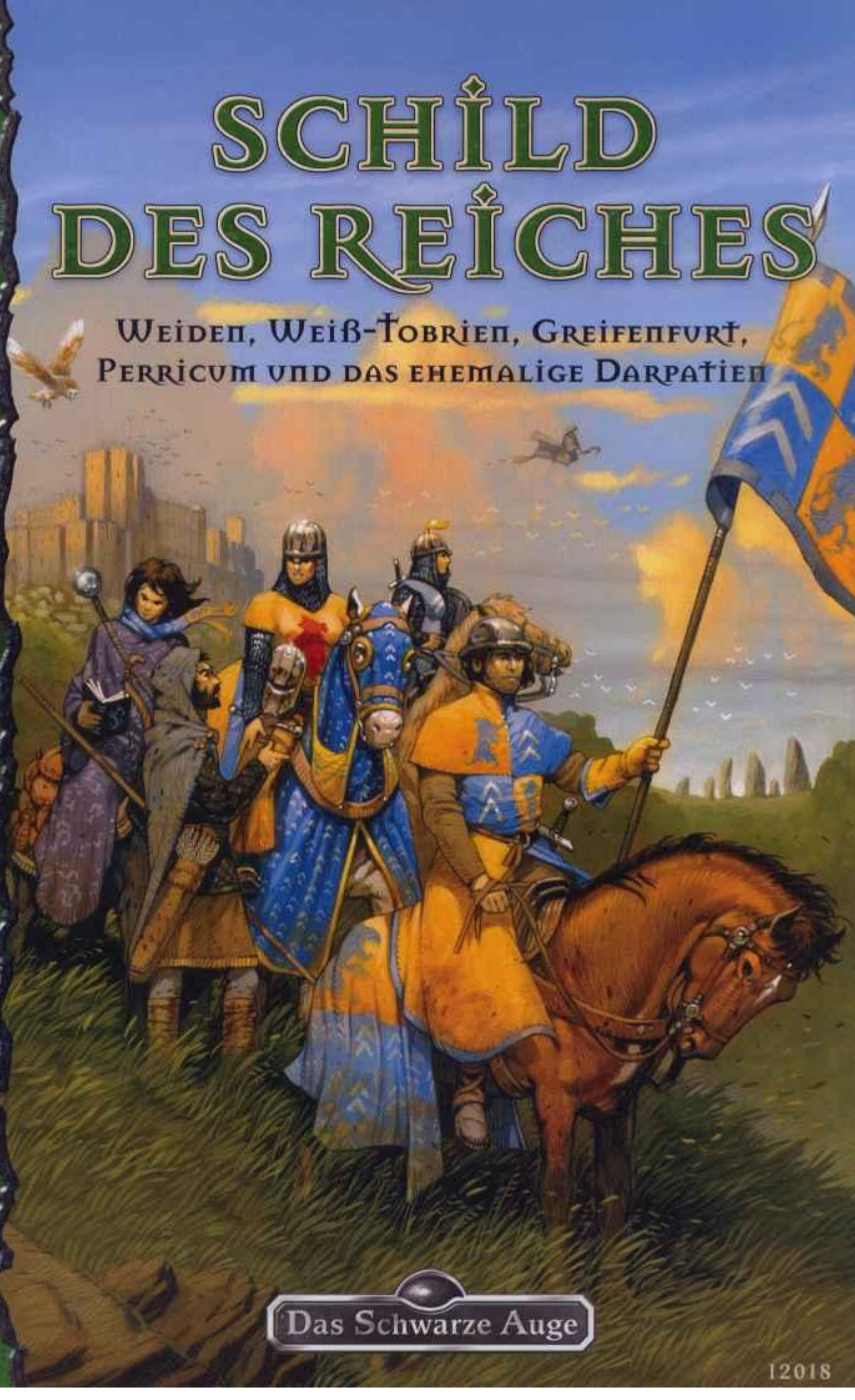
Aventurien

Aventurische Regionen IX: Das nordöstliche Mittelreich

Schild des Reiches

Weiden, Weiß-Tobrien, Greifenfurt, Perricum und das ehemalige Darpatien



Das Schwarze Auge

12018

Aventurien

Ulrich Kiesow gewidmet,
dem geistigen Vater der Spielwelt Aventurien.

Gesamtredaktion
Florian Don-Schaven,
†Thomas Römer

Lektorat
Florian Don-Schaven,
Jörg Hübner

Coverbild
Vincent Dutrait

Umschlaggestaltung und graphische Konzeption
Ralf Berszuck

Satz
Christian Lonsing

Innenillustrationen
Caryad, Frank Frevnd, Rick Hershey,
Friederike Hölscher, Björn Lensig,
Don Oliver Matthies, Michael Mietzer,
Mia Steingräber, Florian Stitz, Eva Zimmermann

Karten und Pläne
Ina Kramer (Farbkarte), Heiko Buchholz, Niels Gaul,
Martin Lorber, Olaf Papke, Horst †Thiele

Belichtung, Druck und Aufbindung
MediaPrint-Percom GmbH und Co KG, Westerrönfeld

Die Bilder auf den Seiten 73, 166 und 193 mit freundlicher Genehmigung von Marcus Friedrich.

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

Printed in Germany 2007

ISBN: 978-3-940424-06-8

Das Schwarze Auge

SCHILD DES REICHES

Weiden, Weiß-Tobrien, Greifenfurt, Perricum und das ehemalige Darpatien

Redaktion: Florian Don-Schaven, Ulrich Kneiphof, Daniel Simon Richter

Mit Unterstützung von Björn Berghausen, Michelle Schwefel, Volker Weinzheimer und Anton Weste

auf Grundlage der Publikationen **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** von Britta Herz und Ralf Hlawatsch (Red.), **Das Herzogtum Weiden** von Niels Gaul, Daniel Simon Richter und Tim Spier sowie **Borbarads Erben** von Lena Falkenhagen, Heike Kamaris, Ulrich Kneiphof, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter, Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko.

mit Texten von

Mike Antonowitsch, Kolja Behrens, Björn Berghausen, Peter Diehn, Florian Don-Schaven, Lars Feddern, Stephan Feger, Robin Fehmer, Marcus Friedrich, Patrick Fritz, Chris Gosse, Jay Hagenhoff, Tobias Hamelmann, Chris Hellinger, Magnus Hermann, Christian Hötting, Peter Horstmann, Jens Arne Klingsöhr, Ulrich Kneiphof, Holger Kretz, Jan Liedtke, Uli Lindner, Martin Lorber, Michael Masberg, Michael Maurer, Christian Meiners, Mathias Mesing, Olaf Michel, Susi Michels, Elias Moussa, Knud Nommensen, Frank Parting, Nina Passon, Patrick Reed, Katja Reinwald, Daniel Simon Richter, Axel Riegert, Thomas Römer, Nina Schellhas, Walter Scholger, Martin Schmidt, Boris Schneider, Michelle Schwefel, Stefan Trautmann, Volker Weinzheimer, Anton Weste, Tyll Zybura

Dank für hinweisende Kommentare an Lena Falkenhagen, Stefan Küppers, Rene Litter, Katharina Pietsch, Ralf Dieter Renz, Stephanie von Ribbeck und Tahir Shaikh

Ulisses Spiele

Inhalt

Vorwort 5
Die Schildlande 6
Das Rittertum 6
Die Wildnis 16
Götter und Glaube 21
Der Finsterkamm 28
Die Mark Greifenfurt 31
Vom Leben in der Mark 32
Landschaften der Mark Greifenfurt 38
Reichsstadt Greifenfurt 41
Reichsstadt Eslamsroden 45
Schildlande jenseits der Reichsgrenzen 45
Der Nevnavgensee 46
Das Nebelmoor 46
Das Dominium Donnerbach 47
Das Herzogtum Weiden 50
Die Weidener Grafschaften 64
Weidener Städte 72
Abgelegene Regionen – Wegscheiden in den Schildlanden 79
Die Rote Sichel 79
Die Drachensteine 80
Die Schwarze Sichel 83
Die Trollzacken – Wall aus Stein 84
Das Herzogtum Tobrien 89
Land und Leute 92
Zwischen Drachen und Heptarchen 93
Sagen und Legenden 97
Zwischen Heide, Sumpf, Gebirge und Wald – die freien Lande 98
Tobrische Städte 100
Die Marken des ehemaligen Fürstentums Darpatien 105
Die Wildermark 108
Die Rabenmark 125
Die Traviamark 129
Die Markgrafschaft Perricum 136
Ausgewählte Personen der Schildlande 143
Personen des Finsterkamms 143
Personen Greifenfurts 143
Personen Donnerbachs 145
Personen Weidens 145
Personen der Roten Sichel 151
Personen der Drachensteine 151
Personen der Schwarzen Sichel 152
Personen der Trollzacken 152
Personen Tobriens 153
Personen der Wildermark 157
Personen der Traviamark 161
Personen der Rabenmark 165
Personen Perricums 166
Mysteria et Arcana der Schildlande 169
Mysteria et Arcana Greifenfurts 169
Mysteria et Arcana des Finsterkamms 171
Mysteria et Arcana Weidens 172
Mysteria et Arcana des Nebelmoors 176
Mysteria et Arcana des Nevnavgensees 176
Mysteria et Arcana Donnerbachs 177
Mysteria et Arcana der Drachensteine 177
Mysteria et Arcana Tobriens 178
Mysteria et Arcana der Schwarzen Sichel 179
Mysteria et Arcana der Wildermark 181
Mysteria et Arcana der Traviamark 185
Mysteria et Arcana der Rabenmark 187
Mysteria et Arcana der Trollzacken 188
Mysteria et Arcana Perricums 189
Anhänge 191
Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs 191
DSA-Publikationen zum Spiel in der Region 191
Namensgebung in den Schildlanden 192

Vorwort

Die Grenzprovinzen des Mittelreiches gelten als abgelegen und weithin rückständig: Wer an die *Schildlande* denkt – wie ihre Bewohner diese Region voller Stolz nennen –, vor dessen innerem Auge erscheinen sofort Bilder von wehrhaften Rittern, trutzigen Burgen, von rauem Land und bedrohlichen Feinden wie Orks, Goblins und den Schergen der Schwarzen Lande.

Die Herzogtümer Tobrien und Weiden und die Marken Greifenfurts, Perricums und des ehemaligen Fürstentums Darpatien haben im Verlauf ihrer Geschichte viele Wunden davongetragen. Immer wieder waren sie der *Schild des Reiches*, der die zentralen Provinzen vor den Bedrohungen von außen schützen musste. Und dieser endlose Kampf hat die Menschen und ihre Kultur geprägt. Hier hat sich das Rittertum noch in seiner ältesten Form erhalten, werden Traditionen wie Gastfreundschaft als eherne Gesetze angesehen und muss man allzeit bereit sein – der nächste Angriff ist nur eine Frage der Zeit.

Die Schildlande sind immer wieder Schauplatz großer Schlachten und kleiner Nöte. Hier ringen altvordere Barone mit reichen Kaufleuten, Geweihte der Zwölf mit den Schamanen der nichtmenschlichen Rassen und Bauern und Viehhirte mit Raubrittern und Halsabschneidern. In fast jedem düstren Wald und in vielen kleinen Dörfern warten Abenteuer auf die Helden, gilt es alte Geheimnisse zu entdecken und Bösewichter zu stellen. In solchen Landen reifen immer wieder strahlende Helden heran, deren Taten weithin besungen werden.

Die dritte und abschließende Regionalspielhilfe zum Mittelreich, die Sie nun in Händen halten, bringt Ihnen diese gefährliche Region näher: Hier finden Sie ausführliche Informationen über das Rittertum, das Vorankommen und das Überleben in der Wildnis und natürlich zu den einzelnen Regionen der Schildlande und ihren Bewohnern. Mehr über die anderen Provinzen des Mittelreichs erfahren Sie in den Regionalspielhilfen **Am Großen Fluss** (Albernia, Windhag, Nordmarken, Kosch) und **Herz des Reiches** (Garetien, Almada, allgemeiner Überblick über das Mittelreich).

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielrunde spannende Lektüre und viel Vergnügen beim Spiel im ehernen **Schild des Reiches**.

Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Daniel Simon Richter
Neandertal / Oberhausen, im Mai 2007

Mysteria et Arcana

Geheimnisse, weitergehende Meisterinformationen und Aufhänger für eigene Szenarien finden sich im Kapitel zu den **Mysteria et Arcana** ab Seite 169. Wenn eine Textstelle in den übrigen Kapiteln eine dazugehörige Meisterinformation in den 'Mysteria' besitzt, ist diese zur einfachen Handhabung mit einem Symbol in Form des Schwarzen Auges versehen, z.B. 👁 **169 A**. Dieses Symbol bedeutet, dass Sie zugehörige Meisterinformation auf Seite **169** beim Buchstaben A finden. Am entsprechenden Ort in den Mysterien führt Sie das Symbol 👁 **A 43** zurück zur ursprünglichen Textstelle auf Seite 43.

Abkürzungsverzeichnis

Gasthäuser und Tavernen

Bei der Erwähnung oder Beschreibung von Schenken finden Sie in Klammern Anmerkungen der Form "Q7/P5". Diese Kürzel geben Ihnen Hinweise auf *Qualität* und *Preis* dieser Gasthäuser. Die genannten Zahlen lassen sich in eine Skala von 1 bis 10 einordnen, so dass 5 eine durchschnittliche Qualität bedeutet, eine Kneipe mit Qualität 1 eine heruntergekommene Kaschemme ist und ein Gasthaus mit Qualität 10 auch den allerhöchsten Ansprüchen genügt. Der Preis ist im Verhältnis angemessen, wenn die Zahl dieselbe Größe hat wie die der Qualität. Ein Haus mit "Q3/P6" ist nicht nur von unterdurchschnittlicher Ausstattung, sondern auch noch deutlich überteuert, während "Q9/P7" zwar nichts für den kleinen Geldbeutel, im Vergleich zu der gelieferten Qualität aber sehr günstig ist.

Diese Angaben werden bei Gasthäusern mit Übernachtungsmöglichkeit noch durch ein "S" ergänzt, das Auskunft über die Anzahl der verfügbaren *Schlafplätze* gibt. "S20" bedeutet also, dass hier bis zu 20 Gäste ein Nachtlager finden können, wobei Ihnen überlassen bleibt, wie viele Einzel-, Doppel- oder Viererzimmer es gibt oder ob womöglich nur ein großer Schlafsaal vorhanden ist.

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die jeweilige Seitenzahl verwendet.

AB xxx	Aventurischer Bote Nummer xxx
AG	Aventurische Götterdiener (aus der Box **Götter & Dämonen**)
AH	Aventurische Helden (aus der Box Schwerter & Helden)
Angrosch	Angroschs Kinder (**RSH 4**)
Arsenal	Aventurisches Arsenal
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
Basis	Das Schwarze Auge – Basisregeln
Erste Sonne	Land der Ersten Sonne (**RSH 5**)
Geographia	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box **Götter & Dämonen**)
Großer Fluss	Am Großen Fluss (**RSH 6**)
Herz	Herz des Reiches (**RSH 8**)
Licht und Traum	Aus Licht und Traum (**RSH 7**)
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus der Box **Schwerter & Helden**)
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft (aus der Box **Götter & Dämonen**)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box **Zauberei & Hexenwerk**)
Raschtul	Raschtuls Atem (**RSH 3**)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
Wege der Helden	Das Schwarze Auge – Wege der Helden
Zoo-Botanica	Zoo-Botanica Aventurica

Die Schildlande

Das Rittertum

«Nur die Schlacht macht alle gleich und unterscheidet nicht einmal zwischen Niederem und Edlem.»
—Ausspruch des Heiligen, aus der Vita des heiligen Argaen Düsterfluss von Orkenwall

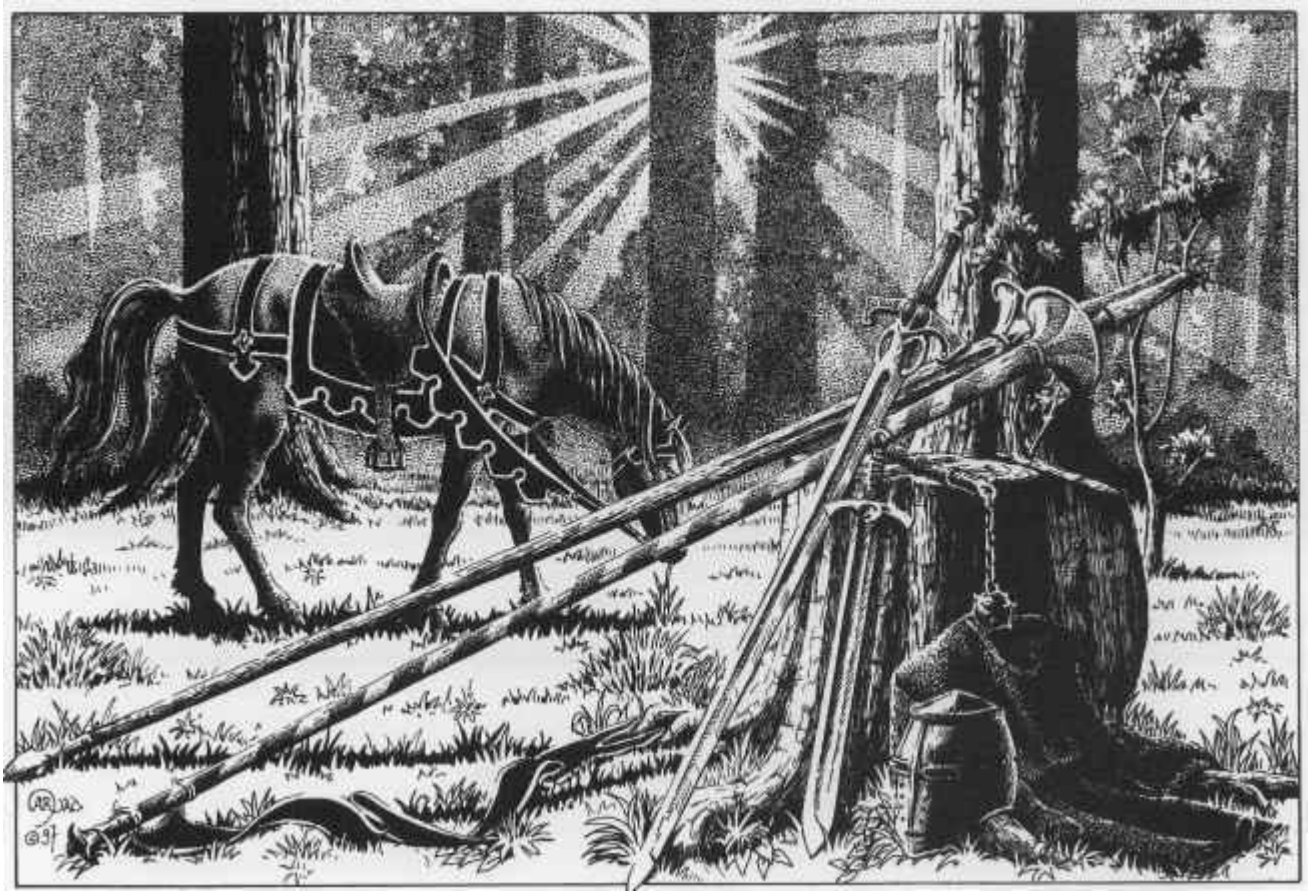
Der strahlende Ritter auf einem prächtigen Ross ist nicht umsonst ein immer wiederkehrendes Element in vielen Fantasy-Welten. In den irdischen Vorbildern dieser Welten übernimmt die Ritterschaft sogar eine zentrale Rolle – man denke nur an die Artus-Sage, das Nibelungenlied, das Rolandslied etc. Und selbst aus dem mitteleuropäischen Märchenschatz ist die Figur des Ritters nicht wegzudenken. Da mag es kaum verwundern, dass auch in Aventurien Ritter eine wichtige Rolle spielen. Als klassische Helden eignen sie sich natürlich dazu, von Spielern dargestellt zu werden, aber auch andere Heldentypen werden im Lauf ihres Abenteurerdaseins immer wieder auf Ritter und Ritterinnen stoßen – seien es nun aufrechte Streiterinnen für das Gute, hochnäsige Adelssprösslinge oder skrupellose Raubritterinnen. Vor allem in den hier beschriebenen Regionen Weiden, Tobrien und Greifenfurt sind Ritter fast allgegenwärtig, stellen sie doch wichtige Teile der herrschenden Klasse. Dies haben wir zum Anlass genommen, das aventurische Rittertum ein wenig genauer unter die Lupe zu nehmen. In vielen Bereichen lehnt es sich an das mittelalterliche irdische Rittertum an, in einigen Punkten unterscheidet es sich aber auch deutlich davon. Der folgende Text soll allen Spielern und Spielerinnen dabei helfen, selbst eine ritterliche Figur darzustellen, andererseits aber auch Spielleitern genug Hintergrund liefern, um Abenteuer in einer ritterlichen Welt auszugestalten.

Aventurische Ritter und Ritterinnen

Rondragefällige Recken in strahlenden Rüstungen auf prächtigen Pferden, gewappnet mit Schwertern, Schilden und Lanzen, die mutig ihren Feinden im vollen Galopp entgegenreiten, die Wehrlosen beschützen und weder Dämon noch Tod fürchten – so stellt sich das einfache Volk gemeinhin die Ritterschaft vor. Doch ist jeder Recke in Rüstung ein Ritter, jede schwertschwingende Kämpferin eine Ritterin? Mitnichten.

Die Ritterschaft ist ein spezieller Adelsrang, der innerhalb des komplexen adligen Beziehungsgeflechtes eine Schlüsselposition einnimmt, bildet er doch das Fundament des adligen Selbstverständnisses. Im Gegensatz zu manchen anderen Adelsrängen wird niemand in den Ritterstatus hineingeboren. Zwar ist eine adlige Abstammung Voraussetzung für die Ritterschaft, doch erst nach einer langjährigen Ausbildung kann ein junger Adliger oder eine junge Adlige in diesen Stand aufgenommen werden.

Die Ritterschaft selbst existiert bereits seit den ersten Tagen des Neuen Reiches und hatte bis zu den Zeiten von *Kaiser Retos Heeresreform* großes Gewicht in allen mittelreichischen Provinzen. Die Ritter waren der Kern jeder Heeresmacht, denn sie waren es, die ihre Waffentreuen auf das Schlachtfeld führten. Im Zuge von Retos Umstrukturierung der Heere verloren die Ritter einen Großteil ihres Einflusses, da sie nun als spezielle Einheit in die Armee integriert wurden, statt deren Führung zu übernehmen. Die Öffnung der Offiziersränge für befähigte Leute außerhalb des Adels, also Absolventen einer Kriegerakademie oder einer Kadettenanstalt, schwächte die Stellung der Ritterschaft zusätzlich.



Erst die Niederlage des Reichsheeres in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* 1027 BF und die Veränderungen im zentralen Mittelreich führten zu einer Rückbesinnung auf die alten Traditionen. Niedergeschrieben in der *Ochsenbluter Urkunde* ist es nun wieder das Vorrecht der Adligen, die Führung über ihre eigenen Heerhaufen zu übernehmen, ohne in eine feste Stellung der militärischen Befehlskette eingebunden zu sein. Nicht zuletzt aus diesem Grund hat die Ritterschaft in der jüngsten Zeit neben ihrer militärischen auch eine enorme gesellschaftliche Aufwertung erfahren.

Das Rittertum erfüllt seit jeher weit mehr als nur eine militärische Aufgabe, sondern übernimmt auch eine soziale Funktion: *Ritterlichkeit* ist ein zentrales Leitbild des nordaventurischen Adels. Selbst Adlige, die selbst keine Ritter sind, streben ein ritterliches Ideal an und wollen auch von dem gemeinen Volk entsprechend gesehen werden. Selbstredend fällt die genaue Definition von Ritterlichkeit von Region zu Region und manchmal von Adligem zu Adligem unterschiedlich aus, doch im Lauf der Zeit hat sich eine recht verbreitete Verhaltensnorm herauskristallisiert, die zwar immer noch nicht allgemeingültig ist, aber doch als weit verbreitet betrachtet werden kann.

Die Ehre

Das Leitmotiv der ritterlichen Idealkultur ist die *Ehre*. Mag sie für manchen (nicht-ritterlichen) Kämpfer ein eher laxer Begriff sein, so ist sie für die Ritterschaft der zentrale Begriff ihres Selbstverständnisses. Durch die Aufwertung des Rittertums und die Rückbesinnung auf die alten Werte und Normen gewinnt der Ehrbegriff in jüngerer Zeit zunehmende Bedeutung für das gesamte Adelsverständnis.

Ehre im klassisch ritterlichen Sinne beinhalten die Vorbildlichkeit und die Integrität, die den adligen Kämpfer vom einfachen Soldaten unterscheiden. Elementar für den Zusammenhalt des Reiches sind die Ergebenheit sowie die Einhaltung der Treuepflicht der Ritterschaft gegenüber dem Lehnsherrn oder der Lehnsherrin. Traditionell wird die Ehre des einzelnen Ritters an der Einhaltung der zwölf ritterlichen Tugenden gemessen (siehe Kasten auf Seite 10), und nur durch eine vorbildliche Einhaltung dieser Verhaltensregeln kann ein Ritter seine Ehre bestätigen oder sogar mehren.

Aus den anzustrebenden Werten wird deutlich, dass Ehre auch eine gesellschaftliche Kategorie ist. Dem Verständnis der Ritterschaft nach bekommt man Ehre von der (adligen) Gesellschaft zugesprochen – und durch unwürdiges Verhalten kann man sie auch jederzeit wieder verlieren. Ein ehrloser Ritter ist zwar von seiner Ausbildung her immer noch Ritter, doch gesellschaftlich wird er als solcher nicht mehr anerkannt, und in der Regel ist es sein oberstes Ziel, seine Ehre wieder herzustellen. Selbst im Falle der Aberkennung seiner Ehre käme es keinem Ritter in den Sinn, sich selbst Ehre zuzusprechen. Ein derartiges Verhalten würde das gesellschaftliche Ansehen eines Ritters noch weiter zerstören und er wäre an keinem Hofe mehr erwünscht. Ehre ist also kein statischer Wert, sondern ständig in Bewegung – die bewusst gesuchte Bewährung gehört notwendig zur Erhaltung und Bestätigung der eigenen Ehre.

Höfisches Benehmen

Zur Ehre gehört neben dem rondragefälligen Verhalten eines Ritters das vorbildliche Verhalten im Umgang mit anderen, das *Höfischkeit* genannt wird. Es reicht für einen Ritter deshalb nicht aus, sein Waffenhandwerk zu beherrschen und kämpferische Tüchtigkeit vorzuweisen, kann dies doch auch jeder einfache Soldat. Erst die Kombination aus Kampf, Höfischkeit und Einhaltung der ritterlichen Tugenden bildet das ritterliche Selbstverständnis. In den Bereich des höfischen Benehmens fallen die sogenannten 'guten Manieren', also etwa Tischsitten und das Verhalten gegenüber Gleich- und Höherrangigen. Wie diese Manieren im Einzelnen aussehen, ist jedoch regional äußerst unterschiedlich. Was an der Tafel eines Weidener Ritters als angemessen gilt, mag in Garetien barbarisch wirken, während umgekehrt das Benehmen eines garetischen Ritters in Tobrien auf irritierte Blicke stoßen wird.

Die Ausbildung zum Ritter

»Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft, im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät, im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherzigen Kreatur gürte ich dich mit dieser Klinge, die Euch fortan an Eure ehrenvolle, aber schwere Bürde erinnern wird. Schaut nun auf, Ritter ...!«

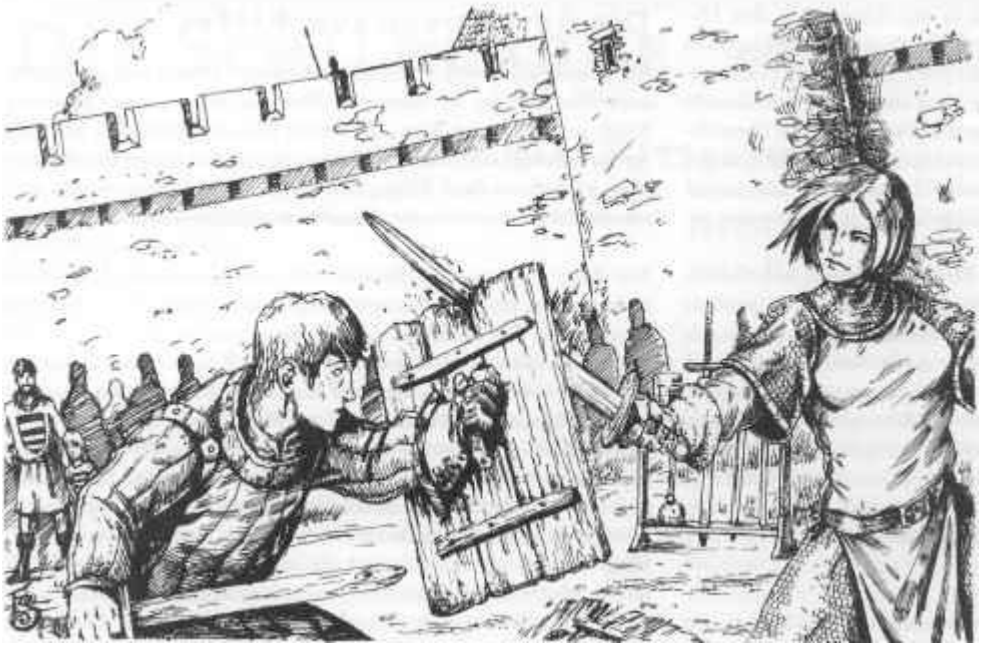
Mit dieser traditionellen Formel endet die *Knappenschaft*, doch bis es soweit ist, muss ein Knappe lange, harte Jahre der Ausbildung durchlaufen. Die ritterliche Ausbildung verläuft in zwei aufeinander folgenden Abschnitten: der Pagen- und der Knappenzeit, von denen jede sechs Jahre dauert, damit der Ritter am Ende auf eine den Göttern gefällige, zwölfjährige Ausbildung zurückblicken kann.

In beiden Phasen ist es üblich, den eigenen Nachwuchs in die Obhut eines befreundeten Adligen zu geben – nicht zwingend muss es der gleiche Lehrherr für beide Abschnitte sein, in manchen Regionen ist es sogar üblich, den Lehrherren zu wechseln, um den Zögling vielfältige Eindrücke sammeln und umfangreiche Kontakte knüpfen zu lassen. Nur wer niemanden für seine Nachkommen findet, schickt sein Kind zähneknirschend auf eine Kriegerakademie, besitzt die akademischer Kriegerausbildung im traditionell gesinnten Adel doch deutlich weniger Prestige. In jedem Falle steht eine Trennung vom elterlichen Haushalt an, denn die Ausbildung in der Ferne gilt als ertüchtigend und lehrreich.

Die *Pagenzeit* beginnt üblicherweise mit dem achten Lebensjahr. Der Zögling lernt in diesen ersten Jahren neben den Grundzügen der höfischen Etikette vor allem Demut und das Entgegennehmen von Ordern: Ein Page hat sich gewissenhaft um alle Dinge zu kümmern, die ihm aufgetragen werden. Die Pflichten variieren dabei von Hof zu Hof, häufig umfassen sie die Reinigung der Kleidung und Gemächer des Hofherrn sowie das Bedienen bei der abendlichen Tafel. Zugleich erwirbt der Page in dieser Zeit durch Übungen im Ringen und mit dem Holzschwert seine ersten Kenntnisse im Kampf. Hinzu kommen Unterweisungen im Lesen und Schreiben, die mit dem Erlernen von Gebeten und Legenden verbunden werden. An größeren Höfen wird der Unterricht oftmals durch das Spielen eines Musikinstruments ergänzt, und, wenn vorhanden, übernimmt ein Geweihter die religiöse Unterweisung. Am Ende der Pagenzeit steht eine feierliche

Die Schwertleite

Wenn eine Knappin die Knappenschaft hinter sich gebracht hat und von der Schwertmutter als würdig für die Ritterschaft erachtet wird, muss sie noch einmal ihre Fähigkeit beweisen, die ritterlichen Tugenden befolgen zu können: Am Abend vor der Schwertgürtung muss sie in bußfertigem Schweigen das abendliche Mahl auftragen und darf keinen Bissen zu sich nehmen, bis sie die Nacht kniend und betend vor einem Alter oder Schrein der Göttin Rondra verbracht hat, nur in ein einfaches Untergewand gekleidet. Dabei ist es die Aufgabe der Schwertmutter, über die Knappin zu wachen. Mit dem Sonnenaufgang folgt ein reinigendes Bad, um "den Staub des Knappentums abzuwaschen". Erst danach wird der Knappin ein Kettenhemd angelegt (seltener eine Plattenrüstung), und so tritt sie vor ihre Schwertmutter, die, während sie den traditionellen Satz spricht, die Gürtung vornimmt. Das anschließende Überziehen des eigenen Wappenrocks und das Anlegen der Sporen übernehmen jüngere Knappen oder Pagen, in besonderen Fällen auch befreundete Ritter. Zum Abschluss der Schwertleite grüßt die frisch ernannte Ritterin ihre Schwertmutter mit der Schwertfaust, und diese erwidert den Gruß und bezeugt damit die Anerkennung der jungen Ritterin.



Zeremonie, bei der der Hausherr dem Pagen ein Kurzschwert überreicht und ihn zum Knappen ernennt.

Die *Knappenschaft* beginnt in der Regel mit dem 14. Lebensjahr. Der Adlige, der für die Ausbildung eines Knappen verantwortlich ist, wird *Schwertvater* oder *Schwertmutter* genannt. In den Jahren der Knappenschaft entwickelt sich nicht selten zwischen den Schwerteltern und dem Knappen eine enge Beziehung, die inniger sein kann als die Liebe zu den eigenen Eltern. Zudem ist es eine Auszeichnung für einen Adligen, wenn der Spross am Hofe eines Hochadligen ausgebildet wird. Durch die enge Bindung zwischen den Knappen und den Schwerteltern werden die Bande zwischen den adligen Häusern gestärkt, und so findet oft ein reger Austausch zwischen den Häusern statt, um neue Bindungen aufzubauen oder bestehende zu stärken. Nicht verschwiegen werden darf der Umstand, dass es auch Knappen gibt, die eigentlich eher Geiseln sind: So holen sich manche Lehnsherren die Söhne und Töchter aufsässiger Vasallen an den Hof, um sich einerseits der Treue der Eltern zu versichern und andererseits die Kinder zu getreuen Rittern zu formen, auf dass es in der Zukunft keine Schwierigkeiten mehr mit der Familie gibt.

Nicht jeder Knappe wird vom Hofherrn selbst unterrichtet. Zwar ist der Schwertvater bzw. die Schwertmutter für die Ausbildung der Knappen verantwortlich, jedoch werden die Mädchen und Jungen vor allem an größeren Höfen oft von untergebenen Rittern und Getreuen in ihrem Namen unterwiesen. Wie zuvor als Page muss der junge Knappe seinem Herrn dienen und die ihm übertragenen Aufgaben und Dienste erfüllen. Zu der weiteren Unterweisung in der Höfischkeit, in Etikette und Heraldik kommt nun in größerem Maße auch körperlicher Unterricht, vor allem im Umgang mit Schwert und Schild, aber natürlich auch im Reiten und dem Lanzengang.

Die genaue Ausgestaltung der Ausbildung hängt von den Möglichkeiten des Schwertvaters oder der Schwertmutter ab. An einem kleinen Hof beschränkt sich die praktische Übung in Etikette möglicherweise auf seltene Besuche bei benachbarten Rittergütern, während am Hofe des Hochadels jederzeit auf richtiges Benehmen geachtet werden muss und darüber hinaus Gelehrte und Geweihte zur Verfügung stehen, die dem Knappen in unterschiedlichen Wissensbereichen unterrichten.

Anders als in der Pagenzeit ist der Ton in der Knappenschaft rauer, denn wer später im Schlachtfeld einmal Befehle erteilen will, muss auch in der Lage sein, sie jederzeit ohne Zögern auszuführen. In dieser Phase lernt der Knappe, erste Befehle selbst zu erteilen und mit Untertanen umzugehen. Zu weiteren typischen Aufgaben eines Knappen gehören die Pflege der Waffen und Rüstungen seines Lehrherren und die Pflege des Streitrosses. Ihm gebührt die besondere Ehre, seinem Schwertvater beim Anlegen der Rüstung zu helfen, und er begleitet ihn auf Kriegszügen und zu Turnieren, wo er ihm die Waffen reicht und sich auch um all seine anderen Belange zu kümmern hat. Durch den Brauch, Knappen den Schild ihres Herrn tragen zu lassen, entstand der Ausdruck *Schildknappe*.

Obwohl Knappen bei einem Turnier noch nicht als selbstständige Kämpfer auftreten dürfen, ist es ihnen erlaubt, unter dem Wappen ihres Schwertvaters am Massenkampf, dem *Buhurt*, teilzunehmen (siehe Seite 11). Allerdings dürfen sie dabei nur mit einem Kurzschwert kämpfen, denn das Langschwert ist, wie die Lanze, den Rittern vorbehalten. Wesentlich beliebter sind die Knappenturniere, bei denen sie selbstständig kämpfen und ihr Können unter Beweis stellen dürfen.

Am Ende der Knappenschaft steht das Ritual der *Schwertleite*, durch das der Zögling zum Ritter erhoben wird (siehe Seite 7). Die Schwertleite wird dem Knappen jedoch nur dann gewährt, wenn dieser mindestens das 20. Lebensjahr vollendet und sich in den Augen seines Herrn als würdig erwiesen hat. Ein Knappe, dem die Ehre der Schwertleite nicht zu Teil wird, trägt die Bezeichnung *Edelknecht*. Es kann durchaus vorkommen, dass ein Edelknecht bis an sein Lebensende niemals die Ehre der Schwertleite erfährt.

Ritter ehrenhalber und Ritterschlag

Die Regel, dass jede Ritterin eine langjährige Ausbildung hinter sich gebracht hat, kennt Ausnahmen: Vor allem in Garetien, Almada und im Horasreich kommt es vor, dass verdiente Kämpferinnen nach besonderen Taten zur Ritterin geschlagen werden, zum Beispiel Offizierinnen, die sich in einer Schlacht durch hervorragende Leistungen ausgezeichnet haben. Eine solche Ernennung findet ohne Schwertleite statt, sondern nur durch den Ritterschlag, der mitunter sehr schmucklos noch auf dem Schlachtfeld vorgenommen werden kann.

In diesem Fall ist die Bezeichnung 'Ritterin' ein reiner Ehrentitel, und anders als die ausgebildeten Ritterinnen darf eine ernannte Ritterin nicht automatisch Truppen in die Schlacht führen oder Knappinnen ausbilden. In der traditionsbewussten Ritterschaft wird sie im besten Falle kritisch beäugt, und man legt in manchen Kreisen höchsten Wert darauf, dass sie sich 'Ritterin ehrenhalber' nennt. Kaum eine traditionelle Ritterin kann verstehen, wie jemandem eine derartige Ehre zu teil werden kann, ohne sich vorher das Wissen und die Gebräuche in einer über zehn Jahre dauernden Ausbildung angeeignet zu haben.

Bei dem Ritterschlag kniet die zukünftige Ritterin vor demjenigen auf die Erde, der ihr die Auszeichnung gewähren will. Unter Anrufung von Rondra und zwei Heiligen (zumeist Mythrael und Famerlor, aber auch Hlûthar, Thalionmel und in jüngerer Zeit Yppolita sind üblich) erhält die Kniende drei Schläge mit der flachen Seite seines eigenen Schwertes auf beide Schultern und das (unbehelmte) Haupt, dann wird ihr befohlen, sich als Ritterin zu erheben.

Die Aufgaben der Ritterschaft

Das Selbstverständnis

»Wenn der Herr Praios gewollt hätte, dass ich den Hammer führe, hätte er mich zum Schmied gemacht!«
—Fredo Adersin, Baron von Dunkelsfarn

Wie bereits beschrieben, hatten die Ritter im Zuge von Retos Heeresreform ihre Aufgabe als Anführer der kämpfenden Truppen eingebüßt, gewinnen diese Stellung aber in jüngerer Zeit wieder zurück. Niemals vollständig verloren haben sie ihre Aufgabe als Vorbild des adligen Selbstverständnisses. Hier muss allerdings regional unterschieden werden.
Während das althergebrachte Rittertum in Regionen, die unter ständiger Bedrohung von außen zu leiden hatten, seinen Status als Beschützer von Mensch und Land niemals verloren hat, sieht sich der Adel im zentralen und westlichen Mittelreich einem erstarkenden Bürgertum gegenüber. Reiche Händler gewinnen zunehmend an Macht und Einfluss, was am Selbstverständnis des Adels nagt. So dienen der Begriff der Ritterlichkeit und die ritterlichen Tugenden vor allem in Garetien und den Nordmarken dazu, sich von dem erstarkenden Bürgertum abzugrenzen. Wo Reichtum und Einfluss kein Anzeichen für Adel mehr sind, dient die Besinnung auf ritterliche Werte in hohem Maße dem Selbstverständnis als 'gehobene Klasse'. Mag ein Stoerrebrandt auch mehr Geld in seiner Schatulle haben als mancher Herzog, so wird er doch niemals so werden können wie ein Adliger alten Geblüts: Dazu fehlt ihm schlicht das Verständnis für die Ritterlichkeit.

Die unterschiedlichen Arten von Rittern

Viele Ritter sind nicht nur adlige Kämpfer, sondern auch Herrscher über eigene Lehen. Da es jedoch deutlich mehr Ritter als Lehen gibt und es außerdem auch Lehnsnehmer gibt, die zwar adlig, aber keine Ritter sind, müssen sich zahlreiche Ritter und Ritterinnen anderen Aufgaben widmen. So tritt der oder die Erstgeborene eines Adelshofes zumeist das Erbe der Eltern an, während alle weiteren Kinder entweder eine ganz andere Laufbahn einschlagen (zum Beispiel als Geweihte oder Gelehrte) oder aber zwar die Knappenschaft hinter sich bringen, aber dennoch keine Aussicht auf ein eigenes Lehen haben. So lassen sich die aventurischen Ritter grob in drei Kategorien unterteilen: die *regierenden*, die *dienenden* und die *fahrenden Ritter*.

> *»Ein Ritter soll stark und mutig sein, um die Dinge, die er ändern kann, zu ändern, demütig, die Dinge, die er nicht ändern kann, hinzunehmen, und weise genug, um zwischen Beidem unterscheiden zu können.«*
> *—ritterlicher Leitspruch, Graf Hlûthar von den Nordmarken zugeschrieben*

Die Belehnung des *regierenden Ritters* kann direkt nach der Schwertleite erfolgen, wenn gerade ein Lehen vakant ist. Schließlich wird von jedem Ritter erwartet, dass er sich in seiner Knappenzeit genügend Wissen aneignen konnte, um einer solchen Aufgabe gerecht zu werden. Allerdings ist es auch durchaus üblich, dass ein junger Ritter zunächst einmal als dienender oder fahrender Ritter weitere Erfahrungen sammelt, bevor seine Eltern ihm die Regierungsgeschäfte überlassen.
Die *dienenden Ritter* bilden die größte Gruppe innerhalb der Ritterschaft. Sie stehen in den Diensten eines Lehnsherrn und fungieren als dessen verlängerter Waffenarm. So werden sie zum Beispiel ausgeschickt, um Räuberbanden oder marodierenden Orks das Handwerk zu legen. Bei seinen Missionen ist der dienende Ritter jedoch nicht alleine unterwegs, sondern wird in der Regel von seinem Knappen und ein paar Waffenknechten begleitet (siehe auch **Die Lanze des Ritters**, Seite 10). Am Hofe bildet er Knappen aus, begleitet Abgesandte bei diplomatischen Aufträgen oder dient seinem Herrn als Leibgarde. Je hochrangiger und vermögender ein Lehnsherr ist, desto mehr dienende Ritter hat er an seinem Hof versammelt. Meist sind es ehemalige Knappen, die er selbst ausgebildet hat, aber auch jüngere Geschwister finden sich oft unter den dienenden Rittern.
Der *fahrende Ritter* hingegen lebt nicht am Hof eines Adligen, obwohl natürlich auch er einem Herrn oder einer Herrin seine Treue geschworen hat. Er reist alleine oder in Begleitung von seinem Knappen und vielleicht weiterer Waffenknechte durch das Land. Der Wagemut ist dabei seine höchste Tugend, sucht er doch stets nach Orten, an denen sein rettender Schwertarm von Nöten ist. Auch ist er oft auf Turnieren zu finden, die ihm eine Möglichkeit zum schnellen Aufstieg bieten: Sei es durch die Mehrung seiner Ehre, sei es durch das Angebot, in die Dienste eines Adligen zu treten oder aber durch die Belehnung für den Turniersieg. Selbst manches Mal, wenn die Vermählung mit einem Kind eines Adelshauses als Turniergewinn wartete, war ein fahrender Ritter derjenige, der sich auf diese Weise ein reiches Erbe sichern konnte.
Als Reisender ist der fahrende Ritter besonders auf Travias Gastrecht angewiesen, das ihm bis zu drei Tagen Unterkunft an jedem Ritterhof gewährt. Dies reicht auch vollkommen aus, denn meist zieht es den fahrenden Ritter wieder in Ferne, wo er auf Abenteuer und Heldentaten hofft. An vielen Höfen ist er ein gern gesehener Gast, bringt er oftmals Kunde aus anderen Provinzen mit sich, von denen er zu berichten weiß.
In den Wintermonaten, wenn das Reisen anstrengender wird, ist der fahrende Ritter hingegen bemüht, eine feste Unterkunft zu finden. Viele Höfe nehmen in den Wintermonden fahrende Ritter auf, die dem Hofherrn ihre Waffendienste anbieten oder die Knappen als Gastlehrer unterrichten. In diesem Fall mag die Grenze zwischen fahrendem und dienendem Ritter verschwimmen.

Die zwölf ritterlichen Tugenden

Loyalität, Treue und Kampffähigkeit gelten als die wichtigsten Eigenschaften eines Ritters, und auch die adligen Lehnsherren bemühen sich, diese eingeforderten Ideale vorzuleben. Das Streben nach diesen Idealen definiert den Ritter, an seinem Erfolg bemisst sich seine Ehre. Ein Anerkennen seiner Tugendhaftigkeit durch Dritte entspricht einer besonderen Ehrung, und wenn Barden Lieder über seine Taten dichten oder Heldensagen darüber verbreiten, dann ist dies noch eine Steigerung – nicht umsonst bezahlen manche Adlige eigene Barden, damit diese nur das Beste über sie berichten. In manchen Kreisen erreichen sie damit jedoch das Gegenteil, gilt erkaufte Ehre doch als unwert.
Ein Ritter, der auf eine Familie verweisen kann, in der die ritterlichen Tugenden seit Generationen erfolgreich verfolgt werden, darf darauf besonders stolz sein. Wenn jedoch jemand die Ehre eines anderen Ritters anzweifelt oder abstreitet, dann gilt dies als große Schande. Ritter, die ihr eigenes Versagen anerkennen, müssen sich demütig gegenüber den Zwölfen und ihren Dienstherren zeigen, häufig versuchen sie durch Questen oder Gelübde, ihre Ehre wiederherzustellen.
Im Laufe der Zeit hat sich ein Kanon aus zwölf ritterlichen Tugenden etabliert, der die Ritterlichkeit genauer definiert. Schon im Pagenalter lernen die zukünftigen Ritter diesen Katalog auswendig, und im Lauf der Knappenschaft werden sie ihnen immer und immer wieder eingetrichtert, bis sie sie im Schlaf aufsagen können. Bemerkenswert ist dabei, dass der genaue Katalog je nach Region, Lehrvater oder Lehrmutter und politischen Schwerpunkten unterschiedlich ausfallen kann. Die in dem Kasten auf Seite 10 genannten Tugenden sind einem Weidener Ritterbrevier entnommen, können aber als die verbreitetsten gelten. Jede der zwölf Tugenden wird einem der zwölf Götter zugeordnet, und sei es nur als Merkhilfe für die jungen Pagen. Bei der

Widersprüchlichkeit der Zwölfgötter mag es kaum verwundern, dass das Einhalten aller Tugenden mitunter zur Gratwanderung wird. Doch auch dies ist ein Teil der hohen Anforderungen, an denen sich ein Ritter messen lassen muss.

Auf Grund der Tugenden, die sich bei manchen Auslegungen widersprechen, kommt es immer wieder zu Missverständnissen und Diskussionen – und je nach Region oder Familie wird ein Ritter einzelne Ideale bevorzugen. So widerspricht die Weidener Ansicht zur Mäßigkeit dem garetischen Bedürfnis, sich durch Darstellung des eigenen Besitzes von dem niederen Volk abzugrenzen, und Demut wird in Almada oder im Horasreich eher als Stolz gelebt. Auch ob es nun ritterlicher ist, sich voller Mut einem Gegner zu stellen, der die eigene Ehre in Frage gestellt hat, oder lieber Selbstbeherrschung walten zu lassen, um auch einmal einen Kampf zu vermeiden, liegt immer im Auge des Betrachters. Leomar, der Rondra-Heilige und einstige Träger des Schwertes Siebenstreichs, gilt als Schirmherr der Tugenden.

Die zwölf Tugenden des Ritters

Gerechtigkeit: Der Ritter sei jederzeit dem Recht und der Gerechtigkeit verpflichtet, er soll nicht lügen und betrügen sowie stets eingedenk seines Standes sein. (Praios)

Mut: Die Ritterin stelle sich der Feindin voller Stolz, meide nicht den Kampf oder die Auseinandersetzung. Sie sei bereit zum Kampfe und übe sich im Umgang mit den ritterlichen Waffen. (Rondra)

Geduld: Wie das stete Wasser den Stein formt, so übe sich der Ritter in Geduld. Auch Zuverlässigkeit und das Stehen zum eigenen Wort gehören hierzu. (Efferd)

Barmherzigkeit: Fürsorge, Hilfsbereitschaft und Gnade gegenüber Schwachen und Hilflosen, ob Alte oder Kinder, sei der Ritterin Pflicht und Zier. (Travia)

Frömmigkeit: Der Glaube und das Wissen von der Endlichkeit allen menschlichen Handelns gelte dem Ritter als Zeichen seines Standes, dem er vor den Göttern verpflichtet ist. (Boron)

Weisheit: Wissen und Weisheit sind die Grundlage jeder Entscheidung der Ritterin, um Falsch von Richtig zu unterscheiden und entsprechend handeln zu können. (Hesinde)

Demut: Wie der grimme Winter das Gras beugt, so beuge sich der Ritter vor Göttermacht, den Befehlen seiner Lehnsherren oder vor dem Sieger einer Turnei, denn dies ehrt die Götter und den Ritter selbst. (Firun)

Hoffnung: Wie jedes Lebewesen in Hoffnung und Friede auf einen Neubeginn sieht, so bewahre die Ritterin friedfertige Weitsicht und schütze das Leben. (Tsa)

Selbstbeherrschung: Wie ein Baum dem Sturm trotzt und das Gras sich im Wind beugt, so stelle sich der Ritter mit Wort oder Tat jeder Aufgabe, nehme gefasst Unbill in Kauf und übe Diskretion, wo es nötig erscheint. (Phex)

Mäßigkeit: Wie Völlerei und Prahlerei Sünden sind, so übe sich die Ritterin in Güte und Mäßigung. Sie strebe nach Vollkommenheit im Angesicht der Natur und der Gaben der Götter. (Peraine)

Beständigkeit: Die Kraft, den Hammer auf den Amboss zu schlagen, formt alleine noch kein Schwert. Erst die Stärke, dies auch über lange Zeit zu tun, zeichnet den fähigen Schmied aus. Der Ritter übe sich darin, in Wort wie Tat nicht zu wanken, auf dass er seiner selbst vor den Göttern sicher sein kann. (Ingerimm)

Minniglichkeit: Die Ritterin hüte Wohlklang und Antlitz aller Wesen. Mit Liebe zu Menschen und Kunst, Gesang und Musik wie auch der Ausübung der Minne ehre sie die Götter wie auch sich selbst. (Rahja)

Die Lanze des Ritters

Wenn ein dienender Ritter von seinem Herrn ausgesandt wird, dann reist er selten alleine. Ebenso haben fahrende Ritterinnen meist eine kleine Gruppe von Begleitern. Diese Gefolgschaft heißt in der Regel *Lanze*, und die Zusammensetzung dieser Gruppe unterliegt einer bestimmten Tradition.

Der *Knappe* steht seinem Ritter immer treu zur Seite und begleitet ihn bei all seinen Reisen. Diese sind oft ein willkommener Anlass, der Enge des herrschaftlichen Hofes zu entkommen und mehr von der Welt zu sehen. Während einer Reise kümmert sich der Knappe um das Ross und die Waffen des Ritters sowie um dessen persönliche Belange (siehe auch Seite 7).

Bei offiziellen Missionen wie einer diplomatischen Reise oder Turnierteilnahmen begleitet eine *Bannerträgerin* die Ritterin und trägt ihr Wappen. Die Bannerträgerin reitet meist voraus und kündigt das Erscheinen ihrer Herrin in der unmittelbaren Umgebung und in Dörfern an. Oft sind es verdiente Waffenknechte, die die Aufgabe des Bannerträgers übernehmen.

Zur weiteren Begleitung des Ritters gehört ein *Schreiber*, der sich um das Verfassen und Vorlesen von Schriftstücken kümmert. Da nicht alle Ritter während ihrer Pagenzeit mehr als die Grundzüge des Lesens und Schreiben gelernt haben, lassen sie sich Texte vom Schreiber vorlesen und verfassen. Zudem verwaltet der Schreiber den ritterlichen Geldbeutel und kümmert sich die weltlichen Belange wie die Entrichtung von Zöllen und die notwendigen Einkäufe. Am Hofe führt er im Namen des Ritters Verhandlungen, falls die Anwesenheit seines Herrn nicht erforderlich ist. Wenn der Ritter mit einer besonders kritischen Aufgabe betraut ist oder aber es sich leisten kann, dann kann auch ein gelehrter Magier die Aufgaben des Schreibers übernehmen.

Obgleich ein Ritter sich selbst zu verteidigen weiß, gehört zu seiner Gefolgschaft oft noch ein erfahrener *Waffenknecht*, der im besten Fall gleichzeitig ein guter Schütze und Spurenleser ist. Seine Aufgaben sind neben der Unterstützung des Ritters im Kampf vor allem die Jagd und die Pflege der Pferde.

Das ritterliche Turnier

»Da öffnet sich unter Fanfarenschall das Burgtor, und hervor reiten, immer zu zweien nebeneinander, die Ritter und Ritterinnen in ihren strahlenden Rüstungen. Des Herren Praios Licht spiegelt sich auf blank polierten Helmen und Harnischen, und die Herrin Rondra erfreut sich an dem Bild, das ganz nach ihrem Sinne ist. Ein jeder der herrlichen Kriegsleute trägt eine Bannerlanze in der Rechten, in der Linken den Schild mit dem stolzen Wappen. Dieses Wappen ist auch auf dem Wappenrock zu sehen und wiederholt sich auf der Kuvertüre, in die das edle Ross gekleidet ist. Das Volk am Wege jubelt und jauchzt, als die Streiter und Streiterinnen an ihnen vorbeiziehen, denn jeder weiß, dass es in den folgenden Tag manch aufregenden und herrlichen Kampf zu bewundern gibt: Es ist Turnierzeit!«

—*aus* Die Herrin in Silber und Rot, *eine Ritteradiventure von Caralina von Elkenhoff*

Eine der wichtigsten Aufgaben der Ritter ist es, das einfache Volk mit der Waffe in der Hand gegen Angreifer und Gefahren zu verteidigen. Doch auch die Repräsentation ist wichtig, und hierzu zählt die Aufgabe, die Kampfkraft untereinander auf friedliche Weise zu messen, so dass das Volk weiß, dass es in guten und sicheren Händen ist. So hat sich die Tradition des Turniers entwickelt, bei dem Ritter aufeinander treffen, um ihre Fähigkeiten miteinander zu messen. Nebenher sind diese Treffen zu wichtigen gesellschaftlichen Treffen geworden, bei dem Bündnisse geschlossen und Ehen arrangiert werden. Das Ausrichten eines solchen Turniers ist immer mit hohen Kosten verbunden, schon deswegen verbieten sich Turniere ohne besonderen Anlass.

Es gibt einige traditionsreiche Turniere, die alle vier oder zwölf, in sel-

tenen Fällen sogar jedes Jahr abgehalten werden, die meisten Turniere werden aber anlässlich eines besonderen Festes veranstaltet, etwa einer Hochzeit oder einer Schwertleite. Seltener (und dann meist in wesentlich kleinerem Rahmen) dienen Turniere einem Götterurteil, etwa wenn es darum geht, die Schuld oder Unschuld eines angeklagten Ritters zu beweisen oder um ein vakantes Lehen zu vergeben. Ebenso unterschiedlich fällt die Größe des Turniers aus: In der Provinz ist es keine Ausnahme, dass gerade einmal ein halbes Dutzend Ritter eintrifft, während zu traditionsreichen Turnieren in Provinzhauptstädten berühmte Recken aus fernsten Landen anreisen.

Ursprünglich durften nur Männer und Frauen von Adel, die eine Ausbildung zum Ritter absolviert hatten, an Turnieren teilnehmen. In besonders traditionsbewussten Gegenden kommt es sogar bis heute vor, dass die Teilnehmer belegen müssen, dass ihre Vorfahren bis ins dritte oder siebte Glied adliger Herkunft sind. Doch mit der zunehmenden Verbreitung der Kriegerakademien wurden diese Regeln aufgeweicht, und seit einigen Generationen sind bei vielen Turnieren auch Teilnehmer zugelassen, die 'nur' einen Kriegerbrief vorweisen können. Die Träger eines Schwertgesellenringes werden hingegen nur zögerlich akzeptiert und müssen in der Regel beim Turniermarschall vorsprechen und einen einflussreichen Fürsprecher vorweisen, bevor sie teilnehmen dürfen.

Die meisten Turniere dauern mehrere Tage, wobei tagsüber unterschiedliche Wettkämpfe abgehalten werden und abends Feste stattfinden, bei denen Barden und Musikanten aufspielen und höfisches Leben geübt wird. Oftmals werden parallel zum eigentlichen Turnier weitere Wettkämpfe abgehalten, bei denen das einfache Volk seine Fähigkeiten beweisen kann: zum Beispiel Schützenturniere oder Kämpfe mit Waffen, die nicht dem Ritter- und Kriegerstand vorbehalten sind, wie etwa normale Einhandschwerter oder Kampfstäbe. Dies dient einerseits dazu, dem einfachen Volk Unterhaltung zu bieten, andererseits können hier auch nichtadlige Kämpfer ohne Kriegerbrief ihr Können beweisen – etwa um sich als Söldner oder Soldaten in gutes Licht zu setzen.

Ein weiteres verbreitetes Element sind die Knappenturniere, die oft den Auftakt eines Turniers bilden. Hier können die 'Nachwuchs-Ritter', die noch nicht an den eigentlichen Wettkämpfen teilnehmen dürfen, in Geschicklichkeitsspielen zeigen, was sie gelernt haben: So müssen sie vom galoppierenden Pferd aus Ringe mit der Lanze aufspießen, mit dem Schwert nach Holzköpfen schlagen, 'gegen den Ilkhold reiten' (also einen an einem Balken befestigten Schild mit der Lanze so heftig treffen, dass das Balkenwerk möglichst oft um seine Achse rotiert) oder dergleichen mehr. Das eigentliche Ritterturnier besteht traditionell aus zwei bis drei verschiedenen Disziplinen. Dies ist an erster Stelle das *Gestech* oder *Lanzenstechen*, auch *Tjost* oder *Tjoste*, bei dem jeweils zwei Ritter mit Turnierlanzen gegeneinander antreten. Sie reiten mit eingelegter Lanze an einer Mittelbande entlang und versuchen, den Schild oder sogar den Brustpanzer des Gegners zu treffen, so dass dieser aus dem Sattel geschleudert wird, während sie selbst den gegnerischen Lanzenstich abwehren müssen. Ebenso verbreitet ist das *Gestampfe*, auch *Buhurt* genannt: Hier werden alle teilnehmenden Ritter in zwei Parteien aufgeteilt und reiten gleichzeitig auf den Turnierplatz, wo sie mit (stumpfem) Schwert und Schild gegeneinander fechten, bis eine Partei die Überhand gewinnt. Immer seltener wird das *Große Kampfspiel*, ein Variante des Gestampfes: In einem mehrere Rechtmeilen großen Areal können die beiden Parteien sich frei bewegen und müssen versuchen, die Gegner im Kampf mit Lanze oder Schild zu besiegen, gefangen zu nehmen und in die eigene 'Burg' zu bringen: ein speziell markiertes Gebiet, meist nur eine Wiese oder Lichtung. Solche Kampfspiele können auch mehrere Tage in Anspruch nehmen, lassen aber auf Grund des großen Gebiets kein Publikum zu.

Die genauen Regularien, welche Kämpfe im Lauf eines Turniers stattfinden und wie sie gewertet werden, bleiben der Entscheidung des Einladenden überlassen. Mehrere Versuche, einheitliche Regeln einzuführen, sind immer wieder an der Traditionsliebe in den unterschiedlichen Regionen gescheitert. So gibt es abgeschwächte Gestechvarianten, in denen es ausreicht, seine (angesägte) Lanze am Schild des Gegners zu zerbrechen, um zu beweisen, dass man ihn kraftvoll getroffen hat. Bei anderen Turnieren wird der Kampf am Boden mit Schwert und Schild weitergeführt, sobald ein Ritter vom Pferd gestürzt ist. Auch wann ein Ritter im Buhurt oder dem Großen Kampfspiel als

besiegt gilt, ist nicht einheitlich geregelt. Entweder er hat verloren, sobald er den Sattel seines Pferdes verlassen hat (und dann ist es oft die Aufgabe der bemitleidenswerten Knappen, ihren Herren oder ihre Herrin möglichst unbeschadet vom Turnierfeld zu bergen), aber es kann auch sein, dass so lange mit Waffen aufeinander geprügelt wird, bis einer der Beteiligten "tot ist, aufgibt oder nicht mehr kann". Es gibt auch eine (vor allem in Garetien verbreitete) Variante, in der es ausreicht, dem Gegner eine speziell für diesen Wettkampf am Helm befestigte Helmzier herunterzuschlagen.

Bei besonders traditionellen Turnieren steht am Anfang des Turniers das 'Ehrengericht': Alle Ritter müssen ihre Helme auf einem langen Tisch präsentieren, und die höfischen Frauen und Herren, die selbst nicht am Turnier teilnehmen, dürfen beurteilen, ob der betreffende Ritter sich in der Vergangenheit ritterlich benommen hat, sein Verhalten also den ritterlichen Tugenden genügt. Ist dies nicht der Fall, dann stoßen sie den Helm vom Tisch und der betreffende Ritter ist vom Turnier ausgeschlossen. Da dies mit großem Ehrverlust verbunden ist, darf niemand einen Helm leichtfertig umstoßen. Sollte der derart Anklagende nämlich auf entsprechende Nachfragen keine Belege für die 'Unhöflichkeiten' erbringen können, so wird er selbst mit gleicher Ungnade belegt und vermutlich zu weiteren Turnieren gar nicht mehr geladen.

Für die Einhaltung der Regularien und den einwandfreien Ablauf ist zumeist ein Turniermarschall zuständig, dem mehrere Persevanten als Helfer zur Hand gehen. Oft handelt es sich hierbei um einen Herold des Veranstalters, doch an bedeutenden Höfen gibt es auch Turniermarschälle, die sich nur dieser Aufgabe widmen. Reiche Adlige bringen zu Turnieren hingegen eigene Herolde mit, die den Ruhm ihres Herren durch gut gewählte Ankündigungen auf dem Turnierplatz mehren sollen.

Lange Zeit aus der Mode gekommen waren die 'Turniere nach Pervalschen Regeln', bei denen nur mit scharfen Waffen gekämpft wird und erst die völlige Kampfunfähigkeit (oder gar der Tod) eines Kombattanten als Sieg gilt. Erst in jüngster Zeit werden in Almada und Südgaretien vereinzelt wieder Turniere mit scharfen Waffen gefochten – eine Entwicklung, die vom traditionellen Ritter aus Weiden oder Tobrien als 'barbarisch' bezeichnet wird.

In früheren Zeiten soll es sogar Turniere gegeben haben, bei denen Pferd, Waffen und Rüstungen jedes Besiegten in den Besitz des Siegers übergehen, doch hat diese Spielart zur Verarmung so vieler Ritter geführt, dass es mittlerweile ungebräuchlich und in manchen Gegenden sogar ausdrücklich verboten ist.

Turniere in den unterschiedlichen Regionen

Die Tatsache, dass das Rittertum in verschiedenen aventurischen Regionen ganz unterschiedlich betrachtet wird, hat natürlich auch Folgen für die Turniere, die in dem jeweiligen Landstrich veranstaltet werden. In Tobrien, Weiden und Greifenfurt dient das Turnier vor allem dem Zweck der gemeinsamen Waffenübung. Bei solchen Turnieren entfällt oft das Gestech zugunsten des Gestampfes. Manchmal dürfen die Ritter sogar eigene Fußkämpfer mit auf den Turnierplatz bringen, die die Aufgabe haben, gegnerische Ritter mit Spießen und Hellebarden aus dem Sattel zu ziehen. Das Große Kampfspiel ist ein typisches Phänomen dieser Art Turniere.

Je weiter man nach Südwesten geht, desto mehr steht die Darstellung der Ritterlichkeit im Mittelpunkt, denn hier haben es die Ritter um so nötiger, sich von den Soldaten und Söldnern abzuheben, die ja teilweise auch über hervorragende Kampffähigkeiten verfügen. In Garetien, Nordmarken und Almada sind die Turniere oft sehr prächtig: Viele Ritter treten in speziellen Gestechrüstungen an, die üppig verziert sind und gerade einmal genug Bewegungsfreiheit für den Lanzengang lassen, während eine Fortsetzung des Kampfes mit Schwert und Schild in einer solchen Rüstung kaum möglich ist. So ist der Lanzengang hier auch entschieden, sobald ein Ritter vom Pferd stürzt. In Garetien und den Nordmarken sind Visierhelme mit großen und bunten Federbüschen sehr verbreitet, nicht die geschlossenen Topfhelme der Weidener Tradition, und selbst die Wappenröcke und Schabracken sind üppiger geschmückt und verziert. Kämpferische Leistungen sind wichtig, stehen aber nicht allein. Vielmehr gelten Höfischkeit, Ehre und die 'Minniglichkeit' in gleichem Maße zu den Dingen, die bewiesen werden müssen. Daher ist das Ehrengericht sehr verbreitet, und es ist auch üblich, seine Zweikämpfe einer 'beminnten' Person zu widmen, für deren Ehre und Ansehen man streitet. Viele Turniere haben den Charakter eines großen Volksfestes, und der Anteil an Disziplinen für das einfache Volk ist hier höher als in den nordöstlichen Provinzen. Auch turnierende Schwertgesellen sind ein üblicher Anblick, vor allem natürlich bei den Kämpfen mit Einhand- und Zweihandwaffen, während das Große Kampfspiel ungebräuchlich ist. In Almada kommen Turniere vor, die *Fantasia* heißen und bei denen der Einfluss der Reiterspiele der Novadis unübersehbar ist – nicht zu verwechseln mit der *Fantasija*, die ein angedeuteter Sturmangriff eines Novadistammes ist (siehe **Raschtul 87**).

Der Schwarze Ritter und der tobrische Grüne Ritter

Wenn ein Ritter aus irgendwelchen Gründen sein Wappen nicht zeigen will, dann kann er in Absprache mit dem Turniermarschall als Schwarzer Ritter antreten: also mit einem rein schwarzen Schild und Banner, und oft auch mit schwarzer Schabracke. Dieser Ritter muss seine Identität allein dem Turniermarschall offenbaren, und er muss sein Gesicht während des gesamten Turniers niemandem zeigen. So können zum Beispiel Hochadlige inkognito auf Turnieren mitfechten, aber auch manch ein verurteilter Raubritter konnte auf diese Weise seine Ritterlichkeit unter Beweis stellen. Auch ein Eid oder ein selbst auferlegtes Götterurteil kann einen Ritter dazu bringen, mit schwarzem Wappen zum Turnier zu erscheinen. Der Marschall muss sehr genau überlegen, ob er einem solchen Schwarzen Ritter die Teilnahme genehmigt, und in der Regel muss er wichtige Gründe haben, wenn er es ablehnt.

Eine weitere Besonderheit gibt es in der tobrischen Rittertradition: Hier darf die lokale Druidenschaft einen eigenen Streiter antreten lassen, der noch nicht einmal nachweisen muss, dass er von adligem Geblüt ist. Auch er darf seine Identität geheim halten und darf vom Veranstalter des Turniers sogar verlangen, mit Pferd, Waffen und Rüstung ausgestattet zu werden. Sein Wappenschild und sein Banner sind einfarbig grün, weswegen er allgemein Grüner Ritter (bzw. Grüne Ritterin) genannt wird. Die Gründe, warum Druiden einen Streiter zu einem Turnier schicken, mögen unterschiedlich sein. Manchmal mag es ihnen darum gehen, bei Götterurteilen ihren Beitrag zu leisten, manchmal wollen sie vielleicht auch nur ihren Einfluss demonstrieren.

Nicht verwechseln sollte man die Tradition des tobrischen Grünen Ritters übrigens mit dem in Garetien zum Sprichwort gewordenen Grünen Ritter, der niemals Erfolg hat, aber dessen ungeachtet immer wieder antritt. Diese Redensart geht auf den Ritter Fredegast von Gauternburg zurück, der jahrelang an Turnieren teilnahm, ohne sich davon entmutigen zu lassen, dass ihm kein einziger Erfolg zuteil wurde.

Die Minne

»"Wann immer ich mich nach wenigen Stunden traumlosen Schlummers vom Lager erhebe, führt mein Weg mich hierher zur Herdanspitze. Und wann immer ich die Turmkrone erreiche, treffe ich Euch hier. Wollt Ihr mir diesen Umstand vielleicht erklären, Schildmaid?"

Die Schildmaid senkte errötend den Blick ob der gestrengen, gleichwohl nicht unfreundlich vorgebrachten Rede des Abtmarschalls. Doch ihre Au-

gen blitzten kokett, als sie antwortete: "Muss nicht jemand Euren Schlummer bewachen?" "Oh, Ihr tut viel mehr als das, Schildmaid." Noch immer hatte die Stimme Herrn Brins den leicht tadelnden, leicht amüsierten Klang des belanglosen Gesprächs. "Ihr wacht über den Schlaf der gesamten Feste."
Die Augen der Schildmaid suchten und fanden den Blick des Abtmarschalls. Ihre Stimme war klar und fest. "Und doch gilt meine Wacht einzig und allein Euch, Gebieter, der Ihr größere Last tragt als alle anderen an diesem Ort. Und braucht nicht jeder Mann eine Frau, die ihm seine Last zu tragen hilft?"
Der junge Abtmarschall fuhr der Schildmaid mit der Rechten fahrig durch das lange, blonde Haar, während er augenscheinlich verlegen nach einer Antwort suchte auf die Frage, die klar und unmissverständlich gestellt war wie eine Herausforderung.
"Ich habe eine Herrin mir erwählt, Schildmaid. Dorthin richte ich meine Minne jeden Tag. Und jede Nacht. Ihr ehrt mich, wenn Ihr mich erwählt. Denn minnen dürft Ihr, doch erlaubt es mein Amt mir nicht, Euch nachzugeben – denn ich bin Euer Abtmarschall."«
—erlauscht auf dem Bergfried des Rhodensteins

»Ein Dichter und Schwärmer ist Euer Vater gewesen, mein Prinz, ein Sänger, Spielmann und großer Geschichtenerzähler – geliebt vom einfachen Volk, belächelt von seinen Standesgenossen. Eure Mutter hingegen war von Kindheit an im Waffenhandwerk unterrichtet und zur Herrschaft ausersehen worden. […] Ich erinnere mich gut: Es geschah auf dem Großen Hoftag zu Gareth, dass ein tobrischer Prinz in Liebe zu einer schönen Weidener Prinzessin entbrannte, doch sie erhörte weder seine Verse noch Sangeskunst noch Lautenspiel, denn damals ließ nur Schlachtenruhm und Schwerterklang ihr Herz höher schlagen. Da legte der Prinz die Farben des Hauses Löwenhaupt an, ritt in die Turnierschranken und forderte keinen geringeren als den mächtigen Avon Nordfalk, den späteren Streiter des Reiches. Der Prinz kämpfte ritterlich, er kämpfte galant, er kämpfte ehrenhaft. Und der Prinz verlor. Doch nach dieser Niederlage ritt er in die Schranken zurück, blutend, bleich, unverzagt – und am Ende des Tages hatte Euer Vater zwar alle Lanzengänge verloren, aber die Liebe Eurer Mutter gewonnen.«
—aus einem Schreiben des Minnesängers Walthard von Löwenhaupt an seinen Großneffen Arlan

In Aventurien sind Liebesheiraten nicht die Regel, gerade der Adel arrangiert Ehen häufig aus machtpolitischen Motiven, um z.B. die Verbindung zweier Häuser zu stärken. Auf die Gefühle der beteiligten Edelfrauen und -männer wird dabei selten Rücksicht genommen. Daher kommt es mitunter vor, dass Männer wie Frauen zwar nach außen hin dem Willen ihrer Familie oder des Lehnsherren sowie ihren ehelichen Pflichten genügen, ihr Herz aber dem Menschen schenken, der es zu berühren vermag – und das muss nicht unbedingt der Ehepartner sein. Diese Gefühle auszuleben verbieten jedoch die Ehre und Travias Gebote, mitunter auch Standesdünkel. So bleibt als einziger gesellschaftlich akzeptierter Ausweg nur, die Liebe durch Taten von Tapferkeit, Ehre und zeitloser Schönheit sprechen zu lassen; und zwar nicht heimlich, sondern offen vor dem gesamten Hof. Dieses Verhalten, das den geliebten Menschen zum Mittelpunkt ritterlichen Bemühens erhebt, nennt man Minne. Mancher Ritter widmet seine Siege im Turnier der Herzensdame, indem er die Lanze vor ihrer Turnierloge senkt, um sie mit dem Schmuck oder Schleier der Dame umwunden zu sehen – und der Ehegatte wird es mit Würde geschehen lassen. Auch in den Kampf gegen Unholde, Drachen und Dämonen reiten die wenigsten Kämpferinnen ohne ein Zeichen der Liebe des Angebeteten, meist ein Gunsthändchen am Arm, und fallen sie, so geschieht es mit seinem Namen auf den Lippen. Unnötig zu sagen, dass der Minnende nicht den Hauch eines Makels auf dem Schild ihrer Ehre dulden und mit dem Schwert in der Hand für ihr Leben eintreten wird. Manche raue Ritterin wird gar eigens das Lautenspiel erlernen, um dem Jüngling ihre Herzens unsterbliche Verse zu weihen. Und manchmal, so geht die Legende, soll die Angebetete dem Minnenden ob seines beharrlichen Bemühens mehr als nur ihre Huld gewährt haben.

Hohe Minne

Besonders traditionsbewusste Ritter haben den Gedanken der Minne noch weitergesponnen und daraus die Hohe Minne entwickelt. Schon den jungen Knappen und Knappinnen wird beigebracht, dass die Liebe zu Rondra im Zentrum des ritterlichen Lebens stehen muss – und diese Liebe soll deutlich tiefer sein als das rein religiöse Gefühl, das ein Kind seinen Eltern entgegenbringt. Da es aber nicht sein kann, dass ein Mensch Rondra umwirbt, erwählt er sich an ihrer Statt einen derischen Stellvertreter (der Ritter in der Regel eine Stellvertreterin, die Ritterin einen Stellvertreter). Es darf und kann gar nicht Bestreben und Sinn des Werbens um diesen Stellvertreter sein, jemals erhört zu werden – denn dies käme einer Erhörung durch Rondra selbst gleich, und eine solche Entscheidung obliegt nicht den Beminnten, sondern nur der Göttin selbst.
So wählen die meisten Ritter und Ritterinnen Personen als Objekt ihrer Hohen Minne, die schon aus Prinzip unerreichbar sind: zumeist wesentlich höher Gestellte, Verheiratete und manchmal sogar Wesen, die nicht von dieser Welt sind, wie etwa die Fee Pandlaril. Ein Außenstehender kann kaum unterscheiden, ob es sich im Einzelfall um Hohe oder die weiter oben beschriebene Niedere Minne handelt, denn in beiden Fällen wirbt der Ritter mit Taten und Liedern um die Gunst des Beminnten und lässt lieber sein Leben, als dessen Ehre beschmutzt zu sehen. Und auch die Person, die im Zentrum des Werbens steht, wird dem Ritter Gunstbeweise wie die oben genannten Gunsthändchen zukommen lassen.

Schon manches Mal ist es so zu peinlichen Missverständnissen gekommen, als der Beminnte an Niedere Minne glaubte und dem Werben des Ritters nachgeben wollte – und damit auf höchste Enttäuschung stieß, sah der Ritter sich doch damit seines makellosen 'Stellvertreter Rondras' beraubt.

Die höfische Jagd

An vielen Adelshöfen zählt die Jagd auch zu den höfischen Festen, die gleichzeitig gesellschaftliche Veranstaltungen sind. Die Einladung zu einer Jagd gilt als Ehre, und man nimmt daran teil wie an einem Ball: um zu sehen und gesehen zu werden. Nebenher ist dies auch eine Gelegenheit für Ritter, sich in Friedenszeiten zu bewähren.
Dies gilt aber vor allem für die zentralen Provinzen des Mittelreichs, in den nördlichen Randgebieten stehen bei Jagden noch in weit höherem Maße die Erfüllung der Gebote Firuns und die körperliche Ertüchtigung im Vordergrund. Hier ist die Jagd kein illustrer Zeitvertreib, sondern vor allem eine Möglichkeit, den Speiseplan zu erweitern. Dies führt dazu, dass die Adligen dieser Provinzen von ihren garetischen Standesgenossen hinter vorgehaltener Hand bisweilen als etwas rückständig belächelt werden.
Die hohe Jagd, zu der die Hatz auf Bär, Hirsch, Eber und Wolf gehört, ist das ausschließliche Privileg des Adels. Verstöße gegen das Jagdrecht ziehen harte Strafen nach sich und nicht selten sieht man Wilderer als abschreckende Beispiele aufgeknüpft am Wegesrand hängen. Die Jagd auf wehrhafte Tiere wird hauptsächlich als Übung des Leibes und Feindin des Müßiggangs angesehen. Deshalb ist das regelmäßig ausgeübte Waidwerk nicht nur ein guter Firunsdienst, sondern – neben dem Turnier – die beste praktische Übung für den Krieg. Hier gewöhnt der Adlige Körper und Geist an die Beschwerden des Schlachtfeldes und übt den Umgang mit den Waffen.
Zur Jagd gehört auch die Tugend der Tapferkeit, weshalb es verpönt ist, einen gestellten Bären oder Eber mit einer Armbrust oder dem Bogen zu erlegen. Vielmehr ist es das Vorrecht, ja, die Pflicht des höchsten anwesenden Adligen, sich dem Tier entgegenzustellen und den ersten Speer zu werfen. Nicht selten wird dies auch einem jungen Ritter überlassen, der gerade seine Schwertleite empfangen hat. Durch dieses Ritual hat er die Möglichkeit, seinen Mut und sein Waffengeschick unter Beweis zu stellen und sich damit Anerkennung der anderen Ritter zu erwerben.
In südlicheren Regionen und vor allem im Horasreich gibt es spezielle Jagdschlösser, die den Jagdgesellschaften bei längeren Jagden als Übernachtungsmöglichkeit dienen. Dort, wo solche Schlösser nicht vorhanden sind, übernachten die Jagenden in einfachen Hütten oder in Zelten, die von Bediensteten aufgeschlagen wurden.
Obgleich die Jagd in den nördlichen Provinzen einfacher und ernsthafter als im Herzen des Reiches betrieben wird, gibt es doch Gemeinsamkeiten. Auch hier ist ein Adliger stolz auf seine Jagdhunde edler Abstammung oder auf den Speer (angeblich) elfischer Machart, den er für teures Geld erstanden hat.

Das Raubrittertum

Nicht jeder Ritter befolgt die Tugenden und Werte, die er während seiner Knappenzeit gelernt hat. Statt die Armen, Schwachen und das Eigentum anderer zu beschützen, tun sich die als *Raubritter* bezeichneten Männer und Frauen durch Straßenraub und Plünderungszüge hervor.
Die Gründe, warum ein Ritter zum Raubritter wird, sind vielfältig. Eine Möglichkeit ist schlichte Geldgier. Mancher Dritt- oder Viertgeborene, der keine Aussicht hat, jemals etwas zu erben, mag sich keinem anderen Adligen unterordnen. Stattdessen strebt er schnellen Reichtum an, ohne Rücksicht auf seine einstigen Eide zu nehmen.
Raubritter handeln selten allein, da Wegelagerei nur schwer von einer einzigen Person vollzogen werden kann. Deshalb scharen viele Raubritter kleine Banden um sich. Diese bestehen aus Getreuen, die ihrem Herrn in das gesetzeslose Leben gefolgt sind, oder entflohenen Leibeigenen. In den Banden finden sich aber auch Diebe und Wegelagerer, die den Wunsch ihres Herrn nach schnellem Reichtum teilen.
Doch nicht jeder Raubritter hat den rondrianischen Tugenden abgeschworen oder ist freiwillig zu Raub und Diebstahl übergegangen. Adlige Fehden und Intrigen haben schon manche Familie ruiniert, ihr die Lebensgrundlage entzogen oder sie hoch verschuldet zurückgelassen. Orkbanden und Naturkatastrophen zerstören Existenzen, und auch die Auswirkungen der borbaradianischen Invasionen haben manch einem ehemals aufrechten Ritter nichts als das Schwert in seiner Hand gelassen. Verzweifelt, ratlos und vermeintlich von den Göttern verlassen sehen solche Ritter keine Möglichkeit, sich selbst und ihre Untertanen zu ernähren, als sich das Notwendige einfach von denen zu nehmen, die es in (scheinbarem) Überfluss haben. Obgleich nicht wenige versuchen, nur reisende Händler oder gutbetuchte Kaufleute zu überfallen, stellen sie sich damit doch außerhalb der praiosgewollten Ordnung. Von ihrem eigenen Handeln angewidert, zeichnen sich die Übergriffe solcher Raubritter meistens durch möglichst geringes Blutvergießen aus. Dagegen sind die Raubritter, die aus bloßer Goldgier rauben und plündern, schon bald nicht mehr von normalen Räubern zu unterscheiden.

Ritter in Weiden

»Die Ritter sind nicht nur Weidens Wehr, sie sind ihm Rückgrat und Lebensader. Mag der Ritterstand in vielen Provinzen gedeihen, nirgendwo sonst steht er in vergleichbarer Blüte, wird er, wie hierzulande, einem Vermächtnis gleich gehütet und gepflegt. Die Ritterschaft verbindet im gemeinsamen Selbstbewusstsein mittellose Ritter selbst mit dem Hochadel des Herzogtums, denn schlussendlich sind alle Ritter und damit vom selben Schlag!«
—aus dem Buch der Schlange des Draconiter-Präzeptors Parinor Goldquell

Im Herzogtum Weiden ist das Rittertum noch in seiner ursprünglichen Version verbreitet. Adligen wird die Verpflichtung, sich ritterlich zu verhalten, in die Wiege gelegt und das nicht auf Grund politischer Beweggründe, sondern aus dem Weidener Selbstverständnis heraus. Das Herzogtum ist der Schild des Reiches und die Ritter sind Weidens Wehr. Herzog wie landloser Dienstritter, sie alle durchlaufen die lange und harte Ausbildung vom Pagen zum Knappen und – so sie den Ansprüchen genügen – zur Schwertleite. Vor diesem Hintergrund pflegt man in Weiden einen geradlinigen Umgang untereinander, selbst ein einfacher Ritter aus der Provinz kann es sich im Bewusstsein seiner Ritterschaft erlauben, Prinz Arlan ungefragt wohlmeinende Ratschläge zu erteilen und dadurch sogar das Wohlwollen der Herzogin auf sich ziehen.
Ritterschaft ist in Weiden gleichzusetzen mit der Verpflichtung zu steter Bereitschaft. Auf ihren Gütern garantieren die Niederadligen den ihnen von den Göttern beschiedenen Schutz des Volkes und so befinden sie sich im steten Kampf gegen Schwarz- und Rotpelz. Ritterliche Turniere sind für den Adligen kein reines Vergnügen, denn hier übt man sich im Kampf, schätzt die Stärke von Freunden und Gegnern ein und der Sieger ist schlussendlich der würdigste Führer eines vielleicht geplanten Schwertzuges. So wird der Weidener Ritter durchaus in den ritterlichen Tugenden (siehe Seite 10) unterwiesen, nur folgt er diesen Idealen auf eine weit ursprünglichere Art und Weise als seine Standesgenossen im Herzen des Reiches. Nur Wenige haben Sinn für ritterliche Minne, da der Kampf ihre ganze Aufmerksamkeit fordert, und staatsmännische Weitsicht ist ebenfalls eher selten anzutreffen. Dem gegenüber stehen die unverbrüchliche Treue zur Göttin Rondra und ihren Tugenden, die sprichwörtliche Lehnstreue sowie eine überwiegend konservative Weltsicht, die sich auch in der Wahl von Waffen und Rüstung spiegelt. Massive Pan-

zer, stabile Kettenhemden, beide nicht selten alte Erbstücke, und vor allem zweihändige Waffen unterschiedlichster Form sind sichtbarer Ausdruck dieser Geisteshaltung und scheiden auf den ersten Blick Ritter von allen übrigen Ständen. Solchermaßen ausgestattet streitet der Weidener Ritter in einer Schlacht an vorderster Front, sei es nun eine landlose Ritterin, ein Graf oder die Herzogin. All dessen eingedenk ist den Rittern Weidens ein unverbrüchliches Selbstbewusstsein zu eigen, das in der Selbstverständlichkeit, in der sie die unbedingte Treue und Dienstbarkeit ihrer Untergebenen einfordern, nicht selten arrogant wirkt.

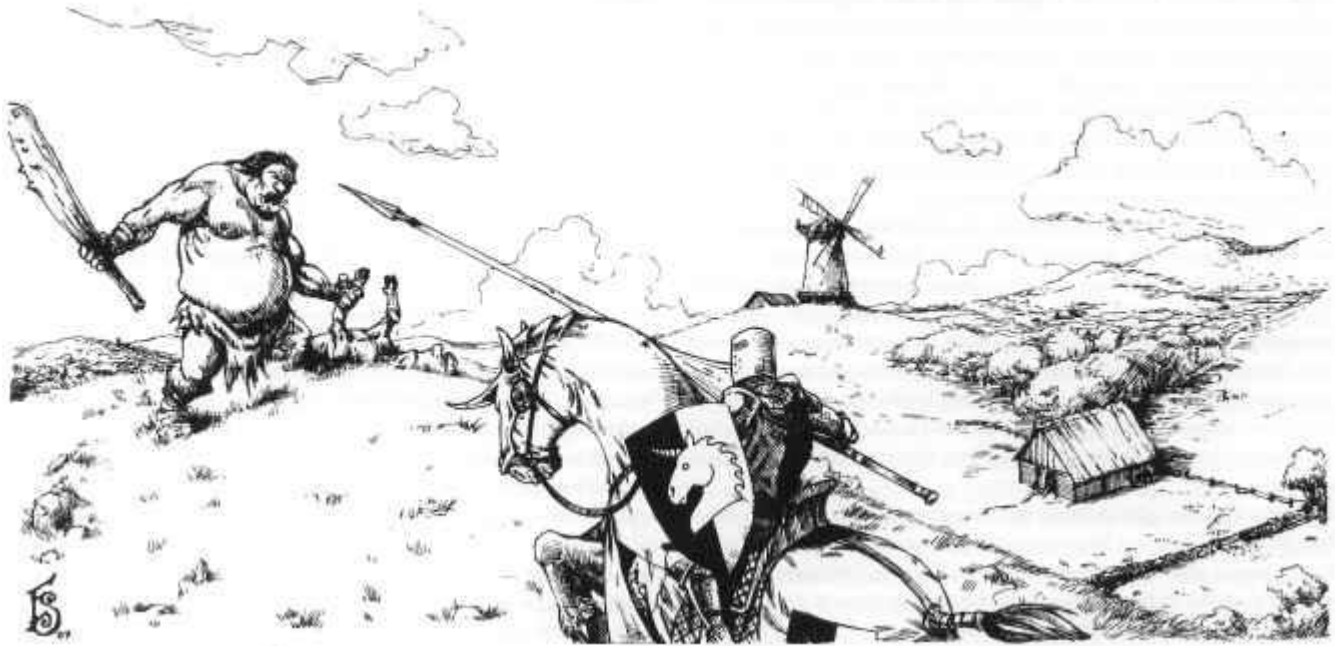
Ritter in Tobrien

Das Rittertum in Tobrien weist eine mit Weiden vergleichbare Tradition und herausgehobene gesellschaftliche Stellung auf, ohne allerdings dieselbe aventurienweite Berühmtheit zu genießen. Im östlichen Herzogtum waren und sind Ritterinnen und Ritter das Fundament des Adels, bedeutsam vor allem als Schutzmacht des einfachen Volkes vor den mannigfaltigen Gefahren in einem rauen und wenig besiedelten Land. Eng damit verbunden und gefördert durch die weit verbreitete Verehrung Firuns fällt der höfischen Jagd eine wichtige Rolle zu.
Das Turnierwesen war in Tobrien hingegen bereits vor der borbaradianischen Invasion weniger ausgeprägt als in den Ländern westlich der Trollzacken und Sichelgebirge. Beschwerliche Wege, mangelnde Turnierausrüstung und ritterliche Verpflichtungen in den dünn besiedelten Landen schränkten dies ein. Der erbitterte Kampf gegen die Heptarchien lässt es zumal kaum zu, dass tobrische Ritter auf der Suche nach Ruhm und Ehre die großen Turniere des Reiches besuchen. Vielmehr ist es wichtig, seine Ehre durch den Schutz des Herzogenhauses, des Landes und seiner Bevölkerung zu beweisen.
Selten werden Pagen oder Knappen aus anderen Provinzen nach Tobrien entsandt, als zu groß werden die Gefahren erachtet – dagegen werden tobrische Zöglinge an manchem Hof im Reich gerne erzogen. Vor allem die Verbundenheit mit Weiden trägt hier Früchte. Schon immer stellten die adligen Ritter eine wichtige Stütze im tobrischen Heer dar, und Ritter werden oft als berittene Anführer unterschiedlicher Heerhaufen eingesetzt. Als besondere Ehre können Ritter in die *Wulfengarde*, die Leibgarde des Herzogshauses, berufen werden.
Schwierig stellt sich die Situation der Ritterschaft auf Grund der Erfahrungen mit den Heptarchien dar – viele ritterliche Tugenden erwiesen sich als schwer zu befolgen, etwa Barmherzigkeit gegenüber Überläufern, und so bleiben Gewissenskonflikte und Hader mit der eigenen Erziehung bei vielen tobrischen Rittern nicht aus. Als Hilfe in der Not haben sich einige von ihnen in Orden und Gemeinschaften zusammengeschlossen, um Questen gemeinsam zu bestehen oder Aufgaben zu bewältigen. Hier sei vor allem der Schwertzug hervorzuheben, der seinerzeit Ilsur befreite, oder *Yerodins Reiter*, eine Vereinigung von Lanzenreitern, die sich gegen Drachen in der Schwarzen Sichel verschworen haben.
Es gibt weitere nicht-kirchliche Ritterorden, die jedoch meist klein und unbedeutend sind und bleiben. Viele dieser Orden haben einen legendären Orden zum Vorbild, der vor langer Zeit im Dienste der Drachen stand: Er soll für den Schutz drachischer Geheimnisse und Artefakte gesorgt haben, und auch das Untersuchen von Stollen und Höhlen soll zu seinen Aufgaben gehört haben, wenn diese zu eng für die Drachen sind. Die ersten Burgen in den Drachensteinen könnten auf diesen Orden zurückgehen (177 D).

Ritter in Greifenfurt

»Ritterlichkeit ist keine Sache eines einzigen Standes. Ritterliche Tugenden sind ein Leitstern, nach dem sich ein jeder zu richten hat, welcher für Praios, Mark und Greifin das Schwert erhebt!«
—Ausspruch des Heiligen aus der Vita des heiligen Argaen Düsterfluss von Orkenwall

Obwohl auch Greifenfurt die Traditionen des Knappendienstes und der Schwertleite pflegt, hat der beständige Kampf gegen die Orks bewirkt, dass sich das Rittertum in dieser Region verändert hat. Viele Adelsgeschlechter können die althergebrachten Traditionen schon allein auf Grund ihrer wirtschaftlichen Lage nicht einhalten. So leisten es sich fast ausschließlich die vermögenden Familien, mehr als nur den Erstgeborenen in die Knappenschaft an befreundete Adelshöfe zu geben. Üblicherweise werden Zweit- und Drittgeborene entweder nach Auraleth entsandt, um dem Bannstrahl zu dienen, oder sie durchlaufen eine Ausbildung an der Kadettenakademie bei Greifenberg, um die höhere Offizierslaufbahn bei den Märker Truppen einzuschlagen. Gleichwohl muss man sagen, dass auch die Abgänger dieser Institutionen den ritterlichen Tugenden folgen und diese hoch halten.
Ausgebildet wird in der Mark vor allem am Anderthalbhänder oder Langschwert. Auch Kettenwaffen und Streitkolben sind beliebt, während man allen Waffen, die von den Arbeitsgeräten der unteren Stände abgeleitet werden können (wie Kriegsflegel, Sturmsense oder Kriegshammer) skeptisch gegenübersteht.



Die Nähe zu Praios und die durch ihn zementierte Ordnung regelt alle Fragen des Lebens und nicht zuletzt die komplizierte Etikette im Alltag und verhindert, dass der auf Grund heldenhafter Taten zum Ritter geschlagene Bürgerliche auch nur auf den Gedanken kommt, er könne es dem Baron gleich tun, der die ritterliche Ausbildung zur Gänze durchlaufen hat.

Ritter in Perricum

Die Ritter Perricums können guten Gewissens in zwei Fraktionen aufgeteilt werden, und zwar abhängig davon, ob sie ihre Ausbildung südlich oder nördlich des Darpat durchlaufen haben.

Nach den ritterlichen Tugenden befragt, wird ein Ritter aus dem nördlichen, darpatischen Gebiet als erstes Barmherzigkeit und Frömmigkeit nennen, einer aus der südlichen Region Mut und Beständigkeit. In einer halbtulamidischen Umgebung pochen gerade die Ritter aus Perricum auf die alten Traditionen, auf harte Ausbildung und Härte zu sich selbst. Innerhalb des garetischen Ritteraufgebotes, zu dem sie bis vor kurzem zählten, fielen die Perricumer vor allem durch kleine Abweichungen der Rüstung auf: Manche tauschen das Visier gegen einen Nackenschutz, umwickeln den Helm turbanartig mit (feuchten) Tüchern oder wählen einen an den novadischen Reiterburnus gemahnenden weiten Wappenrock.

Auch die tulamidische Bevölkerung Perricums kennt Ritterlichkeit, wobei hier vor allem die Kombination des nebachotischen Kämpfers mit der mittelreichischen Rittertradition zur Ausprägung gekommen ist: Die Nebachoten glauben, dass Rondra sich, als Perricum unter den Posaunenstößen fiel, von ihnen abgewandt habe, weshalb die heutigen Krieger und Ritter ihrem göttlichen Sohn gefallen und dadurch Rondras Wohlwollen wiedererlangen wollen. Ritter des südlichen Perricum beteiligen sich selten an Turnieren, da sie das Kämpfen und Reiten nicht als Spiel betrachten, sondern als kriegerische Bewährung. Dazu tragen sie meist die Farben Kors: Rot und Schwarz, darüber unterschiedliche Rüstungen – Kurbul, Kettenmantel, Tuchrüstung, Ringelpanzer, niemals jedoch den als feindlich-aranisch verstandenen Spiegelpanzer. Sie idealisieren die wehrhafte Frau, die 'Rondra in Menschengestalt', weshalb die Hohe Minne sehr verbreitet ist – und Ritterinnen hoch geschätzt werden.

Eine Besonderheit der Traviamark – Die Gänseritter

Als Sühne für das Blutvergießen in der *Blutnacht von Rommilys* (siehe Seite 107) gründeten die Häuser Bregelsaum und Rabenmund im Jahr 1022 BF einen Orden für traviagefällige Ritter. Mit vollem Namen heißt der Orden deswegen 'Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer zur Mahnung an die Blutnacht von Rommilys', doch bald schon hatte sich der Name 'Gänseritter' verbreitet.

Anfänglich waren die meisten Mitglieder des Ordens nur auf Druck ihrer Familienoberhäupter und der Travia-Kirche beigetreten. Im Laufe der Jahre wandelte sich der Orden jedoch zum 'starken Arm' der Kirche. Diese Wandlung ließ denn auch zahlreiche traviafromme Krieger und Pilger Mitglied der Gemeinschaft werden. Einen weiteren Aufschwung löste das Wunder von Rommilys 1028 BF aus, als u.a. mittels des Heiligen Kessels die Einwohner der Stadt mit Nahrung versorgt wurden.

Der Orden dient der Travia-Kirche bislang als nahezu einzige Wehr, um die Traviamark zu befrieden. In der Mark ist die Gemeinschaft bislang hoch angesehen, auch wenn insbesondere Zugereiste ihre 'übertriebene Frömmelei' (etwa in Bezug auf Zechprellerei oder Hurerei) mindestens befremdlich finden. Der Orden untersteht Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* (siehe Seite 162) als Hochmeister, dem traditionell ein Bregelsaum und ein Rabenmund als gleichberechtigte Stellvertreter untergeordnet sind. Ordensziele sind der Schutz des Heiligen Paares und der Traviamark. Längerfristig hofft der Bund, die Wildermark unter das Banner der Göttin zurückzuführen. Eine weitere Queste des Ordens ist es, den verschollenen Heiligen Gänsekiel zu finden. Darüber hinaus bildet die Gemeinschaft den Kern der Bewaffneten der Traviamark.

Die Wildnis

Ein Wort an Spieler und Meister

Die meisten Aventurier fürchten die Wildnis. Kaum jemand wagt sich ohne zwingenden Grund in Regionen, in denen die menschliche Zivilisation weit entfernt ist, denn das bedeutet unberechenbare Fährnisse, gefährliche Kreaturen und feindliche Wesen. Wer sich in die Wildnis begibt, ist auf sich allein gestellt. Schon ein verstauchter Fuß kann den Tod bedeuten, denn wer nicht laufen kann, kann sich kaum wehren, sich nicht ernähren, aber schon gar nicht zu jemandem gelangen, der Hilfe leisten könnte – denn das nächste Dorf, der nächste Heiler ist oft mehrere Tagesreisen entfernt.

Die Wildnis ist unerforscht, birgt das Unbekannte, und wo das Wissen endet, beginnt der Aberglaube. Welche Kreaturen mögen in diesen unbekannten Regionen lauern? Denn wenn von hundegroßen Spinnen berichtet wird, mag es dann nicht auch pferde- oder gar hausgroße Exemplare geben? Was ist dran an Erzählungen über Feen und Nymphen, die den Menschen mal freundlich, mal feindlich entgegentreten, über Waldschrate, Irrlichter, Tierkönige und Drachen? Selbst wer lange Zeit durch tiefe Wälder und hohe Gebirge gewandert ist, wird immer wieder auf Dinge stoßen, die ihm bisher unbekannt sind.

In jedem Gebirge gibt es Berge und abgelegene Täler, die seit Jahrhunderten von keinem Menschen betreten wurden – wenn sie überhaupt jemals das Auge eines denkenden Wesens erblickte. Gleiches gilt für die Waldregionen, die zu dicht und zu dunkel sind, um sie ohne triftigen Grund jemals zu betreten.

Ein poetisch veranlagter Held mag nach dem Blick über eine schroffe Gebirgsformation die Schönheit dieses Landes preisen, doch die meisten sehen darin viel mehr ein unwirtliches Gelände mit unzähligen lauernden Gefahren, dessen Durchquerung viele Tage voller Mühsal und Anstrengung bedeutet: Wege gibt es nicht, und man muss jederzeit damit rechnen, wieder mehrere Wegstunden zurückzugehen, weil der Weg durch reißende Bäche, tiefe Spalten oder steile Felswände versperrt ist. Ständig drohen Steinschlag, verborgene Felslöcher, unsicherer Grund oder gar unbekannte Wesen, die ihren Speiseplan vielleicht gerne durch einen Happen Mensch bereichern wollen.

Wer sich in solche Gegenden vorwagt, muss in großer Not sein – oder aber sehr wagemutig. Beides trifft hin und wieder auf Helden zu, und so geschieht es immer wieder, dass sie es mit unbekannten Dingen, Wesen oder Pflanzen zu tun bekommen. Spieler sollten sich durchaus bewusst sein, wie weit ihre Figuren sich von jedem vertrauten Terrain entfernen, wenn sie in die tiefe Wildnis vordringen.

Natürlich gibt es Wildniskundige, z. B. Jäger, Fallensteller und Prospektoren, die sich regelmäßig fern jeder Zivilisation bewegen, sich dort oft sogar besser auskennen als in menschlichen Siedlungen. Doch sie alle wissen sehr genau, wie wenig sie eigentlich wissen – nur deshalb überleben sie. Ihre ständige Vorsicht und ihr beiläufiger, schicksalsergebener Umgang mit unerwarteten und gefährlichen Situationen lassen sie häufig selbstbewusst wirken. Doch wer zu sehr von sich und seinen Fertigkeiten überzeugt ist und die Gefahren der Wildnis unterschätzt, wird schon sehr bald den Aasfressern als Festmahl dienen.

Auch Elfen und andere 'Naturvölker' haben enormen Respekt vor dem ständigen Überlebenskampf, der beginnt, sobald sie vertrautes Terrain verlassen und nicht auf die Hilfe ihres Stammes oder ihrer Sippe zurückgreifen können. Ein Steppenelf ist im tiefen Wald kaum besser aufgehoben als ein wildniskundiger Mensch, eine Zwergin stellt sich vermutlich im Gebirge geschickter an als ein Auelf. Aber selbst eine Waldelfe weiß, dass jeder Wald Geheimnisse birgt, von denen sie noch nie gehört hat und vor denen sie sich besser in Acht nehmen sollte. Firnelfen schließlich kennen sich an kaum einem Ort aus, der nicht von dichtem Schnee oder Eis bedeckt ist, und sie sind wie auch menschliche Städter in tiefen Wäldern oder Schluchten ständig von unbekannten Gefahren umgeben.

Entgegen landläufiger Meinung ist diese gefährliche Wildnis auch im mittleren Aventurien weit verbreitet. Selbst hier gibt es dichte Wälder und unüberwindliche Gebirgszüge. Wenn Ihr Held also etwa den Reichsforst betritt, dann denken Sie nicht an den üblichen, von Forstwirtschaft geprägten Wald, den Sie vielleicht von Spaziergängen kennen. Orientieren Sie sich viel mehr an den Waldgebieten der Rocky Mountains – und große, hungrige Bären sind im mittelreichischen Wald noch das kleinste Problem, das auf Ihre Helden wartet.

Der tiefe Wald

Wald ist nicht gleich Wald. Jeder Wald hat seine eigenen Besonderheiten, seien es geographische Merkmale oder die Tier- und Pflanzenwelt, die ihm ein unverwechselbares Gesicht geben. Eines jedoch ist bei allen Wäldern gleich: Je tiefer der Mensch in den Wald eindringt, desto unwegsamer werden die Pfade, desto seltener erblickt man Tiere und zwischen bekannten Bäumen und Pflanzen finden sich fremde Gewächse aller Art. Zwar sind ausgedehnte Wälder für den durchschnittlichen Mittelländer keine Besonderheit und die Menschen leben im und vom Wald, doch ist sein Inneres ihnen fremd.

Weit entfernt von schützenden Dörfern und Städten ist der Mensch im Wald auf sich alleine gestellt. Vieles von dem, was im Wald leben soll, kennt er nur aus Gerüchten, Mythen und Sagen oder von Erzählungen, die er von Reisenden oder den Dorfbütteln gehört hat. Nicht wenige Legenden gehen auf einen wahren Kern zurück, leben doch im Herzen der Wildnis neben Hirschen und Wölfen auch solch geheimnisumwitterte Kreaturen wie Waldschrate, Dryaden und Einhörner.

Die meisten Reisenden passieren nur kurze Waldabschnitte auf ausgeprägten Pfaden oder nutzen die Reichsstraßen, die ein müheloses Vorankommen versprechen. Doch bereits wenige Schritte, nachdem man den Pfad verlassen hat, scheint der Wald ein anderer zu sein. Mit jedem Schritt, mit dem sich der Mensch tiefer in den Wald begibt, wird dieser fremder und unheimlicher. Selbst die sonnendurchfluteten Kronen der Bäume wirken bedrohlich, wenn sich eine plötzliche Stille über den Wald zu legen scheint und nur noch ein unbestimmtes Rascheln im Unterholz zu hören ist.

In der zunächst atemlosen Stille des Waldes erklingen, wie auf ein geheimes Zeichen, plötzlich zahllose Geräusche. Der Wind weht leise durch das dichte Blätterdach, die Baumkronen scheinen sich zu einem stummen Takt zu wiegen, überall knarrt, knackt und raschelt es. In Ferne schreit ein Tier ... wenn es denn ein Tier war und nicht irgendetwas ganz anderes, Unbeschreibliches.

Der tiefe Wald kann durchaus ein schöner Ort sein, wenn Sonnenlicht sanft durch das Blätterdach hindurch scheint oder sich ein Rudel Rehe äsend im Morgengrauen auf einer kleinen Lichtung eingefunden hat. In solch seltenen Momenten scheint Firuns grimmiger Wille die Wildnis verlassen zu haben. Anders als die lichten Wälder im Herzen des Reiches ist der tiefe Wald kein Ort, an dem sich Menschen behaglich fühlen. Die Einsamkeit und Kargheit des Lebens sowie die Ehrlichkeit, mit der sich der Mensch jeden Tag in der Wildnis bewähren muss, sind die Gründe, weshalb nur diejenigen den Wald vorziehen, die sich in der Menschenwelt nicht zurecht finden. Doch Druiden,

Hexen und Elfensippen sorgen dafür, dass sich fremde Menschen im tiefen Wald nie lange aufhalten, und schon mancher Fallensteller und Köhler wich vor einer verärgerten Gruppe Elfen zurück, die die 'Rosenohren' aus dem von ihnen beanspruchten Waldgebiet vertrieben.

Nachts scheint der Wald erst recht zum Leben zu erwachen. Noch viel klarer als am Tag nimmt man in der tiefen Schwärze der Nacht, in der man die Hand nicht vor Augen sehen kann, das Rascheln, Kratzen, Schnuppern und Schnaufen wahr, das einen zu umringen scheint. Hin und wieder spiegelt sich der Glanz der eigenen Fackel in einem Augenpaar, das den Betrachter aus der Finsternis heraus beobachtet, und manchmal erstirbt die unheimliche Geräuschkulisse kurz, doch kaum ist das Licht weiter gezogen, da erheben sich die Geräusche wieder. Wer weiß schon, ob das Rascheln im Rücken von einer kleinen Maus oder einem wütenden Waldschrat stammt, der ungebetene Eindringlinge aus seiner Heimat vertreiben will?

Durch den tiefen Wald

Den tiefen Wald bereist man nicht. Wer ihn, allen Widrigkeiten zum Trotz, durchqueren muss, hat mit einer großen Anzahl von Gefahren zu rechnen. Zwar bleibt es für die meisten Reisenden nur ein normaler Wald, doch ist der Weg durch sein Innerstes nicht minder gefährlich als die Reise durch die Wüste oder den Regenwald.

Anders als in den Randgebieten gibt es im Wald keine Straßen. Die wenigen Wege werden nicht gepflegt, sondern sind nur das Ergebnis regelmäßiger Benutzung. Schnell sind sie überwuchert und verschwunden, und wer nicht aufmerksam auf die Umgebung achtet, kann den Pfad schnell verlieren. Die Menschen im Wald folgen meist Wildpfaden oder -wechseln, die sich kreuz und quer durch das Gehölz ziehen.

Ein großes Problem ist die Orientierung. Ist die Wüste karg und leer, so ist der Wald voller Bäume, die den Blick auf weit entfernte Orientierungspunkte verstellen. Nicht einmal die Sonne oder nachts die Sterne sind auszumachen, um daran die Himmelsrichtungen feststellen zu können. Doch der Verlust der Orientierung kann zum Verhängnis werden. Ein Mensch ohne Orientierung kann, ohne es zu bemerken, im Kreis laufen. So kann er viele Tage damit verbringen umherzuirren und sich vielleicht nach mehreren Tagen anstrengender Wanderung an einem Lagerplatz wiederfinden, den er längst weit hinter sich wähnte.

Von großer Bedeutung ist auch die Wahl des Lagers. Bei gutem Wetter kann man problemlos im Freien übernachten, doch bei Regen oder Kälte sollte man sich wenigstens einen Unterstand suchen. Das mag ein dicht belaubter Baum sein, doch nach ein paar Stunden Regen hat das Wasser sich auch seinen Weg durch dichtestes Blätterwerk gesucht. Wer es also nicht versteht, sich ein halbwegs dichtes Dach zu bauen, der kann auf eine Höhle oder einen Felsüberhang hoffen – und darauf, dass dieses trockene Plätzchen nicht von anderen Kreaturen wie Bären oder Höhlenpanthern beansprucht wird.

Die durchaus strapaziöse Durchquerung des Waldes erfordert stabile und wetterfeste Kleidung. Als besonders zweckmäßig haben sich Leder und stabile Stoffe erwiesen. Das Schuhwerk sollte ebenso fest sein, denn mitunter müssen auch Bäche oder gar Sümpfe überwunden werden. Überlebenswichtig kann ein Dolch oder ein stabiles Messer sein, das für den Notfall als Allzweckwerkzeug dienen mag: Mit der Klinge können Äste zurechtgeschnitten, einfache Speere für die Verteidigung und die Jagd hergestellt und Bäume für eine bessere Orientierung markiert werden. Auch Lederriemen erweisen sich als wertvolle Hilfe, denn mit ihnen lässt sich beinahe alles zusammenbinden, und wenn man für den Knoten nasses Leder benutzt, ist dieser hinterher um so fester, da es sich beim Trocknen zusammenzieht.

Gerade wenn man auf sich alleine gestellt ist, muss man wissen, was man im Wald essen kann und was nicht. Zwar bietet der Wald viel Essbares, doch ist nicht jede Beere für den menschlichen Verzehr geeignet und kann Magenkrämpfe oder Schlimmeres hervorrufen. Generell gibt es im Wald viele Pflanzen, die essbar sind, doch kaum eine Pflanze kann, so wie sie ist, mit Stumpf und Stiel verspeist werden. In Frage kommen oft nur bestimmte Teile wie Blätter, Sprossen, Wurzeln, Blüten oder Früchte. Was essbar ist, hängt oft von der Jahreszeit ab. So ist das Überleben im Wald im Herbst, wenn Nüsse und Eicheln reif sind, auch für den Unerfahrenen einfacher, als wenn er im Frühjahr durch den Wald irrt.

Angesichts der Widrigkeiten und Gefahren ist es ratsam, einen – möglichst erfahrenen – Führer anzuwerben. Allerdings sind fähige Kundschafter und Waldläufer selten, so dass man als Reisender meist mit den Leuten vorlieb nehmen muss, die sich als Führer anbieten. Doch ist immer noch Vorsicht geboten, denn es gibt auch immer wieder Banditen, die sich als Führer ausgeben und die Reisenden geradewegs in einen Hinterhalt führen.

Bewohner und Besucher

Im tiefen Wald leben nicht viele Menschen. Am häufigsten trifft man den *Köhler* an, der nur hier das ideale Holz findet, aus dem Holzkohle hergestellt werden kann. Köhler leben entweder mit ihrer Familie oder ein paar Knechten und Mägden in einer einfachen Hütte und führen ein karges und einsames Leben. Die Heimstatt eines Köhlers kann man von einem Hügel meist gut erkennen, denn der Rauch der Meiler steigt oft senkrecht in dem Himmel. Auch hinterlassen Köhler im Wald ihre Spuren durch Kahlschläge und Transportwege, auf denen sie die Kohle abtransportieren.

Für die *Fallenstellerin* und den *Kräutersammler* hält der Wald ein großes Angebot bereit, so dass sie auch weiter entfernt von menschlichen Siedlungen anzutreffen sind. Die Fallenstellerin legt ihre Fallen aus und hofft, die kostbaren Felle seltener Tiere erbeuten zu können. Nicht selten bricht sie bei ihrer Tätigkeit die Jagdverbote des Adels, wenn sie Tiere erlegt, deren Jagd dem Adel vorbehalten ist. Vor Strafen braucht sich die Fallenstellerin allerdings nicht zu fürchten, denn wer wollte in der Wildnis schon ein solches Recht durchsetzen?

Der Kräutersammler sucht wirksame Heilpflanzen und kostbare Kräuter, die er auf dem Markt verkaufen kann. Bisweilen ist er aber auch im Auftrag eines Alchimisten oder Medicus unterwegs, wenn dringend eine ganz bestimmte Pflanze für einen Trank oder ein Elixier benötigt wird. Ebenfalls für andere ist der *Großwildjäger* unterwegs, der für reiche Händler Trophäen schießt oder einem gefährlichen wilden Tier nachstellt. Auf der Suche sind auch der *Prospektor* und die *Entdeckerin*. Der Prospektor sucht Erze und kostbare Gesteine, die Entdeckerin hofft auf geheimnisvolle Ruinen oder verborgene Schätze.

Nicht jeder lebt im Wald, weil er die Natur liebt. Mitunter verschlägt es Ausgestoßene, flüchtige Verbrecher, Räuber und Deserteure hierhin, die sich in der Wildnis verstecken und hier Zuflucht suchen, fernab von allen Dörfern und Städten ein neues Leben beginnen oder ihr finsteres Treiben fortsetzen wollen.

Im tiefen Wald können Reisende daher nicht immer damit rechnen, von den wenigen dort lebenden Menschen in traviagefälliger Art und Weise empfangen und aufgenommen zu werden. Manche Köhler und Fallensteller ziehen angesichts der sie umgebenden Wildnis die Gebote Firuns denen Travias vor, so dass die Tür der kleinen Holzhütte im dunklen Wald schon mal verschlossen bleibt. Zudem sind sie den Umgang mit Fremden nicht gewöhnt und bisweilen recht eigen, weshalb eine Kontaktaufnahme ohnehin nicht einfach ist. Handelt es sich gar um Ausgestoßene oder entlaufene Diebe, so ist das Verhalten im besten Falle ängstlich und zurückgezogen, im schlimmsten Falle feindlich, wenn die Reisenden für Häscher oder Kopfgeldjäger gehalten werden.

Nicht selten dringen aus dem Waldesinneren beängstigende Gerüchte in die Tavernen der angrenzenden Dörfer. Oft ist die Rede von merkwürdigen und unheilvollen Riten und Glaubensvorstellungen, die sich in der Abgeschiedenheit und Dunkelheit der Wildnis entwickeln haben und dem Zuhörer das Blut in den Adern gefrieren lassen (siehe hierzu auch Seite 21).

Die Tiere und Pflanzen des Waldes

In der Regel gibt es vor allem einen Grund, warum Menschen einen Wald betreten: Sie suchen nach Nahrung oder nach Rohstoffen wie zum Beispiel Brenn- oder Bauholz. Viele Kräuter wachsen nur

an verborgenen Stellen im Wald, und auch die meisten jagdbaren Tiere lassen sich im Wald eher finden als auf freier Flur.

Doch wer den Wald betritt, sieht sich mit einer großen Vielfalt an Tieren und Pflanzen konfrontiert, und viele davon sind Menschen gegenüber nicht freundlich gesinnt. Daher weiß der kundige Waldläufer, dass er ständig nicht nur Jäger, sondern in gleichem Maße auch Beute ist. Da sind einerseits natürlich die Raubtiere, die sich eventuell auch mal einen Happen Menschenfleisch gönnen würden, wenn sich gerade nichts anderes anbietet: zum Beispiel Bären, Wölfe, Raubkatzen, Waldspinnen und Tatzelwürmer. Andere Tiere verteidigen sich gegen vermeintliche und echte Bedrohungen, wie Giftschlangen oder Wildschweinsäue mit Frischlingen, und können dabei schnell zur tödlichen Gefahr werden. Schließlich gibt es auch noch allerlei winziges Krabbelgetier, etwa Zecken, Flöhe und Wanzen, die zwar zunächst kein Leben bedrohen, aber doch lästig sind und vielleicht gefährliche Krankheiten übertragen können.

Wer Pilze sammelt, muss sich darüber im Klaren sein, dass manches giftige Exemplar kaum von dem essbaren zu unterscheiden ist, und auch nicht jede lecker leuchtende Frucht ist für den menschlichen Verzehr geeignet.

Bäume sehen in den Menschen nur selten eine potentielle Beute (obwohl so etwas in abgelegenen Tälern und finsteren Wäldern durchaus auch vorkommen mag), aber sie werden von Waldschraten, Dryaden und Druiden geschützt, die beim Verjagen von Holzfällern mitunter nicht gerade zimperlich vorgehen.

Alles in Allem sollten Sie als Meister daran denken, dass die Tier- und Pflanzenwelt in jedem Wald unglaublich vielfältig ist. Und damit ist auch die Zahl der potentiellen Gefahren groß – so groß, dass zumeist nur der Einheimische Waldbewohner sie alle kennt.

Nähere Einzelheiten zu den Tieren und Pflanzen, die in den mittelreichischen Urwäldern wachsen und hausen, können Sie den Landschaftstabellen in der **Zoo-Botanica** entnehmen: Schlagen Sie dort auf der Seite 281 nach und lesen Sie die Einträge unter *Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima)* und *Mittelländische Wälder (Tobrisches Klima)*. Bedenken Sie dabei aber, dass diese Listen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Vor allem in den abgelegeneren Gegenden mag es so manches Lebewesen geben, von dem noch nie ein Mensch gehört hat – oder bei dem noch nie ein Mensch eine Begegnung lange genug überlebt hat, um davon zu berichten.

Fortbewegung

»Die Reise durch einen tiefen Wald ist immer etwas Besonderes. Hier gibt es keine Landstraßen, geschweige denn gepflasterte Reichsstraßen. Hier kümmert sich kein Adliger um den Erhalt der Reisewege. Hier gibt es nur Wege, die meist nicht mehr sind als ein ausgetretener Waldpfad. Verwechselt euren Weg nicht mit einem Trampelpfad der Waldtiere, denn beide sehen sich meist sehr ähnlich.

Und glaubt nicht, dass es eine gute Zeit gibt, um durch den tiefen Wald zu reiten: Im Herbst macht der Regen die Wege rutschig, so dass man aufpassen muss, wo man sein Pferd entlang führt. Im Winter sind die Pfade vom Schnee bedeckt und im Sommer von Sträuchern und Farnen zugewuchert. Passt man dann nicht auf, ist man vom Weg abgekommen, ohne dass man es gemerkt hat. Weicht man vom Weg ab, kann es passieren, dass man über einen Dachs- oder Kaninchenbau reitet und durch das Erdreich einbricht. Dabei sind Verletzungen nicht selten und Aves bewahre, wenn man bei einem solchen Unfall mitten im Wald sein Pferd verliert.

Wenn ihr im Wald die Orientierung verlieren solltet, verfallt nicht in Panik. Verlasst euch auf euer Pferd, denn es wird euch in den meisten Fällen aus dem Wald herausführen. Sollte auch das Pferd nicht helfen können oder ihr habt es verloren, macht erst mal eine Pause und atmet durch. Streift nicht ziellos durch den Wald, denn das verschlimmert eure Lage nur noch.

Was ihr nach der Pause macht, hängt von der Tageszeit ab. Ist es schon spät, werdet ihr erst mal bleiben, wo ihr seid, und müsst euch ein Nachtlager herrichten. Bleibt noch Zeit, bevor Praios' Antlitz Mada weicht, geht in eine bestimmte Richtung, um euch zu orientieren. Vergesst dabei nie, euren Ausgangspunkt gut zu markieren.

Nehmt dazu ein Messer und schneidet halbe Schritt lange Kerben in die Rinde eines Baumes. Macht diese groß und deutlich genug, so dass ihr sie auch aus größerer Entfernung noch gut erkennen könnt. Markiert die Bäume immer unterschiedlich auf zwei Seiten. So wisst ihr immer, aus welcher Richtung ihr gekommen und in welche Richtung ihr gegangen seid.

Habt ihr einen Baum markiert, dreht euch im Weitergehen noch einmal um und prüft, ob die Kerben auf den ersten Blick auch wirklich gut zu sehen sind. Nur so könnt ihr sicher sein, dass der Weg gut gekennzeichnet ist und ihr im Notfall zurückfindet, ohne lange suchen zu müssen. Wenn ihr kein Messer habt, müsst ihr andere Möglichkeiten finden. Sucht euch einen spitzen Stein – es kommt nur darauf an, dass sich eure Zeichen deutlich von der Umgebung abheben.

Findet ihr gar einen Bach oder Fluss, so ist euch Phex hold. Folgt dem Wasser stromabwärts, denn so findet ihr immer einen Weg aus der Wildnis heraus.«

—Rede der Beilunker Reiterin Cusma Sandström vor neuen Rekruten

Im Gebirge

»Seid auf der Hut, die Berge wollen Blut! Das Sprichwort stimmt immer! Schon drei Händler sind mit ihren Karren gefunden worden. Mitten im Praios kam ein Unwetter und hat die Karawane mit Mann und Pferd in die Schlucht geworfen. Ich habe sie gewarnt, wenn der Hohe Stumpen in die Wolken ragt und der Herr Praios den Himmel rot färbt, droht Gefahr.«

—eine Bäuerin am Fuße des Finsterkammes, neuzeitlich

Majestätisch ragen die Berge auf, ihre Gipfel sind hinter Wolken verborgen und nur zu erahnen, die erholsame Stille wird nur durch den Ruf eines am Himmel kreisenden Raubvogels unterbrochen. An den Hängen stehen Gebirgsböcke, zwischen deren Beine kleine Murmeltiere herumtollen. So idyllisch stellen sich die Dichter die Berge vor. Diejenigen, die im Gebirge leben oder es durchqueren müssen, kennen ein ganz anderes Bild.

Wo ein garethischer Maler im Himmel endende Gipfel sieht, türmen sich für den Reisenden schier unüberwindbare Bergrücken auf, deren Überquerung nur mit größter Mühe zu schaffen ist. Malerische Berghänge tragen kaum Pflanzen, die für den Menschen entweder Nahrung oder Feuerholz sind. Gebirgsböcke und anderes jagdbares Wild gibt es zwar, doch es scheut die Gegenwart des Menschen wie der Großteil der bergbewohnenden Tierwelt. Für den Reisenden heißt dies, dass er entweder genügend Nahrung mit sich führen oder bei der Jagd Geduld beweisen und auf sein Glück hoffen muss, dass ein Tier rechtzeitig vor den Bogen läuft oder in die gebaute Falle tappt, ehe der eigene Körper ausgezehrt ist. Lediglich der Gebirgsfluss verheißt Hoffnung, schwimmen in ihm oft schmackhafte Forellen. Doch wie fast überall verbirgt sich auch hier Gefahr, kann aus dem kleinsten

Fluss nach einem Unwetter schnell ein reißender Strom werden, der alles mit sich reißt.

Wolkenverhangene Gipfel bedeuten Kälte, Stürme und Schnee. Je höher der Mensch kommt, desto dünner wird die Luft, und selbst ein einfacher Anstieg wird für den Ungeübten rasch zur Qual. Der Körper ermüdet schneller und braucht mehr Pausen, um sich zu erholen. Die Sonne scheint trotz der Wolken intensiver und wer seine Augen nicht zu schützen weiß, leidet schnell an Übelkeit und Kopfschmerzen. Deshalb gehört zur Ausrüstung eines jeden, der die Berge durchqueren will, nicht nur wetterfeste und strapazierfähige Kleidung, sondern auch ein einfacher Hut und möglichst sogar ein aus einfachem Leder zurechtgeschnittener Blendschutz gegen die Strahlen der Sonne. Für steile Anstiege sind Seile unerlässlich, kann sich doch überall der Grund als trügerisch erweisen, und dann kann nur noch die Hilfe einer Seilschaft vor einem Sturz bewahren.

Mit zunehmender Höhe nimmt die Temperatur stetig ab, was sich hemmend auf das Pflanzenwachstum auswirkt. Schnell ist die Waldgrenze überwunden und die reichen Wälder bleiben am fernen Boden als ein grünes Meer zurück, während man selbst in immer kargere Regionen aufsteigt. Lediglich an den Sonnenseiten der Berge finden sich noch vereinzelte Bergwälder, die aus Buchen, Tannen und Fichten bestehen. Hier findet der Reisende dringend benötigtes Feuerholz, um die immer kälter werdenden Nächte zu überstehen. Bei aufziehenden Stürmen ist es ratsam, die Nacht oder einen ganzen Tag in dem kleinen Wald zu verweilen, bieten die Bäume doch einen besseren Schutz vor den Naturgewalten.

Oberhalb der Bergwälder stehen nur noch vereinzelte Bäume, die den widrigen Umständen trotzen können. Meist sind es Lärchen und Fichten, die an besonders sonnigen Stellen wachsen. Sonst überleben in der Höhe nur noch Sträucher und Gräser, die zunehmend teppichbildenden Pflanzen weichen. Auf den Gipfeln selbst gibt es nur noch Flechten und Moose und es gilt als Zeichen der Götter, wenn ein verirrter Wanderer im schmalen Grat einer Felsspalte eine Pflanze wachsen sieht.

In den höchsten Regionen wird auch die Kälte immer mehr zum Problem und zur Gefahr. Warme Kleidung ist notwendig, denn Feuerholz gibt es nicht. Aber schlimmer noch als Kälte und immer dünner werdende Luft sind für den Reisenden die Wetterextreme, die im Gebirge herrschen. Es ist nicht unüblich, dass man mit dem Überqueren eines Grates in völlig anderes Wetter gerät. Stieg man eben noch unter Sonnenschein auf, läuft man im nächsten Moment in einen tosenden Gewittersturm hinein. Auch das schnelle Umschlagen des Wetters erschwert das Überleben im Gebirge. Anders als im Flachland kündigen sich hier Stürme und Gewitter nicht durch dunkle Wolken an, sondern ziehen binnen kürzester Zeit herauf und verdunkeln den Himmel. In solchen Fällen ist es das Beste, schnellst möglich einen Unterschlupf zu finden. Dies kann bereits die vom Wind abgewandte Rückseite eines großen Felsens sein, so dass man zumindest etwas vor dem Regen geschützt ist.

In der kargen Landschaft ist es ohnehin nicht einfach, einen Unterschlupf zu finden. Selbst wenn der Boden nicht steinig ist, ist er oftmals zu hart, als dass man sich eine einfache Mulde graben könnte. Bäume gibt es nicht oder nur kleine, verkrüppelte Exemplare, und so ist man auf Höhlen oder Felsvorsprünge angewiesen, will man die Nacht nicht unter freiem Himmel verbringen. Hat man eine Höhle gefunden, muss man zunächst Vorsicht walten lassen, denn nicht jede Höhle ist unbewohnt. Geeignete Unterkünfte finden sich auch unter übereinander geschobenen Felsbrocken, die meist nicht von einem größeren Tier bewohnt werden, aber einem Menschen genug Platz für die Nacht bieten.

Bevor der Reisende an einer geschützten Stelle sein Nachtlager errichtet, so sollte er überprüfen, ob diese bei starkem Regen nicht überflutet wird. Wasserränder oder waagerechte Schlammlinien an den Wänden sind eindeutige Indizien dafür, dass dieser Bereich regelmäßig unter Wasser steht. Höhlen, die vor Wassereinbrüchen sicher sind, können dem Wanderer auch über mehrere Tage Unterkunft bieten, um einen länger andauernden Sturm zu überstehen. Dabei ist es ratsam, den Eingang der Höhle durch die Aufhäufung von Steinen zu verkleinern, damit nicht zu viel kalter Wind in das Innere dringt. In unbekannte Höhlen sollte man sich nicht zu tief hineinwagen, da man sich dort schnell verlaufen kann und zudem nie weiß, was tief in ihrem Inneren lebt.

Die größte Gefahr im Gebirge, die ganze Handelskarawanen einfach unter sich begraben kann, ist die Lawine. Eine Lawine besteht aus einer riesigen Masse von Eis oder Schnee, die sich von einem Berghang löst und hinab bis in das Tal gleitet oder stürzt und alles unter sich begräbt. Nicht minder gefährlich sind Schlamm- und Geröllawinen, auch Muren genannt. Besonders beängstigend ist die Geschwindigkeit, mit der sich eine Lawine ihren Weg bahnt, und diejenigen, die eine Lawine überlebt haben, schwören, dass sich das Eis mit einer unheimlichen Intelligenz seinen Weg gesucht habe.

Kreaturen

Wölfe und Bären sind typische Vertreter für die hochgelegenen Regionen. In den Wäldern röhren im Herbst die stolzen Hirsche und so manche herrschaftliche Jagdpartie ist in dieser Zeit in den Ausläufern der Gebirge zu finden. Weiter oben locken Rotluchs und Grimwolf mit ihren Pelzen und auch die Gämsen in den kargen Höhen haben ihre Jäger. Doch nicht nur Wildkatze und Ulmenmarder pirschen durch das Unterholz, auch Schrate und der eine oder andere Berglöwe oder gar Riesenaffe findet sich hier. Wer nicht aufpasst, dem kann es passieren, dass er auf der Suche nach einem Lagerplatz unversehens im Netz einer Saguara- oder Höhlenspinne landet. Selbst Maraskantaranteln sind in tobrischen Gebirgen schon gesehen worden. Für den Finsterkamm gibt es Meldungen von Tatzelwürmern, die hier einen Verbreitungsschwerpunkt zu haben scheinen.

Mit steigender Höhe und schwindender Vegetation nimmt die Wahrscheinlichkeit zu, den am Boden lebenden Raubtieren zu entkommen. Doch hier finden sich dafür andere Tiere, die für den Reisenden zur Gefahr werden können. Blutassel und Riesenamöbe bevölkern dunkle Höhlen und alte Stollen, verschiedene Giftschlangen haben ihre Jagdgebiete zwischen Felsen und Büschen.

Nur selten, dafür aber umso gefährlicher, ist ein Zusammentreffen mit den großen geschuppten Räubern der Lüfte und des Bodens. Horn- und Höhlendrachen, Baumdrachen, sogar Kaiserdrachen und Riesenlindwürmer kommen in diesen Regionen vor. Nicht jeder Schrei am Himmel stammt von einem stolzen Adler oder einem edlen Falken. Harpyien haben die unzugänglichen Gipfel als Plätze für ihre Horste erkoren und machen Jagd auf alles, was ihnen lohnend erscheint. Vampirfledermaus und Nachtwind segeln lautlos durch die Dunkelheit und fallen überraschend über Lagernde her.

Auch zum Thema Tiere und Pflanzen in den mittelreichischen Gebirgen gibt es eine Tabelle in der **Zoo-Botanica**, die Sie zu Rate ziehen können: die Einträge *Kalkgebirge* und *Andere mittelländische Gebirge* für das jeweils passende Gestein des besuchten Bergmassivs, beide zu finden auf Seite 278.

Kulturschaffende

Grüne Wälder säumen die Gebirge, undurchdringliche Wildnis und Plätze für Schweinemast und Holzschlag locken Menschen und andere Kulturschaffende in die Höhen. In den unteren Regionen finden sich einige Dörfer von Almbauern, die hier, fernab der großen Städte, ein einfaches Leben führen. Räuberbanden sind nicht nur im Bereich der Pässe zu finden, auch alte Zwergenstollen und Höhlen haben ihren Reiz, so lange sie nicht zu weit von der nächsten Straße entfernt sind, aber doch weit genug, um nicht gefunden zu werden. Goblins haben sich in die unzugänglicheren Bereiche zurückgezogen und finden immer wieder Gefallen daran, ihr karges Leben durch Raubzüge zu verbessern.

Ehrlicher Arbeit gehen dagegen die Steinhauer und Minenarbeiter nach. Zwerge wie Menschen haben die Gaben Ingerimms schätzen gelernt und bauen Granit und Schiefer, Marmor und edlere Steine ab. Natürlich wird auch nach teuren Metallen wie Gold, Silber, Kupfer und Zinn, aber auch magischen Metallen gegraben und geschürft.

Passwege

Gebirge sind Grenzen, die unterschiedliche Regionen besser voneinander trennen als jede Festungsmauer. Doch anstatt Umwege über Hunderte von Meilen zu benutzen, suchen die Menschen Wege durch die Gebirge, wobei sie die niedrigsten und begehbarsten Routen suchen: die Pässe. Und sobald sich ein solcher Weg als geeignet

erwiesen hat, wird er ausgebaut, eventuell mit Brücken versehen, verbreitert und befestigt.

Passwege haben sehr unterschiedliche Breite und Qualität. Selten genutzte Wege sind meist einfache Pfade, wie sie auch in Wäldern zu finden sind. Wenngleich nicht alle regelmäßig genutzten Wege befestigt sind, so ist ihr Zustand ungemein besser: Sie sind breiter, so dass auch ein Wagen die Bergrücken überwinden kann. Dennoch ist beim Reisen in den Bergen immer Obacht geboten, denn nicht selten erlebt man beim Überschreiten eines Passes starke Wetterumbrüche. Passwege fallen oft mit Wetterscheiden zusammen, so dass man vom Sonnenschein direkt in einen Schneesturm oder starken Regen geraten kann.

Bereits seit den frühen Tagen wandern Menschen durch die gewaltigen Massive der Trollzacken, Drachensteine sowie der Roten und Schwarzen Sichel. Bilden die Gebirge heute eine wirksame Barriere gegen die Schwarzen Lande, so gehörte der Sichelsteig, der Trallop bis heute mit Warunk verbindet, einst zu den meist genutzten Pässen, die durch das unwegsame Gebirge führen. Ursprünglich nicht für stetige Reisen gedacht, wanderten nur wenige Menschen die unwegsamen Pfade entlang, die durch die Gebirge führen. Mit dem zunehmenden Handel sorgten vor allem jene Händler für einen langsamen, aber stetigen Ausbau der einstigen Pfade, die die Strecken häufig und regelmäßig nutzten. Ihnen verdanken es die heutigen Reisenden, dass in – wenn auch großen und unregelmäßigen – Abständen Schutzhütten stehen.

Eine Schutzhütte ist eine einfache Hütte, die unter dem Schutz Travias steht. Man findet sie in ansonsten unbebautem Gebiet, wo sie als Schutz vor Unwettern und Übernachtungsmöglichkeit dienen. Wenngleich sie einfach aber zweckdienlich ausgestattet ist, so hat sie schon vielen Reisenden Unterschlupf geboten und etliche Wanderer verdanken den schützenden Wänden ihr Leben. Für den Erhalt der Hütten sorgt jeder Reisende, der in einer Hütte übernachtet hat und Travia für die sichere Unterkunft dankt.

Götter und Glaube

Die Schildlande unterscheiden sich in Glaubensdingen wenig von den anderen Provinzen des Mittelreichs, denn der überwiegende Teil der Einwohner ist zwölfgöttergläubig. Doch auf Grund seiner Lage haben sich hier Besonderheiten entwickelt, die diese Regionen bei genauerer Betrachtung von anderen zwölfgöttlichen Landen unterscheiden.

Bedingt durch die ritterliche Lebens- und Denkweise des Adels hat der Glaube an Praios und Rondra noch größeres Gewicht als bei Adligen anderer Regionen. Durch die ständige Bedrohung von außen wird Rondra aber auch beim einfacheren Volk hoch verehrt, denn wer sich nicht zu wehren weiß, hat es schwer in diesen umkämpften Gegenden. Andererseits hat das schwere Leben die Einheimischen aber auch gelehrt, dass sie nur bestehen können, wenn sie eng zusammenstehen. Aus diesem Grund wird Travia als Herrin über die Gastfreundschaft verehrt, vom einfachen Volk ebenso wie beim Adel. Darüber hinaus haben sich in manchen unzugänglichen und einsamen Gegenden auch andere Kulte und Verehrungsformen entwickelt oder vielleicht auch aus ganz frühen Zeiten erhalten – und manche davon würden sofort die Inquisition auf den Plan rufen, wenn diese nur Beweise für ihre Existenz erhielte. Die wichtigsten dieser Glaubensformen sind die druidisch beeinflusste Sumu-Verehrung, wie sie vor allem in Tobrien verbreitet ist, und der Glaube an die Hexengöttin Satuaria, die man vorwiegend in Weiden findet. Daneben stehen aber auch allerlei Geister, Feen und mythische Wesen im Zentrum von eigenen Kulten, und selbst orkische oder goblinische Gottheiten haben mancherorts auch menschliche Verehrer gefunden – wobei die Gläubigen sich keineswegs darüber bewusst sind, dass sie die Götter anderer Rassen anbeten.

Praios und Rondra – Religion des Adels

Obwohl ein götterfürchtiger Adliger sich den Zwölfen in ihrer Gesamtheit verpflichtet fühlt, sind es Praios und Rondra, die im besonderen Maße sein Leben prägen und ihm Geleit und Führung für sein Leben geben. Wer auf Praios' Pfaden wandelt, ist seinen Untertanen ein guter Herr und seinem Herrn ein guter Vasall. Von Praios kommt das Recht und die Pflicht des Adels, über andere zu herrschen, und er schenkt die Fähigkeiten, diese Aufgabe zu meistern. So, wie der göttliche Greif Alverans Hüter der Gerechtigkeit und Herr über die Gesetze ist, so sorgen die Adligen in seinem Namen für Recht und Gerechtigkeit. Wahrhaftigkeit und Ehre sind erste Tugenden des Adels, wie es die Praios-Geweihten predigen und verlangen.

Im Namen Praios' und Rondras wird der Ritterschwur geleistet, der Lehnseid zwischen Herrscher und Vasallen geschworen, und viele Adelsehen werden im Namen Praios' geschlossen. Einem vom Götterfürsten besiegelten Schwur kommt besondere Bedeutung zu, und zwar unabhängig davon, ob ein Geweihter diesem Schwur seinen Segen gegeben hat (siehe Eidsegen, **AG 93**), sondern einfach dadurch, dass der Schwörende den Götterfürsten als Zeugen anruft. Jeder Bruch dieses Eides gilt als Sünde gegen Praios selbst, der Wortbrüchige beschädigt nicht nur seine Ehre, sondern auch seine Glaubwürdigkeit. Damit schürt er Zweifel, ob er seines erhabenen Standes würdig ist.

Doch auch wenn Praios den Adligen das Recht verleiht, Herrschaft auszuüben, so benötigten sie auch Rondras Segen, denn ohne rondrianische Tugenden ist in den Schildzprovinzen kein Land zu halten. Neben dem Mut zu herrschen bedarf es im Angesicht von Orks und dunklen Horden auch der Tapferkeit mit Schwert oder Lanze in der Hand. Daher hat Rondra einen ebenso hohen Stellenwert für den Adel wie Praios. So widmet man sich in dieser Region des Reiches seit Generationen mehr der kriegerischen Ausbildung denn den höfischen Vergnügungen. Mit religiösem Eifer lernt mancher Adlige schon im jugendlichen Alter den Umgang mit Schwert und Lanze, beweist sich in Turnieren und zeigt sein Können in den Kämpfen gegen die vielen Feinde seines Landes. Die Ehre und besonders ihr rondrianischer Aspekt sind gerade in den Schildprovinzen von unschätzbarer Bedeutung und bestimmen den Stellenwert eines Adligen erheblich. Manchen Adligen gilt sie sogar mehr als Besitz und Herkunft. Als Göttin der Ehre überstrahlt Rondra die individuelle Ehre jedes Menschen und ist dennoch der Gradmesser eines jeden rondrianisch gesinnten Menschen. Der Glaube an die Leuin ist tief verwurzelt, an vielen Orten kann man Schreine zu ihren Ehren finden und eine Pilgerreise zum großen Tempel von Donnerbach ist vielen Adligen Ehre, Pflicht und Ausdruck von Dank und Lebensgefühl. Dies geht so weit, dass in einigen Gegenden, besonders in Weiden, Rondra sogar noch vor Praios steht. Ohne ihren Beistand scheint der ewige Kampf gegen die vielen Feinde und der Schutz der Länder aussichtslos.

Ihre Kraft und Stärke erweist zeigt sich nicht nur in der Schlacht, sondern auch, wenn sie in Frühjahr und Sommer mit Donnersturm und Blitzspeer über das Land tobt und im Winter gefürchtete Stürme entfesselt. Dieser Urgewalt eifert das Heer der Ritter in der Schlacht nach, wenn man sich für die Zwölfgöttliche Ordnung dem Feind entgegen wirft.

Traviagefällige Gastfreundschaft der Grenzmarken

»Die einen folgen der tapf'ren Rondra, die anderen sind Boron zugetan oder folgen den Pfaden des gerechten Herrn Praios. Eins aber vereint sie alle: Wenn sie abends um einen Herd oder ein Lagerfeuer sitzen, dann ist es Travias Segen, der sie umgibt.«

—aus den Reden des Sankt Travinian zu seinen Schülern

Hart ist das Leben in den Grenzmarken. Als böte das wilde Land nicht genug Gefahr, lauern dort auch noch wilde Tiere, Orks und Goblins, Drachen und andere Ungeheuer, Dämonengezücht und finster gesonnene Söldnerhaufen oder Räuber.

Je härter die Zeiten, desto härter die Menschen, sagt man, und doch genießen gerade in den Grenzmarken Heim, Familie und Hilfsbereitschaft einen hohen Stellenwert. Diese Tugenden sind nicht allein auf die eigene Familie oder Dorfgemeinschaft beschränkt, auch mit einem Fremden teilt man bereitwillig, sofern er den Zwölfen in Treue verbunden ist. Selbst in Zeiten der Not weist man einem bedürftigen Wanderer nicht die Tür, sondern bietet ihm Gastung, wenigstens aber ein schützendes Obdach für die Nacht. Vor allem in der Traviamark und der Rabenmark ist das so, deren Bewohner sich seit jeher Mutter Travia eng verbunden fühlen. Selbst die rauen Verhältnisse in der Wildermark konnten diese tief verwurzelte Hilfsbereitschaft nicht tilgen, auch wenn man dort dem Wanderer weit misstrauischer begegnet. In Weiden, Weißtobrien und Greifenfurt ist es nicht anders, zumal in den einsamen und abgelegenen Weilern, wo kein Gasthaus auf den müden Wanderer wartet.

Dem Gastgeber obliegt die Pflicht, den Gast so aufzunehmen, als sei es einer der Seinen, Brot und Feuer mit ihm zu teilen und ihm jegliche Hilfe angedeihen zu lassen, die in seiner Macht liegt. Weder soll dem Gast eine schlechtere Speise gereicht werden, noch soll er fern des Feuers sein Lager aufschlagen müssen. Man soll auch kein Geld dafür fordern, sondern sich mit Travias Lohn begnügen. Gegen einen Gast die Hand zu erheben gilt als schwere Freveltat. Wird der Haushalt angegriffen, muss der Gastgeber seinen Gast verteidigen, als wäre er einer der Seinen.

Doch auch der Gast unterliegt den strengen Gesetzen der Travia. Er soll seinem Gastgeber die gleiche Achtung entgegenbringen wie einem Anverwandten. Legt er Hand an seinen Gastgeber oder die Seinen, stiehlt er oder beansprucht etwas für sich, das man ihm nicht aus freien Stücken geben will, verliert er Travias Segen und gilt als Frevler an ihrer Milde. Führt der Wanderer Proviant mit sich, soll er diesen für das gemeinsame Mahl anbieten. Er soll keine Gabe verlangen, die den Gastgeber in eine Notlage bringt. Travia verwehrt es auch nicht, dem Gastgeber Münzen anzubieten. Wird ein Haushalt angegriffen, ist der Gast wie jedes andere Mitglied der Familie verpflichtet, mit Leib und Leben für ihn einzustehen. Ein Gast soll die Gastfreundschaft nicht über Gebühr in Anspruch nehmen. Sobald er ausgeruht und gesättigt ist, soll er seinen Weg fortsetzen.

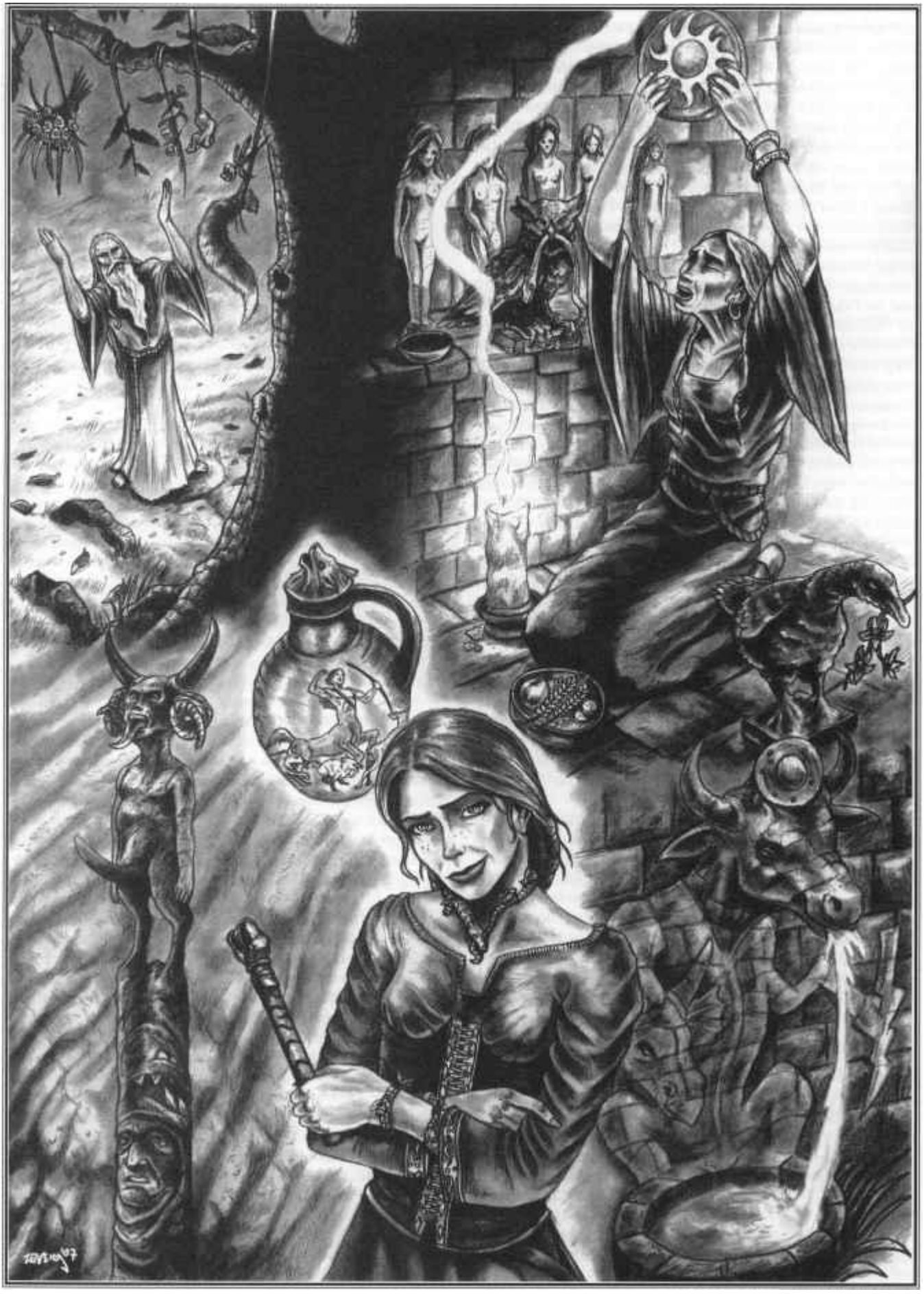
Nur in wenigen Ausnahmen darf man einem Wanderer die Tür weisen, etwa wenn eine Seuche das Haus der Familie heimsucht. Dann ist es üblich, einen roten Storch auf die Tür zu malen. Auch wenn der Gast nicht bereit ist, seine Waffe mit dem Friedensband zu umwickeln, damit er sie nicht unvermutet ziehen kann, kann man ihm die Gastung verweigern.

Wer nicht an die Zwölfe glaubt, für den gilt auch das Gastrecht nicht. Wer als Dämonenknecht gilt, finstere Magie ausübt oder sich anderweitig an den Gehoten der Götter vergeht, der hofft vergeblich auf Gastung. Sofern er sich diese erschleicht, darf er einfach erschlagen werden.

Seltsame Kulte – Natur- und Mischglauben der Wildnis

»In Zippeldinge sah ich Darstellungen der Göttin des Herdfeuers in Adlerform, ähnlich der Bildersprache der barbarischen Stämme der südlichen Gebirge mit ihrem Geisterglauben. Und entgegen des Edikts des weisen Silem-Horas verehren sie Travia hier als Göttermutter Travina und als Sonnenträgerin, die gemeinsam mit ihrer Schwester Madavia (sic!), als mächtige Eule dargestellt, über Himmel und Erde herrscht. Ich werde gleich morgen eine Notiz an das Zwölfgötterkolleg verfassen.«

—Tagebucheintrag eines unbekannten Geweihten, aufgefunden als Windschutz in einem Fensterladen



Die Abgeschiedenheit der Gebirge und Wälder bringt es mit sich, dass sich in den einsamen Siedlungen eigenartige Glaubensvorstellungen bei den menschlichen Siedlern entwickelt haben und hartnäckig halten. Oft haben die Menschen dort mehr Kontakt mit Kulten und Glaubensvorstellungen, die einen sehr alten oder sogar nichtmenschlichen Ursprung haben, als mit dem traditionellen Zwölfgötterglauben, dessen Vertreter sich kaum einmal in diese abgelegenen Gegenden verirren. Selbst in den Zeiten der missionarischen Priesterkaiser suchte kaum ein Priester oder gar Sonnenlegionär diese Gegenden auf, um den Einheimischen notfalls mit Feuer und Schwert den 'einzig wahren Glauben' nahe zu bringen. So haben sich archaische Verehrungsformen gehalten und mit neueren oder fremdartigen Ansichten vermischt.

In der Wildnis sind die Siedler einer rauen Umwelt und dem Spiel elementarer Gewalten unmittelbar ausgeliefert, sodass der Wille und die Fähigkeit zum Überleben stets an erster Stelle stehen. Dieser Überlebenswille wird vor allem in der Anpassung an die äußeren Umstände offenbar, die zahlreiche Siedler durch eine direkte Verehrung oder Besänftigung der unmittelbar lebensbeeinflussenden Aspekte ihrer Umgebung auszudrücken begannen. Lebensspendenden Elementen, gebenden Gottheiten und guten Geistern wurde innige Verehrung zuteil, wohingegen bedrohliche Bedingungen und nehmende, zerstörerische Wesenheiten abergläubisch gefürchtet werden. In ihrem stark von der Natur geprägten Weltbild erkennen die Menschen besondere Orte und Wesenheiten als von Sumu durchdrungen und heilig an. Die Bewohner dieser entlegenen Regionen huldigen beispielsweise der schieren Lebenskraft in Gestalt eines alten Baumes, dem unbezwingbaren Kampfgeist des Bergwidders, den alles umtosenden Sturmwinden und unvergänglichen Felsen oder kristallklaren Seen als Heimstätten geheimnisvoller Nymphen. Die Launen solcher Wesenheiten suchen sie durch Opfergaben, Rituale und Gebete zu besänftigen.

Oft findet man gerade an Wegkreuzungen, Hügelspitzen und ähnlich prominenten Stellen Gaben unterschiedlichster Art: Gestecke aus blütentragenden Zweigen, Wurzelgebinde, Windspiele aus Federn, Trank- und Speisegaben, Schnitzwerk oder Steinsetzungen bis hin zu Tieropfern. In Zeiten höchster Not sollen sogar Menschen als größte Gabe der Gemeinschaft geopfert worden sein. Allerdings ist – gerade für den Außenstehenden – schwer zu unterscheiden, ob ein Opfer ein göttliches Wesen besänftigen soll oder ob es diesem als Dankesgabe dient.

Die frühen Ankömmlinge in Roter und Schwarzer Sichel erfuhren von den Goblins, dass diese die Gebirge als die Leiber von *Suukram* und *Imithri-Dai* verehrten, und lernten auch den großen Jäger *Kurim* kennen. Im Zusammenspiel mit den tradierten Legenden entwickelte sich daraus die Verehrung der Gigantinnen *Sokramur** und *Mithrida*, die eine Vielzahl von Aspekten in sich vereinen, die andernorts den Zwölfen zugeschrieben werden. Häufig werden die schlafenden Gigantinnen als greifbarere Aspekte von Sumus Wirken begriffen. Sie gelten als Mütter all dessen, was gedeiht und vergeht, als Lebensspenderinnen, aber auch als gnadenlose Beenderinnen allen Lebens.

Im Finsterkamm fürchten die Siedler die Macht des Mondes, vor allem in der von den Orks als blutrote Mondscheibe verbildlichten Form, aber auch, weil im silbernen Licht des Madamals Vampire ihre Opfer suchten. Sie kennen den Sonnenbock *Bragh* ebenso wie *Angrosch*, den Schöpfergott der Zwerge.

An Orten, die von Völkern auf Wanderschaft oder auf der Flucht durchwandert wurden, blieben archaische Kulte weit südlicherer Regionen erhalten. Durch die Wanderungen der Beni Gaijka oder der Beni Nurbad etwa hielten Stierkulte und die Verehrung der Immenmutter *Mokoscha* Einzug in den Norden. Ob die weit verbreitete Verehrung von Firuns *Wilder Jagd* auf die Übernahme nivesischer Wolfskulte zurückgeht, wie sie sich auch in den Drachensteinen finden, ist ein heftig umstrittener Punkt unter den wenigen Gelehrten.

Nicht zuletzt wurden und werden etwa Trollzacken und Drachensteine von mächtigen Wesen beherrscht, die so ehrfurchtgebietend sind, dass sie ganz selbstverständlich Einzug in die Glaubenswelt der ortsansässigen Menschen hielten, denn dass Drachen, Riesen und Trolle eine eigene Verehrung erfahren oder fordern, versteht sich – gerade bei ersteren – von selbst.

Immer wieder beeinflussten auch zurückgezogen lebende weise Männer und Frauen das Denken der Menschen. So findet sich häufig eine von den Druiden geprägte Verehrung *Sumus* als Allmutter oder die durch Hexen überlieferte Anbetung *Satuarias* sowie ihre Hassliebe zu *Levthan*. Satuaria ängstigt das einfache Volk mitunter in ihrem stürmischen Aufbegehren, gilt aber dennoch als Verkörperung von Fruchtbarkeit und Lebensfreude. Levthan hingegen ist Sinnbild für zügellose Gier, seine bedrohliche Wildheit wird gefürchtet, zu Zeiten aber auch bewundert – und man trachtet ihn durch Opfergaben milde zu stimmen. Kulte wie die *Ingra*-Verehrung (**GKM 72**) oder die *Nanurda*-Anbetung (**Licht und Traum 38**) sind Paradebeispiele für das Zusammenwachsen von zwei Glaubenswelten, in diesen Fällen der Angroschim beziehungsweise Elfen und der Menschen.

Die wenigsten dieser Kulte kennen so etwas wie eine Priesterschaft, obwohl häufig einzelne Personen von der Gemeinschaft zu Mittlern zwischen ihr und den 'göttlichen Wesenheiten' erwählt werden. Dies kann ein Freibauer aus alteingesessener Familie sein, die Dorfälteste, eine Hexe oder auch ein Köhler. Der Adel weiß oftmals um die religiösen Eigenheiten seiner Lehnsleute und so mancher Herrscher aus

Natur- und Mischkulte im Spiel

Grundsätzlich bieten sich drei Wege ein, fremdartige Kulte in das Spiel zu integrieren.

- *Ausgestaltung des Hintergrundes.* Wenn Sie als Meister beiläufig z.B. kleine Speiseopfergaben an einer mächtigen und uralten Eiche beschreiben, können Sie den Spielern zeigen, dass eine Region fremdartiger ist, als es anfänglich den Anschein hat. Aus solchen Situationen ergibt sich die Möglichkeit, stimmungsvolles Rollenspiel zu betreiben, entweder weil die Spieler herausfinden wollen, was genau vor sich geht, oder weil ein Spielergeweihter direkt mit leicht verqueren Ansichten über die Zwölf konfrontiert wird: "Da müsst Ihr Euch irren, Euer Gnaden. Jedes Kind weiß doch, dass der Herr Praios die Sonnenscheibe zwischen seinen Hörnern trägt, um uns die Welt zu erleuchten."
- *Abenteueraufhänger.* Mit ein wenig Arbeit kann ein eigentümliches Ritual (z.B. eine Ackerweihe) oder ein verehrtes Wesen auch zum Kern eines Szenarios werden. So könnten Helden von einer abgelegenen Dorfgemeinschaft gebeten werden, einen Geist zu besänftigen, denn unglücklicherweise ist der Köhler, der das Ritual normalerweise durchführte, von einem fallenden Baum erschlagen worden, ohne sein Wissen weitergeben zu können. Helden können sich in einer solchen Umgebung nur wenig auf ihr tradiertes Wissen oder auf Glaubenskonventionen verlassen, die sie gewöhnt sind.
- *Eigenart eines Helden.* Natürlich kann ein Spieler auch selbst einer Gemeinschaft angehören, die einem Mischkult anhängt (gewählte Kulturen *Fern der Zivilisation*, *Nördliche Siedlungsgebiete*, *Gebirge* oder *Landadel*) und einige Eigenarten seines Glaubens zusammen mit dem Meister ausarbeiten, was wiederum Ansätze für stimmungsvolles Rollenspiel in der Gruppe und Konflikte mit einer zwölfgöttergläubigen Umwelt provozieren wird. Grundsätzlich sollte dabei für Helden gelten, dass sie dennoch in den Zwölferkult *initiiert* sind.

*) Es gibt zwei Schreibweisen der Gigantin: Mal wird sie als Sokramor und mal als Sokramur bezeichnet. Es ist ungeklärt, welche der beiden Bezeichnungen richtig ist, aber Geweihte der Hesinde vermuten, dass Sokramur eher dem Goblinischen entlehnt ist.

altvorderem Haus schützt seine Untertanen und deren Kulte schon allein deswegen, weil er ihnen selbst anhängt.
Der Einfluss zwölfgöttlicher Geweihter hängt maßgeblich davon ab, wie gut sie sich an die regionalen Gepflogenheiten anzupassen vermögen. Das Wort eines Priesters, der die Kulte als ketzerischen Aberglauben verdammt, wird kaum über die Schwelle seines Tempels dringen. Dahingegen wird die Geweihte, die die Siedler mit ihren Besänftigungsopfern gewähren lässt, bei ihren Schutzbefohlenen auf offene Ohren stoßen.

Besonderheiten der einzelnen Schildprovinzen

Greifenfurt – Bastion der Sonne

»Lieber Herr Praios, ich will ja immer die Wahrheit sagen. Aber bitte mach' doch, dass meine Eltern nicht böse sind, wenn sie erfahren, wer die gute Schüssel zerbrochen hat.«
—gehört im Lichtei-Tempel zu Greifenfurt

Höchste Verehrung in Greifenfurt genießt der Götterfürst **Praios**. Die Markgrafschaft gilt als Bastion der *Traditionalisten* des Praios-Glaubens, denn die Geweihten haben das Land seit jeher gegen Feinde von außen verteidigt und die Riten und Gebräuche des Götterfürsten haben weithin Eingang in das Leben der Märker gefunden. Dies mag auch damit zusammenhängen, dass sich die Geweihten hier eher der Gerechtigkeit des Einzelfalls als den Buchstaben des Gesetzes verpflichtet fühlen.
Mit Beginn der *Quanionsqueste* jedoch haben auch hier die *Mystiker* die Oberhand gewonnen. Bei der Zerstörung der Stadt des Lichts in der Schlacht in den Wolken verschwand das *Ewige Licht*, das unerlässlich für die Neuweihe von Tempeln ist. Die Suche nach dem Talisman und einem neuen Sinn der gesamten Praios-Verehrung wurde am 1. Praios 1028 BF vom Jahresorakel des Sonnengottes verkündet und nach dem Heiligen Quanion benannt, der den Talisman wiedergefunden und erstmals nach Gareth gebracht hatte. Der Mystizismus, den diese Queste umgibt, fällt gerade hier, wo häufig die Boten des Sonnengottes, die Greifen, erschienen sind, auf fruchtbaren Boden. So versuchen Praios' Diener Visionen der Greifen zu erhalten oder suchen die Abgeschiedenheit des Finsterkamms, um ihrem Gott nahe zu kommen.
In einem Land, das durch die Achtung von Praios' Geboten geprägt ist, bildeten sich aber auch unterschiedliche Auslegungen aus. So wurde hier zum Beispiel nach einer göttlichen Offenbarung der *Orden des Heiligen Hüters* gegründet, eine Gemeinschaft, die sich der Geheimhaltung von praiosgefälligem wie -ungefälligem Wissen verschrieben hat. Auch die *Gurvaniaten*, die die Pflege der Gurvanischen Choräle und deren Verbreitung im Volk betreiben, haben hier ihre Wurzeln. Aus den *Braniboriern*, die Praios selbst als Quell einer allumfassenden Gerechtigkeit ansehen und so weit gehen, dass allein Taten für oder wider die Ordnung des Götterfürsten zählen, nicht aber der Stand, bildete sich hier die kleine Ordensgemeinschaft der radikalen *Bekenner* aus, die von der Kirche jedoch nicht anerkannt wurde. Hohe Anerkennung genießen in Greifenfurt die *Bannstrahler*, und viele Märker geben ihre Kinder bis heute in die Obhut des Ordens, um sie erziehen zu lassen (mehr zu den Strömungen innerhalb der Praios-Kirche und deren Ordensbünden finde Sie in **GKM 29f.**).
Die Landbevölkerung verehrt **Peraine** noch inbrünstiger als Praios, denn deren Geweihten halfen einst das Land zu erschließen und ihr Wirken begleitet den Menschen durch das ganze Jahr. Nicht nur um das Gedeihen von Vieh und Feldfrüchten bittet man die Göttin, sondern vor allem um Segen für die eigenen Kinder – die den Greifenfurtern das wichtigste Gut sind. So wird Peraine hier auch als lebensspendende Mutter dargestellt: eine Frau in der Blüte ihrer Jahre, vor Lebenslust strotzend, umringt von Lämmern, Kälbern und Zicklein, im Arm ein Kind wiegend, das sie am Busen nährt, und in der andern einen Strauß Ähren haltend.
Seit die Geweihten der **Tsa** sich um den Wiederaufbau nach dem Orkensturm verdient gemacht haben, genießt die Ewigjunge einen hohen Stellenwert unter der Greifenfurter Bevölkerung, und auch der Kult des **Firun** hat durch die während des Borbarad-Kriegs hierher geflohenen Tobrier eine höhere Wertschätzung erlangt.
In den abgelegenen Regionen Greifenfurts, vor allem im Finsterkamm und im Lichthag, haben sich Mischkulte gebildet, die auf orkische Einflüsse zurückgehen. Der geheimnisumwitterte Bund der *Schnitter* (174 B) hat irgendwo im Lichthag eines seiner Hauptheiligtümer.

Weiden – Rondras Schwert und Schild

»Weiden stand, steht und es wird stehen! Rondras Sturmwind stärkt uns den Rücken, Travias Herdfeuer wärmt unser Herz und Ifirns Milde lächelt uns zu. Weiden reitet, es kämpft und besteht, mit Rondra, Maß und Mut!«
—Herzogin Walpurga von Löwenhaupt im Jahr des Feuers

Rondra ist die erklärte Schutzgöttin Weidens. Durch alle Schichten zieht sich im Herzogtum die Verehrung der Alveransleuin, diese und die im Glauben erblühende Tapferkeit sowie der weitgerühmte Weidener Kampfesmut verbinden die Stände. Rondra gilt dem Adel mehr als **Praios**. Der Weidener Adel hinterfragt die hervorgehobene Position des Götterfürsten zwar nicht, doch gemäß ihres Selbstverständnisses ist es allein Rondras Huld zu danken, dass der Adel über Mittel und Fähigkeiten verfügt, die Verteidigung und den Schutz des Landes und der darin lebenden Menschen zu gewährleisten. In vielen Belangen pflegt man einen traditionellen, archaischen Rondra-Glauben, in dem rondragefällige Übung niemals nur Zeitvertreib, sondern bittere Notwendigkeit ist. Man versichert sich Rondras Wohlwollen mit zahllosen kleinen Ritualen, die den Alltag begleiten. So ist es üblich, Gäste – fremde wie vertraute – mit einem Begrüßungsschluck willkommen zu heißen; der zweite Schluck jedoch wird mit einem kurzen Gebet in Feuerschale, Kamin oder Lagerfeuer gegossen, auf dass die Gebete mit dem Rauch in Rondras Halle getragen werden. Das Recht, Waffen zu tragen, ist in Weiden Ausdruck des Standes, aber auch eine bewusste Ehrung Rondras. Mit dem *Friedens-* oder *Travisband*, einer kunstfertigen Flecht-, Stick- oder Knüpfarbeit, die um Klinge und Griff gewunden wird, bekräftigt man den Willen, die Waffen ruhen zu lassen, und damit den Respekt vor den Geboten Travias. Solche Bänder zu verschenken oder selbst zu fertigen ist eine lieb gewonnene Tradition, mit der man beiden Göttinnen huldigt.
Nur **Travia**, die Hüterin der Gastfreundschaft, vor allem aber der Heimat, kommt der Bedeutung der Leuin nahe; Rondra- und Travia-Bund stehen fast gleichwertig nebeneinander, da der Adel seine Ehen nicht wie andernorts mit Praios', sondern eher mit Rondras Segen schließt. Ehebruch gilt hierzulande als todeswürdiges Verbrechen und eine Scheidung ist undenkbar. Oft nennt man Travia im mittnächtlichen Herzogtum auch 'Eidmutter', und kein Schwur ist dem Weidener heiliger, als der vor Travia geleistete. Wo die Weidener Rondra und Travia lieben, wegen ihrer Strenge aber auch fürchten – denn beide sind fürchterlich in ihrem Zorn –, sind sie **Ifirn** in warmherziger Liebe zugetan. Es ist die Schwanengleiche, die den Frühlingsanfang ankündigt und der die Schönheit der Natur mehr gilt als die unbarmherzige Härte ihres göttlichen Vaters.
Die Weidener kennen fast so viele **Heilige**, wie das Jahr Tage hat. Die besonders Frommen beginnen jeden Tag mit einem Gebet zu Ehren des jeweiligen Tagesheiligen – zusammengefasst in den *Gebeten an die Tagesheiligen* – und mancher zieht das Büchlein mit seinen Ratschlägen immer hinzu, wenn es eine wichtige Unternehmung zu planen gilt, ganz wie man sich im Süden von den Gestirnen raten lässt.

Der Kanon ist jedoch nicht starr, sondern wird geändert oder erweitert, wenn wieder einmal eine verehrungswürdige Person an die Tafel Rondras gerufen wurde. So mag es auch kaum verwundern, dass Herzog Waldemar schon längst und Avon Nordfalk jüngst Eingang in den verehrten Reigen der Schutzpatrone und Mittler gefunden haben.

In den umkämpften Randbereichen der kaum erschlossenen Gebirge und Wälder findet man zuweilen seltsame Auswüchse der kirchlichen Lehren, die sich mit den Kulten der dort vorherrschenden, nichtmenschlichen Rassen vermischen. Als solcher Auswuchs muss der ketzerische Schnitterkult gelten, ein mysteriöser Blutkult, der seine Opfer grausam dahinschlachten soll (174 B).

Auch die Hexen haben einen Einfluss auf den Glauben der Weidener. Sie erinnern sich alter Bündnisse und werden als Mittlerinnen zwischen den Menschen und der von Magie durchdrungenen Welt jenseits der Ortschaften gesehen. Personifikation dieser 'Welt jenseits' sind die Feenwesen, deren mächtigste *Pandlaril* ist, Herrin des Flusses, der ihren Namen trägt (172 C). Auch wenn die Vereinnahmung Pandlarils als Statthalterin Efferds für den Zwölfgötterglauben nur mäßig erfolgreich war und ihre Verehrung häufig durchaus fremdartige Züge aufweist – zu eng sind die Bezüge zur bereits von den Elfen Mandalyas besungenen Feuerfürstin Pânlariel im Feuerberg des Neunaugensees –, halten die Weidener an Fluss und See ihr dennoch die Treue.

Tobrien – Zwölfgöttliches Pantheon und Sumus Diener

Keine Gottheit hat das Land und den Menschenschlag Tobriens in den vergangenen Jahrhunderten so geprägt wie **Firun**. Schon das allgegenwärtige "Firun bi" als Tagesgruß (was nach tobrischer Mundart nichts anderes heißt als "Firun mit uns") zeigt die tiefe Verbundenheit mit dem Weißen Jäger. Seit *Jarlak dem Waidmann*, Heiliger des Firun und Stammvater des Herzogshauses Ehrenstein, führen die Herzöge die tobrischen Lande im Sinne des gestrengen Gottes. So ist der 1. Firun auch einer der höchsten Feiertage Tobriens, an dem alte Bräuche aufleben: Der sogenannte 'Winterunhold' wandert durch die Dörfer, erschreckt kleine Kinder und wird unter dem Beifall der Dörfler von 'Jarlak dem Waidmann' vertrieben. Die Rolle des Jarlak ist darum auch unter den jungen Männern und Frauen des Dorfes sehr beliebt. Er ermahnt die Leute am Ende des Spiels eindringlich, sich an Firuns Gebote zu halten.

Tief bei der einfachen Landbevölkerung verwurzelt sind sowohl **Travia** als auch **Peraine**. Im Dreischwesternorden mit den Dienern der Herrin **Tsa** vereint, widmen sich die drei Kirchen dem Wiederaufbau und der Reinigung des Landes von allem Übel und dämonischen Einflüssen. Besonders in Ysilien wird der Glaube an die junge Göttin hoch gehalten, denn gerade diese Landgrafschaft wurde von vergangenen Kriegen besonders verheert und mit Hilfe Tsas wagte man in der Vergangenheit stets aufs Neue den Wiederaufbau. Die Verlegung des Hauptsitzes der Kirche Peraines von Zorgan nach Ilsur durch Seine Erhabenheit *Leatmon Phraisop den Jüngeren* (siehe Seite 154) lässt die Menschen neue Hoffnung schöpfen. Die heiligen Quellen von Ilsur sind das wichtigste Heiligtum der Peraine auf tobrischem Boden. Mit ihrer Mildtätigkeit und ihrer aufopfernden Arbeit stehen auch die Badilakaner der Herrin Travia hoch in der Gunst der Tobrier.

Führte die Kirche des **Ingerimm** mangels zahlreicher Tempel oder organisierter Zünfte in Tobrien früher eher ein Schattendasein, so hat sie im Zuge des Kampfes gegen Agrimoth und seine Gefolgsleute aus Yol-Ghurmak großen Zulauf an Gläubigen gewonnen; der gealterte, aber nicht minder energische Meister der Esse *Ignatzius Darbelstein* lässt es sich nicht nehmen, an jedem 1. Ingerimm gemeinsam mit Dienern der Leuin Waffen zu weihen.

Durch die lange, kriegerische Auseinandersetzung stehen **Rondra** und ihr Sohn **Kor** vor allem bei den zahlreichen Bewaffneten hoch im Kurs und die Zahl der Gläubigen nimmt ob der letzten militärischen Erfolge weiter zu. Ein Hauptaugenmerk der Kirche der Leuin und Ihrer Erhabenheit *Ayla von Schattengrund* (siehe Seite 167) ist der Kampf gegen die Schwarzen Lande. Allein zu diesem Zweck wurde von Ihrer Erhabenheit der in Tobrien und Ostdarpatien aktive *Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita* gegründet. Auch der *Orden der Schwerter zu Gareth* sieht seine Bestimmung im Kampf gegen die Heptarchen. Bedingt durch die dunkle Zeit der Priesterkaiser konnte die Kirche des **Praios** traditionell auf keine große Anhängerschaft im Herzogtum blicken. Den schlechten Ruf aus alten Tagen haben die Diener Praios' durch ihren unerbittlichen Kampf gegen alles Dämonische jedoch weitgehend verloren und genießen Anerkennung und Respekt. Angespornt durch das Beispiel Beilunks versammeln sich bei den zahlreichen Prozessionen immer mehr Gläubige hinter dem Illuminatus für Tobrien, *Lucco de Ghuné*.

Die Druiden Tobriens

Das Druidentum hat in Tobrien eine lange Tradition. Die Druiden waren diejenigen, die den Mächtigen seit jeher die Bedürfnisse des Landes aufzeigten. Manche von ihnen waren sogar Berater an den Höfen der Adligen. Zwar beäugten Teile der Bevölkerung den Glauben und die Magie der Druiden stets mit Misstrauen, aber es war mehr die Angst vor dem Unbekannten als die Angst vor der Macht der Druiden, die dieses Misstrauen schürte.

Diese Tradition erlebte eine Erschütterung im Verlauf der Invasion durch die Horden des Bethaniers. Zum einen ließen viele Druiden während des Krieges ihr Leben, um Sumu und Tobrien gegen die Schergen Borbarads zu verteidigen; vor allem den Angriff auf die Insel Sumus Kate überlebte kaum einer der dort anwesenden Druiden. Zum anderen wurden von den Eroberern auch die meisten Heiligtümer der Druiden geschändet oder in ihrer Wirkungsweise so verändert, dass ihre Kräfte zu schwarzmagischen Praktiken genutzt wurden. Insgesamt hat dieser Krieg die tobrischen Druiden an den Rand der Auslöschung gebracht, durch ihre teilweise sehr mutigen Opfertode haben sie sich aber auch den Respekt der Bevölkerung verdient.

In den Jahren nach der Schlacht an der Trollpforte ist ihre Zahl stetig gestiegen: Einige der Druiden, die vor dem Krieg geflohen waren, kehren nach und nach in ihre Heimat zurück; viele magiebegabte Kriegswaisen wurden zudem von Druiden aufgezogen. Von diesen jungen Hütern der Macht haben die ersten jetzt ihre Ausbildung abgeschlossen und bereisen nun ihre alte Heimat. Hier stellen sie durch ihre Hilfsbereitschaft allmählich das Vertrauen der Bevölkerung in die Druidenschaft wieder her, das von einigen Druiden, die den Einflüsterungen des Bethaniers erlagen, zerrüttet worden war.

Sowohl die zurückkehrenden wie auch die jungen Druiden haben einige der geschändeten und zum Teil verfluchten Sumu-Heiligtümer mittlerweile befreit und lassen deren Kräfte wieder dem Land zu Gute kommen. An diesen Quellen, Hainen oder auch Trollsteinen werden die agrimothischen Einflüsse langsam zurückgedrängt. Die Druiden sind Teil der Hoffnung auf einen neuen Anfang in Tobrien. Dies zeigt sich auch in der Verbundenheit Herzog Bernfrieds mit der Druidin *Xindra* von *Sumus Kate* (siehe Seite 156), die die anerkannte Sprecherin der tobrischen Druidenschaft ist.

Die Wildermark – Zwischen Glaube und Verzweiflung

Während sich in der Wildermark auf Grund der Schicksalsschläge der letzten Jahre manche Enttäuschte von den Göttern abgewendet haben, sehen andere die Ereignisse als Strafe Alverans, die sie nun durch umso inbrünstigere Verehrung wieder rückgängig machen wollen. Andere flüchten sich in die Arme obskurer Sekten oder Götzenkulte, die neuen Halt versprechen. Dem Wachsen dieser Kulte kommt zugute, dass nach dem Jahr des Feuers nur noch wenige Geweihte in der Region leben.

Wichtigste Gottheit der Wildermark ist **Travia**, die hier auch oft die Funktion als Gottheit der Bauern und des Ackerbaus einnimmt und gerade in diesen Zeiten bei der Verteidigung von Hof und Heim mit Forke und Dreschflegel um Schutz angerufen wird. Der Heilige Travinian, der Schutzheilige Darpatiens (Seite 107), wird hoch geehrt und von manchen Akoluthen, die sich auf eine angebliche Offenbarung des Heiligen im Oppsteiner Land berufen, gar als Heilsbringer gesehen, der bald zurückkehren und Ordnung in die verheerten Lande bringen wird.

In der Gegend um Wehrheim wird **Rondra** traditionell stark verehrt, besonders unter den verbliebenen Adligen, die mit dem Schwert versuchen, ihre Lehen zu verteidigen. Die Anbetung der Göttin tritt heute jedoch oft hinter den Glauben an ihren Sohn **Kor** zurück. Einige Geweihte des 'Geifernden Schnitters' haben sich unlängst in die Wildermark aufgemacht und predigen unter den Söldnern und Waffenknechten das Wort ihres Herren. Sie betrachten die Wildermark als Gebiet, das ihrem Gott gefällig ist, und sehen es gerne, wenn hier ein ewiges Schlachtfeld entsteht, dass des 'Schwarzen Prinzen der Chimären' würdig ist. (182 B)

In der Schwarzen Sichel ist die **Firun**-Verehrung verbreitet, den Glauben an seine milde Tochter Ifirn vermisst man jedoch weitgehend. Die Schwarzsichler sind ein verschlossener und harter Menschenschlag, der sich gegen die Unbilden der Natur und Angriffe der Rotpelze zu erwehren hat. Bei ihnen finden sich auch krude Geisterkulte und eine Verehrung der Berggigantin **Sokramor**, die mythische Verkörperung des Gebirges (180 C). Mancherorts wird **Satuaria** als Tochter Sokramors angebetet.

Unter den Zwölfen erfährt auch **Praios** besondere Verehrung, die hauptsächlich in der Umgebung Burg Auraleths bemerkbar ist. Während er früher vorrangig als Gott des Adels galt, wird er heute von all jenen verehrt, die sich eine starke Ordnung und mehr Gerechtigkeit zurücksehnen. Dies wird durch die wenigen verbliebenen Bannstrahler und einige wandernde Praios-Geweihte unterstützt, die nach besten Kräften versuchen, das Licht der Hoffnung in diesen Dunklen Zeiten wieder zu entzünden.

Neben den Kirchen gibt es noch weitere kleine Kulte und Sekten, die meist nur eine lokal begrenzte Anhängerschaft haben und daher von den Geweihten der Zwölfe häufig nicht als Gefahr wahrgenommen werden. Ein Beispiel für eine solche Gruppe sind die Yalsicorianer, die den ziegenköpfigen **Yalsicor** lobpreisen, einen der Hohen Drachen Alverans. Sie predigen, dass die Zwölfe sich von den Menschen abgewandt haben und einzig bei ihrem Patron noch Hoffnung zu finden sei.

Eine größere – und von den meisten Kirchen unbemerkte – Bedrohung stellen hingegen die Anhänger des **Namenlosen** dar. In Zeiten, wo Hoffnung und Ordnung verloren gehen, sehen die Diener des Rattenkindes ihre Chance gekommen, um den Samen des Zweifels in die Herzen der Menschen zu säen. Dabei scheint die verschiedenen Kultisten und Geweihten eine Gestalt aus der Finsternis heraus anzuleiten, ohne ihr Gesicht dabei bisher enthüllt zu haben. (181 B)

Auch wenn manche ehemalige – bisweilen geflohene – Diener der Schwarzen Lande in der Wildermark zu finden sind, gibt es nur wenige Paktierer und Dämonenanbeter. Lokal haben sich vereinzelte kleine Zirkel gebildet, die den Erzdämonen huldigen, so etwa **Lol-**

gramoth, **Blakharaz** und **Thargunitoth**. Besonders im Norden der Wildermark gibt es Kultisten des **Widharcal**, die in Kontakt mit einem mächtigen Magier aus Transysilien stehen sollen. (181 D)

Die Rabenmark – Borons Schweigen

Die langen Jahre in direkter Nachbarschaft zu einem Untotenreich, der Einfluss des Heiligtums Boronia und die Herrschaft der Golgariten haben nach und nach dazu geführt, dass dem Glauben an **Boron** selbst beim einfachen Volk ein höherer Stellenwert zukommt. Die Bevölkerung ehrt den Totengott gleichauf mit **Travia**, Hüterin von Heim und Familie und Schutzgöttin des alten Darpatien. Allerdings wendet man sich eher selten direkt an den dunklen Herrn, stattdessen betet man zu seinen Alveraniaren als Vermittlern: **Golgari** wird als wehrhafter Rabe angerufen, unter dessen blutroten Krallen die Untoten vergehen, **Bishdariel** als Behüter des erholsamen Schlafes und **Uthar** als Wächter des Todeswalls, der verhindern soll, dass dieser jemals wieder ein Untotenheer ausspuckt. Die Heilige **Etilia** wird als Trostspenderin und Behüterin Sankta Boronias mit besonderes Inbrunst verehrt. In frisch eroberten Gebieten sind die Glaubensbilder allerdings verwässert, manchmal sogar ketzerisch: Jahre der Dämonenanbetung haben ihre Spuren hinterlassen.

Als Schutzherr der Rabenmark gilt der mysteriöse **Zwölfte Ritter**, der ein unsichtbarer Begleiter jeder Golgaritenschar sein soll. Manche halten ihn für einen Alveraniar Borons, andere für gestorbene Golgariten, die ihre lebenden Ordensbrüder noch als Geister begleiten. Eine Statue des Ritters findet sich in fast jeder guten Stube nebst einem Bildnis der gütigen Travia.

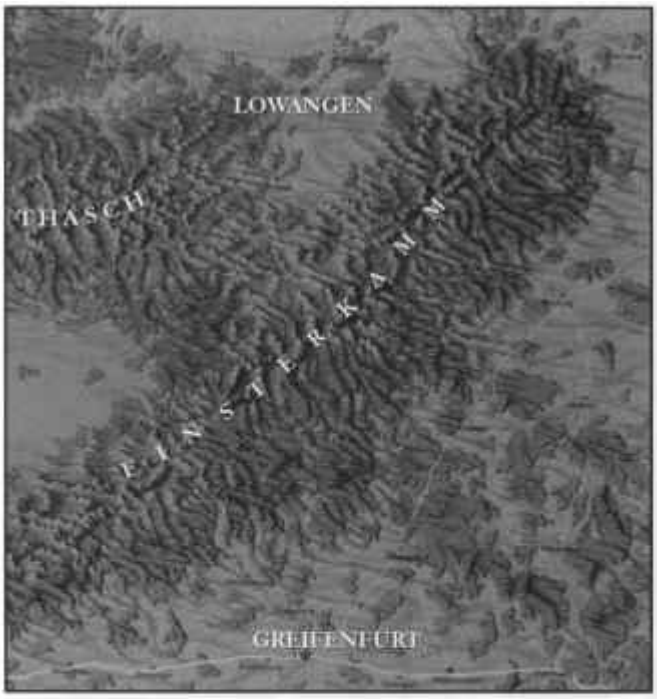
Perricum – Einfluss der Tulamiden

Seit dem Fall Nebachots hat sich unter den ländlichen Bewohnern Perricums eine vielschichtige Zwölfgötterverehrung ausgeprägt, wie sie selten in Aventurien anzutreffen ist. So scheinen seit dem Untergang des alten Sultanats Generationen von Mystikern, Geschichtskundigen und Forschern der Beantwortung der Frage verpflichtet, warum Rondra ihr einst auserwähltes Volk fallen lies. Unterschiedliche Ansichten dazu führten zur Teilung des alten Volkes der Babur Nebachosya in die im heutigen Aranien lebenden Baburen und die in Perricum und Nord-Aranien verstreut lebenden heutigen *Nebachoten*.

Aus einer unsagbaren Angst heraus, vor **Rondra** auf ewig gefehlt zu haben, fürchten sich die nebachotischen Stammeskrieger, die Göttin direkt anzurufen. Deshalb wählen sie im Gebet und bei der Anrufung Rondras den Umweg über ihren Sohn **Kor**. Dessen Blutrünstigkeit haben sich viele Krieger verschrieben – in der Überzeugung, dass ihre Ahnen den Sieg nicht zugestanden bekamen, weil sie zu verweichlicht waren.

Im Gegensatz zu den Kriegern versuchen nebachotische Gelehrte – allen voran der Al'Haresh (siehe Seite 167) – einen Grund in der Abwendung Rondras zu erkennen. Sie neigen dazu, das Gute und den Sinn in vielen Dingen zu erkennen, die der Mittelreicher einfach als herben Schicksalsschlag bezeichnen würde. Das macht die Nebachoten im Zusammenspiel mit ihrem Glauben an die der **Tsa** gefälligen Wiedergeburt und **Praios'** unfehlbare Urteilskraft gleichmütig gegenüber den Schicksalswendungen in ihrem Leben. Sie leben, kämpfen, trauern und sterben ganz in der Hingabe an einen Glauben, der das Meiste, was geschieht, von den Göttern vorherbestimmt nennt.

Der Finsterkamm



Der Finsterkamm für den eiligen Leser

Landschaft: eine 400 Meilen lange Felskette aus steil aufragenden, bis zu 2.500 Schritt hohen Kalksteinformationen, unterbrochen von Geröllhalden, Höhlenlabyrinthen und Felsplateaus. Weithin undurchdringlich, nur wenige Pässe oder Hirtenpfade. Mehrere, meist geheim gehaltene Eisenerz- und Silberminen beidseitig des Gebirges.

Bekannte Erhebungen: Brachthor, Drei Schwestern, Drachenkopf, Finsterkopp, Githalsthor, Goldspitze, Hoher Stumpen, Ingerimms Tafel, Nebelstein, Nimmerkuppe, Orkenmaul, Sturmhöhe; Schwarzkuppen (nordöstliche Ausläufer des Gebirges)

Pässe: nur im Sommer passierbar: Nörrnstieg (von Nordhag nach Yrramis; mit Wagen), Saljethweg (von Weihenhorst nach Yrramis; mit Wagen), Schattenbachpass (von Waldrast nach Yrramis; zu Fuß), Schattenpass (von Hesindelburg nach Yrramis; zu Fuß)

Bemerkenswerte Tierwelt: Sturmkrähen, Harpyien, gelegentlich Tatzelwürmer, vereinzelte Greifen und Hippogreifen

Besonderheiten: Acheburg, Schlachtfeld und Kloster 'Rabenhorst' am Nebelstein, Praios-Kloster 'Arras de Mott' am Saljethweg, Tal der Elemente, Noioniten-Kloster 'Golgaris Gnade' auf Lowanger Seite, überall versteckte alte orkische Ritualplätze

»Wenn du über den Finsterkamm willst, Freund, musst du früh aufstehen. Du darfst nicht rasten oder ruhen, du darfst nicht zögern oder zagen und doch wirst du Phexens Glück und Ifirns Gnade brauchen, willst du unbeschadeten Fußes das dräuende Gebirge überwinden.«
—ungenannter Bergführer

Wer den Finsterkamm überqueren will, der hat sich eine Queste gesucht, die weder Ruhm noch Beachtung einbringt, aber so gefährlich sein kann wie der Streit gegen Räuber oder Drachen. Die 2.500 Schritt hohe und 400 Meilen lange Wegscheide, die die Grenze der Markgrafschaft Greifenfurt wie der Weidener Grafschaft Heldentrutz zur einen, der Messergrassteppe und des Svelltlandes zur anderen Seite bildet, hebt sich dunkel und schroff in den Himmel. Grate aus Kalkstein wechseln mit Schluchten, deren Grund das Auge kaum ermessen kann. Drohend ragt ein Gipfel hinter dem nächsten auf und nicht wenige dieser düsteren Riesen wurden unvorsichtigen Wanderern ein eisiges oder steinernes Grab.

Allerlei vom Gebirge

»Natürlich sind noch nicht alle Wege erkundet und so mancher Pfad führt unbemerkt von den meisten Menschen über oder durch das Gebirge, das unser Land überschattet. Doch wenn du, Reisender, dereinst mit viel Gepäck oder mit Pferd den Finsterkamm queren willst, so wirst du keinen anderen Weg finden, es sei denn, du lässt alles zurück bis auf deinen Glauben und dein Schwert. Dann magst du auch in diesen dunklen Tagen unbehelligt das Gebirge überschreiten und mögen die Götter sein zwischen dir und dem Leid auf allen Pfaden, die du gehen magst.«
—Hesindigon Scavel, Reisen in der Mark, Greifenfurt 998 BF

Viele Wanderer fürchten das Gebirge: Die Geschichten, die man sich an den Hängen der Berge erzählt, zeugen von finsteren Ritualen orkischer Schamanen, von Vampiren, Drachen und Trollen, Goblins und Harpyien. Auch von umherirrenden Seelen verstorbener Wanderer ist die Rede, deren Leiber irgendwo in den undurchdringlichen Schluchten des Gebirges liegen, wo selbst Golgari sie nicht finden konnte. Diese Gratbolde, wie sie ängstlich genannt werden, sollen selbst nicht einmal wissen, dass sie tot sind.
Tatzelwürmer und Tiefenzwerge verbergen sich in den Eingeweiden der Berge und so mancher Held bezahlte seine Suche nach sagenhaften Horten und Zwergenbingen im Finsterkamm mit dem Leben. Doch ab und an trifft der einsame Reisende auch auf andere Wesen. Seit Jahrtausenden schon sind die Stollen tief unter dem Finsterkamm Heimat von Ambosszwergen und man sagt, dass seit der Zeit der Greifenmark (siehe Seite 33) immer wieder Geweihte des Praios die Einsamkeit des Finsterkamms suchen, um ihrem Herren nahe zu kommen. Eindrucksvollstes Beispiel hierfür sind die Ruinen des Klosters Arras de Mott am Saljethweg, der Passstraße nach Yrramis, in denen heute *Lechmin Lucina von Hartsteen* als Eremitin fernab aller Verderbtheit der Welt versucht, das Wesen ihres Gottes zu ergründen (◓ 171 D).
Wie sehr dem Götterfürsten die karge Landschaft gefällt, kann nur der begreifen, der an den Hängen des Finsterkammes den Aufstieg des Praiosauges erlebt. Wenn sich die Bergkuppen in einen sanften, rosa-goldenen Schein hüllen und der Frühnebel in langen Schleiern aus den Tälern aufsteigt, um in den goldenen Strahlen zu vergehen, dann scheint das Schroffe plötzlich mild und man glaubt, mitten hinein in das Antlitz des Göttervaters zu sehen – rau und abweisend, und doch von einer überderischen Reinheit und Klarheit. Dies sind die Stunden, in denen die Einsiedler um Einblicke in die Ordnung Deres beten, und dies sind die Zeiten, in denen Praios den Seinen nah scheint wie selten.
Den Überlieferungen zufolge birgt das Herz des Gebirges den Hort *Garafans*, des Königs der Greifen. Auch soll es mitten im Finsterkamm auf einem Hochplateau, auf das den gesamten Tag kein Schatten fällt, einen uralten Tempel des Sonnengottes geben, in dessen Krypta die Körper der Geweihten ruhen, die zu Zeiten des Greifenfurter Illuminats die Mark urbar machten. Hier soll auch das Szepter des Erleuchteten und späteren Priesterkaisers *Aldec Praiofold I.* zusammen mit seinen handschriftlichen Aufzeichnungen aufbewahrt werden. Wer aber die Hüter des Klosters sind und wie man dorthin gelangt, darüber schweigen sich die Erzählungen aus.
Von den Pässen im Finsterkamm können nur die beiden größten in den Sommermonden mit Fuhrwerken passiert werden. Die genaue Lage der schmalen Steige, die die Hirten nutzen, um auf die wenigen, lichtdurchfluteten Almen zu kommen oder bis in die Messergrassteppe hinabzusteigen, wird von diesen argwöhnisch geheim gehalten und nur unter ihresgleichen weitergegeben. Auch die Orks kennen geheime Wege und Pfade sowie zahlreiche Verstecke, die sogar den alten Hirten unbekannt geblieben sind.
Die wenigen Dörfer liegen entweder an den Passwegen oder versteckt in fruchtbaren Tälern. Letztere sind oftmals so abgelegen, dass ihre Bewohner nicht einmal wissen, welcher Herr in Greifenfurt oder Weiden, geschweige denn in Gareth regiert. Die Finsterkammer leben in einfachen, oft nicht einmal durch eine Palisade gesicherten Bruchsteinhäusern, die sich häufig um ein von heißen Quellen gespeistes Bade- oder ein Backhaus gruppieren. Fremden gegenüber reagieren sie misstrauisch bis abweisend, wenn sie sich nicht aus Vorsicht gleich bei der Annäherung von Reisenden in unzugängliche Regionen des Gebirges flüchten.

Schlachtfeld und Kloster Rabenhorst am Nebelstein (◓ 171 C)

Am Schattenpass, am Fuße des Nebelsteins, des südlichsten Gipfels des Gebirges, besiegte im Jahre 1012 BF das orkische Hauptheer die Thuranische Legion. Um das Gebeinfeld zu schützen, haben die Barone von Hesindelburg sowie die *Greifin* (◓ 169 B; Seite 143) auf Veranlassung *Edelbrechts von Eberstamm* (siehe Seite 144) hier ein Kloster bauen lassen, in dem Vertreter aller Orden des Boron einträchtig zusammenleben und die verschiedenen Aspekte des Gottes nach außen hin vertreten.
Prominentester 'Gast' des Klosters ist *Irmenella von Wertlingen* (siehe Seite 143), die, von der Praios-Kirche Greifenfurts als "krank am Geiste und der Regierung ohnmächtig" zusammen mit einer Praios-Geweihten, einem Boron-Novizen und einer Noionitin eingemauert wurde, um den Vorwurf entweder zu entkräften oder aber für immer hier zu verbleiben.

Vom Rodverkehr

»In Weihenhorst, mein Freund, gehst du direkt zu dem größten Gebäude am Marktplatz. Das ist das Kontor und zugleich die unterste Portenstation der Rod. Da sagst du Bescheid und wenn du, wie ich, für die Stipwitze arbeitest, dann brauchst du nicht mal was zu zahlen, die haben nämlich nach dem Orkkrieg beim Wiederaufbau geholfen.
Deine Waren lagerst du im Lagerhaus direkt neben der Portenstation und ansonsten brauchst du dich um nichts mehr zu kümmern. Mahl und Bett weist dir der Vorsteher der Porte zu, meist im einzigen Gasthaus des Ortes. Die Bergponys und die kleinen Karren, die Leute zum Aufladen und Abladen, die Führer und Bewaffneten, um all dies kümmert sich der Rodverkehr. Und jeden Tag begleitet dich ein ortsansässiger Säumer von einer Portenstation zur nächsten, um dich dort wieder in die Obhut des Portenvorstehers zu entlassen. So lobe ich mir den Transport, mein Junge. Und das Beste: Weil ständig der Säumer und der Portenvorsteher wechseln, kannst du dieselbe Geschichte jeden Abend mit Erfolg erzählen!«
—ein Kaufmann aus Gareth

An den drei Hauptpässen des Finsterkammes, dem Schattenpass am Nebelstein, dem Saljethweg und dem Nörrnstieg (auch Saljethstieg genannt), hat sich seit Generationen der sogenannte Rodverkehr erhalten. Waren werden dabei von einer Portenstation zur nächsten befördert, hier über Nacht eingestellt und im besten Fall am folgenden Tag zur nächsten Portenstation gebracht.
Der Transport erfolgt meist mit Packtieren oder Wagen. Bestimmte Güter werden allerdings auch in Strackfuhr, also dem durchgehenden Transport durch einen einzigen Führer, den Säumer, über den Finsterkamm gebracht. Gegen ein entsprechendes Entgelt ist es sogar möglich, Waren im Nachtverkehr überführen zu lassen. Gleichwohl dauert der Weg über den Pass im besten Falle sechs Tage und wenn, wie so oft im Finsterkamm, im Rahja plötzlich aus heiterem Himmel Schnee fällt, dann müssen die Kaufleute schon einmal einen guten Mond im Finsterkamm verbringen.
Die Portenstationen, kleine Dörfer oder Hütten (oftmals auch Wehrgasthöfe), die in Entfernung eines Tagesmarsches an den Hängen des Finsterkammes liegen, verdienen sich zumeist ihren Lebensunterhalt

mit dem Rodsystem. Sie stellen Führer und Ponys, unterhalten die Wege und überprüfen die Notunterkünfte, die man an den gefährlichen Stellen des Passes errichtet hat und die ständig durch Lawinen, Räuber und Schwarzpelze bedroht sind.
Im Falle eines Angriffs ziehen sich die Dörfler zumeist ins Gebirge zurück, das niemand so kennt wie sie, und blasen auf den grollen Kriegsluren, die man noch drei Täler weiter hören kann. Auch hat man überall an den Pässen Vorsorge getroffen, angreifende Feinde so lange aufzuhalten, bis die Dörfler in Sicherheit sind.

Das Rodsystem im Spiel

Die Helden könnten als kampferprobte Begleiter eines Warenzuges angeheuert werden und als solche entweder den Angriff der im Finsterkamm lebenden Orks oder Tiere abwehren müssen, oder den Finsterkamm selber zum Gegner bekommen. Auch ist das Ausspielen von Handelsintrigen denkbar.

Von den Zwergen im Finsterkamm

»Eines kann ich Euch sagen, wenn Ihr im südlichen Finsterkamm vom Wetter überrascht werdet, sucht lieber in der Höhle eines Bären Zuflucht als bei den Zwergen. Der grimme Bonderik herrscht dort unten und wer als Mensch in seine Gewalt gerät, der wird nicht mehr wieder gesehen – zum Schürfen versklavt, sagt man. Meine Frau lässt mich in der Gegend nicht mehr alleine, sie ist eine richtige Kriegerin, müsst Ihr wissen.
Anders sieht es mit den Zwergen in den nördlichen Bergen aus. Die sind zwar recht umständlich und ohne ehrendes 'Väterchen' geht da gar nix, aber man kann mit ihnen handeln und eigentlich sind sie auch ganz umgänglich, wenn man sich an ihre ehernen Regeln hält. Bergkönig Garbalon gebietet den Seinen urzwergische Tradition. Wenn Ihr also eine echte Zwergenarbeit kaufen wollt, dann haltet Euch im Finsterkamm Richtung Lowangen oder Nordhag und Ihr seid auf der sicheren Seite.«
—der Forstmeister des Barons von Greifenhorst

Die Zwerge des Finsterkamms im Spiel

Der Finsterkamm kennt zwei Zwergenvölker, die demselben Stamm entspringen und sich spinnefeind sind (171 E).
Im Norden leben die zurückgezogenen und traditionalistischen 'Finsterkamm-Zwerge' unter dem Hochkönig *Garbalon Sohn des Gerambalosch* (**Angrosch 113**), deren Drachenwehrer und Prospektoren wohl die Zwerge sind, die die Greifenfurter und Weidener Barden meinen, wenn sie vom kleinen Volk singen. Garbalons Tochter *Arglescha Tochter der Angrarda* ist bekannt dafür, dass sie immer wieder ihren Sturkopf durchsetzt, um Questen zu erleben, die den Ruhm ihres Volkes mehren – so zog sie mit einer Gruppe von Menschen ins Svelltal, um Erze des Sternenregens für die Schmieden ihres Vaters zu gewinnen.
Den Süden des Gebirges beanspruchen die 'Finster-Zwerge' des Königs *Bonderik* (**Angrosch 120**), die nicht zögern, Mensch, Ork oder Goblin zur Sklavenarbeit in ihren Minen zu zwingen, und die ihren Einfluss über den südlichen Finsterkamm mit allen Mitteln bis nach Lowangen ausdehnen wollen. Dabei scheuen sie auch seltsame Allianzen nicht; so ist bekannt geworden, dass Bonderik gerne Raubritter der Heldentrutz mit Schmiedewaren unterstützt, wenn sie ihm Gefangene überlassen.
Weitergehende Informationen zu den Finsterkamm-Zwergen finden Sie in **Angrosch 89f.**

Die Wacht am Finsterkamm

Um die Orks vom Reichsboden fern zu halten, wurden an den Hängen des Gebirges unter den Priesterkaisern etwa alle zehn Meilen Wachtürme errichtet. Später verlor die Wacht an Bedeutung und geriet in Vergessenheit. Erst im Jahr 1021 BF wurde sie in Greifenfurt wiederbelebt, und nach dem Orkensturm 1026 BF beschloss man auch in Weiden, die alten Türme neu zu bemannen. Da viele der Türme nur

noch Ruinen sind, müssen jedoch erhebliche Anstrengungen unternommen werden, ehe sie ihren alten Zweck wieder erfüllen können. Aufgabe der sogenannten *Wachtritter* ist es, Orkangriffe abzuwehren und durch Signale (Spiegelzeichen oder Leuchtfeuer) die nächsten Türme sowie das Hinterland zu warnen. Diese Ritter sind raue, verwegene Gesellen, die oft nur so eben über die Runden kommen, ist das mit den maroden Türmen verbundene Lehnsland doch karg und arm.

Die Wachturmkette reicht von Hesindelburg in Greifenfurt bis nach Beonfirn in Weiden, wodurch die Kunde von einfallenden Orks schnell über das gesamte Gebirge verbreitet werden kann.

Die Finsterwacht im Spiel

Einzelne Ritter der Finsterwacht können den Helden in der Not zu Hilfe kommen oder aber diese um Hilfe bei ihren zahlreichen Problemen bitten.

Zusätzlich bietet sich die Möglichkeit, verdienten Spielern einen der Türme als Belohnung zu geben (auf Weidener Seite Turm *Schwarzkuppenwacht* nahe Reichsend, in Greifenfurt *Garafans Rast*, an der Grenze zur Heldentrutz in der Baronie Finsterkamm), um hier die Wacht gegen den Ork aufrechtzuerhalten oder den Charakteren als fester Rückzugsort zu dienen.

Schwarze Schatten – Der Ork als Bedrohung

Abgesehen von den wenigen Dörfern und Portenstationen entlang der Pässe und den Befestigungen der Wacht gibt es kaum Bergbauernhöfe und selbst diese sind nicht mehr als zwei Tagesmärsche von den Wegen entfernt. Lediglich die Märkischen Grenzjäger und die Wachtritter stoßen bisweilen in unbekanntes Gebiet vor, und in den Tiefen des Gebirges soll es Siedlungen geben, von denen noch nicht einmal die belehnten Edlen wissen. So ist es nicht verwunderlich, wenn sich an den oberen Hängen und Gipfeln des Finsterkammes immer wieder Orksippen niederlassen, die ohne weiteres gut zwei Dutzend Okwach (Elitekrieger) und etwa doppelt so viele Khurkach (Kämpfer) aufbieten können.

Die meisten dieser Stämme entstammen den Ghorinchai, den Zholochai oder den Tordochai, wobei die Abspaltung in grauer Vorzeit erfolgte, was auch aus den archaischen Formen ihrer Kultur ersichtlich wird. Der bekannteste dieser Stämme ist der der Gharrachai, dessen Sippen im mittleren Finsterkamm bis hinein in die Heldentrutz ganz selbstverständlich ihre Wanderungen vollziehen, denn sie sehen das Land bis zum Finsterbach weiterhin als 'Finstermark' an, als Land, das eigentlich den Orks gehört.

Die Orks des Finsterkamms leben in Einklang mit althergebrachten Sitten und Gebräuchen. Nur wenige Bräuche der Steppen haben sie an die unwirtliche Landschaft der gebirgigen Hochplateaus angepasst, so dass sie meist brachialer sind als im Orkland selbst. Auf ihre Verwandten in der Messergrassteppe oder im Svellttal blicken die Finsterkamm-Orks zuweilen voller Spott. Riten wie die der Mannbarkeit und das Ritual zur Bestimmung von Häuptlingen und Schamanen sind in archaischen Formen erhalten und werden Wort für Wort und Tat für Tat den Nachfahren überliefert. Nicht von ungefähr rekrutierten sich aus den Stämmen des Finsterkammes viele fähige Streiter und Priester, die von so herausragenden Orkführern wie dem Aikar Brazoragh gerne in Dienst genommen werden.

Menschen stellen für die Orks im Gebirge keine Bedrohung dar, im Gegenteil. Die Khurkach messen sich gerne mit den Menschen, um ihren Wert vor Brazoragh zu beweisen. Immer wieder jagen und fangen sie Menschen, die dann ihren Schamanen als Opfer für die Riten zu Ehren Tairachs dienen.

Kriegshunde halten die Orks des Finsterkamms fast gar nicht, stattdessen berichten Grenzjäger davon, dass sie große Bergwölfe als Transporttiere benutzen. Und auch in der Wahl ihrer Waffen haben sich die Orks der sie umgebenden Landschaft angepasst. So sind große Hämmer wie Yagrik und Gruufhai eher selten und werden höchstens als zeremonielle Waffen geführt, während der orkische Kurz- oder Reiterbogen und die kleine Axt, die Byakka, weit verbreitet sind. Auch Speere, die man zugleich als Wanderstab verwenden kann, werden oft benutzt.

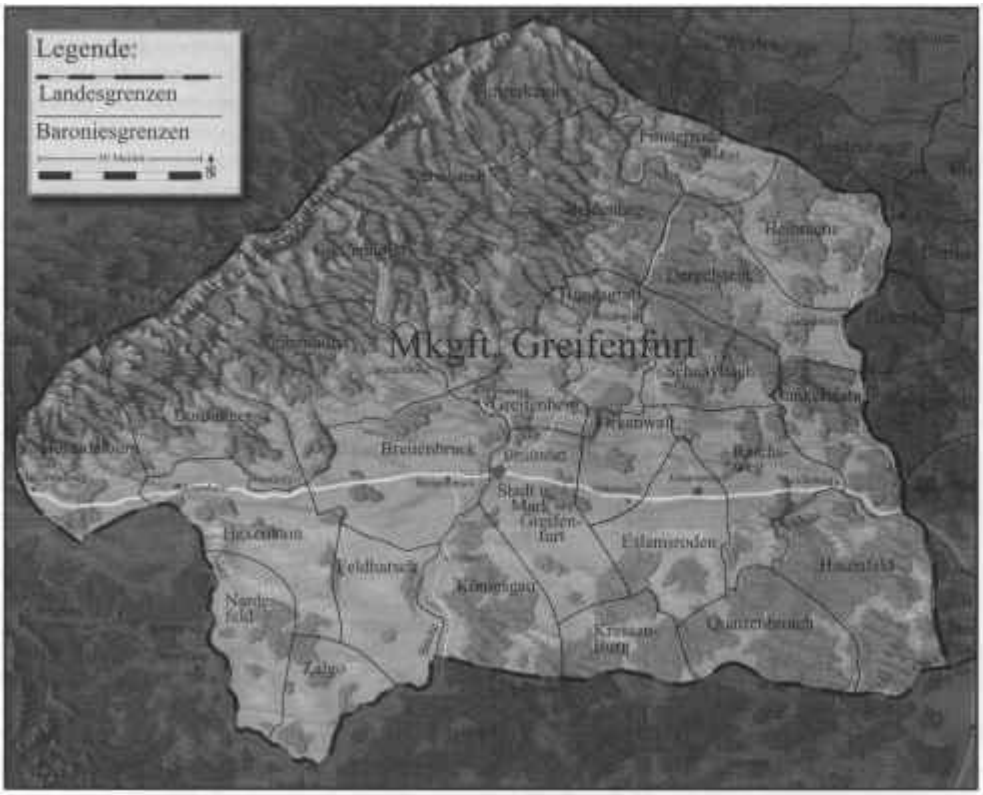
Allein der Umstand, dass die einzelnen Orksippen fortwährend miteinander im Streit liegen, bewahrt die Bewohner des Finsterkamms vor einer regelrechten Invasion, und immer wieder bestand die wichtigste Tat eines großen Orkhäuptlings zuerst darin, die einzelnen Sippen und Stämme zu einen – so geschehen beim letzten Orkensturm nach Weiden und Donnerbach im Jahre 1026 BF.

Der einzige Ork, der von allen Stämmen des Finsterkammes gleichermaßen gefürchtet und damit akzeptiert wird, ist der Hochschamane, der höchste Priester des Tairach im Finsterkamm. Dieses Amt hat zurzeit *Aschepelz* inne, der den Gharrachhai entstammt (siehe Seite 143).

Die Mark Greifenfurt

Zwischen dem Kosch im Südwesten, Weiden im Nordosten und Darpatien im Osten gelegen, schützt die Mark Greifenfurt das südlich gelegene Garetien seit jeher vor den Gefahren, die aus dem nordwestlich gelegenen Finsterkamm drohen. Schon früh versuchte man hier den Vorstößen der Orks zu begegnen und diese gar nicht erst ins Herz des Reiches hineinzulassen.

Die heutige Besiedelung der Mark, insbesondere jene fern der Reichsstraße, ist zu großen Teilen auf Klostergründungen in der einsamen Wildnis zurückzuführen. Die heute noch existierenden Klöster, aber auch all jene stillen Mauerreste, die überall im Land zu finden sind, künden von göttergefälligem Fleiß, und von den Schwierigkeiten und der wechselhaften Vergangenheit eines kargen Landes. Schon früh machten sich die Kirchen von Praios und Peraine gemeinsam daran, das Land im Sinne der zwölfgöttlichen Ordnung urbar zu machen. In gemeinschaftlich geführten Klöstern lebten, beteten und arbeiteten damals wie heute Geweihte und Laien. Eigene Werkstätten, Viehhaltung und Landwirtschaft sorgen für Unabhängigkeit. Auf Rodungsflächen und an den neuen Straßen entstanden aber auch Dörfer und Weiler, die die Klöster mit Abgaben und Spenden versorgten oder einfach nur von Schutz und Wissen der Geweihten profitierten. Während die Praios-Kirche wehrhaft die Ordnung verteidigte, sorgten die Geweihten und Laien der Peraine für das Land. Die Klostermauern sind nicht nur geistiger Mittelpunkt, sondern auch Schutz und Wehr. Hohe Mauern umschließen die oft dorfgroßen Anlagen, und Torhäuser und Türme gewähren zusätzlichen Schutz. Zum Finsterkamm hin ähneln diese Klöster nicht selten Klosterburgen. Ihre eigenen, ertragreichen Ländereien schützen die Klöster ebenfalls durch hohe Mauern, um Wild und Raubgesindel fernzuhalten. Gemeinschafisklöster sind als ein Hort von Wissen und Kunst noch heute eine sehr verbreitete Klosterform in der sonst so unwirtlichen Mark (169 D).



Die Markgrafschaft Greifenfurt für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Ange, Breite, Dergel, Finsterkamm, Reichsforst

Landschaften: Breitenau, Harschenheide, Märkischer Reichsforst, Greifener Land, Altenau und Lichthag, dazu der Gebirgszug Finsterkamm, der diverse Landschaften berührt und eine natürliche Grenze nach Nordwesten bildet.

Wichtige Berge: siehe Finsterkamm (Seite 28)

Wichtige Gewässer: Ange, Breite und Dergel als Grenzflüsse, einige kleinere Seen

Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 45.000 (einschließlich der tobrischen und darpatischen Flüchtlinge, anwachsend)

Baronien: Finsterkamm, Finsterrode, Beldenhag, Helbrache, Dergelstein, Schnayttach, Dunkelsfarn, Reichsweg, Hasenfeld, Quastenbroich, Eslamsroden, Orkenwall, Kressenburg, Pfalzgrafschaft Königsgau, Feldharsch, Zalgo, Nardesfeld, Hexenhain, Hesindelburg, Donfanger, Markgräflich Breitenbruck, Markgräflich Weihenhorst, Greifenberg, Greifenhorst, Nebelstein, Hundsgrab

Wichtige Städte und Dörfer: Greifenfurt (um 5.000), Eslamsroden (um 1.500), die meisten Hauptorte der Baronien mit 300 bis 500 Einwohnern

Landesherrin: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Provinzwappen: auf Gold ein roter Greif über blauem Wellenschildfuß

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit stark ausgeprägtem ritterlichem Pflichtbewusstsein und strenger Hierarchiegläubigkeit

Wichtige Adelsgeschlechter: Wertlingen

Bekannte Adelsgeschlechter: Ährenstein, Altnardesfeld, Bugenbühl, Eisslingern, Gantenstein, Keilholtz, Kieselburg, Krähenklamm, Rabenmund-Greifenberg, Reiffenberg, Schroffenstein

Garnisonen: 2 Schwadronen Markgräflich Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, 2 Banner Markgräfliche Grenzjäger, 10 Lanzen Bannstrahler, Stadt- und Landwehren

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (mit starkem Einfluss von Praios- und Peraine-Kirche)

Magie: wenige Druiden und Hexen, kaum Gildenmagie wegen des starken Praios-Kultes

Ressourcen und Handel: siehe Landschaften (Seite 38)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: die Greifen Garafan und Scraan (mehrmals erschienen), Bergkönig Ramoxosch und Elfenkönig Tasilla Abendglanz (Sieger der Schlacht von Saljeth), Chrrkrook (eine vermutliche Bergriesin, 171 B), der heilige Weiland (Schutzheiliger der Greifenfurter Kadetten), der heilige Argaen Düsterfluss von Orkenwall, der heilige Answin von Rabenmund (beide heldenhafte Befreier von den Orks)

Talismane und Wunderstätten: Praiosberg von Greifenfurt, Grabhügel 'Answins Sicht', Kloster Perainenfried, Schlachtfeld am Nebelstein mit Kloster Rabenhorst (auf dem Kürenstein), Tal der Elemente, Kloster Arras de Mott und Horst des Greifen Garafan im Finsterkamm

Lokale Fest- und Feiertage: 1.–3. Praios (Sonnenwende, Praios- und Greifenfest), 24. Rondra (Gedenken an die Schlacht von Orkenwall als symbolische Trauerfeier für die Gefallenen der Orkkriege), 29. Travia (Tag des Heiligen Gilborn, wird vornehmlich von den Bannstrahlern gefeiert), 30. Tsa (Tag der Erneuerung, wird erst seit Kurzem gefeiert), 1. Peraine (Saatfest), 30. Ingerimm (Jungleutmarkt), 25. Rahja (Warenschau und 'Zwölfgöttergefälliger Wettstreit' mit Hunderennen)

Vom Leben in der Mark

»Vor allem ist zu bemerken, dass man von Nordhag bis etwa eine Tagesreise vor Greifenfurt durch raue Gebirge und Felsen, die bis zum Himmel emporragen, hindurchreitet, dass man dabei aber beständig durch Täler auf ganz ebenem Wege reiten kann. Überall findet man bequeme Unterkunft, und obwohl vom Kosch an fast keine Weinberge mehr vorkommen, so hat man doch in allen Gasthäusern zwei Sorten Wein, weißen und roten, gut und wohlschmeckend, manchmal mit Salbei, Flieder und Rosmarin gewürzt. Das Bier ist im Allgemeinen gut. Es gibt schmackhaftes Lammfleisch, viele Hühner und treffliches Brot. Der Wein ist nicht teuer und das Kalbfleisch bezahlbar. Kamine hat man nur in den Küchen, sonst fast überall Öfen; jeder Ofen ist mit einer Nische versehen, in welcher ein Kupfergefäß steht, in welchem das Wasser zum Waschen erhitzt bleibt.

Allgemein sind Federbetten und ebenfalls mit Federn gefüllte Oberdecken in Gebrauch; man spürt darin weder Flöhe noch Wanzen, sowohl wegen der Kälte des Landes, als weil sie die Unter- und Oberbetten mit einer gewissen Mischung bestreichen, die nach der Aussage der Märkischen nicht nur gegen die Wanzen und anderes Ungeziefer gut ist, sondern auch die Betten auf der Oberfläche so fest macht, dass man auf mit feiner Wolle gefüllten Matratzen zu schlafen glaubt.

Die Geschichte der Mark Greifenfurt

um 2000 v.BF: erste Ansiedlungen von Amboßzwergen im Finsterkamm; angeblich vorher orkische Besiedlung bis zur Breite

um 850 v.BF: vermutlich erste menschliche Siedler an der Breite; im Laufe der Trollkriege wieder vertrieben

683 v.BF: mythologische Gründung Saljeths und erstes Erscheinen des Greifen Scraan

um 657 v.BF: zweite Besiedlungswelle

um 257 v.BF: Orks vom Stamm der Ghorinchai erobern das Land bis zum Zusammenfluss von Ange und Breite.

250 v.BF: Die Siedlung Saljeth wird überrannt; die Orks errichten dort das wichtigste Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklandes.

141 v.BF: Schlacht von Saljeth; die vereinigten Heere von Bergkönig Ramoxosch III. und Elfenkönig Tasilla Abendglanz vertreiben die Orks, die Tairach-Kultstätte wird geschleift.

135 v.BF: Neugründung Saljeths unter dem Namen Greifenfurt; in der Folgezeit ständige Scharmützel mit orkischen Marodeuren.

um 127 v.BF: Die vereinigten Heere des Kaisers Murak-Horas und der Elfen vertreiben die Orks endgültig über den Finsterkamm; in den Urkunden jener Zeit wird die Greifenmark als von Wehrheim aus regiert beschrieben.

um 3 BF: Mit der Konstituierung des Neuen Reiches wird die Greifenmark mit der Hauptstadt Greifenfurt als 'Illuminat' etabliert.

ab 40 BF: Besiedlung und Urbarmachung des Landes durch klösterlich lebende Gemeinschaften von Peraine- und Praios-Laien unter dem Schutz der Sonnenlegion.

63–199 nach BF: Der Schwurbund Wengenholm und westliche Teile der Mark Greifenfurt stehen als Mark Geestmarh (bzw. Geistmark) unter der Herrschaft eines gemeinsamen Markherren.

310 BF: Das angebliche zweite Erscheinen des Greifen Scraan inspiriert den Illuminatus Aldec vom Greifenfurter Tempel zu einer eigenen Auslegung des Praios-Glaubens.

um 443 BF: schlimmstes Wirken der Inquisition im Illuminat Greifenmark; binnen drei Jahren werden fast 2.000 vermeintliche Hexen und Zauberer verbrannt.

466 BF: Nach dem Ende der Priesterkaiserzeit wird das Illuminat aufgelöst, Teile an Weiden und Kosch vergeben und Rest-Greifenfurt in eine Landgrafschaft umgewandelt; der Einfluss der Praios-Kirche bleibt jedoch weiterhin stark.

715 BF: Eslam II. lässt den Reichsforst zwischen Wehrheim und Greifenfurt fast 100 Meilen weit abholzen und begründet Eslamsroden.

923 BF: Die Zorganpocken und Orküberfälle raffen etwa ein Zehntel der Bewohner der Grafschaft dahin.

982 BF: Retos Reichsgrundreform; Greifenfurt wird in eine Markgrafschaft umgewandelt.

28. Praios 1012 BF: Schlacht am Nebelstein, die Thuranische Legion wird in der Bärenklamm von Orkheeren fast vollständig aufgerieben. Am 18. Rondra kapituliert die Stadt Greifenfurt.

14. Rondra 1012 BF: Der Orkheerführer Sadrak Whassoi zieht vom Finsterkamm nach Norden, umgeht die befestigte Stadt Weihenhorst und plündert vier Tage später Greifenberg. In Greifenfurt vereinigt er sich mit den Tordochai.

24. Rondra 1012 BF: Schlacht bei Orkenwall: Die Markgrafschaft Greifenfurt ist für das Reich verloren.

Efferd 1012 BF: Die Orks etablieren ihre Herrschaft in den besetzten Gebieten. Die ehemalige Markgrafschaft Greifenfurt wird von Sharaz Garthai als Teil der 'Finstermark' verwaltet.

Rahja 1012 BF: Kaiserliche Einheiten und Märker Freischärler erobern Eslamsroden und Orkenwall zurück.

3. Ingerimm 1013 BF: Schlacht um Greifenfurt. Zur Rettung manifestiert sich der Greif Scraan. In einer mehrtägigen Schlacht bezwingt Prinz Brin das orkische Heer.

seit 1013 BF: Säuberung des Landes von den Resten der Ork-Besetzung, vor allem durch Bannstrahl-Ritter

27. Hesinde 1014 BF: Markgraf Shazar wird aller Ämter enthoben und in die Verbannung geschickt. Als neue Markgräfin wird seine noch nicht mündige Tochter Irmenella von Wertlingen benannt. An ihrer Statt regiert die erfahrene Faduhenna von Gluckenhagen als Meisterin der Mark.

1. Praios 1022 BF: Irmenella von Wertlingen übernimmt die Regierungsgeschäfte. Die Märker geben ihr den Ehrentitel 'Greifin'.

Efferd / Travia 1022 BF: Greifenfurter Leineweberaufstand. Die Praios-Geweihte Lechmin von Hartsteen nutzt die Gelegenheit, um ihre durch die Braniborier geprägte Auslegung des Praios-Glaubens zu predigen.

Phex/ Peraine 1025 BF: Der von den Heldentrutzern ausgehandelte Waffenstillstand mit den Orks läuft ab. Die Grenzreiter sind in erhöhter Alarmbereitschaft.

2. Travia 1026 BF: Hochzeit in Greifenfurt. Irmenella von Wertlingen ehelicht Edelbrecht vom Eberstamm, den Prinzen des Kosch.

Phex 1026 BF: Auf dem Kriegsrat von Weihenhorst kommt die Meisterin der Mark Faduhenna von Gluckenhagen auf mysteriöse Weise nach einem Streit mit Baron Baradar von Plaue zu Tode.

Phex 1026 BF: Die Markgrafschaft Heldentrutz sieht sich einem neuerlichen Angriff der Orks gegenüber. Prinz Edelbrecht vom Eberstamm und Tilldan Greifentreu von Nebelstein rufen die Ritter und Edlen der Mark zu den Waffen und ziehen gen Weiden.

Phex / Peraine 1026 BF: Bei der 'Schlacht an Peraines Nadel' besiegen die Greifenfurter unter schweren Verlusten ein im Finsterkamm verschanztes Orkheer und befreien die Stadt Nordhag. Man befestigt den Schattenbachpass, verstärkt den Weidener Entsatz in Nordhag und zieht mit den Kriegshaufen Weidens zum Rhodenstein. Dort kommt es zur entscheidenden Schlacht gegen die Orks.

Phex / Peraine 1026 BF: Auf dem Reichskongress von Trallop wird Tilldan Greifentreu, Baron von Nebelstein, zum neuen Meister der Mark und Ludalf von Wertlingen zum neuen kaiserlichen Marschall der Mark gekürt.

Ingerimm 1027 BF: Nach dem Fall Wehrheims und dem Wegfall kaiserlicher Truppen müssen die Streiter der Mark neu positioniert werden. Die Mark ist nun eine von Feinden umgebene Insel.

12. Rondra 1028 BF: Orks überfallen Greifenfurt. Sie wollen verhindern, dass der dem Tairach geweihte Boden, auf dem der Bannstrahlerturm steht, Praios geweiht wird. In letzter Sekunde zerschlägt Answin von Rabenmund mit seinen Kriegshaufen die orkische Streitmacht. Die Weihe kann allerdings nicht mehr vollzogen werden.

17. Phex 1028 BF: Überführung von Answins Leichnam nach Greifenfurt. Seine strahlende Rüstung wird vor Greifenfurt auf der Anhöhe 'Answins Sicht' ausgestellt. Bereits kurze Zeit später wird er durch die Praios-Kirche Greifenfurts heilig gesprochen.

1. Praios 1031 BF: Ernennung Praiomon von Dergelsteins zum Illuminatus der Praios-Kirche zu Greifenfurt. Im Zuge des im Rahmen dieser Feier stattfindenden Orakels und einer alten, rituellen Prüfung der Greifin Irmenella von Wertlingen wird diese in das Kloster Rabenhorst verbracht und dort der Obhut der Noioniten sowie anderer Geweihter unterstellt. Die Herrschaft in Greifenfurt geht in die Hand ihres Gemahls und des Meisters der Mark über, bis der Erbprinz die Mündigkeit erlangt.

An Fischen aus Seen und Flüssen und guten Forellen fehlt es nirgends, denn jeder Wirt hat vor seinem Gasthause einen oder zwei Fischkasten aus Holz und verschließbar, worin sie lebende Fische halten und in welchen Brunnenwasser so ein und ausfließt, dass sich die Fische lange Zeit und gut darinne erhalten.
Ganz allgemein gibt es im Märkischen sehr schöne Brunnen und viele Bäche, welche Mühlen treiben, so dass man in den Landstädtchen von frühe bis spat vom Stampfen der Walk- und vom Knirschen der Getreidemühlen begleitet wird. An Obst fanden wir allerhand, auch gut Gebranntes.«
—Dalia von Ostenwall, Die Reisen des Rahja-Geweihten Ludvigus von Aranien durch das Märkische, den Kosch und das liebliche Feld, *998 BF*

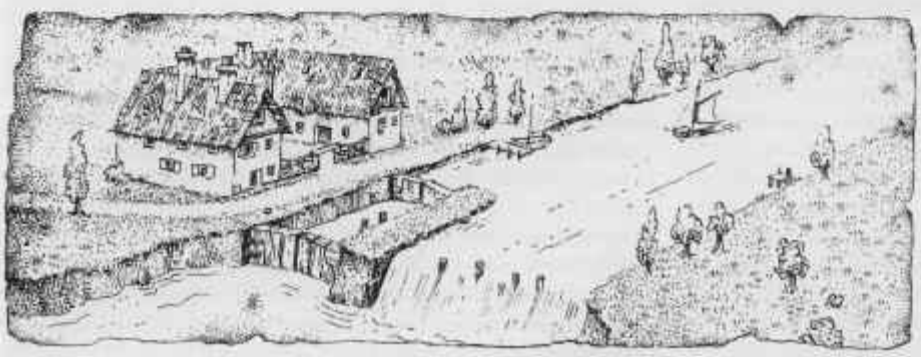
Greifenfurter Wehrkloster

Wie das Land beim Wandernden einen Eindruck von rauer Einfachheit, aber tiefgründiger Schönheit hinterlässt, so zeichnet es auch die dort wohnenden Menschen. Von den weltgewandten Almadanern als hinterwäldlerisch bezeichnet, haben die fortwährende Bedrohung durch den Finsterkamm und der unumstößliche Glaube an die Götter, vor allem an Praios, die Märker geschliffen wie das steil aufragende Gebirge. So verwundert es nicht, dass hier die praiosgefällige Ehrlichkeit, Offenheit und Direktheit ebenso verbreitet sind wie die im Kampf mit den Orks erworbenen Tugenden Mut und Durchhaltevermögen. Der Märker ist in der Regel mundfaul, nüchtern und humorlos und gibt sich zufrieden mit dem, was er hat. Ränke und Intrigen liegen ihm nicht, und so mancher fremde Edle, der glaubte, eine besonders nette kleine Kabale zu spielen, war nach Aufdecken seines Spieles überrascht über die direkten und gewalttätigen Reaktionen.
Die Einstellung der Greifenfurter zum Kaiserreich hat sich im Lauf der letzten Jahre verändert. Für das Kaiserreich hat man geblutet, hat sich mutig gegen die Orks gestemmt und das Herz des Reiches treulich behütet. Viele Greifenfurter Töchter und Söhne sind in den Osten gezogen, um das Reich auch dort gegen den Dämonenmeister und seine verderbten Erben zu schützen. Die wenigsten sind zurückgekehrt. Statt aber Anerkennung und Freundschaft dafür zu erfahren, mussten die Greifenfurter mit ansehen, wie andere die Gunst des Kaiserhauses für sich gewinnen konnten, wie andere für ihre Taten gewürdigt wurden oder Beistand erhielten. In den letzten Jahren hat sich die Meinung immer weiter verbreitet, dass man vom Kaiserreich nicht viel zu erwarten habe, dass das Herz des Reiches seine Grenzmark und deren tapfere Bewohner vergessen habe.
Die Greifenfurter wissen nun, dass sie im Ernstfall auf sich selbst gestellt sind, und tun alles, um für die Zeiten des Kriegs gewappnet zu sein. Sie konzentrieren sich auf das eigene Land, und der Glaube an das einige Reich verblasst immer mehr. Sagt man einem Greifenfurter jedoch auf den Kopf zu, er stehe nicht mehr für das Reich ein, so reagiert er empört und pocht auf seine Reichstreue. Und doch macht sich überall die Überzeugung breit, dass das Reich nur eine Sorge unter vielen ist.

Vielerorts finden sich Schreine der Zwölfgötter, und so ziehen die Geweihten der in der Mark beheimateten Klöster und Tempel nicht selten auf uralten Routen quer durch die Lande, um nicht nur dem eigenen Gott zu dienen, sondern auch die Aufgaben der übrigen elf zu versorgen. So kann es durchaus vorkommen, dass ein Praios-Geweihter einen Markt eröffnet, das Erntefest leitet, Traviabünde stiftet und die Borondienste verrichtet, bevor er wieder weiterzieht.

Essen und Trinken

Getreide und Kohl sind die wichtigsten Erzeugnisse märkischer Landwirtschaft. Dabei sorgt die dunkle und schwere Erde des Landes für gute, aber keinesfalls einträgliche Ernten, vor allem in den nördlichen Landesteilen. An Getreide sind Roggen, Dinkel und Buchweizen sehr verbreitet, und auch Gerste und Hopfen werden oft und gerne eingebracht und dem Brauen so bekannter Biersorten wie Quasten- und Eslamsbräu zugeführt. Neben allen bekannten Kohlsorten sowie Mangold, Rapunzel, Spinat und Greifenfurter Bohnen gedeihen in den Auen auch die Rüben und liefern die Rohstoffe für den bekannten 'Greifenfurter Goldsaft'. Daneben kommen Obst und Waldfrüchte aller Art auf den Tisch des Märkers, ergänzt um Nüsse, Esskastanien und Pilze.
Großvieh findet sich auf den Weiden eher selten, Schafe, Ziegen und Hühner herrschen vor, ergänzt von langborstigen, gescheckten Schweinen, die man im Herbst in die Wälder treibt, um sie dort mit Bucheckern und Eicheln zu mästen. Bekannt ist auch der 'Greifenfurter Katenkäse', ein schmackhafter Ziegenfrischkäse, den man in jedem noch so kleinen Bauerngehöft bekommen kann, gewürzt mit einer geheimen Mischung an Kräutern.
Getrunken wird neben dem einheimischen Bier zumeist Obstwein oder -brand, am Rand des Finsterkammes auch der sogenannte 'Bergtau', ein klarer, frischwürziger Brand aus Korn und Schneestolzzwiebeln, sowie die beiden einheimischen Weine, das 'Greifenberger Sauertöpfchen' und das 'Schwarzberger Praioströpfchen' (wobei beide Weine im lieblichen Feld eher als Liköressige gehandelt werden würden).



Zollhaus mit Schleuse am Dergel

Handel und Handelswege

Die Handelsgüter Greifenfurts sind hauptsächlich Agrargüter, Holz und Kalkstein, die auf meist schlechten Wegen mit Ochsenkarren transportiert oder

die Breite hinunter geflößt werden. Wertvollere Güter (Kristalle, Edelsteine, Blei und Silber, Salz, etwas Kupfer, selten Gold) werden im Finsterkamm bei den Zwergen oder in den markgräflichen Minen gefördert und dies letztlich in Mengen, die kaum einer Erwähnung wert sind.

Daneben handelt die Mark mit Pergament und Filz, Wollstoffen und Leinen, wobei die Blau- und Rotfärberei der Mark mit ihren typischen Mustern wie auch die Lodenwaren (u.a. das 'Greifenberger Blautuch') bis weit über Gareth hinaus bekannt sind. Insgesamt gilt alles, was man nicht selbst herstellen kann, in der Mark als Luxus und ist entsprechend teuer.

Seit die Haupthandelsroute von Weiden nach Garetien über Wehrheim durch die Gefahren der Wildermark bedroht ist, bilden sich neue Handelswege aus, um Waren auf der Nord-Südachse nach Gareth zu transportieren. So meiden viele Kaufleute mittlerweile die Reichsstraße und ziehen lieber über den sogenannten Markenweg* von Nordhag nach Greifenfurt, um von dort aus an der Breite entlang gen Serrinmoor weiterzuziehen. In umgekehrter Richtung werden viele Waren bis Greifenfurt getreidelt, um dort umgeladen zu werden. Gründe hierfür sind das jahrhundertealte Stapelrecht der Stadt und der Umstand, dass der Fluss oberhalb von Greifenfurt für große Fluskähne nicht mehr zu befahren ist.

Zu erwähnen sind noch die in Greifenfurt gezüchteten Nordmähnen, Greifenfurter Kaltblutpferde, die sich sowohl gut vor den Karren spannen lassen als auch als genügsames Reittier taugen, mitunter gar als Streitross Verwendung finden.

Wohnen und Wehren

Überall in der Region finden sich Wehranlagen, teils als Wehrtempel, teils als Burgen. Diese Zeichen althergebrachter Baukunst sind zumeist ausschließlich aus dem Stein der benachbarten Berge erbaut und bieten den Bewohnern der umliegenden Dörfer im Krieg ein eher wehrhaftes als wohnlich gestaltetes Quartier. Hier ist die Zehntscheune untergebracht und hier lagern die Bauern der Umgegend einen Notvorrat an Korn und Heu. Von einem hohen Turm aus kann man das Umland beobachten und bei Gefahr mit Gongs oder großen Hörnern, sogenannten Kriegsluren, die Ansässigen zusammenrufen.

In friedlichen Zeiten ziehen die Burgherren allerdings zumeist in die nahe gelegenen, viel bequemeren Eigenguthöfe und belassen in der Befestigungsanlage lediglich einen Kerntrupp als Wachen und Verwalter steuerlicher Privilegien. Zu den märkischen Befestigungswerken gehört auch die 'Wacht im Finsterkamm', die bei Hesindelburg beginnt und sich bis hinauf in die Heldentrutz auf Weidener Seite zieht.

Die wenigsten Dörfer im Greifenfurter Land zählen mehr als 200 Seelen, zumeist trifft der Wanderer auf kleine Weiler von drei oder vier kleinen Gehöften, lehmverputzten Blockhäusern oder Bruchsteingebäuden, nicht selten mit einem einzigen Raum für Mensch und Vieh und bewohnt von jeweils einer Großfamilie. In größeren Weilern oder aber auch abseits der Wege finden sich auch aus Bruchsteinen erbaute Vierseithöfe, meist eingeschossig und geduckt, deren Dächer zum Schutz vor dem Feuer mit steinernen Platten oder Schindeln gedeckt sind. Mitunter überragen auch Motten das Umland, wie sie früher in Greifenfurt weit verbreitet waren.

In den Städten herrscht trotz Brandgefahr das Fachwerk vor, oft mit Schilf oder Holzschindeln gedeckt, wobei die Mischform mit bruchsteinernem Untergeschoss, fachwerkgefügtem ersten und hölzernem Dachgeschoss immer noch die verbreitetste Variante städtischer Bauten darstellt. Bei der landestypischen Fachung wird auf Schrägbalken völlig verzichtet und dafür die Längsverfachung dichter gesetzt. Mehr und mehr setzen sich hier aber Steinhäuser durch, nicht zuletzt aus den Erfahrungen der Orkkriege heraus.

Der Adelsstand

Die praiosgefällige Ordnung, so hat man mitunter den Eindruck, ist der Grundstein, auf dem die Mark erbaut wurde. Und so verwundert es auch nicht, dass hier – wie vielleicht sonst nur noch in Weiden und am Born – das Lehnswesen noch in seiner ursprünglichen Form gelebt wird, die jedem Menschen seinen Platz und damit auch seine Rechte und Pflichten zuweist. Der Bauer hat das Feld zu bestellen und die weltlichen wie geistlichen Herren zu nähren, die Herren haben die Bauern vor allem Unbill zu schützen. Dabei bleiben die Standesunterschiede ehern und kein Bauer würde es wagen, sich an einen Tisch mit jemandem von Stand zu setzen, wie sehr man auch die Edlen, allen voran die liebevoll als 'Greifin' bezeichnete Markgräfin, schätzen mag. Doch sollte auch kein Edler versäumen, seine Pflichten gegenüber dem unteren Stand zu erfüllen, denn sonst wird die Bauernschar mit dem nächsten Geweihten vor die Burg ziehen und die Schuldigkeiten einfordern.

Erziehung und Standesbewusstsein

Die Greifenfurter bleiben zeitlebens in dem Stand, in den sie hineingeboren wurden, und nur selten kommt es vor, dass beispielsweise ein Bauer auf Grund seiner Verdienste zum Ministerialen aufrückt. Laut allgemeiner Ansicht wurde das Leben jedes Einzelnen von den Göttern in seine Schranken gebracht, und man "wird den Daimon tun", wider diese göttliche Ordnung zu verstoßen.

Der Nachwuchs der Edlen wird zumeist im Waffengang ausgebildet, teils in Form der Ausbildung zum Ritter als Knappe, teils durch die im Umkreis gelegenen Kriegerakademien. Die Nähe zur Praios-Kirche und die Beteiligung des Bannstrahls am öffentlichen Leben in der Mark hat dazu geführt, dass gerade die Landedlen ihre zweit- und drittgeborenen Kinder gerne nach Auraleth schicken, um sie dort zu Bannstrahlern ausbilden zu lassen. Auch die märkische Kriegsschule 'Lechdans Erbe', deren Abgängern zumeist eine Karriere in den markgräflichen Regimentern winkt, dient häufig der Versorgung der Kinder. So schicken weniger vermögende Familien in der Regel nur den Erstgeborenen zu einem befreundeten Edlen und lassen ihn zum Ritter ausbilden. Dafür sind solcherart geschlossene Bündnisse zwischen den Familien meist so dick wie Blutlinien.

Recht häufig wird der Nachwuchs auch in die Obhut der zwei großen Kirchen der Mark gegeben, Praios und Peraine, denn auch hier kann man mit ein wenig Glück und Verstand die eigene und somit die Position der Familie stärken.

Als wichtigste Waffe der Märker gilt das Langschwert, das mitunter auch ohne Schild mit beiden Händen geführt wird. Ogerschelle und Streitkolben werden oft und gerne im Kampf gegen Orks eingesetzt. Sehr selten sind bei den Herren des hohen Standes indes Kriegswaffen, die aus den Arbeitsgeräten der unteren Stände abgeleitet werden können (wie Kriegsflegel, Sturmsense oder Kriegshammer). Das heißt aber nicht, dass im Kriegsfalle nicht Adel und einfaches Volk gemeinsam kämpfen würden, jedoch jeder mit den Insignien seines Standes und an der Seite seiner Standesgenossen.

Aus den jahrelangen Kämpfen hat man zudem gelernt, keine Waffen zu verwenden, die der Feind zurückschleudern kann, was den Gebrauch von Speeren zugunsten der Verwendung des Kurzbogens verändert hat.

---

*) Hier herrscht einige Namensverwirrung: Die Passstraße zwischen Yrramis und Nordhag wird seit alters her auch **Saljethstieg** genannt. **Nôrnstieg** bezeichnet genauer die Handelsstraße zwischen Yrramis, Nordhag und Greifenfurt, und **Markenweg** heißt der neu erschlossene Handelsweg zwischen Weiden, Greifenfurt und Gareth, um die Wildermark zu umgehen. Dazu kommt noch der **Saljethweg**, was die alte Bezeichnung des Handelswegs von Lowangen nach Greifenfurt ist.

Riten und Bräuche in der Mark

»Ens musste dir merken, min Jung. Wenn du mit 'nem Greifenfurter handeln willst, musste da sin, wenn er es sacht, sonst siehste ihn nit mehr wieder. Die haben 'nen Hau mit ihrer Pünktlichkeit, zuviel Sonne uff den Kopp, wenn du mich frachst. Dafür kannste denn aber auch sicher sein, dass sie dich nit mit den Gewichten behumpsen.«
—eine Koscher Händlerin zu ihrem Lehrling

Die Nähe zu **Praios** war in Greifenfurt schon immer auch im Volk verwurzelt (siehe auch Seite 25). So nimmt es nicht wunder, dass die Rituale des Praios im Jahres- und Lebenslauf bei den Greifenfurtern einen besonderen Platz einnehmen. Jedem Säugling wird mit dem Geburtssegen eine große Kerze aus reinem Bienenwachs übergeben, das 'Lebenslicht'. Diese wird nur an besonderen Tagen angezündet und sonst sorgsam verwahrt. An jedem Tsatag soll sie einmal brennen, um Licht in das kommende Jahr zu bringen. Auch zündet man sie an, wenn der Besitzer ernstlich krank ist, um den Gebeten um Genesung Nachdruck zu verleihen. Und natürlich leuchtet das Lebenslicht auch zu Initiation und Hochzeit. Es gilt als böses Omen, wenn die Kerze bricht, aber als von Praios verflucht gilt jener, dessen Lebenslicht sich nicht mehr entzünden lässt. Nur ein längerer Aufenthalt im Tempel, so heißt es, kann dann noch das unweigerlich kommende Unglück abwenden. Merkwürdigerweise ist kein Fall bekannt, indem sich das Lebenslicht verzehrt hat, bevor sein Besitzer gestorben ist.
Ein anderer Brauch ist gleichfalls mit dem Herrn der Sonne in Verbindung zu bringen, wenn er auch vielleicht schon älter als die Lichtei ist. So werden am Morgen des 30. Rahja überall auf den Dörfern Räder aus Weidenruten, Ästen und Stroh gewunden, die am Nachmittag dieses Tages im Rahmen einer ausgelassenen Feier von den umgebenden Hügeln heruntergerollt werden, nachdem man sie entzündet hat. Dieser vornehmlich von jungen Leuten vollzogene Brauch soll den bösen Kräften der Namenlosen Tage zeigen, dass man sie nicht fürchtet, da Praios – symbolisiert durch die Feuerräder – ja schon herabgestiegen ist, um die guten Menschen zu schützen.
Bei so viel Verehrung des Praios verwundert es nicht, dass einige der Tugenden wie Verlässlichkeit und das Bewusstsein, dass Praios für das rechte Maß zuständig ist und man ihn betrügen würde, wenn man mit seinen Gewichten auf dem Markt betrügt – neben den drakonischen Strafen, die auf solchen Betrug stehen – tief im Alltagsleben verhaftet sind. Entsprechend kann man einen wackeren Märker auch schwerstens beleidigen, wenn man ihm – gar um des schnöden Feilschens Willen – zu leichte Gewichte vorwirft. Der Unvorsichtige darf sich dann nicht wundern, wenn dies geradeheraus mit einem Fausthieb beantwortet wird.
Die andere Herrin aus Alveran, die im Leben des Greifenfurter Landmannes sehr wichtig ist, ist **Peraine**. Sie nimmt den ersten Rang bei allem ein, was Krume und Feldfrucht betrifft. Dennoch haben sich in Greifenfurt einige Bräuche erhalten, die wohl älter als das Zwölfgötteredikt sind.
So wird mancherorts die Frühjahrs-Tag-und-Nacht-Gleiche gefeiert, indem Herr oder Herrin des Landes auf dem frisch bestellten Acker der Rahja frönen, um die Fruchtbarkeit des Landes zu erhalten – natürlich in gebührendem Abstand zu den Blicken der Bauern. Kinder, die aus diesem Ritus hervorgehen, gelten als besonders vom Glück begünstigt.
Auch wird berichtet, dass die Bauern aus dem Lehm ihrer Erde kleine Figuren formen, die nackte und schwangere Frauen darstellen, die sogenannten 'Gabetas'. Diese werden, sobald sie getrocknet und fest geworden sind, mit Knoblauch bestrichen und dann – kurz nach der Aussaat – nachts bei Vollmond an den Ecken des Feldes vergraben, um Ungeziefer und Krankheit von der Feldfrucht fern zu halten. Manche Frau, die darauf hofft, von Tsa gesegnet zu werden, soll auch eine Gabeta unter ihrem Lager versteckt haben. Nach der Ernte schließlich, besonders in Hungerjahren, werden dem abgeernteten Acker drei seiner Früchte, beispielsweise Kornähren, mit gelber Farbe bemalt – und somit symbolisch vergoldet – zum Dank zurückgegeben, verbunden mit der Bitte, nächstes Jahr wieder für die Ernährung der Menschen, die von ihm abhängen, zu sorgen.
Im Greifenfurter Westen wird über den Wechsel von Ingerimm nach Rahja der 'Jungleutmarkt' gefeiert. Dort wetteifern junge Männer wie Frauen gleichermaßen um ihre zukünftigen Eheleute und präsentieren sich und ihre Fertigkeiten in Webstube, Küche und Handwerk, aber auch bei Tanz und sportlichem Spiel. Das Fest ist gewissermaßen ein Ritus, bei dem die jungen Leute ihre Heiratsfähigkeit zeigen und so in die Gemeinschaft der Alten aufgenommen werden. Am eifrigsten begeht man dieses Fest in Nardesfeld, wo es traditionell vielerlei Wettkämpfe gibt, die die Leute von weither zur Burg Schmalfurt locken. Unter Gejohle und Handgeklapper müssen sich dabei Maiden wie Burschen mit den Alten bei so völkischen Spielen wie Bogenschießen, Axtwerfen, Weitspringen und anderen Wettbewerben messen. Jedes Jahr aufs Neue müssen die jungen Burschen um die Wette einen hohen Baumstamm erklimmen, während die Schwünge eines Pendels gezählt werden. Den Jungmaiden ist das Tauziehen vorbehalten, das meist für eine Partei schmutzig auf dem Boden rutschend endet, während die Zuschauer hellauf jubeln. Höhepunkt ist jedoch das 'Schmalfurter Steinstoßen': Während nun schon Bier und Honigwein in Strömen fließen und Fisch und Fleisch auf den Feuern der Festwiese köstlichen Duft verbreiten, treffen sich die Kombattanten an der Stoßstrecke. Unter den Augen dreier Wertungsrichter stoßen die Wettkämpfer bei zunehmender Trunkenheit immer schwerere Steine, wobei es eine Mindestweite zu übertreffen gilt. Bekanntermaßen versah der alte Baron Algrimm sein Wertungsrichteramt nie ohne Beinschienen und Panzerschuhe.

Sagen und Legenden

Kalte Winter und lange Abende bei Obstbränden und flackernden Feuern vergehen selten, ohne dass jemand seine Stimme erhebt und eine alte Ballade oder eine Erzählung zum Besten gibt. Geschichten und Mären gibt es allüberall, und oft verbergen sich hinter den kleinen und großen Sagen und Legenden vergessene Ereignisse oder gar Verweise auf die Zukunft. Hier lohnt das Zuhören immer, ob vom Korbrunnen, dem roten Ritter oder aber den Gestalten auf den Höhen des Finsterkammes die Rede ist.

Geschichten im Spiel: Gerade als Einleitung eines Abenteuers oder als hinführendes Element ist die Einbindung einer in einer Gastwirtschaft gehörten Geschichte immer eine dankbare Sache. Auch werden die versammelten Greifenfurter gerne und gebannt den Tatenberichten der Spielerhelden oder den Liedern eines Barden lauschen und diese für ihre Taten rühmen – und ihnen das ein oder andere Bier ausgeben.

Die Ruine der Mühlenburg – eine Sage aus der Harschenheide

»Wie bitte? Ihr kennt die Mühlenburg nicht? Na, dann hört mal her, Kinder! Früher lebten in der Mühlenburg die Herren des Zalbachgaus, was heute Zalgo geheißen wird. Einmal … nein, ganz früher stand dort eine feste Burg, mit starken Mauern und einem hohen Bergfried. Der Baron von Zalgo, der Baron von Hexenhain und der Perlvogt von Nardesfeld waren allesamt mächtige Herren, die Feste des Zalgoers aber war die größte in den drei Landen. So fest und stark war sie, dass sie nie eingenommen werden konnte.
Einmal hatten der Baron von Zalgo und der von Hexenhain einen langen Hader. Da … weshalb? Das weiß ich nicht. Aber wenn die Barone von Zalgo sich stritten, dann ging es entweder um Land und Geld oder aber um Geld und Land. Wie dem auch gewesen sein mag, der Baron von Zalgo meinte damals, dass ihm der Hexenhainer etwas schulde. Daher

zog der Baron mit seinen Rittern los, um sich sein Recht zu nehmen. Bis Hügelhofen ritten sie und holten sich dort des Abends, als die Leute an ihren Herdfeuern saßen, des Hexenhainers Vieh. Und weil es in Zalgo damals wie heute immer viel zu tun gab, war der Baron nicht zimperlich. Wo er schon mal dort war, nahm er auch gleich das halbe Dorf mit: alle, die jung und kräftig waren und arbeiten konnten. Da war das Klagen in Hügelhofen groß.

Auf dem Weg zurück begegnete dem Baron aber eine reisende Peraine-Geweihte. Und als sie den Tross und die jammervollen Gefangenen sah, da sprach sie: "Baron, was tust du da? Diese dort sind nicht die deinen."

Der Baron aber entgegnete: "Was geht es dich an, wen ich an mein Herdfeuer führe?"

"Bei Peraine, gebt Acht, Baron! Fordert nicht die Herrin Travia, denn in Eurem Tun ist weder Liebe noch Güte. Und diese dort haben ihre Wurzeln an einem anderen Ort."

Dann fielen eine Menge böser Worte, die nicht für junge Ohren bestimmt sind und die auch ein Baron nicht zu einer Peraine-Geweihten sprechen sollte. Am Ende ließ der streitbare Baron die ganz Jungen mit der Geweihten ziehen. Die anderen aber nahm er mit auf seine Burg.

Und was tun echte Raubritter, wenn sie mit ihrer Beute heimkommen? Genau! Es gibt einen Festschmaus. Geschwind wurde das Vieh geschlachtet, das Feuer in der Küche geschürt und jede Menge Wein und Bier ausgeschenkt. Und dann geschah etwas, was man im fernen Gareth so vornehm einen Küchenunfall nennen würde. Als der Baron sich gierig über den ersten gebratenen Ochsen beugte, da versengte er sich seinen feinen Mantel am Herdfeuer. Erschrocken warf er ihn fort und setzte so die feinen Kissen auf seinem Stuhl in Brand. Ja, und der Stuhl setzte dann das edle Tischtuch in Flammen, der Tisch den großen Wandbehang und am Ende brannte gar die ganze Burg lichterloh. Ja, so war das damals … Die Hügelhofer? Nun, die kamen letzten Endes frei. Aber das ist eine ganz andere Geschichte und die, Kinder, erzähle ich bei einem anderen Bier.«

—Ohm Blaustein

Der Schwarze Koscher

Obwohl die Beziehungen zum Kosch duldsam und friedlich sind, muss in Nardesfeld der Fürst Ontho 'mit dem leeren Säckel' immer noch für Schauermärchen herhalten. Zwar ist sein vergeblicher Raubzug schon über 200 Götterläufe her, dennoch ist er den Leuten gut in Erinnerung. Und wenngleich er nachweislich nur einmal in feindlicher Absicht die Ange überquerte, machen nach wie vor am Lagerfeuer und in der guten Stube Geschichten ihre Runde, in denen Ontho eine Hauptrolle beschert wird (und welcher große Fürst würde sich nicht so etwas wünschen). So ist er Vorbild für die Sagengestalt des Schwarzen Koschers, der durch die Wälder und über die Heidehügel streift und ungehorsame Kinder erschreckt.

Ritter Rosenherz

Wer um seine Liebe bangt, ruft am Reichsforst einen Namen: Rosenherz. Der Sage nach verliebte sich einst ein Ritter unsterblich in Ifirn, Tochter Firuns, und reiste zum Sitz ihres Vaters, um dort um ihre Hand zu bitten. Durch selbstlose Liebe und die Treue der Herrin Rahja, der er seine Queste geweiht hatte, errettet, gewann der Ritter die Gunst Ifirns und wurde, um ihrer Liebe willen, Diener Firuns und Rahjas.

Gebunden an die Grenzen des Reichsforstes und die Ehre der Jagdgesetze erscheint er noch heute dem, der reinen Herzens um der Liebe willen seine Hilfe erbittet, angetan in roter Kleidung. Wer jedoch gegen Firuns Gesetze frevelt, den jagt er als Winterherz, als gnadenloser Schwanenritter, kalt und weiß wie Schnee.

Friede aber findet er im Herzen des Forstes an einem Teich, an dem Ifirn manchmal ruht, um ihrem Liebsten nah zu sein. Dort hört man die Herrin Rahja lachen und dort bricht zartes Liebesband Winterkälte und dunkle Macht. So wurde er zum Schutzherr und Freund aller Liebenden der Mark.

Die Ruinen von Korbronn

Tief im märkischen Reichsforst schlummern unter dicken Moosballen die Ruinen des Klosters Korbronn und einer kleinen Siedlung, die einstmals am Fuße eines hoch aufragenden Felsens stand. Der Sage nach soll hier bei der Eroberung der sagenumwobenen Stadt Saljeth ein riesiges Heer von Orks den Herrn über dieses Gebiet zum Kampfe gestellt haben.

Der Mann, ein edler Ritter und gefürchteter Streiter, kämpfte im Angesicht des Todes mutig wie ein Löwe und musste doch mit ansehen, wie seine Mannen ein um den anderen unter den immer weiter nachrückenden Meuten des Schwarzpelzes den Tod fanden. Er rief die Götter um Beistand an, doch seine Lage wurde immer aussichtsloser. So wandte er sich in letzter Verzweiflung an Kor, den Blutsäufer, und versprach ihm einen dunklen Trank aus Orkblut. Da legte sich eine ungeheure Ruhe über den Mann und er begann, die heranstürmenden Orks mit einer Kraft niederzumähen, als sei der Gott selbst hernieder gefahren. Unerschütterlich schnitt sein Schwert durch die Angreifer, auch wenn deren Schwerter und Lanzen seinen Körper durchbohrten, bis sich sein helles Blut mit dem dunklen Lebenssaft der Angreifer vermischte.

Zuletzt standen nur noch der Krieger und der Anführer der Orks, und zwischen beiden entbrannte ein Kampf, dass Metall auf Metall Funken warf und der Fels unter der Wucht der Hiebe bebte. Schließlich rammte der Schwarzpelz dem Menschen den Speer so tief in den Leib, dass er auf der anderen Seite wieder daraus hervortrat und in den hinter dem Manne aufragenden Fels hinein fuhr. Ein leises Röcheln entrang sich der Kehle des Kämpen, während er fühlte, wie sein Augenlicht trübe wurde und sein Leben ihn endgültig verließ. Doch in diesem letzten Anrennen hatte auch er selbst sein Schwert in den Körper des Feindes gebohrt, und noch während der Ork in einem fürchterlichen Schrei den Sieg hinausbrüllte, verließ ihn seine Seele.

Aus der Wunde jedoch, die der Ork dem Berg geschlagen hatte, rann Wasser von Farbe und Geschmack reinsten Blutes, und es heißt, dass in dem Moment, in dem die Orks noch einmal dieses Tal betreten, die Erde selbst das Blut, mit dem sie einst getränkt wurde, wieder hergeben und aus der Quelle dunkles Orkblut sprudeln werde.

Von dem Kloster, das Jahre nach den Vorfällen an dieser Stelle gebaut wurde, zeugen nur noch einzelne Ziegel und der verwitternde Schrein, der neben der Felswand aufgebaut ist. Die kleine Siedlung, die sich in der Blütezeit des Klosters ebenfalls dort ansiedelte, ist mittlerweile verschwunden, die Holzpfosten verrottet und die Tonziegel vom Wind zu Pulver zermahlen. In den Geschichten des märkischen Reichsforstes aber lebt es fort.

Shazar

Über den Verbleib des einstigen Markgrafen und Vaters von Irmenella gibt es bis heute keine gesicherten Berichte. Gerüchten zufolge hat sich der streng perainegläubige Mann in Richtung der Schwarzen Lande aufgemacht, um einen Teil seiner Schuld abzutragen und neues Leben dorthin zu bringen, wo die dämonischen Mächte dieses Sumu abgerungen haben.

»Jeden Tag, so behaupten die Leute, geht Shazar der Pflanzer barfuß und in Demut eine lange Wegstrecke und pflanzt, wenn die Praiosscheibe das Land küsst, einige Kirschkerne aus seinem nicht versiegenden Vorrat in die Erde. Die gütige Göttin, so behauptet man, hält immer noch ihre starke Hand über ihn. Manch einer ist schon zu seinem Erstaunen inmitten der verderbten Lande auf einen Hain aus frisch erblühten Kirschbäumen gestoßen und hat daraus Hoffnung geschöpft. Gepriesen sei die gütige Göttin, dass sie ihren Heiligen ausgesandt hat.«

— Erzählung eines Märker Bauern

Sport und Spiel

Ganz versessen sind die Einheimischen auf Pferde- und Hunderennen. Manch einer hat schon Hab und Gut bei dieser Kurzweil verspielt oder vermehrt. Wiewohl es vornehmlich dem Adel vorbehalten ist, eigene Rösser und Hunde zu halten, die für die Rennen taugen, bieten die Wettkämpfe den Bürgern doch ein willkommenes Spektakel. So feierte man bis zur Besetzung in jedem Jahr im Rahja den 'Zwölfgöttergefälligen Wettstreit', zu dessen Höhepunkt die berühmten Hunderennen gehörten, aber auch ein ritterliches Turnier sowie allerlei Volksbelustigungen und ein Markt. Erst in den letzten Jahren konnte dieser Ritus wieder aufgenommen werden.

In der Tat sind Rennhunde nirgends im Mittelreich so verbreitet wie in Greifenfurt. Anders als im Lieblichen Feld werden die Hunde nicht allein für Rennen, sondern auch für die Jagd genutzt; kein Baron könnte sich einen nutzlosen Fresser in seinem Hause leisten. Das wiederum führt dazu, dass die Tiere im Vergleich zu ihren hochgezüchteten Vettern im Horasreich deutlich schwerer, dafür aber auch robuster sind. Anders als im Lieblichen Feld tragen die Hunde hier beim Rennen keine Maulkörbe. Balgereien um die Beute gehören dazu.

Bei Pferderennen geht es anders als in den Hippodromen der großen Städte querfeldein über Stock und Stein, während Wagenrennen kaum abgehalten werden.

Ein beliebtes Vergnügen beim einfachen Volk sind die Hahnenkämpfe, die in den Hinterhöfen Greifenfurts und auf den Dorfplätzen ausgetragen werden. Immerhin ist so ein Tier auch weit eher erschwinglich als ein Rennhund, von einem Ross ganz zu schweigen. Sieger im Kampf ist der Hahn, der den Kampfplatz behaupten konnte. Dabei ist es verpönt, den Tieren künstliche Sporen anzulegen, wie man es beispielsweise in Al'Anfa tut. Der Besitzer eines Siegerhahns erntet in seinem Flecken großes Ansehen, zumal wenn es darum geht, die Ehre eines Dorfes beim Kampf gegen den Champion des Nachbarweilers zu verteidigen. Spottmäuler behaupten gar, die Greifenfurter seien auf Hahnenkämpfe so versessen, dass manchem der Hahn viel eher das Wappentier seines Landes sei als der Greif.

Doch auch bei der Kurzweil vergisst man nicht, dass man in einem von Feinden bedrohten Land lebt: So zählt das Bogenschießen mit kurzen Bögen zur Bürgerpflicht, ebenso wie die Spießübungen, die abgehalten werden, wann immer die Arbeit auf den Feldern und in den Ställen es zulässt. In größeren Weilern haben sich die Bürger gar mit Billigung der Barone zu Wehrgilden zusammengeschlossen, die regelmäßige Übungen zur Verteidigung des eigenen Landes abhalten. Ganz besonders stolz ist man, dass seit letztem Götterlauf siebenmal sieben wackere Greifenfurter Landsleute als Bogenschützen auf der neu errichteten Burgpfalz zu Cumrat am fernen Yaquir ihren Dienst verrichten.

Der Adel hingegen hält es lieber mit der Jagd auf Hirsch, Wildschwein und anderes Wild, wie überall im Reich – auch wenn hier weit öfter eine leere Speisekammer die Burgherren bewegen mag, jagen zu gehen. Neben der Hatz mit Hunden und der traditionellen Saujagd mit Treibern und Spießen ist die Falkenbeize beliebt, brüten in den Schluchten des Finsterkammes doch Schnee- und Blaufalken, begehrtes Statussymbol des Adels, wie auch Habicht, Bussard und Adler. Auch das Turnieren hat eine lange Tradition, ähnlich wie in Weiden (siehe Seite 14).

Landschaften der Mark Greifenfurt

Regionen der Mark

Die Breitenau

Das fruchtbarste Gebiet der Mark ist die Breitenau, jenes Land, das man auch als Kornkammer Greifenfurts bezeichnet. Die Erde in den grünen Ebenen ist dunkel und fett und die Bauern sind durchaus wohlhabend, anders als in der übrigen Mark. Angebaut wird so ziemlich alles, was Ertrag bringt, besonders Ölsaaten wie Praiosblumen, Raps und Kürbisse oder Getreide wie Hafer, Roggen und Buchweizen. Das Breitenauer Körnerbrot wird bis auf den Markt der Reichsstadt transportiert und ist dort heißbegehrt.

In der Breitenau wird auch der größte Teil des Greifenfurter Rübensirups hergestellt, und Flachs, Zwiebeln und Bohnen stammen zu großen Teilen von hier. Durch die Brache, eine Form der Feldbewirtschaftung, die sich in der Breitenau immer mehr durchsetzt, ist es auch möglich, in größerem Maße Vieh zu ernähren, in der Hauptsache Milchvieh. So kann man besonders schmackhafte Käsesorten, allen voran gelben Butterkäse, den Breitenauer, bei jedem Bauern erwerben.

In der Baronie Hexenhain befindet sich zudem der Marstall Greifenfurts, wo man die Greifenfurter Kalten züchtet, ein widerstandsfähiges Kaltblut von knapp eindreiviertel Schritt Schultermaß, das man als Kutsch- und Geländepferd aus Sveltaler Kaltblut und Warunker gekreuzt hat und das vor allem bei den Markgräflich Greifenfurter Grenzreitern Verwendung findet.

Harschenheide

Nach außen hin abweisend rau und schroff, offenbart die Harschenheide erst auf den zweiten Blick ihre Schönheit. Im Frühjahr, wenn überall der Besenginster blüht und das Land in ein gelbes Flammenmeer verwandelt, oder im Spätherbst, wenn das Heidekraut die Landschaft in ein tiefes Dunkelrot taucht, in dem sich einzelne Nebelfetzen verfangen, zieht es immer wieder Wanderer in das Gebiet am Zusammenfluss von Ange und Breite, die die kleinen Weiler besuchen. So verwundert es nicht, wenn Frühjahr und Herbst die Zeiten sind, in denen man in der Harschenheide die Dörfer herausputzt und die alten Feste begeht, deren Traditionen schon alt waren, als in Greifenfurt das Illuminat errichtet wurde.

Hier in der Harschenheide gibt es nur an den fruchtbaren Ufern der Flüsse und größeren Bäche ein wenig Landwirtschaft, die Viehwirtschaft mit Ziegen und Schafen herrscht vor. Käse der unterschiedlichs-

ten Sorten, Bienenwachs und Honig bilden einen kleinen, aber durchaus lukrativen Nebenerwerb der wenigen Bauern, die in der Harschenheide ansässig sind. Dort, wo es noch Perlmuscheln gibt, wacht der Baron genau über sein Perlregal.

Das Greifener Land

Das Herzland der Mark ernährt sich selbst und die Reichsstadt gleichermaßen. Auf dem fruchtbaren Ackerland werden die allseits bekannten Rüben ebenso angebaut wie Kohl in allen Farben und Varianten. Andere Feldfrüchte werden in bescheidenem Ausmaß gezogen, wobei hier Kartoffeln, Fenchel, Spargel und Rhabarber noch am ehesten verbreitet sind, zumeist ergänzt durch verschiedenste Hülsenfrüchte und Kürbisgewächse.

Obwohl man wohl ein halbes Dutzend verschiedene Getreidesorten kennt, finden sich auf den Feldern in der Hauptsache Hafer und Buchweizen, Ersterer als Grundnahrungsmittel, Letzterer als Grundlage des 'Greifenfurter Laibes', einer dunklen, sehr kräftigen Brotsorte, die man in den kleinen Weilern der Markgrafschaft traditionell einmal im Mond im dörflichen Backhaus aufbäckt. Im Herbst ergänzen noch Wal- und Haselnüsse sowie Esskastanien den Speiseplan, ebenso das Obst, das man zu dieser Zeit überall in der Mark erntet.

Viehzucht wird in bescheidenem Maße betrieben, wobei im Greifener Land in der Hauptsache Kühe und Schweine gezüchtet werden. Letztere treibt man gerade im Herbst gerne zur Mast in die lichten Wälder der Umgegend mit ihren hohen und alten Kastanienbäumen, Steineichen und Blutbuchen.

Der Märkische Reichsforst

In der Mark verliert sich der einst bis zum Finsterkamm greifende Reichsforst an den Ufern der Breite. Die einstmals undurchdringlichen Wälder wurden durchforstet und bilden heutzutage einen lichtdurchfluteten Mischwald, der sich völlig von den dunklen Tannenwäldern des Lichthag unterscheidet.

Die Holzwirtschaft ernährt die Menschen, und die Holzschnitzerei ist hier wie im Kosch ein verbreitetes Handwerk. Sagen und Märchen bleiben lebendig, doch ist hier der Wald immer nur Hintergrund der Märchenhandlung, nie selber finstere Bedrohung, wie man dies von den Sagen, Märchen und Legenden des Lichthages kennt.

Die Waldbauern verkaufen im Herbst die reichlich vorhandenen Waldbeeren und Pilze zusammen mit ihren Holzschnitzereien auf den Märkten der Umgebung. Und so manches Markttreiben in der benachbarten Harschenheide hat auch die Waldbauern des Märkischen Reichsforsts ein kleines Stück vermögender gemacht. Haupteinnahmequelle der Region ist und bleibt aber der Holzschlag und die Köhlerei, und nur die fortwährende, durch die Markgräfin kontrollierte Aufforstung kann bislang verhindern, dass dieses Gebiet irgendwann kahl fällt.

Die Landschaften Greifenfurts für den eiligen Leser

Die Breitenau
Wichtige Berufe und Gewerbe: Bauer, Rot- und Blaufärberei, Leinenweberei, Rübenkocher
Kulturpflanzen: Getreide, Ölsaat (Praiosblumen, Raps), Kartoffeln, Kürbisse, Rüben, Flachs, Zwiebeln, Bohnen, Pfeifenkraut, Kohl
Besondere oder häufige Tiere: Greifenfurter Kaltblut (Pferderasse)
Besonderheiten / Spezialitäten: Kornkammer Greifenfurts, Hauptanbaugebiet der Zuckerrübe
Baronien: Donfanger, Hesindelburg, Hexenhain, Markgräflich Weihenhorst, Markgräflich Breitenbruck

Harschenheide
Wichtige Berufe und Gewerbe: Imker, Bauer, Muschelfischer, Besenbinder, Hirte
Kulturpflanzen: Heidekraut, Besenginster
Besondere oder häufige Tiere: Rote Krallenviper, Flussmuscheln
Besonderheiten / Spezialitäten: Heidelandschaft, Fischgerichte, Ziegen- und Schafzucht
Baronien: Feldharsch, Nardesfeld, Zalgo

Das Greifener Land
Wichtige Berufe und Gewerbe: Bauer, Hirte, Ölmüller, Rübenkocher, Rot- und Blaufärberei
Kulturpflanzen: Getreide (hauptsächlich Hafer und Buchweizen), Ölsaat (Praiosblumen, Raps), Kürbisse, Rüben, Flachs, Zwiebeln, Bohnen, Nüsse, Kastanien, Kohl, Obst, Kartoffeln, Fenchel, Spargel, Rhabarber
Besonderheiten / Spezialitäten: Ziegen- und Schafzucht, Reichsstadt Greifenfurt
Baronien: Greifenfurt, Orkenwall, Greifenberg

Der Märkische Reichsforst
Wichtige Berufe und Gewerbe: Holzschnitzer, Köhler, Lohschäler
Kulturpflanzen: Laubwald, Waldbeeren, Pilze, Esskastanien, Loheichenwälder
Besonderheiten / Spezialitäten: 'Märker Waldbauernglück' (Waldbeeren in Greifenfurter Goldsaft eingekocht)
Baronien: Hasenfeld, Kressenburg, Pfalzgrafschaft Königsgau, Quastenbroich

Die Altenau
Wichtige Berufe und Gewerbe: Torfstecherei, Weberei, Blaufärberei, Korbflechterei, Schnapsbrennerei, Filzherstellung, Fischerei, Lohschälerei, Gerberei
Kulturpflanzen: Flachs, Waid, Weide, Sisal, Rattan, Obst, Beeren, Pilze, Kohl, Pfeifenkraut
Besondere oder häufige Tiere: Biber, Otter, Wild, Kaninchen, Fasane, Blesshühner
Besonderheiten / Spezialitäten: Moor, Sumpf, Altarme des Dergel, Loheichenwälder, Reichsstadt Eslamsroden
Baronien: Eslamsroden, Dunkelsfarn, Reichsweg

Der Lichthag
Wichtige Berufe und Gewerbe: Waldarbeiter, Korbflechter, Almwirtschaft, Imker, Lohschäler
Kulturpflanzen: (im Vorgebirge) Kohl, Rüben, Futterpflanzen, Obst, Schlehen, Beeren, Pilze, Esskastanien, Loheichen, Pechkiefern
Besondere oder häufige Tiere: Haarige Gepürgskuh
Besonderheiten / Spezialitäten: heiße Quellen, vereinzelt Greifen
Baronien: Beldenhag, Dergelstein, Finsterkamm, Finsterrode, Greifenhorst, Helbrache, Hundsgrab, Nebelstein, Schnayttach

Die Altenau

Unterhalb Dergelsteins umfassen die Arme des unteren Dergel und des oberen Darpat vor ihrem Zusammenfluss ein zusammenhängendes Moorgebiet mit verstreut liegenden dunklen Weihern. Dämme halten zwar die Hauptströme in ihren Ufern und ermöglichen ein mühsames Treideln entlang des Flussufers, die dahinter befindliche Landschaft aber ist ungezähmt. Nach Greifenfurt hin verlanden die mit Wollgras und riesigen Weidenhainen bewachsenen sumpfigen Gebiete langsam und geben Auwiesen und Feldern mit Flachs und Waid Raum. So verwundert es nicht, wenn sich die hier ansässige Bevölkerung von der Torfstecherei, der Leinenproduktion oder der Blaufärberei ernährt. Auch Korbflechter sind häufig anzutreffen, die von Fischreusen bis hin zu Stühlen aus den biegsamen Weidengerten allerlei Gebrauchsgegenstände verfertigen. Das Loden und andere Filztuche und die Dunkelsfarner Blautuche bilden neben dem Korbwerk und dem Torf die Hauptexportgüter.

Je weiter man sich vom Dergel entfernt, desto mehr verändert sich die Landschaft. Sumpfgebiete und Heide machen fruchtbaren Äckern und Feldern Platz, und die Praiosscheibe scheint plötzlich intensiver zu strahlen.

Das Kloster der vier barmherzigen Schwestern zu Orkenwall (169 D)

Nah an der Nordgrenze der Baronie Orkenwall, in der Nähe der Straße nach Dergelstein und somit kurz vor den Vogteien Reichsweg und Eslamsroden, liegt der 'Tempel der vier barmherzigen Schwestern zu Orkenwall'. Schon von weitem kann man ihn an seiner absonderlichen Form und dem weißen Rauchfaden erkennen, der sich beständig, im Winter wie im Sommer, aus dem hohen Kamin in der Mitte des wie ein Bienenkorb geformten Gebäudes emporschlängelt.

Nähert man sich, so fällt dem wachsamen Auge die Symmetrie der Anlage auf: An den Flanken des kreisrunden Hauses wurden vier Gärten angelegt, die den vier unterschiedlichen Göttinnen gewidmet sind: Im Süden ist zu Rahjas Ehren ein kleiner Weingarten angelegt worden, im Osten wachsen Kornähren und andere, für diese Region typische Feldfrüchte heran, Zeichen der Anbetung der Mutter Peraine. Im Westen hat man mit dunklem Holz einen gemütlichen und sehr traviagefälligen Sitzplatz geschaffen, der den Blick auf die freie Landschaft öffnet und zum Verweilen einlädt. Im Norden letztlich liegt, durch große Bäume vor den kalten Winden geschützt, ein hüfthohes Labyrinth aus dunklem Felsgestein, auf dem allerlei dickfleischige Gewächse wuchern, deren Farbe sich mit dem Stand der Sonne zu verändern scheint. Zwischen den in den Fels gekrallten Gewächsen sonnen sich oft Smaragdeidechsen, die der Tsa heilig sind.

Betritt man den Tempel, so fällt auch hier die Symmetrie der Anlage deutlich ins Auge. Vier Türen führen vom Tempelinneren hinaus in eine der Gartenanlagen. Inmitten des Tempels, den Raum und das tägliche Leben beherrschend, steht ein riesiger Kachelofen. Obwohl alle vier Stätten durch ihn verbunden sind, ist er doch zu jedem Tempelbereich hin anders gestaltet, ganz im Sinne der vier hier verehrten Göttinnen: Rahja, Peraine, Travia und Tsa.

Auf der nach Süden ausgerichteten Seite des Ofens hat man eine beheizte Sitzstatt eingerichtet. Allerlei Pflanzen und kleine Tischchen mit winzigen Öllichtern und Schalen kandierter Früchte geben diesem Bereich einen Hauch des Tulamidischen. Eine breite Bettstatt schließlich nimmt den hinteren Teil des Raumes ein, durch einen dunkelroten Vorhang ein wenig abgetrennt. Direkt daneben, auf der Ostseite des Raums, stehen eine Vielzahl von kleineren Anrichten und Regalen, auf denen Kräuterbüschel trocknen, Kohl in Holzfässern reift und allerlei Pilze auf Strohballen wachsen. Der Kachelofen verfügt auf dieser Seite über eine große Öffnung mit einem Eisenrost, auf dem man Obst dörren oder Getreide mälzen kann. Mitunter verirren sich Schmetterlinge in diesen Bereich und so manches Mal haben schon Singvögel unter der Decke genistet.

Direkt gegenüber befindet sich die behagliche, traviagefällig eingerichtete Küche. Ein riesiger Tisch, mit feinem Linnen gedeckt, überblickt die Arbeitsflächen dieser Abteilung und die Regale mit irdenen Vorratstöpfen. Über dem Feuerloch des Kachelofens hängen blinkende Kupferpfannen und Töpfe, und oberhalb der Feueröffnung kann man in einem großen Fach Brot oder Kuchen backen.

Die letzte Abteilung des Tempelraumes geht fast unmerklich in den Bereich der Herrin Peraine über. Auf niedrigen Tischen stehen kleine Töpfe, in denen Sämlinge austreiben und empfindliche Pflänzchen hochgepäppelt werden. Mörser und Tonbehälter zeugen davon, dass hier Salben und Kräutermischungen bereitet werden, und das Bett, das hier in unmittelbarer Nähe des Kachelofens steht, ist nicht oft leer, bringen hierhin doch die Dörfler der Umgegend ihre Kranken. Oft finden sich auch Schwangere ein, auf dass sie die Nähe der Herrin Tsa in ihrem eigenen Tempelbereich spüren mögen. Dicht neben der Tür, die in den Steingarten hinaus führt, befindet sich ein wahres Sammelsurium von Käfigen und Kästen, in denen kranke Tiere gepflegt, Hühner und Kaninchen gehalten und seltene Gaben aufbewahrt werden, die Pilger aus aller Herren Länder dem Kloster vermacht haben.

Geführt wird das Kloster von zwei Geweihten, einem Ehepaar, deren einer der Peraine, der andere aber der Travia geweiht ist. So lebt hier zur Zeit Mutter Traviata mit Perraindorn von Perainenfried. Beide versorgen das Kloster und, was in Greifenfurt nichts Ungewöhnliches ist, übernehmen auch die Sorge um die zwei weiteren Aspekte des Klosters.

Die hohen Festtage der Kirchen zelebrieren die beiden gemeinsam, und so folgt in den hellen Sommermonaten ein Fest auf das andere, doch das prächtigste davon ist das 'Fest des Lebens', das wohl die Gründer des Klosters aus dem fernen Nebachot mitbrachten. So bringt man jedes Jahr Anfang Tsa in einer feierlichen Prozession die Ernte in den Boden, nachdem man einen ganzen Tag lang dem Leben nachgespürt hat, sei es im Genuss des Essens, sei es in der Freude über den Duft und die Üppigkeit der Blumen, sei es in der Umarmung des Geliebten.

Der Lichthag

Der Lichthag, der sich von den Ausläufern des Finsterkammes über die Vorgebirge bis hinauf in die höchsten Gipfel mit ihren steilen und unwirtlichen Tälern zieht, beherbergt sehr unterschiedliche Flora und Fauna. In der Mittelgebirgslandschaft, wie sie in Hundsgrab und Dergelstein noch vorherrscht, findet man Schweinsmast und den bescheidenen Anbau von Kohl, Rüben und Futterpflanzen für den Eigenbedarf, doch je näher der Wanderer den steilen Berghängen kommt, desto mehr rücken die Wälder zusammen. Schlehen, Ebereschen und Esskastanien weichen Tannen, Eiben und Fichten. Findet man in den tiefer gelegenen Regionen noch Pilze und Waldbeeren, so verdichtet sich hier das Unterholz und erschwert sogar die allerorts betriebene Holzwirtschaft. Es gibt kaum einen Flecken, an dem man noch auf den allseits beliebten Waldmeister trifft. Dafür aber zerstreut sich in den reichen Wildgebieten dieser Region der Adel mit ausgedehnten Jagden.

Nahe der Baumgrenze weichen die Nadelbäume letztlich den Koniferen und Krüppelarten, die sich an die steilen Hänge krallen und mit ihren verwachsenen Ästen im treibenden Nebel allzu oft wie gebeugte Menschen wirken.

Das Waisenstift zu Schwarzensee

Ein Kuriosum ganz besonderer Art ist das Waisenstift des Junkers Ylbur von Schwarzensee zu Beldenhag. Der streng tsa- und traviagläubige Mann leistete den Eid, sich um die Opfer der Orkkriege zu kümmern, und richtete in seinem Herrenhaus ein Waisenhaus ein. Doch erstreckte sich seine Güte beileibe nicht allein auf Menschenkinder, denn er nahm auch Halborks bei sich auf. Die meisten dieser armen Würmer wurden von ihren Müttern oder deren Familien gleich nach der Geburt getötet, einige jedoch wurden auf die Schwellen der Tempel gelegt. Junker Ylbur gab diesen armen Kreaturen, nicht Ork, nicht Mensch und in keiner Welt zu Hause, ein Heim. Dass seine Mildtätigkeit ihm unter seinen Mitmenschen mehr Hass und Verachtung als Hochachtung einbrachte, wen mag es wundern. Nach seinem Tode nun führt die Tsa-Kirche sein Waisenhaus weiter, misstrauisch beäugt von den Umwohnenden. Es bleibt zu hoffen, dass keines der Waisenkinder eines Tages seine orkische Herkunft zu sehr zeigt, denn niemand weiß, ob die zwei dort wohnenden Geweihten eine Eskalation zwischen einem wütenden Bauernmob und den orkischen Halbstarken verhindern könnten.

Reichsstadt Greifenfurt

Reisende mögen die Stadt am Rande des Reiches provinziell und hinterwäldlerisch nennen, für die Bewohner der Markgrafschaft ist Greifenfurt der Inbegriff städtischen Lebens und bescheidenen Wohlstands, eine sichere Zuflucht an der Grenze zu den Orkgebieten. Es ist eine aufstrebende Stadt, geprägt von Aufbruchsgeist und zähem Willen, allen Widerständen zu trotzen.

Reich sind die Greifenfurter Bürger nicht, und dennoch blikken sie voller Göttervertrauen in die Zukunft. Man hat bewiesen, dass Zeiten der Not das Beste in diesem strengen und einfachen Menschenschlag hervorrufen, dessen größte Tugenden der schier unerschütterliche Götterglaube und der nimmer wankende Lebensmut sind. Die Leute stehen eng zusammen, Gemeinschaftssinn wird groß geschrieben. Man stöhnt zwar unter den Belastungen, die der langjährige Krieg des Reiches mit den Hepatarchien auch dem weit entfernten Greifenfurt aufgeladen hat, ist sich aber sicher, auch diese Last zu schultern.

Die Stadt Greifenfurt für den eiligen Leser
Einwohner: um 5.000
Wappen: auf Blau ein goldener Greif
Herrschaft / Politik: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt
Garnisonen: 1 Schwadron Kaiserlich Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, 3 Kompanien Stadtwehr, ein Dutzend Stadtgardisten
Tempel: Praios, Peraine, Rondra, Ingerimm, Travia, ein Tsa-Schrein
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Grafenhaupt' (Q6/P5/S22), 'Stiefel' (Q4/P5/S12), 'Zum durstigen Pferd' (Q5/P6/S24), 'Greif' (Q6/P6/S8), 'Schandkragen' (Q2/P3), 'Orkschädel' (Q3/P4)
Handel und Gewerbe: hochwertige Tuche aus Wolle (Greifenfurter Loden), einfache und feine Leinentuche, Greifenfurter Goldsaft (Rübensirup), Most (Kelterei Gombet), Rüstungen (Plättnerei Praiadne Bornhagen), Pech, Gerberlohe und Holz.
Wichtige Fest- und Feiertage: am 1. Praios ab Mitternacht Vertreiben der namenlosen Dunkelheit durch Freudenfeuer vor den Toren, wilde Umzüge durch die Stadt, mittags große Sonnen-Prozession; Ende Rahja Warenschau und Windhundrennen
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Shazar 'der Pflanzer' von Wertlingen, ehemaliger Markgraf und Peraine-Heiliger; der heilige Answin von Rabenmund, der die Stadt 1028 BF vor den Orks errettete.
Besonderheiten: bedeutender Praios-Tempel, heiliger Peraine-Hain, Schutzfeste in der Hafeneinfahrt, Gedenkstätte 'Answins Sicht', viele Flüchtlinge aus Tobrien und Darpatien
Stimmung in der Stadt: trotzige Wehrhaftigkeit, gepaart mit dem Stolz, noch jeder Gefahr die Stirn geboten zu haben; tiefer Hass auf alles Orkische
Was die Greifenfurter über ihre Stadt denken:
»Was auch immer passiert, wir halten es aus!«
»Wann hat uns Gareth je geholfen? Wir sind es doch, die denen den Ork vom Hals halten.«
»Unter den Städten ist Greifenfurt kein Edelstein, sondern der ehrliche Basalt, der Schutz bietet.«

683 v.BF: mythische Stadtgründung unter dem Namen Saljeth, erstes Erscheinen des Greifen Scraan
141 v.BF: Schlacht von Saljeth, zweites Erscheinen des Greifen Scraan
135 v.BF: (undokumentierte) Neugründung Greifenfurts auf den Ruinen von Saljeth
310 BF: drittes Erscheinen des Greifen Scraan
739 BF: Gründung der Magierakademie 'Halle der Macht'
941 BF: Die Halle der Macht wird der Stadt verwiesen.
1012 BF: Besetzung durch die Orks
1013 BF: Das neuerliche Erscheinen Scraans läutet die Rückeroberung der Stadt ein.
1028 BF: erneute Belagerung der Stadt durch die Orks, die durch Answin von Rabenmund mit seinem gemischten Heer aus Orks und Menschen beendet wird.

Keine andere Region im Reich hat in der jüngeren Geschichte so unter den Angriffen der Orks gelitten wie diese – nur gut ein Sechstel aller Einwohner hat die diversen Angriffe überlebt, und es gibt keine Familie, die nicht mindestens einen Angehörigen verloren hätte. Die allzu offensichtlichen Narben des Orkkrieges – zerstörte Häuser und allgegenwärtiges Elend – sind mittlerweile verschwunden, doch die Erinnerungen an die schweren Zeiten werden lange wach bleiben.
Die Jahre relativen Friedens, der zähe Optimismus der Greifenfurter und nicht zuletzt der Zuzug von Flüchtlingen aus dem Osten des Reiches haben dafür gesorgt, dass die Stadt heute wieder mehr Einwohner zählt als nach dem zweiten Orkensturm. In einem gewaltigen Kraftakt hat man sich gleich nach der Befreiung der Stadt daran gemacht, die Befestigungswerke wieder aufzubauen: mächtige Rundtürme und dicke Mauern, noch trutziger als die alten Wehranlagen. Drei Doppelturmtore (Andergaster, Reichsbehüter-Brin- und Greifentor) bieten von Sonnenauf- bis -untergang Einlass.

Praiosberg

Das Herz der Stadt ist der **Tempel unseres Herrn Praios und seines getreuen Dieners Scraan (1)** am Platz der Sonne. Die Gläubigen beten vor einer Statue des Greifen Scraan, einer Kopie des berühmten Standbilds in der Stadt des Lichts. Der Einfluss des Götterfürsten in der Stadt ist unverkennbar: Bannstrahlritter, Mönche vom Orden des Heiligen Hüters, Praios-Geweihte und Laiendiener sind ein vertrauter Anblick in den Gassen. Die Greifenfurter Praios-Kirche ist sich ihrer gewachsenen Bedeutung bewusst, nachdem die Stadt des Lichts teilweise zerstört und die ewige Flamme erloschen ist. Man beschränkt sich jedoch nicht allein auf religiöse Aufgaben, sondern beteiligt sich am Schutz der Mauern und sorgt für die Speisung der Armen, in friedvoller Eintracht mit den Schwesternschaften der Travia und der Peraine. Am 1. Praios findet eine über die Grenzen der Provinz hinaus berühmte Prozession statt, zu der Menschen aus nah und fern in die Stadt strömen, um einen Span am heiligen Licht zu entzünden und nach Hause zu tragen.
Die Familie der Markgräfin hält in der **Neuen Residenz (2)** auf dem Praiosberg Hof, einem überraschend lichten und luftigen Gebäude mit einer großen Gartenanlage, das so gar nicht in die trutzige Stadt passen will. Für den Kriegsfall bleibt als Zuflucht die **markgräfliche Festung (3)** auf einer Insel in der Breite, in der der Marschall von Greifenfurt residiert.
Am Platz der Sonne hat die aufstrebende Handwerkerschaft der Stadt einen **Ingerimm-Tempel (4)** errichtet, dem ein sowohl Ingerimm als auch Angrosch geweihter Priester vorsteht. Im Schatten des Praios-Tempels haben sich in festen, hohen Häusern aus Stein und Fachwerk die Wohlhabenden und Einflussreichen der Stadt angesiedelt: Händler, Inhaber der Tuchmachereien, die feine Wollstoffe und Loden liefern, sowie Edle des Landes. Wo einst der Rahja-Tempel dazu einlud, die Schönheit des Lebens zu genießen, findet sich nun nur noch ein lieblicher **Rahja-Hain (5)** aus Flieder- und Rosenbüschen, in dessen Herzen ein Springbrunnen zum Verweilen einlädt.

Neustadt

Rund um den Praiosberg finden sich schmucke, zwei- bis dreistöckige Fachwerkhäuser oder feste Steinbauten, in denen Silberschmiede, kleinere Kaufleute, Pergamenter, Obstwinzer, aber auch wohlhabendere Flussschiffer und

Für die Mark Greifenfurt typische Tempelanlage

Die 'Reingeschmeckten': Tobrier, Darpatier und andere Flüchtlinge

Dass Greifenfurt kein Ruinenfeld mehr ist, wäre ohne die tatkräftigen Hände der vornehmlich tobrischen Flüchtlinge nicht möglich gewesen. Wurden die Habenichtse aus dem Osten zunächst sehr zwiespältig begrüßt, war doch alles, mit Ausnahme des Hungers, knapp, sollte sich das im Laufe der Jahre ändern.

Es war nicht allein Travias Gebot, das die Greifenfurter dazu bewogen hat, den Flüchtlingen ihre Türen zu öffnen. Vieles lag wegen des Mangels an Arbeitskräften brach, und so zögerte die Markgräfin nicht, den Flüchtlingen eine neue Heimat zu geben. Es kamen nicht nur mittellose Hungerleider, sondern auch fähige Handwerker und tüchtige Bauern. Besonders die tobrischen Wollweber haben ihr sorgsam gehütetes Wissen mit in die Stadt gebracht und der Tuchherstellung zu einem neuen Aufschwung verholfen.

Je länger die Besetzung Tobriens dauert, desto weniger reden die einstigen Flüchtlinge noch davon, eines Tages in ihre alte Heimat zurückzukehren. Heute sind die Tobrier geachtete Bewohner der Stadt, und viele von ihnen haben das Bürgerrecht erworben. Doch das heißt nicht, dass der Neid und die Rivalitäten zwischen Alteingesessenen und 'Reingeschmeckten' damit beendet wären.

Konflikte zwischen Tobriern, Alteingesessenen und neuen Flüchtlingen

Manch ein Greifenfurter musste voller Neid mit ansehen, wie mittellose Flüchtlinge durch Glück, harte Arbeit und travagefälliges Wohlwollen der Alteingesessenen zu wohlhabenden Leuten geworden sind, reicher als man selbst. Um so schlimmer wiegt der Verdacht, die Flüchtlinge würden eines Tages, wenn der Krieg im Osten gewonnen ist, alles Gut, das man ihnen aus frommem Grund gegeben hat, davontragen, zurück nach Tobrien.

Da gibt es aber auch die Flüchtlinge, die die Mildtätigkeit der Einheimischen auszunutzen und dafür zu sorgen wussten, dass sie am kräftigsten in den Gabentopf langen konnten, auch auf Kosten ihrer Leidensgenossen. Ebenso gibt es Konflikte, wenn ein Einheimischer sich einen Tobrier zum Ehebund erkoren hat. In den Augen vieler gilt das als unstandesgemäßer und wenig Glück verheißender Bund.

Seit vermehrt darpatische Flüchtlinge in die Mark strömen, scheint sich die Situation für die Tobrier grundlegend zu ändern. Nun sind es andere, die als mittellose, elende Habenichtse kommen. Manche geben die Güte, die ihnen zuteil wurde, weiter, andere hingegen teilen nur die Verachtung und Bitternis mit ihnen, die sie selbst vor Jahren erfahren haben. Auch manche Greifenfurter stöhnen unter der neuen Last. Selbst wenn es heute mehr zu teilen gibt, reift doch in manchem Kopf die Überzeugung, dass die Zeit, in der Greifenfurt die Probleme des Reiches tragen muss, schon viel zu lange andauert.

Fuhrleute wohnen. Enge Gänge führen in die Hinterhöfe, die für Kleinviehställe oder als Gemüsegarten genutzt werden, wenn dort nicht die Werkstätten errichtet worden sind.

In der Neustadt ist der **Neumarkt (6)** zu finden, wo an jedem Windstag Händler von nah und fern ihre Stände aufbauen. Einmal im Jahr, Ende Rahja, findet eine einwöchige Warenschau statt, um auch Händler aus den ferneren Gegenden nach Greifenfurt zu locken. Die Wirte freuen sich dann darüber, die Gäste über die Namenlosen Tage hinaus bis zu den Feierlichkeiten Anfang Praios beherbergen zu dürfen. Am Neumarkt steht das **Gebäude des Magistrats (7)**, wo der Stadtrat gemeinsam mit dem markgräflichen Vogt über die Geschicke der Stadt berät und seine Beschlüsse dem Meister der Mark zur Zeichnung vorlegt. Irmenella ist klug genug, dem Wort der Stadträte großes Gewicht zuzumessen. Unweit der **Kasernen der Stadtmiliz (8)** hat man die großen **Kornspeicher (9)** wiederaufgebaut.

Das auffälligste Bauwerk in der Neustadt ist der **Ordensturm der Bannstrahler (10)** (169 A). Lange Jahre wurde der Turm als Freudenhaus genutzt, bis Magistrat und Kirche den Besitzer, einen Illusionisten namens Lancorian, zwangen, den Turm an die Praios-Kirche zu verkaufen. In der Ordensburg sind stets etwa zwanzig Ritter in Weiß und Gold zu finden. Ein Teil der Stadtbefestigung ist die wieder aufgebaute **Rondra-Burg (11)**.

Perainehof

Hier, wo sich Obstbauern, Mostmacher und Kleinbauern angesiedelt haben, die ihre Felder und Gärten vor der Stadt bewirtschaften, ist die Präsenz der Göttin der Fruchtbarkeit allgegenwärtig. Auf dem **Rübenmarkt (12)** werden zweimal wöchentlich Feldfrüchte, Kleinvieh, Milch, Eier und Geflügel feilgeboten. Im **Peraine-Hain (13)**, der bis vor wenigen Jahren noch ein fluchbeladener Ort war, hat die Peraine-Kirche erneut ihren Tempel errichtet und sich daran gemacht, junge Apfelbaumschößlinge zu pflanzen. Es sieht ganz so aus, als läge der Segen der Göttin wieder auf diesem Flecken, denn die jungen Bäumchen gedeihen prächtig.

Bauerngrund

Einst das bevorzugte Viertel der Kleinbauern, haben sich in jüngster Zeit vornehmlich diejenigen hier angesiedelt, deren Gewerbe mit dem Hafen zu tun haben: Matrosen, Seiler, Flößer, Fischhändler, aber auch Zimmerleute und Steinmetze, Verputzer und Maurer. Am Rand des Viertels sind Färber, Gerber und Filzer beheimatet, deren Handwerk die Nähe des Wassers erfordert. Gern hat man diese Gewerbe nicht in seiner Nachbarschaft, sind sie doch mit Dreck und Gestank verbunden, aber gerade ihre Waren sind auch außerhalb Greifenfurts gern gesehenes Handelsgut.

Schifferstadt

Im Viertel der Schiffseigner, Kapitäne und Fuhrleute herrscht relativer Wohlstand, auch wenn die Gassen nicht so ruhig und sauber sind wie in der Neustadt. Hier sind die meisten Schänken zu finden, wo man kräftigem Bier, Obstwein und -brand zuspricht.

Nicht alle Leute hier sind das, was man als ehrliche Haut bezeichnet. Dem Wirt des *Stiefels*, Wulf Bredan, scheint der Orkensturm nicht eben zum Schaden gereicht zu haben. In seiner neu ausgebauten Schänke florieren das Glücksspiel und der 'verdeckte Handel'. Bredan, der sich öffentlich gerne als Wohltäter zeigt, ist Teilhaber an etlichen Gaststätten der Stadt und kassiert angeblich Schutzgelder. Seinen immensen Reichtum, der ihm den Vorsitz der Zunft der Bierbrauer und einen Sitz im Stadtrat eingebracht hat, verdankt er dem Verkauf von Stadtgrundstücken, die er zu Kriegszeiten weit unter Wert erworben hat. Auch der wohlsituierte Händler und Ratsherr Perval Swellter (siehe Seite 144) verstand die Belagerung Greifenfurts zu nutzen, indem er Flüchtlinge aus der Stadt schleusen ließ. Auch er ist durch den Verkauf von Grundstücken, die ihm die Fluchtwilligen zum Pfand überließen und die sie ob der drückend hohen Zinsen nicht mehr einlösen konnten, reich geworden. Gerüchte, dass er in manchen Fällen selbst nachgeholfen habe, dass ein Erbe auf den beliehenen Hof nicht mehr zurückkehren konnte, tut er als neidisches Geschwätz ab. Swellter hat ein Bankhaus gegründet; über die großzügigen Kredite, die er selbst höchsten Greifenfurter Kreisen gewähren soll, wahrt er strengste Diskretion.

Ebenfalls in der Schifferstadt beheimatet ist das **Haus Wintertraum (14)**, das neue Etablissement des Magiers Lancorian, der hier nicht nur rahjagefällige Trugbilder webt, sondern auch seine private Fehde gegen die Bannstrahler weiterführt.

Tuchweberviertel, Hafen und Nordhafen

Schon immer hausen in den nördlichen Vierteln die einfachen und armen Bewohner der Stadt, also kleine Handwerker und Tagelöhner, in kargen, bescheidenen Unterkünften. Der ärmste Teil der Bewohner – Versehrte und Vertriebene der Orkkriege – lebt von der Bettelei und nächtigt in einfachen Verschlägen oder unter Treppenaufgängen. Zum Leidwesen der braven Bürger der Stadt hat sich hier auch allerlei Gesindel niedergelassen: Glücksritter, Gauner und was sonst noch die Landstraße sein Zuhause nennt. So kommt es, dass mit dem wachsenden Handel und Wandel auch manch unehrliches Handwerk aufgeblüht ist, auch wenn man sich seitens des Magistrats müht, der Haderlumpen Herr zu werden.

Im Tuchweberviertel, das man auch Tobrierviertel nennt, seit sich hier viele der Flüchtlinge niedergelassen haben, leben die Leinweber und einfachen Tuchmacher, die Schuster und Schneider, deren Handwerk ihnen und ihren Familien ein mageres Auskommen einbringt. Eine Besonderheit sind die Flickschneider, die sich trefflich darauf verstehen, alte Kleidung gekonnt aufzuarbeiten. Zu den Ärmsten der Stadt zählen heute die darpatischen Flüchtlinge, die den Schrecken des Krieges knapp entfliehen konnten.

Am Peraine-Hain hat das **Therbûnitenspital (15)** seine Heimat gefunden, um den Bedürftigen der Stadt nahe zu sein. In seinem Schatten wurde ein kleiner **Travia-Tempel (16)** errichtet, der auch eine Armenküche unterhält.

In unmittelbarer Nähe ragt die rußgeschwärzte **Ruine des Henkersturms (17)** in den Himmel, von der man erzählt, dass hier ein Wiedergänger oder Vampir gehaust haben soll. Andere wiederum behaupten, es sei lediglich das Heim eines Scharfrichters gewesen, den sein blutiges Handwerk mit der Zeit in den Wahnsinn getrieben habe. Einig sind sich jedoch alle, dass dies kein Platz ist, an dem man die Nacht verbringt.

Am **Hafen (18)** leben die Tagelöhner, Flößergehilfen, Holzarbeiter, Fuhrknechte und Schauerleute in einfachsten Unterkünften. Umso auffälliger ist der Anblick, den die **Hafenstraße (19)** bietet. Als wolle man vor den Augen der kurzzeitigen Besucher Greifenfurts Elend und Armut verstecken, sind die Häuser der reicheren Schiffer und Fernhändler schmuck und ansehnlich.

Vor den Toren der Stadt

Die meisten neu erbauten Gasthäuser haben sich, wie es gute Sitte ist, in der Nähe der Stadttore angesiedelt, teils innerhalb der Stadtmauern, teils außerhalb. Südlich der Reichsstraße liegen die Hunderennbahn sowie das Turnierfeld, auf dem die allwöchentlichen Waffenübungen der Bürger stattfinden. Am Andergaster Tor ist der **Viehmarkt (20)** beheimatet, auf dem zweimal jährlich, im Peraine und im Travia, Großvieh feilgeboten wird. Dort finden sich auch die kläglichen Überreste des Immanstadions, das von den Bürgern als Steinbruch genutzt wird.

Südlich der Stadt finden sich der **Boronanger mit einer kleinen Kapelle (21)** sowie die **Rabenäcker (22)**, wo die Gräber der Toten der Orkenzüge liegen. Am Rande befindet sich ein Hügel, der 'Answins Sicht' genannt wird und in dem die Asche der Orks vergraben wurde, die Greifenfurt im Jahr 1028 BF überfallen haben. In einem Schrein wird dort die Rüstung von Answin von Rabenmund aufbewahrt, die im Auftrage Irmenellas von Greifenfurt vom Feld der Dreikaiserschlacht geborgen wurde.

Greifenfurt im Spiel

Greifenfurt ist vor allem eines: eine sichere Zuflucht am Rande des Orklands, ein Ort, der als Ausgangspunkt für gefährliche Reisen in das Gebiet der Schwarzpelze dienen kann oder aber die erhoffte Rettung für die darstellt, die von orkischen Kriegern verfolgt werden.

Der Glaube an Praios prägt das städtische Leben, die Menschen sind fromm und dulden Worte wider ihren Schutzherren nicht. Zugleich bietet Greifenfurt die Gelegenheit, den Helden die Praios-Kirche auch einmal als Freund der Menschen und Hüter der Gemeinschaft darzustellen, denn in Greifenfurt zeigt sich die Kirche überaus volksnah.

An Abenteuerstoff mangelt es nicht: Sei es, dass wieder einmal der Schreckensruf ertönt, der Ork nähere sich der Stadt, und jemand herausfinden muss, was hinter dieser Nachricht steckt, sei es, dass ein Handelszug zum Svellttal Bedeckung braucht oder aber verschollene Händler oder Reisende ausfindig gemacht werden sollen.

Auch innerhalb der Stadtmauern bietet sich die Möglichkeit, sich als Held zu erweisen. Möglicherweise kommen die Helden Wulf Bredan oder Perval Swelter bei ihren dunklen Machenschaften in die Quere oder werden gar von ihnen benutzt, möglicherweise sucht Praiadne Bornhagen Beweise für ihre Ahnung, dass Swelter keine reine Weste hat, um ihn aus dem Stadtrat zu vertreiben. Es braucht auch nicht viel, um unvermittelt in einen erneut aufflammenden Konflikt zwischen alteingesessenen Greifenfurtern und Flüchtlingen zu geraten, denn der aus Neid und Angst um das eigene Auskommen geborene Zwist zwischen beiden Bevölkerungsgruppen schwelt immer noch und bekommt durch die jüngste Flüchtlingswelle neue Nahrung.

Dunkle Geschäfte mit den Orks gelten als todeswürdige Tat, jedoch verführt die Gier nach orkischem Silber manchen, es dennoch zu versuchen. Gerade Zugereiste unterschätzen gerne, wie empfindlich man in der Stadt auf alles reagiert, was mit Orks zu tun hat. Und so mag es sein, dass die Helden eben noch einen Unglücklichen vor dem Tod retten können, der sich mutwillig oder aus Dummheit den Ruf eingehandelt hat, mit den Orks gemeinsame Sache zu machen.

Für orkische Helden ist die Stadt eine Tabuzone. Kein Schwarzpelz darf darauf hoffen, Zutritt zu bekommen, und sollte er sich heimlich hineinschleichen und erwischt werden, ist sein Leben keinen Heller mehr wert.

Answins Sicht

Answins weißsilberne Rüstung, die er auf seinem Feldzug gegen Orks und schwarze Schergen trug, werden übernatürliche Kräfte nachgesagt. Angehende Ritter kommen hierher, um vor ihrer Schwertleite die segensbringende Rüstung zu berühren, ebenso wie Krieger, die sich in den Finsterkamm oder zu anderen gefahrvollen Orten aufmachen. Ob der Rüstung tatsächlich Praios' Segen anhaftet, wie es heißt, ist nicht geklärt. Die Greifenfurter Praios-Geweihten sehen keinen Grund darin, das Artefakt durch eine Prüfung zu 'entzaubern', ebenso wenig wie die anderen Kirchen, denn allein die Hoffnung und Zuversicht, die die Weihestätte weckt, ist von unschätzbarem Wert für die Region.

Reichsstadt Eslamsroden

Die Reichsstadt Eslamsroden für den eiligen Leser
Einwohner: um 1.500
Wappen: auf Rot eine goldene Ähre über blauem Wellenschildfuß, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Stadtmeisterin Ginaya vom Tiefenquell (Reichsstadt)
Garnisonen: 1 Schwadron Greifenfurter Grenzreiter, 1 Banner Stadtbüttel
Tempel: Peraine, Praios, Rondra, Travia
Besonderheiten: Bier-Spezialität 'Eslamsbräu' (ein obergäriges, mit Kräutern versetztes Gerstenbier). Eslamsroden ist inzwischen häufig ein neutraler Treffpunkt für Verhandlungen zwischen Kriegsherren der Wildermark.
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Zum bleichen Orkenschädel' (günstige Übernachtungsmöglichkeit, Q3/P4/S13), Herberge 'Riva-Stube' (deftige Kost mit reichlich Rübensirup, Q6/P7/S12), Gasthof 'Dampfender Kessel' (Tarnung für eine Hehlerstube, Q2/P2/S5)
Stimmung in der Stadt: Orks hasst man, stark behaarten Menschen misstraut man, ansonsten sehr gastfreundlich.
Was die Eslamsrodener über ihre Stadt denken:
»Nicht erst seit Wehrheim gefallen ist, hat uns das Reich vergessen. Wir haben uns schon immer selbst helfen müssen.«

»Die Stadt hatte sicher schon bessere Tage gesehen, doch die berühmte Reichsstraße I verdiente hier endlich wieder ihren Namen. Die kleine Herberge, in der ich abstieg, machte einen gemütlichen Eindruck und ich war froh, endlich einmal nicht um Leib und Leben, Gut und Geld fürchten zu müssen. Plötzlich blies ein kalter Wind die Schaumkrone von dem Krug mit Eslamsbräu, der vor mir auf dem Tisch stand, und als ich zur geöffneten Tür hinübersah, erblickte ich dort den Anführer jener Strauchdiebe, die uns kurz hinter Wehrheim diesen irrwitzig hohen 'Zoll' abgeknöpft hatten. Mit einem Lächeln, bei dem es mir eiskalt den Rücken herunterlief, blickte er mich an. Ich sah zu, dass ich auf mein Zimmer kam, verriegelte so gut es eben ging die Tür und machte mich am nächsten Morgen noch vor dem ersten Hahnenschrei davon.«
—aus dem Gespräch zweier Garether Fernhändler, neuzeitlich

Wer durch die Straßen der Reichsstadt schlendert, kommt nicht umhin, staunend zu bemerken, wie wenige Spuren des Orkensturmes noch zu sehen sind. Nur in den Seitengassen gibt es noch die eine oder andere Ruine, die dann zumeist von Flüchtlingen in kleinen, schlecht gezimmerten Bretterverschlägen bewohnt wird. Dem Flüchtlingsstrom zuerst aus Tobrien und später aus Darpatien hat Eslamsroden es zu verdanken, dass in seinen Mauern inzwischen deutlich mehr Menschen leben als vor dem Überfall durch die Schwarzpelze. Und obwohl der Handel in Richtung Wehrheim zwischenzeitlich fast zum Erliegen gekommen ist, scheint die Stadt regelrecht aufzublühen, was nicht nur an dem gestiegenen Absatz des Eslamsbräus liegt. Während die hier stationierten Grenzreiter höchstens auf dem Papier Schwadronsstärke erreichen, wurde die Stadtwache auf ein ganzes Banner aufgestockt und ist inzwischen in der Lage, auch in der Umgebung der Stadt für Ordnung zu sorgen. Für Handelszüge durch die Wildermark wird gar Geleitschutz angeboten – gegen eine angemessene Spende ins Stadtsäckel. Und dennoch kann man gerade hier auch immer wieder Kriegsherren aus den umstrittenen Gebieten im Osten begegnen, die auf diesem 'neutralen' Boden über Waffenruhen verhandeln oder Bündnisse schmieden. So ist es kein Wunder, dass die Stimmen nicht verstummen wollen, die von umfangreichen Geschäften angesehener Bürger mit diesen Gästen und gar einem regelrechten Umschlagplatz für Güter aus der Wildermark berichten, bei denen niemand genau weiß, woher sie eigentlich stammen. Es scheint, als hätten die Eslamsrodener wieder einmal einen Weg gefunden, sich selbst zu helfen.

Schildlande jenseits der Reichsgrenzen

Wenn man es ganz genau nimmt, dann umfasst die Bezeichnung Schildlande ausschließlich die nördlichen Grenzprovinzen des Raulschen Reiches. Jedoch wird traditionell das Dominium Donnerbach ebenfalls dazugezählt, denn man hat in den Orks einen gemeinsamen Feind und eilt sich ganz selbstverständlich zur Hilfe, wie Greifenfurter und Weidener im letzten Orkensturm bewiesen haben, als die Horden des Aikar Brazoragh Donnerbach überfielen. Zudem gehört mit dem Herzogtum Weiden eine der prominenten Schildprovinzen zur rondrianischen Senne des Nordens, die in der Stadt Donnerbach ihren Haupttempel hat, und insgesamt ist der Einfluss der traditionalistischen Auslegung der Donnerbacher Rondrianer in den Schildlanden groß.
Und da Neunaugensee und Nebelmoor zwar weder vom Mittelreich noch vom Dominium zur Gänze beansprucht werden, jedoch beide miteinander verbinden und auch die Bevölkerung der Region prägen, sollen sie hier ebenfalls behandelt werden.

Der Neunaugensee

»Verflucht soll er sein, gefährlich ist er ohne Frage. Und doch kann sich niemand völlig der Faszination des Sees entziehen, der durch die Kraft des Augrimmers und der Westwinde hochgepeitschten Wellen, dem seltsamen Reiz der violettschwarzen Gewitterwolken, die sich oft über dem See sammeln, und dem Anblick der grellen Blitze, die sich zuckend entladen. Geheuer ist er mir nie geworden, zu beständig ist das Gefühl, unter seiner Oberfläche verberge sich etwas, das nur darauf wartet herauszuschnellen.«

—Rondrian von Donnerbach, Ritter der Leuin, 1011 BF

Der Neunaugensee, größter Süßwassersee Aventuriens, ist bis heute mit einer Aura des Unheimlichen, gar Bösartigen behaftet. Das Befahren des etwa 70 auf 80 Meilen durchmessenden Sees ist in der Tat sehr gefährlich, ihn zu überqueren gilt seit 919 BF als unmöglich. Ein Grund dafür sind die zahlreichen Neunaugen des Sees, die – mit bis zu zwei Schritt Länge – weitaus größer und auch aggressiver sind als in anderen Seen oder Flüssen. Ihnen wird nachgesagt, sie würden Löcher in die Rümpfe der Schiffe bohren, um sie zu versenken und sich an der Besatzung gütlich zu tun, und seien der Beschwörung von Stürmen mächtig. Angeblich soll Pardona sie erschaffen haben, um für sie den See nach dem Zugang zur verborgenen Elfenstadt *Mandalya* (siehe Seite 52) zu erkunden. Und in den Tiefen des Sees lauert noch unheilvolleres Gezücht: Es heißt, ein Wasserdrache würde im See hausen, und unter Gelehrten geht das Gerücht, Teile der 'Vielleibigen Bestie' würden den See bevölkern (**176 D**). Schifffahrt mit kleinen Nachen, sei es zur Reise oder zum Fischen, wird nur in Ufernähe betrieben. Ungefährlicher und recht scheu sind hingegen die *Wasserflinken*, ein kleines Volk Biestinger in Forellengestalt, das im See lebt und sich nur selten in die Nähe von Menschen wagt. Sie sollen zum Gefolge der Fee Pandlaril gehören und sogar sprechen können.

In der Mitte des Sees speit seit 1012 BF ein Feuerberg in unregelmäßigen Abständen seine Glut in den Himmel (**176 B**). Bis nach Trallop trägt dann der Wind den Geruch von Asche und flüssigem Gestein. Bei seinem ersten Ausbruch verursachte er dabei eine Flutwelle, die vor allem den Ort Olat samt Umgebung traf und dort beträchtliche Schäden anrichtete. Manch unheimliche Seekreatur soll es dabei bis ins Nebelmoor geschwemmt haben, die in den Tümpeln und Mooraugen in der Nähe des Seeufers bis heute ihr Unwesen treiben. Das Wasser des Sees ist in seiner Gänze leicht magisch, weswegen sich bei Magiekundigen beharrlich die Legende hält, der See würde durch einen 'Dunkeln Brunnen' (**MWW 197**) gespeist.

Die Auelfen, die an seinen Ufern und auf Pfahlbauten im Schilf des Sees leben, lassen sich wenig von den Gefahren des Sees schrecken. Sie kennen noch heute Legenden von der verschollenen Hochelfenstadt Mandalya, die auf einer schwimmenden Insel erbaut gewesen sein soll, beschirmt von magisch gebundenem Feuer. (Näheres zum Schicksal der Städte der Hochelfen finden Sie in **Licht und Traum 121ff.**) Sie nennen den See *pandlarin*, was keine beschreibende Bezeichnung ist, wie ihn andere Gegenden tragen, sondern ein aus dem lyrischen Isdira stammender elfischer Erstname, wie er sonst nur Elfen oder ihren Seeleninstrumenten oder -bögen vorbehalten ist.

Berühmt ist der See auch für seine Flora. Für Magier und Alchimisten besonders verlockend: An seinen Ufern wächst Kairan (**Zoo-Botanica 243**), eine Astralenergie sammelnde Pflanze. Das Monopol für das Sammeln des begehrten Gewächses liegt beim Herzogenhaus Weidens. Doch weder die Elfen noch die Kräutersammler und Magier außerhalb des Mittelreiches scheren sich viel um dieses alte Gesetz. Innerhalb von Weiden wird dieses Monopol durchaus geschützt, dort wird das unerlaubte Sammeln von Kairan mit dem Tod durch Ersäufen im See bestraft. Auch die alteingesessenen Fischerfamilien, die eifersüchtig ihr verbrieftes Recht schützen, den Kairan ernten zu dürfen, fackeln nicht lang mit Sammlern, die 'wildern'. Es heißt, sie hätten schon manchen direkt an die Neunaugen verfüttert.

Trotz der unabhängigen Konkurrenz durch die Donnerbacher Akademie am nördlichen Seeufer verdient das Herzogenhaus gut am Verkauf des Kairan. Begünstigt wird dies dadurch, dass die meisten Wege nach Süden durch Weiden führen. Finden die Grenzwachen bei einem Reisenden Kairan, wird hoher Zoll fällig oder das Kraut schlichtweg beschlagnahmt.

Das Nebelmoor

Westlich des Neunaugensees liegt das Nebelmoor, eine düstre Sumpflandschaft. Der Finsterbach trennt das Moor im Süden von der Weidener Grafschaft Bärwalde, im Norden reicht es fast an Donnerbach heran. Der unheimliche See begrenzt das Moor im Osten, während es sich im Westen bis auf das Gebiet des ehemaligen Svelltschen Bundes erstreckt. Morastige Wildnis mit abgestorbenen Bäumen, dichte Nebelschleier, die dem Auge einen genaueren Blick verwehren, sowie dauerndes Glucksen aus faulig stinkenden Mooraugen prägen das Bild des Nebelmoores. Wenn der Nebel sich auflöst, erkennt man, wo Heidekräuter, Froschlöffel, kleine Birken sowie Schwarzerlen und Boronsweiden von festem Boden künden. Sonnentau, Schilf und Wasserpest hingegen weisen auf trügerischen Grund, sofern man solche Zeichen zu deuten versteht. Kräuter wie Donf, Alraune und Tarnele sind lohnende Beute für mutige Kräutersammler, die sich zuweilen tief ins Moor wagen, denn die Donnerbacher Akademie ist immer interessiert an ihrer Ernte.

Im Schilf nisten Rohrdommeln, Enten tummeln sich auf dem Wasser, Karnickel, aber auch Ratten huschen durchs Gras und die Stechmücken sind eine wahre Plage. Abends klingt das Quaken unzähliger Frösche und Kröten durch den Nebel, das Brüllen der Sumpfranzen aber jagt Wanderern kalte Schauer über den Rücken, denn sie und weitaus gefährlichere Kreaturen finden im Moor ein Refugium. Die wenigen Ortskundigen munkeln von Sumpfkrakenmolchen, von Morfus, Riesenspringegeln und anderen tödlichen Wesen. Ständig müssen Reisende auf der Hut sein und auf die verschiedenen Gefahren achten – es kommt durchaus vor, dass man die bleichen Überreste von unvorsichtigen Wanderern findet.

Neben den Kräutern ist es vor allem der Torf, der Menschen ins Moor zieht. Im Weidener Grenzgebiet hausen Torfstecher, die sich zuweilen auch als Führer verdingen. Denn so unwirtlich und gefährlich der Sumpf auch ist, es verläuft eine bedeutende Wegverbindung mitten hindurch: Wer von Weiden nach Norden in Richtung Donnerbach, zu den Salamandersteinen oder ins Svelltland reisen will, muss entweder östlich um den Neunaugensee herum ziehen oder den Weg durchs Moor nehmen, denn eine Überquerung des Sees ist so gut wie unmöglich. Der Weg durch das Nebelmoor ist so wichtig, dass das Fuhrhaus Kolenbrander vor einigen Jahren eine Expedition aussandte, die unter großen Verlusten den Weg von Räubern säuberte. Entlang des Seeufers ist der Weg nun einigermaßen sicher (wenngleich er häufig unter Wasser steht, so dass er nahezu unpassierbar ist), alle anderen Pfade im Moor gelten nach wie vor als gefährlich: Immer wieder verschwinden Wanderer und ganze Wagenzüge auf Nimmerwiedersehen.

Zahllose Schauergeschichten kreisen um das Moor, orkische und menschliche Räuberbanden nutzen es als Unterschlupf und einige Schrecken nennt man lieber nicht beim Namen. Bei den Torfstechern erzählt man sich von heimtückischen Irrlichtern, von aus dem Morast emporsteigenden, grässlichen Moorleichen und Geistern, von schänd-

lichen Blutritualen und unheiligen Menschenopfern, und das Klagen im Nebel klingt nicht immer wie das Lied von Fröschen. So wundert es nicht, dass das Nebelmoor zu den vier Sümpfen des Todes* gezählt wird, und kundige Schriften behaupten, diese seien entstanden, als Geifer vom Maul der Vielleibigen Bestie, dem Ungeheuer des Dämonensultans, troff. Vielleicht ist dies einer der Gründe, warum immer wieder schwarzmagische Umtriebe mit dem Nebelmoor in Verbindung gebracht werden; es wird gar von einer aufgegebenen Akademie der Linken Hand im Moor gemunkelt. (176 A)

Gruuzash

»Der Orkenhäuptling Nargazz vom Ghorinchaivolke belagerte mit seinem namenlosen Haufen die Stadt Trallop und eroberte sie innert dreier Wochen. Einen Gutteil der Städter pfählte er geradewegs zum blutsaufenden Götzen Tairach, um sich seines gräulichen Wohlwollens zu vergewissern, viele andere Gesellen und Mägde wurden geknechtet und zum unermüdlichen Schaffen in den Sümpfen, Mooren und Flüssen gezwungen, um dem gehörnten Götzen Brazoragh einen sumpfigen Pfuhl auszuheben.«
—aus der Schrift der Herzöge für die Jahre 251–247 v.BF

Das Nebelmoor gilt in den Legenden der Weidener als Ort der Pein und des Todes. Vor allem Nargazz Blutfaust, der Aikar Brazoragh, der die Orks zur Herrschaft über das 'Könikreisch des Nortens' führte, trägt daran Schuld. Jedoch galt die Anlage des 'sumpfigen Pfuhls', den die Orks Gruuzash nennen, nicht Brazoragh, sondern – wie viele heilige Orte der Orks – Tairach und vor allem dem Schmiedegott Gravesh. Heute künden halb versunkene Überreste und bröckelnde Stümpfe von der einst gewaltigen Anlage dreier konzentrischer Ringe aus zugespitzten eisernen Pfählen und Grassodenwällen, in deren Zentrum sich nun mit Wasser und Schlamm gefüllte Feuergruben und Torfgräben finden. Doch selbst nach 1.300 Jahren halten die geknechteten menschlichen Erbauer des Pfuhls noch getreulich Wacht – verwünscht und bewahrt durch die luftdichte Versiegelung des Torfs und bereit, sich an die Oberfläche zu wühlen, sobald jemand Gruuzashs Ruhe stört. Der orkische Kultort am westlichen Rand des Nebelmoors, nahe der hier kaum gangbaren Straße zwischen Olat und Gashok, wurde seit seiner Errichtung mehrfach zerstört; dennoch zieht seine düstere Aura die Orks immer wieder an; zumal der sumpfige Pfuhl Geheimnisse birgt, die insbesondere der gegenwärtige Aikar Brazoragh zu ergründen sucht.

*) Die vier Sümpfe des Todes entstanden der Überlieferung nach, als der Geifer des Omegatherions während der Namenlosen Zeiten zu Boden fiel. Neben dem Nebelmoor werden auch die Totensümpfe im Bornland, die Mysobsümpfe und die Echsensümpfe dazugerechnet.

Das Dominium Donnerbach

Das *Dominium Donnerbach*, wie das Fürstentum des Donnerbacher Landes in rondrianischer Tradition genannt wird, hat keine feste Grenze, sondern erstreckt sich in etwa vom Verlauf des Donnerbachs im Westen bis zum Mandlaril im Osten. Das Land wird im Norden von den grünen Kuppen der Salamandersteine und im Süden durch die Gestade des Neunaugensees begrenzt. Dazwischen erblickt der Wanderer eine ursprüngliche Landschaft aus schroffen Hügeln, tiefen Nadelwäldern und sumpfigen Auen. Die Sommer sind kurz, eher wechselhaft und oft regnerisch. Sturm und Nebel sind zu keiner Jahreszeit ungewöhnlich und prägen auch die hierzulande harten Winter.
Die Grenzen dieses wilden Landes sind nicht von Menschen gemacht, und eine menschliche Vorherrschaft konnte sich niemals dauerhaft etablieren. So ist das Land auch weitgehend unerschlossen und die wenigen Ansiedlungen menschlicher Siedler, meist kleine, palisadenumwallte Weiler oder Wehrgehöfte, liegen weit verstreut. Rund die Hälfte der etwa 4.000 Siedler lebt auf diese Weise, die andere Hälfte wohnt in Donnerbach selbst, der einzigen Stadt des Dominiums. Die Donnerbacher Freibauern bauen vor allem Roggen und Rüben an und züchten blondbraune Zugpferde, die sogenannten Nordmähnen, und vor allem Schweine, die sogenannten Donnerbacher Bunten, die sich an den Eicheln und Bucheckern der dichten Wälder satt fressen.
Die Bauern sind von rauem Schlag, denn ihre Tiere und Felder müssen nicht selten gegen wildernde Orks und Goblins, hungrige Wolfsrudel oder Schwarzwild und Bären verteidigt werden; zumindest ein Mitglied jeden Hofes weiß mit Langbogen, Breitschwert oder Speer umzugehen, und das bis auf die Siedlerzeit zurückgehende Waffenrecht wird stolz genutzt. Zur Wacht über je eine Handvoll Höfe oder Weiler sind auch die Ritter des Dominiums eingesetzt, die in wehrhaften Motten residieren: Diese auf Hügeln erbauten, hölzernen Hallen oder Türme besitzen einen Palisadenzaun, hinter den sich die Bevölkerung in Notzeiten zurückziehen kann. Traditionelles rondrianisches Rittertum vermischt sich hier mit tiefem Firun-Glauben sowie dem Stolz der ersten Siedler. Gerade letzterer kann gelegentlich für Streitigkeiten sorgen, wenn ein Ritter und seine Sippschaft ihr Jagdrecht durch Wilderer der Nachbarn verletzt sehen oder wenn ein an einem Ort vertriebenes Wolfsrudel andernorts das Vieh reißt. Solche Zwistigkeiten, die nicht selten eine Frage der Ehre sind, werden vor die Landesherrin, die Fürst-Erzgeweihte *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* getragen (siehe Seite 145), auf die alle Ritter des Dominiums eingeschworen sind. In schwerwiegenden Streitfragen wählt diese nicht selten die Entscheidung durch ein Götterurteil in Form eines rondragefälligen Zweikampfes oder einer firungefälligen Jagd, in der sich beide Kontrahenten als würdig und damit ihr Recht beweisen müssen.

»Durch dieses Land reist du von Niritul über eine schlechte Straße – mal Bohlenweg, mal Bruchsteinpfad, mal Schlammpiste – nach Donnerbach. Im Weiler Manlaith kannst du übernachten, dort hat die gewitzte Ritterin Firnwild ihren Hof zum Gasthaus ausgebaut. Lass dich von ihren Geschichten über Nebeldrachen, Finsterelfen oder Goblingötzen nicht ängstigen, sie will dir nur ihr Gefolge als Geleitschutz aufschwatzen. Nimm dich aber am nächsten Reisetag in Acht vor Branuyns Hof: Der Alte lebt dort ganz allein und soll einen unheimlichen Pakt mit den Bären des Trauertanns geschlossen haben! Fahre lieber trotz Wolfsgeheul noch bis in die Dunkelheit weiter – im Turm von Ritter Isebeorn wird man dir für ein Gastgeschenk (gutes Werkzeug oder Zierrat sind überall begehrt) sichere Unterkunft gewähren.«
—aus einem Brief der Händlerin Moka Wangelwilder an ihre Tochter Mandlin

Stadt Donnerbach

Geschichte

Als vor 700 Jahren die Priesterkaiser im Mittelreich Rondra-Gläubige auf Scheiterhaufen verbrennen ließen, da folgte der Rondra-Geweihte *Heleon Ankhrashar von Gareth* – einer der letzten Theaterritter und Überlebender des Erntefest-Massakers – einer göttlichen Vision: Mit einem Dutzend treuer Gefährten setzte er über den düsteren Neunaugensee und fand Zuflucht in den Kavernen, die er als Heiligtum seiner Göttin wahrnahm. Dass diese Höhlen und ihre Umgebung längst von Goblins und später Elfen als heiliger Ort angesehen und besiedelt worden waren, tat seinen Aktivitäten keinen Abbruch.
In den folgenden Jahrzehnten errichtete er einen Tempel und führte weitere Flüchtlinge nach Donnerbach, wie der Ort am gleichnamigen Fluss nun genannt wurde. Zwar kam es anfangs zu Auseinandersetzungen mit den ansässigen Elfen, doch als die Elfen sahen, dass die Menschen dem *zerza* auf ihre Art dienten, akzeptierten sie sie schließlich und lehrten sie, wie sie in diesem wilden Land überleben konnten. Die Nachfahren Heleons ernannten sich stolz zu Fürst-Erzgeweihten der Stadt Donnerbach, und als solche herrschen sie noch heute.

Historischer Überblick
343 BF: Ankunft des Rondra-Geweihten *Heleon*, Gründung des Rondra-Tempels und bald darauf der Stadt und des Fürstentums Donnerbach.
542 BF: Gründung des Magierseminars
1019 BF: Erzmagus *Rohezal* wendet mithilfe der Akademiemagier in den Namenlosen Tagen einen Angriff des Ungeheuers vom Neunaugensee auf die Stadt ab.
1026 BF: Orks unter Führung des *Aikar Brazoragh* stürmen die Tempelgrotten und rauben einige Kultgegenstände; die Stadt selbst bleibt weitgehend verschont (siehe AB 104).

Die Stadt Donnerbach für den eiligen Leser
Einwohner:* 2.000 Stadtbevölkerung (25 % Auelfen, 5 % Waldelfen)
Wappen: auf Rot ein silberner Wellenpfahl, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: rondrianische Theokratie unter der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach
Garnisonen: etwa 2 Dutzend Rondra-Geweihte, etwa 5 Dutzend Novizen und Waffengefolge
Tempel: Rondra, Hesinde, Travia
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Liebliche Melodei' (Q5/P6/S10), 'Donnerfall' (Q2/P3/S22), Hotel 'Donnerfall' (Q7/P8/S18), 'Am Bach' (Q6/P5/S8)
Besonderheiten: Rondra-Heiligtum und Orakel; Magierakademie (Verständigung, Heilung; gildenlos); Anconiten-Kloster; Draconiter-Hort; enges Zusammenleben von Menschen und Elfen
Stimmung in der Stadt: trotz des Völkergemisches und der rondrianischen Pilger friedlich
Was die Donnerbacher über ihre Stadt denken:
»Rondra hat unseren Vorfahren hier Zuflucht gewährt, und die Elfen haben uns das Leben in ihrem Land gelehrt. Mögen die Priesterkaiser auferstehen oder die Götzen der Orks: Wir bleiben, zur Not als letzte Bastion der Freiheit!«

*) Eine ausführlichere Beschreibung der elfischen Aspekte Donnerbachs finden Sie in **Aus Licht und Traum 101f.**

Stadtbild

Ein knappes Hundert einfache Häuser aus Tannenholz und Bruchstein stehen vom steilen Hang des **Heleonsberges** bis zum Seeufer hinunter, umgeben von trutzigen Palisaden, die jedoch erst im jüngsten Orkkrieg errichtet wurden. Pilger sind oft enttäuscht, wenn sie nach vielen hundert Meilen Fahrt keine alles überstrahlende Tempelstadt vorfinden, sondern eine eher rustikale Siedlung.

Der Donnerfall

Umso beeindruckender jedoch ist jene scharfe Felsklippe, über die der Donnerbach 60 Schritt zu Tal schießt. Sein Wasser wird bei Westwind als Nebel und feine Gischt über die ganze Stadt getragen, sein Donnern ist weithin zu hören. Vom ausgewaschenen Becken am Grund des Falls aus schäumt der Donnerbach noch mehrere 100 Schritt weit einen felsigen Abhang hinunter, bevor er fast friedlich in den See mündet.
Auf dem Heleonsberg oberhalb des Wasserfalls steht die **Residenz Donnerhall**, über der das Banner Donnerbachs und das der *Sonne des Nordens* flattern, denn Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall ist auch Meisterin des Bundes der Rondra-Kirche (siehe Seite 145). Die trutzige Festung ist zum größten Teil aus Holz erbaut und wurde über die Jahrhunderte mit feinsten Schnitzereien von Löwen, Rössern, Waffen, Schilden und Heiligenbildern verziert.
Von der Festung führen steile Serpentinen zur Stadt hinab, von denen ein schmaler Stieg zum **Rondra-Tempel** (177 A) hinter dem Wasserfall abzweigt.

Handwerk und Gelehrsamkeit

Die Häuser der Stadt stehen recht weitläufig, das kunstvolle Schnitzwerk an Türen und Gebälk sowie die zahlreichen kleinen Gärtchen lassen elfischen Einfluss erkennen. Neben dem rondrianischen Kriegertum und den Pilgern, denen Donnerbach mehrere gastfreie Häuser bietet, prägt vor allem das Handwerk das Stadtbild. Die **Stellmacherei Donnersturm** und mehrere Schmieden und Plättnereien verarbeiten das Eisen aus einer kleinen Mine nördlich der Stadt, aber auch Kupfer und Bronze aus Uhdenberg. Insbesondere die **Schmiede Meister Wolfborsts** ist stolz darauf, ihren Jahreszehnt seit der Gründung Donnerbachs stets in bronzierten Kettenhemden ("wie Heleon eines trug") abzuliefern. Auch Pelze und Wildlederwaren von hoher Qualität werden in Donnerbach hergestellt. Holzschnitzer und Zimmerleute sind in einem Land, in dem fast ausschließlich in Holz gebaut wird, recht angesehen und einflussreich: Das Axtsiegel der tyrannischen *Gramhuld Bienbart* und ihrer einflussreichen Zimmerertruppe findet sich an den Balken vieler Häuser und Tempel zwischen Baliho und Norburg, und es vergeht kein Jahr, ohne dass die Bienbarts Streit um Holzschlagrechte mit den ansässigen Elfen vom Zaun brechen. Heleonstatuetten, kunstvolle Holzschwerter (oft auch Nachbildungen berühmter Schwerter) und kunstvolle Amulette aus Holz oder Kupfer, geziert vom Donnerbacher Wellenband sind beliebte Mitbringsel der Pilger.

Auch Gelehrsamkeit und Heilkunst werden in Donnerbach gepflegt: Der kleine **Hesinde-Tempel** unter dem streitbaren Hohen Lehrmeister *Abelmir Freistätter*, der die 'Götter' der Elfen erforscht, beherbergt auch den Draconiter-Hort, wo Präzeptor *Giausar Dembrowsko* angeblich Relikte goblinischer Kulte und elfisches Zauberwerk bewahrt. In einem Ulmenhain liegen die Holzhäuser der **Magierakademie**, die enge Kontakte zum magischen Heilerorden der Anconiten unterhält. Deren **Ordenskloster** – eines der vier Hauptklöster – ist ein wehrhaftes Steingebäude etwas außerhalb Donnerbachs, es gewährleistet mit zwei Dutzend ansässigen Mitgliedern eine profunde medizinische Versorgung der Bevölkerung. Reisenden, die nach Torschluss in der Stadt ankommen, steht der hölzerne Kloster-Anbau des **Travia-Tempels** unter Vater *Gerion Grünfelde* jederzeit offen (Q4/P3/S12) – da es kaum Bedürftige in der Stadt gibt, kümmert der Geweihte sich hauptsächlich um die Schließung von Traviabünden und die Segnung von Heimsteinen.
Am Marktplatz Donnerbachs steht das ehrwürdige Hotel **Donnerfall** gegenüber dem **Kramladen,** der vor allem Wildnis- und Reiseausrüstung verkauft und die Dienste von Fuhrleuten, Karawanenführern, Waldläuferinnen oder Trosswachen vermitteln kann. Auch die Kräuterfrau *Livia Ohdarn* kann man hier treffen, die mit seltenen Heil- und Gewürzkräutern handelt. Die **Posthalterei** unter dem silbernen Falkenzeichen des Handelshauses *Stoerrebrandt* schlägt ihren Profit aus Botendiensten und aus dem Handel mit den Elfen des Umlands: Salz, Stoffe und Schmiedewaren werden gegen Kräuter, Felle, Leder, Schnitzereien und Webwerk aus Bausch getauscht.
Die Elfen selbst leben südlich der Stadt in einer sumpfigen Auenlandschaft am Seeufer. Ihre **Pfahlbauten** sind von hohem Schilf und lichten Hainen umgeben und hierdurch etwas versteckt. Die meisten Waldelfen bewohnen Baumhäuser in einem weitläufigen **Tannenwald** am nördlichen Fuß des Heleonsbergs.

Freiheit und Stolz

Die Donnerbacher sind ein unbeugsames und wildniserfahrenes Volk, in dem sich als prägendes Element das Erbe der ersten rondrianischen Siedler erhalten hat. Wer hier nicht Klinge oder Bogen führt und auf sich selbst Acht geben kann, gilt wenig. Die Gemeinschaft verschiede-

ner Kulturen – Menschen und Elfen, Krieger und Heiler, Waldläufer und Bauern – prägt die Stimmung der Stadt durch ein einzigartiges Gemisch von Kriegerstolz, Freiheitsliebe, Naturverbundenheit und Unbezähmbarkeit. Neben Rondra und Firun wird vor allem Peraine verehrt, gelegentlich beten Bauern und Pferdezüchter auch zur lebenspendenden Elfengöttin *Nanurda* an Stelle von Tsa oder Rahja. *Sankt Heleon* wird als Stadt- und Tempelgründer sowie als Schutzheiliger gegen übermächtige Feinde und Verrat verehrt.

Auch die Rondra-Geweihten der Stadt haben sich an die rauen Bedingungen der nördlichen Wildnis angepasst. Sie verehren Rondra als mystische Herrin über die Urgewalten von Blitz, Donner und Sturm und pflegen eine elfisch beeinflusste Jagdehre: Man tötet niemals mehr Wild, als man braucht, und Beute, die dem Jäger zweimal entkommt, verdient Achtung und das Leben. Novizen und junge Geweihte ziehen oft allein aus, um den Wert des Lebens im entbehrungsreichen Kampf mit der Wildnis zu erfahren. Der Luchs ist als Symboltier der Göttin fast gleichbedeutend mit der Löwin. Die Elfen werden trotz der konservativen Theologie des Tempels (der den *Honoren* zuzuordnen ist, siehe **GKM 35**) respektiert: Elfenmagie wird (anders als menschliche Zauberei) als etwas Natürliches akzeptiert und man hat schon oft gemeinsam gegen Orks gekämpft.

Das Heiligtum der Rondra

»Der Weg hinauf ist eine wahre Herausforderung, selbst der letzte Schritt prüft die Gläubigen. Doch wenn der Fall durchschritten, die Prüfung bestanden, welch' ein Anblick, welch' der Göttin würdiger Tempel durchdrungen von Donnerhall und Schwerterklang!«
—Herzogin Walpurga von Löwenhaupt

Rondra-Gläubige aus ganz Aventurien zieht es nach Donnerbach. Die zahlreichen Pilger, die als Erkennungszeichen eine doppelte Wellenlinie aus roter Farbe (bisweilen sogar aus Blut) auf der Stirn tragen, haben den kaum einen Schritt breiten und ungesicherten Stieg hinauf zum Rondra-Tempel im Lauf der Jahrhunderte ausgetreten. Loses Geröll und Gischt machen den Grund trügerisch und im letzten Drittel muss der Gläubige sogar eine Steinbrücke überqueren, die die gesamte Strecke – ohne sicherndes Geländer – in elegantem Bogen und direkt am Wasserfall entlang überspannt. Nach einigen weiteren Serpentinen empfängt die Gläubigen ein steinerner Torrahmen, dessen Flügel die weißschäumenden Wasser des Donnerfalls selbst bilden. Das Tor mutig zu durchschreiten ist ein Schritt des Glaubens, wie ihn ehedem Sankt Heleon getan haben muss, und es geschieht durchaus, dass Pilger, sogar Geweihte, hier straucheln und in die Tiefe stürzen.

Ist der Wasserfall durchschritten, gelangt man durch eine weitere Grotte in die Kavernen eines der größten Tempel Aventuriens. Uhdenberger Bronze, bornländischer Bernstein und Gold vom Oblomon blenden das Auge. Statuen von Rondra selbst, von Kor, Famerlor, Leomar, Thaliommel, Heleon und anderen aus der Gefolgschaft der Göttin beherrschen die einzelnen Grotten und Seitenkapellen, deren Wände mit Waffen, Rüstungen und weiteren rondrianischen Schätzen geschmückt sind. Gut geschützt in einer abseitigen Kaverne ruht auf einem prächtigen Altar die *Wundersame Rüstung*, einer der wichtigsten Talismane der Göttin, der den Gläubigen jedoch nur an hohen Feiertagen gezeigt wird. Der Tempel zieht sich über viele Kavernen sowie Säle, manche bearbeitet, andere ursprünglich und schroff, tief in den Berg hinein.

Gelegentlich kann man die Fürst-Erzgeweihte selbst hier antreffen, häufiger aber nehmen sich andere Geweihte der Gläubigen an, raten ihnen oder erzählen von den Heldentaten derer, die hier ihre Weihen und Visionen empfingen.

Die meisten der abgelegenen Höhlen sind für gewöhnliche Pilger jedoch unzugänglich; bedeutsame Kultschätze, erlesene Waffensammlungen und gefährliches Wissen sollen hier verwahrt sein. So auch das verbotene und mit Eisenbändern gesicherte *Große Strategicum* der Großmutter der heutigen Fürstin, *Aldare VII. Donnerhall*, das angeblich düstere Geheimnisse aus der Geschichte der Theaterritter birgt. Tief unter dem Tempel befindet sich schließlich einer der Hauptgründe für Donnerbachs Ruhm und Bedeutung: die einzige bekannte Orakelstätte Rondras. Eine beträchtliche Anzahl von Weissagungen der Göttin wurde hier empfangen, seien es die Prophezeiungen über die Verlierer des Erbfolgekrieges oder der Weisspruch, der zur Wiederauffindung der Gebeine des Heiligen Leomar führte.

Die Magierakademie

Das ungewöhnliche *Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung* wurde zur Rohalszeit gegründet (und es ist stolz auf die Stiftungsurkunde des Weisen), um gildenmagische Zauberei zu lehren, die sich an elfischer Philosophie und Lebensart orientiert. Dazu zählt die angestrebte Einheit von Körper und Geist ebenso wie ein Sinn für das Werden und Vergehen der Welt – kein Wunder, dass Begriffe elfischen Denkens wie *nurdra*, *mandra* und *zerza* den Seminar-Abgängern vertrauter sind als metamagisches Vokabular. Sie lernen, in der Wildnis zurechtzukommen und Verletzungen oder Krankheiten auch ohne Magie zu heilen. Selbst einige Elfen der Umgebung schicken ihre Kinder zuweilen für einige Wochen ins Seminar, um ihre 'Seelenkraft' zu festigen. So agieren die Seminaristen im Stadtleben als kundige Vermittler zwischen Menschen und Elfen. Dass die Zauberer ihre Magie jederzeit in den Dienst der Kranken und Ver-

letzten stellen, wird ihnen in Donnerbach hoch angerechnet; dass sie unnachgiebig und diskussionsfreudig für die Gewohnheitsrechte der Elfen eintreten, wenn es um Jagdgründe, Holzschlag oder das Ernten von Kairan und Thonnys geht, macht sie dagegen weniger beliebt.
Die Akademie pflegt freundschaftliche Beziehungen zur Grauen Gilde, ohne selbst Mitglied zu sein. Nach Abschluss ihrer Ausbildung ziehen die Absolventen häufig hinaus in die Welt und finden meist schnell eine Anstellung, denn nicht nur als Heiler sind die Seminaristen begehrt (die häufig auch dem Anconiten-Orden beitreten), sondern auch als seriöse Diplomaten und Leibmagier bei Hofe oder als tatkräftige Begleitung von Expeditionen und Handelszügen. Spieltechnische Werte zu den Akademieabgängern und weitere Daten finden Sie in **Wege der Helden 177**.
Seit dem Jahr 1025 BF ist der ehemalige 1. Kaiserliche Hofmagus *Virilys Eibon* Spektabilität der Akademie (siehe Seite 145), sein emeritierter Vorgänger *Jesko von Koorbruch* widmet seine letzten Lebensjahre ganz der Lehre.

Donnerbach im Spiel
Donnerbach ist ein lohnendes Reiseziel, sei es für rondragläubige Pilger, für Zauberkundige oder für kleine Händlerkarawanen: Getreide, Metall, Salz und Kleinvieh sind in der Stadt begehrt, während man Schmiedewaren, Schnitzereien, Pferde und elfische Erzeugnisse nach Norburg, Uhdenberg und Weiden liefert. Doch die Anreise ist gefährlich, denn Banden von Goblins, Orks oder menschlichen Räubern und Wilderern machen den Weg unsicher, und Nebelmoor und Neunaugensee sind alles andere als geheuer.
In der Stadt selbst herrscht ein fragiler Frieden, denn das dichte Geflecht verschiedener Interessen steht ständig unter Spannung – Fremde tun gut daran, sich nicht leichtfertig in die Dienste einer Seite zu stellen. Oftmals ist Donnerbach auch Ausgangspunkt für Unternehmungen in die Elfenlande, in den rauen Norden oder in feindliche Gebiete.

Das Herzogtum Weiden

Das Herzogtum Weiden für den eiligen Leser

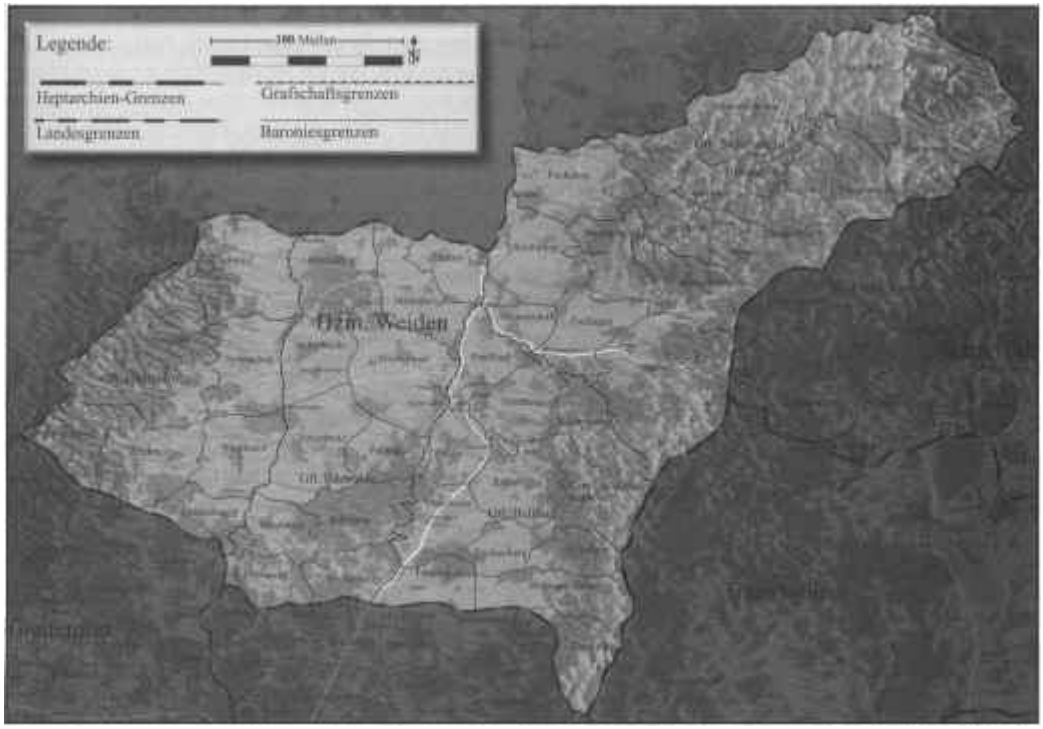
Geographische Grenzen: Finsterkamm, Nebelmoor und Neunaugensee, Schwarze Sichel, Rote Sichel und Drachensteine, Menzheimer Au
Landschaften: Menzheimer Au, Pandlarilsauen, Weidener Land, Hollerheide, Hänge und Vorebene des Finsterkamms, Tiefe Mark, Drachenspalt, Bärnwald, Ebene von Vana
Wichtige Berge: Drei Schwestern, Nimmerkuppe (Finsterkamm), Adlerspitze, Naira Kubuch (Rote Sichel), Klirrfrostspitze, Kurimskrone (Schwarze Sichel)
Wichtige Gewässer: Pandlaril (130 Meilen) mit seinen Quellflüssen Grün- (50) und Rotwasser (80), Braunwasser (70), Finsterbach (245), Rathil (190), Neunaugensee, Dergel (350)
Geschätzte Bevölkerungszahl: 135.000 Menschen, etwa 1.000 Elfen, etwa 500 Zwerge, dazu einige Tausend Goblins und Orks
Grafschaften: Bärwalde, Baliho, Sichelwacht, Heldentrutz
Wichtige Städte und Orte: Trallop (6.000), Baliho (3.500), Auen (1.100), Menzheim (1.000), Nordhag (900), Braunsfurt (700), Salthel (700), Olat (400), Reichsend (400)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II (Trallop–Wehrheim–Gareth), Sichelstieg (Salthel–Kleinwardstein mit Pass über die Schwarze Sichel), Tobrische Straße (Braunsfurt–Salthel), Sieben-Baronien-Weg (Salthel–Drachenzwinge im Bornland), Nörrnstieg (Greifenfurt–Nordhag–Lowangen), Alte Straße (Trallop–Nordhag), Alter Weg (Anderath–Nordhag), Seeweg (Trallop–Olat); der Fluss Pandlaril zwischen Baliho und Trallop
Herrscherin: Herzogin Walpurga von Löwenhaupt
Provinzwappen: auf Grün ein silberner Bär
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit ausgeprägtem Rittertum
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Löwenhaupt, Binsböckel, Pandlaril, Hohenstein, Weißenstein (Adel), Kolenbrander, Ibendorn (Patrizier)
Verherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (insbesondere Rondra, Travia und Ifirn); an Fluss und See starke Verehrung der Fee Pandlaril, in den Wäldern Satuarias
Magie: intuitive und naturbezogene Magie durch Elfen und Hexen
Ressourcen und Handel: Vieh (und Produkte daraus), Streitrösser, Balihoer Bärentod (Roggenschnaps), Tuche, Holz, Umbra, Schiefer, Grubenerz, als Luxusgüter Kairan und Neunaugen
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Fee Pandlaril (Beschützerin der Weidener Lande um Fluss und See), etliche Herzöge, Waldemar der Bär (Bekämpfer der Orks, Held der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden), Isegrein der Alte (sagenhafter König von Baliho), Herdan von Rhodenstein (Gründer des Ordens zur Wahrung, Bekämpfer der Orks), Aldifreid der Sänger (Bardenkönig), Golderheld (mythischer Stammvater der Familie Binsböckel)
Wundersame Örtlichkeiten: Blautann, Blauer Turm bei Auen, Braunenklamm, die Wüstenei, Nachtschattens Turm, Fallinger Linde, Tausendjährige Eiche von Baliho
Lokale Fest- und Feiertage: Unkenspruch (1. Praios), Hatz im Bärnwald (3. Praios), Tod Herzog Waldemars (24. Praios), Herzogenturney (15. Rondra), Schlacht im Drachenspalt (23. Travia), Fest des Sängers Aldifreid (29. Firun), Tag der weißen Maid Ifirn (30. Firun), Herzogenstippen (30. Tsa), Warenschau in Trallop (12.–15. Phex), Warenschau in Baliho (18.–20. Ingerimm)

Die mittnächtlichen Lande

Das Herzogtum Weiden grenzt direkt an die wilden Länder des Nordens. Es ist eine raue Region, in der die Menschen ums Überleben kämpfen müssen: Orks fallen aus dem Finsterkamm ein, in der Roten Sichel lauern die Goblins und die tiefen Wälder, das Nebelmoor und der Neunaugensee beherbergen gesichtslose Schrecken. An vielen Orten versuchen Raubritter, sich die Wirren aus dem Zusammenbruch Darpatiens und die Schwäche des Reiches zunutze zu machen.
Große Teile Weidens sind von Wald bedeckt, der einer sanften, grünen Ebene weicht, wenn man in die Nähe des Pandlarils gelangt. Zahlreiche Bäche plätschern ihr fröhliches Lied und der Wind streicht über so manchen kleinen See hinweg. Erst hügelig, dann bergig wird das Land in Richtung der Sicheln und des Finsterkamms, den mächtigen Gebirgen, die Weiden im Westen und Osten einrahmen.

Wege und Wetter

Die Straßen in Weiden sind nur dürftig gepflegt, was in einer Grenzprovinz kaum verwunderlich ist. Am bekanntesten ist die *Reichsstraße II*, die von Trallop aus über Baliho in die Wildermark führt. In der Grafschaft Baliho noch gepflastert, weist sie in Richtung Trallop, wo



die ganze Felder vernichten und sogar Rinder durch die Luft wirbeln. An einem solchen Tag setzt man keinen Fuß vor die Tür und fleht die Zwölfe um Schutz an.

Handel und Wandel

Weiden gilt im Mittelreich als Zentrum der Viehzucht. Vor allem die reichen Balihoer Rinderbarone sind für ihre großen Herden bekannt, während man im westlichen Weiden vermehrt Schafe, Ziegen und Schweine züchtet. Die wichtigsten Handelsgüter sind daher tierische Produkte wie Leder, Wolle, Fleisch, Hartwurst, Milch, Butter und Käse. Aber auch Torf und Fische werden auf den Märkten feilgeboten. Den Reichen und Adligen gilt vor allem das wohlschmeckende Fleisch der Neunaugen als Delikatesse und ihr wertvoller Rogen ist gar Speise der Fürsten und Könige.

Von den in Weiden vornehmlich gezüchteten Pferderassen, den Nordmähnen und Tralloper Riesen, gelten letztere als die stärksten und zuverlässigsten Schlachtrösser Aventuriens. Die edelsten und teuersten ihrer Art stammen aus dem Herzoglichen Gestüt und tragen stets den Namenszusatz 'Graf' oder 'Gräfin'. Überaus kostbar und begehrt ist auch das Kairanrohr, auf dem herzogliches Monopol liegt.

Besondere, auch überregional gehandelte Handwerksprodukte sind verarbeitetes Rindsleder, Lein- und Wolltuche wie das Fischgrättuch, Balihoer Wachstücher und -mäntel, Tralloper Krachwürste, *Balihoer Bärentod* (ein Roggen-Brannt) und Bräu-Bier, *Brachfelder Bärenbeiß* (ein Rübenschnaps), Schmiedewaren aus der Roten Sichel, Töpferwaren aus Nordhag, Bögen und Holzschnitzkunst aus Bärwalde sowie die Waren der Auener Glaszunft. Weiterhin profitieren die Weidener von den Schätzen, die Sumus Leib ihnen schenkt, vornehmlich Umbra, Schiefer, Grubenerz und Edelmetalle wie Silber und Elektrum (Sichelwacht), Salz (Nordhag) und Holz. Weiden 'produziert' jedoch überwiegend für den eigenen Bedarf und betreibt nur wenig Handel mit anderen Provinzen.

Ein Großteil des überregionalen Handels verläuft über die Reichsstraße II und den Fluss Pandlaril. Seit dem Entstehen der Wildermark weichen die Fuhrleute jedoch auch über Bärwalde und die Heldentrutz aus. Zusätzlich spielt der Sieben-Baronien-Weg im Handel mit dem Bornland eine immer wichtigere Rolle.

Unter der Kaufmannschaft hervorzuheben ist das Tralloper Handels- und Fuhrhaus *Kolenbrander*. Der alte *Gorge Kolenbrander* (siehe Seite 150), dem inzwischen sein Sohn *Rowin* (siehe Seite 149) nachgefolgt ist, hat ein Handelsimperium geschaffen, das Posten im ganzen nördlichen Mittelreich unterhält und mit dem Handelshaus Stoerrebrandt um den Nordlandhandel konkurriert. In Weiden gibt es kaum einen größeren Ort, in dem nicht eine seiner Stellmachereien und Wechselstuben oder eines seiner Handelskontore steht. Die weit über hundert Fuhrwerke Kolenbranders, sogenannte Steppenschivonen, sind überall auf den Wegen von Gareth bis Uhdenberg präsent und darüber hinaus. So nennt man ihn zu Recht den 'Herrn der tausend Wagen'.

die Orks vor wenigen Jahren mit riesigen Kriegswagen durchgezogen sind, große Lücken auf. Sie ist heute, etwa ab Braunsfurt, in einem derart schlechten Zustand, dass viele Händler ihre Waren lieber per Flusskahn transportieren. Wesentlich besser intakt und durchgehend gepflastert ist die *Tobrische Straße*, die von Braunsfurt bis Salthel führt und sich bei der Grafenstadt in den durch Mautgelder instand gehaltenen *Sieben-Baronien-Weg* und den *Sichelstieg* gabelt. Der Pass über die Schwarze Sichel ist fast gänzlich aus dem blanken Fels geschlagen und an gefährlichen Abgründen durch kleine Mäuerchen gesichert. Weitere wichtige Verbindungen sind der Seeweg von Trallop nach Olat, die *Alte Straße* von Trallop nach Nordhag und der *Alte Weg*, der von Nordhag zur Reichsstraße II bei Anderath führt. Alle drei Wege sind im Sommer gut befahrbar, bei starkem Regen verwandeln sie sich jedoch in Schlammpisten. Der von Greifenfurt kommende *Nörrnatieg* führt über Nordhag bis ins Svelltland hinein. Obwohl er durch die vielen Orkeinfälle in Mitleidenschaft gezogen wurde, ist er doch die beste Straße der Heldentrutz. Alle anderen Verbindungen kann man höchstens als tief in den Boden gegrabene Karrenwege bezeichnen, meist jedoch sind sie nicht einmal das, sondern nur einfache Trampelpfade oder Wildniswege.

Siedlungen in den Weidener Landen sind zumeist klein und von einer Palisade umgeben, in den meisten findet sich eine Schänke oder ein Gasthof. Die Weidener lassen keinen Fremden die Nacht im Freien verbringen, wo er den Unbilden des Wetters ausgeliefert wäre, wie etwa der *Tobrischen Brise*, einem Wind von mittlerer Stärke, der aus der Schwarzen Sichel kommt. Angeblich fängt Efferd – in einer archaischen Form als Windgott – sämtliche Fallwinde und lauen Lüftchen ein, um sie zu Brisen und Stürmen zu vereinen. Auch der von Norden kommende *Augrimmer* ist im ganzen Land berüchtigt. Man sagt, dass die zaubermächtigen Neunaugen aus dem gleichnamigen See den Sturm herbeihexen, um den Menschen das Land zu verleiden, und zugleich ist man überzeugt, dass je schlimmer der Sturm wütet, desto grausamere Orkeinfälle dräuen. Zwar weht der Augrimmer das ganze Jahr, doch besonders heftig stürmt er im Herbst und lässt den grimmigen Winter erahnen. Selbst als leichte Brise bringt er kühle Luft, als gewaltiger Sturm aber ist er fürchterlich und unbarmherzig. Zu dieser Jahreszeit fegen weitere heftige Stürme übers Land, die bisweilen gewaltige Windhosen – das sogenannte *Druidentosen* – hervorbringen,

Weiden und die Elfen

»Wenn dereinst die Schale am uralten Platz,
der ihr gebührt an des Bärnwaldes Rain,
aufs Neue vergießt ihren silbrigen Schatz,
dann kehre ich wieder, dann komme ich heim.

Wenn Isegreins Thron nicht mehr einsam und leer
und die Knechte stehen in schimmernden Reihn
Spalier für den König, ein endloses Heer,
dann kehre ich wieder, dann komme ich heim.

Wenn zwei Geschwister aus fürstlichem Stamm,
bepflanzt mit der Eintracht ewigem Keim,
erfüllen ihr Haus mit lieblichem Klang,
dann kehre ich wieder, dann komme ich heim.

Wenn Licht und Traum einander gatten,
und sei die Hoffnung noch so klein,
wenn wir finden, was wir hatten,
dann kehre ich wieder, dann komme ich heim.«
—aus dem Bundeslied Fioriels Schnee-auf-den-Bergen

Dass das Erbe der Elfen in Weiden lebendiger ist als andernorts, spürt man in den Landen der Bärin auf Schritt und Tritt: Der Neunaugensee, den Menschen ein Ort der Furcht, an dessen tiefunterstem Grund das namenlose Böse lauern soll, ist den Elfen als *Pandlarin* Hort der Erinnerung an eine stolze Vergangenheit, die sich mit den Hochelfen der alten Vulkanstadt *Mandalya* im See zur Ruhe gebettet hat, über deren Schlaf Legenden nach noch immer die Feuerfürstin *Panlariêl* wachen soll (**Licht und Traum 123**). Nahe der Menschensiedlungen Balsaith und Mallaith bewahren die Elfen das Geheimnis zweier Wälder: Der *Lisdarila'e*, den die Menschen Ifirnstann nennen, birgt den *Schwanenreigen*, einen Kreis aus vier uralten Steinen, der den Elfen als Ort der Reinheit und Anmut gilt. Die Menschen verehren hier die vier Töchter Ifirns, die Silberschwäne Nidari, Yidari, Lidari und Aidari, und begehen gar den Tag der Weißen Maid zu ihren Ehren. Niemand aber wagt sich freiwillig in den düsteren Tauberwald bei Beonfirn, nicht einmal die Elfen, denn sie fürchten, von den bösen Mächten des Waldes ihrer Lebenskraft beraubt zu werden (175 C). In der Tat scheint dieser Wald einen Gegenpol zum Lidarila'e zu bilden, und die Menschen berichten schaudernd von rötlich flackernden Lichterscheinungen über seinen Wipfeln.

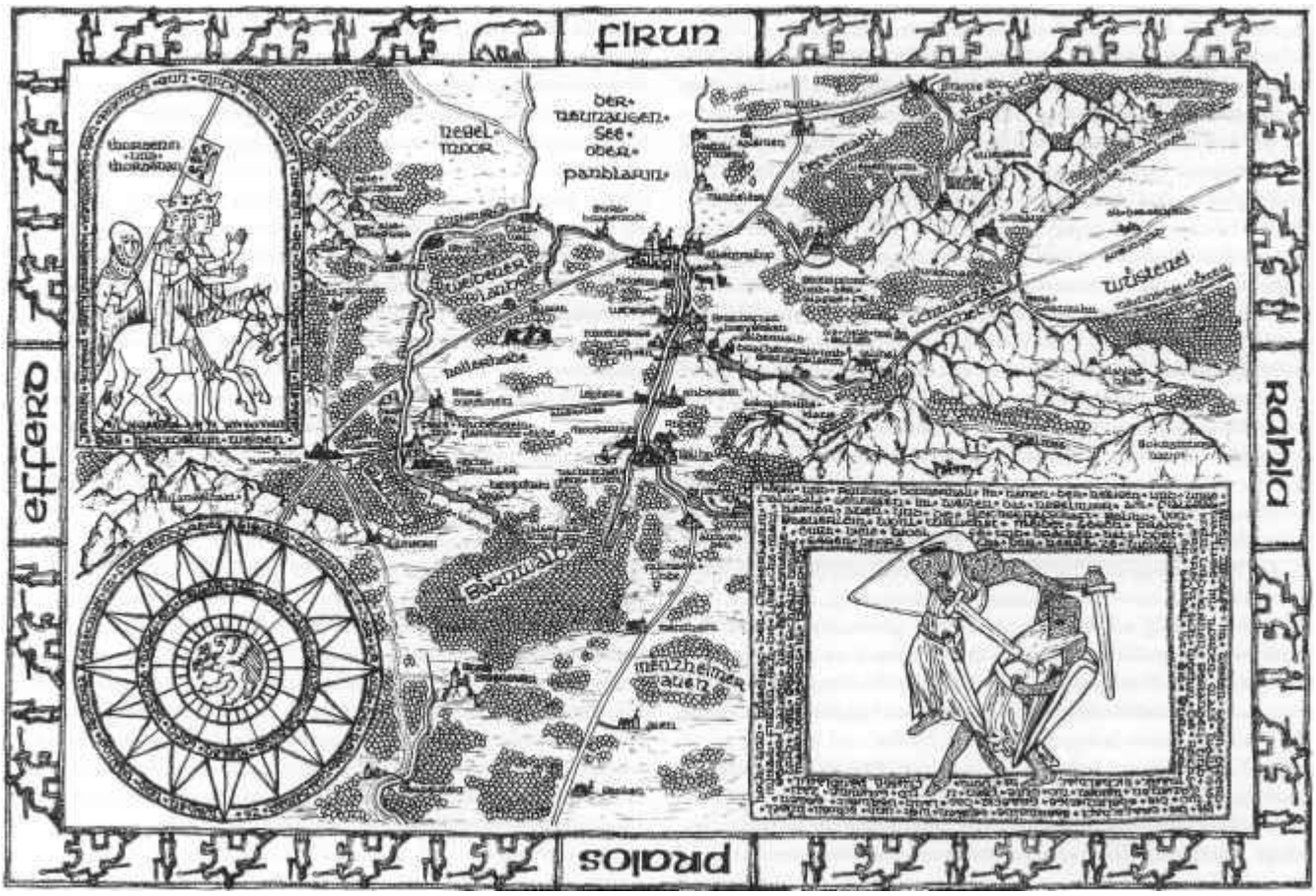
Die Elfen vom Ifirnstann, von ihren Verwandten im Süden durch die kahle, sturmumtoste Hollerheide getrennt, erinnern sich genau der

Das Verhältnis der Weidener und der Elfen im Spiel

Auch wenn Elfen und Menschen in Weiden zumeist friedlich miteinander auskommen, ist ihr Verhältnis von Vorsicht und Bitterkeit auf der einen und Argwohn und Aberglauben auf der anderen Seite geprägt (siehe auch **Licht und Traum 94f.**).

Entscheidend ist jedoch häufig, welchem Stand der Mensch angehört. Altvordere Adlige bilden sich häufig einiges darauf ein, viel von 'Elfendingen' zu verstehen, und hegen einen gönnerhaften Respekt für die *fey*. Die einfachen Leute sehen häufig nur die Götterlosigkeit und fürchten das Zauberwirken der Elfen. Bauern und Viehzüchter sind vor allem an dem Land interessiert, an Holzeinschlag und Platz für Äcker und Herden – dort sind auch handfeste Konflikte vorprogrammiert.

Wollen Sie den Zwist in den Vordergrund stellen, so können Sie die in Licht und Traum auf S. 106 beschriebenen Elfen *Laroâna* und *Yargraval Herbstlaub-im-Nebel* verwenden, die z.B. die Elfen der Heldentrutz immer wieder gegen die 'Rosenohren' aufstacheln können. Sind Sie eher an mystischen Elfen interessiert, die stolz ihren alten Platz an den Höfen der Adligen einfordern, dann sollten Sie *Elidiriel Frühlingserwachen* und ihre Sippe in Betracht ziehen.



Tage, als sie noch im Waldesschatten von den Ufern des Pandlarin bis zu den Auen von *Vana* (◒ 173 A) wandern konnten. Heute ist von diesen endlosen Wäldern allein der Bärnwald geblieben, den die Elfen *Silfürn* nennen und der ihre Heimstatt ist seit den Tagen, als man in den Hallen der Bärenburg noch Isdira sprach – und ihr Rückzugsraum seit den Tagen, da man es nicht mehr tat.

Die Elfen des Bärnwaldes haben ihre Geheimnisse wahren können und sie haben die alten Zeiten nicht vergessen, als sie den Menschen Lehrer und Freunde waren: Einst war am Hofe zu Trallop Isdira die Sprache der menschlichen Herzöge und ihrer weisen elfischen Ratgeber, dort wurde im Jahre 31 v.BF der *Tralloper Vertrag* durch Kaiser Murak-Horas unterzeichnet, das bis heute gültige Dokument der Freundschaft zwischen Elfen und Menschen (**Licht und Traum 85**). Bereits zuvor hatten Weidener Ritter unter Gräfin Dyrada von Trallop Seite an Seite mit den Elfenkriegern des *Tassilla Abendglanz* die Orks in der Schlacht von Saljeth besiegt – etwas, an das sich die Ritter Weidens gerne erinnern.

Es sollte dem Rondra-Geweihten *Giselwulf von Weiden* vorbehalten bleiben, den letzten elfischen Hofmeister *Fioriel Schnee-auf-den-Bergen* vom Hofe zu verbannen und damit der Kirche der Leuin den Platz an der Seite der Herzöge zu verschaffen, den vorher die Elfen innehatten. Die Spannungen zwischen den Völkern wuchsen, und während der *Ersten Weidener Unruhen* (963–969 BF) kam es sogar zur Hetzjagd auf die Elfen. Holzfäller, Bauern und Viehzüchter drangen in die Wälder ein und erschlugen zahlreiche von ihnen. Wie es den Menschen Weidens nach 1.000 Jahren Dominanz des Rondra-Glaubens und der Landnahme der Viehhirten, die das geschriebene Wort des Vertrages nicht einmal lesen können, als selbstverständlich erscheint, allem Elfischen zu misstrauen, so selbstverständlich ist es vielen Elfensippen Weidens, ihren Platz zurückzufordern: Speerspitze dieser Bemühungen ist die *Mond-über-den-Seen*-Sippe, der einst mit *Eorlariel Menschenfreund* der erste Hofmeister der Herzogenzwillinge entstammte, und deren jüngste Sprecherin *Elidiriel Frühlingserwachen* (siehe Seite 149) ist.

Die Sippen der Weidener Auelfen leben vor allem im Bärnwald und auf den Wiesen von Vana (*Mond-über-den-Seen, Einhornrufer, Reihertanz*), im Ifirnstann (*Schwanenhüter, Lilienbringer*) sowie in den Auen von Pandlaril (*Sturmtanz*), Rotwasser (*Riedsänger*) und Finsterbach.

Weiden und die Hexen

»Geh zur 'Weisen Frau', sie wird dir helfen.«
—ein guter Rat bei schwerer Krankheit

»Eine böse Hex' ist sie, mit Sturm und Hagel hat's mein Feld verwüstet.«
—erzählt von einem Bauern in einer Nordhager Schänke

Verborgen in den Weidener Wäldern, Mooren und sogar Weilern wirken seit alters her die Töchter Satuarias ihre naturverbundene, intuitive Magie. Von grausamen Hexen in den Dunklen Zeiten wird erzählt, doch als die Priesterkaiser die Jagd auf sie eröffneten, wurden auch viele gutherzige und wohltätige Hexen Opfer der Flammen. Noch heute haben die Weidener ein zwiespältiges Verhältnis zu den Töchtern Satuarias. Mancherorts fürchtet man zu Recht niederträchtige Hexenweiber, die in der Tradition der sagenumwobenen Walpurga stehen. Diese gilt seit den Dunklen Zeiten als Inbegriff der 'bösen Hexe' und hat, der Legende nach, mit einem einzigen Blick Felder und Vieh zum Verdorren gebracht und Menschen mit Blindheit und Pestilenz geschlagen. Sie soll es auch gewesen sein, die einst den Blautann (siehe Seite 61) verfluchte – und schenkt man den Geschichten der Weidener Glauben, so geht sie dort noch heute um.

Die meisten Weidener Hexen treten aber unauffällig und bescheiden in Erscheinung und genießen als Kräuterweiblein, Heilerinnen oder Hebammen hohes Ansehen beim einfachen Volk. Einige von ihnen werden gar 'Weise Frauen' genannt, da sie altes Wissen über die Natur und ihre Kräfte hüten. Typische Schwesternschaften sind neben den *Töchtern der Erde* und *Verschwiegenen Schwestern* vor allem die *Seherinnen von Heute und Morgen*, die ob ihrer Weissagungen ehrfürchtig respektiert werden. Selbst die Weidener Herzöge vertrauen satuarischen Orakeln oft mehr als dem Rat anderer. Undurchschaubar bleibt das Wesen der Weidener Hexen allemal, denn sie folgen alten Traditionen, so hüten sie z.B. den *Alten Bund* mit den Tierkönigen Weidens streng (◒ 173 B).

Ihre Feste feiern die Nebelmoor- und die Schwarzsichelhexen in den Nächten zum 30. Efferd und 30. Phex. Der mächtigste regionale Hexenzirkel kommt im Blautann in den Sonnenwendnächten auf den 1. Praios und 1. Firun zusammen. Am Bocksberg nahe des Ifirnstanns wird vor allem in der Levthansnacht am 23. Efferd die Kraft des widderköpfigen Halbgotts angerufen (◒ 175 A).

Als mächtigste der Ihren wird *Gwynna die Hex'* (siehe Seite 148) von nahezu allen Weidener Zirkeln als Oberhexe anerkannt. In Trallop steht sie der Herzogin beratend zur Seite und setzt ihre seherische Gabe zum Wohle Weidens ein. Als 'Weise Frau' gilt *Aurelia* im Ifirnstann, eine Schöne der Nacht, die mit den Elfen Wissen teilt und eine Pforte zur Feenwelt kennen soll, wohingegen die alte *Borghild*, eine in der Menzheimer Au bekannte Tochter der Erde, immer wieder gerufen wird, um den Segen der Erdmutter zu spenden und Krankheiten zu heilen.

Viele Schauermärchen erzählt man sich von der am Quell des Rotwassers hausenden *Yolana* und ihrem Zirkel, den Schwarzhexen. Die mächtigste Widersacherin Gwynnas soll nicht nur mit dem Schänder der Elemente im Bunde stehen und arglose Wanderer ins Verderben locken, für manche ist sie gar Sinnbild des Schreckens schlechthin (siehe Seite 62 und **Geographia 236**). Seit Yolanas Ausschluss aus allen Weidener Zirkeln zählt selbst ihre Tochter *Raxia vom Schwarzen Fluss* zu ihren erbitterten Gegnerinnen. Raxia soll heute unter dem Schutz der Eulenkönigin *Oropheïa* in den Grotten Luzelins neben einem Splitter des Götterschwerts Siebenstreich auch ein Ei von ungewisser Herkunft hüten.

Nahe des Nebelmoors suchen die drei alten *Krähenschwestern* nach dem Quell ewiger Jugend: Während *Suryanna* als Wahrsagerin von Ort zu Ort zieht, um Geheimnissen auf die Spur zu kommen, ergründet die schrullige *Sirgunda* nahe Olat die Mysterien des Nebelmoors. *Smeralda* aber wurde von tapferen Recken verbrannt und ihr Geist ist seitdem auf der Suche nach einem neuen Leib, auf dass der 'Bund der Krähen' wiedervereint wird.

In der Heldentrutz sehnen einige Verfechterinnen des 'Alten Wegs' die Macht vergangener Zeiten herbei – in ihren Augen ist der Finsterkamm das Zentrum der Satuariensverehrung des Nordens – und bekämpfen die herrschende Ordnung, insbesondere die Finsterwacht (siehe Seite 30) als Erbe der Bannstrahler. Die schöne und gefährliche *Seressa* soll gar mit Harpyien im Bunde stehen.

Weidens Wehr

»Die Heerschau war eine Augenweide. So viele ruhmbedeckte Wappen, so viele mächtige Banner und Wimpel in allen Farben von Tsas Regenbogen. Und alle Streiter würden dem Wort der Herzogin bedingungslos folgen.«
—freudige Erzählung einer Rhodensteiner Kriegschronistin

Durch das standesbewusste und konservative Rittertum (siehe Seite 14) konnte sich Kaiser Retos Heeresreform in Weiden nie recht durchsetzen. Stärker als in anderen Provinzen blieb der Heerbann Grundlage der Weidener Kriegsschar, also die Heerfolge, bei der sich die Kämpfer jeweils um das Banner des nächst höheren Adligen scharen. Unter dem Banner des Grafen sammeln sich die Barone einer Grafschaft und unter deren Bannern Junker, Edle und Ritter, während sich die Landwehren unter dem Banner des jeweiligen Edlen oder Ritters dem Heerhaufen anschließen. Somit kommt den Grafen eine wichtige Rolle zu, denn als Bannerherren ihrer Ländereien haben sie die Heerschauen auszurufen und ihr Banner über das der Barone und Ritter stellen. Oberste Heerführerin Weidens ist Herzogin

Walpurga von Löwenhaupt als Bannerherrin des Herzogtums (siehe Seite 145). Steht Weiden im Krieg, ziehen alle Heerhaufen und Truppen unter ihrem Kriegsbanner, dem auf grünem Grund erhobenen silbernen Bären in Frontalansicht, in die Schlacht. Das Friedensbanner Weidens zeigt den seitlich aufsteigenden Bären, aber dieses wurde seit der Rückkehr Borbarads nicht mehr geflaggt. Die Zahl der Waffentreuen Walpurgas beträgt etwa 5.000 Streiter. Tatsächlich aber folgen derzeit (1030 BF) eher um die 2.500 Frauen und Mannen dem Ruf der Herzogin. Heermeister und Marschall der Herzogin ist der Soldgraf (derzeit *Linnart von Ruckenau*), der stets auch die ruhmreichen *Rundhelme*, eine der ältesten Ritterschaften Aventuriens, in die Schlacht führt. Diese bestehen traditionell aus einer Hundertschaft Ritter samt Gefolge, die das Rückgrat der herzoglichen Kriegsscharen bilden und stets unter dem Bärenbanner ziehen.

Neben diesem Ritterregiment gebietet Walpurga von Löwenhaupt über weitere, kleinere Heerhaufen wie etwa die herzoglichen *Ritter des Bären* auf der Bärenburg oder die *Donnerer* in Trallop und selbstverständlich die Gardetruppen des Herzogtums. Selbst diese Gardetruppen sind vor allem aus Rittern zusammengesetzt, nicht aus klassischen Gardesoldaten, wenngleich sich die *Grünröcke* wie eine der im Mittelreich üblichen Gardetruppen gliedern. Die Einheit der schwer gerüsteten Pikeniere besteht aus drei Bannern, wobei eines stets in Trallop stationiert ist und traditionell gemeinsam mit den Rittern des Bären als Leibwache der Herzogenfamilie dient. Sie ziehen unter dem Banner der *Löwenhaupts*, weswegen ihr Anführer immer aus dieser Familie stammt und als Schildgraf Weidens (derzeit *Kerling von Löwenhaupt*, siehe Seite 146) zusätzlich für die Verteidigung aller provinzherrlichen Güter verantwortlich ist. Die leicht gerüstete *Sichelgarde* ist die jüngste stehende Einheit des Herzogtums. Sie wurde nach dem Einfall der borbaradianischen Kriegshaufen und auf Grund der Bedrohung aus dem Osten aufgestellt. Ihre Aufgabe besteht darin, den Sichelstieg und somit eine der wichtigsten Lebensadern Tobriens freizuhalten und der in der Sichelwacht stets drohenden Gefahr durch die Goblins Einhalt zu gebieten.

Die Grafen schließlich unterhalten an ihren Höfen ebenfalls dienende Ritter, deren Titulatur sich von den Grafschaften und deren Landschaft ableitet (Baliho – *Ritter der Au*, Bärwalde – *Ritter des Hains*, Heldentrutz – *Ritter der Wacht* und Sichelwacht – *Ritter der Sichel*) sowie einige kleinere Rotten wie die *Rotröcke* (Sichelwacht) oder die Bogner von *Olats Schar* (Bärwalde) oder Lanzen wie die *Grenzreiter* (Baliho).

Das Weidener Rittergut

»Langsam schweifte mein Blick über den Hof. Das Gutshaus, recht stattlich, aber nicht gerade herrschaftlich zu nennen. Der kleine, gedrungene, aber wehrhafte Turm, in dem zur Not alle Bewohner des Hofes Platz finden. Der Stall, das Gesindehaus, der kleine Schuppen, die alte Palisade, das alles war meine Welt gewesen. Doch nun musste ich aufbrechen und meinen eigenen Weg finden.«

—der zweitgeborene Ritter Hartmann Riedinger von Eschenbrück, als er den heimatlichen Hof verließ

Nur wenige Ritter Weidens leben in Burgen, denn allein die alten und reichen Familien können sich den Unterhalt solch teurer Gemäuer leisten. Die meisten Ritter nennen kleine, wehrhafte Gutshöfe ihr Eigen, die sich nur unwesentlich von Bauernhäusern unterscheiden. Diese werden oftmals seit Generationen an das erstgeborene Kind der Familie weitergegeben und sind überall im Herzogtum zu finden.

Ein Rittergut besteht zumeist aus einem geräumigen Gutshaus und, je nach Größe, weiteren Gebäuden wie Stall, Schuppen oder Gesindehaus, in denen die Bewohner des Gutes sowie das Vieh untergebracht werden können. Um den Gefahren des Landes zu trotzen, sind fast alle Rittergüter von einer wehrhaften Palisade umgeben. Zusätzlich zum Gutshaus sieht man häufig auch kleine Wehrtürme, in denen bei Gefahr die Menschen des Hofes, oftmals sogar auch die eines nahen Weilers, Platz finden.

Zu den Rittergütern gehört stets ein Stück Land, das der Ritter bewirtschaftet, um sich seinen Stand leisten zu können. Ab und an hat sich um ein schützendes Gut auch ein Weiler gebildet.

Die Ritterburg

Burgen sind Wehranlagen und zeichnen sich zunächst durch tiefe Gräben, hohe Mauern, Wehrgänge sowie mehrgeschossige Türme aus. Sie dienen von alters her als Rückzugsorte der Menschen in Zeiten der Gefahr, weswegen behagliche Wohnlichkeit häufig hinter Wehrhaftigkeit zurücktritt: Burgen sind düster, weil ihre Fenster bloße Schießscharten sind, im Winter ist es in ihnen eiskalt, statt des Lachens von Kindern erschallt in ihren Höfen oft das Klirren von Waffen, und ihre einzige Zier sind die Zinnen, die sich dem Feind trutzig entgegenrecken. Nichtsdestotrotz wird die Burg von den mächtigsten Adligen Weidens als der einzig angemessene Lebensraum erachtet.

Burgen in Weiden sind immer auch Huldigungen an die Herrin Rondra und Ausdruck ritterlichen Lebensgefühls, weshalb ihre Erbauer es an Prachtentfaltung nicht fehlen lassen: Beinahe jeder Burg ist eine der himmlischen Leuin geweihte Kapelle zu Eigen, deren Fenster häufig bunt verglast sind. Überdies verfügt jede Burg über einen zentralen Saal, der durch seine Größe zu beeindrucken sucht, denn diese gibt Aufschluss über die Größe des ritterlichen Gefolges. In der Tat kommen hier die Burgbewohner nach verrichteter Arbeit zu ausgelassenen Feiern zusammen, hier werden Gäste empfangen und bewirtet, und hier hält der Burgherr Hof, weshalb der Saal häufig mit Mosaikfußböden, prächtigen Wandteppichen oder -malereien in allen Farben des Regenbogens verziert ist. Häufig finden auch erlesene Baumaterialien, wie bunte Keramikziegel oder verschiedenfarbige Marmorsteine, bei der Auskleidung des Saales Verwendung. Um ihm Licht zu verschaffen, werden die zu Verteidigungszwecken schmal gehaltenen Fenster in schwindelerregende Höhen gestreckt, wo Säulen und Fensterarkaden sich zu aufwändigen Kreuzgewölben vereinigen.

Die Ausstattung des Raumes mit Möbelstücken tritt vor dieser Pracht deutlich in den Hintergrund: Der häufig transportable Thronsessel zieht seine Würde nicht daraus, dass er der prachtvollste, sondern dass er meist der *einzige* Stuhl in einer Weidener Burg ist – bis auf den Burgherrn sitzt man nämlich vom Knecht bis zum Knappen auf grob gezimmerten Bänken, die nachts auch als Schlafstatt dienen, da der Rittersaal – neben Küche und Kemenate – meist der einzige beheizte Raum ist.

Für die Kemenate, deren Bezeichnung bereits auf den Zugang zum Kamin und damit zu lebensspendender Wärme hinweist und die den Wohnraum des Burgherren sowie seiner Familie birgt, gilt Ähnliches: Schränke, Tisch und Stuhl sind selten, der Aufbewahrung von Kleidern und Gebrauchsgegenständen dienen kostbar gearbeitete Truhen, während der Ort für Handarbeiten meist eine in die Fensternische eingelassene Sitzbank ist – allein hier ist ausreichend Licht vorhanden. Das einzige wirkliche Möbelstück ist meist das riesenhafte Spannbett – so genannt, weil durch ein Geflecht von Hanfseilen unter den Strohsäcken gefedert –, in dem nicht selten die komplette Familie des Burgherrn die Nacht verbringt.

Der Kemenate angeschlossen ist der Arbeitsraum des Burgherrn, mitunter hochtrabend als 'Bibliothek' bezeichnet, wiewohl die Bücher meist an einer Hand abzuzählen und eher Statussymbole denn von praktischem Nutzen sind. Dennoch erzählen gerade diese Räume Geschichten: Häufig sind sie liebevoll mit Wandmalereien geschmückt, die religiöse oder literarische Themen aufgreifen und vom Selbstbewusstsein des Burgherren künden, denn hier empfängt er wichtige Gäste zum persönlichen Gespräch – wenn irgend möglich aufrecht stehend, um das Gespräch kurz zu halten. Schreibtische oder Sekretäre wird man vergeblich suchen, denn wenn der Burgherr überhaupt schreiben kann, dann tut er auch dieses stehend an einem dem Fenster zugewandten Schreibpult.

Ein weiteres Element, das sich erstaunlicherweise auf vielen Weidener Burgen findet, ist der Baumgarten. Einerseits ist er praktisch der einzige Ort einer Burg, an dem Liebende einander ungestört begegnen können, wozu er im Sommer auch weidlich genutzt wird. Darüber hinaus ist er der Standort des *Herzbaums*, der das Symbol der Macht des Burgherrn und seines Geschlechts ist. So birgt der Weißenstein in seinen strahlenden Mauern einen lichten Birkenhain, Burg Bärhegen einen Hain von Espen, Burg Räuharsch drei uralte Eiben, und die Alte Weide der Bärenburg zu Trallop ist gar Namensgeberin des ganzen Herzogtums.

Der Rhodenstein – Gedächtnis Weidens

»Ein Buch ist ein Buch und kein Schwert!«
—Herdan Érian von Rhodenstein, erster Abtmarschall des Ordens zur Wahrung

Auf einer Felszinne über dem gurgelnd dahinschießenden Finsterbach thront die mächtige Feste Rhodenstein. Zusammen mit der von Rondras Blitz gespaltenen *Flammenden Eiche* ist die Burg in Weiden und weit darüber hinaus Pilgerziel und zugleich Symbol für den niemals nachlassenden Kampf gegen die Orks. Über den Zinnen der Burg weht das Banner des *Ordens zur Wahrung* im Wind und verkündet weithin dessen Anspruch, sowohl eine Wehr gegen die Orks darzustellen als auch die Kunde von rondragefälligen Taten zu bewahren. Der Rhodenstein ist bis auf den heutigen Tag ein mächtiges Bollwerk der Rondra-Kirche, und auch die Auflösung des Dominiums Orkenwehr (siehe Kasten) konnte daran nichts ändern.

Selbstbewusst füllen die Wahrer die Position aus, die die Weidener mit ihrem unverbrüchlichen Rondra-Glauben der Kirche zuweisen, denn die Ordensmitglieder machen einen großen Teil der Weidener Rondra-Geweihten aus. So üben sie in vielen Bereichen des Lebens Einfluss auf Menschen beinahe jeden Standes.

Rondrianische Zeremonien begleiten das Leben eines Weideners von der Wiege bis zum Grab. Indem die Wahrer sich als Sammler allen

Das Dominium Orkenwehr

Das Dominium wurde in den *Ersten Orkkriegen* (253–141 v.BF) als siebte und kleinste Senne des Schwertbundes aus der Nordsenne herausgelöst. Mit der Gründung des Ordens zur Wahrung (1007 BF) ging das Amt des Sennenmeisters der Orkenwehr an die Abtmarschälle der Wahrer. Das Schwert der Schwerter löste die Orkenwehr 1021 BF jedoch auf, da die Orkenwehr "ja nimmer nötig" sei, und verleibte sie der Senne der Mittellande ein, zu deren Meister Abtmarschall *Brin von Rhodenstein* (siehe Seite 148) erhoben wurde.

Doch die Bedrohung durch die Schwarzpelze bestand fort und damit auch die Notwendigkeit einer Orkenwehr. Seit 1026 BF gehört Weiden wieder der Senne Nord an und hat damit auch die Aufgabe der Orkenwehr übernommen. Der Orden zur Wahrung schultert diese Aufgabe unter der Oberhoheit Donnerbachs für das Herzogtum. Durch die Übertragung der Lehen und Eigengüter des Dominiums auf den Orden muss dieser gegenwärtig als einer der wohlhabendsten Orden der Rondra-Kirche gelten. Den verstorbenen Sennemeistern der Orkenwehr, unter ihnen etliche Herzöge Weidens, kommt in Weiden große Verehrung zu; ihre Grablege im Rondra-Tempel *Lohenharsch* zu Baliho ist eine rege besuchte Pilgerstätte.

Schwertzüge

Abtmarschall Brin (siehe Seite 148) hat die Idee seines Vorgängers Dragosh Corrhenstein aufgegriffen, einen von der Kirche getragenen Schwertzugs nach Khezzara zu initiieren, und begonnen, Kriegszüge gegen jegliche Feinde der zwölfgöttlichen Ordnung unter den Schirm des Ordens zu stellen. Dies hat dazu geführt, dass die jüngsten Weidener Kriegszüge als vollwertige Schwertzüge mit göttlichem Segen und Unterstützung der Kirche durchgeführt wurden, was die beteiligten Ritter zu höchster Tapferkeit anspornte, beim Schwert der Schwerter aber nicht auf ungeteilte Zustimmung stieß. In der Tat ist es so, dass derzeit viele Adlige versuchen, ihre mehr oder weniger von eigenen Machtinteressen motivierten Kriegszüge gegen Orkrotten, Goblinstämme oder die Kriegsfürsten der Wildermark als Schwertzüge adeln zu lassen. Allerdings ist Abtmarschall Brin durchaus willens, derartigen Unternehmen die Unterstützung zu versagen, wenn es ihm moralisch geboten scheint, und überdies nehmen die Weidener Adligen den Richtspruch des Abtmarschalls ernst: Ein Schwertzug, der nicht vom Rhodenstein unterstützt wird, hat eine so geringe Beteiligung zu fürchten, dass er letztlich häufig abgesagt werden muss. Somit kommt dem Orden zur Währung auf politischem Gebiet unverhofft ein Einfluss zu, der auch das Misstrauen der Herzogin von Weiden weckt.

rondragefälligen Wissens verstehen, ahmen sie sogar die Gedächtniskultur der Hesinde-Kirche nach und ersetzen diese im Bereich Weidens fast ausnahmslos. All das begründet den Alleinvertretungsanspruch, den die Rondra-Kirche für Weiden als völlig selbstverständlich annimmt und den das Schwert der Schwerter mit der Auflösung der Orkenwehr auf den Orden zur Währung übertrug. Es erklärt auch dessen enormen Einfluss, der ihn über die spirituellen Aufgaben eines kirchlichen Ordens hinaus zu einer reellen politischen Größe im Herzogtum macht.

Krieger und Chronisten

Ein reiner Chronistenorden würde bei den Weidenern niemals sehr großen Respekt ernten, und als solcher verstehen sich die Wahrer auch nicht. Angehörige des Ordens sind immer dort zu finden, wo Weidener sich ihren zahllosen Feinden stellen. Seite an Seite fechten sie mit ihnen, um nach beendeter Schlacht wieder dem Anspruch von Wahrern zu genügen. Als Kriegschronisten halten sie den Verlauf einer Schlacht ebenso fest wie die Namen derjenigen, die sich in Ehre hervorgetan haben – doch sie erinnern sich auch jener, die gefallen sind. Den größten Recken einer Zeit aber widmen sie einen eigenen 'Schild': ein Buch, das eigens zu dem Zweck angelegt wird, die rondragefälligen Taten eines einzelnen Streiters zu verzeichnen. Natürlich gilt es als große Ehre und Auszeichnung, wenn ein solcher Schild erstellt wird. Der Name leitet sich im Übrigen von der kunstfertigen Abbildung des jeweiligen Wappens auf dem Buchdeckel ab.

Die Weidener

Rau aber herzlich

Die Weidener sind im Vergleich zu vielen anderen Mittelländern recht herb und rau und vor allem für ihren unbändigen, zuweilen an Jähzorn grenzenden Kampfesmut bekannt. Daneben zeichnen sie sich durch ihren beinahe kindlichen Aberglauben, ihre großzügige Gastfreundschaft sowie die unverbrüchliche Treue zu ihren Herren und den Göttern aus. Viele Weidener sind hochgewachsen und kräftig. Sommersprossen (hier *Feenküsschen* genannt) sind keine Seltenheit. Die Frauen tragen ihr Haar gerne lang und zu kunstvollen Zöpfen geflochten oder zu Schnecken aufgesteckt, wohingegen die Männer halblange Haarschnitte und gestutzte Vollbärte bevorzugen.

Das Leben in der rauen Grenzprovinz lässt den Weidenern nicht viel Zeit für Muße und Schöngeistigkeit, sondern hat sie zu einem pragmatischen und stets handlungsbereiten Menschenschlag gemacht. Sie hegen eine tief verwurzelte Abneigung gegen die Orks – wie sollte es anders sein in einem Land, das in stetem Abwehrkampf gegen die Schwarzpelze steht. Das Verhältnis zum Elfenvolk hingegen ist ambivalent: Meist ist man froh, mit den 'Spitzohren' nichts zu tun zu haben, denn vielen Weidenern gelten sie als undurchschaubare und unheimliche Wesen, um die sich mancher Aberglaube rankt. Dennoch sind die Elfen untrennbar mit dem Land und seiner Geschichte verbunden, was den Weidenern neben Furcht auch vorsichtigen Respekt abringt.

Zauberei begegnet man in Weiden generell mit großem Misstrauen, sie wird als ein Relikt aus der Zeit der Legenden und Mythen angesehen und gilt weithin als Bringerin großen Übels. Ihre Manifestationen, gerade in Form der in Wäldern und Flüssen lebenden Feenwesen und Geister, gilt es zu beschwichtigen. Dies ist einer der Gründe, warum die Menschen Weidens den Hexen gegenüber eher wohlwollend eingestellt sind, denn die Töchter Satuarias werden als Mittlerinnen zwischen dem Menschen und der Zauberkraft der Welt angesehen.

Wams und Waffe

Die Kleidung der Weidener ist zumeist wettertauglich und praktisch. Bei Männern und Frauen sind die Unterschiede gering, zumal Röcke eher unüblich und fast ausschließlich Teil des Festtagsstaates sind. Die *Bruche*, eine gewickelte, kurze Unterhose ist allgegenwärtig. Die als Obergewänder bevorzugten Tuniken unterscheiden sich – dem Stand des jeweiligen Trägers entsprechend – nicht nur hinsichtlich des Materials und der Verarbeitung, sondern vor allem auch in ihrer Länge. Bei den einfachen Leuten sind sie meist knielang und werden bei der Arbeit in den Gürtel hochgesteckt, während der Adel und die Stadtbürger sich in hüftlange Tuniken kleiden oder in solche, die bis zur Mitte des Oberschenkels reichen.

Angehörige höherer Stände tragen zudem noch eine *Schecke* (eine kurze Jacke) oder *Cotta* (auch Kittel, ein langärmliges Schlupfkleid, von beiden Geschlechtern getragen). Häufiger als Hosen sind Bein-

Gängige Ansichten der Weidener über ...

... Orks: (in das Schleifen eines Schwerts, das gezogen wird) "Verderbtes Gezücht! Dereinst werden wir sie in ihre götterlose Steppe zurücktreiben und der Alveransleuin diesen Sieg weihen!"

... das Reich: "Die Kaiserin zieht durch ihre Lande, just wie es sein sollte und einerlei, was im Mittag geschieht, wir werden in unserer Wacht nicht zagen, um das Reich zu schirmen."

... die Tobrier: "Unsere Brüder und Schwestern jenseits der Sichel, deren Schicksal uns dauert, wie ihre Zähigkeit uns Vorbild ist."

... Südländer: "Man hört von Eingötterei, dekadenten Festbanketten und lästerlichen Vergnügungen. Als ob die guten Götter die Welt jenseits des Raschtulswalls vergessen hätten oder gar gestraft."

... Magier: (folgend auf eine unheilabwehrende Geste) "Die sollen ihre Zungen und Hände hüten – was die treiben ist wider die Ordnung der Welt."

... Elfen: (ein Kuhmädel:) "Die Spitzohren sollen bleiben, wo sie sind; dann tun sie mir nichts und ich ihnen nichts." – (ein Adliger, der auf Isdira versucht zu sagen: "Ich bin ein Mensch und heiße Wulfgrimm", dessen Aussprache des Wortes *telordha* aber grausam anzuhören ist:) "Ah, wie war das noch? Hm, ja ... tälohrrthar Wulfgrimm."

... Zwerge: "Klein von Wuchs, aber kampfstark und vor allem trinkfest!"

linge zu sehen, die an einem Gürtel oder Strick festgenestelt werden. Personen, die höhere Ämter innehaben, greifen darüber hinaus gern zu Roben. Gegen die für Weiden typische steife Brise bewährt sich eine gute Kopfbedeckung. Auf dem Lande sieht man deshalb oftmals Gugel und Strohhut in vielen Formen, während in Städten bei den Männern Filzhüte vorherrschen und die Frauen Kopftücher, Hauben und Haarnetze tragen. Barhäuptig sind ausschließlich Unverheiratete und mitunter auch Adlige anzutreffen. Ob des unbeständigen Wetters greift man ferner zu wollenen Umhängen oder gar zum Balihoer Wachsmantel – meist in Verbindung mit einem breitkrempigen Hut.

Ein besonderes Merkmal der Weidener Tracht ist überdies, dass jeder wehrfähige Bewohner des Herzogtums eine Waffe mit sich führt. Die typische Waffe der Landbevölkerung ist der Hirschfänger, wiewohl auch Äxte und Speere weit verbreitet sind. Diese Bewaffnung dient der eigenen Verteidigung, was in Weiden bitter Not tut. Der Adel hingegen hat stets ein Schwert gegürtet oder den Zweihänder griffbereit – aber auch Morgensterne in all ihren Variationen und Streitkolben sind beliebte Waffentypen. Als Fernwaffe hat sich der Weidener Langbogen etabliert. Im Kriegsfall rüstet man sich mit einem Kettenhemd, kleinen Plattenteilen und beim Lanzengang mit dem obligatorischen Topfhelm.

Geläufige elfische Begriffe in Weiden
Awadir – Grünwasser ('Waldfluss')
Biundtar – Augrimmer ('Auenzürner')
Fialgralwa – Finsterbach ('Orkwasser')
Fialgrala – Blautann ('Tannicht-wo-die-Orken-hausen')
La'aha – Rotwasser ('der schnelle Fluss')
Lidarila'e – Ifirnstann ('Silberschwanen-Hochwald')
Mandlaril – Mandlaril ('Zauberwaldstrom')
Morlasîl – Braunwasser ('schnell-grabender-Bach')
Nuyarîn – Nebelwasser ('unheimliches-Wasser-wo-die-Nebel-steigen')
Pandlaril – Auenfluss ('Strom zwischen Wald und Gras')
Pandlarin – Neunaugensee
Rathil – Rathil ('Strom der Feinde')
Silfürn – Bärnwald
Taubriawinya – Tobrische Brise ('Hauch-aus-dem-verfluchten-Land')
Vana – Menzheimer Au (wobei im Isdira durch die Betonung des Wortes *vana* – als *dana* oder eher *hana* oder *wana* oder *fana* – deutlich wird, ob man von Au, Wald, Fluss oder Ebene spricht)

Von der Sprache

In Weiden wird ein altertümliches, häufig gestelzt klingendes Garethi gesprochen, das sich vor allem durch antiquierte Beugungen auszeichnet ('Walpurgens' statt 'Walpurgas'). 'Frouwe' und 'Herre' sind die übliche Anrede für hochgestellte Damen und Herren, wohingegen Handwerker üblicherweise mit 'Meister' angesprochen werden. Insbesondere bei Landschaften, Flüssen und Wäldern greift man oft auf die elfischen Bezeichnungen zurück, denn unter den Herzogengeschwistern galt es am Hof und an vielen anderen Adelssitzen als vornehm, Isdira zu sprechen, um sich vom einfachen Volk abzuheben. Auch heute noch wird das Isdira neben dem Bosparano als Sprache der wenigen Gelehrten gepflegt.

Die Weidener benutzen ihrem handfesten Wesen entsprechend gerne bildhafte Redeweisen, meist um abstrakte Konzepte zur Anschauung zu bringen. So wird das Sterben mit den Wendungen "in den Blautann gehen", "ihr ist das Rad zerbrochen" oder "er zog über die Sichel" umschrieben. Auch die Zwölfe werden gerne mit Umschreibungen belegt, so wird Rondra als Sturmherrin, Donnerkönigin oder Unbesiegte bezeichnet und Ifirn als Weiße Maid oder Schwanengleiche.

Doch auch für die Dinge des täglichen Lebens finden die Weidener bildhafte Umschreibungen, in denen sich mitunter ein derber, aber meist gutherziger Witz ausdrückt. Mit "Lass' uns die Neunaugen trocken legen" ist keine Einladung zum Fischen gemeint, ebenso wenig eine zur Jagd, wenn man gefragt wird "Schießen wir noch einen Bären?". Beides meint das zünftige Zechen, letzteres vor allem das des Balihoer Bärentods.

Geht etwas gründlich daneben, dann hat man es "verbinsböckelt", was eine Anspielung auf den Ehrgeiz der mächtigen Familie Binsböckel ist. Raubritter werden häufig als Landplacker oder Heckenreiter bezeichnet, ein einfacher Dieb als Handloser, und ein Hübschler ist ein Lustknabe.

Sänge und Sagen

Welche Bedeutung der Sanges- und Erzählkunst in Weiden zukommt, lässt sich nur ermessen, wenn man sich vor Augen führt, dass die Menschen dieser Grenzregion kaum je ein Buch zu sehen bekommen, geschweige denn eines aufschlagen. Buchdruck, wie er im zentralen Mittelreich gepflegt wird, gibt es im mittnächtlichen Herzogtum nicht, viele Weidener erlernen ohnehin nie das Lesen und Schreiben. Das wertvolle, handgeschriebene Buch hat allein wegen seiner Seltenheit den Rang eines Statussymbols, der Inhalt ist häufig nachrangig.

Wenn Informationen eine weite Verbreitung finden, dann nur durch mündliche Überlieferung. Das ist die Aufgabe von Herolden, Erzählern und Sängern. Offizielle Mitteilungen werden von Herolden am öffentlichen Platze kund getan, häufig durchaus in künstlerischer Form: Der Herold der Herzogin *Borckhart von Brauningen-Binsböckel* ist dafür bekannt, dass er auch noch so dröge Mitteilungen in gefällige Versform gießt.

Die Erzähler sind es auch, denen die Weidener auf den Märkten und abends in den gut gefüllten Schänken stundenlang fasziniert lauschen. Häufig genug müssen Geschichtenerzähler von ihrer Kunst leben, weshalb sie sich um die spannende Aufbereitung populärer Stoffe bemühen. Sie stiften durch stete Neuinterpretation der alten Mythen das Gemeinschaftsgefühl, das dem Weidener Volk zum Überleben unabdingbar ist. Selten jedoch erlangen die Namen der Erzähler landesweite Bekanntheit, denn nicht ihre Kunst zählt, sondern nur der Stoff, den sie überliefern. Der bekannteste ist *Weldmar von Arpitz* und als Sammler ungezählter Sagen und Verfasser eines Märchenbuches inzwischen selbst Gegenstand der Legende.

Das größte Ansehen genießen die Angehörigen der dritten Gruppe, die Sänger: Ihre Kunst, die anhand einer Melodie und einem Vorrat an Versatzstücken oftmals Epen von vielen hundert Strophen aus dem Stegreif erschafft, genießt an den Adelshöfen den höchsten Ruf. Allein an den Höfen darf der Sänger auf eine angemessene Belohnung hoffen – insbesondere, wenn er die ruhmreichen Taten des Hausherrn besingt. Ja, die Lieder sind es, die die Ritter Weidens auf ein Fortleben ihrer Taten über den Tod hinaus hoffen lassen, und mitunter verhelfen sie auch dem Sänger zur Unsterblichkeit: Der berühmteste Sänger der

Vergangenheit Weidens ist *Aldifreid von Trallop*, der zu Zeiten Kaiser Menzels als Sohn einer Lumpensammlerin geboren wurde und um 220 BF am kaiserlichen Hof zum Meister der Minne und höfischen Musik aufstieg, ehe er nach Trallop zurückkehrte und die nach ihm benannte Bardenschule gründete. Als ihm beinahe ebenbürtig gilt der volksnahe Barde *Falber Falkenherz*, der um 820 BF lebte. Die Legende erzählt, dass sowohl die Fee Pandlaril als auch die Hexe Yolana um ihn warben, ehe letztere ihn aus Eifersucht in Stein verwandelte.
Zu den begabtesten Sängern der Gegenwart zählen *Amber Zahrajan* (**HdR 168**), die einige Zeit im Hause Aldifreids lebte und nun Hofbardin der Kaiserin ist, *Walthard von Trallop*, der jüngere Bruder des seligen Herzogs Waldemar, *Eisewyn*, der Hofsänger Gräfin Walderias zu Olat, und Junkerin *Yolanda von Brachfelde*, die zu Balsaith eine kleine Bardenschule gegründet hat, in der elfische Sangeskunst die menschliche befruchtet.

Aberglaube

»Kommt ein Elf und grüßt er dich,
dann sei wachsam, hüte dich.
Halt' dein Kind und halt' dein Huhn,
bring' ihm Salz und Zucker nun.
Frag' um Rat und lache nicht,
weißt doch nicht, wie wahr er spricht.«
—bekannter Sinnspruch der Bauern, den sie getreulich befolgen, während Adlige elfischen Besuchern oft nur stillschweigend Zucker und Salz servieren lassen.

In Weiden, wo kaum jemand des Lesens mächtig ist und allabendlich Schauergeschichten und alte Mythen am Feuer erzählt werden, ist der Aberglaube weit verbreitet – bei den einfachen Bauern ebenso wie beim Adel. In so manchem Wald oder Gewässer vermuten die Weidener Feen und Geister und versuchen sie mit kleinen Gaben gewogen zu stimmen. Überall fürchtet man über- und widernatürliche Geschöpfe wie Vampire, Irrlichter und Geister, zu deren Abwehr Schutzmittel wie Amulette der Zwölf, Tierpfoten und -krallen sowie Gestecke aus Kräutern, Blumen, Zweigen oder Wurzeln dienen sollen.
Orkschamanen sagt man nach, dass sie statt eines Herzens einen schwarzen Stein in der Brust trügen, und Orkklingen sollen Wunden reißen, die immer wieder aufbrechen. Mitunter heißt es sogar, wer von Orks getötet werde, der fände keine Ruhe, sondern sei verdammt, als Geist umherzuwandern.
Auch die Hexen bewegen die Phantasie der Weidener. Hexenflüche, die Felder verdorren lassen, Vieh krank machen oder dem Mann seine Zeugungs- und der Frau ihre Gebärfähigkeit nehmen, sind Stoff für manchen Aberglauben. Gegen den bösen Blick versucht man sich mit allerlei Sprüchlein, Gesten und Symbolen zu schützen, und Hexentieren wie Kröten, Katzen und insbesondere Rabenvögeln begegnet man argwöhnisch. Einen Raben ins Haus zu lassen heißt – so sagt man – dem Tod die Türe zu öffnen. Andererseits stehen Hexen aber auch im Ruf, die Feen und Geister gewogen machen zu können, weswegen sie bei Angelegenheiten, die auf irgendeine Weise für 'übernatürlich' gehalten werden, oft um Hilfe gebeten werden.
Mancherorts finden sich blumengeschmückte Holzfiguren, die der Verehrung einer Fee, eines Geistes oder eines sonstigen Fabelwesens dienen. Zukunftsvorhersagen gilt ein besonderes Interesse der Weidener. Überall stehen Menschen in dem Ruf, prophetische Gaben zu haben, und ihr Rat zu Dingen des Lebens wird gerne eingeholt. Häufig kommen hierbei die *Weidener Hexenrunen* zum Einsatz, zwei Dutzend mit kruden Symbolen versehene Knöchelchen von Vogel, Fuchs, Wiesel und Fledermaus, die willkürlich aus einem Säckchen gegriffen und fallen gelassen werden. Art und Lage der Knochen zeigen dem Kundigen nun gute oder schlechte Omen an.

Brauchtum

»Ich war einigermaßen irritiert, als mein Nachbar sich aufdringlich über meinem Teller beugte und vernehmlich schnupperte, mich sodann breit angrinste und mir "Wohlschmecken!" entgegenschmetterte. Wieder einer dieser kruden Bräuche der Weidener, denn meinem Fuhrknecht erging es nicht besser.«
—Reisebericht eines Koscher Händlers

Die Weidener Sitten und Gebräuche wirken auf Menschen aus den inneren Provinzen oftmals antiquiert. In Weiden haben sich Sitten erhalten, die im Herzen des Reiches verloren gingen, als die ständige Gefahr von außen nachließ. So werden rondrianische Tugenden hier hochgehalten wie sonst nur an wenigen Orten. Die sprichwörtliche Gefolgschaftstreue der Weidener, geboren aus der Notwendigkeit, in Gefahrensituationen für die Gemeinschaft einzustehen, ist weithin bekannt.
Was dem Koscher in obiger Anekdote eigenartig anmutet, gehört in Weiden zum guten Ton. Ein schmackhaftes Mahl wird mit diesem Brauch eingeleitet, der bei den Weidenern als Zeichen von Gastlichkeit gilt. Auch wird einem Gast stets mit Knoblauch bestrichenes Brot als Willkommensgeste gereicht.
Die Familie steht im mittnächtlichen Herzogtum in höchstem Ansehen, daher wird eine Hochzeit stets prächtig und würdevoll begangen. Ab einem Alter von 12 Jahren können Kinder – auch gegen ihren Willen – verheiratet werden, erst mit 21 dürfen sie ihren Lebenspartner ohne Zustimmung der Eltern wählen. Die Brautleute müssen sich entscheiden, ob sie ihren Bund unter Travias oder Rondras Segen stellen wollen. Scheidungen sind in Weiden undenkbar, denn nach der Weidener Auffassung von Treue und Göttergefälligkeit kann nur der Tod die Eheleute voneinander trennen.
Nach einer glücklichen Geburt präsentieren die Eltern das Neugeborene stolz auf dem nächstbesten Platz und unter den Freudenrufen der Umstehenden wird dem Erzfeind trotzig ein "Orks aufgepasst: Wir haben eine Klinge mehr!" entgegen gerufen.
Fast immer stellen die Weidener eine sogenannte *Geisterwache* am Schlachtfeld auf, deren Segensformeln und Gebete Mythrael ermöglichen sollen, die Seelen der Streiter an Rondras Tafel zu geleiten, und deren Totenlichter und Fackeln zugleich umtriebige Geister daran hindern sollen, das Schlachtfeld zu verlassen. Die Weidener bestatten ihre Toten, nachdem sie gewaschen und gesalbt wurden, einen Tag im Festtagsstaat aufgebahrt waren und vom Totengeleit verabschiedet wurden. Der Brauch, zu einem Mahl ein überzähliges Becherchen mit Bier oder Brandt zu füllen, drückt die Verbundenheit mit den Ahnen aus, die gnädig auf den Haushalt herabblicken sollen.

Feste im Jahreslauf

»Zur Sommersonnenwende setzt die Dorfgeweihte, denn es muss wohl ein Weib sein, eine fette Unke mitten auf den Dorplatz und alle gaffen, was das Viech nun tut. Dreht es sich nach links, jault die Dorfgemeinschaft auf, denn das bedeutet, eine böse Hexe sucht das Dorf im kommenden Jahr heim. Hüpft es aber nach rechts, freuen sie sich auf den Besuch einer guten Fee. Besonderes Unglück kündigt sich an, wenn die Unke rückwärts springt. Das nennen sie dann den Unkensprung und sie geben, weiß-Hesinde, viel darauf.«
—Reisebericht einer garetischen Bardin aus den Dörfern westlich der Roten Sichel

Das Leben in Weiden ist für Bauersfrau und Adelsmann hart und arbeitsreich. Da erfreut man sich gerne an einer Vielzahl regional unterschiedlicher Festtage, von denen im Folgenden eine kleine Auswahl geboten wird:
Die *Bärenhatz* wird am 3. Praios von der Herzogin eröffnet, indem sie auf dem Horn Fantholi das Halali über das Land schmettert. Überall haben sich Jagdgesellschaften zusammengefunden, um Jagd auf Meister Petz zu machen. Die *Hatz im Bärnwald* ist dabei eine ganz

Zeittafel Weiden

526 v.BF: Isegrein der Alte kommt in die Lande des heutigen Herzogtums Weiden, erbaut die Königsfeste *Räuharsch* zu Baliho, erschlägt den Flussdrachen *Fardra* und erhält von der Fee *Pandlaril* den mächtigen Zweihänder *Windsturm*.

444 v.BF: Yarum-Horas verleibt mit der *Lex Imperia* das Königreich Baliho als Herzogtum dem Bosparanischen Reich ein. Eudo von Bethana, genannt 'der Schinder', wird Herzog von Baliho. Er lässt das Land urbar machen, wobei viele seiner Untertanen sterben.

441 v.BF: Baliho erhält Stadtrechte.

340 v.BF: Gründung Trallops durch den Fischer Beowein, der an diesem Ort die *Eisigen Stelen* entdeckt.

253 v.BF: Trallop erhält Stadtrechte. Beginn des *Ersten Orkkriegs*. Der Aikar Brazoragh *Nargazz Blutfaust* erobert Baliho, lässt einen riesigen Opferpfuhl für den Stiergott Brazoragh errichten und ernennt sich zum 'Könik des Nortreisches'.

247 v.BF: Nargazz wird von Nasildir vor Trallop erschlagen. Die Rondra-Kirche richtet auf Druck des Kaisers und des Herzogs das Dominium *Orkenwehr* als Senne ein.

141 v.BF: *Schlacht von Saljeth*, Ende des Ersten Orkkriegs

31 v.BF: Der *Tralloper Vertrag* 'Über die Unantastbarkeit des Elfenreiches' wird am 6. Hesinde von Murak-Horas gesiegelt. Trallop wird Sitz des Herzogs der Weidenlande.

2 BF: Kaiser Raul ernennt die Zwillingsbrüder Thordenin und Thordenan zu gleichberechtigten Herzögen vom Pandlaril; von nun an ist es in Weiden Sitte, dass stets ein Geschwisterpaar auf dem Bärenthron sitzt. Es wird Isdira gesprochen und ein elfischer Hofmeister bestallt.

50 BF: Gründung Olats und Einrichtung der Grafschaft Bärwalde

62 BF: Herzog Yar-Dila (Thordenin III.) lässt die beiden goldenen Bärenkronen von Weiden für sich und seinen Bruder Var-Iamamandra (Thordenan III.) schmieden.

133 BF: *Goblinkrieg*. Die Goblins strömen aus der Roten Sichel, werden aber von Herzog Thordenin V. besiegt.

134 BF: Herzogin Luitperga die Schöne wird (wie alle Herzöge nach ihr) alleine gekrönt, da drei Jahre zuvor die zweite Bärenkrone (vermutlich durch Diebstahl) verschollen ging.

168–347 BF: Zeit der Seneschalke vom Pandlarin und Pandlaril, die herrschen, da es keinen rechtmäßigen Herzog gibt.

337 BF: *Schlacht im Drachenspalt*. Bei Braunenklamm wird das Heer des Theaterordens unter Marschall Anshag von Glodenhof von den Legionären des Priesterkaisers Aldec vernichtend geschlagen. Seneschalk Grifo der Junge verweigert dem praiotischen Heerführer den Zugang zu Trallop und verschanzt sich in der Stadt.

347 BF: Durch Verrat des Tralloper Praios-Hochgeweihten fällt die Stadt nach zehnjähriger Belagerung in die Hände der Priesterkaiser; Seneschalk Grifo wird schließlich von seinen letzten Getreuen ausgeliefert. Beginn der Verfolgung der Weidener Rondra-Geweihtenschaft.

465 BF: Gundobald von Salthel, der letzte praiotische Herzogen-Wahrer, wird von der Tralloper Bevölkerung in den Feuerschlot im Neunaugensee geworfen.

472 BF: 'Weidener Erlass' Rohals des Weisen: Die Grafschaften Baliho, Bärwalde und Sichelwacht werden geschaffen und zum Herzogtum Weiden zusammengefasst.

ab 599 BF: der *Zweite Orkkrieg*

600 BF: Die Zwerge von Angbar gießen das Horn *Fantholi* für Herzogin Odila.

601 BF: Herzogin Odila besiegt den Orkhäuptling Uschuzzak der Tordochai, stirbt aber an den Wunden des Kampfes.

755 BF: Herzog Thorulf lehnt es ab, zusammen mit dem Bornland und Uhdenberg die Unabhängigkeit zu erklären; er bekräftigt damit die Weidener Reichstreue nachdrücklich.

818 BF: In Weiden wütet die Blaue Keuche, an der Herzog Wallfried II. und gut die Hälfte seiner Untertanen sterben.

ab 919 BF: Die Fischerei und die Schifffahrt auf dem Neunaugensee kommen durch die sprunghafte Vermehrung der Neunaugen völlig zum Erliegen.

969 BF: *Erste Weidener Unruhen*: Der unter Herzog Wallfried IV. verarmte Weidener Landadel erzwingt den *Landrechtsbund*, der ihm eine Mitsprache am Herzogenhof sichert; der Herzog ruft den Donnerorden nach Trallop. Es kommt zu Übergriffen von Bauern und Viehzüchtern gegen die Elfen.

981 BF: Waldemar von Löwenhaupt wird Herzog von Weiden.

1007 BF: Der *Heilige Orden zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren Unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhodenstein* wird gegründet.

1010 BF: Der orkische Söldner Sadrak Whassoi tötet am 24. Travia Heldar von Arpitz in Baliho; das Attentat, das eigentlich Herzog Waldemar galt, wird allgemein als Beginn des *Ersten Orkensturms* angesehen.

1011 BF: Orks überschreiten im Peraine den Finsterkamm und erobern Nordhag. Das Rondra-Wunder der *Flammenden Eiche vom Rhodenstein* entscheidet am 1. Ingerimm die *Schlacht am Rhodenstein*.

1014 BF: Die Heldentrutz wird aus der Weidener Grafschaft Bärwalde herausgelöst und zur Markgrafschaft erhoben.

1015 BF: Ende Ingerimm entsteht die Weidener Wüstenei in der Mark Sichelwacht.

1016 BF: Große kaiserliche Heerschau in Baliho. Das Schwert der Schwerter Dragosch Aldewin von Sichelhofen wird als Verräter entlarvt und fällt im Kampf gegen Ayla Eiridias von Schattengrund, die neue Erhabene des Rondra-Kultes wird. Das Dominium Orkenwehr wird aufgehoben und der Senne der Mittellande angegliedert.

1021 BF: Waldemar der Bär fällt am 24. Praios in der *Schlacht auf den Valluanischen Weiden*. Im Efferd wird seine Tochter Walpurga von Löwenhaupt zur Herzogin gekrönt und befiehlt im Boron den Heerzug gegen Borbarad. Im Rahja wird das Weidener Heer in der *Schlacht vor Ysilia* vernichtend geschlagen. In Trallop reißt Baeromar von Geltring-Weiden, Ordensmeister der *Silberfalken*, den Herzogenthron an sich.

1022 BF: *Zweite Weidener Unruhen*: Im Travia stellt Herzogin Walpurga den Orden der *Silberfalken* unter Acht und Bann. Dessen Ritter werden im Boron in der *Schlacht um Auen* besiegt. Im Tsa tötet Herzogin Walpurga den Usurpator Baeromar im Rondra-Urteil. Die Markgrafschaft Heldentrutz wird im Peraine eine reguläre Grafschaft Weidens.

1023 BF: Weiden erstreitet sich auf der *Herzogenturney zu Trallop* im Rondra einen dreijährigen Waffenstillstand mit den Orks. In Salthel sammelt sich die Weidener Ritterschaft, um den tobrischen Brüdern zu Hilfe zu eilen und den besetzten Sichelstieg zu befreien. Im Rahja kommt es zur siegreichen *Schlacht um Meilersruh*.

1024 BF: Im Efferd erheben sich die Goblins der Sichelwacht, ganze Baronien werden besetzt. Erst mit dem Tod des Goblin-Häuptlings Gragh Krigscha im Tsa kehrt wieder Frieden ein.

1026 BF: *Zweiter Orkensturm*: Weite Teile Weidens werden verwüstet, ehe die Orks in der *Wagenschlacht von Baliho* geschlagen und vom Reichsboden vertrieben werden. Der Orden zur Wahrung übernimmt die Ländereien der aufgelösten Orkenwehr und wird der Senne des Nordens unterstellt.

1027 BF: Hochzeit Herzogin Walpurgas von Weiden mit Herzog Bernfried von Tobrien auf dem Sichelstieg. Bei der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* werden fast alle kaiserlich-Weidener Truppen vernichtet. Nach heftigen Angriffen erzwingen die Goblins zweimal die Abtretung von Teilen Sichelwachter Landes.

1029 BF: Die Reichsmark Sichelwacht wird eine reguläre Grafschaft Weidens.

besondere: Der Jagdkönig erhält nicht nur das Fell der Beute, sondern bekommt auch einen goldenen Stirnreif verliehen – Ritter gar den landlosen Titel eines Edlen von Pandlarilsquell. Ganz im Zeichen von Firun und Rondra wird am 1. Rondra zu Olat das *Bognerfest* begangen. Im Gedenken an den ersten Grafen von Bärwalde, Olat den Bogner, findet ein Bogenschützenturnier statt, zu dem Adlige und Gemeine gemeinsam antreten können und dessen Sieger einen brennenden Pfeil ins Nebelmoor abschießt, um die Gräuel dieses Sumpfes abzuschrecken.

Das *Fest des Schwertes* am 15. und 16. Rondra wird bereits zehn Tage zuvor durch strenges Fasten, meditative Versenkung und Schwertmessen vorbereitet. Seinen Höhepunkt findet das Fest einerseits auf dem Rhodenstein im *Tanz des Drachen*, wo die zwei tapfersten Knappen der Göttin in einem ritualisierten Gefecht gemeinsam gegen einen gestandenen Ritter der Göttin antreten. Andererseits gipfelt das rondrianische Fest in der traditionellen und hochgeachteten *Herzogenturney* zu Trallop am 15. Am 30. Rondra findet in den Dörfern rund um den Neunaugensee die *Rattenjagd und Mäusehatz* statt, bei der die kleinen Nager gefangen und auf Flößen auf den Pandlarin hinausgestoßen werden. Einerseits soll die Brut des Namenlosen so in die bodenlose Tiefe geschickt werden, andererseits die Aufmerksamkeit der gefährlichen Neunaugen auf das Floß gelenkt und damit weg von den Fischern und Kindern am eigenen Ufer.

Flussweih wird am 1. Efferd begangen: Überall am Pandlaril werden Blüten und Trankopfer den Fluten anvertraut, um den launischen Gott und seine Statthalterin Pandlaril milde zu stimmen. Der 5. Boron ist ein Tag der inneren Einkehr. Es wird Wachs gesammelt, um daraus Kerzen zu fertigen, die abends in stillem Gedenken an die Ahnen entzündet werden. Die *Totenkerzen* geraten dabei manchmal zu kleinen Kunstwerken, verziert mit dem Antlitz des Verstorbenen und feinen Ornamenten. Am *Tag der Jagd* (1. Firun) ziehen Firun- und Ifirn-Geweihte durch das Land, erflehen Gnade für die Gläubigen und träufeln dabei Wolfsblut auf die verschneiten Türschwellen der Behausungen, damit Firuns Wilde Jagd diese verschont. Sodann wird die Jagd auf Wölfe eröffnet. Eine der wichtigsten findet im Sichelbogental, das auch als Delle bekannt ist, in der Sichelwacht statt, wo die wildesten 'Sichelwölfe', wie hier die Grimwölfe genannt werden, hausen sollen.

Der *Tag der weißen Maid*, damit ist Ifirn gemeint, wird am 30. Firun begangen. Pilger finden sich in Beonfirn ein, wo sie von der Ifirn-Geweihten empfangen und dann in einer Prozession zum Schwanenreigen geleitet werden. Mit Gesang und Tanz wird der Frühling herbeigefleht, doch wenn der Schnee nicht unter den Füßen der Tanzenden schmilzt, bedeutet dies, dass der Winter noch weit bis in den Peraine andauert. Das *Herzogsstippen* im Tsa ist ein großer Spaß. Wer im Alter von 24 noch immer unverheiratet ist, wird ins Eiswasser gestoßen und muss solange darin verharren, bis sich eine Jungfrau oder ein Jüngling erbarmt, das bibbernde Opfer durch einen Kuss zu erlösen. In Trallop hat sich dies zu einem Stadtfest entwickelt, bei dem Jung und Alt mit in die eisigen Fluten springen. Zur Aussaat im Peraine findet das *Weidener Schleppvieh* statt: In den Dörfern wird der prächtigste Bulle liebevoll geschmückt und dann in einem festlichen Umzug auf die Weide gebracht. Die Herden und Felder sollen ebenso kraftvoll gedeihen wie das ausgewählte Tier; zudem spenden Peraine- und Rahja-Geweihte Herden und Feldern ihren Segen. Auch die *Wärenschau zu Trallop* (12.–15. Phex) wird ausgelassen mit allerlei Sang und Tanz als rechter Festtag begangen.

Die Verbindung von Weiden und Tobrien im Spiel

Die Hochzeit auf dem Sichelstieg und die enge Verbindung der Herzogtümer hatten zur Folge, dass die beiden Herrscher häufig auf Reisen sind. Mal weilt Walpurga von Löwenhaupt in Perainefurten oder auf Burg Drachenhaupt, mal Bernfried von Ehrenstein auf der Bärenburg. Ab und an sind beide nicht auf ihren Stammsitzen anzutreffen.

Prinzipiell können Sie für Ihr Spiel frei festlegen, ob der tobrische Herzog oder die Weidener Herzogin gerade im Land ist und sich Ihre Helden ausschließlich an den Kanzler Delo von Gernotsborn (siehe Seite 153) oder den Hofmeister Eberwulf von Weißenstein (siehe Seite 147) wenden können oder ob sogar beide vor Ort sind und ein erstaunlich gelöstes Paar Anliegen Ihrer Helden deutlich geneigter beurteilt. Auch ist es ohne weiteres denkbar, dass Ihre Helden einem herrschaftlichen Tross auf dem Sichelstieg begegnen und bei dieser Gelegenheit an die Herzogin Weidens oder den Herzog Tobriens herantreten können oder einem der beiden Herrscher womöglich bei einem Goblinangriff oder einem Überfall Lessankans zur Seite stehen können.

Ausnahmen von dieser Regelung sind allein offizielle Setzungen, wie sie in Abenteuern oder dem Aventurischen Boten gemacht werden.

Wolf und Bär – Das Verhältnis zwischen Tobrien und Weiden

»Lange schritten Wolf und Bär allein durch Krieg und Not. Zu lange war getrennt, was einig stehen sollte. Gefunden ward der Schatz, der seit Jahrhunderten verlor'n. Allein sind beide keins, denn Weiden und Tobrien sind eins!«

—Herzog Bernfried von Ehrenstein, als er auf den Reichskongress zu Trallop 1026 BF mit der zweiten Bärenkrone um die Hand der Herzogin Walpurga anhielt.

Das Verhältnis der beiden rauen Grenzherzogtümer war stets innig: Wo die Weidener die trotzige Standhaftigkeit der Tobrier bewunderten, taten die Tobrier gleiches mit dem ungestümen Kampfesmut der Weidener.

Seit den Tagen der Königreiche Ysilien und Baliho haben sich in den Regionen der Sicheln auch die Herrschaftsbereiche der alhanischen Königinnen und des Königs Isegrein überschnitten und nie ist ein Krieg darum geführt worden. In stoischer Ruhe nahmen die jeweiligen Herrscher zur Kenntnis, dass ein Vasall durch Heirat oder Schwur die Seiten des jeweiligen Königreichs wechselte, immer gewiss, dass es sich mit der Zeit richten würde. Und stets eilte man einander zur Hilfe, wenn es hart auf hart kam – ganz besonders, seit Borbarad seinen Krieg gegen die zwölfgöttlichen Lande angezettelt hatte. Die Tobrier zogen in die Sichelwacht, um die Goblins zurückzuschlagen, und die Weidener zogen vor die Mauern Ysilias, um es zurückzuerobern. Viel Blut haben die Bewohner der Herzogtümer gemeinsam vergossen: Diese Blutsbande und die Verehrung Rondras und Firuns sind die Grundlage der guten Beziehungen. Die Sicheln oder genauer der Sichelstieg bilden das Symbol dafür, wie eng verzahnt die beiden Provinzen sind. Und es mag daher auch nicht wundern, dass Herzog Bernfried und Herzogin Walpurga den Ehebund im Namen Rondras auf dem Sichelstieg schlossen, all ihren Vasallen als Zeichen. Die beiden Herrscher erkannten sich in Liebe an, wiewohl sie ihre Kronen und Herrschaftsbereiche getrennt ließen, denn das war die Bedingung des Reiches, der Hochzeit der Provinzoberhäupter zuzustimmen. So bleibt allein Jarlak von Ehrenstein Kronprinz Tobriens und allein Arlan von Löwenhaupt Kronprinz Weidens.

Auch wenn sich die Lebensweisen an den Gestaden der Tobrischen See von denen in den Wäldern Bärwaldes drastisch unterscheiden, so geben seit jeher die Adligen ihre Kinder gerne in Knappenschaft bei den Rittern des jeweils anderen Herzogtums. So empfing der Streiter des Reiches Avon Nordfalk seine Schwertleite durch die Hand Herzog Kunibalds, und Leara-Dhana, die Baronin Ilsurs, die ihre durch die der Burggräfin Ardariel zu Baliho (siehe Seite 147). Auch das einfache Volk steht zusammen, so hießen die Weidener die Flüchtlinge Tobriens im Namen Travias wie Verwandte willkommen, als die Erben des

Dämonenmeisters ihre Herrschaften einrichteten. Und kein Weidener dächte daran, einen Tobrier aufzuhalten, der dem Ruf des Herzogs Bernfried folgt und in die Heimat zurückkehrt. Im Gegenteil, viele Adlige haben es sogar Untertanen, die mit Tobriern verheiratet sind, freigestellt, ihren Liebsten zu folgen. Und kein Tobrier würde eine Landsfrau verdammen, die bei ihrer Familie in Weiden bleibt.

Sagen, Lieder und Legenden der Weidener Lande

Der Marsch des Marschalls

»Nach der Kunde vom Tode des Hochmeisters Bogumil in den Flammen des Theaters von Arivor im Jahre 336 BF hielt es den Marschall Anshag von Glodenhof nicht mehr im Bornlande. Er rief Knappen, Ritter und Komture unter sein Banner und machte sich 337 BF von Festum aus auf, den Tod seiner Glaubensgeschwister zu rächen. Anshag führte seine Getreuen über den Goblinpfad ins Weidensche. Der Marsch durch die Drachenpforte war hart und entbehrungsreich und im Schatten der Roten Sichel kamen die Rotpelzigen über das Heer der Geweihten. Angeführt von einer mächtigen Schamanin warfen sich die zahlenmäßig weit überlegenen Goblins in die Schlacht, und auch wenn sie nicht obsiegten, so schwächten sie das Heer des Marschalls doch entscheidend und das Schicksal Anshags ward besiegelt. Das Heer unter Priesterkaiser Aldec, das die Theaterritter beim Weiler Braunenklamm erwartete, war ihnen vielfach überlegen, und obgleich sie tapfer und im Andenken an die Ermordung so vieler Brüder und Schwestern fochten, unterlagen die Diener Rondras. Keiner überlebte den Hinterhalt, den die Praioten ihnen im ewigen Halbdunkel des Drachenspalts bereitet hatten. Zur Strafe für ihren vermeintlichen Frevel wurde den Toten hernach sogar die Gnade einer göttinnengefälligen Feuerbestattung verwehrt. Die Leichen blieben auf der Walstatt den Elementen und der Gnade einiger Getreuer ausgeliefert. Es heißt, noch heute erklänge bisweilen der Nachhall jener großen Schlacht, in der der Theaterorden sein Ende fand. Im Andenken an jenes Ereignis wurde der Herrin dort ein Altar errichtet. Immer, wenn sich das Massaker jährt, opfern wir dort ihr zu Ehren einen prächtigen Widder und in der ganzen Sichelwacht werden Wachfeuer entzündet, um die Geister, die an diesem Tag umherirren sollen, von den Dörfern fern zu halten. Anshag von Glodenhof aber wird in der Nordsenne seither als heiliger Märtyrer verehrt und gegen Verrat und Hinterhalt angerufen, denn er war fromm und der Herrin stets treu ergeben.«

—Samia Erzwind von Rommilys, Schwertschwester des Rondra-Tempels zu Moosgrund

Die Flammende Eiche vom Rhodenstein

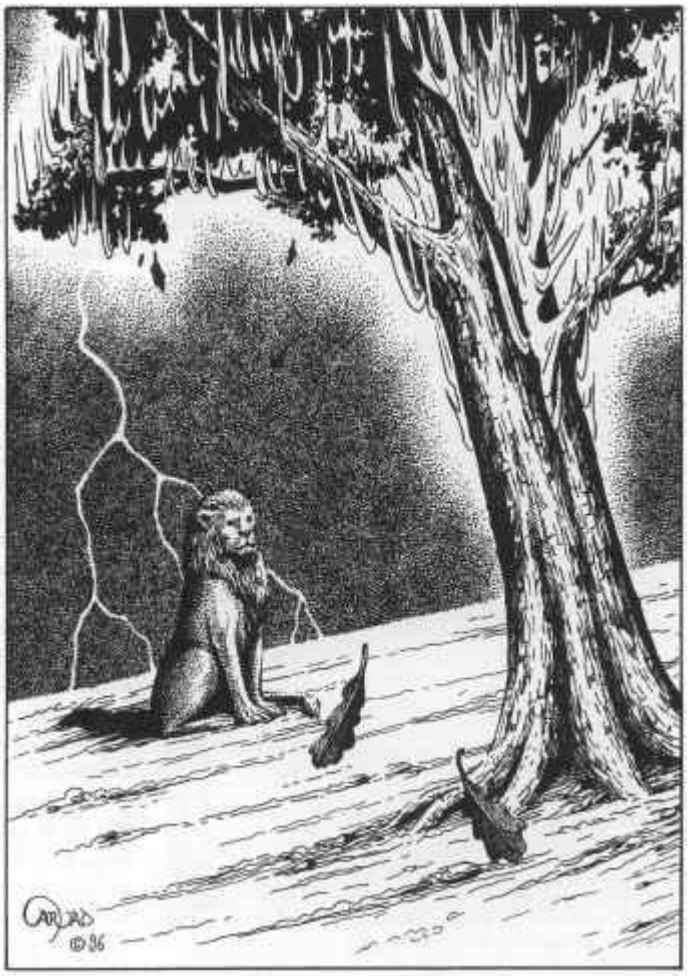
»Seit Tagen bedrängte der Ork den Rhodenstein, überquerte den Finsterbach wie eine schwarze Flut. (…) Die Schlacht wogte hin und her, doch letztlich drohte die schiere Übermacht der Orken die Ordensritter niederzuringen. Da übertönte des Abtmarschalls Stimme den Kampfeslärm, forderte den Besten aus den Reihen der Orks zum entscheidenden Zweikampf. Ein riesiger Zholochai, den die seinen Orchai – Orkan – nannten, nahm die Herausforderung an. Schwert traf auf Schwert und die beiden Widersacher kämpften so wütend und kraftvoll, wie es in alten Sagen besungen wird. (…) Nach langem Ringen schließlich hob der Abt Erlan zum entscheidenden Schlag und lange schon ward kein Streich mehr ausgeteilt, der diesem gleich kam. Direkt ins Herz fuhr dem Schwarzpelz die Klinge. Doch noch im Fallen brachte der Ork den Tod über seinen Gegner und trieb dem Geweihten einen schartigen Dolch tief in den Rücken. Da zürnte Rondra gar fürchterlich, ihr Wutschrei jagte sturmesgleich übers Land, dass alle Fackeln erloschen, mächtig schleuderte sie ihren Blitzspeer, der in die Eiche inmitten der Walstatt einfuhr, und nur die Flammende Eiche beleuchtete das Sterben ihres Dieners mit taghellem Schein. Als die Orken das sahen, wandten sie sich zur Flucht, und erst als der Letzte über den Finsterbach geflohen war, die Geweihten auf den Knien lagen und ihr Lobpreis der Göttin verklungen war, verstummte das Toben des Sturms und die Flammen erloschen. Die Eiche aber stand unversehrt und schirmte einen großen Toten. Und so steht sie auch heute noch, den Gläubigen ein Zeichen von der Göttin Macht und Huld!«

—aus den Archiven des Rhodensteins

Der Blautann (◂ 173 B)

»Seid ihr bei gesundem Verstand, dann meidet den Finstren Forst. Denn gleich ob ihr nun Blautann oder Hexenwald sagt, dieser Tannicht wahrt mannigfaltige Schrecken. Schon die Elfen meiden Fialgrala, den Tannicht-wo-die-Orken-hausen, und selbst der Schwarzpelz heißt ihn Azzchabragh, Tann des Todes. Dicht an dicht stehen die uralten, düsteren Blau- und Schwarztannen und im dornigen Unterholz jenseits der Alten Klamm ist kaum ein Durchkommen. Schaurig knarrt das Geäst, kaum ein Vogel singt, und immer wieder schreien Kreaturen, die nur wenige geschaut haben. Faune, Schrate und Weidenkönige finden hier eine Heimstatt, aber auch giftiges Gezücht, Ungeheuer und Schlimmeres. Selbst ich ließ mich vom Dämon täuschen, der in Einhornsgestalt Wanderer ins Verderben lockt. Tief im Tannicht birgt ein namenloser, pechschwarzer See unheilvolle Schatten. Bösartig ist auch Islaaran der Schwarze. In einer wurzelverhangenen Höhle harrt der alte Drache Übermütiger, die seinen Hort aus Gold, edlen Waffen und magischen Artefakten begehren. Ihre bleichen Knochen zeugen von ihrer Unvernunft. Einzig die Hexen des mächtigen Blautann-Zirkels und finstermagische Unholde scheuen den Forst nicht. So fand ich Spuren wilder Hexennächte, aber einmal auch einen blutverschmierten Stein mit seltsamen Zeichen. Doch gewiss gebiert der Tann nicht allein Böses, denn auch Orpheïa, die weise Königin der Eulen, hat hier ihren Horst.«

—aus einer Erzählung des alten Firun-Geweihten Bruder Eisbart



Vater und Tochter

»Die Sturmgewaltige ist nun still,
es hat ein anderes Lied begonnen.
Dies Lied kennen alle, und keiner hier will
dies Lied gesungen bekommen.

Der Tod singt im Schlamm vor Valluna
zu Karmoths blutigem Rühren,
und Herzog Waldemar weiß es da,
dass dieser Tanz ihm soll gehören.

Er packt mit fester und sicherer Hand
die Waffe, die schon lang ihn begleitet –
eine Ochsenherde aus dem Weidener Land –,
auf dass er heut damit streitet.

Und Hiebe fallen, wieder und wieder,
doch vergeblich all sein Tun.
Er liegt sterbend danieder
und flüstert: "Was ist Ruhm?"

Ich höre aus Borons Hallen
einen süßen, trauten Sang.
"In der Schlacht gefallen!"
Er lächelt. "Das hat Klang!"

Und Monde ziehen. Im Ingerimm dann
folgt der letzte Gang der Waffen.
Frau Walpurga führt die Ritterschar an,
des Heeres machtvollste Massen.

Die Tochter fleht: "Lieb' Vater mein,
sei bei mir in dieser Nacht.
Hilf mir, dich zu rächen, denn die Rache ist mein.
Und hilf mir zu wenden die Schlacht."

Und der Vater spricht: "So höre, Weib,
Nordwardens Bären woll'n streiten.
Und ist auch vermodert schon lange mein Leib,
so will ich als Geist mit euch reiten."

Und die Ritter jubeln, und die Erde bebt,
als sie den Rossen die Sporen geben,
und voraus ein Reiter auf schneeweißem Pferd,
als wär der Herzog am Leben.

Am Dämonenhügel Frau Walpurga
trägt ihren Hass zu Grabe,
als Zeichen lässt sie Finsterblitz da
und ihrem Vater als Grabbeigabe.

Denn wenngleich Banner weh'n und der Stahl wohl blitzt
und das weiße Pferd rennt vor allen,
kein Reiter mehr in seinem Sattel sitzt.
Erneut ist der Herzog gefallen.

Und wieder Monde. Die Tochter steht
an des Vaters zerbrochenem Rade,
so wie er ihr auf dem Schlachtfeld riet,
spricht er nun zu ihr aus dem Grabe.

"Ich weiß, meine Tochter,
dass bitter der Trank deiner Herrschaft über Weiden.
Dein Volk verblutet, dein Land verbrannt,
und Tobrien? Tobrien muss leiden.

Doch die Schuld, dass alles kam, wie es kam,
brauchst du dir nicht anzukreiden.
Das braucht keine Frau und auch kein Mann
und auch nicht die Herrin von Weiden."

So spricht der Herzog von Löwenhaupt
noch immer zu seinem Kind.
Doch manchem, der der Erzählung misstraut,
dem klingt's nur wie Winden im Wind.«
—Gesang des Herolds nach der
Dritten Dämonenschlacht

Die Sage um Burg Aarkopf

»Zu Zeiten Grifos des Jungen wünschte sich Paladur, der erste Graf der Sichelwacht, eine mächtige Feste. Nur einer konnte diese bauen und so suchte der Graf den Riesen Aarfir auf und versprach ihm die Hand seiner wunderschönen Tochter Berengunde, sobald die Burg zu seiner Zufriedenheit errichtet sei. Nach mühevoller Arbeit forderte Aarfir seinen Lohn ein. Paladur war unglücklich und dachte darüber nach, das Versprechen zu brechen. Doch ein gegebenes Wort war ihm heilig und er glaubte einen Ausweg zu sehen. Er behauptete, die Burg wäre ihm nicht recht und der Lohn daher nicht angemessen. Aarfir trug die Festung wieder ab und errichtete eine neue, und wieder fand der Graf daran etwas auszusetzen. Viele Dutzend Male wiederholte sich das Spiel, bis Aarfir eine Burg errichtete, die fast so groß wie der Kopf des Riesen war. Der Graf indes wollte von dem ganzen Handel nichts mehr wissen. Aarfir erzürnte sich und wollte die Burg aus dem Grunde reißen. Doch er war so erschöpft, dass es ihm nicht gelang. Stattdessen nahm er Rache an den Gefolgsleuten des Grafen und fraß sie auf. Paladur griff zum letzten Ausweg: Kurzerhand schlug er seiner Tochter die Hand ab und überreichte sie dem Riesen, denn genau dies ward versprochen. Ob dieses Betruges brüllte Aarfir solange seinen Zorn heraus, bis alle Kraft aus dem Wüterich gewichen war. Bevor er sich müde zur Ruhe bettete, drohte er noch, er werde die Burg bald mit sich nehmen und alle Menschlein darin verspeisen. Dann versank er in tiefem Schlaf. Noch immer thront die Burg auf dem Aarberg und noch immer schläft der Riese irgendwo in der Roten Sichel. Und so soll es noch lange bleiben.«
—aus der Märchensammlung des Weldmar von Arpitz

Yolana von den Rotwassern

»Und umtost vom sengenden Hauch wirbelnder Böen, deren Staub selbst den schärfsten Stahl stumpf macht, umzuckt von dunklen Blitzen, die aus dunklen Wolken schreien, stand Yolana auf dem Grab Luzelins – und tanzte.«
—Gwynna die Hex in einem Gespräch mit der Tochter der Erde Heidruna

»Es kam aber der Tag, da die, die sich dem Weg des dämonischen Feuers zugewandt (Yol-Ana, schwer zu übersetzen, die Nachsilbe stammt aus dem Isdira und bezeichnet den Lebensweg eines Wesens, yol hingegen ist eine Silbe aus dem Zhayad, deren Übersetzung sich meiner Feder widersetzt), sich ihrem Herrn vermählte und die Nacht gebar (Ra-Xia, isd. Gegnerin/Antagonistin des Tages). Und dies war das einzige Mal in mehr als 50 Jahren, dass sich der rote Fluss schwarz färbte wie das Gebein der Erde. Die Nacht aber fand einen einfachen Mann, ihr beizustehen wider die Mutter, die sie verstoßen. Und ihm gebar sie Reinheit und vollkommene Form, sodass ihre Mutter blass ward vor Zorn und Neid. Ra-Xia aber brachte ihr Kind weit fort in die Obhut Fialgralas.«
—Legende aus der Schwarzen Sichel, mit Transkript elfischer Namen in einer Abschrift des Barons Anselm von Hölderlingen

Die Fallinger Linde (◒ 172 C)

»Mächtig ist Pandlaril,
die Herrin vom See.
Hier nun die Bedingung,
zu rufen die Fee:
Folge dem Wege,
dem Codex der Alten,
so magst du vielleicht
auch Lohn dafür erhalten.
Sie hütet den See vor
dem Biest ohne Namen,
das im See schlummert,
seit den Tagen der Ahnen.
Doch wird die Wacht
ganz allein ihr wohl sauer,
so schwer ist die Pflicht
und so lang schon die Dauer.
Nichtsdestotrotz hilft sie
mit schaffender Kraft
den Menschen von Weiden,
die das Herz ihr entfacht.«
—aus dem Tempelbuch des
zerstörten Efferd-Tempels zu Trallop

»Bei der Fallinger Linde, nahe des Bärnwalds, da ist die Macht der Fee besonders groß. Das Gras sprießt grüner und saftiger als anderswo und die zahlreichen kleinen Bäche in der grünen Ebene, auf dem der legendäre Baum steht, scheinen fröhliche Lieder zu singen. Obwohl weitab vom Fluss, scheint hier Pandlaril selbst zu wandeln, so mild und friedlich ist das Land. Es scheint von einem Zauber belegt, wie ihn nur das Elfenvolk zu wirken vermag oder die Töchter Satuarias. Der riesige Baum steht einsam auf der Ebene, es sei denn, die silberne Ritterin, die auch ‚Sendbotin der Fee' genannt wird, hat gerade ihr glänzendes Turnierzelt in seinem Schatten errichtet, um vorbeireitende Ritter zum Tjost zu fordern. Denn wer die Silberne im Zweikampf besiegt, ist von der Fee

erhört und kann ein Ritter des alten Weges, ein sogenannter 'Feenritter', werden. Diese dienen nicht allein der Fee, sondern auch dem Lande Weiden. Nicht etwa der Scholle wie ein belehnter Ritter, sondern dem urtümlichen Land und seinen Bewohnern selbst, wie es die Fee Pandlaril gebietet. Das Gesicht der Silbernen hat noch keiner gesehen und es gibt Gerüchte, dass sich die Herzogin, eine Elfe oder gar Rondra selbst unter dem Topfhelm verbirgt.«
—Geschichte eines Waldläufers, neuzeitlich

Mandavar und Albing (174 C)

»Im Bärnwald, wo die Bäume am höchsten sind und die Wasser des noch jung und wild sprudelnden Finsterbachs ewiges Grün atmen, ruht die Fialgralwa-Schale. Hier, wo Sein und Traum in gleißendem Licht verschwimmen, wacht ein Wesen, das selbst der Lichtwelt entstammt: Mandavar, der Weiße, das unsterbliche Einhorn, Vater aller Tralloper Riesen, welcher der schwarzen Stute Albing, ihrer Mutter, zum Lohn für deren Liebe als einzigem sterblichen Wesen Einlass in die Lichtwelt gewährt hat. Lebt Albing damit auch im Traume fort, muss Mandavar dennoch in nie ermüdender Wacht an der Schale des Fialgralwa ausharren, bis der endlose Kreis seines unsterblichen Lebens beschlossen ist. Nicht eine Stunde darf er in seiner Wacht müde werden und sich Albings Träumen hingeben. Eines Tages jedoch, und dieses Wissen ist es, was Mandavars Kraft nie versiegen lässt, wird er selbst wieder ins Licht zurückkehren und mit der Geliebten vereint sein.«
—aus einer Erzählung von Elidiriel Frühlingserwachen

»Doch noch ist Mandavars ewige Wacht unbedingt erforderlich, denn ein alter Feind des Elfenvolkes ist in seine unmittelbare Reichweite zurückgekehrt: Vermag auch kein lebender Orkschamane seine Magie mit der des Einhorns zu messen, so findet der unbedingte Kampfeswille der Orken Wege jenseits der Schranken dieser Welt. Ugrashak, der Hochschamane der Gharrachai und Herr der Feuer von Gruuzash, gefallen vor wenigen Jahren im von ihm selbst heraufbeschworenen Sturm der Orken auf das mittnächtliche Herzogtum, streift seit seinem Tode im verwesenden Körper eines Steppenrindbullen durch den Bärnwald, angezogen und gereizt durch das pure Sikaryan, das der Lichtwelt durch die Fialgralwa-Schale entsprudelt.«
—aus den Ausführungen des Magiers Thargelion von den Nebelwassern zur obigen Erzählung

Olat der Bogner

»Einst diente Herzog Thordenin dem Schlauen ein stolzer, aufrechter Mann mit Namen Olat. Als Hauptmann der Bogenschützen bewies er stets rondragefälligen Mut und Kampfeskraft, und auch der sonst so strenge Firun blickte mit Wohlgefallen auf diesen Weidener, der im ganzen Lande als meisterlicher Schütze galt. Olats gewaltiger Langbogen war edelst von ihm selbst gefertigt und mit firungefälligen Motiven beschnitzt, die ihm eine besondere Kraft verliehen. Nur Olat vermochte es, diesen Bogen zu spannen und selbst auf eine Meile Entfernung noch eine Krähe vom Himmel zu schießen.
Eines Tages kam ein altes Hexenweib an den Hof zu Trallop und drohte dem Herzog, sie werde das fruchtbare Land zwischen Finsterbach und Pandlaril in einen Morast ähnlich dem Nebelmoor verwandeln, wenn er ihr nicht seinen Sohn Thorgrein überlasse. Denn dieser stand kurz vor seiner Weihe zum Tempelmeister des Ordens der Göttlichen Kraft und war damit ein Feind der Töchter Satuarias. Doch der schlaue Herzog schloss mit der Hexe eine Wette ab: Nur wenn es einem seiner Männer nicht gelänge, innerhalb einer Woche dreimal um den Neunaugensee und durch das Nebelmoor zu reiten, würde er die Forderung erfüllen. Wenn diese Tat aber gelänge, so solle die Hexe der Herzogenfamilie und Weiden nimmermehr ein Leid antun.
Für diese Aufgabe wählte der Herzog seinen treuesten und fähigsten Gefolgsmann aus. Und so geschah es, dass Olat der Bogner alsbald im ganzen Land als Held gefeiert wurde, denn er überwand alle Schrecken und Fährnisse des Nebelmoors, entging den gemeinsten Fallen der Hexe und bezwang die schlimmsten Ungeheuer, die sich ihm entgegen stellten. Einen leibhaftigen Werbären tötete er gar und entriss ihm ein mächtiges Schwert, das seither als 'Bärentöter' zu den Insignien der Bärwalder Grafen zählt. Obwohl er Bogen und Pferd verlor und nur knapp dem Tode entrann, erreichte er rechtzeitig Trallop, wo er fürstlich belohnt ward: Herzog Thordenin gab Olat das Land westlich des Pandlaril zum Lehen und erhob ihn zum Grafen von Bärwalde. Doch schwer gezeichnet war Olat von seinem Ritt und fürchtete seither das Nebelmoor so sehr, dass er am Ufer des Neunaugensees eine düstere Feste und entlang des Finsterbachs bis an die Stelle des heutigen Beonfirn einen Wall errichten ließ. Diesen Damm bewehrte er mit allerlei Türmen, Pfeilern und Zäunen, um sein Land gegen die Schrecken des Moores zu schützen. Olats Bogen indessen blieb verschollen und noch heute ziehen firungefällige Recken aus, ihn im Moor zu suchen.«
—aus den Archiven des Rhodensteins

Reite, Weidener, reite

»Stolze Rösser, Kampfgeist im Blut,
standhafte Wehr, rondrianischer Mut,
stehen treu uns zur Seite,
reite, Weidener, reite.

Hoch das Banner lasst es weh'n,
wenn Lanzen an Lanzen trutzig steh'n,
sucht der Feind bald das Weite,
reite, Weidener, reite.

(Refrain:)
Reite, Weidener, reite,
Rondra zur Seite,
es liegt dir im Blut,
kalter Zorn und heiße Wut,
streite, Weidener, streite,
Rondra zur Seite,
es liegt dir im Blut,
Firuns Grimm und der Leuin Mut.

Tapfere Männer und Frauen im Land,
streiten kühn das Schwert zur Hand,
Kampfgefährten zur Seite,
reite, Weidener, reite.

Kameradschaft treues Band,
Rücken an Rücken der Deckung Stand,
eiserner Wille begleite,
reite, Weidener, reite.

(Refrain)

Wider die Orken, wider den Feind,
freies Land im Kampfe vereint,
der Tugend Ehr' uns geleite,
reite, Weidener, reite.

Lasst der Rösser Schweife weh'n,
mag keiner der stählernen Klinge entgeh'n,
wider die finstere Meute,
reite, Weidener, reite.

(Refrain)

Und find'st du dich wieder auf grüner Flur,
der donnernden Hufe blitzende Spur,
dann reite, Weidener, reite,
in Rondras Geleite.

(Refrain)

Reite, Weidener, reite,
Rondra zur Seite,
bis zum letzten Blut,
Firuns Grimm und der Leuin Mut.«
—häufig gehörtes Schlachtenlied

Das Lied vom Schwarzen Falken

»Nagt an der Welt der Zeiten Zahn,
stets zieht der Falke seine Bahn.
Wann immer auch sein Ruf erschallt,
folgt ihm der Tod nur allzu bald.
Schwarz sind sein Schatten und Gefieder,
er zieht nie fort, kehrt immer wieder.
Wo er kreist, strömt bald schon Blut,
von jedem fordert er Tribut.

Der Herr der Luft, sein Thron aus Gold,
weh' dem, der Achtung ihm nicht zollt!
Gib Acht, wenn du im Freien stehst,
dass seinem Blick du stets entgehst,
denn wen er sieht, den raubt er aus!
Drum forder' dein Glück nie heraus!
Meid' off'nen Himmel, denn auch du
machst, bist du tot, die Augen zu!«

—Dieses Lied singt man in Nordbärwalde, um der Falktreiberbande und ihrem Kundschafter, dem Schwarzen Falken, Respekt zu zollen, in der Hoffnung, vor einem Überfall verschont zu bleiben.

Narchadirr – von einem geschuppten Unhold

»Federn, Schnabel, Hühnerbein;
ein kluges Kind wird artig sein
und schwören darauf Stein und Bein.

Beeren, Nüsse, Eichhornbissen;
weil kluge Kinder alle wissen,
dass böse Kinder sterben müssen.

Knubbelnase, Koboldgold;
denn wer nicht stets den Alten folgt,
der wird von Narchadirr geholt.

Rote Sichel, weiße Kuppen;
dem garst'gen Tier mit glühend Schuppen,
das Goblinleiber reißt wie Puppen.

Zotteln, Klauen, Bärenrachen;
das wird aus seinem Schlaf erwachen,
wenn freche Kinder Unsinn machen.

Wälder, Höhlen, Drachenhort;
drum höre ich auf Mutters Wort,
und wer's nicht tut, den schick ich fort«

—goblinischer Abzählreim, aufgeschnappt in der Roten Sichel, freie Übersetzung

Von Lirobal dem Finsteren und der Ifirnsmaid Lirilya

»Verborgen im Dickicht des Tauberwalds am Rande des Nebelmoors stand einst ein dunkler Turm, der Turm der Dornen. Lirobal der Finstere hieß sein Erbauer und war ein Hexer schwärzester Gesinnung, der noch heute als Schreckgestalt gilt, um unartigen Kindern zu drohen.
Die Kräfte des verfluchten Tanns, den selbst die Elfen fürchten, nutzte Lirobal, um seine Zaubermacht zu mehren, auf dass ihm nichts und niemand mehr ebenbürtig war. Am Kreis der Macht, einer uralten Steinsetzung, soll er das Blut seiner Opfer vergossen haben, in zwölfgötterlästerlicher Anbetung eines Götzen aus dem Gefolge des Namenlosen.
Niemand war sicher vor den unbeschreiblichen Kreaturen, mit denen der Hexer in unheiligem Bunde stand. Nachts zogen sie aus, auf der Suche nach reinen Seelen, nach denen es dem Götzen am meisten gelüstete. Verzweifelt entsandte der Herzog die stolzesten, tapfersten und stärksten seiner Streiter und selbst Diener der Alveransleuin drangen in den Tauberwald vor, um Lirobal zu Fall zu bringen. Doch alle scheiterten und kehrten nie mehr wieder.
Eines Tages aber erschien am Hof das Mägdelein Lirilya mit weißblondem Haar. Die Schwanengleiche habe ihr gewiesen, so sprach das Ifirnskind, das Land vom schwarzen Hexer zu befreien. Ungläubig erblickte der Herzog die vier silbernen Schwanenfedern, mit denen sich die zarte Maid Lirobal entgegenstellen wollte. Doch so rein und voller Zuversicht waren ihre Worte, dass er sie ziehen ließ.
Man erzählt von viermaligem göttlichem Trompetenhall, der den Turm zum Beben gebracht habe, bis er von Klirrfrost überzogen war und barst, dem Siegesschrei von Wolf und Bär. Nicht nur der Hexer war vergangen, auch die Ruine des Turms blieb fürderhin verschwunden. Zu Ehren der Ifirnsmaid aber, die ihr Leben für Weiden gegeben hatte, ward zu Beonfirn ein Tempel der Schwanengleichen errichtet.«
—Gründungslegende des Ifirn-Tempels zu Beonfirn

Die Weidener Grafschaften

Weiden besteht aus vier Grafschaften: der unruhigen *Heldentrutz* im Schatten des Finsterkamms ganz im Westen, dem behäbigen *Bärwalde* am Ufer des Neunaugensees zwischen Finsterbach und Pandlaril, der entlegenen *Sichelwacht* an den Hängen der Sichelgebirge im Nordosten und dem reichen *Baliho* im Südosten.

Die Grafschaft Heldentrutz

»Auch wenn du der Wildermark wegen die Reichsstraße meidest, um nach Norden zu kommen, glaube nicht, dass der Nörrnstieg hinauf bis Nordhag ungefährlicher ist. Ständig dräut der Schwarzpelz, der aus dem Finsterkamm herabkommt, um Beute zu machen. An jeder Ecke kann ein Heckenreiter, einer dieser vermaledeiten Raubritter, lauern und dich um deine wohlverdiente Habe bringen. Ganz zu schweigen von den anderen Gefahren, wie Grimwulf dem Grünen und seinen Strauchdieben, den schrecklichen Harpyien und all dem anderen namenlosen Gesocks.«
—Fuhrmagd des Hauses Kölenbrander in einer Schenke in Angbar

Vom Leben in der Heldentrutz

Das Land zwischen Finsterbach und Finsterkamm wurde von Reichsbehüter Brin 1014 BF, nach dem letzten großen Orkensturm, als

Die Grafschaft Heldentrutz für den eiligen Leser
Einwohner: etwa 11.000
Wappen: auf Grün ein silberner Gestechhelm
Herrschaft: Graf Emmeran von Löwenhaupt
Baronien: Schneehag, Nordhag, Weidenhag, Dergelquell, Gräflich Reichsend, Herzoglich Waldleuen, Herzoglich Weiden
Bedeutende Orte: Nordhag (900), Reichsend (400, Grafensitz), Ulmenau (300)
Bedeutende Burgen: Feste Reichsend, Feste Nordhag, Burg Hohenstein, Burg Weißenstein
Garnisonen: etwa zwei Dutzend Ritter der 'Finsterwacht' auf den Türmen entlang des Finsterkamms; knapp ein Dutzend gräflicher 'Ritter der Wacht' auf Burg Reichsend
Besonderheiten: Ruine der Acheburg, Blautann, Alte Klamm, der Leu, Hohe Klamm, Trollnase, die Angel der Eule
Stimmung in der Grafschaft: Die wilde, urtümliche Region ist von der stetigen Bedrohung durch den Schwarzpelz geprägt. Die Menschen sind zumeist eigenbrötlerische, aber bodenständige und wehrfähige Freisassen.

Markgrafschaft aus Bärwalde herausgelöst, um die Wichtigkeit des Abwehrkampfes gegen den Schwarzpelz zu unterstreichen. Im Jahr 1022 BF wurde es dann zu einer eigenständigen Grafschaft erhoben.

Seit Anbeginn der menschlichen Besiedlung streiten die Menschen in dem wilden und rauen Landstrich gegen die Horden der Orks, die die Heldentrutz und die Markgrafschaft Greifenfurt noch immer als *Finstermark* ansehen, ihr uneingeschränktes Herrschaftsgebiet.

Neben zahlreichen orkischen Strauchdieben, die in kleinen Banden die Lande unsicher machen, werden immer wieder größere Rotten der Gharrachai aus dem Finsterkamm ausgeschickt, entweder vom düsteren Hoch-Schamanen *Aschepelz* oder von *Khargash* und *Rhushuck Geisterklaue* (siehe jeweils Seite 143), um den Willen des *Aikar Brazoragh* zu erfüllen.

Doch die Menschen haben sich seit langem mit der Gefahr arrangiert. So leben sie vor allem in versteckten Weilern und befestigten Höfen an den Hängen des Gebirges oder in den zahlreichen Wäldern sowie in wehrhaften Dörfern, die zumeist mit Palisaden und Wällen umgeben sind.

»Natürlich mache ich mir Sorgen wegen dem Schwarzpelz. Aber er dräut den Landen westlich des Finsterbachs schon immer. Ab und an zieht mal eine Rotte Orks hier durch, entweder hält dann unsere Palisade sie ab oder wir zahlen ein wenig 'Steuern' an das Saupack. Und wenn es hart auf hart kommt, hoffen wir, dass uns Grimwulf der Grüne hilft. Mögen die Zwölfe ihn schützen, denn er jagt die Orks und beschützt die Armen wie kein Zweiter. Notfalls verstecken wir uns im Fürnwald oder ziehen uns in die Klüfte des Finsterkamms zurück, wie wir es immer getan haben.«

—Bauer aus Schneehag

Von der Armut der Menschen

Die Heldentrutz ist eine der ärmsten und wildesten Regionen Weidens. Sie wird von zahlreichen dichten und gefährlichen Wäldern, urwüchsigen Wiesen sowie von Heide- und Moorlandschaften geprägt. Das Land ist dünn besiedelt und die kargen Böden sind schwierig zu bestellen. Neben ein wenig Kornwirtschaft betreiben die Leute vor allem Kohl- und Rübenanbau sowie Viehwirtschaft. Vor allem Schafe und – in den Bergregionen – Ziegen werden gehalten. Aus Schafswolle wird die zumeist einfache Kleidung der Landbevölkerung gefertigt und sie ist oftmals auch das einzige Handelsgut, mit dem die Bauern etwas Geld verdienen können. So findet in der Stadt Nordhag zweimal im Jahr der große Wollmarkt statt, bei dem viele Bauern ihre Ware in klingende Münze tauschen.

Selbst der Adel muss hierzulande die Armut der einfachen Leute teilen und so mancher Ritter tagtäglich selbst auf Hof und Feld mit anpacken. Die niedrige Bevölkerungszahl und die geringen Erträge der Äcker und Weiden führen dazu, dass mancher Heldentrutzer Baron ärmer ist als ein einfacher Ritter in der Grafschaft Baliho. Einzige Ausnahme bildet die Baronie Nordhag, die durch die gleichnamige Stadt und die dort vorhandenen Salzvorkommen, das sogenannte Weiße Gold, die anderen Lehen mit ihrem Reichtum weit überstrahlt. **Nordhag** (900 Einwohner, Tempel von Rondra, Phex, Peraine, Ingerimm) bildet das wirtschaftliche und kulturelle Zentrum der Grafschaft und beherbergt inzwischen beinahe ein Zehntel der Einwohner der gesamten Trutz. Der Ort hat seinen Reichtum neben dem Salz vor allem dem Stapelrecht und der günstigen Lage an zahlreichen wichtigen Wegen (Nörrnstieg, Alter Weg, Alte Straße) zu verdanken. Dadurch blüht hier nicht nur der Handel, sondern auch das Handwerk.

Die Entstehung der Wildermark bescherte der Grafschaft in jüngster Zeit einen bescheidenen Aufschwung. Immer mehr Händler und andere Reisende meiden die Reichsstraße II und damit das chaotische Land um Wehrheim. Lieber nutzen sie den relativ gut ausgebauten Breitenstieg zwischen Angbar und Greifenfurt und von dort aus den Nörrnstieg, der die Stadt der Greifin mit Nordhag verbindet. Ab Nordhag macht der Nörrnstieg, der lange Zeit parallel zum Finsterkamm verläuft, einen Knick in Richtung des Gebirges und führt als Passstraße in das von Orks besetzte Svelltland.

Durch den zunehmenden Handelsverkehr stiegen nicht nur die Einnahmen der wenigen Schenken und Gasthöfe am Wegesrand, sondern auch der Zehnt und die Zölle des Adels. Also ist es kaum verwunderlich, dass die Barone der Heldentrutz bestrebt sind, den Nörrnstieg frei zu halten, um diese zusätzlichen Einnahmen zu sichern. So sieht man dieser Tage häufiger Barone und deren Gefolge, Ritter der Finsterwacht oder angeworbene Recken auf der Straße umherziehen, um im Namen der Herzogin für Sicherheit zu sorgen. Denn mehr Verkehr und mehr Handelsware ziehen stets auch mehr Orks und andere Strauchdiebe an und so mancher Niederadlige hat mehr als einmal überlegt, ob er nicht als Raubritter besser dran wäre.

Von den Burgen der Trutz

Wegen der Gefahren des Finsterkamms waren die Adligen in der Heldentrutz stets bemüht, trutzige Wehranlagen zu errichten. Zahlreiche Burgen und Türme wurden in den vergangenen Jahrhunderten gebaut, jedoch sind viele von ihnen inzwischen wieder verfallen, geschleift oder längst vergessen, wie beispielsweise die verwunschene *Acheburg* (170 A) oder die in den Hängen des Finsterkamms lange Zeit vergessenen Türme der *Finsterwacht* (siehe Seite 30). Andere sind noch immer ein Hort der Sicherheit und Ausdruck der sprichwörtlichen Wehrhaftigkeit Weidens. So liegt in Herzoglich Weiden in den Ausläufern des Finsterkamms die Feste *Hohenstein*, eine mächtige, mit zahlreichen Türmen versehene Höhenburg. Seit ihrer Erbauung wird die Burg von der Familie Hohenstein verwest, deren unverbrüchliche Treue zu Weidens Herzögen im Laufe der Jahrhunderte aus einfachen ritterlichen Burgverwaltern eines der mächtigsten Geschlechter des Herzogtums machte (siehe Seite 148).

Auch die berühmte Familie derer von Weißenstein, die bereits seit Generationen die Haus- und Hofmeister der Bärenburg stellt und

dem Herzogenhaus als eng verbunden gilt, hat ihre Wurzeln in der Heldentrutz. Der Stammsitz der Familie liegt auf einer Anhöhe aus schneeweißem Fels und Gestein nahe dem Marktort **Ulmenau** (300 Einwohner, Tempel von Travia und Firun).

Die Burgen Hohenstein und Weißenstein gehören zu den alten *Wehren des Nordens*, die seit jeher eine wichtige Rolle im Kampf gegen die Orks spielen. Des Weiteren gehören die Feste *Nordhag* (auch Nörrburg genannt), die auf einem Berg über der Stadt Nordhag thront, und die mächtige Feste *Reichsend* dazu. Letztere ist auch der Sitz des Grafen Emmeran von Löwenhaupt, wurde 1026 BF aber von den Orks überrannt und fast vollständig zerstört. Der mittlerweile begonnene Wiederaufbau wird ständig durch Geldmangel, Orkangriffe und andere Widrigkeiten behindert. Das Dorf **Reichsend** (400 Einwohner, Tempel von Rondra und Travia) befindet sich durch die verliehenen Marktrechte und die Burgbaustelle im Aufschwung und bietet inzwischen mehr Menschen Heimstatt als noch vor dem Orkensturm. Dennoch wird der Ort der Stadt Nordhag seine Stellung in der Heldentrutz auch zukünftig kaum streitig machen können.

Von den Gefahren der Heldentrutz

Der Finsterkamm mit seinen düsteren, zerklüfteten Graten und tiefen Schluchten ist allgegenwärtig. Wilde Tiere, Harpyien, Orks und gar Drachen hausen hier und bringen häufig Unglück über die Menschen. Auch die zahlreichen Wälder in der Ebene sind den Bewohnern nicht geheuer. Zwar liefern sie den Menschen Nahrung und Baumaterial und dienen in der Not als Flucht- und Rückzugsorte, doch manche von ihnen, wie der Blautann (siehe Seite 61, **173 B**) oder der von Elfen bewohnte Fûrn, gelten als gefährlich, unheimlich und verwunschen.

Auf Grund der Armut gibt es viele Diebe und Halsabschneider, und auch das Raubrittertum greift in der Grafschaft um sich. Vor allem in der Hohen Klamm am Nörrnstieg nahe des Hohensteins nutzen Heckenreiter den Hohlweg, um Reisende zu überfallen und auszuplündern. Der bekannteste Räuber der Grafschaft ist der Waldläufer *Grimwulf der Grüne* (siehe Seite 150), ein Geächteter, bei dem sich die einfachen Menschen nicht einig sind, ob er als Orkjäger ein Segen oder als dreister Dieb eine Plage ist.

Die Grafschaft Bärwalde

»Bärwalde scheint mir zuweilen wie das Herz Weidens. Es finden sich satte Weiden neben dichten Wäldern, mystische Orte, gesucht von Hex' und Elf neben trutzigen Burgen, die seit Jahrhunderten stolze Wacht halten. Die härigen Bewohner sind fromm, arbeitsam und kämpfen, wenn es Not tut, bis zum letzten Atemzug für ihre Heimat. Fürwahr, Travia segnete das Land ebenso reich wie Rondra.«

—aus einem Brief einer exilierten Darpatierin

Die Grafschaft Bärwalde für den eiligen Leser

Einwohner: 34.000

Wappen: auf Gold ein aufgerichteter schwarzer Luchs

Herrschaft: Gräfin Walderia von Löwenhaupt

Baronien: Pfalzgrafschaft Bibergau, Kaiserlich Blaubinge, Brachfelde, Herzoglich Dornstein, Hollerheide, Mittenberge, Moosgrund, Gräflich Pallingen, Stadtmark Trallop, Urkentrutz, Wolfenbinge

Bedeutende Orte: Olat (400, Grafensitz), Balsaith (700), Moosgrund (600), Mittenberge (500), Beonfirn (320), Rhodenstein (300)

Bedeutende Burgen: Olats Feste, Cron-Feste Dragentodt, Ordensfeste Rhodenstein, Kaiserpfalz Biberstein, Burg Anbalsaith, Burg Blauenburg, Burg Distelstein, Burg Dornstein, Burg Moosgrund

Garnisonen: etwa 2 Dutzend 'Ritter des Hains', knapp 1 Dutzend Bogner von 'Olats Schar' und eine Lanze 'Rundhelme' (Olat); ein Halbbanner 'Grüntöcke' (Dragentodt); etwa 60 Rondra-Geweihte des 'Ordens zur Wahrung' (Rhodenstein)

Besonderheiten: Bärnwald mit Pandlarilsquelle, Vana-Wald, Nachtschattens Turm, Rieshügel, Lange Klamm

Stimmung in der Grafschaft: wildes Weide- und Ackerland mit gefährlichen Wäldern, trutzigen Burgen und gemütlich-kernigen Bewohnern, die die Gebote von Travia, Peraine, Ifirn und Rondra hochhalten.

Vom Leben in Bärwalde

Die Grafschaft Bärwalde ist reich an Flüssen, Seen, Mooren und Wäldern, von denen der namengebende Bärnwald das größte zusammenhängende Waldgebiet Weidens ist. Der wichtigste Landstrich ist das Weidener Land mit dem Ifirnstann, der Hollerheide und den Güldenwiesen. Die Bärwaldener leben hauptsächlich von der Viehzucht, Land- und Holzwirtschaft, vom Fischen und Torfstechen.

Im Heerbann der Gräfin mit Sitz in Olat stehen stolze Barone und Ritter, die die ehernen Rittertugenden Weidens hochhalten und ihren Mut im Kampf gegen die Orks immer wieder aufs Neue beweisen.

Auf ihren trutzigen Festen wachen sie über das stellenweise dünn besiedelte Land, dessen Bewohner in verschworenen Dorfgemeinschaften zusammenleben und vor allem den Geboten Travias und Peraines folgen. Die oftmals palisadenbewehrten Dörfer schützt man indessen mit rondrianischer Entschlossenheit vor den zahlreichen Gefahren.

Außerhalb der Ortschaften ist Bärwalde kaum als sicher zu bezeichnen. In den tiefen, zuweilen undurchdringlichen Wäldern hausen Wölfe, wunderliche Kreaturen und manches Ungeheuer. Räuber und Orks treiben vielerorts ihr Unwesen. Hier mag man jederzeit einer der Töchter Satuarias (siehe Seite 53) begegnen. Im Verborgenen wirken unheilige Kultisten, wie die rondralästerlichen Schnitter (**174 B**) oder gar Diener des Namenlosen. Bei all diesen Gefahren verwundert es nicht, dass vielerorts Söldlinge, die oft selbst an Gesindel gemahnen, ihre Dienste feilbieten. Am sichersten reist man daher in einem der Wagenzüge, die in den größeren Orten zusammengestellt werden.

Besonders im Herbst schickt der Herr Efferd viel Regen und Wind über das Land. Grimmiger Frost, tiefer Schnee und der eisige *Augrimmer* bringen ab Hesinde das Leben im Freien oft völlig zum Erliegen. So ist neben der örtlichen Tracht der Leute der wind- und wetterfeste Weidener Wachsmantel aus dem Alltag nicht wegzudenken.

Die raue Umgebung und die Schwarzpelze haben aus den Bärwaldenern einen bärbeißigen, aber auch gemütlichen Menschenschlag gemacht. Und gerade hier ist man sich bewusst, dass jeder auf die Hilfe des anderen angewiesen ist. Gegenüber den in Wäldern und Flussauen verborgen lebenden Elfen wahrt man den *Tralloper Vertrag* (**Licht und Traum 85**). Auch wenn die elfische Lebensweise immer wieder zu Missverständnissen führt, ist ihr Einfluss im Bärwaldener Alltag deutlicher zu spüren als in anderen Regionen Weidens, wie der verbreitete Gebrauch des Bogens, die typischen Paddelboote und viele elfische Bezeichnungen zeigen.

Unterwegs in Bärwalde

Von Trallop aus reist man durch das Weidener Land, das durch den Finsterbach, den Neunaugensee (siehe Seite 46), den Pandlaril und den Bärnwald begrenzt ist und als fruchtbares, waldreiches Weide- und Ackerland gilt. Entweder nimmt man in der Herzogenstadt die Reichsstraße II nach Süden, den Seeweg in Richtung Olat oder aber die Alte Straße nach Südwesten in Richtung Nordhag. Alle drei Wege führen zunächst durch wogende Getreidefelder, Seen und Wäldchen, in denen man Burg Waldstein, den Sitz des Tralloper Stadtmeisters und ein im Bau befindliches Gurvaniaten-Kloster (siehe Seite 25 und **GKM 32**) findet. Von der Reichsstraße aus erblickt man im Pandlaril den Eichenauer Werder mit dem Herzoglichen Gestüt der Tralloper Riesen. Bei Wederath führt die Straße über die Brücke nach Braunsfurt, oder aber man reist am Westufer auf dem Leinpfad weiter nach Mittenberge.

Wählt man in Trallop dagegen den Seeweg, wandert man auf einem Damm am Neunaugensee entlang durch moorige Wiesen bis zur Cron-Feste Dragentodt. Umschlungen vom morastigen Seeufer gilt die ehemalige Burg der Silberfalken als von den Zwölfen verlassener Ort, und so tun heute die Grünröcke der Herzogin hier nur ungern Dienst.

Weiter westlich gelangt man schließlich nach **Olat** (400 Einwohner, Travia-Tempel), wo der Finsterbach in den Neunaugensee mündet und Olats Feste thront. Meist hüllen dichte Nebel aus dem Moor den Ort ein, oder es fegt ein gewaltiger Sturm mit Blitz und Donner über das Land. Hinter mächtigen Burgmauern hält die belesene Gräfin Walderia von Löwenhaupt Hof (siehe Seite 147). Die düstere Feste ist halbrund um einen gut 30 Schritt hohen, abrupt endenden Bergfried gebaut. Der Verbleib der Turmspitze ist bis heute ungeklärt. Regelmäßig entsendet die alte Gräfin ihre Ritter des Hains, deren Name von den hiesigen Wäldern herrührt, um in der Grafschaft nach dem Rechten zu sehen, auch wenn sie ihren Baronen vertraut und ihnen viel Freiraum lässt.

Im palisadenbewehrten Olat leben überwiegend Torfstecher und Fischer. Nur wenige Boote und Flöße landen im Hafen an, denn sowohl der Neunaugensee als auch der Finsterbach gelten als gefährlich. Unterkunft findet man im Travia-Tempel mit einfacher Herberge (Q5/P6/S12). Im *Sumpfbiber* (Q4/P3) sind abends neben Einheimischen auch Händler, Abenteurer und Söldlinge anzutreffen, die den Weg ins düstere Nebelmoor wagen (siehe Seite 46). Die Nebelbrücke führt Reisende und Handelszüge über den Fluss hinein in den Sumpf.

Auf Olats Wall verläuft ein Weg am Finsterbach entlang nach Beonfirn. Dieser Damm wurde ebenso wie die Feste einst vom Grafen Olat dem Bogner als Wehr gegen die Schrecken des Nebelmoors errichtet. Die Befestigungen sind jedoch längst verfallen. Beim Finsterbach selbst handelt es sich um ein wildes, unberechenbares Gewässer mit Stromschnellen, Sandbänken und gefährlichem Treibholz, so dass er nur bedingt für größere Boote geeignet ist. Auch lauern am unwegsamen Ufer oft Räuber oder es hagelt Orkpfeile auf die Flöße, die Waren wie Wolle, Tuche, Rüben, Schnaps oder Salz den Fluss hinab transportieren.

Mit **Beonfirn** (320 Einwohner, Tempel der Peraine und der Ifirn) erreicht der Reisende einen wichtigen Pilgerort. Denn hier versammeln sich an jedem 30. Firun Pilger aus ganz Weiden am *Schwanenreigen*, einem Steinkreis im nahen Ifirnstann, um den Tag der Weißen Maid zu begehen. Das Wehrgut Nebeltrutz schützt die Holzbrücke, die in die Heldentrutz führt.

Will man aber von Trallop aus in Richtung Nordhag reisen, wird man die Alte Straße wählen. Bereits in bosparanischen Zeiten angelegt, gilt sie als eine der wichtigsten Reise- und Handelsrouten im westlichen Weiden. Auf dem stellenweise gepflasterten, zollbefreiten Weg gelangt

man schließlich zum Handelsstädtchen **Balsaith** (700 Einwohner, Tempel von Peraine, Travia, Rondra) mit seinen gemütlich wirkenden Stein- und Fachwerkhäusern und der Feste Anbalsaith.

Danach führt der Weg durch den weitläufigen Ifirnstann. Trotz seiner wehrhaften Waldbauern muss man sich hier vor allerlei wildem Getier, Orks oder Räubern hüten. Immer wieder überfällt die *Falkreiberbande* (siehe Seite 150) Händler und Reisende, die aussehen, als könne man bei ihnen auf reiche Beute hoffen. Auch kennt man viele Geschichten über Hexen, Elfen, Feen, Wurzelbolde oder andere merkwürdige Wesen, denen man tief im Wald begegnen kann, und selbst die hiesigen Elfen sehen den Wald als Teil eines uralten Mysteriums an.

Schließlich gelangt man in die Hollerheide, benannt nach dem bläulichen Hollerkraut, welches das Land überzieht und im Frühling und Sommer einen lieblichen Anblick bietet. Das hügelige Gebiet ist vielerorts durch Hecken parzelliert und dient Rindern, Ziegen und den Hollerschnucken genannten Schafen als Weideland. Hier thronen zwei der Alten Wehren des Nordens, Burg *Distelstein* und weiter südlich der *Rhodenstein*, die Stammburg des Ordens zur Wahrung (siehe Seite 55). Das Wunder der Flammenden Eiche schlug 1012 BF die Orks zurück und auch im letzten Orkensturm blieb die stolze Feste unbezwungen. Jenseits der Furt bei **Rhodenstein** (300 Einwohner, Tempel von Rondra und Travia) hat man den verwunschenen Blautann vor Augen (siehe Seite 61, **173 B**). Von Nordhag kommend führt der Alte Weg nach Osten bis nach **Leinhaus** (300 Einwohner, Travia-Tempel) am Pandlaril und über die Brücke nach Anderath. Hier befindet man sich nun in den Pandlarilsauen inmitten der sanften Ebene des mystischen Flusses, in dem das Wirken der Fee Pandlaril zu spüren ist und der das Leben seiner Anwohner so sehr bestimmt. Seit jeher wird der Pandlaril von Flussschiffern genutzt, um Waren von und nach Trallop oder Baliho zu bringen. Auch die Viehwirtschaft ist dank der saftigen Wiesen ein ertragreiches Geschäft, Viehdiebe jedoch werden schnell und hart bestraft.

Nur wenige Meilen hinter der Mündung des Rotwassers in den Pandlaril liegt das verträumte Städtchen **Moosgrund** (600 Einwohner, Tempel von Rondra, Efferd, Hesinde, Peraine). Die Burg der Barone Moosgrunds, des Hauses Nordfalk, erhebt sich auf dem Rieshügel, der Legende nach das Grab eines Erdgiganten (**174 A**). Warnen wird man Reisende vor den unheilvollen Nebelwassern unweit des Moosgrunder Tanns. Inmitten des Nebels erhebt sich auf einer kleinen Insel Nachtschattens Turm (**173 C**). Viele Sagen und Legenden kreisen um das uralte Gemäuer aus grauschwarzem Granit und machen es zu einem gemiedenen Schreckensort.

Weiter südlich schließt sich mit Gräflich Pallingen eine der Kornkammern Weidens an. In den Güldenwiesen, deren Ährenfelder namengebend sind, leben die Menschen dank des griesgrämigen Vogts im Ort **Pallingen** (480 Einwohner, Travia-Tempel) friedlich und ohne Angst. Vor der mystischen Welt des nahen Bärnwalds (siehe Seite 52) scheuen die abergläubischen Einheimischen aber zumeist zurück. Denn hier, wo uralte Geheimnisse ruhen und das legendäre Einhorn *Mandavar* unherstreift (siehe Seite 63), schlägt das Herz der Fee Pandlaril besonders stark. Sagenumwoben sind insbesondere die Quellen von Pandlaril und Finsterbach. Im nordwestlichen Teil des Walds fließt der Finsterbach durch die Lange Klamm, ein tiefes Flusstal, das sich bis zum Blautann zieht. Der Bärnwald selbst erstreckt sich von Gräflich Pallingen aus über die gesamte Pfalzgrafschaft Bibergau bis nach Kaiserlich Blauhinge. Hier schließen sich der Dûrenwald und der Wulfenhain an sowie die Wälder von Vana, in denen die Elfen eine wichtige Heimstätte haben (**173 A**).

Im südlichen Bärwalde stehen die Einheimischen in ständigem Kampf gegen die Feinde und Widrigkeiten der unmittelbar angrenzenden Wildermark (siehe Seite 108). Nur leidlichen Schutz bieten da die herzogliche Feste *Dornstein*, die *Blauenburg* zu Wolfenbinge sowie das Wehrkloster *Perainetrutz* (siehe **Armorium Ardariticum**).

Grafschaft Sichelwacht

Die Grafschaft Sichelwacht für den eiligen Leser

Einwohner: 20.000

Wappen: auf Gold ein blauer Wolf

Herrschaft: Graf Bunsenhold von Wolkenstein und Wettershag

Baronien: Adlerflug, Beonspfort, Drachenstein, Fuchshag, Hahnfels, Herzogenthal, Ingerimms Steg, Östlingen, Rotenforst, Schwarzenstein, Schroffenfels, Uhdenwald, Zollhaus, Gräflich Salthel, Herzoglich Altentrallop, Herzoglich Mauterndorf

Bedeutende Orte: Salthel (700; Grafensitz), Braunsfurt (700)

Bedeutende Burgen: Aarkopf, Drôlenhorst, Ertzelstein, Schwarzenstein, Tinzal, Cron-Feste Mandelihr

Garnisonen: knapp ein Dutzend 'Ritter der Sichel' mit Gefolge auf Burg Aarkopf und 1 Dutzend 'Rotröcke' (Grafengarde), 1 Halbbanner 'Grünröcke' auf Mandelihr, 'Sichelgarde'

Besonderheiten: Altenforst, Braunenklamm, Drachenpforte, Sieben-Baronien-Weg, Tiefe Mark, Travienbrücke, Turm Drachentodt, Wüstenei

Stimmung in der Grafschaft: urtümliche Gebirgswälder und karge Niederungen mit wenigen Bewohnern. Raubritter, Räuberbarone, Diebesbanden und Goblins drangsalieren das Land.

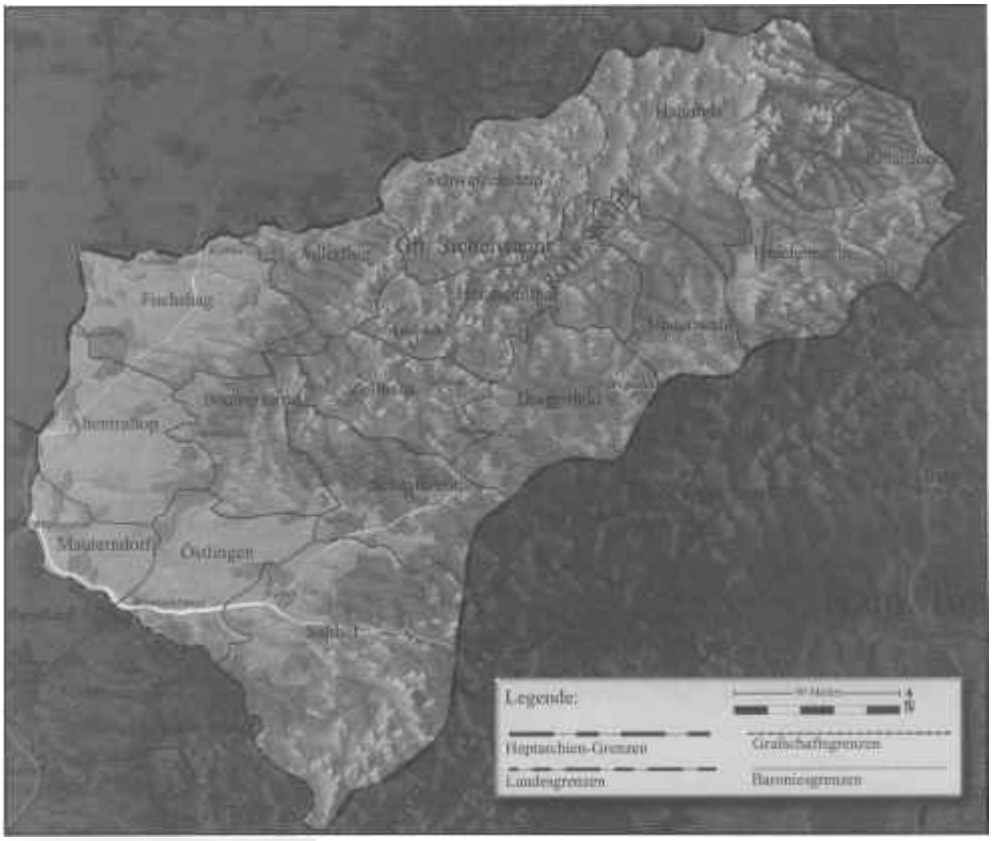
»Die Leute sind misstrauisch, geradezu ängstlich, und äußerst abergläubisch. So nageln sie kleine, aus Wurzelwerk geschnitzte und farbenfroh bemalte Koboldgesichter an ihre Türen. Uhdenwalder Wurzelbolde werden diese genannt und sollen mannigfaltige geisterhafte, aber auch handfeste Gefahren abwehren. So erzählten es mir die Märker, deren Gastfreundschaft warmherzig war, nachdem ich mich als patente Frau herausgestellt hatte.«

—Erzählung einer bornischen Händlerin

Schroffe Berge, tiefe Schluchten und dichte Wälder prägen das Bild der dünn besiedelten Sichelwacht, in der die Ortschaften nur durch wenige Wege miteinander verbunden sind. Und als sei es nicht genug, dass Räuberbarone, Raubritter und Diebesbanden sich in dieser urtümlichen Region Weidens umtun, stellen auch die Goblins eine ständige und nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Zwei Kriege binnen weniger Jahre haben die Menschen gelehrt, die einst so verachteten Rotpelze als Gegner ernst zu nehmen. Frieden kehrte erst wieder ein, als einige Barone den Rotpelzen Teile ihres Landes überließen, und dennoch steht dieser auf wackeligen Beinen. Allgegenwärtige Mären von Riesen, Trollen, Geistern und Daimoniden tun ihr Übriges, um Reisende zu verschrecken.

Zwischen Rathil und Braunwasser liegt die Tiefe Mark. Getreidefelder wiegen sich im Wind und zahlreiche Weiden bieten Rindern Futter. Dieser Teil der Sichelwacht ist der beschaulichste und der am dichtesten besiedelte, doch schon bald wandelt sich das Bild zu einer wilden Region mit wenigen, dafür

aber gut befestigten Anwesen. Bei **Braunsfurt** (700 Einwohner, Tempel von Praios und Peraine) betritt man die Tobrische Straße, eine Tagesreise später durchquert man den gefährlichsten Teil der Wegstrecke, ehe Salthel erreicht ist: Die Braunenklamm – auch Drachenspalt genannt – ist eine mehr als hundert Schritt tiefe Schlucht mit steilen Wänden, an denen es weder ein Hinauf noch ein Hinab gibt. Nur zur Mittagszeit wird der Grund der Schlucht – und damit die Straße – für kurze Zeit erhellt. Zu jeder anderen Zeit sollte man Lampen mit sich führen, um die Tücken des schmalen Weges, den nur die besten Kutscher befahren können, rechtzeitig zu erkennen. Das nahe Braunwasser, das über die ganzen acht Meilen Länge der Klamm als wilder Katarakt hinabpeitscht, hüllt diese in einen beständigen Sprühnebel, der die Straße in schlüpfrigen Grund verwandelt. Gegenverkehr kann man nur an den wenigen, aus dem Fels geschlagenen Buchten passieren. Am Ende der **Braunenklamm** liegt das gleichnamige Dorf (350 Einwohner, Tempel von Ingerimm und Peraine), dessen Häuser wie Vogelnester an der Felswand hängen. In einem dieser Häuser wurde einst Prinz Selindian Hal geboren, wie die Einheimischen stolz zu verkünden wissen.



Hinter Braunenklamm wird das Reisen wieder etwas leichter und das Land ist geprägt von hügeligen Ausläufern der Schwarzen und der Roten Sichel. **Salthel** (700 Einwohner, Tempel von Praios, Rondra, Travia, Phex, Ingerimm), bei dem die angeblich von einem Riesen errichtete Grafenburg Aarkopf liegt (siehe Seite 62), hat sich in den letzten Jahren zu einer bedeutenden Handelsstadt gemausert. Diese Entwicklung geht auf die günstige Lage zurück, denn just vor den Toren der Stadt gabelt sich die Tobrische Straße in den nach Tobrien führenden Sichelstieg, auf dem die Sichelgarde patrouilliert, und den Sieben-Baronien-Weg ins Bornland, über den mittlerweile der größte Teil des Bornlandhandels abgewickelt wird. Außer in Salthel ist auch in **Runhag** (47 Einwohner) ein Teil der Sichelgarde stationiert. Im Runhager Forst liegt ein alter Steinkreis, an dem die wenigen in der Sichelwacht ansässigen Druiden sich jährlich treffen, um – dem Volksglauben nach – Finsteres auf die Menschheit herabzubeschwören. Hier beginnt der wohl gefährlichste Teil der Reise ins Bornland. Der Sieben-Baronien-Weg führt über die in kühnem Bogen geschwungene, steinerne Travienbrücke, die in weitem Umkreis die einzige Möglichkeit darstellt, die Dunkelklamm zu überqueren. Es wird zwar kein Brückenzoll erhoben, jedoch heißt es, dass jedem Unglück widerfahre, der nicht eine kleine Spende hinterlässt. Spätestens jetzt wird deutlich, dass die Rote Sichel und die Drachensteine nach und nach enger zusammenrücken, wodurch das Reisen wieder beschwerlicher wird. Es sind keine weiten Flächen mehr zu überschauen und hinter jeder Biegung können vielfältige Gefahren lauern. Der Weg steigt zuweilen unvermittelt steil an, um sogleich in engen Serpentinen wieder zu Tal zu führen. Von hier aus kann man erstmals die markanten Gipfel der Roten Sichel erkennen, die fast alle eigene Namen tragen wie Adlerspitze, Dreizack, Eulenberg, Rohalsmütze, Roter Brocken, Uhdenkuppe und Wetterhorn. Sie geben dem Kundigen Aufschluss darüber, wo er sich befindet und wie weit es bis zur nächsten Unterkunft ist. Eine solche sollte man tunlichst vor Einbruch der Dämmerung erreichen, denn im Gebirge lauern Drachen, Tatzelwürmer und Sichelwölfe auf den Reisenden, ganz zu schweigen von den Goblins und menschlichen Räubern. Die Straße macht einen großen Bogen um die unheilige Wüstenei (◂ **175 B**), die in Begleitung von Bannstrahlern zwar durchquert werden kann, doch welcher götterfürchtige Mensch sollte dies schon wollen? Am höchsten Punkt der Straße ist bei guter Sicht die Ödnis zu überblicken und auch die alte Wehrmauer zu erkennen, welche die Baronien Ingerimms Steg und Uhdenwald trennt. Die Straße führt nah am östlichen Rand der Wüstenei entlang. Diese Stelle ist ein Pilgerziel für Peraine-Gläubige. Von dort ausgehend soll ein Gürtel aus Bäumen um die Ödnis gepflanzt werden, um den Frevel zu mildern und das Land zu heilen. Im wenige Meilen entfernten Weiler **Tiefenfurt** (20 Einwohner) werden in dem kleinen Drei-Frauen-Tempel (Travia, Tsa, Peraine) Dank- und Bittgottesdienste abgehalten, auf dass die Pflänzchen alsbald zu einem dichten Baumgürtel heranwachsen. Nicht weit entfernt steht eine halb zerfallene Festung der Theaterritter, Burg Ertzelstein, deren Bewohner als aufrührerisch gelten.

Längst ist man im Drachenpforte genannten Teil der Sichelwacht angelangt, wo die Ausläufer der Drachensteine und der Roten Sichel so nahe zusammenrücken, dass nicht mehr ersichtlich ist, wo welches Gebirge aufhört und das andere anfängt. Das Reisen bleibt gefährlich, doch die Landschaft wandelt sich. Die Straße führt durch Schwefelsenken und versinkt schließlich beinahe in einem Hochmoor, ehe die Grenze zum Bornland erreicht ist.

Neben dem Sieben-Baronien-Weg gibt es noch eine weitere Straße in der Sichelwacht – den Uhdenberger Weg –, der von Trallop nach Uhdenberg führt und bei Rathila die Landesgrenze überschreitet, um dem Flussbett des Rathil bis hinauf zur Berghaustadt zu folgen. Ist das Reisen in der Tiefen Mark noch sehr friedlich, so ändert sich dies schlagartig östlich von Sinopje, wo der Weg für eine kurze Strecke wieder über Weidener Boden verläuft. Im Namen des Schwarzensteiner Barons werden hier – ähnlich wie auf dem Sieben-Baronien-Weg

an der Grenze zum Bornland – willkürliche Zölle erhoben und mit Waffengewalt durchgesetzt.
Zwischen den einzelnen Straßen gibt es kaum Verbindungswege, und nur wenige Pässe führen in das Gebirge hinein. In den Bergen liegen zahlreiche Erzminen, die der Bevölkerung ein Auskommen verschaffen. Bei dem Dorf Zollhaus liegt die finstere Burg Tinzal über dem Dunkelwasser, einem See, dessen Grund bislang nicht ausgelotet werden konnte und in dem schreckliche Ungeheuer hausen sollen. Am ergiebigsten sind die Zollhäuser und Beonspforter Minen, und doch wird von den Erträgen kein Baron reich. Zu teuer sind die Schürfrechte, zu hoch die Sonderabgaben, die an den Grafen geleistet werden müssen.
Inmitten der Roten Sichel sollen Riesen hausen, die sich einen Spaß daraus machen, Steinschläge und Bergrutsche auszulösen, um die Menschen darunter zu begraben. Düstere Legenden von lange verlassenen Burgen, tiefen Minen und unheiligem Wirken kursieren zu vielen unerklimmbaren Gipfeln und abgelegenen Tälern (175 D). Neben dem eher kahlen Hochgebirge gibt es mit kleinen Wäldchen bestandene Berge und Hügel, die einst durchgehend die ganze Niederung bedeckten. Der größte zusammenhängende Rest dieses Waldes, der Altenforst, ist so gut wie unerforscht, und vermutlich kennen nur die Rotpelze all seine Pfade und Geheimnisse.

Grafschaft Baliho

Die Grafschaft Baliho für den eiligen Leser
Einwohner: 70.000
Wappen: auf Rot ein silbernes Wagenrad
Herrschaft: Gräfin Walpurga von Löwenhaupt, vertreten durch Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund
Baronien: Stadtmark Baliho, Böckelsdorf, Bollinger Heide, Gräflich Espen, Kornfelden, Menzheim, Herzoglich Nordheim, Pandlaril, Perainenstein, Rotwasser, Pfalzgrafschaft Sichelgau, Teichenberg, Gräflich Zippeldinge
Bedeutende Orte: Baliho (3.500; Grafensitz), Auen (1.100), Menzheim (1.000), Altnorden (700), Rudein (700), Anderath (600), Espen (400)
Bedeutende Burgen: Kaiserpfalz Donnerschalck, Feste Nalgardis, Burg Bärhegen, Burg Heidenstein, Burg Hölderlingen, Burg Pervalswacht, Burg Räuharsch, Burg Siebenstein, Burg Weidenfels, Turm Wieselfingen
Garnisonen: knapp 2 Dutzend 'Ritter der Au' mit ihrem Waffengefolge, eine Schwadron 'Grenzreiter', eine Lanze 'Rundhelme' auf Burg Räuharsch, ein Banner 'Grünröcke', ein Banner 'Espener Bogner' in Espen, Söldnereinheiten 'Schwarzherzen' und 'Sturmbanner'
Besonderheiten: Blauer Turm, Fällinger Linde, Golderhelds Steige, Rahjas Heilige Herde, Sokramurs Klaue
Stimmung in der Grafschaft: weites Weideland, Zentrum der Viehzucht und Wiege des Weidener Rittertums, dessen Kriegerethos und Standesbewusstsein die 'gute alte Zeit' hier langsamer vergehen lässt als anderenorts; reiche und mächtige Barone ringen um die Macht in der Grafschaft und versuchen die Unerfahrenheit der Burggräfin auszunutzen.

Vom weiten Land und den Segnungen der Götter

»Und als Aarfir, Aarmar, Aarwen und Aargul, die Riesen, alles Land vom Gernat bis zu den Hängen der Sichel gerodet hatten, da sprach ihre sterbende Mutter Sokramur: "Ihr habt Recht getan und eine fruchtbare Au geschaffen, worin die schwachen Menschen einmal Freistatt finden werden. Mein Land sollt ihr darum zu gleichen Teilen erben, aber niemals sollt ihr darauf einem schwächeren Geschöpf etwas zuleide tun."

Die Heilige Herde zu Menzheim
Das Rahja-Gestüt wirkt inmitten der trutzigen Burgen und schlichten Dörfer Weidens wie ein Bauwerk, das tulamidischen Märchen entsprungen ist. Anders, als man erwarten sollte, ist es jedoch nicht der Sitz des Hüters der Heiligen Herde zu Menzheim, einem der neun Metropoliten des Rahja-Kultes, denn dieser residiert in dem prächtigen Tempel zu Baliho. Die Amtsinhaber wechseln hier recht häufig, denn der Dienst als Metropolit führt die Geweihten fort von den geliebten Rössern und dem Tagwerk im angegliederten Tempel, hin zu langweiligen verwalterischen Aufgaben. Daher empfinden die meisten Geweihten das Amt als Bürde. Zwei Geweihte jedoch fanden sich in den letzten Jahren häufiger als andere in diesem Amt wieder: Der alternde, sanftmütige *Finglan Erläbrunn* (geboren 981 BF), ein profunder Pferdekenner, der auch mit Menschen verständnisvoll umzugehen weiß, aber als entscheidungsschwach gilt, sowie die junge, temperamentvolle *Wunja Winterkalt* (geboren 1003 BF), die ihre Kindheit im Tross kaiserlicher Regimenter verlebte und deren besonderes Augenmerk dem einfachen Volk gilt.
Der politische Einfluss der Rahja-Geweihtenschaft gerade in der Grafschaft Baliho ist groß. Die beachtlichen Zuchterfolge sorgen dafür, dass ihr Rat in Belangen der Pferdezucht selbst im Herzoglichen Marstall geschätzt wird. Bauern und Rinderzüchter fragen hinsichtlich ihrer Zuchtbemühungen gerne nach der Wahl des richtigen Zeitpunkts und spenden reichlich. Darüber hinaus erstreckt sich die Einflussnahme der Kirche in alltägliche, auf Grund ihrer Selbstverständlichkeit aber bedeutsame Bereiche. Die Weidener sind einem guten Schluck stets zugetan und nicht wenige Brenn- und Braumeister erbitten zumindest einmal im Jahr (am 5. Rahja) um Segen für ihr Handwerk. Noch weit öfter suchen sie den Ratschlag ihrer Diener oder nehmen Einsicht in die beeindruckende Rezeptsammlung, die im Tempel zu Baliho verwahrt wird, ebenso wie die erste Kupfer-Destille, die in Weiden hergestellt wurde und der man nachsagt, in ihr gewonnener Schnaps habe eine besondere Wirkung. Der vergorenen Stutenmilch (*Sulviâr* – Sulvas Geist) des Rahja-Gestüts aber eilt ein legendärer Ruf ob ihrer Wunderwirkung voraus. Dass sie ein profundes Aphrodisiakum sei, ist nur eine davon. Käuflich erwerben kann man Sulviâr nicht, das Geschenk einer der dunkelroten Glasflaschen gilt als besonderer Gunstbeweis.

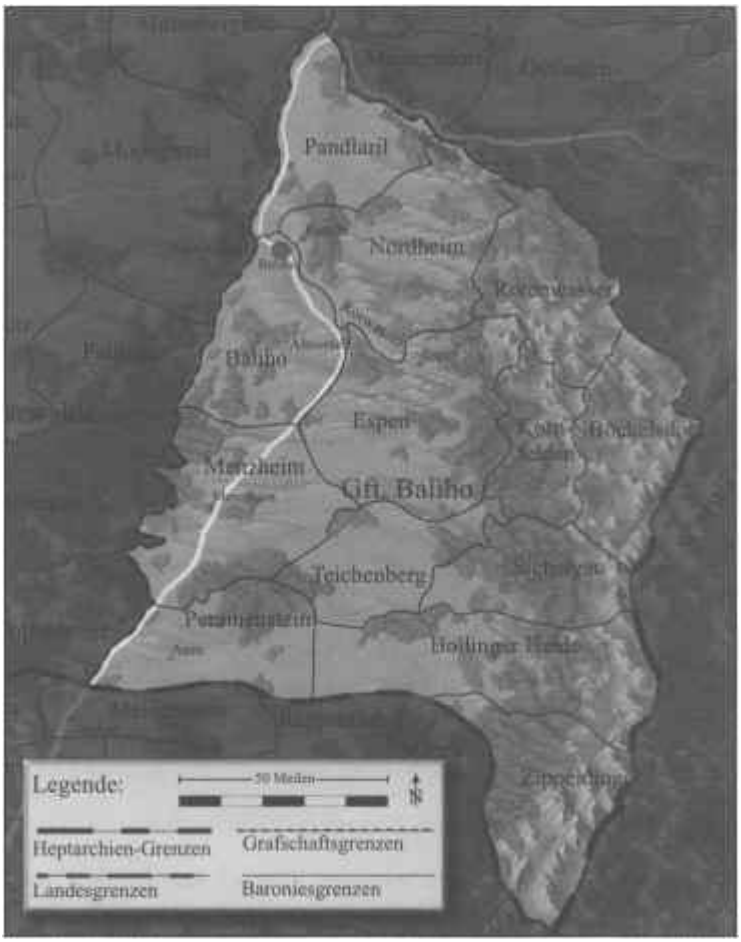
Und die Götter lobten Sokramur ob ihrer Weisheit und Milde und wollten mit ihren Gaben nicht zurückstehen. Zum Herren des Landes aber ward Isegrein der Alte bestallt und er herrschte 66 Jahre gut und recht. Sein Sohn ward Isegrein der Wanderer geheißen und er herrschte 16 Jahre. Er aber war der letzte der Könige, denn er zog fort gen Mitternacht. Und seit den Tagen Isegreins ward keiner für würdig befunden, den Thron des Königs zu besteigen. So halten selbst die Grafen von Baliho Hof auf einem schlichten Stuhl zu Füßen des Throns, allein die Pandlarilstränen, zwölf eisige Perlen, zieren die Grafenkrone, wie sie einst Isegreins Kronreif zierten.«
—aus den Chroniken des Rhodensteins

Die Grafschaft Baliho besteht zu großen Teilen aus Weideland. Und dass die mythischen Riesen der Vorzeit, die in den oben zitierten Chroniken genannt werden, und später die fleißigen Hände bosparanischer Siedler Großes leisteten, als sie das Land vom Pandlaril bis zu den Hängen der Schwarzen Sichel rodeten, beweist die Tatsache, dass hier auf den Auen Vanas, wie die Elfen den Landstrich einst nannten, vor mehr als 1.500 Jahren das mächtige Königreich Baliho entstand und mit ihm das Weidener Rittertum.
In der Tat scheint das Land wie von den Göttern geschaffen, um die stärksten Rösser und größten Rinder auf den fetten Weiden zu ziehen,

damit die Bewohner dieses Landes in der Lage sind, das von ihnen gesegnete Fleckchen Erde zu verteidigen. Vornehmstes Zeichen der göttergefälligen Ordnung und des Segens der Zwölfe, der auf der Herrschaft Isegreins ruhte, ist der bereits zu Königszeiten errichtete Praios-Tempel zu Anderath, das frühere Zentrum praiotischer Macht in Weiden. Und es ist – mit Ausnahme der Tempel zu Baliho und Altnorden – seit dem Untergang der Priesterkaiser auch der einzige Tempel des Götterfürsten in der Grafschaft, denn andere Götter sind den Balihoern und ihren Nöten näher.

Wo Peraine und Travia die Menschen lehrten, zusammenzustehen, um der fruchtbaren Scholle das tägliche Brot abzuringen, erheben sich Wehrtempel der gütigen Göttinnen als Orte der Frömmigkeit und letzte Zuflucht in der Wildnis. Was den milden Göttinnen und ihrer bäuerlichen Verehrerschar die Wehrtempel, das sind den Rittern ihre Burgen: trutzig und ungemütlich zwar, aber jede für sich eine Huldigung an die Herrin Rondra und eine Mahnung an ihre Bewohner, nie zu vergessen, dass man Wehr und Wacht der Menschen des Nordens ist.

In der Nähe von Menzheim steht seit den Zeiten der bosparanischen Besiedlung das älteste erhaltene Gestüt der Rahja-Kirche, seit bald 300 Jahren in einem so gar nicht in die Landschaft passenden eslamidischen Schloss untergebracht. Auch wenn die Warunker Pferde der Zucht mit ihrem geringen Stockmaß, ihren schlanken Fesseln und den edel geschwungenen Hälsen zu klein sind, um den Rittern als Streitross zu dienen, werden sie wegen ihres feurigen Mutes und ihrer Eleganz immer wieder in die Tralloper Streitross-Zucht eingekreuzt. Angeblich stammen sie von Albing ab, der schwarzen Stute des Kaisers Murak-Horas, zu dem einst das weiße Einhorn Mandavar in Liebe entbrannte (weitere Informationen zu den Tieren der Herde siehe **Zoo-Botanica 24f.** und den Kasten auf der linken Seite).



Auch Efferd wird in Baliho verehrt, obwohl es nur wenige Tempel dieses Gottes in Weiden gibt. Einer davon stand in Auen, wo der launische Gott fünfmal die Brunnen versiegen ließ, um die Bürger zur Demut zu ermahnen, ein weiterer in Trallop an den Ufern des Pandlarin. Beide Tempel sind heute nur noch Ruinen, in Auen hält allerdings noch ein über die Jahre etwas wunderlich gewordener Geweihter Wacht und lauscht sorgsam auf das Rieseln im Fels, das das Vorhandensein des lebensspendenden Elements anzeigt. Entlang des Pandlaril aber, der Lebensader Balihos, gibt es eine Unzahl an Schreinen sowie – an der Reichsstraße bei Auen – einen nachtblauen Turm (172 B). Aus dessen mit Moos und Muscheln überzogenen Zinnen ergießt sich eine sanfte Quelle in einen stillen See, über dem oft Nebel liegen und aus dem von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang ein leiser, aber unendlich trauriger Gesang zu vernehmen ist. Die Menschen am Fluss glauben, dass es Pandlaril ist, die hier singt, die Flussfee, die milde Herrin vom See, die ihnen seit Urzeiten Wohlstand und Schutz bietet und die von ihnen an Efferds Statt in ihren Schreinen verehrt wird.

Vom Leben der Menschen, ihren Freuden und Sorgen

Auch wenn die Tage Isegreins des Alten und seines Reiches längst vergangen sind, leben die Menschen hier noch wie einst: Riesige Rinderherden werden über die Auen des Südens zur Grafenstadt Baliho oder gar bis ins ferne Gareth getrieben, um auf dem Viehmarkt ihren Besitzern – den mächtigen Rinderbaronen, die kein Lehen und keinen Titel, wohl aber durch ihre Tiere unermesslichen Reichtum besitzen – klingende Münze einzubringen. Von diesem Gewinn reichen sie nur widerwillig den Zehnt an die Ritter und Barone weiter, ebenso wie die freien Bauern den ihren, den sie mit Pflug und Ochse so mühsam wie stetig der Ackerkrume und dem sich im Vorfeld der Schwarzen Sichel erstreckenden Heideland abringen.

So leben fast 70.000 Menschen in dieser Grafschaft und damit mehr als die Hälfte der Bevölkerung des gesamten Herzogtums. Diese in isolierten Dörfern und kleinen Städten in der Ebene verstreuten Menschen zu beschützen ist einst wie heute die Aufgabe der Ritter. Das aufstrebende Bürgertum der kleinen Landstädte Menzheim und Auen ringt schon lange um eine größere Unabhängigkeit vom Adel, der zumeist nur für den Kampf oder die ritterliche Ehre lebt und die Städte wie sein Eigentum behandelt. Doch vorerst scheint dieser Streit zugunsten des Adels entschieden: Der Reichsstädtebund ist zerschlagen, und es sind tatsächlich die Ritter, die Balihos Städte vor Brandschatzung durch die abtrünnigen Adligen und finsteren Schurken aus der Wildermark bewahren. Auen, am Rande der Wildermark, ist sogar häufig Ausgangsort für ausgedehnte Reisen in die Mark.

Von den Rittern Isegreins, ihrer Stärke und ihrem Stolz

Aus der ständigen kämpferischen Bewährung und ihrer stolzen Tradition ziehen die Ritter Balihos Verpflichtung wie Lebensinhalt. Wie vor Jahrhunderten versammeln sich am Tage ihrer Schwertleite die jungen Knappen zu Füßen des verwaisten Isegreinthrones, um der Burggräfin von Baliho und dem Geist des alten Königs in die Hand zu schwören, "König und Kaiser" allzeit "Schwert und Schild" zu sein. Diesem Akt wohnen Selbstbewusstsein und Demut gleichermaßen inne, denn schon der König von Baliho, wiewohl nicht zur Heerfolge verpflichtet, entsandte seine Ritter wie selbstverständlich nach Bosparan, um das Reich des Kaisers zu schützen. So mag es nicht nur an Avon Nordfalk gelegen haben, dem Streiter des Reiches, der Baliho lange als Burggraf regierte, dass der Gedanke, ein zerbrechendes

Kaiserreich schützen zu müssen, unter den Rittern Balihos besonders verbreitet ist. Und es mag auch der Grund sein, aus dem gerade die mächtigen Barone des Südens es nicht schätzen, wenn der Marschall der Wildermark, Ludalf von Wertlingen (siehe Seite 157), seinen Rittern befehlen will, worum zu bitten bisher üblich war.
Wären die Herren sich einig, sie wären wohl in der Lage, Großes zu vollbringen. Doch der Ruhm eines Ritters duldet keinen Konkurrenten, und so hat Burggräfin Ardariel Nordfalk (siehe Seite 147), die die Grafschaft im Namen Herzogin Walpurgas beherrscht, nur bei ihrem treuen Heermeister Ulfbert von Eichenbach Rückhalt, dem Herrn von Espen mit seinen Bognern. Und sie tut gut daran, sich bei ihren Kriegszügen in die Wildermark auf ihre eigene Hausmacht aus Rittern der Au, Grenzreitern und den Söldnern der Schwarzherzen zu stützen. Jeder Aufruf zum Heerbann würde vom Adel als Bitte um Hilfe und damit als Eingeständnis der Schwäche der jugendlichen Burggräfin empfunden, und Frau Ardariel ist zu sehr ein Kind ihrer Heimat, um dies zu dulden. So verrichtet die Burggräfin ihren Teil der Verteidigung der Wacht in der Au mit Entschlossenheit und Mut. Die Hauptlast aber liegt auf den Schultern der mächtigen Barone des Südens, Rissan von Menzheim, Rondrian von Blauenburg oder der 'Balihoer Brüder', Borckhart und Knorrhold, und die Kriegsherren Balihos wollen es auch nicht anders.

Von Gegnern und Gefahren

Enger und enger hat sich in den letzten zehn Jahren die Schlinge um Weiden gezogen, und so ist die Grafschaft Baliho inzwischen im Süden und Osten bedroht. Jenseits der Schwarzen Sichel lauern die dämonischen Horden Transysiliens, und der Schwarze Herzog Arngrimm (siehe Seite 153) hat den Krieg über die Kämme der Sichel getragen: Den einzig gangbaren Pass – Golderhelds Steige von Gräflich Praske über den Ehrenstein auf der tobrischen zur Bollinger Heide auf der Weidener Seite – hält er ebenso fest in seinem Griff wie die Reichsfeste Nalgardis am Ausgang des Passes.
Im Süden hingegen drohen Einfälle der Renegaten aus der Wildermark, und der südlichste Zipfel Balihos, die Zippeldinge, ist bereits in ihren Händen: Häuptling Ziplim (siehe Seite 152) ist der erste Goblin seit Jahrhunderten, der sich mit seinem Stamm ins Tiefland gewagt hat.

Weidener Städte

Die Herzogenstadt Trallop

Die Stadt Trallop für den eiligen Leser
Einwohner: knapp 6.000
Wappen: auf Blau ein silbernes Zinnenschildhaupt, belegt mit einem Neunauge in Silber
Herrschaft / Politik: Herzogin Walpurga, vertreten durch den Stadtmeister Tannfried von Binsböckel, dazu der Siegelrat der Zünfte und Gilden
Garnisonen: 30 'Scharwächter' (Stadtwachen), 10 Nacht-, 10 Brücken- und 20 Torwachen, 1 Banner 'Grünröcke' (Bärenburg, Alte Veste), etwa 40 Rittleute vom 'Orden des Donners', zwei Dutzend 'Ritter des Bären' mitsamt Gefolge (Bärenburg), 1 Schwadron 'Rundhelme' (Bärenburg)
Tempel: **Firun**, **Phex**, Rondra, Praios, Travia, Boron, Peraine, Rahja; zerstörter Efferd-Tempel
Wichtige Schenken: 'Bärenschenke' (Q6/P8), 'Bei Gorge' (Q6/P5), 'Heller und Kreuzer' (Q5/P6), 'Kaiserstolz und Orkentod' (Q4/P4), 'Kreuzergrab' (Q1/P2), 'Norderwacht' (Q8/P9)
Wichtige Herbergen: Therbûniten- (Q5/P4/S45) und Badilakaner-Kloster (Q3/P4/S60)
Einflussreiche Handel und Gewerbe: Fuhr- und Handelshaus Kolenbrander, die Gilden der Flussschiffer und -händler und Viehhändler, die Zünfte der Lederer, Schmiede, Seiler
Wichtige Fest- und Feiertage: 15. Rondra (Herzogenturney), 8. Efferd (Wettschwimmen im Neunaugensee), 5. Travia (Festumzug der Zünfte und Gilden), 29. Firun (Tag des Aldifreid), 12.–15. Phex (Warenschau), 7. Ingerimm (Enthauptung Grifos des Jungen), im Tsa (Herzogsstippen)
Besonderheiten: 'Eisige Stelen'
Stimmung in der Stadt: Unterschiedlich in den baulich separaten Stadtteilen. Neuentrallop: resigniert; Niedernufern: drückend-gefährlich; Hohenufern: geschäftig; Altentrallop: selbstbewusst. In der ganzen Stadt Misstrauen gegenüber Fremden, was sich im Fehlen von normalen Herbergen ausdrückt. Vorbehalte gegenüber Zauberkundigen.
Was die Tralloper über ihre Stadt denken:
»Wir sind Herz und Kopf des Herzogtums. Alles kann vom Feind erobert werden, solange aber Trallop steht, steht Weiden!«

Allgemeines

Trallop ist eine der bestbefestigten Städte des ganzen Mittelreiches. Als Tribut an die von Krieg dominierte Stadtgeschichte wurden feste Mauern und zahlreiche Türme errichtet. Die einzelnen Stadtteile sind baulich voneinander getrennt, mit eigenen Stadttoren versehen, und drei Burgen sichern die Stadt. Während sich Altentrallop, Hohenufern und Neuentrallop jeweils auf größeren Inseln erstrecken, überwölbt Niedernufern mehrere kleine Inseln.
Trallop ist das politische Zentrum Weidens und eine pulsierende Handelsmetropole, deren Warenzufuhr durch die Wildermark jedoch erschwert wird. Mit dem Haus Kolenbrander sitzt hier der wichtigste Händler des Herzogtums und es gibt sogar einmalige Waren zu erstehen wie das Kairanrohr, Neunaugen und deren Rogen sowie die berühmten Tralloper Riesen.
Regiert wird Trallop vom Stadtmeister Tannfried von Binsböckel, dem der Siegelrat zur Seite steht, der sich aus Vertretern von Kirchen, Zünften und Gilden sowie den mächtigsten Patrizierfamilien zusammensetzt. Das hoch angesehene Amt des Siegelmeisters hat seit vielen Jahren das Haus Kolenbrander inne und man munkelt, dass dafür viel Gold in die Säckel einiger Räte floss. Die Verwaltung ist zwischen Stadt- und Siegelrat aufgeteilt – wobei der Stadtmeister jedoch Vetorecht gegenüber den Entscheidungen des Rates besitzt. Das überkommene Verbot, innerhalb der Stadtmauern Herbergen zu eröffnen, zeigt das alte Misstrauen der Tralloper Fremden gegenüber, das in der leidvollen Stadtgeschichte begründet liegt. Händler, die regelmäßig nach Trallop kommen, übernachten bei Handelspartnern, haben eine Übereinkunft mit einer ansässigen Familie oder besitzen gar ein eigenes kleines Haus. Andere Stadtbesucher müssen sich eine Bettstatt bei den Badilakanern oder Therbûniten suchen oder versuchen, ein privates Zimmer zu bekommen. Außerhalb von großen Veranstaltungen kann man auf der großen Festwiese ein Zelt aufschlagen, oder man sucht eine der überteuerten Kolenbrander-Herbergen vor der Stadt auf.
Die Bürgerschaft in Hohenufern und Altentrallop versteht sich selbst als die kulturelle Elite Weidens und sieht mitleidig auf manchen Baron herab. Einige Adelsfamilien unterhalten daher Stadthäuser, um nicht an Ansehen zu verlieren und um dem Hof auf der Bärenburg nahe zu sein.

Neuentrallop

Die Reichsstraße II endet direkt am mächtigen, nur tagsüber geöffneten **Dreileuentor (1)**, das über drei wuchtige, einflügelige Eingangsportale mit Fallgatter verfügt. Am dritten Tor befindet sich eine kleine Wachstube der *Scharwächter*.

In Neuentrallop haben sich die unteren Randgruppen der Stadtgesellschaft wie Bettler, Huren, Versehrte und Landflüchtige versammelt. Auf den Straßen herrscht ein solches Gedränge, dass es schwierig ist voranzukommen; auch nachts ist man niemals allein. Das direkt neben dem Wachhaus gelegene **Badilakaner-Kloster (2)**, dem Ordensmeister Kerd von Rommilys vorsteht, bietet neben Schlafplätzen für Obdachlose auch Reisenden für maximal drei Tage 60 Betten, jedoch ohne Verpflegung. Danach werden die Gäste gemäß dem Gebote Travias freundlich, aber bestimmt gebeten, das Haus zu verlassen. Das Bettelvolk hingegen wird auf dem frei zugänglichen Innenhof mit einem einfachen Eintopf verköstigt. Der **Stadtgarten (3)** wird zum Lustwandeln genutzt. Auch wenn es eigentlich nicht geduldet wird, kommt es häufig vor, dass Lustmaiden und -knaben hier ihre Körper feilbieten, wenngleich es für derlei das **Mayenhaus (4)** gibt. Die einäugige Wirtin May hat für jeden Geldbeutel und Geschmack das Richtige zu bieten und achtet in ihrem Haus peinlichst auf Sauberkeit. Sie genießt in der Tralloper Bürgerschaft ein gewisses Ansehen und ihre schönsten Hübschlerinnen und Hübschler sind auf manchem Fest zugegen, müssen dort jedoch einen gelben Stoffgürtel als Erkennungszeichen tragen. Die einzige Schenke in diesem Stadtteil ist das **Heller und Kreuzer (5)**. Es werden einfache, aber gute Speisen zu annehmbaren Preisen ausgegeben. Selbst die können sich aber viele Einwohner Neuentrallops nicht leisten, und so lebt die Schenke von den Reisenden, die im Badilakaner-Kloster untergekommen sind.

Niedernufern

Das nach Niedernufern führende **Greifentor (6)** schließt schon eine Stunde vor Sonnenuntergang. In einem der Tortürme ist die Wachstube der Scharwächter untergebracht, der andere dient als Gefängnis. Ein großer Teil der Tagelöhner lebt in diesem Teil der Stadt, der auf einer Vielzahl kleiner Inseln errichtet wurde. Die überbauten Gräben und Kanäle werden als Abwasser genutzt, wodurch erträgliche hygienische Zustände herrschen. Die verwinkelte Bebauung und allzu enge Gassen, die durch überkragende Stockwerke mitunter wie Tunnel wirken, machen es für die Scharwächter unmöglich, den Überblick zu behalten. So regieren hier Banden, deren Zahl und Größe ständig variiert. Einzig die Hauptstraße, die vom Greifentor zu Bernhelms Tor führt, wird von den Wachen ausreichend kontrolliert. Abseits dieses gesicherten Weges herrscht das Gesetz des Stärkeren. Es gibt eine Unmenge an Tavernen im Labyrinth der Gassen. Die Qualität und Preise sind unterschiedlich, bestenfalls jedoch als akzeptabel zu bezeichnen. Nur das **Kaiserstolz und Orkentod (7)** am Niedernmarkt kann eine gute Küche vorweisen. Zugleich gilt es als *der* Treffpunkt, denn die dickliche Wirtin *Matissa* vermittelt Arbeit zwischen Auftraggebern und Tagelöhnern sowie private Unterkünfte an Reisende. Gegenüber vom *Kaiserstolz* liegt der größte **Mietstall (8)** der Stadt mit einer Station der Beilunker Reiter.

Hohenufern

Bürgerhäuser, Handelskontore und Verwaltungsbauten prägen das Bild dieses Stadtteils. Die ehemalige Stadttorburg, Bernhelms **Halle der Orkenwehr (9)**, ist Rondra-Tempel, Burg des Ordens vom Donner und Stadttor ('Bernhelms Tor') in einem. Sie wird von den Ordensrittern bewacht, die das Tor eine Stunde nach Sonnenuntergang schließen und es zwei Stunden vor Sonnenaufgang

wieder öffnen. Die **Kornhäuser (10)** unterstehen dem Zinsgrafen des Herzogtums, sind von einer hohen Mauer umschlossen und werden von den Mehlgardisten bewacht. Ganz im Westen des Stadtteils liegt die große **Festwiese (11)**, die zur Warenschau und für den Festumzug genutzt wird. In der übrigen Zeit können Reisende hier ihre Zelte aufschlagen, müssen dem Wiesenmeister dafür jedoch eine Gebühr zahlen. Direkt daneben liegt das **Haus der Zunftschützen (12)**, wo den in Zünften organisierten Handwerksleuten der Umgang mit Bogen und Schwert beigebracht wird.

Gorge, den Patriarchen des Kolenbrander-Imperiums (siehe Seite 150), kann man von seinen vormittäglichen Spaziergängen abgesehen fast nur in seiner prächtigen Residenz, dem **Kolenbrander-Haus (13)**, antreffen. Der Bau – halb Stein, halb Fachwerk – prunkt mit zahlreichen Malereien, Schnitzereien und anderem Schmuckwerk. Nicht weit entfernt liegen die **Häuser der Seiler (14)**, deren einst winzige Hinterhöfe durch Entfernung der Begrenzungsmauern zu einem riesigen Hof vereint wurden. Auf dieser *Reiferbahn* werden nun die Seile gedreht.

Von der Promenade, die direkt an die Halle der Orkenwehr anschließt, hat man einen prächtigen Blick auf die imposante Bärenburg. Zu Marktzeiten ist die Promenade überfüllt von Händlern, die überall ihre Stände aufgestellt haben. Die Häuserzeilen sind fast ausschließlich Mietläden mit angeschlossenen oder integrierten Lagerhäusern, deren Angebot durch das Tralloper Stapelrecht variiert. Eine Ausnahme stellt die Schenke **Bei Gorge (15)** dar. Allerdings wird hier nicht jeder bedient: Man muss zumindest saubere Kleidung tragen und sich zu benehmen wissen, ansonsten wird man schnell vor die Tür gesetzt. Die Promenade führt direkt zum *Großen Markt*. Kurz davor liegt das alte Schloss der Bundesmeister der Orkenwehr, das **Grimminge-Haus (16)**, das heute als Residenzherberge für hochgestellte Persönlichkeiten genutzt wird. Ihm gegenüber liegt das seit wenigen Jahren wieder bewohnte **Gesandtschaftshaus Donnerbachs (17)**. Neben dem **Redaktionshaus des Fantholi (18)** liegt die **Norderwacht (19)**, eine Schenke, in der die Stadtprominenz gerne einkehrt. Allabendlich spielt die alte Wirtin Laya auf ihrem Spinett Weisen des Prinzen Walthard von Löwenhaupt. Daneben befindet sich die **Hauptwache der Scharwächter (20)** mit Stadtgefängnis. Das **Siegelhaus (21)** zeigt Zeichen sämtlicher Tralloper Zünfte und Gilden, die kunstvoll und umlaufend auf den weißgetünchten Steinbau aufgemalt sind. Im Siegelhaus ist nicht nur das Stadtarchiv untergebracht, es beherbergt auch den großen Siegelsaal, das Handels- und Marktamt, die Stadtschreiber sowie diverse Kammern der städtischen Administration. In einem geheimen Teil des Kellers wartet ein Ruderboot darauf, im Falle von Gefahr die Insassen durch einen Tunnel direkt über den Pandlaril fliehen zu lassen.

Die angrenzende **Markthalle (22)** ist ein zweiflügeliger, riesiger Bau, der einer Unmenge Händlern Platz bietet. Gegenüber liegt das **Crongräfliche Stadtgericht (23)**, in dem mehrere Richter über die Stadtgesetze wachen und Verbrecher richten. Die Urmaße und -gefäße, nach denen in Trallop gehandelt wird, sind als Piktogramme in die Außenwand gemeißelt, die Urgewichte stehen in einer Mauernische. Ebenfalls an einer der Außenmauern ist über drei Stufen der Pranger zu erreichen.

Der **Neue Marstall (24)** beherbergt im Winter die Tralloper Riesen. Am zweiten Tag der Tralloper Warenschau werden die Tiere versteigert, die wenigen Gescheckten gehen direkt zum Abdecker, da sie laut Volksmund Unglück bringen. Allein die Zahlung eines symbolischen Hellers durch einen der rar gesäten Kaufwilligen vermag die Tiere zu retten. Auch mit Hellern, vielmehr aber mit Silbertalern beschäftigt sich die **Münze (25)**, in der nicht nur die Herzogin Geldstücke prägen lässt; sie steht auch anderen Würdenträgern offen. Das **Haus der Eisigen Stelen (26)** ist ein urtümlicher, steinerner Tempelbau zu Ehren Firuns. In seinem Inneren erheben sich die beiden Stelen, nach denen der Tempel benannt ist (172 A). Unbekannte Zeichen sind in die stets von Reif bedeckten Stelen ebenso geritzt wie einfach dargestellte Tiere. Bislang konnte niemand deren Bedeutung ergründen, aber alle bisherigen Firun-Geweihten waren sich darin einig, dass es etwas Besonderes, Heiliges mit ihnen auf sich haben muss. **Der Seehafen (27)** ist weitestgehend verwaist. Lediglich einige Boote der Neunaugenfischer und ein einziges instand gehaltenes Segelschiff liegen an den Kais.

Altentrallop

Wer es in Trallop zu Ansehen und Reichtum gebracht hat, trachtet schon bald danach, ein Haus im ältesten Teil der Stadt zu besitzen. Denn hier leben die Patrizier, ihrem Selbstverständnis nach die Verkörperung des eigentlichen Trallop. Obwohl die sauberen Gassen wesentlich enger als in Hohenufern und die Häuser die ältesten der ganzen Stadt sind, ist es dank vieler Wachen hier am sichersten.

Zu erreichen ist Altentrallop über die mit allerlei Häusern bebaute **Lange Brücke (28)**, an deren beiden Enden sich schwere Tore finden und die Wachen der Brückengräfin Dienst tun. Allabendlich zur zehnten Stunde werden beide Tore geschlossen, wozu die Brückengräfin den Schlüssel eigens vom Haus- und Hofmarschall der Bärenburg holt. Zur fünften Stunde am Morgen werden die Tore wieder geöffnet.

An der Nordspitze des Stadtteils ist der **Boronanger (29)** untergebracht, auf dem nur hochgestellte Persönlichkeiten in prächtigen Grüften bestattet werden. Von Boronsweiden umgeben findet sich hier auch die Grablege der Weidener Herzöge, von der es heißt, dass die Herzöge Bernhelm und Wallfried II. dort umgehen sollen. Der aus schwarzem Schiefergestein errichtete **Boron-Tempel (30)** (Tempel des Todes und der Wacht) beherbergt den uralten und angeblich unsterblichen Geweihten Josold. In der von außen zugänglichen, ehemaligen Gruft des Tempels ist seit Jahrzehnten das **Kreuzergrab (31)** eingerichtet, eine üble Kaschemme, die sämtlichen Aufbegehren der Bürger trotzt.

Persönlichkeiten

Tannfried von Binsböckel: Stadtmeister und Landvogt der Stadtmark, etwa 40 Jahre alt, Vertrauter der Herzogin, von den Bürgern respektiert, von ärmeren Schichten wegen seines Standesdünkels und seiner harschen Entscheidungen gehasst.

Erlgard Kolenbrander: Siegelmeisterin und Zunftmeisterin der Kürschner, um die 50, meisterliche Vermittlerin zwischen den Zünften, von der Bevölkerung hoch geachtet.

Mikail Ibendorn: Gildenvorsteher der Flusshändler und zweitreichster Mann Trallops, Mitte 60, verfolgt skrupellos das Ziel, Siegelmeister zu werden, wird von den meisten Bürgern mehr gefürchtet denn geschätzt.

Der Cronrat: Die Herzöge Weidens lassen sich seit alters her von den sogenannten Cronräten bei ihren Entscheidungen beraten. Die Cronräte sind auf Lebenszeit eingesetzt und treten regelmäßig zusammen. Die *Brückengräfin* (Rauhilde von Schmiedegrimm) sichert wichtige Brücken im Herzogtum und hält diese in Stand. Der *Crongraf* (Gilbert von Rauslauth) ist der oberster Richter Weidens. Er entscheidet über Streitfragen des Hochadels und Gerichtsfälle von höchster Wichtigkeit. Der *Rentgraf* (Arwulf von Finsterkamm) verwaltet das herzogliche Schatzamt. Dem *Schildgraf* (Kerling von Löwenhaupt, siehe Seite 146) ist der Schutz der herzoglichen Allodien anvertraut. Die *Schützengräfin* (Cassandra von Brachfelde) bildet die Tralloper Zunftschützen aus und führt während der Waffenfolge alle Weidener Schützen. Der *Soldgraf* (Linnart von Ruckenau) ist Marschall und Heermeister des Herzogtums sowie Befehliger der Rundhelme. Der *Wachtgraf* (Halgan von Hirschenhorn) ist der Heermeister der Finsterwacht, die den Schutz vor Orks aus Finsterkamm und Nebelmoor gewährleisten soll. Der *Zinsgraf* (Tannfried von Binsböckel) führt das herzogliche Stadt-Allod, steht der Herzoglichen Münze vor, verwaltet das herzogliche Eigen-Säckel und treibt die Steuern der herzoglichen Vogteien ein.

Am *Alten Markt* steht der weißgetünchte, mit einer roten Kuppel versehene **Rahja-Tempel 'Haus der Sinnen und der Freude' (32)**, in dem Gewächse selbst aus dem tiefen Süden gedeihen. Heiratswillige Paare begeben sich gern zu den Geweihten, um sich in die Künste der sinnlichen Freuden einweisen zu lassen. Direkt gegenüber befindet sich das **Therbûniten-Kloster (33)**, dem Oberin Wala von Wiesenweihen vorsteht. Hier werden nicht nur Kranke gepflegt und im Klostergarten Heilkräuter gezogen, sondern auch Reisenden gegen eine Spende für drei Tage in Schlafsälen und wenigen Einzelkammern Unterkunft gewährt. Dem Kloster angeschlossen, aber auch von außen zugänglich ist ein kleiner, unscheinbarer **Peraine-Tempel (34)**. Das **Schauspielhaus der Zwölfe (35)** zeigt wöchentlich ein anderes Mysterienspiel, wobei die sieben von Aldifreid geschriebenen zum Standardprogramm gehören. Hinter dem achteckigen Bau befindet sich das große **Badehaus (36)**. Es genießt einen ausgezeichneten Ruf, und neben Reinlichkeit und Massagen werden opulente Speisen gereicht, während man mit Freunden und Fremden beiderlei Geschlechts in den riesigen Zubern sitzt und von Bediensteten geschrubbt wird. Sowohl von innen als auch von außen, teils über Galerien zu erreichen sind weitere, in kleinen Kammern untergebrachte Geschäfte, wie Zahnreißer, Barbiere, Wundheiler und Apotheker. Neben dem Badehaus findet sich das unscheinbare **Geburtshaus des Aldifreid (37)**, dessen Schnitzkunst im Fachwerk auf die Bedeutung des berühmten Sängers hinweist, der vor vielen Jahrhunderten eine eigene Sangestradition begründete. In dem Gebäude werden sämtliche überlieferten Schriften des Sängers aufbewahrt. Reisende Barden finden mit etwas Glück eine Unterkunftsmöglichkeit in einer der fünf kleinen Schlafkammern. Der **Phex-Tempel 'Halle des Nebels' (38)** umfasst auch angrenzende Gebäude; über Geheimgänge gelangt man in das Haus Aldifreids und das Schauspielhaus. In der mit schwarzem Onyx ausgelegten Halle erwecken hauchzarte, von der Decke herabhängende Seidentücher den Eindruck von aufsteigendem Nebel, woher sich der Name Nebelhalle ableitet. Die Kuppel zeigt den nördlichen Sternenhimmel. Die dort als Sterne funkelnden Edelsteine und Kristalle stehen für die verstorbenen Mondschatten; das silberne Madamal wurde vom ersten Vogtvikar geweiht und vollzieht auf wundersame Weise an der Kuppel die Mondphasen nach. Längst gilt die gesamte Kuppel als heiliges Artefakt des Listenreichen und die greise Vogtvikarin Lynkea von Winhall versteht es, daraus Gewinn zu schlagen. Ebenfalls am *Alten Markt* steht der **Inquisitionsturm (39)**, in dem der ordentliche Inquisitionsrat der Weidenlande residiert und in dem neben den unvermeidlichen *Inquisitorischen Kammern* auch der herzogliche Inquisitor untergebracht ist, der vornehmlich über das unter herzoglichem Monopol stehende Kairanrohr wacht und pikanterweise ein Magier ist. Mitunter führt dieser im Auftrag des Stadtmeisters auch Ermittlungen in der Stadt durch.

Am **Flusshafen (40)** tummelt sich stets eine Vielzahl großer und kleiner Flusskähne und -schiffe. Gegenüber liegt das Kontor des **Patriziers Ibendorn (41)**, der Reichtum und Einfluss dem von ihm beherrschten Flusshandel verdankt. Er steht zwar in Konkurrenz zu den Kolenbranders, bleibt aber der ewige Zweite.

In der Schmiedegasse liegt die Werkstatt der weit über die Landesgrenzen hinaus bekannten alten **Meisterschmiedin Linja Siebenstreicher (42)**, die jedoch nur noch selten selbst den Hammer schwingt. Die **Alte Veste (43)** der Herzöge längst vergangener Tage ragt trutzig aus dem Pandlaril. Heute dient sie sowohl dem Schildgrafen als auch dem Wehrvogt Trallops als Heimstatt und wird von den Grünröcken bewacht, die auch auf dem **Vorwerk (44)** ihren Dienst tun. Im Notfall kann von hier aus eine im Wasser versenkte Kette hochgekurbelt werden, die die Durchfahrt für Schiffe sperrt.

Ebenfalls am *Feuermarkt* liegt der **Travia-Tempel 'Tempel der Roten Flamme' (45)**; im dahinter stehenden **Gilden- und Zunfthaus (46)** unterhält jede Vereinigung einen Tagungssaal. Der unbedeutende **Praios-Tempel 'Halle der Sonne und des Gesetzes' (47)** liegt etwas versteckt zwischen prächtigen Bürgerhäusern; dem Tempel gegenüber liegt die gut-bürgerliche **Bärenschenke (48)**. Eine Wache der Scharwächter befindet sich im **Horas-Tor (49)**; das pechschwarze Gestein ist übersät mit in Gold gefassten, alt-elfischen Zeichen, deren Bedeutung kaum noch jemand kennt.

Trallop im Spiel

Trallop ist die sichere Bastion des Mittelreiches im Norden und dient häufig als Ausgangs- oder Endstation für Reisende der angrenzenden Regionen.

Egal ob die Helden sich auf der Bärenburg zu einer Audienz bei der Herzogin einfinden, Aufträge für oder gegen den Stadtmeister annehmen oder schlicht ihre Ausrüstung vervollständigen oder Beute verkaufen wollen: In Trallop bekommt man nahezu jedes Gut und genießt die Sicherheit einer geordneten Stadt. Mit der Fehde der Patrizier Kolenbrander und Ibendorn, dem undurchschaubaren Niedernufern und den Geheimnissen von Fluss und See bietet Trallop aber auch genügend Stoff für Abenteuer in der Stadt.

Außengebiete

Der alte, auf einer Schäre im Pandlarin gelegene **Efferd-Tempel (50)** wurde einst von Herzog Bernhelm niedergebrannt und ist seitdem nicht wieder aufgebaut worden. **Fischers- (51)** und **Torfesweiler (52)** haben die Stadt mit den namensgebenden Gütern zu versorgen, unterstehen rechtlich aber den Herren der Stadtmark und Herzoglich Altentrallop. **Schloss Rohajaburg (53)** liegt ebenfalls in der Stadtmark, beherbergt aber ausschließlich Gäste der Herzogin, die im Rang von Herzögen oder höher stehen. Vor der Allee, die zum Dreileuentor führt, befindet sich der riesige **Fuhrhof Kolenbrander** (nicht auf dem Plan), in dem es eine Stellmacherei und weitere mit Fuhrwerken in Verbindung stehende Gewerbe gibt. Außerdem finden sich hier zwei maßlos überteuerte Herbergen.

Bärenburg

Durch ein **Torturmgewölbe (54)** – das Herzogentor – gelangt man in den Vorhof, an den das **Gesindehaus (55)**, die **Burgmühle (56)** und der **Alte Marstall (57)** grenzen, in dem die Pferde der Rundhelme untergebracht sind. Durch das Bärentor erreicht man den Knappenhof mit den **Knappenhäusern (58)** und den **Gastgemächern (59)** für das Gefolge adliger Gäste. Den Ritterhof indes betritt man durch das Herrentor. Entlang der mächtigen Mauer liegen die **Gelasse der Rundhelme und Grünröcke (60)**, die **Häuser der Bärenritter (61)** hängen wie kleine Vogelnester über den Burgfelsen. Auch die **Kanzlei des Herzogtums (62)**, in der die acht Cron-Räte die Geschicke des Herzogtums lenken, findet sich hier. Vor dem Rittertor des Torgewölbes steht der alte Richtblock, ein vom Blut der Gerichteten dunkel gefärbter Felsklotz. Von dem Torgewölbe aus gelangt man über eine Wendeltreppe in die darüber gelegene **Herzogenhalle (63)**, auch Hohe Halle genannt. Eine andere Treppenflucht führt zu **Ingramms Löwenturm (64)**, dessen Dachgeschoss mit Rotzen und Hornissen bestückt ist. Im mittleren Bereich des Turmes finden sich Vorratsräume für den Fall einer Belagerung, und im Keller gibt es einen Kerker, in dem manch adliger Finsterling sein erbärmliches Leben fristet. Vom Herzogenhof aus kann man das **Zeughaus (65)** betreten, wo nicht nur Waffen und Rüstungen gelagert sind, sondern das zudem als Schatzkammer dient, in der auch die herzoglichen Insignien aufbewahrt werden. Über eine Treppe gelangt man schließlich zum trutzigen, langgezogenen **Herzogenbau (66)**, der die Gemächer der Herzogin und ihres Gefolges beherbergt. Ein angeschlossener Wachtturm ragt über alles in weitem Umkreis hinaus. Der **Burggarten (67)** wird geprägt von der an einem kleinen Weiher stehenden, weit über 600-jährigen Alten Weide. Der schlanke **Uhrenturm (68)**, der als Symbol des Fortschritts oft gerühmt wird, ist hingegen nur eine Attrappe. Im Inneren dreht der Uhrenwärter die Zeiger stündlich um eine Arretierung weiter.

Die Reichs- und Grafenstadt Baliho

Die Reichsstadt Baliho für den eiligen Leser
Einwohner: 3.500 (davon 800 in der Grafenstadt)
Wappen: auf Rot zwei silberne Wagenräder
Herrschaft / Politik: Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund (die in Bezug auf die Stadt Baliho der Kaiserin direkt verpflichtet ist), vertreten durch Stadtmeister Angrist Bärenstein von Baliho, der auch dem Stadtrat vorsteht
Garnisonen: 10 'Ritter der Au' samt deren Gefolge und 20 'Grenzreiter' auf Burg Räuharsch, 20 Stadtwachen der Reichsstadt Baliho, 1 Banner 'Grünröcke'
Tempel: **Rahja**, **Phex**, **Rondra**, Praios, Travia; Efferd (Schrein)
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Silbertaler' (Viehtreiberkneipe, nicht ungefährlich, Q3/P4/S10), 'Kaiserstolz und Orkentod' (Q5/P5/S12), Spielhaus 'Nordstern' (Q8/P9), Hotel 'Pandlaril' (Q8/P8/S22)
Wichtige Gilden und Zünfte: Fluss- und Viehhändler, Tuchmacher, Brauer, Schmiede, Schneider, Bäcker, Zimmerer und Fischer
Festtage: 17. Hesinde (Stadtgründungsfest), 18.–20. Ingerimm (Warenschau), 1. Efferd (Tempelweihefest und Schiffswettfahrt)
Besonderheiten: Kriegerschule 'Schwert und Schild' (**MBK 119**) in einer Wasserburg nördlich der Stadt, Tausendjährige Eiche (die als Galgen dient und auf der Kraftlinie 'Hexenband' steht), Unterteilung in Grafenstadt und Südstadt
Stimmung in der Stadt: Im Ochsenviertel häufige Streitigkeiten unter Kuhburschen und den rivalisierenden Rinderbaronen; der Dolch sitzt locker und weithin herrscht Faustrecht. Die Grafenstadt hat sich hingegen einen ritterlichen Stolz bewahrt.

»Schnell lenkt Ihr Euren Schritt durch das Gewirr des Viehtreiberviertels, denn weder die schmutzigen Gassen noch die Sauflieder, die Euer Ohr beleidigen, laden zum Verweilen ein. Welch' Balsam für die geplagte Seel', wenn die Grafenstadt erreicht ist und die heiligen Lobeshymnen und die erbaulichen Heldenepen erklingen.«
—Eiseuyn, Hofsänger der Gräfin Walderia

Die Gründung Balihos geht auf Isegrein den Alten zurück, der 526 v.BF hier seine Feste errichtete. Über Jahrhunderte ist Baliho das Haupt der mittnächtlichen Lande gewesen, ehe diese Würde an Trallop abgegeben werden musste.
Das heutige Baliho ist vor allem das Zentrum der Weidener Viehzucht: Neben den Balihoer Gelben hat auch die Zucht der Nordmähnen und Tralloper Riesen die Stadt reich gemacht. Berühmt wurde Baliho aber auch durch den Balihoer Bärentod (einen starken Roggenschnaps) und das Bräubier.
Die Stadt zeigt dem Reisenden zwei sehr unterschiedliche Gesichter: Im Norden die stolze, traditionsreiche und fest ummauerte **Grafenstadt**, die Heimat des Weidener Rittertums; im Süden die planlos wuchernde **Südstadt** (herablassend 'Ochsenviertel' genannt), die den größten Teil der Fläche Balihos ausmacht.

Die Grafenstadt

Dicht drängen sich die schmalen Fachwerkhäuser aneinander, die für Weiden so typischen Spitzgiebeldächer hängen über und berühren sich fast in der Mitte der engen, gepflasterten Gassen. Die Gebäude, bei denen meist nur das Erdgeschoss aus Stein besteht, sind überwiegend schmal, allerdings sehr tief und mehrstöckig gebaut. Hier leben etwa 800 der mehr als 3.500 Einwohner Balihos, meist Mitglieder alter und angesehener Familien, Kaufleute und erfolgreiche Handwerker, sogar einige landlose Edle und Ritter. Man rühmt sich seiner Ahnenreihe und blickt auf die 'Zugereisten' und 'Viehtreiber' in der Südstadt herab. Viele Traditionen haben sich erhalten und werden gepflegt. Die Südstadt gilt hier als mahnendes Beispiel für den Verfall alter Werte.

Die Grafenstadt bildet eine grob dreieckige Form und zwängt sich zwischen die Flüsse Grünwasser und Rotwasser, die an dieser Stelle zum Pandlaril zusammenfließen. Auf einer Insel im Rotwasser erhebt sich die **Grafenburg Räuharsch (1)**, von der aus die Anderather und Rudeiner Brücken eingesehen und notfalls mit einem Pfeilhagel eingedeckt werden können. Hier residiert die Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund (siehe Seite 147). Sie wird durch Landvogt Angrist von Baliho vertreten, einem korrupten Ritter mit schwarzem Vollbart, der es versteht, sympathisch aufzutreten.
Innerhalb der Mauern befindet sich über den Ruinen seines Vorgängers das noch recht neue Gebäude des Balihoer **Rondra-Tempels 'Lohenharsch' (2)**. Der großzügig bemessenen Halle mit ihren hellgrauen Mauern, die mit umlaufenden, roten Löwinnen verziert sind, steht die Hochgeweihte Alinja Leuenklinge von Norburg vor. Lohenharsch ist Grablege der Bundesmeister der erloschenen Orkenwehr (siehe Kasten auf Seite 55) und als solcher von großer Bedeutung. Der **Praios-Tempel 'Halle des Himmlischen Gebieters' (3)** unter der Führung des Hochgeweihten Brunn Bauken ist ein eher niedriges Gebäude, das jedoch durch ein ansehnliches goldenes Portal auffällt.
Die große **Markthalle (4)** dient als Umschlagplatz für Waren aller Art. Die nahe **Gräfliche Bibliothek der Klugen Undra (5)** wird von den Halbbrüdern Answin und Gerberod Stock geführt und ist – nach den Archiven des Rhodensteins – die größte Büchersammlung Weidens.

Die Südstadt

In der Südstadt oder 'Ochsenviertel' pulsiert das eigentliche Leben Balihos: Wettergegerbte Viehburschen in langen Reitmänteln treiben mit lautem Ruf und Peitschenknall Rinderherden durch die meist schlammigen, sonst staubigen Straßen. Leichte Mädchen mit eng geschnürtem Mieder oder Jünglinge mit ebenso engen Hosen und die zahlreichen Spielhäuser locken Einheimische und Reisende gleichermaßen. Die Stadtgardisten halten sich aus lokalen Streitigkeiten raus, denn die eigentliche Macht in der Südstadt liegt bei den mächtigen Rinderbaronen, deren gefürchtete Vollstrecker ein eigenes Recht vertreten. Am bekanntesten sind die ewigen Kontrahenten Marja Ganjaneff und Jobdan Boswitz (siehe Seite 150), die ihrer Fehde mit gleicher Leidenschaft wie andernorts Adlige frönen.

Baliho im Spiel

In der Südstadt Balihos lassen sich klassische Westernszenarien ansiedeln. Die Stimmung ist gefährlich, doch wer viel wagt, kann hier viel erreichen – oder mit einem Dolch im Rücken im Schlamm enden. Die Helden können als Mietlinge für einen der Rinderbarone gegen dessen Konkurrenten streiten, Jagd auf Viehdiebe machen oder ganze Nächte an den Spieltischen beim Boltan verbringen.
Im Gegensatz dazu steht die alte Grafenstadt, die in dieser Form nur existieren kann, weil sie sich rigoros gegen die andere Hälfte abschottet. Aus der Reibungsfläche zwischen diesen zwei gänzlich unterschiedlichen und doch nah beieinander liegenden Orten können sich eine Vielzahl an Szenarien ergeben: Jede Seite versucht den Einfluss der anderen zu schwächen, und auf beiden Seiten können die Helden streiten – oder dazwischen, wenn es gilt, die zu schützen, die bei den Konflikten auf der Strecke zu bleiben drohen.
Ein Held aus der Grafenstadt sieht sich als Zierde des Weidener Rittertums und hält an bewährten Traditionen fest. Neuerungen steht er misstrauisch bis feindselig gegenüber. Kommt er jedoch aus der Südstadt, hat er meist gute Gründe, diese hinter sich zu lassen: Er mag ein Viehbursche sein, der bei seinem Rinderbaron in Ungnade gefallen ist, ein zwanghafter Spieler mit horrenden Schulden oder ein gesuchter Rinderdieb.

Die meisten Gebäude sind zweistöckig, annähernd würfelförmig und weisen ein flaches Dach auf. Da bis auf die Reichsstraße kein Weg gepflastert ist, besitzt fast jedes Gebäude einen hölzernen Bürgersteig, damit die Bürger in den heftigen Frühjahrs- und Herbstregen nicht im Matsch versinken. In diesen Häusern leben Viehhändler und -züchter, Tagelöhner, Mietlinge, Zulieferer und Abnehmer, und es finden sich die Gewerbe, die vom Viehhandel profitieren.

Dem hiesigen **Travia-Tempel 'Herdfeuerhalle' (6)** steht die Hochgeweihte Aldessia von Rabenmund vor, Mutter des Rommilyser Kronverwesers Cordovan. Daneben befindet sich in einem einfachen Steingebäude das **Armenhaus der Badilakaner (7)**.

Der **Rahja-Tempel 'Hag der göttlichen Stute' (8)** wird ganzjährig von bunten Wimpeln und Fahnen geschmückt. Das Portal zeigt zwei aufsteigende Stuten, deren Köpfe sich am Sturz berühren, und lädt in das Haus der Freuden ein, aber die Geweihten kümmern sich nicht nur um Reisende, sondern auch um die Hübschler Balilhos. Der ohnehin reiche Tempel hat auch an politischer Bedeutung gewonnen, seit die *Hüterin der Heiligen Herde* (siehe Seite 70) hier residiert.

Deutlich schwerer zu finden ist der **Phex-Tempel 'Schleierhaus' (10)**, den kein Schild und kein Zeichen ausweist – selbst der Eingang ist erst auf den zweiten Blick zu erkennen. Der bekannte Vogtvikar Nescor Erfold pflegt zahlreiche Kontakte zu den Vergnügungseinrichtungen der Stadt.

Das berühmteste Spielhaus am Ort ist ohne Frage das **Spielhaus Nordstern (10)**, das von dem fast 200-jährigen Brillantzwergen Dugobalosch Sohn des Darbasch geführt wird. Hier trifft man auch oft Tonkowan an, einen Moha, der es als Sargtischler zu gehörigem Reichtum gebracht hat. Neben weiteren **Spielhäusern (11 und 12)** warten noch vier Bordelle auf jeden, der Unterhaltung sucht, dazu gesellen sich nicht weniger als fünf Gasthäuser und Herbergen.

Weitere Gebäude der Südstadt sind der marode **Schuldturm (13)**, die **Herzogliche Garnison (14)**, die die Grünröcke beherbergt, und das **Stadtgericht (15)**, das sich in einem pompösen Gebäude direkt am **Marktplatz (16)** befindet, so dass die verurteilten Verbrecher bei einem Todesurteil sogleich an der berühmten *Tausendjährigen Eiche* in der Mitte des Platzes aufgeknüpft werden können.

In einer Wasserburg sechs Meilen außerhalb der Stadt befindet sich die Kriegerakademie *Schwert und Schild zu Baliho* **(MBK 119)**, die schon viele tapfere Recken hervorgebracht hat.

Die Stadt Auen – Trittstein zur Wildermark

Die Stadt Auen für den eiligen Leser

Einwohner: 1.100

Wappen: auf Grün ein silberner Brunnen

Herrschaft / Politik: Söldnerhauptmann Iberius von Stardanstein für Baron Borckhart von Brauningen-Binsböckel

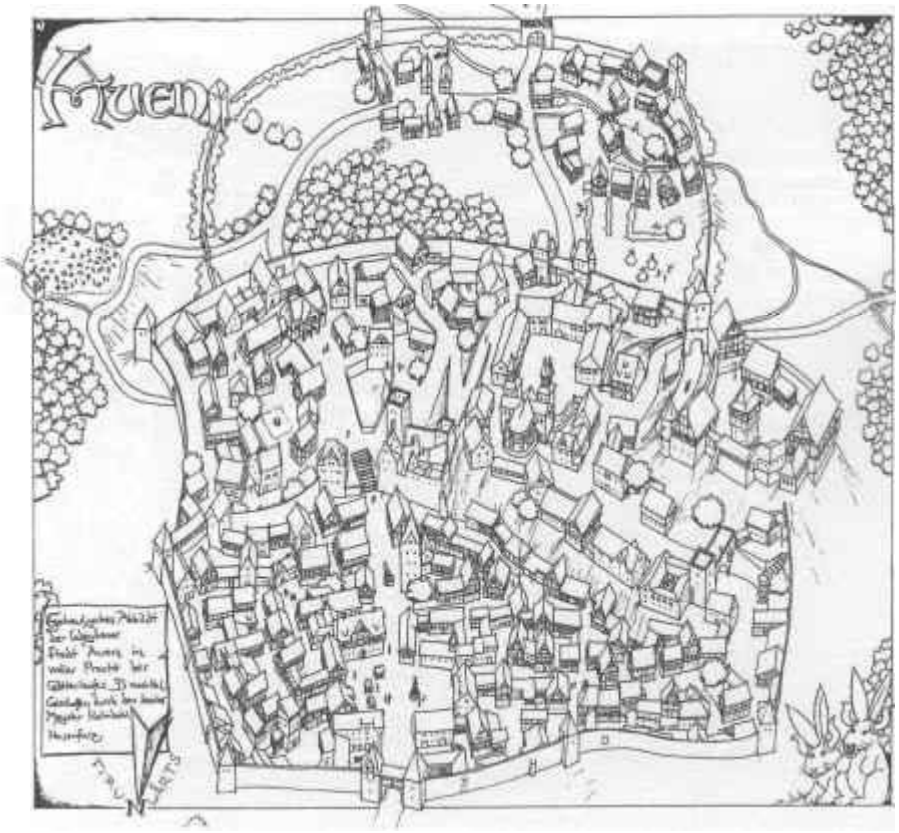
Garnisonen: ein Banner Söldner vom 'Sturmbanner', mehrere Dutzend Söldner in 'Golderhelds Heimstatt', ein Banner Waffenknechte des Barons auf der Burg

Tempel: Phex, Peraine (mit Efferd- und Travia-Altären in den Seitenflügeln); alter Efferd-Tempel (Ruine), Therbûniten-Spital des Heiligen Hagebald

Wichtige Schenken / Gasthöfe: 'Spittelstube' (Q6/P5/S30), 'Goldene Garbe' (in Bachaue, Q4/P4/S20), 'Golderhelds Hammer' (Handwerkerkneipe, Q5/P4), 'Blauer Ochse' (Viehtreiberkneipe, Q2/P2), 'Zum Kessel' (Söldnertreff, Q3/P4), 'Ratsstube' (Q8/P8)

Besonderheiten: ehedem verträumtes Provinzstädtchen mit blühendem Glashandwerk, heute Söldnerstadt am Rande der Wildermark

Stimmung in der Stadt: rau, aber standhaft. Man sieht sich als Trittstein zur Wildermark und letztes Bollwerk gegen das Chaos im Süden – und lebt nicht schlecht davon.



Auen schmiegt sich an einen Hügel und lässt sich in vier Stadtteile gliedern: Der *Domplatz* wird beherrscht vom zweitürmigen **Tempel der göttlichen Geschwister Travia und Peraine**, in dessen Querschiff sich gleichwohl ein prächtiger Grottenaltar des Herrn Efferd findet, da der ursprüngliche **Efferd-Tempel** in der *Altstadt* wegen Einsturzgefahr nicht mehr betreten wird. Dem Tempel, häufig der Dom genannt, gegenüber steht das vor wenigen Jahren neu errichtete **Stadthaus**, in dem nur noch selten ein Stadtrat tagt – stattdessen haben sich hier die Söldner des *Sturmbanners* eingerichtet. Flankiert werden die Gebäude von den Häusern der vier wohlhabenden Händlerfamilien. In *Golderhelds Heimstatt* leben vor allem Handwerker, die ihr Geld mit rondragefälligen Gewerken verdienen: Sattler, Lederer, Schwarz- und Waffenschmiede. Die *Altstadt* besteht vor allem aus dicht gedrängten Häusern, in denen die meisten Einwohner der Stadt leben. Hier gibt es nur eine für Fuhrwerke befahrbare Straße, ansonsten enge, verwinkelte Gassen, die zumeist nach den hier ansässigen Gewerken benannt sind, zum Beispiel *Fleischhauergasse*, *Haferkamp* oder *Spittelmarkt*, wo sich das **Spital des heiligen Hagebald** findet, eines Tagesheiligen der Peraine-Kirche. Das inzwischen eingemeindete Dorf *Bachaue* hat sich seinen dörflichen Charakter mit kleinen Weiden und Feldern weitgehend erhalten und ist von einer großen Hecke umgeben, die teilweise durch Palisaden ersetzt wurde. Die anderen Stadtteile sind mit einer wehrhaften Steinmauer umgeben. Auf der Kuppe des Hügels aber thront **Burg Binsböckel**, der Stammsitz der gleichnamigen, mächtigen Familie und Residenz des Barons von Perainenstein.

Dieser riss nach der verheerenden Niederlage der kaiserlichen Truppen vor Wehrheim die Macht in der Stadt an sich, die ihm sechs Jahre zuvor abhanden gekommen war, als die Stadt sich während der *Zweiten Weidener Unruhen* dem Schutz des Kaisers unterstellt hatte und dem Reichsstädtebund beigetreten war. Somit ist der Ort, der sogar über einen Stadtrat verfügt, vom Wohlwollen des Barons abhängig, der einerseits die Verteidigung der Stadt gegen die Wildermark gewährleistet, andererseits unbotmäßige Stadtmeister ohne viel Federlesens in den Kerker wirft. Dieser Mischung aus Schutz und Druck ist es wohl auch zu verdanken, dass der Stadtrat vor kurzem den Austritt aus dem Reichsstädtebund erklärt hat. Der einzige, der sich dem Baron zu widersetzen vermag, ist der Kommandant des *Sturmbanners*, der nicht nur Sitz und Stimme im Stadtrat, sondern auch die nötige Schlagkraft in der Hinterhand hat, um für Ordnung in der Stadt zu sorgen.

Dies tut bitter Not, denn aus der beschaulichen Landstadt ist eine Pforte zur Wildermark geworden, die allerlei derbes Volk anzieht: Nicht nur Reichssoldaten und Glücksritter, Halunken und Plünderer brechen von hier in das chaotische Land im Süden auf, auch Handelszüge und die Herden der Rinderbarone finden sich hier zusammen, um in größeren Verbänden in das Herz des Reiches zu ziehen, und bedürfen auf ihrem langen Weg des Schutzes. Da Auen neben einer steigenden Zahl von Schenken nur über ein einziges Gasthaus verfügt, kommen die zahlreichen Söldner in der kleinen Feste **Golderhelds Heimstatt** unter, die dem Stadtteil seinen Namen gab und in der früher die *Kaiserlich-Tralloper Hellebardiere* untergebracht waren, ehe sie vor Wehrheim vernichtet wurden. Wer Söldner für Schutz und Geleit sucht, der begibt sich in Begleitung eines Unterhändlers zu dem halb verfallenen Wehrbau und tut gut daran, dem *Sturmbanner* bei Abschluss eines Vertrages die fällige Provision nicht vorzuenthalten, denn dieses garantiert die Einhaltung des Kontrakts.

Wichtige Persönlichkeiten Auens sind Baron *Borckhart von Brauningen-Binsböckel*, der einer der mächtigsten Barone des Herzogtums und – wiewohl von schwerer Lungenerkrankung gezeichnet – ein Verfechter der alten ritterlichen Tugenden ist, Stadtmeister *Etzel Schillermann*, der Zunftmeister der einst einflussreichen Glasbläser, und 'Grauwolf' *Iberius von Stardanstein*, der Anführer des Sturmbanners.

Abgelegene Regionen – Wegscheiden in den Schildlanden

Die Schildlande werden grob in ihrer Mitte durch mehrere mächtige Gebirge geteilt, die das Leben der Menschen an ihren Flanken eindringlich prägen und mit ihren aufragenden Massiven die Fantasie der Bewohner der Schildprovinzen beflügeln. Nur wenige Pässe erlauben die Überquerung dieser gewaltigen Wegscheiden und nur wenige Menschen haben hier Fuß gefasst – die Gebirge der Schildlande sind weithin ursprüngliche und gefürchtete Wildnis geblieben.

Hinweise zur allgemeinen Ausgestaltung des Spiels in der Wildnis solcher Landstriche, können Sie im Kapitel **Im Gebirge** ab Seite 19 finden.

In diesen abgelegenen Regionen der Schildprovinzen haben sich viele absonderliche Kulte ausgebildet, über deren Handhabung Sie sich im Kapitel **Seltsame Kulte** ab Seite 22 informieren können.

Die Rote Sichel

Die Rote Sichel für den eiligen Leser
Landschaft: hohes, zerklüftetes und unzugängliches Rotschiefergebirge
Bekannte Erhebungen: Adlerspitze, Naira Kubuch, Naira Theluzi, Wyrmenhorn
Päse: Roter Pass, Storchenpass
Besonderheiten: In den Felsen der Roten Sichel findet sich das einzige Goblin-Heiligtum von zentraler Bedeutung, die geheimnisvolle Höhle Naira Tuschas (**MGS 140**), die bis tief ins Herz des Gebirges reichen soll.

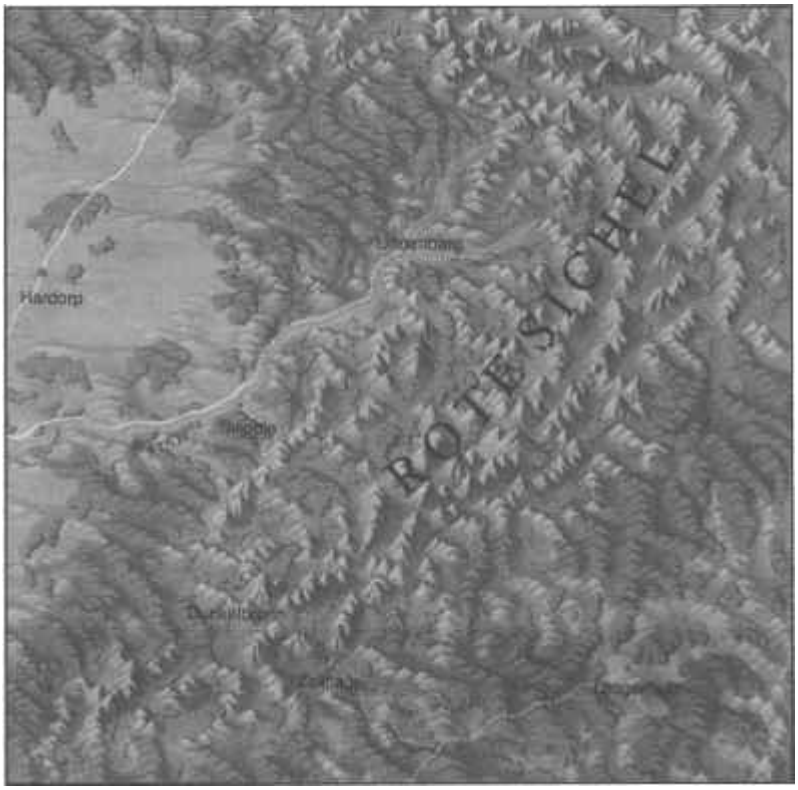
»Sie ist Imithri-Dai, die Tochter der Großen Mutter Mailam Rekdai, vom Nacka-Rachthi im Schlaf erstochen. Doch durch die vergossenen Tränen Mailams und das vergossene Blut wurde die Kraft der Mutter eins mit dem Leib des Kindes. So wurde Imithri-Dai zu den lebenden Bergen, die unsere Heimat sind.«
—Mantka Riiba zu Erzabt Wulfhelm Tannhauser in Festum

Der Legende nach bildet der gefallene Leib der Gigantin *Mithrida* das schroffe und zerklüftete Schiefergebirge. Die majestätische Adlerspitze, ein gewaltiger Sechseinhalbtausender, gilt gemeinhin als ihr Kopf, auf dem der sagenumwobene Adlerkönig seinen Horst haben soll und wo der Uhdenfluss entspringt. Die von den Goblins Naira Kubuch und Naira Theluzi genannten Gipfel sollen linke und rechte Faust der Gigantin sein und überragen mit über fünftausend Schritt die anderen markanten, an die dreitausend Schritt hohen Gipfel. Steile Klippen, schroffe Hänge und tiefe Schluchten machen die Rote Sichel zu einem nur schwer zu bezwingenden, stellenweise unwirtlichen Ort. Höhen und Täler sind nur spärlich mit Bäumen bewachsen. Nadelbäume wie Tannen, Kiefern und Fichten herrschen vor. Besonders häufig und landschaftsprägend ist die Sicheltanne, deren würziger Duft das Gebirge vor allem im Sommer durchzieht. Im Schatten des dunkelgrünen Nadelkleids sowie im Schutz des dicken, knorrigen Geästs der meist imposanten Bäume nisten vor allem Sichelohreulen. Wölfe durchwandern das ganze Gebirge, während Füchse und Dachse bewaldetes Terrain bevorzugen.

Die wenigen kargen, von Menschenhand angelegten Felder sind meist von Mäuerchen oder Schlehdornhecken eingefasst, um das hier sehr zahlreiche Schwarzwild abzuhalten. Seltener tummeln sich hingegen Bären, die den angriffslustigen Bergwiddern, die ihr Revier unermüdlich verteidigen, bereitwillig das Gelände oberhalb der Baumgrenze überlassen. Allein den wenigen Hippogriffen (**Zoo-Botanica 109**) erlauben die Widder ein Eindringen und auch manch mutiger Abenteurer wagt sich auf der Suche nach einem Horst jener Mischwesen in die Höhen der Roten Sichel vor. Sogar von Drachen wird berichtet, am Wyrmenhorn sollen leibhaftige Horndrachen ihre Nester haben.

Die Rote Sichel nimmt einen großen Teil der Weidener Grafschaft Sichelwacht ein (siehe Seite 68), und doch sind Menschen im Gebirge nur selten anzutreffen, da nur wenige Täler fruchtbar genug sind, um ihre Bewohner zu ernähren. Dennoch trotzen die Rotsichler der Natur in ihren kleinen, weit verstreuten Orten und Bergbauernhöfen. Die größte Ansiedlung des Gebirges ist die im Westen (außerhalb des Mittelreiches) gelegene freie Bergbaustadt **Uhdenberg** (2.500 Einwohner, Tempel von **Ingerimm**, Peraine und Firun). Die reichhaltigen Eisenerzvorkommen der Sichel bilden die Haupterwerbsquelle der wehrhaften Bevölkerung.

Die wenigen Pässe sind mit Ausnahme des Storchenpasses bei Uhdenberg und des Roten Passes zu den Salamandersteinen nur zu Fuß und mit Kletterzeug zu überwinden und ihre Benutzung wegen



plötzlicher Wetterstürze, abgehender Lawinen und des schneidenden Winds gefährlich und mühsam. Doch die größte Gefahr für die Menschen in den Bergen sind die Goblins, die wahren Herren der Roten Sichel, die das Gebirge als *Imithri-Dai*, Tochter der Göttin Mailam Rekdai, ansehen. Hier haben sie sich ihre ursprüngliche Kultur und Sprache bewahrt. Eine der größten Sippen auf der südlichen Seite der Sichel wird von der Sippenmutter Yaaksha Ruubah angeführt, die Menschen nicht rundheraus ablehnt und an einem friedlichen Miteinander interessiert ist (siehe Seite 151). Ganz anders sieht das der Jagdhäuptling *Tchak Chekrai*, der immer wieder versucht, einen handfesten Krieg vom Zaun zu brechen, um die verhassten Glatthäute endlich aus der Sichel zu vertreiben (ebenfalls Seite 151).

Weitere Informationen zur Roten Sichel, zu den Goblins und ihrer Kultur finden Sie in der 2008 erscheinenden **Regionalspielhilfe zum Bornland**.

Die Drachensteine

Die Drachensteine für den eiligen Leser

Landschaft: Von vielen Bächen und zahllosen Schluchten durchzogenes, graues Granitgebirge.

Bekannte Erhebungen: Blutberg (2.500 Schritt Höhe), Feuerkogel (2.900), Drachenthron (3.500), Apeps Säule (3.100), Hohe Warte (2.600), Dämonenkralle (2.500), Silberturm (2.000)

Pässe: Ornaldsjoch, Raulsjoch

Besonderheiten: Amazonenburg Yeshinna, Apeps Hort, Burg Drachenhaupt, Tal der Türme

Landschaft

Die Drachensteine, ein Granitgebirge von bis zu 3.000 Schritt Höhe, erheben sich aus dem tobimorischen Hochland zu Felsmassiven in allerlei grotesken Formen. Als Anschluss an die Schwarze Sichel im Westen trennen sie Tobrien von Weiden und dem Bornland. Die Berge sind durchzogen von vielen kleinen Bächen, die zahllose Höhlen und Schluchten in das Gestein gewaschen haben, und von tief eingeschnittenen Tälern, von denen einige durch steinerne Grate verbunden sind. Neben den höchsten Gipfeln des Hauptkamms wie Blutberg, Drachenthron, Hohe Warte, Dämonenkralle, Apeps Säule, Feuerkogel und Silberturm gibt es aktive Vulkane, die gerade in den tieferen, unzugänglichen Regionen durch ihre Wärme eine ursprüngliche Tier- und Pflanzenwelt begünstigen.

Der Name des Gebirges rührt von der großen Anzahl an Drachen her, die hier beheimatet sind: Schätzungen zufolge kann man von einem guten Dutzend Höhlendrachen, der doppelten Anzahl Baumdrachen, einer großen Anzahl von Meckerdrachen sowie den letzten Horndrachen ausgehen. Der mächtigste unter ihnen ist jedoch der Kaiserdrache Apep der Ewige, der lange Zeit nur wenige Menschen in seinem Reich duldete. Erst seit dem Pakt des Drachen mit dem tobrischen Herzog Bernfried Mitte 1021 BF ist es Flüchtlingen der jüngsten Kriege erlaubt, die kleinen Bergdörfer zu verstärken und neue Siedlungen zu gründen. Parallel dazu wurde einer der beiden existierenden Pässe, das Ornaldsjoch, ausgebaut, um durch die Anbindung an den Sieben-Baronien-Weg neben dem Sichelstieg einen weiteren Handelsweg nach Weiden zu erhalten. Dennoch ist es nur für kleinere Reisegruppen passierbar und verspricht ob der Felsstürze, Goblins und wilden Tiere nach wie vor keine bequeme Reise. Der andere Pass, das Raulsjoch, schlängelt sich durch das Tal der Türme weiter bis ins Bornland und spielt mittlerweile wegen der Gefahren der Blutigen See und des Misamunder Landes eine zentrale Rolle im Handel Tobriens mit dem Bornland.

Die beiden bedeutendsten menschlichen Bauten sind die Amazonenburg Yeshinna und die Fluchtburg der tobrischen Herzöge, Burg Drachenhaupt, die schon vor Jahrhunderten errichtet wurden und seit alters her aus unbekannten Gründen die Duldung des Kaiserdrachen genießen.

Eine Bastion der Drachen

»Die Dörfler hier wollen die Namen aller Drachischen kennen, die im Gepürg dort droben hausen. Und nachdem er den furchtsamen Blick nach den östlichen Bergen getan hatte, der den Märkern zu eigen ist, nannte mein Gewährsmann sie mir: Lecophyr, der Schwarze. Urandor, auch Darengrin geheißen, und Kahlenspitzer, den man allein nach dem Berg nennt, in dem er seine Höhle hat.

Die mächtigsten der Wyrme aber seien die Kaiserdrachen Apep und Atlassar, welche jedoch seit dem Tode ihres Bruders Agapyr unentwegt miteinander in Fehde lägen, so dass den Menschen die größte Gefahr von Ysladir drohe, den es beständig nach frischem Fleisch verlange. Nun verlangt's mich dreierlei zu wissen: Wer denn der Drachen erster sei, oder sie gar nit zusammenkommen, einen Fürsten zu küren? Ob sie alle von einer Art seyn, allein von Schuppenfarb und Größe verschieden? Auf welche Weis sich ihre Art fortpflanzt, alldieweil's kein Weib unter ihnen zu geben scheynt?«

—aus den Aufzeichnungen der Magisterin Feyagund von Ussenforst, ca. 350 BF, aufbewahrt im Beilunker Tempel der Hesinde

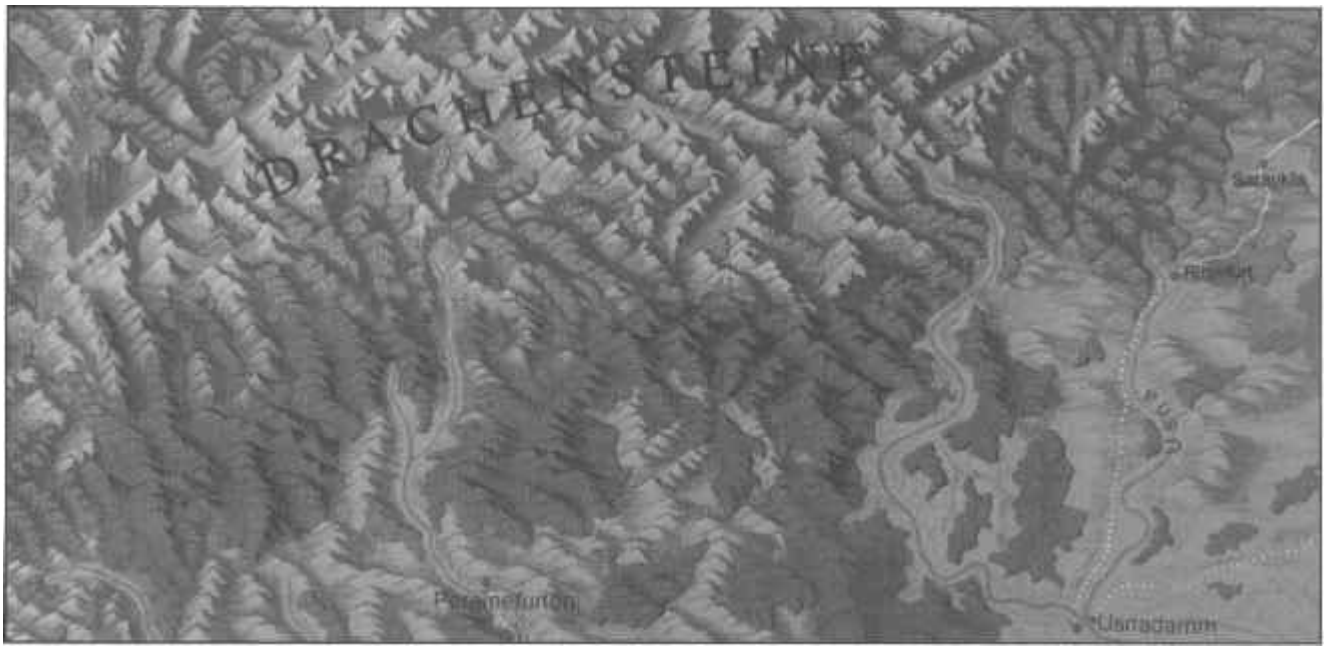
Alle Bergbewohner kennen Sagen, denen zufolge die Berge und Höhlen sich öffnen und Licht herausfällt, berichten von hohlem Heulen und markerschütterndem Brüllen und wissen, dass ein verbrannter Baum nicht unbedingt vom Blitz getroffen worden sein muss. Ebenso ist allen Ortschaften um die Drachensteine herum zu eigen, dass man ungern Holz als Baumaterial verwendet, dass es mehrere Schützenbruder- und -schwesternschaften gibt, dass man häufig massive Gewölbekeller anlegt und dass es meist ein Amt gibt, dem Schulzen oder Vogt vergleichbar, dessen Inhaber sich mit der Ausschau nach besonderen Silhouetten am Himmel und der Alarmierung der Bevölkerung befasst.

Die wahren Herren der Drachensteine sind und bleiben, menschlichen Besiedlungsversuchen zum Trotz, die Drachen, allen voran der mächtige Kaiserdrache Apep, der seit drei Jahrhunderten der Herrscher des Gebirges ist, nachdem der Riesenlindwurm Yofune nach grausamen Menschenjagden vom Blitz erschlagen wurde. Die Drachen erheben gerne einen Zehnten (oder auch alles) als Wegzoll und weisen darauf hin, dass in den letzten 1.000 Jahren niemand, der einen Drachen getötet hat, lebend die Berge verlassen hat; außerdem würde ein Drachenleben mit hundert Menschenleben aufgewogen, und viele Unschuldige müssten für einen Drachentöter büßen. Einzig das Tal der Türme (siehe Seite 81), wo Yofune starb, wird von den Drachen gemieden, liegt aber in Sichtweite von Apeps Säule.

Nach einigermaßen glaubhaften Schätzungen kann man von einem guten Dutzend Höhlendrachen ausgehen, die ihre Horte in den tief eingeschnittenen, oft überraschend warmen Tälern, Kavernen und Höhlensystemen haben. Manche von ihnen sind von den Menschen schlicht nach den Bergen benannt, an denen sie hausen, wie Kahlenspitzer (bereits der zweite seines Namens). Der vermutlich älteste ist Lecophyr der Schwarze. Der jähzornige Ignithur im Süden des Gebirges überwirft sich immer wieder mit Apep und hasst die Menschen (und insbesondere die Amazonen).

Einige wenige Perldrachen als Gesandte Apeps bewohnen Klippen an den klaren Bergseen von nur wenigen Meilen Umfang, aber vielen hundert Schritt Tiefe und Wasserfällen von fast der gleichen Höhe. Unter anderem nennt man Mandaylisor und Iladracor.

Des Weiteren horsten an den westlichen Gipfeln der Drachensteine mehrere Horndrachen, während in den dichten, unangetasteten Wäldern etwa zwei Dutzend Baumdrachen hausen. Auch lebt eine große Anzahl Meckerdrachen über das ganze Gebirge verstreut, der bekannteste ist Goldmäulchen, der ständige Begleiter von Dracodan



von Misaquell, dem Gesandten Apeps bei den Tobriern (siehe Seite 150). Tatzelwürmer hingegen sind in dieser Region eher selten.

Das Tal der Türme

»Nach all den Jahren erkennen die Menschen mich zwar an, neigen respektvoll das Haupt und heißen mich ihren Herrn und Vogt. Doch in Wahrheit herrschen hier allein die Drachen, und der erste unter ihnen ist Apep der Ewige.«

—Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein, Vogt von Nissingen, in einem Schreiben an Herzog Bernfried

Im Schatten des Hauptkamms der Drachensteine, eingefasst von den über 3.000 Schritt hohen Bergen Feuerkogel im Westen und Apeps Säule im Osten, liegt tief im Gebirge verborgen das Tal der Türme, das einst als Vogtei Nissingen Teil des Herzogtums Weiden war und seit 1021 BF nominell zu Tobrien zählt. In dem von Wald, klaren Bergseen, tosenden Wasserfällen und einem überraschend warmen Klima geprägten Tal wohnen die Menschen in altertümlichen, geduckten und auf massiven Gewölbekellern errichteten Steinhäusern: Diese Behausungen sind neben den hoch aufragenden Wachtürmen sowie den vielköpfigen Schützenvereinigungen Sinnbild des Jahrhunderte währenden Abwehrkampfes der Siedler gegen die drachischen Herren des Gebirges. Durch den langgestreckten Talkessel, in dem gegenwärtig etwa 600 Menschen in vier Ortschaften leben – dem Hauptort Nissingen sowie den Dörfern Glauten, Gerlara und Wollhus –, verläuft der Weg zum sogenannten Raulsjoch, eine schwer gangbare Passstrasse, die das freie Tobrien mit dem bornländischen Irberod und der Weidener Grafschaft Sichelwacht verbindet und die lange Zeit vergessen war.

Die Einwohner des Tals haben sich über Jahrhunderte hinweg selbst versorgt; es finden sich eine Brauerei, eine kleine Eisenerzgrube, einige Schmieden, große Schaf-, Ziegen- und Kuhherden auf nahen Almweiden sowie drei Kapellen für Travia, Peraine und Rondra. Erst seit der (Wieder-)Entdeckung des Tales durch Mitglieder der berühmten Phileasson-Expedition und vor allem nach der Flucht vieler Tobrier in die Vorlande der Drachensteine im Zuge der Borbarad-Invasion findet in den Sommermonaten ein reger Waren- und Nachrichtenaustausch zwischen Tobrien, Weiden und dem Bornland über das Raulsjoch statt, werden in Nissingen auch fremde Güter gehandelt und Übernachtungsmöglichkeiten für Ortsfremde angeboten.

Trotz der abgeschiedenen Lage sind die Einwohner des Tals der Türme freundlich und aufgeschlossen, wenngleich sehr abergläubisch. Von ruhelosen Geistern, Werwölfen und einem Wolfskult mit regelmäßigen Tieropfern ist die Rede, der auf den nivesischen Schwertmeister Erm Sen zurückgehe, der im Tal der Türme seine letzte Ruhestätte fand. Darüber hinaus ranken sich unzählige Sagen und Schauermären um längst tote und erschreckend lebendige drachische Bewohner des Gebirges: Zweifelsohne von den meisten Legenden umwoben sind der Riesenlindwurm Yofune, von dessen drei Häuptern eines in der Nissinger Rondra-Kapelle aufbewahrt wird, sowie Apep der Ewige selbst, der seit jeher die Talbewohner im Herzen seines Reiches duldete und seit seinem Pakt mit dem tobrischen Herzogshaus als Markwart der Drachensteine nicht nur de facto, sondern auch lehensrechtlich über das Tal der Türme gebietet. (178 A)

Burg Drachenhaupt

Nahe der Weggabelung der Passstraßen zu Rauls- und Ornaldsjoch erhebt sich auf einem breiten Felsplateau die düstere Burg Drachenhaupt, die an drei Seiten vom Berg und an einer Seite von einer tiefen Schlucht umfasst ist. Sie besitzt eine große Bedeutung sowohl für das Herzogtum Tobrien als auch für die Orden der Draconiter und Golgariten.

Gegründet im Jahr 152 BF als Trutzturm des rondrianischen Theaterordens, wurde sie in tobrischer Zeit zu einer kleinen Burg erweitert. Als sich während der Magierkriege 590 BF der Schwarzmagier Narniel von Nebachot den Herzogsthron gewaltsam aneignete, wählte er die Anlage als Sommersitz und nahm weitere bauliche Maßnahmen vor, die jedoch durch ein misslungenes magisches Experiment behindert wurden, das die Schlucht entstehen ließ. Über Jahre hinweg entstand eine riesige Trutzburg, die sich auf zwei Ebenen über das Plateau und bis weit in den Berg hinein erstreckt und in dieser Form noch heute Bestand hat. Nach dem Tod des Usurpators erkannte der neue Herzog Yerodin die strategische Bedeutung von Burg Drachenhaupt. Er bestimmte sie zum Sitz des Verwesers der Mark Drachenstein und zur Fluchtburg der Herzöge Tobriens, da sie zusammen mit dem bei der Passgabelung liegenden und aus Wehrhöfen bestehenden Weiler bis zu 1.000 Menschen Zuflucht bieten kann.

Als 1021 BF der Drache Apep den Titel 'Markwart der Drachensteine' erhielt, ernannte er den Draconiter-Erzabt Eno Kariolinnen zum Herren von Burg Drachenhaupt (siehe Seite 152), der nach Absprache mit dem Herzogtum und dem Kaiserdrachen innerhalb der Mauern den Draconiter-Erzhort 'Dunkle Lande' begründete. Hinzu gesellten sich Mitte 1025 BF die Golgariten, die im sogenannten Rabenturm

das Hauptquartier der Speiche Tobrien errichten durften. Mitunter weilt sogar der Herzog selbst mit seinen Leibbannern auf der Burg, so dass man Drachenhaupt zu den wichtigen Stützpunkten Tobriens gegen die Schwarzen Lande zählen kann.

Die Anlage teilt sich in die Obere und die Untere Burg. Die **Obere Burg** umfasst den größeren, höher gelegenen Burghof, der von den Wohn- und Schlafquartieren des Herzogs und der Draconiter umgeben ist. Darüber hinaus befinden sich hier der trutzige Bergfried, die Speisesäle und der Tempelturm der Draconiter. Die **Untere Burg**, die auf einem etwas abgesenkten Felsplateau erbaut wurde, beherbergt die Gesindeunterkünfte, die Stallungen und das Zeughaus. Hier befindet sich auch das schwere Burgtor, das an seinen Seiten vom Großen Turm für die Torwachen und dem düsteren Rabenturm der Golgariten gesäumt wird. Außerhalb der Burg sorgt ein Vorwerk samt Zugbrücke für die einzige Möglichkeit, die Schlucht zu überqueren. Die gewaltigen Kavernen im Fels des Berges dienen sowohl Flüchtlingen als Notunterkunft wie auch den Hesindianern als Bibliothek und Bleikammer; einige Abschnitte sind bereits vor Jahrhunderten eingestürzt und noch nicht wieder geöffnet worden.

Seit Erzabt Kariolinnen bei Apep weilt, leiten Erzäbtissin Thancilla Drachentochter (siehe Seite 156) und Präzeptor Larjan Gerberow die Burg, sofern der Herzog nicht anwesend ist.

Die Felsenburg Yeshinna

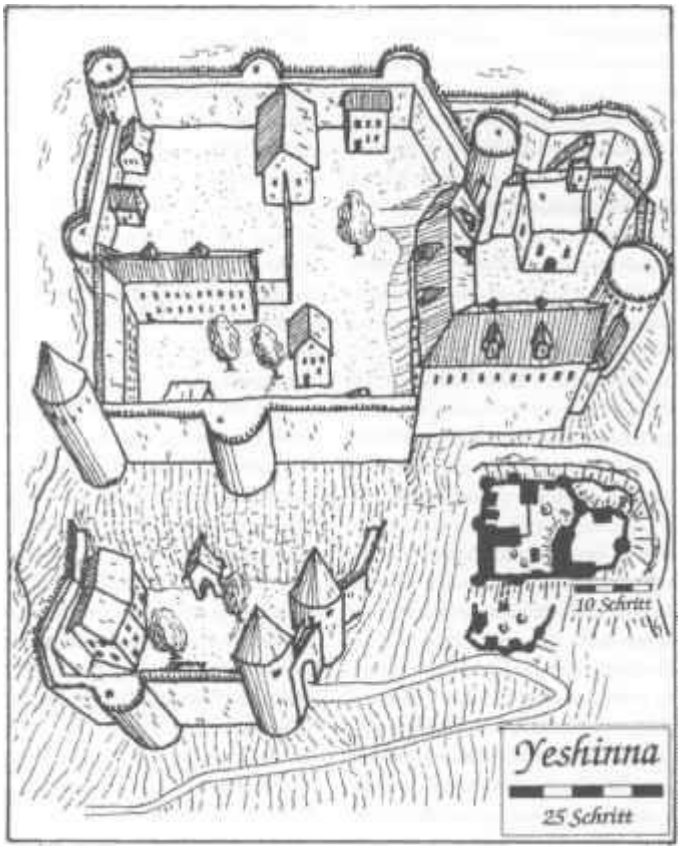
Die 'Unbezwingbare' trägt ihren Namen zu Recht, denn Natur und Handwerkskunst schufen hier eine einzigartige Befestigung. Ein schmaler Grat, der nur von so geübten Reiterinnen wie den Amazonen zu Pferd zu bewältigen ist, führt entlang der Flanke des von einem Gebirgsfluss umschlossenen Berges hinauf in die Vorburg. Diese beherbergt neben Werkstätten karge Unterkünfte für die seltenen Gäste, die nur in Ausnahmefällen in das Innere der Festung vorgelassen werden. Durch einen gewundenen Tunnel gelangt man auf den Übungsplatz der höher gelegenen Hauptbefestigung, in dem man den Feind im Kriegsfalle von den Mauern und benachbarten Wirtschaftsgebäuden aus einschließen kann. Der zweigeteilte Haupthof ist Zentrum des alltäglichen Lebens. Hier werden das Vieh der Burg gehalten und handwerkliche Arbeiten verrichtet. Neben den Quartieren des ausschließlich weiblichen Gesindes finden sich auch die Stallungen der unverzichtbaren Streitrösser. Eine Rampe führt schließlich zur höchsten Spitze des Berges, auf dem sich, von dicken Mauern geschützt, der Rondra-Tempel, der Bergfried und der Palas, der den Amazonen selbst als Heimstatt dient, erheben. Am Fuß der nördlichen Felswand unterhalb der Hochburg und nur von dieser aus über einen steilen Pfad zu erreichen, befindet sich ein verborgener Bootssteg.

Rondras liebste Töchter – Die Amazonen von Yeshinna

Unweit der Quelle der Misa thront auf einer Felsspitze, von den umliegenden Gipfeln vor neugierigen Augen verborgen, die Amazonenfeste Yeshinna (Tulamidya: 'die Unbezwingbare'). Von hier aus herrscht seit 1021 BF Königin Thesia Gilia von Kurkum (siehe Seite 150) über die stolzen Kämpferinnen des Amazonenvolkes und führt sie in wagemutigen Vorstößen gegen die Schrecken der Schwarzen Lande. Neben dem natürlichen Schutz der Drachensteine bewahrt wohl auch die Magie Apeps des Ewigen das Geheimnis der Lage der Festung. Welcher Art die Übereinkunft zwischen den Amazonen und dem Kaiserdrachen wirklich ist, weiß wohl nur die Königin der Amazonen selbst. Gewiss ist jedoch, das Yeshinna neben Burg Drachenhaupt jahrhundertelang der einzige Ort war, an dem Apep eine menschliche Befestigung duldete.

Drei Eskadronen (jeweils 25 Reiterinnen und ihre Streitrösser) des Amazonenvolkes leben auf Yeshinna, etwas weniger als auf der zweiten noch verbliebenen Amazonen-Festung Keshal Rondra im Raschtulswall. Doch während dort ein von strengen Traditionen geprägtes Regiment geführt wird, herrscht Königin Gilia hier als aufgeschlossene Monarchin und nimmt eine aktive Rolle in der Politik und Verteidigung des freien Tobrien ein. Meist unternehmen die Amazonen ihre Vorstöße zwar alleine, aber sie zeigen keinen Widerwillen, mit den Truppen und Heerführern Tobriens – auch Männern – zusammenzuarbeiten und gemeinsamen Kriegsrat zu halten. Deswegen ist es keine Seltenheit, eine Abgesandte der Königin an Herzog Bernfrieds Hof anzutreffen.

Die Hochgeweihte der Amazonen, Blutlöwin Ayla Ylarsil von Donnerbach, unterweist hier eine wachsende Anzahl von angehenden *Löwinnen* (rondrageweihte Amazonen, **AG 37**) in den Riten und Lehren der Donnernden, als Haupttempel der Amazonen gilt jedoch weiterhin der Rondra-Tempel zu Kurkum, der als Sanktuarium inmitten der Schwarzen Lande dem Feind trotzt.



In den letzten Jahren hat sich manche Flüchtlingsfamilie aus dem besetzten Tobrien im Schutze Yeshinnas angesiedelt. Diese gewährleisten durch regelmäßige Abgaben oder ihre eigene Arbeitskraft als Gesinde die Versorgung der Burg und ihrer Bewohnerinnen. Besonders geeignet erscheinende Mädchen werden sogar – auch gegen ihren Willen oder den ihrer Familien – von den Amazonen ausgewählt, um die eigenen Reihen zu verstärken.

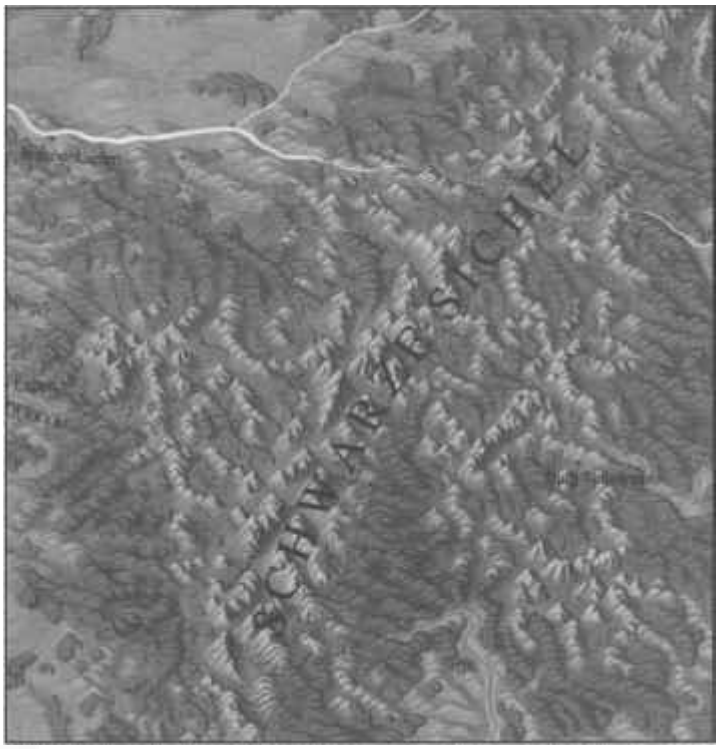
Mehr über das Volk und die Kultur der Amazonen finden Sie im Kampagnenband **Invasion der Verdammten** ab Seite 79.

Die Schwarze Sichel

Die Schwarze Sichel für den eiligen Leser
Landschaft: von Weitem sanft gerundet erscheinendes Schiefergebirge mit vielen bizarren Felsformationen, schroffen Kerbtälern und Türmen aus mächtigen Schieferplatten
Bekannte Erhebungen: Drachenthron, Eiskogel, Gehörnter Kaiser, Grauzahn, Klirrfrostspitze, Kurimskrone, Purpurberg, Sokramurs Haupt, Sokramurs Klaue, Yrrwenzacke
Pässe: Golderhelds Steige, Sichelstieg
Besonderheiten: der Hängende Gletscher, Durum Lorgolosch, Grotte Keranvor, Orakel vom Purpurberg, Yrrwen-Gletscher

»Die Schwarze Sichel ist den Rotpelzen seit ehedem eine Heimstatt (in der wir Menschen niemals wirklich Fuß fassen konnten), und dieser Tage gebärden sie sich wieder wie toll, lassen sich von den Schergen des Feindes anwerben und unternehmen kleinere Angriffe auf die umliegenden Weiler und Dörfer der Grenz- und Gebirgsbaronien Tobriens.
Unser Hauptaugenmerk sollte jedoch einer anderen Kreatur gelten: dem Kaiserdrachen Lexankan in seinem Hort auf dem Drachenthron, einem etwa 2.500 Schritt hohen Gipfel nahe des unheimlichen Purpurbergs.«
—aus einem Bericht des tobrischen Kanzlers Delo von Gernotsborn

Dunkel erhebt sich das mächtige Gebirge der Schwarzen Sichel und scheidet mit seinen 350 Meilen Länge die freien Lande vom Dämonenkaiserreich Transysilien. Tatsächlich ist der Name Schwarze Sichel wohlbegründet, denn nackter, dunkler Fels zeigt sich überall dort, wo ganze Platten des brüchigen Schiefers abgerutscht und in einer der gefürchteten Lawinen zu Tal gegangen sind.
Die höchsten Gipfel des Gebirges erreichen bis zu 2.600 Schritt (Drachenthron und Purpurberg), doch auch die Gipfel der niedrigeren Berge wie dem Mistelspitz und der Yrrwenzacke (beide 2.400 Schritt) oder der Kurimskrone (2.300 Schritt) bleiben das ganze Jahr über von einer Schneekuppe verhüllt. Dunkle Wälder aus Sicheltannen, Rotfichten und Firunsföhren sind die prägende Vegetation, im Bereich von Bächen ergänzt durch dichten Bewuchs vornehmlich aus Schlehdorn, Adlerfarn sowie manch' hilfreichem Kraut. Der Wildreichtum der Schwarzen Sichel zeigt sich vor allem hier, wo Schwarzkittel und Kronenhirsch in großer Zahl leben. In höheren Regionen, wo der Wald blankem Fels weicht, sind Steinböcke die unangefochtenen Herrscher. Aber auch an tierischen Jägern mangelt es nicht: Luchse lieben die sonnenüberfluteten Schieferflächen, Waldwölfe das dichte Unterholz und Höhlenbären finden im zerklüfteten Gebirge leicht Unterkunft. Steinadler und Falken beherrschen den Himmel, und allein ihre Präsenz bringt das unheimliche Krächzen der hier in Schwärmen einfallenden Gespensterkrähen zum Verstummen. Neben den Gefahren, die dem Tierreich entspringen, lauern dem Wanderer vereinzelt Oger auf, die in Höhlen oder Ruinen entlang des Weges hausen.
Tiefer im Gebirge, im Schutz uralter, nur schwer zu durchdringender Wälder, wachen Waldschrate über ihr Reich und teilen es sich nur mit den Trollen, die den Menschen kein Eindringen gestatten. Überaus selten sind zudem kleine Sippen von Elfen anzutreffen. Letztlich ist es aber das dunkle Gestein der Sichel selbst, das den Wanderer am Ende eines anstrengenden Tages mit der farbenfrohen Kraft des weit gerühmten Sichelglühens entschädigt.
Neben der Roten ist auch die Schwarze Sichel angestammtes Siedlungsgebiet der Goblins, in welchem sie *Suukram* zu erkennen glauben, die gefallene Gigantin, auf deren Leib sie leben. Im Herzen der Berge haben sie sich ihre ursprüngliche Lebensweise bewahrt und verehren ihre Hauptgottheiten Mailam Rekdai und Orvai Kurim. Die tiefe Verbundenheit mit dem als lebendig betrachteten Gebirge beschert den Rotpelzen eine ungeahnte Ortskenntnis, die von Menschen kaum jemals erreicht wird. Konflikte zwischen Mensch und Goblin sind auch hier reichlich vorhanden, das Kräfteverhältnis ist nahezu ausgeglichen, gerüstete und taktisch versierte Truppen auf menschlicher Seite stehen wildnis- und ortskundigen Jägern auf goblinischer Seite gegenüber und die Waagschale des Sieges neigt sich keiner der beiden eindeutig zu. Die Sippenmutter und mächtige Schamanin *Zooqa Suukram* führt die größte Sippe der Goblins auf der Sichelwachter Seite des Gebirges an (siehe Seite 152). Sie ist eine uralte Schamanin, die viele Geheimnisse hütet und nicht vor ungewöhnlichen Bündnissen zurückschreckt. Berüchtigt ist der Kriegshäuptling *Ziplim* (ebenfalls Seite 152), der bis weit in das der Wildermark zugehörige Vorgebirge der Schwarzen Sichel hinein Angst und Schrecken verbreitet.



Schiefer sowie reiche Erz- und Silbervorkommen sind die vorrangigen Bodenschätze des Gebirges, Minen in der Schwarzen Sichel somit recht häufig. Die Arbeit ist hart und gefährlich, und oft büßen Strafgefangene hier für ihre Verbrechen, stets beaufsichtigt von wachsamen Soldaten, denn Silber- und Erzminen wecken die Begehrlichkeit von Räuberbaronen und anderem Gesindel. Die meisten Minen sind bereits an die Renegaten Transysiliens verloren, denn gerade der tobrische Teil der Sichel wartet mit einem reichen und gut erschlossenen Silbervorkommen auf. Kein Wunder also, dass sich auch in diesem Gebirge Zwerge niederließen, zuletzt in Durum Lorgolosch, der nun zerstörten Binge in der Weidener Pfalzgrafschaft Sichelgau (180 B). Und genauso wenig verwundert es, dass die Schwarze Sichel ein Hauptsiedlungsgebiet der Grolme ist.

Die Schwarzsichler

Die Schwarze Sichel ist ein raues Land, das sich dem Siedler nicht unterwirft, sondern in dem er um jeden Fußbreit ringen muss. Und dennoch – oder gerade deshalb – sind die Schwarzsichler ihrer Heimat

in tiefer Liebe zugetan. Wenige haben ihr Heimatdorf je verlassen und kennen mehr vom Gebirge, als binnen eines Tagesmarsches zu erreichen ist. So begreifen sie sich an erster Stelle als Teil ihrer meist nur kleinen Gemeinschaft, dann als Untertan ihres Lehnsherrn und erst danach als Tobrier, Darpatier oder Weidener. Einige mögen sich noch vor ihrer Zugehörigkeit zu einer der genannten Provinzen als Schwarzsichler sehen, und dennoch ist die Köhlerin aus der südlichen Schwarzen Sichel dem Waldbauern aus der nördlichen fremd. Das Gebirge trennt mit seinen Tälern und Graten eher, als es vereint, und ein einheitliches Bewusststein hinsichtlich dessen, was es heißt, Schwarzsichler zu sein, findet man kaum.

Die Sprache der Bergbewohner ist schwergängig und mit manchem Lehnwort aus dem Goblinischen durchsetzt, was gerade die Namen der Gipfel Naira Nagachti, der Klirrfrostspitze, und Naira Kageja, des Purpurbergs, vor allem aber auch die Benennung heimischer Flora zeigen. Typisch für die Region sind die niedrigen Wald- und Bergbauernhäuser, deren Schieferdächer zum Schutz vor den Elementen bis zum Boden reichen. Straßen sind selten, die meisten Siedlungen durch einfache schmale Bergpfade oder Karrenwege, die im Winter meist nur zu Fuß passierbar sind, miteinander verbunden. Die Grenzen zwischen Leibeigenen und Freibauern verschwimmen im Gebirge zunehmend und kein Baron käme angesichts der allenthalben drohenden Gefahren auf den Gedanken, seinen Untertanen das Tragen einer Waffe zu verbieten. Ähnlich verhält es sich mit den Jagdprivilegien, deren Einhaltung hierzulande weit offener gehandhabt wird als anderswo im Mittelreich. Wild ist zahlreich, und so duldet es der Adel meist stillschweigend, wenn die Bewohner der kleinen Dörfer und Waldbauernhöfe ihren Speisezettel mit Wildbret aufbessern.

Zeit für Müßiggang haben die Bewohner der Sichel – egal welchen Standes – ohnehin nicht. Wenn sich ein Adliger den Respekt seiner Vasallen erhalten will, muss er seinen Herrschaftsanspruch an der Seite eben jener untermauern, Räuber eigenhändig in ihre Schranken weisen, Wölfe von den Dörfern der ihm Anvertrauten fern halten und viele Herausforderungen mehr bestehen. Hieraus erwuchs eine eng verbundene Gemeinschaft, die Fremden zumeist schweigsam und mürrisch begegnet, wiewohl das Gebot der Gastfreundschaft auch hier in hohen Ehren gehalten wird. Der Glaube vieler Sichelwachter mutet vielen Reisenden seltsam an, denn so mancher hier verehrt Sokramur als Gottheit und Herrin, auf deren Leib er lebt und deren Gnade er erhält – ebenso wie die Gunst zahlreicher nur hier bekannter zauberischer Wesen, von denen kaum mehr als die Erinnerung einer Legende bekannt ist.

Der Sichelstieg und andere Pässe

Wenige Wege durchziehen die Schwarze Sichel. Neben einigen nur schwer zu begehenden Stegen, von denen allein die Bergbewohnern wissen, sind lediglich zwei Pässe bekannt, die man mit Fuhrwerken überwinden kann. Passagen, die eine sichere Durchquerung des Gebirges verheißen, enden oft in Sackgassen oder führen in die Irre, was sich Räuber- oder Goblinbanden gerne zunutze machen.

Der wichtigste Pass ist der Sichelstieg, der auf Weidener Seite bei Salthel beginnt, sich durch das schroffe Gebirge schlängelt und im Tal des Kevûn bei der Feste Kleinwardstein in der tobrischen Baronie Eisenrath endet. An diesem wichtigen Nachschubweg für das freie Tobrien finden sich in unregelmäßigen Abständen Befestigungen. Einige Meilen hinter Salthel liegt das rondrianische Kloster Zweileuen, in dessen kleinem Spital Versehrte versorgt werden können und dem der Träger der Träger *Ingrasils*, der Rubinlöwin, Asquirion von Perainefurten vorsteht (zu den Löwinnenschwertern siehe **Arsenal 110f.**). Auf dem Scheitelpunkt des Passes thront der Wehrtempel Leuentrutz, ein mächtiges Bollwerk des Ordens der Hohen Wacht unter der Leitung von Schwertschwester Leonetta von Donnerbach. Die Kammern, in denen Reisende eine sichere Schlafstatt finden (und die ehemals zur Herberge *Ogerbau* gehörten), sind teils tief in den Fels gehauen, ebenso wie die bekannte Höhlenkapelle der Heiligen Thalionmel. Auf dem Bergfried brennt Tag und Nacht ein Leuchtfeuer, das meilenweit von beiden Seiten des Passes aus gesehen werden kann. Doch nicht nur die beiden Bauwerke dienen dem Schutz des Passes: Die Weidener Sichelgarde und tobrischen Wolfsgardisten patrouillieren Seite an Seite mit den Geweihten der Hohen Wacht entlang des Sichelstiegs. Dennoch kommt es immer wieder zu Raubüberfällen und Goblinattacken. Die größte Gefahr jedoch stellt der Kaiserdrache Lessankan dar, der schon häufig Unheil über den Sichelstieg brachte. Weder Reisende noch Dörfer in der Nähe des Stieges sind vor seinen Überfällen sicher.

Die zweite Überquerungsmöglichkeit ist der schwierige Passweg Golderhelds Steige, der in der Weidener Baronie Bollinger Heide beginnt und in seiner Verlängerung bis nach Gräflich Praske in Tobrien führt, hier jedoch unter der Kontrolle des Dunklen Herzogs Arngrimm steht (siehe Seite 153). Die unheimliche Feste Nalgardis thront in relativer Nähe zu Golderhelds Steige und zugleich nahe des Gletschers, der zugleich das Bemerkenswerteste an diesem Stieg ist, denn er bedeckt den Pass ein gutes Stück. Das Schmelzwasser des Gletschers fließt nahe Nalgardis in einen See und hat über die Jahre einen niedrigen Eistunnel ausgewaschen, durch den der eigentliche Passweg führt. So muss man streckenweise gebeugt gehen und kann Reit- oder Packtiere nur führen.

Die Trollzacken – Wall aus Stein

Die Trollzacken für den eiligen Leser
Landschaft: unwirtliches und zerklüftetes Kalkgebirge, das sich kahl und abrupt aus der Ebene erhebt.
Bekannte Erhebungen: die Brüder, Trollfaust, Wolkenkopf
Pässe: Arvepass, Trollpforte, Wolfskopfpass
Besonderheiten: der Blutsee, Kloster Wolfskopf, Zwergenfestung Okdrâgosch, Lebensraum von Trollen und Trollzacker.

Schon von weitem sieht man das Kalkgebirge der Trollzacken, eine Scheide zwischen freien Landen und den Heptarchien. Das Massiv erstreckt sich von der Trollpforte an den Ufern des Ochsenwassers im Westen und der Altzoller Tiefebene im Osten hinab bis zum Golf von Perricum. Im Südwesten läuft es in von Föhren und Fichten bewaldete Hügellandschaften aus, im Süden erstreckt sich bis an die Ufer des Darpats zudem das Anbaugebiet eines aromatischen Rotweins. Direkt am Ochsenwasser erheben sich die Berge jedoch so schroff, als hätten die Trolle selbst einen Wall aufgetürmt. Die Gipfel tragen so klangvollen Namen wie Wolkenkopf, Trollfaust oder die Brüder, und ihre Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden bilden bizarre Felsformationen.

Unwegsam ist die Wildnis, die Natur widersetzt sich in stummem Trotz jeder Zähmung durch den Menschen. Hinzu kommen Trolle und Trollzacker, die eine Besiedelung durch andere Völker nahezu unmöglich machen. Unangetastet sind die Mineralvorkommen, und nur in Legenden ist die Rede von verlassenen Minen der Zwerge. Nur eine Festung kündet hier vom 'kleinen Volk': Okdrâgosch unter dem Befehl des Hochkönigs Albrax, Wacht der Zwerge gegen die Heptarchien (**Angrosch 110f.**).

Wenige steile Pfade verbinden die entlegenen Siedlungen der Menschen im Randgebiet der Trollzacken mit dem Tiefland, so dass sich merkwürdige Bräuche bei den eng verschworenen und eigensinnigen Sippen erhalten haben. So ist man z.B. darauf bedacht, die Zwölfe nicht auf sich aufmerksam zu machen, und meidet Geweihte als deren Gesandte argwöhnisch. An ihrer Stelle ruft man lieber die eigenen Ahnen als Vermittler an. (Siehe auch den Artikel zu **Natur- und Mischglauben** ab Seite 22.)

Lärchen, Zirbelkiefern und Firunsföhren bilden dichte Forste, in den Tälern lassen sich Trollbirnbäume (aus deren Frucht der famose *Trollberger*-Birnengeist gebrannt wird) oder Quittenbäume finden, deren Frucht ungekocht nur für Trolle genießbar ist. In höheren Regionen schmiegen sich Latsche, Barbaritze und Almrausch eng an den Fels, um der unerbittlich pfeifenden Tobrischen Brise zu entgehen. Reich an Tieren ist das Gebirge, seien es Gebirgsböcke, Grimwölfe, Berglöwen oder Bären.

Etliche Höhlen bieten Reisenden Unterschlupf, einige davon sind längst vergessene Lager der Schergen der Heptarchien oder der Truppen des Reiches. Doch nicht immer sind sie eine sichere Unterkunft, denn allerlei Getier lauert auf Beute. Größer noch ist die Gefahr durch die Harpyienschwärme, die schon manch einen Wanderer in eine Schlucht gestoßen haben.

Sicherheit findet man im Travia-Kloster **Wolfskopf** am gleichnamigen Pass (**188 D**). Seit seiner Gründung durch den Heiligen Travinian wurde das Kloster nur einmal für kurze Zeit erobert, Travias Gastfreundschaft trotzt auch den fremdartigsten Bewohnern der Berge Respekt ab. So kann es passieren, dass am Abend eine darpatische Ritterin neben einem Trollzacker Barbaren ihr Mahl einnimmt, obwohl sich die beiden am Tag zuvor noch nach dem Leben trachteten. Von den Schergen der Heptarchen sieht man wenig, wurde doch beim Vorrücken Borbarads auf Befehl des Vogtes von Dettenhofen der Pass durch eine Steinlawine blockiert, zudem wachen einige hier stationierte Gänseritter über die Umgebung (**188 E**)

Stein und Blut – Der Arvepass

Neben dem Pass am Kloster Wolfskopf gibt es nur einen weiteren, wenn auch beschwerlichen Weg für ein Heer, die Trollzacken zu überqueren: den Arvepass, benannt nach einem ehemaligen Landgrafen. Während der Kämpfe gegen die Horden des Dämonenmeisters war dieser Pass ein strategisch wichtiger Ort. Ende 1021 BF musste der enge Talkessel von Truppen aus allen Teilen des Reichs blutig von Borbarads Schergen zurückerobert werden, denn auf einem Fels über dem südlichen Aufstieg hatten diese mit dämonischer Hilfe eine Feste erbaut (**190 C**). Erst nachdem ein Praios-Wunder die allgegenwärtige dämonische Präsenz auf Burg Angareth gebrochen hatte, konnten darpatische und kaiserliche Truppen sie übernehmen und als Garnison nutzen. Doch geheuer ist es in den wispernden Mauern bis heute nicht, und vor allem die alten, zwergischen Katakomben unter der Burg werden vorsichtshalber gemieden.

In Sichtweite Angareths ließ ein Rondra-Orden zur weiteren Sicherung die kleinere Ordensfeste Leuenfels bauen. Über den Winter 1026 BF belagerten Rhazzazors Untote beide Anlagen. Auf einem weitläufigen Totenfeld im Tal zwischen beiden Burgen zeugen aufgestellte Urnen von den vielen Opfern der Befreiungsschlacht (**190 B**). Und immer wieder kommen neue hinzu, wenn Stoßtrupps aus der Warunkei sich auf dem Pass Kämpfe mit Patrouillen geliefert haben, denn seit der Greif Herofan hier nicht mehr Wache hält, ist der Pass trotz seiner Besatzung wieder unsicherer geworden. Insbesondere die prekäre Nachschublage stellt eine Schwachstelle dar, die der Feind häufig auszunutzen weiß. Heute wachen auf Burg Angareth zwei Perricumer Gardebanner und einige Kämpfer aus Garetien, Burg Leuenfels wird vom Orden der Hohen Wacht bemannt.

Die Kurga

»Sie erzählen viel. Wir hingegen, wir tun viel.«
–Bal'Achat, derzeit Shochzul bei den Tach'al Tur, vor dem Kampf

»Kchorech setzte sich im Schneidersitz hin, nahm ein langes Messer aus schwarzem Stein zur Hand und bohrte es sich ohne Umschweife in die Wade, so dass die Klinge auf der anderen Seite heraustrat. Dabei verzog er keine Miene. Zwei der hünenhaften Barbaren mussten herbeispringen, um Junker Hagen an der Flucht zu hindern, der sich durchaus weigerte, es dem Herausforderer gleichzutun. Erst, als er sich unter Wehgeschrei mit seinem Messer ein wenig geritzt hatte, gaben sie sich zufrieden. So ist der Zweikampf der Trollzacker: Blut um Blut, bis der Feigere aufgibt.«
–aus In den Schluchten der Trollzacken *von Kara ben Yngerymm, Angbar, 1009 BF*

Vor etwa 2.400 Jahren zogen die Al'Hani aus den Tulamidenlanden nordwärts. Einige Sippen jedoch, die während der langen Reise aus religiösen Gründen mit den übrigen gebrochen hatten, begründeten in den Trollzacken jenes Volk, das sich selbst Kurga (auch Kurgah oder Kurgar) nennt, von anderen aber oft schlicht als Trollzacker Barbaren bezeichnet wird.

Körperbau und Aussehen

Wegen ihrer Körpergröße von zwei Schritt und mehr will man den Kurga gern glauben, dass Trollblut in ihren Adern fließt. Sie sind schlank und sehnig, sehr stark und überaus zäh. Haare und Augen sind meist schwarz, ihre Haut ist von hellbrauner Farbe und für gewöhnlich von Brandmalen, Schmuck- und Kampfnarben gezeichnet. Etwa fünf von hundert Kurga zählen zu den Rochshazi oder Trollingen, die mit bis zu 2,35 Schritt eine selbst unter ihresgleichen erstaunliche Größe und Körperkraft erreichen und ihrem Volk als Krieger dienen.

Trollzacker Barbaren haben eine natürliche Lebenserwartung von 50 bis 60 Jahren, die meisten aber erleiden (und ersehnen) einen vorzeitigen gewaltsamen Tod.

Wesensart und Lebensumstände

Die etwa 3.000 Kurga teilen sich in ein gutes Dutzend Stämme auf, die ihrerseits aus mehreren zum Teil verfeindeten Sippen bestehen. Sie bewohnen die Berge und Täler der zerklüfteten Trollzacken, meiden aber die Ebenen. Anderen Völkern, mit Ausnahme der verehrten

Trolle, treten sie mit Misstrauen oder gar Feindseligkeit entgegen. Einzelne (oft verbannte) Kurga haben sich jedoch als Söldner oder Kundschafter in den Dienst verschiedener Kriegsherren auch außerhalb ihrer Heimat gestellt.

Außenstehenden erscheinen die Trollzacker als primitives, blutrünstiges und gnadenloses Barbarenvolk. Die Tiefe ihrer fatalistisch-melancholischen Weltsicht und die überraschend bußfertige Religiosität der Kurga werden dabei leicht übersehen.

Sippen und Dörfer

Die Trollzacker bewohnen natürliche Höhlen ebenso wie Dörfer aus primitiven Hütten oder Zelten. Einige Sippen ziehen als Nomaden durch die Berge. Jeder der großen Stämme wird von einem *Hoiraz* oder einer *Hoiraza* angeführt, wobei die Häuptlingswürde im Kampf errungen und verteidigt werden muss. Entsprechend häufig führen so zwar die Stärksten (oft Rochshazi), aber nicht immer die Klügsten die Stämme an. Die Oberhäupter der einzelnen Sippen sind, da sie von ihren nahen Verwandten seltener herausgefordert werden, oft deutlich erfahrener als die Hoirazi.

Die Kurga leben als Jäger, Hirten halbwilder Nutztiere und als Bauern auf kargen Feldern. Einige führen ein Leben als Räuber und Viehdiebe, deren Banden sogar bis in die Ebenen vordringen können. Ihre Schmiede fertigen Äxte und Klingen in Glutgruben, oft genug sind Werkzeuge und Waffen jedoch auch Kriegsbeute. Blutfehden werden zuweilen von den neutralen, keiner Sippe angehörenden Schamanen und Druiden geschlichtet, können aber auch auf andere Sippen und sogar Außenstehende übergreifen.

Tracht und Bewaffnung

Für gewöhnlich trägt man gerade genug Kleidung aus grob vernähtem Leder oder Fellen, um Wind und Wetter widerstehen zu können. Die Schamanen hüllen sich als Symbol der geistigen und körperlichen Kraft in mit Adlerfedern geschmückte Bärenfellmäntel, während Krieger sich gern mit erbeuteten Rüstungsteilen und mit Trophäen auch anderer, als stark und wild angesehener Tiere schmücken.

Die traditionelle Waffe ist die *Zebuqra*, ein primitiver Hiebdolch. Darüber hinaus werden Beile, Speere, Keulen, Schleudern und seltener auch Hornbögen im Kampf eingesetzt. Vor allem die Rochshazi führen die gefürchteten Barbarenstreitäxte und axtartigen Schwerter, den Schamanen dient eine große, aus Bärenknochen gefertigte Keule als Waffe und magischer Fokus gleichermaßen. Nahezu alle Kurga tragen von Kindheit an ein vom Schamanen gesegnetes, aber nur selten wirklich magisches Amulett aus Hämatit (Blutstein) um den Hals, das vor Unheil schützen soll.

Sitten und Bräuche

Blut als Essenz des Lebens und der Wahrheit spielt bei den Riten der Kurga eine besondere Rolle. Am *Tag des Blutes* (30. Rahja) wird der Erde das eigene Blut geopfert, Blut schließt den Bund von Mann und Frau, und auch die Felder und Weidegründe werden regelmäßig mit dem verdünnten Blut der Sippe geweiht. Erlegte Tiere, aber auch die eigenen Toten und erschlagenen Feinde lässt man ausbluten, um der Erde ihre Kraft zurückzugeben. Umgekehrt graben sich verletzte Trollzacker, dem Beispiel der Schamanen folgend, oftmals ein, um das Erdenblut in sich aufzunehmen.

Ebenso bedeutsam wie das Blut ist der Schmerz. Ähnlich wie die Ferkinas glauben die Kurga, durch im Leben erduldete Schmerzen auf das Jenseits vorbereitet zu werden, weshalb sie sich bei vielen Gelegenheiten selbst Brand- und Schmucknarben zufügen und einen zu leichten Tod fürchten. Die zweifelhafte Gnade langer Folter wird daher auch respektierten Feinden gewährt, während der anderswo bekannte 'Gnadenstoß' als Strafe und Missachtung über den Tod hinaus gilt.

Glaube und Magie

Nach dem Glauben der Trollzacker wurde die Welt, Schoma, durch das Liebesspiel der Götter Rôschtula (Urgewalten, Kampf, Stärke) und Rasch(i)a (auch: Perasch(i)a; Blut, Fruchtbarkeit) geschaffen. Raschas Blut ist allen Lebewesen nur geliehen. Sie gab es Riesen und Trollen, ihren ersten Kindern, ebenso wie Menschen und Tieren, fordert es aber stets mit dem Tod zurück. Als entsprechend schrecklich wird das grimmig bekämpfte Blutlose wahrgenommen, wie es sich etwa in Untoten manifestiert.

Die Vorzeit, in der alle Lebewesen in den Ebenen lebten, soll von Friede und Harmonie geprägt gewesen sein, bis die Kurga ihren eigenen Überlieferungen nach einen heute unbekannten, aber unfassbaren Frevel begingen. Seither halten sie nicht nur die Berge für ihre schützende Heimat und bringen die Ebenen mit Unglück in Verbindung, sie sind auch sicher, dass ihrem ganzen Volk das Paradies in der Traum- und Geisterwelt Qara'Nur auf ewig verwehrt ist. Stattdessen erwartet die Kurga im Jenseits die Ebene der Schmerzen, in der ein schwarzer Totendrache die Seelen quält. Um sich auf die Martern im Jenseits vorzubereiten, leiden und büßen die Kurga schon im Diesseits.

Als heilige und zu verteidigende Orte gelten das Erdheiligtum von Al'Zul (Altzoll, derzeit vom Ausgestoßenen Siriom Grim beansprucht), das Gebiet der Baronie Gadang sowie einige weitere, nur den Schamanen bekannte Stätten. Mit dem Auftauchen Rhazzazors während der borbaradianischen Invasion schien es vielen, dass die Ebenen der Welt und die Ebene der Schmerzen nicht länger getrennt seien. Während sich einige Sippen dem vermeintlichen Herrn des Totenreichs unterwarfen, verdammten vor allem die Shochzuli den blutlosen Drachen als Täuschung der Gegengeister und bekämpften ihn erbittert. Sein Verschwinden wird von beiden Seiten bis heute als Zeichen gewertet, richtig gehandelt und den Drachen für diesmal besänftigt oder vertrieben zu haben.

Die Kurga im Spiel

Die Trollzacker Barbaren sind gefährliche Bewohner des Gebirges, denn sie achten Fremde gering und sind auf Grund ihres Blutkults und ihrer vermeintlichen Grausamkeit selbst als Verbündete nur schwer zu verstehen. Gleichzeitig würde man ihnen nicht gerecht, wenn man sie auf das Klischee des tumben Schlächters reduzierte. Neben ihrer tiefen Spiritualität verleiht ihnen ihr Verhältnis zum Volk der Trolle eine besondere Stellung unter den Menschenvölkern.

Helden aus dem Volk der Kurga sind eine Herausforderung sowohl an das Charakterspiel der Figur als auch an den Zusammenhalt der Heldengruppe, denn manches (Gnade, Etikette, Ziele und Hoffnungen) wird ein Trollzacker anders bewerten als seine neuen Gefährten. Kurga, die die Trollzacken verlassen, sind oft Ausgestoßene oder wurden von einem Hoiraz oder einer Shochzula mit einer besonderen Mission in die Ebenen entsandt.

Weitere Informationen zu den Trollzackern, insbesondere ihre Spielwerte, finden sich in **Wege der Helden**, **Wege der Magie** und **Wege der Götter**.

Geister, Schamanen und Druiden

Die Kurga kennen viele Geister, die sich in Mudran'Nur (Geister, freundliche wie unfreundliche) und Iffri'Nur (Gegengeister) scheiden. Die Iffri'Nur von außerhalb der Welt verfolgen durchweg böse Absichten und werden als Seelenfänger noch mehr gefürchtet als die Ebene der Schmerzen.

Mittler zu den Geistern und damit so etwas wie die Priester der Trollzacker sind die Shochzuli, wobei hier nicht zwischen Sehern, Druiden und Schamanen unterschieden wird. Magiebegabte Kinder werden früh von einem Shochzul oder einer Shochzula geprüft und unterwiesen, wobei einem scheiternden Schüler der schmerzlose (und damit ehrlose) Gifttod durch den Lehrmeister droht. Initiierte Shochzuli werden rituell aus ihrem Sippenverband entlassen und führen ein Leben als Einsiedler. Sie werden für Rituale aufgesucht oder eingeladen, sich bei besonderen Bedrohungen von außen einer der gefährdeten Sippen anzuschließen. Zur Wintersonnenwende treffen sich die Shochzuli zu großen gemeinsamen Ritualen und um Wissen auszutauschen am verborgenen Blutsee, der inmitten der Trollzacken im Krater eines ruhenden Vulkans liegt. Es ist allen Schamanen, Sehern und Druiden bei Androhung von Tod oder Verbannung verboten, sich mit dem anderen (oder dem eigenen) Geschlecht einzulassen.

Götterkinder und Nachbarn – die Trolle

Den Trollen bringen die Kurga große Verehrung entgegen, und sie behaupten mit einigem Stolz, dass ein wenig vom Blut der ersten Götterkinder auch in ihren Adern fließe. Als einzigem anderen Volk begegnen sie den Bergschraten von vornherein mit Respekt. Das soll aber nicht heißen, dass die Kurga in ständigem Kontakt zu ihren Nachbarn stünden: Zwar wissen viele Trolle sie von den 'Wimmelkriegern' der Trollkriege zu unterscheiden und begegnen ihnen in der Regel friedlich, doch auch den Kurga bleiben die großen Geheimnisse des Trollvolkes meist verborgen. Alle fünf Jahre aber treffen sich ausgewählte Schamanen beider Völker in der Grotte der Mudran'Nur, einem Heiligtum, das nur über einen der magischen 'Trollpfade' (**GKM 139**) zu erreichen ist. Was dort besprochen wird, weiß sogar unter den Shochzuli nur ein kleiner Kreis von Eingeweihten.

Gängige Ansichten der Trollzacker über ...

... andere Kurga: "Aan'Bagor ist von meinem Blut. Wenn er noch einmal unser Vieh stiehlt, wird er sterben, aber ich werde ihm einen langsamen Tod schenken."

... Trolle: "Ewig sind die ersten Kinder Röschtulas. Sie werden allein durch die Berge wandern, wenn Blutlose, Feiglinge und vielleicht sogar Kurga nicht mehr sind. Es wird eine gute Zeit sein."

... Ferkinas: "Du bist auf dem richtigen Weg, kleiner Mann. Aber warum kämpft dein Weib nicht? Hat sie Angst?"

... alle anderen: "Ich soll dich anhören, Narbenloser? Erst zeig mir, dass Blut in dir ist. Kämpf!"

Die Trolle

Der Sage nach die Kinder von Giganten und Riesen, gehören die Trolle oder Bergschrate zu den ältesten Kulturschaffenden Deres. Das Vierte Zeitalter soll das ihre gewesen sein, heute jedoch, nach Äonen, die sie an die jüngeren Rassen mehr und mehr verloren haben, gibt es nur noch wenige von ihnen. Diese aber hüten Geheimnisse, die sie vor dem Rest der Welt verborgen halten, und nur für wenige Auserwählte wird dieser Schleier gelüftet. Die meisten der folgenden Ausführungen sind daher in Aventurien unter Nicht-Trollen schlichtweg unbekannt.

Körperbau und Aussehen

Trolle als angebliche Nachfahren des Giganten Raschtul sind tatsächlich wahre Hünen: Männliche Bergschrate erreichen eine Größe von zum Teil mehr als vier Schritt und ein Gewicht um die 600 Stein. Weibliche sind meist kleiner, aber deutlich breiter gebaut.

Ihre ledrige oder borkige Haut ist von graubrauner Farbe und nicht nur bei den Männern borstig behaart. Auch das Haupt- und (bei männlichen Trollen) Barthaar wächst dick und üppig. Die Augen im dunklen Gesicht funkeln rot. Die körperliche Kraft erwachsener Trolle ist beachtlich, doch sind die meisten nicht besonders geschickt. Ihre Lebenserwartung liegt mit 300 bis 400 Jahren deutlich höher als die von Menschen.

Die zehn Stämme

Der Legende nach bildeten bereits die ersten Trolle die zehn noch heute bestehenden Stämme, die jeweils in mehrere eigenständige Sippen zerfallen. Nur in Notzeiten (zuletzt anlässlich der Dritten Dämonenschlacht) wählen die Stämme unter ihren Schamanen je einen Trollfürsten, um sie zu führen und für sie zu sprechen. Jeder Stamm trägt einen sprechenden Namen, der für besondere Eigenschaften stehen soll.

Die Zauberkundigen der **Tragatsch** ('die Blindgeborenen, die das Dunkel sehen') kommen in der Tat blind zur Welt, verfügen aber über ein bisweilen erschreckend genaues Wissen über dämonisches und namenloses Wirken. Die Trolle vom Stamm der **Tauthorkatsch** ('die Ahnenrufer, die das Vermächtnis hüten') gelten als übellaunige Bewahrer alter Mythen und Legenden. Die **Tonkerompf** ('die Dornenweber, die das Zwielicht kennen') sollen als erste das Wissen um die Trollpfade errungen haben und die Welten der Feen kennen, während die **Malmartatsch** ('die Wuttänzer, die den Felsen spalten')

Die Trolle im Spiel

Trolle sind ein Volk weit jenseits seines zivilisatorischen Zenits. Ihre Zahl ist gering, vermutlich gibt es in den Trollzacken nur noch etwa tausend von ihnen. Einzelne Trolle aber finden sich in nahezu jedem Gebirge und etlichen Wäldern Aventuriens, hier und da mögen sogar Trollfamilien hausen, die aus ihrer Heimat verstoßen wurden, weil sie gegen die Zeugungsprivilegien der Schamanen verstoßen hatten. Trolle können Landplagen sein, wenn sie auf der Suche nach Süßem oder Stücken für eine Sammlung ins dörfliche Leben der Menschen eindringen. Sie können die Hüter alter Geheimnisse oder die unharmherzigen Mahner sein, die um den Niedergang ihres Volkes wissen und nicht dulden mögen, dass jüngere und ignorante Rassen ihren endgültigen Untergang herbeiführen könnten.

Weitere Informationen zu den Trollen finden sich in **Zoo-Botanica 181f.** und **MWW 125f.** (Magie) sowie **Mächte des Schicksals 187ff.**

angeblich das Geheimnis des 'kalten Schmiedens' hüten – der legendäre Held Ilkhold Zottelhaar soll einer ihrer Ahnen gewesen sei. Die Schamanen der **Taschkopp** ('die Schattenflüsterer, die den Mondfelsen lauschen') horchen auf den ersterbenden Puls der Erdriesin Sumu, und die überaus verschlossenen **Traugatompf** ('die Blutsänger, die die Wege siegeln') aus den Sichelgebirgen erscheinen wie trollische Barbaren, bringen sie sich doch selbst rituelle Narben und Verstümmlungen bei. Die übrigen Stämme meiden ihre Nähe.

Der Stamm der **Tolpatatsch** ('die Vatertreuen, deren Hände sehend sind') wacht gemeinsam mit dem Riesen Adawadt im Raschtulswall über den Götterschlaf des Giganten Raschtul. Die **Tarpatsch** ('die Taumelschreiter, die dem Ruf folgen') sind dem Meer verbunden und sollen einst bis ins Riesland vorgedrungen sein. Mit der Riesin Chalwen ist die Geschichte des matriarchalisch geprägten Stamms der **Tamperampf** ('die Tränensammler, die die Sterne hören') verknüpft. Ihre Schwesternschaften sind für ihre Weissagungen bekannt und wählen, wenn es an der Zeit ist, als einzige stets eine Stammes*fürstin*. Die **Tralleropp** ('die Traumspötter, die das Versprechen gaben') schließlich waren unter den Trollen als begnadete Heiler bekannt, doch ist der Stamm vor langer Zeit über das 'Windewasser' nach Myranor ausgewandert.

Wesensart und Lebensumstände

Trolle kennen keine Tugend des Mitleids, denn sie haben im Laufe der Zeitalter so viele Völker und Kulturen kommen und gehen sehen, dass sie sich nicht mehr sonderlich für Einzelschicksale interessieren. Allerdings bringt die Altersweisheit bisweilen auch ein gewisses Mit- oder Verantwortungsgefühl für andere mit sich. Viele entwickeln mit der Zeit einen derben Sinn für Humor, doch ist ihre Wankelmütigkeit gefürchtet. Mag ein Troll, der durch ein Missgeschick beschämt errötet, einen geradezu putzigen Anblick bieten, so kann diese Scham beim geringsten Anlass in zerstörerischen Jähzorn oder gar die 'kalte Trollwut' umschlagen. Einen Bergschrat in diesen Zustand hasserfüllter Rachsucht zu versetzen, wird gemeinhin als sicherer Weg erachtet, mit dem Leben abzuschließen.

Viele Trolle gehen mit großer Begeisterung einer Sammelleidenschaft nach: Von Strutzz, dem trollischen Herrn der mittelreichischen Baronie Trollnase (siehe Seite 152), wird etwa gesagt, er horte in seiner 'Residenzhöhle' Zinnsoldaten. Trolle lieben Süßes (seien es wilde Trollbirnen oder die für den nächsten Adelshof bestimmte Torte eines Zuckerbäckers), ebenso Musik, auch wenn sie selbst für gewöhnlich keine Instrumente spielen, sondern sich auf kehligen Gesang beschränken.

Waldhöhlen und Trollburgen

Viele Aventurier würden ohne zu zögern beschwören, dass Trolle im Wald, in kargen Höhlen, sogar unter Brücken hausen, und für etliche Einzelgänger oder Ausgestoßene mag das auch zutreffen. Näher an der Wahrheit sind jedoch jene, die von verfallenen Mauerresten in Garetien ehrfurchtsvoll als 'Trollburgen' sprechen, denn viele Bergschrate haben sich tatsächlich in die letzten erhaltenen Festungen ihres Volkes zurückgezogen, vor allem die weiblichen Trolle. Durch die Magie der Verhehlung unauffindbar oder nur über die mystischen Trollpfade zu erreichen (**GKM 139**), stellen diese gigantischen Burgen, allen voran das mächtige Graulgatschthor in den Trollzacken, die wohl wortwörtlich größten Geheimnisse der Trolle dar. Hier überleben sie in Sicherheit vor den jüngeren Rassen, und in manchem Festungskeller ruhen die leeren Chitinpanzer von Spinnenkriegern, die Gerippe erschlagener Leviatanim und versteinerte Höhlendrachen, die im Laufe der Äonen das Pech hatten, die Verhehlung zu überwinden.

Weitere Trollfesten sind das verlassene und zum Tabu erklärte Matschagroll Blutsch in den Blutzinnen (siehe den Roman **Das Greifenopfer**) und Myrgotschthor auf der myranischen Insel Yil'araphaar (siehe **Handelsfürsten und Wüstenkrieger**, S. 73ff. und S. 100f.).

Tracht und Bewaffnung

Trolle hüllen sich meist in Felle und Pelze. Geschneiderte Kleidung ist ebenso unüblich wie Rüstungen, auch wenn in den Trollburgen die erzenen Panzer legendärer Trollhelden verwahrt sein sollen. Ihre Waffen sind Fäuste, große Äste oder Steine. In kalter Trollwut jedoch fertigen sie oft eigens eine Waffe (meist eine wuchtige Axt) als Ausdruck ihres tödlichen Hasses.

Sprache

»Wenn diese Steinhaufen wirklich eine Schrift sein sollen, und wenn es stimmt, dass die Trolle das Gebirge, das ihren Namen trägt, selbst aufgetürmt haben – was in der Göttin Namen mag dort auf den Kontinent geschrieben stehen?«

–Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, *Pertakis-Edition, 1022 BF*

Das Trollische erscheint dunkel und polternd und zum Teil sehr lautmalerisch, was schnell zu Verballhornungen in anderen Sprachen führen kann (etwa 'Rabauke' und 'Tollpatsch'). Tatsächlich ist die Sprache der Bergschrate überraschend komplex und verfügt über einen großen Wortschatz. Selbst einzelne Wörter des Trollischen können so sehr spezielle Sachverhalte bezeichnen (wie die Namen der zehn Stämme zeigen).

Das Trollische wird in dreidimensionalen Raumbildern und Steinkonfigurationen 'verschriftlicht', wobei vor allem die Zauberwirker auch Schriftkundige sind. Bei der Namensgebung ist bei beiden Geschlechtern üblich, den Vaternamen dem eigenen nachzustellen: Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch, Urte Tochter des Troddsch. Das gilt auch für die ansonsten weiblich dominierten Tamperampf.

Weltsicht und Glaube

Die Trolle sehen sich als Kinder Raschtuls und der Riesen und haben das Selbstverständnis eines Volkes, das fast von Anbeginn an da war und zunehmend von jüngeren, unreifen Rassen verdrängt wurde. Sie bewahren Erinnerungen und Artefakte aus Zeiten, die für Menschen, Elfen und Zwerge eine unbestimmte Vorzeit bilden, als Götter auf Dere wandelten und ihre Kriege die Welt formten.

Sie pflegen keine kultische Götterverehrung mehr, zu sehr sind ihnen das Schicksal Kerbholds, des Hohepriesters des Namenlosen in dessen Zeitalter, und der Götterkrieg eine Mahnung. Dennoch kennen und respektieren sie eine überraschende Vielzahl von Göttern, die sie als Sumugeborene und Himmelsgötter unterscheiden. Vor

allem Letztere gelten als strafende und rächende Mächte, die im Zorn auch den Giganten Raschtul und die rebellische Matscha (Mada) niederwarfen und denen man keinen Anlass zu weiteren Richtsprüchen geben sollte. Gewissermaßen heilige Orte sind für die Trolle vor allem der Raschtulswall als Leib ihres Stammvaters sowie zwei große Höhlen innerhalb der Trollzacken, die nur Eingeweihten zugänglich sind: In Rasch Bromm Knartsch, der 'Halle der gemalten Male' sollen alle Geheimnisse der Trollgeschichte (wenn nicht noch mehr) niedergelegt sein. In der Grotte der Mudran'Nur treffen sich alle fünf Jahre trollische Schamanen mit ausgewählten Shochzuli der Trollzacker Barbaren.
Der Sage nach werden tote Trolle zuweilen zu Stein, doch mögen hier Rituale der Schamanen missverstanden worden sein. Tatsächlich existieren, verborgen vor den Augen der Welt, Begräbnishügel in der Nähe der verhehlten Trollburgen oder ähnlich mystischer Orte, wo Verstorbene unter Steinen zur letzten Ruhe gebettet werden.

'Mondmacht' – Wege der Magie

Die 'Mondmacht' (Zauberkunst) gilt den Trollen als Gabe der frevlerischen Matscha. Wer sie erhält, besitzt Macht und Einfluss, aber auch Verantwortung. Zauberei ermöglicht den Trollen das versteckte Überleben in verhehlten Burgen und Tälern, und sie bewahrt das Wissen der Ahnengeister. Magische Trollspucke soll Fels beleben können, uralte Trollpfade ermöglichen Reisen 'durch die Urklüfte' oder 'neben der Welt her'. Eine Schlüsselrolle in der Magie der Trolle nehmen Graurm (magische Artefakte) ein, deren Hüter und Wächter sie oft seit Jahrtausenden sind und die sie vor dem Missbrauch Unwürdiger zu schützen versuchen. So haben die Trolle angeblich Pyrdacor das Erste Schwarze Auge entrissen oder das Quecksilberartefakt der Festumer Magierakademie geraubt.

Ahnenrufer

Die für gewöhnlich männlichen Schamanen sind Mittler zu den Mysterien der Geisterwelt, den Ahnen und Elementen (insbesondere zum Erz). Darüber hinaus wird aus ihrem Kreis der Trollfürst des Stammes gewählt, wenn es eines solchen bedarf, und angeblich ist nur ihnen das Zeugen von Nachwuchs gestattet.
Wenn ein Schamane eines der seltenen magiebegabten Trollkinder als Schüler annimmt, ist dies für beide Seiten verpflichtend. Ein Schüler, der nicht ohnehin das leibliche Kind des Ahnenrufers ist, wird rituell adoptiert und nimmt den Namen des Lehrers seines Lehrers an.
Die Trolle sehen darin eine Versinnbildlichung unsterblichen Wissens, aber auch unsterblicher Verantwortung, die die gesamte Ahnenreihe umfasst. Selten nimmt daher ein Schamane im Laufe seines Lebens mehr als einen Schüler an. Der Lehrer ist mit seinem eigenen Leben dem Wohl des Schülers verpflichtet – immerhin kann selbst der Geist eines toten Meisters weiterhin um Ausbildung gebeten werden, mit dem Schüler aber stirbt die Zukunft.
Die wohl auch unter Menschen bekannteren Trollschamanen sind der verschollene Kralleratsch und sein Schüler Krallulatsch vom Stamm der Tolpatatsch sowie der von Borbarad verführte und daraufhin von den Tomkerompf verstoßene Vatermörder Knopphold (siehe **Mächte des Schicksalts** sowie die Romane **Erde und Eis** und **Das Greifenopfer**).

Schwesternschaften

Bei den Trollinnen kommen magische Fähigkeiten häufiger vor als bei den Männern, allerdings sind sie meist weniger stark ausgeprägt. Sie haben jedoch die Möglichkeit, als Schwesternschaften oder Zirkel vereint in scheinbar unspektakulären, oft Jahre andauernden Ritualen beeindruckende Zauberleistungen zu vollbringen, etwa die Verhehlung riesiger Bereiche vor den Augen Uneingeweihter.

Gängige Ansichten der Trolle über ...
... die meisten Menschen: "Früher, Trolls geb Wimmelkrieger Zuhaus und helf gegen Kaltgeschupptige. Heute Wimmelkrieger nicht mehr wiss und schlag weisige Trolls tot!"
... Kurga / Ferkinas: "Auch Wimmelkrieger, aber hören besserig zu."
... Elfen: "Weltwandler. Nicht von hier, aber glaub, wiss alles besserig."
... Zwerge: "Steinkleine. Nehm immer mehr, als kleinige Hände könn trag."
... Orks: "Schwarzfellige mach Ärger immer."
... Goblins: "Buh!" *(lautes Gelächter)* "Kleinstruppige lustig."

Das Herzogtum Tobrien

Die Spuren eines widernatürlichen Krieges

Der nunmehr über ein Jahrzehnt wütende Krieg hat der tobrischen Bevölkerung viel abverlangt. Alle, vom Bettler über den Bauern bis hin zum Adligen, haben in dieser Zeit unter Entbehrungen gelitten und Familie und Freunde verloren. Auch wenn die Zahl der Opfer inzwischen nicht mehr so hoch ist, sterben doch täglich Menschen an den Folgen des immer noch anhaltenden Krieges. Und die meisten geleitet Golgari nicht über das Nirgendmeer, weil sie im Kampf fielen, sondern weil sie von Hunger, Krankheit oder einer Laune der verderbten Natur dahingerafft wurden. Dies spiegelt sich vor allem in den agrimothisch beeinflussten Wäldern und Feldern wider, die den Menschen stark zu schaffen machen und ihren Glauben auf eine harte Probe stellen. Hinzu kommen viele Ereignisse, die andernorts als Schicksalsschläge bezeichnet würden, in Tobrien aber mit einer erschreckenden Regelmäßigkeit geschehen. Und es ist nicht überall ein Geweihter vor Ort, der den Menschen seelischen Beistand spenden kann.

Es gibt jedoch auch Lichtblicke in diesen dunklen Zeiten, wie etwa die erfolgreichen Eroberungen Usnadamms im Jahre 1025 BF und weiterer Gebiete im Jahr 1029 BF, die Befreiung Ilsurs sowie der Tod der Heptarchen Galotta und Xeraan. Allerdings bringen diese Erfolge auch Probleme mit sich, denn in den zurückeroberten Gebieten gibt es Unheiligtümer der Erzdämonen, verwüstete Landschaften und verfluchte Dörfer.
Das Dorf Firunsschilfen, nicht einmal zwei Tagesreisen von Perainefurten entfernt, ist hierfür ein Beispiel: Der Ort hatte früher etwa 200 Einwohner und ist heute nur noch eine Heimstatt für Geister. Der ehemalige Peraine-Tempel des Dorfes sieht zwar auf den ersten Blick so aus, als ob man in ihm eine ruhige Nacht verbringen könnte, aber bei der Eroberung Firunsschilfens ist der Geweihte auf dem Altar seiner Göttin geopfert worden. Seitdem ist der Tempel ein verfluchter Ort, in dem Lebende von schlimmsten Albträumen heimgesucht und von den Schreien jener Toten aufgeweckt werden, die hier jede Nacht erneut ihre letzten Stunden durchleben. Sie wurden zur Belustigung der Eroberer und deren dämonischen Herren zusammengetrieben und bei lebendigem Leibe verbrannt.

Wenn die Kirchen der Zwölfe von solchen Dörfern erfahren, werden diese schnellstmöglich zu Bannland erklärt und, meist durch heilige Stelen, als solches gekennzeichnet, damit Reisende gewarnt sind. Eine schnelle Purifikation aller Unheiligtümer scheitert schon an der geringen Zahl der Geweihten. Andere Dörfer in befreiten Gebieten hingegen sind einfach nur verlassen, weil seine Einwohner von den vorherigen Herrschern verschleppt und zu Sklavendiensten gezwungen oder als Blutopfer genutzt wurden. Allerdings weiß man bei Betreten eines verlassenen Dorfes nie, ob nicht doch etwas Unheiliges in ihm haust oder ob sich in dem kleinen Wäldchen am Dorfrand womöglich ein Unheiligtum befindet, von dem aus verderbliche Einflüsse der Erzdämonen die Flora und Fauna des Umlandes verändern.

In erster Linie ist für solche Pervertierungen der Schänder der Elemente Agrimoth verantwortlich. In Gebieten, in denen sein Einfluss stark ist, kann es passieren, dass sich Bäume plötzlich entzünden oder sich in einem nicht vorhandenen Wind wiegen. Auch Tiere zeigen unnatürliche Verhaltensweisen: Man hat schon von feuerspeienden Kaninchen gehört, wie auch von Rehkadavern, aus denen sich die Jungen herausgefressen haben. Manche Tiere sind, entgegen ihrer Natur, extrem aggressiv und greifen alles an, was sich ihnen in den Weg stellt. Dieses Verhalten ist dem Eisigen Jäger Nagrach zuzuschreiben, dessen kalter Hauch gerade im Winter immer wieder durch das Land weht.

Eine ganz andere Gefahr geht in Tobrien von der Anwendung von Magie aus. Seit der Schlacht an der Trollpforte 1021 BF muss jeder Zauberer ständig mit ungewollten Effekten seines Wirkens rechnen. Diese Phänomene sind zwar im freien Tobrien schwächer als in der Umgebung der Trollpforte, aber ab und an passiert es doch, dass ein Zauber anders wirkt als beabsichtigt.

Insgesamt ist das freie Tobrien ein Landstrich, der stark von unnatürlichen Ereignissen geprägt ist. Viele, die sich länger hier aufhalten, können von seltsamen Erlebnissen berichten. Und so ziemlich jeder, der hier seit dem Beginn der Invasion Borbarads lebt, kann mit solchen Geschichten einen ganzen Abend füllen. Dessen ungeachtet herrscht in Tobrien der ungebrochene Wille, die alte Heimat zurückzuerobern und den Dämonendienern keinen einzigen weiteren Finger an Boden zu überlassen.

Über Stock und Stein

Ob mit Wagen, Ross oder zu Fuß: Reisen durch die freien tobrischen Gebiete führen oft über gefährliche Pässe, steile Hänge, durch dichte Wälder oder sumpfige Flussauen und sind eine beschwerliche Angelegenheit. Wer über die wenigen Pässe der Schwarzen Sichel oder der Drachensteine in die Lande Herzog Bernfrieds gelangen möchte, kann dies nur in den schneefreien Monden Peraine bis Travia. Der ganzjährig passierbare Weg von Vallusa ins Herzogtum wird durch die nahen Schwarzen Lande bedroht. Einige Gegenden hier sind von den Kirchen gebannt und weisen seltsame Präsenzen auf, wie das ehemalige Dorf Firunsschilfen (siehe oben) oder ein Sumpf nahe Burg Misamôr.

Während die Straßen zwischen Sichelgebirge, Burg Kleinwardstein und Perainefurten gut passierbar und sogar mit Abspann- und Reiterstation am Wegesrand versehen sind, verschlechtern sie sich östlich der Herzogsstadt Richtung Vallusa: Diese 'Karrenwege' ermöglichen nur ein langsames Vorankommen, Meldereiter benötigen hier mehr Zeit, zudem gibt es keine Reiterstationen und nur selten Gasthäuser. Dafür findet man in dieser Region vermehrt sogenannte 'Warunker Hütten' zum Schutz der Reisenden oder Hirten: einfache Hütten oder Verschläge mit einem Raum und einer Feuerstelle, die Schutz vor Unwetter oder ein notdürftiges Lager für die Nacht bieten. Aus Traviagefälligkeit ist es üblich, für nachkommende Reisende vorbereitetes Feuerholz zu hinterlassen. In einigen dieser Hütten haben sich Kriegsversehrte dauerhaft niedergelassen, die auf Almosen hoffen, Reisenden Neuigkeiten erzählen und vor am Wegesrand lauernden Gefahren warnen können.

Das Misstrauen gegenüber Fremden ist in Tobrien groß, auch wenn es niemand wagen wird, einem Reisenden die Gastfreundschaft zu verweigern. Doch meist sieht man Fremde lieber abreisen als länger verweilen.

Das Herzogtum Tobrien für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Drachensteine, Misa, Tobrische See (Ilsur), tobimorische und transysilische Wälder, Oberlauf der Tobimora (Ebelried), Sichelstieg, Schwarze Sichel

Landschaften: Drachensteine, Misamunder Au, Teile der Schwarzen Sichel, Teile der transysilischen Heiden und Wälder sowie des tobimorischen Waldes

Berge: siehe Drachensteine (Seite 80) und Schwarze Sichel (Seite 83)

Wichtige Gewässer: Tizam (gesamt), Tobimora (100 Meilen auf weißtobrischem Gebiet), Misa (150), Dogul (180); zahlreiche kleinere Seen in den Misaauen und Drachensteinen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 17.000 Menschen, um 500 Zwerge, einige hundert Goblins und Orks, einige Elfen und Trolle

Grafschaften: Grafschaft Misamund, Mark Drachenstein, Teile der Landgrafschaften Ysilien und Tobimora sowie der Grafschaft Mendena (Ilsur)

Wichtige Städte und Orte: Perainefurten (4.300), Ilsur (1.000), Ebelried (670), Tizamsauen (550)

Wichtige Verkehrswege: Sichelstieg, Ornaldsjoch, Raulsjoch (Pässe), Landstraßen von Ebelried nach Kleinwardstein und nach Perainefurten, Reichslandstraße von Warunk nach Vallusa (ab Milastein sicher), Landstraße von Milastein nach Ilsur

Herrscher: Herzog Bernfried von Ehrenstein jüngeren Hauses

Provinzwappen: auf Blau ein silberner, doppelköpfiger Wolf

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus (starkes Rittertum)

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Ehrenstein (Herzogshaus), Darbonia (Grafen von Mendena), Koreswandt (Gräfinnen von Misamund), Gernotsborn (Kanzler), Schnattermoor, Yyoffrynn-Thama, Dunkelstein, Eisenrath, Gerdenwald (lokaler Adel)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, insbesondere Firun (Schutzgott des Herzogtums), Peraine (Haupttempel in Ilsur, Landbevölkerung), Travia (Landbevölkerung) und Rondra (Adel und Militär), Sumu (Druidenschaft und Landbevölkerung)

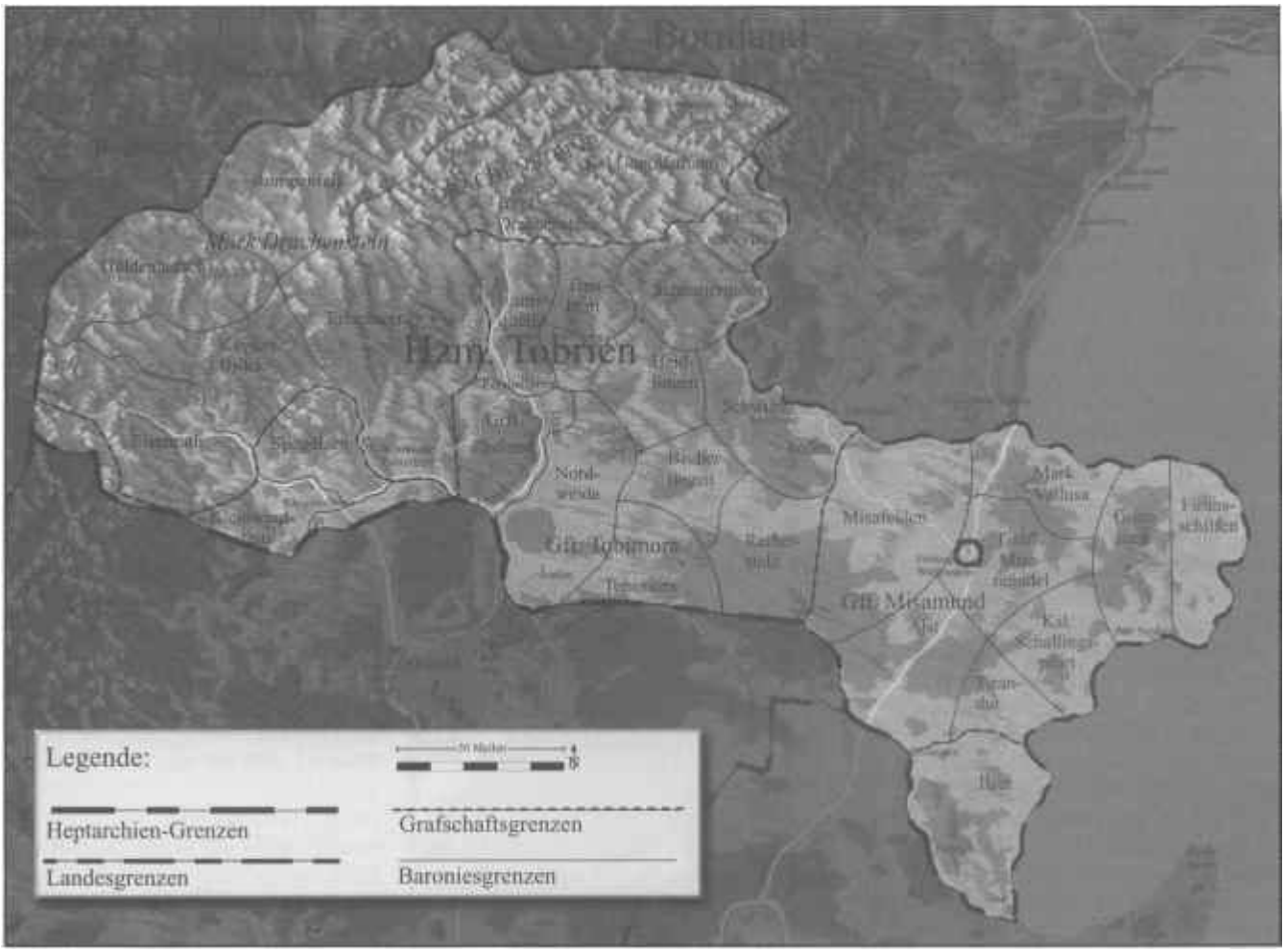
Magie: Gildenmagier (grau und weiß, schwarz verboten), die einer strengen Kontrolle unterliegen; Druiden, Elfen, Hexen

Ressourcen und Handel: Pottasche (für Porzellan), Wolltuch, Met, Kupfer, Pflaumenschnaps, Sklaven (verboten)

Lokale Helden / Heilige: Yppolita von Kurkum (Rondra-Heilige und Amazonenkönigin), Jarlak von Ehrenstein (Firun-Heiliger und erster Herzog aus dem Hause Ehrenstein), Xindra von Sumus Kate (oberste Druidin Tobriens), Sildroyan der Schmied (legendärer König der Al'Hani)

Wundersame Örtlichkeiten: heilige Quellen von Ilsur (Peraine), Tal der Türme, Amazonenfeste Yeshinna, Apeps Hort (allesamt Drachensteine), Hängender Gletscher (Firun-Heiligtum in der Schwarzen Sichel), Xindras Eiland, Ruhestatt der Drachengrafen

Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios, auch von Sumu-Gläubigen begangen), Tag der Heimkehr (1. Travia, besonders in Misamund), Todestag des Heiligen Badilak (14. Efferd), Jarlakstag (1. Firun), Tobrische Schweinehatz (2. Firun), Saatfest (1. Peraine), Gorbanorsfest (2. Peraine, Ehrengaben für den Riesen Gorbanor, hoher Feiertag der Druiden), Schlacht an der Trollpforte (22. Ingerimm, Tag des Gedenkens an die zahlreichen Schlachten während der borbaradianischen Invasion)



Vom tobrischen Heerhaufen – Waffentreuer und stolze Ritterin

Nach den langen Jahren des steten Kampfes gegen die Heptarchen sowie der blutigen und verlustreichen Schlachten ist nicht mehr viel von der Pracht der tobrischen Regimenter geblieben und das beliebte Lied vom 'Tapf'ren tobrischen Pikenier' zeichnet ein Bild aus längst vergangenen Tagen.

Beherrschten früher die kaiserlichen Garderegimenter und tobrische Ritter das Bild, so sind es heute vor allem Söldlinge und Waffentreue, die neben den wenigen regulären herzoglichen Truppen den Kriegsschauplatz zwischen Perlenmeer und Drachensteinen prägen. Piken, Sturmsensen und Bögen sind die bevorzugten Waffen des einfachen Kämpfers, daneben dominieren Schwert und Axt. Gut organisierte und ausgerüstete Gardetruppen sind nur noch vereinzelt vorhanden (siehe unten), vor allem in Perainefurten und in Elsenried. Sie sind zum Teil Überbleibsel der ehemaligen kaiserlichen Regimenter, die nach Siegelung der *Ochsenbluter Urkunde* der Reichsreform nun die herzoglichen Farben tragen.

Nur der kaiserliche Marschall Tobriens, Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch (siehe Seite 154), wurde durch die Kaiserin wegen des fortwährenden Kriegszustandes dauerhaft in seinem Marschallsamt bestätigt und mit der Rückeroberung Tobriens, Beilunks und Warunks beauftragt. Dass ein von der Kaiserin bestallter Marschall damit herzogliche Truppen kommandiert, stellt einen Sonderfall dar, der allerdings von Herzog Bernfried akzeptiert wurde; er vertraut dem erfahrenen Gerdenwald. Diese Aufgabe teilt sich der Marschall mit dem Kanzler und Waffenmeister des Herzogs, Delo von Gernotsborn (siehe Seite 153).

Von Regimentern und Söldnerhaufen

Organisiert sind die Heerhaufen des Herzogs in fünf Regimenter mit unterschiedlicher Kampfkraft. Keines kann dabei Sollstärke vorweisen.

Das I. und II. Regiment *Tobimoragarde* (Sitz: Ebelried, Garderegiment, Ausrüstung und Bewaffnung: vornehmlich Stangenwaffen und Bogner sowie Langschwerter, weitere Ausrüstung leidlich bis gut, Moral: gut) und *Yclistein* (Sitz: Perainefurten und Kleinwardstein/Sichelstieg, Waffentreuenregiment, Ausrüstung und Bewaffnung: vornehmlich Stangenwaffen und Bogner sowie Axtschwinger, weitere Ausrüstung leidlich bis gut, Moral: gut) bestehen aus den Resten der gleichnamigen, ehemals kaiserlichen Regimenter. Zu der *Tobimoragarde* gehören auch die beiden einzigen Schwadrone Schwerer Reiterei.

Das III. Regiment *Herzog Firutin* besteht aus Waffentreuen, die schlecht ausgerüstet, aber dennoch hochmotiviert ihren Dienst an den verschiedenen Kriegsschauplätzen Tobriens versehen. Daneben existiert mit dem ehemals gräflich-mendenischen Regiment *Graf Hagen von Darbonia* die einzige seit Kriegsbeginn bestehende Einheit. Die Axtschwinger und Pikeniere sind trotz ihrer mangelnden Ausbildung auf Grund der langjährigen Kampferfahrung als Veteranen zu betrachten und werden gerne für schwierige Aufgaben eingesetzt.

Dabei unterscheiden sich die Waffentreuen Tobriens von denen anderer Provinzen dadurch, dass sie nicht stets neu einberufen werden müssen. Die Waffentreue der Vasallen besteht ob des tobrischen Kriegsrechts bis zur Aufhebung desselben durch den Herzog permanent fort.

Das bedeutet aber, dass die handwerklichen und bäuerlichen Arbeiten der Waffentreuen von den daheim Gebliebenen übernommen werden

müssen. Dies ist ein besonderer Kraftakt, der nur mit der sprichwörtlichen 'tobrischen Zähigkeit' gemeistert werden kann.

Die Leibgarde des Herzogs ist das Regiment *Wolfengarde* (Sitz: "Wo der Herzog weilt!", keine Sollstärke mehr und nur dem Namen nach noch ein Regiment, Ausrüstung und Moral: gut/sehr gut). Diese aus Rittern und Freien bestehende Einheit setzt sich aus Leichter Reiterei und Fußvolk zusammen. Ihre Erfahrung steht ihrer großen Kampfkraft in nichts nach. Voraussetzung für die Aufnahme in diese Einheit ist ein tadelloser Leumund, und nur tobrische Adlige haben die Möglichkeit, Befehliger einer Lanze oder eines Banners zu werden. Nomineller Oberst der Garde ist Prinz Pelmen von Ehrenstein (siehe Seite 153).

Die Rangstruktur innerhalb der herzoglichen Truppen lehnt sich an die des Reiches und der übrigen Provinzen an. So führt ein Obrist ein Regiment und ein Hauptmann ein Banner, während es die Aufgabe der Weibel ist, für Zucht und Ordnung zu sorgen (siehe **HdR 42f.**). Daneben kommt es aber häufig vor, dass der Obrist bei den einfachen Truppen als "Bannerherr" und der Hauptmann eines Banners als "Herr Ritter" tituliert wird. Dies ist ein Tribut an die alten ritterlichen Bezeichnungen des tobrischen Heeres vor der Militär-Reform Kaiser Retos.

Neben den organisierten Regimentern kämpfen noch weitere Gruppen von Waffentreuen ohne feste Bezeichnung vor allem in den direkten Kampfgebieten unter der Führung eines örtlichen Adligen oder Ritters, von dem sie im Gefahrenfall schnell zusammengerufen werden. Sie sind nur schwer für Befehle des Herzogs zu erreichen, denn oftmals weiß man am Herzogshof nicht, wo sich diese kleinen Einheiten aufhalten, und so mancher Baron lässt sich nur ungern die eigenen Waffentreuen wegnehmen.

Hervorzuheben sind weiterhin die Bannstrahler der Praios-Kirche, Krieger der verschiedenen Rondra-Orden (Schwerter von Gareth, Hohe Wacht und Ardariten), die Hammerschwingerinnen der Ingerimm-Kirche (ein Zusammenschluss von Akoluthen des Feurigen, die ausschließlich mit schweren Kriegshämmern kämpfen), einige Ordenskrieger der Golgariten sowie Vertreter der hesindianischen Draconiter.

Unterstellt sind diese kirchlichen Streiter der jeweiligen Mutterkirche, sie werden jedoch vom *Zwölfgöttlichen Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten* (siehe Seite 101) einvernehmlich koordiniert.

Ein erhebliches Problem für die Streiter Tobriens stellt die Verpflegung dar. Ist es schon schwer genug, die Bevölkerung ausreichend zu ernähren, gibt es insbesondere bei der Verpflegung der verstreuten Truppen ständige logistische Schwierigkeiten. Zurückeroberte Gebiete müssen meist erst von allerlei unheiliger Präsenz gereinigt werden, bevor man wieder Ackerwirtschaft betreiben kann. Aus diesem Grunde besorgt sich mancher Waffentreue oder Söldling seine Verpflegung von der Bevölkerung – und dies nicht immer mit deren Einverständnis. Diese Selbstversorgung ist vom Herzog zwar offiziell unter Strafe gestellt worden, wird faktisch jedoch kaum einmal geahndet, da die ordnende Hand meist fern ist. So nehmen die kampferprobten Bauern die Gerechtigkeit durchaus auch hin und wieder selbst in die Hand.

Da die Versorgungslage die Moral der Streiter positiv wie negativ beeinflussen kann, liegt auf einer zufrieden stellenden Verpflegung das Hauptaugenmerk der herzoglichen Kanzlei in Perainefurten. Der Sichelstieg erfüllt als einzig geeigneter Pass nach Weiden eine sehr wichtige Funktion, was Nachschub und Verpflegung angeht, und ist deshalb beliebtes Ziel von Übergriffen aus Schwarz-Tobrien oder des Drachens Lessankan. Daneben findet seit kurzer Zeit wieder eine – wegen der Gefahren der Blutigen See noch bescheidene – Versorgung über den Hafen von Vallusa statt.

Land und Leute

Widerstand in Tobrien

Das Wissen um die nahe, von Usurpatoren und Dämonenanbetern geknechtete Heimat weckt in vielen freiheitlich denkenden Tobriern gerechten Zorn, unbändigen Kampfeswillen und den sehnlichen Wunsch, ganz Tobrien von diesen dunklen Mächten zu befreien. Aus dem freien Tobrien heraus wird der Widerstand in den dunklen Landen maßgeblich unterstützt und organisiert. Eine Vereinigung hat sich hierbei besondere Verdienste erworben: die sogenannte 'Wolfsfährte'. Ob nun feindliche Truppenbewegungen beobachtet, Neuigkeiten und Gerüchte aus den Heptarchien gesammelt und gemeldet oder feindliche Meldereiter abgefangen werden, die Mittel und Methoden des Widerstands sind vielfältig. Wichtiger noch sind der Schutz der Rechtgläubigen in den besetzten Landen, die Warnungen vor Durchsuchungen sowie das Einrichten von versteckten Schreinen der Zwölfe und das Knüpfen von geheimen Verbindungen unter den Rechtgläubigen. Vor allem Phex-Geweihte, Druiden und Hexen haben sich dabei sehr hervorgetan, da sie sich geschickt und unbemerkt in den feindlichen Gebieten bewegen können und oftmals selbst Verhöre unbeschadet überstehen.

Im Gegensatz zu den zahlreichen Widerstandsgruppen im ehemals von Xeraan, nun von Haffax kontrollierten Gebiet und einigen wenigen in der Gegend um Warunk müssen die meisten Widerstandszellen in Transysilien als zerschlagen angesehen werden. Aber mittlerweile

Eine exemplarische Widerstandsgruppe

Folgende Personen können Sie als Meister benutzen, wenn Sie Ihre Helden typischen Widerstandskämpfern begegnen lassen wollen.

Marlek der Drüide, ein Hüter der Macht, (siehe **Der Unersättliche 47**) kann als Magiebegabter und Führer einer Gruppe Widerständler auch kämpferische Unterstützung leisten. Amward Wulfenforst ist ein Tuchhändler mit Geschäft in Keilerau in der Baronie Zollberg, westlich von Mendena. Er kann den Helden Ausrüstung besorgen oder Verbindungen zu anderen Gruppen knüpfen. Die Bäuerin Allaina (früher Perainhild) Blauwald, sesshaft mit Familie nahe Keilerau, hat sich im Gegensatz zu ihrem Mann den Glauben an Peraine bewahrt und erzieht ihre Kinder auch in diesem Glauben. Eberhelm der Hinkende, ein Schafhirte nahe Keilerau, hütet im nahen Wald einen Firunhain, der bisher noch nicht vom Feind entdeckt wurde. Er kann Helden an feindlichen Linien vorbeiführen.

bemüht man sich um einen Aufbau neuer Nachrichtenquellen. Als Kontakt für Missionen in die Schwarzen Lande zählen neben den Mitgliedern der Wolfsfährte vor allem auch die Barone Gisbris von Schwarzbuckel und Tremal von Dunkelstein (siehe Seite 155), die beide lange Zeit selbst im Widerstand aktiv waren und sich erst spät ins Exil zurückzogen.

Diese Mittelsmänner und -frauen rekrutieren mitunter auch Gruppen von mutigen Abenteurern (sprich: Heldengruppen) für geheime Einsätze in Schwarz-Tobrien. Allerdings werden diese Abenteurer zunächst einer Überprüfung ihrer Gesinnung unterzogen, meist am Hof oder in den Tempeln der Zwölfe, bevor sie mit wichtigen Aufgaben betraut werden. Bei ihren Missionen können die Helden von der Zusammenarbeit mit der Wolfsfährte oder Widerstandsgruppen in der Regel nur profitieren, da jene über Ortskenntnisse verfügen, geheime Waffenverstecke kennen oder Botendienste übernehmen können.

Zwischen Drachen und Heptachen

Tobrien – ein Land, das vom Krieg verwüstet wurde und wird. Dieser Krieg wird von Drachen, Dämonenpaktierern und ein paar wackeren Streitern geführt. Im Norden liegen die Drachensteine, in denen der alte Kaiserdrache Apep lebt, im Westen die Schwarze Sichel, die dessen Sohn Lessankan zu seiner Heimstatt erkoren hat. Im Süden befindet sich die verfluchte Stadt Yol-Ghurmak, in der Leonardo der Mechanikus seine wahnsinnigen Konstrukteurspläne verwirklicht, und im Osten die Blutige See.

Mitten dazwischen leben die Tobrier, und sie haben mit der Angst zu leben gelernt, dass sich jederzeit einer dieser Mächtigen dazu entscheiden könnte, ihr Leben abrupt zu beenden oder es einfach umzukrempeln, weil es seinen Plänen gerade am besten dient. So verschwinden hin und wieder einfach Menschen, ohne dass man je eine Spur von ihnen findet. Oder es regnen plötzlich in der Nähe der Blutigen See verfaulende Fische vom Himmel. Und von Zeit zu Zeit wird ein Bauer nachts wach und bemerkt gerade noch, wie sein einziges Pferd von einem hungrigen Drachen davongetragen wird.

Jeder weiß, dass derartige Vorfälle hin und wieder geschehen, aber jeder hofft, selbst von solchen Schicksalsschlägen verschont zu bleiben. Dies führt, gerade in der einfachen Landbevölkerung, zu manch abergläubischem Brauch. Viele Menschen besitzen neben einem einfachen Schutzamulett eine kleine, meist aus Holz geschnitzte Statuette von Sankt Jarlak dem Waidmann, die sie über oder neben ihrer Eingangstür platzieren, damit der Heilige ihr Haus beschützt. Andere schnitzen heilige Symbole in die Zäune ihrer Weiden oder Ställe, um damit ihr Vieh vor unheiligen Einflüssen und Diebstählen zu schützen.

Viele einfache Menschen fühlen sich manchmal wie Spielfiguren, die in dem Spiel der Mächtigen jederzeit geopfert werden können, wenn es denen vorteilhaft erscheint. Dies prägt den Charakter der Einheimischen, die viele Dinge, die andere schon längst zum Wegziehen oder Revoltieren gebracht hätten, mit einem ruhigen Gleichmut ertragen, den man fast schon stoisch nennen kann. Aber hinter all diesem Gleichmut verbirgt sich die Hoffnung auf bessere Zeiten – vor allem bei denen, die solche Zeiten noch erlebt haben.

All das macht es dem tobrischen Herzog schwer, ein guter Lehnsherr zu sein. Er tut, was er kann, damit das freie Tobrien nicht zwischen den Drachen und Heptarchen wie zwischen Mühlsteinen aufgerieben wird, sondern sich als eigenständige Macht etabliert. Dazu schließt er Bündnisse wie das mit dem Kaiserdrachen Apep und organisiert den Krieg gegen die Heptarchen, auch wenn die Verlustmeldungen ihm manchmal das Herz brechen mögen. Auf seine Initiative geht es zurück, dass in Perainefurten Speicher angelegt wurden, in denen Nahrungsmittel für die Flüchtlinge gelagert werden, die an Bedürftige verteilt werden können. Alles in allem ist das Leben zwischen diesen Mächtigen schwer – aber, wie die letzten Jahre gezeigt haben, es ist ein Unterfangen, das die Tobrier bewältigen können.

Thürme und Hütten – Tobrische Bauten

Tobrien ist ein Land an rauer See, geprägt von Heide und kargen Gebirgen. Dies spiegelt sich in der Architektur wider, denn ein Lustschlösschen im eslamidischen Stil ist weder an der rauen Küste noch inmitten des weiten Heidelandes oder am Fuße der Drachensteine vorstellbar. Der typische tobrische Hof ist einfach gebaut, meist zur Hälfte aus festem Bruchstein oder Felsquadern, auf denen dann mit Lehm und Stroh ausgefülltes Fachwerk steht, und er ähnelt von der Länge her einem thorwalschen Langhaus. Das Dach ist an der Küste zumeist mit Reet, im Landesinnern mit Schindeln aus Holz oder Schiefer gedeckt, die häufig zu sehenden zwei hölzernen Wolfsköpfe an den Dachgiebeln sollen böse Geister fernhalten. Stall und Wohnbereich sind in der Regel durch eine Bretterwand getrennt. An die Stallungen schließt sich die Wohnküche – das 'Herz des Hauses' – an, von der man in den Vorratsraum, die Schlafräume und in die 'gute Stube' gelangt, die mit ihrem Kachelofen nur zu besonderen Anlässen von der Familie benutzt wird. Die Höfe sind seit jeher zumindest leicht befestigt.

Im Vorland der Drachensteine und der Schwarzen Sichel sowie im Gebirge selbst finden sich die sogenannten Tobrischen Thürme, für die der Begriff 'Burg' übertrieben wäre. Oftmals handelt es sich um nicht mehr als einen steinernen Turm im Zentrum einer zumeist von Holzpalisaden umgebenen Anlage mit Stallungen und Gesindebehausungen. Diese einfachen, aber recht gut zu verteidigenden Türme dienen in Kriegszeiten der Bevölkerung als Schutz, aber dem Reisenden auch als Quartier für die Nacht.

Die größeren Festungen in Tobrien befinden sich überwiegend in der Hand des Feindes: so zum Beispiel der Ehrenstein, die Stammburg der tobrischen Herzöge, und der Wolfenstein in der Grafschaft Misamund, der nach dem Yslistein als die größte und trutzigste Burganlage Tobriens gilt. Ebenfalls von den Gegnern des Herzogtums beherrscht ist die über der Tobimora-Quelle erbaute Burg Tobelstein, von der aus zahlreiche Silberminen der Schwarzen Sichel kontrolliert und immer wieder Vorstöße zum Sichelstieg geführt werden.

Der Ebeldûrn (siehe Seite 102) ist hingegen ebenso ein festes Bollwerk gegen die Schergen Transysiliens wie der Kleinwardstein an der Tobimora. Zusammen mit der geheimnisvollen Amazonenfeste Yeshinna (siehe Seite 82) und der mächtigen Burg Drachenhaupt (siehe Seite 81) in den Drachensteinen sind sie das Herzstück der letzten Bastionen des freien Tobrien.

Waffenrock und Bogen

Die Bewohner Tobriens sind von alters her wegen der Goblins in der Sichel, den Piraten an der Küste oder manchem wilden Tier ein wehrhaftes Volk, und dies gilt seit der Invasion Borbarads umso mehr. Natürlich gibt es noch den standesgemäßen Unterschied zwischen Bauer, Bürger und Adel, aber das Bild des wehrhaften Bauern ist hier selbstverständlicher als in den meisten anderen Provinzen des Reiches. In friedlicheren Gebieten Tobriens indes ruht neben dem obligatorischen Bogen höchstens ein Knüppel unter dem Bett. Wenn der Bauer in den Kampf zieht, benutzt er meist improvisierte Waffen. Sturmsensen prägen das Bild der Bauernmilizen und der Regimenter der Waffentreuen genauso wie der Dresch- oder auch Kriegsflegel. Im Nahkampf leistet die Axt gute Dienste.

Der alte Grundsatz aus der Grafschaft Mendena (»Jedem Hof ein Bogen!«) ist im ganzen Herzogtum zur Pflicht geworden und hat mancher Familie Leib und Leben gerettet.

Bereits in früheren Zeiten wurde der gut geschulte tobrische Bogenschütze gefürchtet. Gerüstet ist der Bauer zumeist nur sehr einfach und die eigene Kleidung muss als Schutz herhalten. Im Kriegsgebiet selbst bessert man seinen Schutz durch erbeutete Stücke aus Leder oder mit dem einen oder anderen Kettenteil auf. Oft sind auch wattierte Wämser zu sehen.

Der Adel und die Offiziere ziehen in Kette oder in leichter Platte hoch zu Ross zu Felde. Ihre Waffe ist das traditionelle Langschwert, aber auch im Umgang mit Streitkolben, Morgenstern und Lanze sind sie geschult.

Im Gegensatz zu den einfach gerüsteten Bauern oder Bürgern können die Garderegimenter auf eine deutlich bessere Ausrüstung blicken. Der Gemeine schützt sein Leben mit Kettenzeug, sei es mit einem Wams aus Kette oder mit Kettenteilen an Arm und Beinen kombiniert mit einem Lederharnisch oder Gambeson. Der 'Tobrische Hut' und der Tellerhelm schützen den Kopf des einfachen Streiters, während die Sturmhaube und der Topfhelm sowohl Leichte Reiterei als auch Ritter vor Ungemach bewahren. Aus Almada hat sich die Pike eingebürgert, daneben dominieren Streitaxt, Hakenspieß, Schwert oder Partisane.

Volle Deckung!

Waren den Tobriern Geschütze früher überwiegend nur von den Schiffen der Perlenmeerflotte des Kaisers bekannt, kamen nun aus

Wolf und Löwin – Die Feste Kleinwardstein

Im hügeligen Vorland von Drachensteinen und Schwarzer Sichel, in der gleichnamigen Baronie, erhebt sich die trutzige Feste Kleinwardstein. Seit Jahrhunderten eines der mächtigsten Bollwerke Tobriens, hat ihre Bedeutung für das Herzogtum seit dem Verlust Transysiliens noch zugenommen. Denn sie schützt nicht nur die wichtigste Versorgungsader des freien Tobriens, den Sichelstieg (siehe Seite 84), sondern mit der dortigen Furt auch den einzigen Übergang über die Tobimora auf viele Meilen Entfernung.

Seit 1029 BF weht über dem Bergfried der Feste neben dem tobrischen Wolf das Banner des 'Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita', in dessen Obhut Herzog Bernfried den Kleinwardstein übergeben hat. Neben einem Banner Rondra-Geweihter unter der Führung der Großmeisterin des Ordens Rondirai Leuentreu von Havena ist zudem das tobrische Regiment Yslistein unter Oberst Leomar Groterian (siehe Seite 101) unverändert als Garnison in der Festung stationiert.

Die einst als uneinnehmbar geltende Festung wurde in der Dritten Schlacht am Kleinwardstein 1024 BF durch feindliche Belagerungsmaschinen fast zur Gänze zerstört und trägt bis heute deutliche Spuren davon. Zwar reckt sich der mächtige Bergfried der Feste ungebrochen trutzig gen Himmel, doch wurden nur vier der ursprünglich acht Wehrtürme, die die acht Ecken der Burgmauern verstärkten, wieder aufgebaut. Die acht Schritt hohen und vier Schritt dicken Mauern aus grauem Felsgestein wurden ebenso erneuert wie das Torhaus samt stählernem Fallgatter und Zugbrücke, doch konnte dies nur auf Kosten der inneren Wehrmauer und der Wirtschaftsgebäude der Burg geschehen. Diese wurden abgerissen, um als dringend benötigtes Baumaterial zu dienen. An ihrer Stelle erheben sich nun Holzbaracken, die den Verteidigern als Quartiere, Stallungen und Vorratslager dienen. Der ebenfalls nur notdürftig instand gesetzte Palas und die Türme selbst dienen dem Großteil der tobrischen Garnison als Unterkunft, während der Bergfried neben den Quartieren der Ordensleute auch den Rondra-Tempel beherbergt.

Ein äußerer Ring aus Erdwällen und hölzernen Palisaden, der während der letzten Jahre als Schutz der Baustelle diente, wurde auch nach der weitgehenden Instandsetzung der Festung zur Verstärkung der Verteidigungsanlagen belassen. Zwischen Wall und Festung stehen sechs schwere Katapulte bereit, um jeden Angriff von jenseits der Tobimora zu empfangen; sie lassen keinen Zweifel daran, dass die Verteidiger nicht gewillt sind, den Kleinwardstein noch einmal in feindliche Hand fallen zu lassen.

Das zuvor kaiserliche und nunmehr herzogliche Garderegiment *Yslistein* ist weit von seiner Sollstärke entfernt, hat aber auf Grund der fortwährenden Kämpfe um den Kleinwardstein zahlreiche Veteranen in seinen Reihen. Die Hauptaufgaben der Gardisten sind der Schutz der tobrischen Seite des hier beginnenden Sichelstiegs, die Bedeckung der ankommenden Nachschublieferungen auf ihrem Weg nach Perainefurten und die Bewachung der nahe gelegenen Tobimora-Furt.

Das Verhältnis zu den Yppolitanern ist von beiderseitigem Respekt geprägt. Anfangs murrten einige über den Einzug der Geweihten 'in das gemachte Nest', und auch die Forderung der Rondrianer, die in der Festung stationierten Katapulte in Stellungen vor die Burgmauern zu verlegen, stieß auf wenig Gegenliebe. Doch das in zahllosen Kämpfen gemeinsam für Tobrien vergossene Blut verbindet die Verteidiger des Kleinwardsteins zu einer verschworenen Gemeinschaft. Viele der Gardekämpfer besuchen den morgendlichen Göttinnendienst und in den täglichen Waffenübungen an der Seite der Rondrianer tritt rondragefälliger Eifer an die Stelle des üblichen Drills.

Auch das Nordmärker Freiwilligenbanner, das an der Reparatur der Festung maßgeblich beteiligt war, ist am Kleinwardstein verblieben und lebt und arbeitet nun Seite an Seite mit den Rondrianern. Denn auch wenn die Feste ihre Funktion nun wieder erfüllen kann, ist noch lange kein Ende der Instandsetzungsarbeiten in Sicht.

In Sichtweite der Festung befinden sich die Überreste jener Brücke über die Tobimora, über die auch die Straße nach Ysilia führte. Obgleich diese schon vor Jahren zerstört wurde, wird in Wachtürmen auf beiden Seiten des Flusses argwöhnisch auf jedes Anzeichen von Aktivität geachtet. Denn im Sommer, wenn die Tobimora ihren niedrigsten Stand erreicht hat, wäre es ein Leichtes, an dieser Furt auch ohne die Brücke überzusetzen. Da jeglicher Versuch, sich der Furt zu nähern, von der Gegenseite mit vehementem Beschuss beantwortet wird, wagt sich kaum noch jemand an das Ufer heran. Nur Baron Reckhart von Spogelsen, Vogt der Landgrafschaft Ysilia, kommt als einsamer Besucher Mond für Mond hierher und blickt wehmütig auf das besetzte Land hinüber, das er für den tobrischen Erbprinzen Jarlak von Ehrenstein (siehe Seite 153) bis zu dessen Volljährigkeit bewahren sollte.

dem Horasreich als Unterstützung einige Hornissen, Aale und Onager ins Herzogtum, zusätzlich konnten weitere Geschütze vom Feind erbeutet werden. Hauptsächlich werden diese schweren Waffen in Burgen oder umkämpften Städten wie Ebelried eingesetzt. Ersatzteile und spezielle Munition wie zum Beispiel Granatäpfel sind kaum zu bekommen. Aus diesem Grund versorgt man sich meist mit selbst gefertigten Geschossen.

Waffen als Insignien des Herzogtums

Schalljarß heißt das alte, archaische Barbarenschwert der Herzöge von Tobrien. Der Legende nach in grauer Vorzeit von Sildroyan dem Schmied gefertigt, wurde es jüngst als Bergkristalllöwin identifiziert. Damit ist es nicht nur eines der legendären Löwinnenschwerter (weitere Informationen zu diesen Schwertern finden Sie in **Arsenal 110**), sondern zugleich auch Symbol der Wehrhaftigkeit Tobriens. Herzog Bernfried von Ehrenstein führt jedoch nicht das Schwert seines Hauses im Kampf, sondern die beiden Jarlaksklingen *Wolfsfang* und *Wolfszahn*, da er geschworen hat, erst dann Schalljarß wieder zu gürten, wenn ganz Tobrien wieder frei ist. Bis dahin hat er es seinem Kanzler Delo anvertraut.

Stur und zäh – die Mentalität der Tobrier

Dem Menschenschlag im östlichen Herzogtum wird Einiges nachgesagt, und nicht alles davon ist höflich. Unbestritten ist, dass die Tobrier sehr zäh und zum Teil auch stur sind. Die Gründe dafür sind mannigfaltig: die wilde, urtümliche Landschaft, Einflüsse durch den Sumu-Kult, Vermischung mit den Al'Hani und deren Riesenverehrung in grauer Vorzeit, und nicht zuletzt das freie Siedlertum. Jarlak der Waidmann, der firungläubige Stammvater des tobrischen Herzogsgeschlechts, gilt seit Jahrhunderten bezeichnenderweise nicht nur als harter, aber gerechter Herrscher, sondern auch als Vorbild und Inbegriff eines Tobriers.

Die Schicksalsschläge der letzten Jahrzehnte stellten diese Härte und Zähigkeit der Menschen immer wieder auf den Prüfstand: Wer sie überlebte und blieb, hat die stoische Gelassenheit und Widerstandskraft weiter vererbt. Heimatliebe und Treue ließen die Menschen ausharren und um ihr Hab und Gut kämpfen. Der Kampf wurde zum Lebensinhalt: "Was du nicht zu verteidigen bereit bist, ist nicht dein Eigen!"

Diese Verbundenheit kann auch außerhalb des Herzogtums bei tobrischen Flüchtlingen beobachtet werden. Die Bereitschaft, einander zu helfen und beizustehen, hat die Tobrier auch im Heerbann zu geachteten Kämpfern gemacht. Diese Eigenschaften sowie ihr unverbrüchlicher Glaube formen die Tobrier zu dem, was sie sind: widerstandsfähig, treu und durchaus auch gnadenlos hart gegen sich selbst.

Gängige Ansichten der Tobrier über ...

... die Schwarzen Lande: "Die besetzte Heimat, wo Brüder und Schwestern leiden müssen."

... Herzog und Kanzler: "Sie werden es richten, wir stehen treu und unverzagt an ihrer Seite."

... Weiden: "Das Land der Bärin jenseits der Sichel. Wir sind eins!"

... Das Reich: "Es ist da und hilft, aber befreien kann Tobrien sich nur selbst."

... Drachen: "Das sind schreckliche und mächtige Wesen, die viel Leid hervorrufen – doch es scheint auch einige 'gute' Drachen zu geben."

Der Mangel an Waren und Nahrung auf Grund von strengen Wintern, unregelmäßigen Lieferungen aus Weiden und dem Bornland nur bei schneefreien Pässen sowie die andauernde Heerfolge hat vielerlei Einschränkungen mit sich gebracht. Die Truppen müssen versorgt werden, und viel Landvolk fehlt zur Erntezeit auf den Äckern und Feldern. Die Hoffnung liegt auf dem Herzog, den Weidener Brüdern und Schwestern wie auch den heimkehrenden Tobriern aus dem restlichen Mittelreich. Das Vorbild des Herzogs und seiner adligen Vasallen, auszuharren und nicht aufzugeben, zeigt hier deutlich die jarlaksche Tradition: "Die lassen uns nicht allein! Die kämpfen um Tobrien, und wir wollen es ebenso halten!"

Handel und Wandel

»Ick hab gehört, dat se in Kornweiler Weizen unter de Hand anbieten. Haste noch wat von dem Pflaumenschnaps von vor drei Jahre? Den können wer dann eintauschen.«
—zwei Bauern aus Schwürzhöfen

Über viele Jahrzehnte waren Tobimora-Falben, Klöppelware aus Eslamsbrück, Holz und Vieh, Wolle, Schiefer und Pflaumenbrände die wichtigsten Handelsgüter Tobriens. Durch den Krieg ist hiervon nicht viel geblieben. Wichtige Handelswaren sind heute nur noch Zunderschwämme, Pottasche, Wolltuch, Met und Kupfer. Diese Güter gelangen über die verschiedenen Pässe der Drachensteine und der Schwarzen Sichel nach Weiden, ins Bornland oder nach Vallusa.

Der Sichelstieg nach Weiden (siehe Seite 84) nimmt bei der Lieferung von Waren bisher eine herausragende Rolle ein, zumal er über lange Jahre die einzige Außenverbindung war. Mit dem freien Zugang nach Vallusa trägt nun auch der – nicht ungefährliche – Seeweg nach Südaventurien zu einer entspannteren Versorgungslage bei.

Einen Dreh- und Angelpunkt des tobrischen Handels stellt Khunchom dar. Dort werden Pottasche, Wollstoffe und weitere Waren aus Tobrien – oft auch unter der Hand – gehandelt und dafür Getreide, Salz aus Kannemünde und Metallwaren nach Vallusa verschifft. Ein ums andere Mal bleibt jedoch eine Schiffslieferung aus und es bedarf tatkräftiger Helden, um den Verbleib zu klären: Wurde das Schiff von Piraten aufgebracht, von einer Dämonenarche in die Tiefe gerissen oder von aranischen Profiteuren "umgeleitet"?

Der Handel in Tobrien selbst ist, zumindest was Grundversorgungsmittel angeht, fest in der Hand des Herzogs. Um Schwarzhandel und Wucherpreise einzuschränken, wird nahezu alles, was an Nahrungsmitteln ins Land gelangt, von dazu bestimmten Vögten aufgekauft, registriert und unter der bedürftigen Bevölkerung verteilt. So ist es den Tobriern verboten, mehr als fünf Stein Getreide frei zu verkaufen. Korruption und Vetternwirtschaft sind unangenehme Auswüchse dieser Gebote, auch wenn sie mit schweren Strafen belegt werden. So hat sich der Schwarzhandel in Tobrien und insbesondere in Perainefurten eingebürgert. Unter der Hand wird alles gehandelt, was nicht niet- und nagelfest ist, oder gegen Mangelware wie Heil- und Lebensmittel, Salz, Werkzeuge und andere Metallgegenstände getauscht, denn auch Geld ist rar.

Aberglaube, Sitten und Brauchtum

»Ich kenne niemanden, mit Ausnahme der Thorwaler vielleicht, der einen solch ausgeprägten Aberglauben vorweisen kann wie der Tobrier.«
—Delo von Gernotsborn, Kanzler Tobriens

Uralter, in der Geschichte wurzelnder Volksglaube vermengt sich in Tobrien mit dem Zwölfgötterglauben der bosparanischen Siedler, in dem Firun eine herausgehobene Stellung einnimmt (zum Glauben der Tobrier siehe auch Seite 26). Da mag es nicht verwundern, dass Schwäne auf dem Dorfweiher als gutes Omen gelten und liebevoll gehegt werden. Mit den sehr abergläubischen Thorwalern verbindet die Tobrier die Angst vor dem Nebel, der die Seelen der Verstorbenen

Historia Tobriae

Vorzeit (bis 5000 v.BF): Trolle beherrschen das Land zwischen Radrom und Misa, Überreste ihrer Bauwerke findet man auch heute noch.

Etwa 4100 v.BF: Elfen siedeln in den Wäldern des Landes zwischen Trollzacken und Drachensteinen. Errichtung der schwimmenden Elfenstadt Isiriel auf dem Yslisee.

Um 2220 v.BF: Isiriel, die Marmorblaue, wird nach einem Seebeben von einer gewaltigen Flutwelle erfasst und versinkt in den Tiefen des Yslisees.

Etwa 1600 v.BF: Die ersten Siedler des tulamidischen Volksstammes der Al'Hani lassen sich im Gebiet nördlich der Trollzacken nieder und gründen die Städte Beilunk (1571 v.BF) und Warunk (1518 v.BF).

868 v.BF: Ende des Sultanats der Al'Hani, Gründung des matriarchalischen Königreiches Alhanien

444 v.BF: Yarum-Horas benennt das Königreich Alhanien offiziell in Königreich Ysilien um.

301 v.BF: Die letzte Königin der Alhanier, Merishja, wird unter der Herrschaft von Jel-Horas gemeinsam mit ihrem Fürst-Gemahl Sildroyan dem Schmied öffentlich verbrannt. Die Herrschaft der Alhanierköniginnen ist damit beendet. Das Königreich Ysilien wird aufgelöst, das Herzogtum Tobrien gegründet. Die königlichen Insignien der Alhanierköniginnen, der Schlangenstab und die von Sildroyan geschmiedete Klinge Schalljarß, gelten fortan als verschollen.

2 BF: Kaiser Raul von Gareth erklärt das Herzogtum Tobrien für aufgelöst und alles Land zwischen Drachensteinen, Schwarzer Sichel und Trollzacken zum freien Siedlerland Tobimorien. Es regieren fortan Herzogs-Protektoren das Land. Das Schwert Schalljarß taucht bei der Gründung des Theaterordens wieder auf und wird zu einem der zwölf geheiligten Löwinnenschwerter.

180 BF: Kaiser Gerbald I. entsendet den Theaterorden nach Tobimorien, um das mittlerweile von Goblins verheerte Land zu befrieden. Viele heute noch bewohnte Burgen Tobriens wurden in der nachfolgenden Zeit erbaut. Schalljarß wird von Goblins erbeutet und gilt neuerlich als verschollen.

219 BF: Gründung der Stadt Ilsur

225 BF: Gründung der Stadt Mendena

274 BF: Der Drachensteinerlass von Kaiser Gerbald II. regelt die noch heute gültige Grenze zwischen Tobrien und dem Bornland.

290 BF: Errichtung der Feste Yslistein und Gründung der Stadt Ysilia auf den Trümmern der alten alhanischen Stadt Ysil'elah am Nordufer des Yslisees.

522 BF: Jarlak von Ehrenstein, ein tobrischer Baron, folgt einer Vision Firuns und erringt nach einem Kampf mit einer Goblinsippe die heilige Klinge Schalljarß. Rohal der Weise ernennt den grobschlächtigen Jarlak, der fortan von jedem der Waidmann genannt wird, zum Herzog von Tobimorien.

590 BF: Herzog Yerodin der Große benennt das Land in Tobrien um.

Etwa 640 BF: Amazonen erreichen Tobrien und gründen die Burgen Kurkum, Löwenstein und Yeshinna.

920 BF: In der kaiserlosen Zeit wird der selbsternannte Kaiser Kunibrand von Ehrenstein bei Eslamsbrück vom damaligen Grafen von Perricum vernichtend geschlagen. Tobrien ist die folgenden Jahre ohne Herzog.

933 BF: Kaiser Perval ernennt einen entfernten Vetter Kunibrands, Silbahart den Starken, zum Herzog Tobriens.

981 BF: Herzog Kunibald Frankwart von Ehrenstein folgt seinem Vater Odo Frankwart auf den Thron. Gemäß Kaiser Retos Reichsgrundreform werden die Grafschaften Beilunk und Warunk zu eigenständigen Markgrafschaften.

1003 BF: Der 'Zug der 1000 Oger' verheert Tobrien, Ysilia wird weitgehend zerstört. Der Herzog residiert während des Wiederaufbaus der Stadt in Mendena.

7. Firun 1019 BF: Erbprinz Bernfried heiratet die Koscher Prinzessin Efferdane vom Eberstamm.

20. Ingerimm 1019 BF: Bei der Invasion des Dämonenmeisters Borbarad an der mendenischen Küste fällt Herzog Kunibald vor den Toren Mendenas.

30. Rondra 1020 BF: Schlacht bei Eslamsbrück, der tobrische Prinz Dietrad, Bruder des Erbprinzen, stirbt.

Anfang Efferd 1020 BF: In Mendena wird Arngrimm von Ehrenstein, ein Nachfahr des 'Kaisers' Kunibrand, vom selbsternannten Dämonenkaiser Galotta zum Gegenherzog ernannt.

16. Boron 1020 BF: Erbprinz Bernfried von Ehrenstein wird im Verlauf der kaiserlichen Heerschau auf der tobrischen Burg Praske von Reichsbehüter Brin von Gareth zum Herzog gekrönt.

18. Tsa 1020 BF: Ysilia fällt in die Hand der Borbaradianer, Herzogin Efferdane von Ehrenstein und Herzogenmutter Faduhenne sterben beim Sturm auf die Stadt.

Ende Tsa 1020 BF: Perainefurten wird neue Capitale des Herzogtums.

Phex 1020 BF: Gründung des Zwölfgöttlichen Konzils wider die Finsternis und Bündnisschluss zwischen Herzog Bernfried und dem Kaiserdrachen Apep im Verlauf des herzoglichen Kronrates.

Rahja 1021 BF: Der Versuch eines Weidener Entsatzheeres, die Stadt Ysilia vom Feind zu befreien, misslingt.

Rahja 1023 BF: siegreiche Schlacht um das Örtchen Meilersruh in der tobrischen Mark Drachensteine

Peraine 1025 BF: Im Verlauf der Operation Perlbeißer werden Teile der Grafschaft Misamund zurückerobert, darunter auch die Ardaritenfestung vor Vallusa.

1027 BF: Hochzeit Herzogin Walpurgas von Weiden mit Herzog Bernfried von Tobrien auf dem Sichelstieg. Beide Herzogtümer bleiben autonom, die Erbfolge wird nicht neu geregelt.

Peraine 1027 BF: Der Dämonenkaiser Galotta lässt Teile der Stadt Ysilia in seine fliegende Festung verbauen und diese dann gen Gareth fliegen. Die ehemalige Capitale Tobriens existiert de facto nicht mehr.

Travia 1029 BF: Xeraan stirbt, die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith wird vernichtet. Ein geeinter Heerzug von Herzog Bernfried und Kaiserin Rohaja befreit die gesamte Grafschaft Misamund und die Stadt Ilsur aus der Knechtschaft der Schwarzen Lande. Gräfin Wendrewka von Misamund wird dabei schwer verletzt und stirbt kurz nach der Befreiung an den Folgen ihrer Verwundungen, ihre Tochter Merishja wird neue Gräfin Misamunds.

Detaillierte Informationen und eine ausführliche Zeitleiste zum Ablauf der borbaradianischen Invasion finden Sie in **Unter der Dämonenkrone** oder der Anthologie **Invasion der Verdammten**.

berge, deren Aufmerksamkeit man tunlichst nicht erregen sollte. Unheilvoll ist vor allem der Nebel um Sumus Kate (siehe unten), verschlingt er doch den Reisenden, der das Eiland unbefugt betreten will: Nie wieder findet er den Weg hinaus, sondern ist dazu verurteilt, bis in alle Ewigkeit durch den Nebel zu wandern.

Viele Geschichten und Balladen künden von den Narren, die einem Druiden nicht mit Achtung begegnet sind oder gar seinen Zorn erregt haben. Glück und Segen bringt es hingegen, wenn man sein Wohlwollen erlangt. Steinkreise gelten als tabu, niemals würde ein Tobrier ohne Not einen Schritt hineinwagen. Sollte es dennoch unvermeidlich sein, hinterlässt man eine Gabe für die Druiden.

In den Jahren seit der Invasion haben die Bedrohungen aus den Schwarzen Landen einen festen Platz im Aberglauben der Tobrier eingenommen. Eigentümliche Wolkenformationen, die aus ihnen heranwehen, werden mit Argwohn betrachtet und bieten viel Raum für Interpretationen. Große Angst bereitet dem tobrischen Volk auch die Vorstellung, dass ihre Seelen den Weg nach Alveran nicht finden oder gar geraubt werden. Schutzamulette zu dieser, aber auch nahezu jeder anderen Lebenslage sind sehr begehrt.

Sitte und Brauchtum wurden ebenfalls durch die wechselhafte Geschichte, aber vor allem durch das raue Land und seine regionalen Besonderheiten geformt:

"Ins Torf stechen" ist eine ursprünglich südtobrische Redensart der Torfstecher. Bevor mit der Arbeit begonnen wurde, schenkte man dem Land und den Ahnen einen Schluck Selbstgebrannten, der symbolisch in das Moor gegossen wurde. Der restliche Alkohol diente dazu, sich bei der Arbeit warm zu halten. Heutzutage wird der Begriff auch für fröhliche Zechgelage benutzt.

Für das tobrische Volk sind Jarlakstag und Schweinehatz die wichtigsten Feste im Götterlauf. Zu Beginn des Firunmondes wird zu Ehren von Jarlak dem Waidmann gefeiert und seine legendäre Jagd auf den Mendenischen Eber nachgestellt (siehe Seite 89). Ursprünglich trieb man dazu einen wilden Eber durch das festlich geschmückte Dorf, der von einigen durch den Dorfvorsteher ausgewählten Jünglingen gefangen werden musste. Heutzutage nimmt man bevorzugt Hausschweine, mit Wildschweinhauern und Fell versehen, und grillt die Tiere beim anschließenden Fest über einem großen Freudenfeuer. Allerlei Mummenschanz zur Darstellung Jarlaks und seiner ruhmreichen Geschichte, fröhliche Lieder und Stampftänze runden das Fest ab.

Sagen und Legenden

Die Al'Hani

»In jenen alten Tagen, als das Land zwischen Sichelgebirge und Perlenmeer wüst und unbesiedelt war, begab sich das Volk der Al'Hani auf die Suche nach dem Land, das ihm von den Göttern verkündet worden war. Angeführt von der Sippe der Beni Nurbad begannen sie ihre Wanderung in den fernen Tulamidenlanden und fanden eine neue Heimat zwischen den Flüssen Bedon und Misa. Die Städte Bey-el-Ulunkh, Wûr-hunk und Ysil'elah entstanden.*

Sie gründeten das Königreich Alhanien, und unter der weisen Herrschaft ihrer Königinnen dehnte sich das Reich in den nachfolgenden Jahrhunderten über das vormals elfische Land Taubria bis zu den höchsten Bergen der Schwarzen Sichel und der Drachensteine aus. Der mythische Schlangenstab galt als Insignium ihrer Herrschaft. Viele Aspekte der alhanischen Kultur oder Geschichte liegen hinter den Schleiern der Vergangenheit verborgen, nur wenig wissen wir von ihren Gebräuchen. Ein kurzer Blick durch den Schleier ist uns jedoch vergönnt, er zeigt uns, dass die Al'Hani ein göttliches Herrscherpaar aus Hesinde und Firun verehrten.

In den Dunklen Zeiten flohen viele bosparanische Siedler über die Berge des Ostens nach Alhanien, die Völker vermischten sich. Yulag-Horas erklärte das Königreich pro forma zum Bestandteil des bosparanischen Reiches. Yarum-Horas benannte es in Königreich Ysilien um. Die letzte Königin der Al'Hani war Merishja mit ihrem legendären Fürst-Gemahl Sildroyan dem Schmied, welcher das Schwert Schalljarß erschuf. Ihr gemeinsames Glück währte nicht lange, die unbeschwerten Tage gingen dahin, denn Jel-Horas ließ die als aufsässig geltenden Lande ausplündern. Scheiterhaufen kündeten vom bitteren Ende der alhanischen Herrscherin und unzähliger ihrer Untertanen. Das Königreich ging unter, der Stab der Königinnen und das Schwert des Fürst-Gemahls verschwanden und gerieten für lange Zeit in Vergessenheit.

Fast hundert Jahre später heiratete eine Nachfahrin Merishjas den damaligen Herzog von Tobimorien und trug dafür Sorge, dass die Herrschaft über das Land weiterhin mit der Linie der alhanischen Königinnen verbunden blieb.«

*) Die komplizierte Zeichenschrift der Al'Hani entzieht sich einer einfachen Transkription. Daher gibt es mindestens zwei Übertragungen des alten Namens von Beilunk: ‚Bey-el-Unukh' im tulamidischen Sprachraum und ‚Bey-el-Ulunkh' im bosparanischen.

Sumus Kate und der Riese Gorbanor

»Vor langer, langer Zeit erreichten die Al'Hani die Gestade des Ysliees und erblickten in der Weite seiner blauen Fluten eine Insel, welche wir heute Sumus Kate nennen: trotz ihrer Größe von vielleicht drei auf fünf Meilen eher unscheinbar und im südlichen Drittel des Sees gelegen. Die Insel erweckte ihre Neugier und sie überkam eine unstillbare Sehnsucht, an ihrem Ufer anzulanden. Während sie Boote fertigten, sahen sie allabendlich einen Lichtschein von der Insel dringen und setzten letztendlich über.

So wurden sie des Riesen Gorbanor ansichtig, der auf seinem Thron ihrer Ankunft harrte. Sie knieten vor ihm nieder und erwiesen ihm ob seiner beeindruckenden Erscheinung, die sie an den ihnen schon bekannten Riesen Adawadt erinnerte, Ehrerbietung. Lange Zeit war es Sitte, dass sich die Königin der Al'Hani für einen Mond in jedem Götterlauf vor den Thron setzte und seinen Weisheiten lauschte.

Die Verehrung der Urmutter Sumu und ihres Sohnes Gorbanor wuchs. Diese Anhängerschaft Sumus entstand als Mittler zwischen dem Riesen und dem Volk; eine lange und glückliche Zeit folgte, bis das Volk der Al'Hani vernichtet wurde. Gorbanor, der Wächter uralter Artefakte und Geheimnisse, war des Wachens müde und versank in einem tiefen Schlaf. Sein Atem aber legte sich wie Nebel über die Insel und verbarg sie vor den Augen der Menschen. Wenn die Not am Größten, so heißt es, wird er wiederkehren und seinem Volk zur Seite stehen.

Die tobrischen Herzöge knüpften an alte Traditionen an und besuchten über Jahrhunderte hinweg die Insel vor ihrer Krönung, um dort eine Nacht zu verbringen. Was sie dort erlebten, blieb ihr Geheimnis. Herzog Bernfried von Ehrenstein war der letzte, dem ein Besuch des Eilands vergönnt war.

Sumus Diener, welche wir heute Druiden heißen, blieben der Insel, ihrem Heiligtum, bis zuletzt treu. In den dunklen Tagen der borbaradianischen Invasion fanden sie dort ihr Ende, als die Erde erbebte und Feuerlohen und magische Entladungen die Insel umtosten. Windhosen und Dschinne griffen in die letzte Schlacht der tobrischen Druiden ein – und keiner ward je mehr gesehen.

Bis in die heutigen Tage vermag niemand Sumus Kate zu besuchen; finstere Wesenheiten hausen in den umgebenden Wassern, begierig, den Unvorsichtigen zu verschlingen, und darauf bedacht, keines Neugierigen Fuß auf sie setzen zu lassen.«

Jarlak der Waidmann

»Einst begab sich Jarlak, der Baron von Ehrenstein, zur Jagd in die Baronie Ebersberg. Ein gewaltiger weißer Hirsch, der prächtigste, den je ein menschliches Auge erblickt hatte, lockte ihn auf seine Fährte. Das Jagdfieber erwachte in Jarlak und alsbald war der Baron von seiner Jagdgesellschaft getrennt. Weder Sturm noch Schnee, weder Müdigkeit noch Hunger vermochten ihn von der Spur abzubringen. Tagelang folgte er rast- und ruhelos dem Firunshirsch in den verschneiten Wäldern der heutigen Mark Osterfelde. Weit im Norden, am Fuß der Schwarzen Sichel, verschwand jäh die Fährte und Jarlak sah sich einer Schar Goblins gegenüber. Kurz und grausam war der Kampf und das Blut erschlagener Rotpelze färbte den Schnee.

Der Stärkste der Goblins jedoch schützte eine alte Schamanin und zog sich mit ihr in eine nahe Höhle zurück. Als Jarlak ihnen nachsetzte, da wob die Schamanin einen Zauber und entkam mit ihrem Beschützer. Der Baron, von der langen Jagd und dem überstandenen Kampf erschöpft, legte sich in der Höhle zum Schlaf nieder. Als er gestärkt und ausgeruht erwachte, war sein Erstaunen groß: Neben ihm lag ein archaisches Schwert mit matt schimmernder Klinge und einem ungeschliffenen Bergkristall im Knauf.

Jarlak ergriff das Schwert und spürte sogleich die Macht, die in ihm wohnte. Ehrfürchtig erhob sich seine Stimme, als er Firun für diese Gnade pries. Firun hatte ihn erwählt, das heilige Schwert zu finden und fortan zu führen. Schalljarß, einst von Sildroyan dem Schmied geschmiedet, eine von Rondra und Firun gleichermaßen gesegnete Klinge – das hehre Schwert der Herrscher des Ostens. Eine alte Prophezeiung der Druiden besagte, dass die nächsten Herren Tobimoriens von Sokramor der Gigantin herkämen; nun hatte sich die Weissagung durch die Gnade Firuns erfüllt, denn Sokramor ist der Name, den die Altvorderen der Schwarzen Sichel gaben. Rohal der Weise erkannte die Bedeutung der Prophezeiung und ernannte Jarlak, welcher sich nun der Waidmann nannte, zum Herzog von Tobimorien.

Die Rache der Goblins folgte schon bald. Ein riesiger Eber wütete schrecklich in den Landen entlang der Tobimora. Jarlak stellte sich mannhaft der Bestie zum Kampf. In der Grafschaft Mendena, auf dem Gebiet der Baronie Keilerau, erlegte er schließlich das Ungeheuer, selbst von tiefen Wunden gezeichnet.

Die Hauer des bald 'Mendenischer Eber' genannten Untiers nahm er als Jagdtrophäe und Halsschmuck. So schuf er eine weitere Insignie der tobrischen Herzöge.«

Sildroyan der Schmied

»In den Zeiten der Altvorderen war aber Einer, dessen Taten ihn über alle Menschen im Reich der Al'Hani erhob: Sildroyan der Schmied. Hoch war sein Rang als Gemahl der Königin Merishja, bescheiden und götterfürchtig sein Handeln. Zu Ehren Sumus und ihres Bruders Ingerimm gab er die Pracht des Palastes auf, um sich der von den Zwergen erlernten Kunst des Schmiedens zu widmen.

Seine Kunst ward zur Perfektion, göttlicher Wille lenkte seinen Schmiedehammer. Für das Feuer in der Halle der Erdmutter schmiedete er aus seiner Krone einen wundersamen Schürhaken, um ihr zu danken und sie zu ehren. Zur Legende wurde er jedoch, als er sich an einem jener längst vergangenen Tage in den Tempel begab, um sechs Schwerter zu schmieden, von denen eines später als Schalljarß, das Firun heilige Schwert der tobrischen Herzöge, berühmt werden sollte. Unzählige Tage verbrachte er in der heiligen Halle, gleißend flackernder Feuerschein erleuchtete den Tempel bis vor seine Tore, die Erde erbebte unter der Wucht seines Schmiedehammers. Ingerimms Feuer schmolz den Stahl, Sildroyan schuf die Form, Firuns Hauch brachte ihn zum Erkalten und verwandelte den Knauf zu Kristall.

Aus den Tagen des Untergangs des alhanischen Reiches wird berichtet, dass die Geweihten des Götterfürsten ein Wunder erflehten, welches die Strahlen der Sonne vereinigte. Die Mauern Yil'elahs barsten und eine Feuerbrunst vernichtete die Stadt. Von Sildroyan heißt es, dass er vorher seine wertvollsten Schmiedestücke und Schätze in den Drachensteinen versteckte.

Wer vermag den Reichtum zu ermessen, der noch heute seiner Entdecker harrt? Und auch der geschuppte Herr der Drachensteine mag Kenntnis von den Schätzen Sildroyans haben.«

Zwischen Heide, Sumpf, Gebirge und Wald – die freien Lande

Einige Landstriche des Herzogtums Tobrien blieben während der Invasion Borbarads unbesetzt. So setzte bisher kein Heptarchenknecht seinen Fuß auf den Boden der Mark Drachenstein (siehe Seite 81). Auch die nördlichen Bereiche der Landgrafschaften Tobimora und Ysilien sowie der Grafschaft Misamund wurden entweder nie vom Feind erobert oder aber in den vergangenen Götterläufen befreit.

Der freie Teil der Landgrafschaft Tobimora stellt, wie in früheren Tagen die ganze Landgrafschaft, die fruchtbarste Region des Herzogtums dar; sie ist weniger wild als die Lande am Fuße der Schwarzen Sichel oder der Drachensteine, doch auch hier können dem Land nur mühsam seine Früchte abgerungen werden. Von den einst üppigen Viehherden und der bekannten Zucht der Tobimora-Falben (**Zoo-Botanica 153**) ist heute fast nur noch die Schafzucht geblieben.

Die Schicksalsschläge der Vergangenheit, vor allem die zweifache Zerstörung der Stadt Ysilia zunächst im Ogerzug und später bei der Eroberung Tobriens durch die Schergen Borbarads, haben insbesondere die Bewohner der Landgrafschaft Ysilien hart und zäh werden lassen. Der Verlust und stete Wiederaufbau ihrer Lebensgrundlage hat in ihnen das Gefühl wachsen lassen, dass alles irgendwie weitergehen muss und wird. Die Herrin Tsa genießt deswegen eine besondere Verehrung unter dem ansonsten eher bodenständigen, Travia und Peraine zugeneigten Volk.

Das Bild beider Landgrafschaften wird durch ihre sanften, hügeligen Gras- und Heidelandschaften geprägt. Die Äcker sind leidlich fruchtbar und werden oft durch niedrige Steinmauern oder Hecken voneinander getrennt, so dass jeder Bauer genau weiß, wo seine Scholle zu finden ist. Kiefern, vor allem die Firunsföhre, und Erlen dominieren den tobimorischen Wald. Zwischen ihnen suchen sich vereinzelt Rosskastanien, Hasel, Spinnendorn und Farne den Weg zum Licht. Der Wolf, das Wappentier des Herzogtums, stellt hier dem Rotwild nach, traut sich in den langen und harten Wintern zur Futtersuche aber auch bis in die Ortschaften hinein.

Die transysilische Heide hingegen, ein karges Weideland mit Wacholder und Ginster, über die große Schafherden ziehen, ist elementarer Bestandteil des im übrigen Reich und darüber hinaus geläufigen Bildes von Tobrien.

Die Flüsse Tobimora, Tizam und Dogul speisen das Land mit Wasser und dienen bis auf die Tobimora teilweise noch heute als Wasserstraße. Tobritze und Dogulskopf sorgen für Abwechslung auf dem tobrischen Tisch.

"Ein Land, in dem man stecken bleibt", ist nicht etwa die Umschreibung eines besonders lieblichen Landstriches, sondern kennzeichnet die Grafschaft Misamund. Seit jeher schon waren die Misamunder Lande – nicht nur durch den namengebenden Fluss Misa – sumpfig und kaum für die Landwirtschaft geeignet, so dass sich der dort lebende Menschenschlag vornehmlich auf den Fischfang verlegt hat. Gefischt wird alles, was das Meer trotz der dort lauernden Gefahren der Blutigen See hergibt. So kann man die meisten Siedlungen der Grafschaft an der lang gestreckten Küste der Tobrischen See finden, auch wenn sich so manche dieser Ortschaften öfter Sturm und Springflut ausgesetzt sieht. Leider ist das Vorhaben der *Gräfin Wendrewka von Korswandt*, weitere Dämme und Deiche anlegen zu lassen, nicht nur wegen des

schlechten Untergrundes, sondern auch durch die Kriegshandlungen zum Erliegen gekommen.
In dem sumpfigen Boden in Küstennähe gedeihen Schilf und Sumpfgras. Zahlreiche Mooraugen mit fauligem schwarzem Wasser sind über das Land verteilt. An den Seen lassen Boronsweiden traurig ihre Köpfe über Riedgras und Froschlöffel hängen. Der Abbau von Torf sorgt für wohlige, wenngleich streng riechende Wärme in mancher Hütte. Schwarzerlen und die überall im Frühjahr blühenden Sumpfdotterblumen und Sonnentau sorgen für bunte Farbtupfer in der ansonsten eher tristen Landschaft.

Der Wolfenstein – Bastion der Schwarzen Lande im freien Tobrien

Hoch auf einem steilen Felsen und unmittelbar an der ehemaligen Reichsstraße nach Vallusa erbaut, erhebt sich die mächtige Trutzburg Wolfenstein über das Land: eine bisher uneinnehmbare Enklave der Heptarchen in den jüngst befreiten Landen Misamunds.
Der mächtige Bergfried ragt aus dem hohen Mauergeviert, das von wehrhaften Türmen flankiert wird. Ein dämonisch angelegtes Tunnelsystem im Innern des Burgberges, das nur durch den Bergfried betreten werden kann, führt zu Kavernen innerhalb des Felsenturms, die den Bewohnern als Lagerräume und letzte Zuflucht dienen. Am Fuße der Felsens liegt das nun verlassene Dorf Wolfen, dessen Einwohner bei der kaiserlichen Befreiung Misamunds ihr Heil in der Flucht suchten. Seither ist das Örtchen Niemandsland innerhalb des Belagerungsrings und verfällt zusehends. Um die Festung herum sind drei Feldlager angelegt worden, in denen einige hundert Kämpfer des Herzogs und der Kaiserin sorgsam Wacht halten.
Das Wenige, was man derzeit über die Feste und ihre Bewohner weiß, ist zumeist Informationen der Wolfsfährte zu verdanken, so etwa das Wissen um die Herren der Burg: Die abtrünnige Mactaleänata und Belhalhar-Paktiererin Belshira sowie ihr Buhle Erwalan Ebering, ein ehemaliger Druide und Agrimoth-Paktierer, sind die gnadenlosen, aber bisher auch erfolgreichen Anführer der belagerten Burgbesatzung. Während Belshira in den letzten Jahren wohl einfach sesshaft geworden ist, wird über die genauen Beweggründe des Verrats Erwalans an den tobrischen Druiden nur spekuliert. Als gesichert gilt allerdings die Information, dass er maßgeblich an der Schändung des Druidenheiligtums auf der Insel Sumus Kate beteiligt war. Er war einstmals ein Weggefährte und Vertrauter der Oberdruidin Xindra von Sumus Kate (siehe Seite 156) und verkehrte auch am Herzogenhaus in Ysilia, zumal er einem ehrbaren tobrischen Rittergeschlecht entstammt.
Belshira bietet den Belagerern der Festung mit ihren dämonisch gestärkten Kriegshaufen die Stirn, doch dem Einfluss Erwalans und seinem Pakt mit Agrimoth ist es zuzuschreiben, dass trotz Belagerung die Menschen des Wolfensteins mit allem Lebensnotwendigen versorgt werden können. Der derzeit einzige Zugang zur Festung führt über einen Aufzug, der zu Friedenszeiten dem Lastentransport galt und mittels einer zwergischen Flaschenzug-Mechanik betrieben wurde. Seit der gefallene Druide jedoch auch hier seine agrimothischen Rituale vollzogen hat, ist dieser Aufzug mit dämonischer Kraft erfüllt. Ein widerwärtiges Geflecht von Ästen und Erde, erfüllt von agrimothischer Kraft, groß und stark genug, einen Stoerrebrandter Lastkarren emporzuheben, belebt nun das Hebekonstrukt. Wer eine Lobpreisung Agrimoths oder ein entsprechendes Opfer darbringt, wird von ihm zu dem Burgtor in 25 Schritt Höhe transportiert. Auch wird von einer sehr starken agrimothischen Präsenz im Inneren des Felsens berichtet, vor der die arkanen Streiter des Herzogs und der Kaiserin eindringlich warnen.
Was die tatsächliche Besatzung der Burg und ihre möglichen weiteren Bewohner betrifft, so muss man sich hier auf reine Schätzungen verlassen. Diese Angaben sind allesamt sehr ungenau, denn es heißt zum einen, dass sowohl Menschen als auch daimonide und dämonische Kreaturen dort ausharren, zum anderen schwanken die Zahlen dieser Burgbesatzung von einhundert Bewaffneten bis zu mehreren hundert hochmotivierten und erfahrenen Kriegsveteranen aller Heptarchien in Regimentsstärke. Wie hoch die Zahl auch immer sein mag, die Verteidiger trotzen eisern den Belagerern des kaiserlichen Marschalls Gerdenwald, und sie sind, zumal gut gerüstet und kampferfahren, ein stetiger Gefahrenherd. Die wichtige Festung Wolfenstein ist also weiterhin in der Hand der heptarchischen Herrscher und ein schmerzender Dorn im Leib des zwölfgöttlichen Herzogtums Tobrien.

Perainefurten – Herz des Widerstandes

Die Stadt Perainefurten für den eiligen Leser
Einwohner: um 4.300
Wappen: auf Grün ein silberner Storch über silbernem Wellenschildfuß, darüber eine Mauerkrone
Herrschaft / Politik: Herzog Bernfried, vertreten durch Kanzler Delo von Gernotsborn
Garnisonen: II. Herzogliches Garderegiment 'Yslistein', Teile der 'Wolfengarde', Söldner des 'Sturmbanners'
Tempel: **Peraine**, Rondra, Firun, **Travia**, Efferd, Phex
Wichtige Gasthöfe / Schenken: 'Gleißender Stahl' (Q5/P6/S20), 'Das schwarze Ferkel' (Q7/P8/S15), 'Zum wiehernden Ross' (Q4/P5/S18)
Besonderheiten: Peraine-Kloster, 'Zwölfgöttliches Konzil wider die Finsternis' mit Schreinen aller Zwölfgötter
Stimmung in der Stadt: Nach den letzten Schlachterfolgen sind die Leute frohen Mutes, dass es wieder bergauf geht mit Tobrien. Allerdings wissen sie auch, dass quasi vor der Haustür der Feind steht. Und dieses Wissen um die Möglichkeit des Verlusts der neuen Heimat hält die Herzen der meisten Menschen immer noch eisern im Griff.
Was die Perainefurter über ihre Stadt denken: Die meisten hier lebenden Menschen sind während der Invasion Borbarads als Flüchtlinge hergekommen und haben aus dem Dorf eine Stadt gemacht. Diese Stadt ist ihrer eigenen Hände Arbeit und sie sind stolz darauf. Viele sehen in Perainefurten zugleich das letzte Bollwerk wider die Finsternis der Heptarchien, und wenn es fallen sollte, dann wäre die Heimat endgültig verloren.

»... da wollt' es mir wie ein Wunder erscheinen, als der dunkle Forst sich zu einer weiten Rodung öffnete und ich, eingebettet in ein liebliches Tal, am Ufer des Flüsschens, nahe einer Furt, ein trutziges Anwesen sah, darum wohl bestellte Felder, auf denen fleißige Hände ihren Dienst taten, dass es einem eine Herzenswonne war, dies zu schauen.«
—aus den Reiseberichten der Freifrau Ieldis von Greifenberg, 944 BF

Perainefurten – so der Name des kleinen, beschaulichen Dorfs – hat sich in den 80 Jahren, die seit dem Reisebericht der Greifenberger Freifrau ins Land gegangen sind, sehr verändert. Krieg und Vertreibung ließen die Bevölkerung binnen weniger Jahre von 50 Seelen auf mehr als 4.300 Bewohner anwachsen. Auf seinem Rückzug vor den Schwarzen Horden des Dämonenmeisters Borbarad fand Herzog Bernfried von Ehrenstein hier eine Zuflucht und mit ihm viele seiner Untertanen.
Geteilt wird die Stadt durch den an dieser Stelle recht schmalen Tizam. Auf der westlichen Seite liegt ein **Peraine-Kloster (1,** siehe Seite 102). Diesem gegenüber, auf derselben Flussseite, liegt der ehemalige Gutshof des Klosters. Dort ist nun die **herzogliche Kanzlei (2)** sowie die Verwaltung und Garnison der Stadt untergebracht. Die bestehenden Gebäude wurden in den vergangenen Jahren ausgebaut, erweitert und befestigt, so dass nur noch wenig an ihre einstige Bestimmung erinnert. Die Häuser in direkter Umgebung des Klosters und der Kanzlei nennt man links wie rechts des Tizams Altdorf, da sich hier der Kern der alten Siedlung befand. Darum gruppierten sich unkontrolliert die ersten Hütten und Zelte der Flüchtlinge. Nach dem ersten Ansturm brachten die Soldaten des Herzogs Ordnung in das herrschende Chaos. Die alten Hütten wurden abgerissen und neue in geordneter Reihe erbaut. Schließlich wurde der neue Kern der Stadt, der damals wohl 1.000 bis 2.000 Seelen fassen konnte, mit einer Palisade umgeben. Steinerne Türme, das **Drachensteintor (3)** im Norden sowie das **Ebelrieder Tor (4)** im Süden, beschützen seitdem die Stadt. Reisende werden hier, schärfer als in anderen Provinzen, von den Gardisten geprüft. Aber der Strom flüchtender Tobrier scheint nicht enden zu wollen. So befinden sich heute außen, um die erste Palisade herum, weitere Hütten und Häuser. **Travias Ring (5)** wird diese Ansammlung von Behausungen genannt. Der ehrgeizige Plan des Kanzlers sieht vor, dass auch diese Gebäude rasch von einer schützenden Palisade umgeben werden. Dort herrscht überwiegend die blanke Not, und die Geweihten der Peraine sowie der Travia haben alle Mühe, den Hunger und die Krankheiten in den Griff zu bekommen, die unter den Ärmsten grassieren. Aus Sorge hat der Herzog vor einigen Jahren befohlen, Kornspeicher zu errichten, in denen jedes Gran Korn gesammelt wird, das sich aufkaufen lässt. Diese sind schwer bewacht und der Diebstahl des Korns steht unter Todesstrafe. Missernten, lange und harte Winter sowie rätselhafte Kornfäulen haben lange Zeit diese Bestrebungen zunichte gemacht, doch es zeichnet sich ab, dass sich die Bemühungen nun lohnen und man die auftretenden Hungersnöte in den Griff bekommt. Dazu tragen auch die Kornlieferungen aus Aranien bei, die den Tobriern unentgeltlich mit dem Hinweis zur Verfügung gestellt werden, dass man sich in Zorgan gewiss ist, dass es dereinst eine Stunde geben wird, in der Tobrien seinen Dank in gebührendem Maße wird zeigen können.
Östlich des Tizams wurde das Gebäude des zwölfgöttlichen **'Konzils wider die Finsternis zu Perainefurten' (6,** siehe unten) errichtet. In dessen Nähe befinden sich sowohl ein **Tempel der Herrin Rondra (7)** als auch ein **Tempel Firuns (8)**. Der alte **Travia-Tempel (9)** des Dorfes war dem Ansturm der vielen notleidenden Menschen nicht gewachsen und wurde erweitert. Mutter Berlinde spendet hier zusammen mit weiteren sechs Brüdern und Schwestern den Bedürftigen Trost und eine warme Mahlzeit. Auf einer kleinen Insel inmitten des Tizams befindet sich ein kleines **Heiligtum des Efferd (10)**. Dieses ist nur mit Hilfe eines Bootes oder schwimmend zu erreichen.
Inmitten Perainefurtens – so munkelt man – soll es neben dem offiziellen Schrein im Konzil noch ein **Heiligtum des Phex (11)** geben. Zerstreuung bieten Tavernen wie **Das schwarze Ferkel (12), Zum wiehernden Ross (13)** und der Gasthof **Gleißender Stahl (14)**, die unter Bürgern wie Kämpfern gleichermaßen beliebt sind. Um einem ausufernden Ausschank von Alkohol in einer Stadt mit vielen zwielichtigen Bewaffneten in den Griff zu bekommen, gilt die strikte Regel, dass der Wirt um Mitternacht eine Glocke läutet und damit ankündigt, dass kein Alkohol mehr ausgeschenkt wird. Dieses Gebot wird von der Garde strikt überwacht.
Wo Mangel herrscht, gibt es immer wieder Personen, die wissen, wie man an dieses oder jenes kommen kann und seinen Nutzen daraus zieht. So treffen sich an dunklen Ecken und bekannten Orten der einfache Bauer, der ein altes Familienschmuckstück gegen Nahrung tauschen will, und der Schieber, der gekonnt nach Phexens Art Aufträge entgegen nimmt.
Die Hand über den Schwarzhandel mit Nahrungsmitteln, Luxusgütern und verbotenen Waren hält Tsala Siebenrüb und ihre Familie. Schon vor dem Krieg waren die Siebenrübs die reichste Familie Perainefurtens und durch den Krieg hat sich ihr Vermögen noch gemehrt. Es wird gemunkelt, dass Tsala sogar dem Kanzler und anderen Würdenträgern des Herzogtums das eine oder andere schwer erhältliche Ausrüstungsteil oder Luxusgut besorgte und darum schon mehrfach vom Schafott gesprungen ist. Beweisen konnte man der 'Viehzüchterin' jedenfalls bisher nie etwas.

Die herzogliche Kanzlei (2) und das zwölfgöttliche Konzil (6)

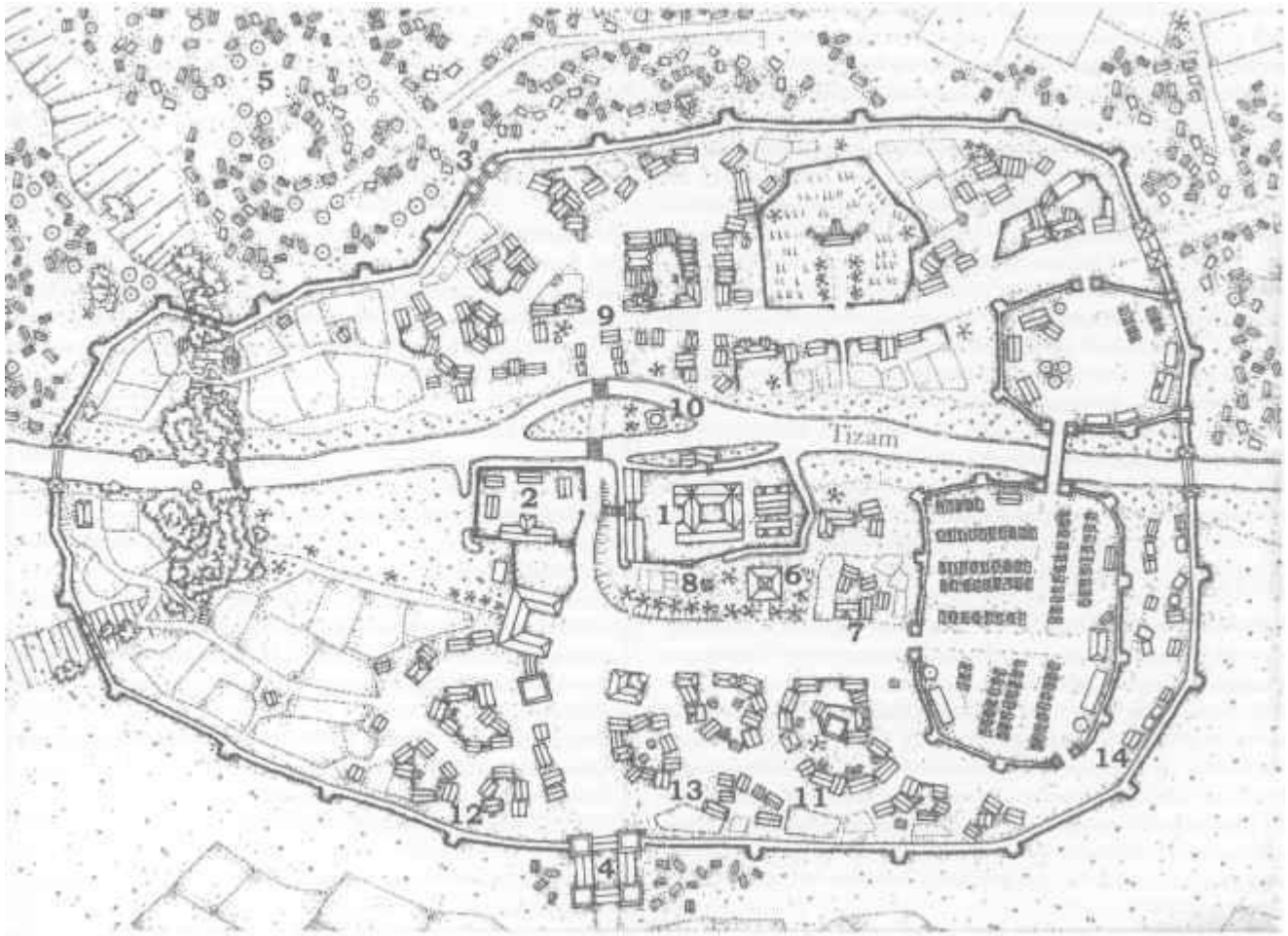
Das gemeinhin nur als 'Kanzlei' betitelte Anwesen besteht aus zahlreichen Stein- und Holzhäusern und beherbergt neben der Verwaltung auch die Garnison von Teilen der Leibgarde des Herzogs, der Wolfengarde, sowie des II. Herzoglichen Garderegimentes *Ysilstein*. Oft wird die Kanzlei fälschlicherweise als herzogliche Residenz bezeichnet. Der Herzog wohnt zwar in diesen Gebäuden, wenn er in Perainefurten weilt, seine Residenz ist aber Burg Drachenhaupt in den Drachensteinen (siehe Seite 81). Das Haupthaus des schwer befestigten Anwesens besteht aus Stein und hat einen großen Turm an seiner Nordseite. Dort befinden sich die Wohnräume des Herzogs, des Kanzlers und ihrer Familien sowie die des engsten Hofstaats. Ein größeres Steinhaus beherbergt die eigentliche Kanzlei, das Herzstück des tobrischen Widerstandes. Von der Kanzlei aus verwaltet der tobrische Kanzler Delo von Gernotsborn (siehe Seite 153) die Stadt Perainefurten und den Rest des freien Herzogtums.

Ihm zur Seite stehen neben einigen Schreibern und Dienstboten vor allem der tobrische Herold Zordan Okenheld (siehe Seite 154) und der Adjutant des Kanzlers, Seine Hochgeboren Oberst Wenzeslaus von Eisenrath. Beide sind für einen den Umständen entsprechenden reibungslosen Ablauf der Arbeit verantwortlich, was angesichts des stets vorherrschenden Chaos aus eingehenden Meldungen über den Feind, ausgehenden Befehlen und stattfindenden Lagebesprechungen nicht immer einfach ist.

Wenn der Herzog in Perainefurten weilt, hält er Hof im eigens dafür errichteten Anbau an das Haupthaus, dem Thronsaal. An dessen östlicher Wand hängen die Wappenschilde und Banner der freien Lehenslande. An der westlichen Wand hingegen befinden sich die jener Grafschaften, Marken und Baronien, die noch besetzt sind. Das Umhängen eines Schildes in die Reihen der freien Lehenslande ist jedes Mal ein freudiges Ereignis, das von großen Feierlichkeiten begleitet wird. Das sind die Tage, an denen die Stadt am Tizam durchatmet und neuen Mut schöpft. Dann können Reisende das fröhlichere Gesicht der Stadt kennen lernen. Der umgekehrte Vorgang wird dagegen eher stumm und melancholisch zur Kenntnis genommen. Im Thronsaal finden auch die großen Lagebesprechungen und die Sitzungen des aus zwölf Personen bestehenden Beraterstabes des Herzogs, dem sogenannten *Drachenstein-Rat*, statt.

Im Turm selber wohnt und arbeitet der Hofmagus *Thiomar Thiolec*. Über Haus, Hof und Küche wacht die Frau des Kanzlers *Idane Fey von Gorbingen-Gernotsborn*. Außer an den seltenen Tagen, da die Herzogin Tobriens – Walpurga von Weiden – in Perainefurten weilt, ist des Kanzlers Gattin neben Herzog und Kanzler Repräsentantin und Gastgeberin für auswärtige Delegationen, bei Empfängen und Feiertagen.

Das 'zwölfgöttliche Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten' wurde im Jahr 1020 BF gegründet. Während der ersten Zusammenkunft schleuderten Vertreter von allen zwölf Kirchen einen Bannfluch gegen das Omegatherion, was seine Vernichtung einleitete. Seit diesem Zeitpunkt ist das Konzil ein ständig tagendes Gremium, in dem Vertreter aller zwölf Kirchen anwesend sind. Anfänglich berief sich das Konzil im Peraine-Kloster. Seit der Fertigstellung des in direkter Nachbarschaft zu dem Kloster errichteten Konzilsgebäudes im Jahre 1023 BF werden die Sitzungen dort abgehalten. Das Konzilsgebäude ist dreistöckig, quadratisch und besitzt ein sanft geneigtes Dach, das in der Mitte von einem spitzen Dach gekrönt wird, in dem es eine umlaufende Galerie gibt. Unter diesem Dach in der Mitte des Gebäudes liegt die eigentliche Konzilshalle, in der die Stühle der Legaten und Prolegaten in einem Rund aufgestellt sind. Die um diese



Perainefurten im Spiel

Perainefurten ist das Eingangstor nach Tobrien. Hier wird jeder Neuankömmling mittels Fragen auf seine Gesinnung geprüft und jeder offensichtlich Magiebegabte vom Hofmagus 'durchleuchtet'. Es gibt stets Aufgaben, die der Kanzler und das zwölfgöttliche Konzil an Helden vergeben: eine Queste in die Drachensteine, Kontaktaufnahme mit der tobrischen Druidenschaft, das Aufspüren von Verrätern in den eigenen Reihen, die Eindämmung des aufblühenden Schwarzhandels oder ein Kommandounternehmen in die besetzten Gebiete. Die Stadt ist aber auch geeigneter Rückzugsort, um sich nach überstandenen Abenteuern die Wunden zu lecken und den Kopf klar zu bekommen.

Halle angeordneten weiteren Räumlichkeiten des Gebäudes dienen den Konzilsteilnehmern als Wohn- und Arbeitsräume.

Auch wenn das Konzil oft zusammentritt, tagt es nicht immer in voller Besetzung. Viele der Geweihten reisen trostspendend durch die tobrischen Lande oder kämpfen zusammen mit den Kriegsscharen des Herzogs. Die Einwohner Perainefurtens finden ein offenes Ohr bei denjenigen Konzilsteilnehmern, die ständig in Perainefurten weilen (siehe Seite 155). Wenn aber alle Legaten anwesend sind, dann hat der monatlich wechselnde Vertreter vom Bund des Wahren Glaubens, der die Konzilssitzungen leitet, alle Hände voll zu tun.

Das Peraine-Kloster (1)

Der kleine Orden der 'Herzlieben Schwestern und Brüder vom rechtschaffenen Leben zu Ehren der Herrin Peraine' ist ein geweihter Bund, zu dessen Glaubensmaximen es gehört, die Göttin dadurch zu erfreuen, dass ihre Diener durch ihrer Hände fleißiger Arbeit das Land um Perainefurten urbar machen und sich den Nöten der vielen Flüchtlinge annehmen. Lange Jahre harter Arbeit, in denen gerodet, gepflügt, gesät und bestellt wurde, brachten schließlich den erhofften Erfolg. Die Äcker des Klosters tragen heute mehr denn je zur Ernährung Perainefurtens bei. Gegenwärtig führt Schwester Perlissia aus Mendena den Orden. Mit ihr leben 23 Ordensmitglieder in den festgefügten Mauern, dazu acht Novizen, die den Weg zur Göttin suchen. Zum umfriedeten Komplex des Klosters gehören Schlaf- und Esssäle der Brüder und Schwestern. Weiter befinden sich im Kloster ein kleines Siechenhaus, ein Brau- und Backhaus, Vorratshäuser und der Tempel zu Ehren der Herrin Peraine. Die bescheidene Wassermühle hat zwar schon bessere Tage gesehen, läuft aber zur Zufriedenheit der Klosterbewohner.

In den Kräuter- und Gemüsegärten des Klosters sieht man häufig, die Hände tief in der dunklen Erde vergraben und meist mit einem verschwitzten und verschmutzten Gesicht, Fiana Birkenhain, die Pflegerin des Landes. Die nach dem Diener des Lebens höchste Geweihte Peraines in Tobrien findet in der harten Arbeit im Kloster willkommenen Ausgleich von den Disputen im Konzil.

Ebelried – Stadt der Grafen von Tobimora

Aus der einstmals stolzen Grafenstadt ist durch die jahrelangen Kampfhandlungen größtenteils ein Ruinenfeld geworden. Die Häuser, die in der Nähe der Tobimora stehen, sind schwer beschädigt und ihre Fenster mit Brettern vernagelt. Besser erhaltene Häuser finden sich vor allem in jenen Teilen der Stadt, die weiter weg vom Fluss und damit vom direkten Feindkontakt liegen. Dort leben auch die meisten noch verbliebenen Zivilisten der Stadt. Doch ist das Leben mehr als bescheiden und die elenden Verhältnisse wohl allenfalls mit dem Südquartier Gareths vergleichbar.

Ysilisches Tor – die Greifenbastion

Ein rußgeschwärztes, halb eingestürztes Torhaus allein erinnert an das einst wichtigste Tor Ebelrieds, durch das der Reisende in früheren Tagen zog, um über die sich anschließende Brücke (siehe unten) gen Ysilia zu reisen. Heute ist dort schweres Schanzwerk errichtet. Finster starren zudem ein paar alte Rotzen in Richtung des Feindes am jenseitigen Ufer.

Und gerade hier, inmitten dieses kargen, trostlosen Trümmerfeldes, wurde am 1. Praios des Jahres 1026 BF das goldene Standbild eines Greifen aufgestellt. Den gestrengen Blick richtet der Greif symbolträchtig auf die Brücke und die besetzten Lande.

Die Tobimorabrücke

Die strategische Bedeutung Ebelrieds – ursächlich für den andauernden Belagerungszustand – liegt vor allem in der steinernen Brücke über die Tobimora: die einzige noch erhaltene Brücke über den Fluss, die schweres Material und größere Menschenmengen zu tragen vermag.

Heute ist die Brücke zwar stark in Mitleidenschaft gezogen, aber immer noch tragfähig genug. So hoffen beide Seiten über diese Brücke den entscheidenden Vorstoß zu führen.

Derzeit liegt die Brücke im 'Niemandsland' etwa 50 Schritt vor dem Ysilischen Tor. Vollständige Kontrolle hat keine Seite über die Brücke.

Die Feste Ebeldürn

So dunkel nehmen sich die hohen Wehren des Ebeldürns aus, dass sich noch nicht einmal die rußigen Spuren zurückliegender Angriffe von Karakil und Hylailer Feuer merklich vom Gestein abheben. In der alten Feste hat sich der Marschall für Tobrien, Frankwart Gerdenwald von Ebelried und Kollerbruch (siehe Seite 154), mit seinem Stab eingerichtet. Weiterhin findet man hier die Gemächer des Trutzvogtes Wolfhart von Weißenstein, der mit viel Geschick das Überleben der zivilen Bevölkerung sicherstellt und zu einem wichtigen Berater des Marschalls geworden ist.

Hinter den Mauern der Burg befindet sich zudem der Tempel der Rondra, der sich äußerlich nur wenig von den übrigen trutzigen Gebäuden unterscheidet.

Die Kasematten

Den Sappeuren unter dem Angroscho Bogomir Sohn des Kegan ist das schier unmögliche gelungen. Nachdem die Soldaten und Bürger bereits in den ersten Monden der Belagerung häufig Schutz in den Kellern der Bürgerhäuser suchten, um dem ständigen Beschuss durch

Die Stadt Ebelried für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 670 (davon 100 zivile Bewohner)

Wappen: auf Blau ein goldener Schlüssel, darunter ein vierfach silber und blau wellengeteilten Zinnenschildfuß

Stadtherr: herzoglicher Trutzvogt Wolfhart von Weißenstein, Marschall Frankwart Gerdenwald

Garnisonen: 1. Herzogliches Garderegiment 'Tobimoragarde' (300 Bewaffnete), 50 gräflich-mendenische Landwehrsoldaten, Söldner des 'Sturmbanners', etwa 100 Bewaffnete der Landwehr, 20 Sappeure, ein Halbbanner Rondrianer (Orden zur Hohen Wacht)

Tempel: **Rondra**, Travia, Boron (in einem Marbiden-Kloster unweit der Stadt)

Besonderheiten: geweihte Greifenstatue

Wichtige Gasthöfe/Schenken: 'Zum lachenden Drachen' (Q2/P5/S8)

Was die Ebelrieder über ihre Stadt denken: "Wir sind weder gebeugt noch gebrochen."

Ebelried im Spiel

Ebelried eignet sich dazu, allzu kecken Helden den täglichen Wahnsinn des Krieges im Grenzgebiet zu den Schwarzen Landen vor Augen zu führen. Jahrelange, zermürbende Graben- und Häuserkämpfe haben die Menschen verändert – und nicht immer zum Guten. Darüber hinaus ist Ebelried wegen seiner Lage oft Ausgangspunkt für Questen und Unternehmungen in die besetzten Gebiete.

schweres Bombardengerät zu entgehen, verlagerte sich das Leben der Stadt schließlich überwiegend 'unter Tage'.

Innerhalb eines Götterlaufs verbanden die Sappeure auf Befehl des Marschalls die Keller zu einem unterirdischen Tunnelsystem, sie erbauten neue Kavernen und Gänge und ermöglichten es erst so, der Belagerung bis zum heutigen Tage zu trotzen. Hier lässt es sich zwar wenig komfortabel, aber sicherer leben und bewegen als auf den Straßen der Stadt. Überwiegend sind in den unterirdischen Kasematten die Quartiere der Kriegsleute, Verpflegung und Material untergebracht.

Die Offiziersquartiere werden ob ihrer besseren Ausstattung vom gemeinen Landsknecht in Anspielung an ein Garether Luxushotel als 'Haus Seelander' tituliert, während die einfachen Unterkünfte den zweifelhaften Ruf eines 'Blaue-Keuche-Salons' haben.

Ein großes Problem für den Erhalt der unterirdischen Kasematten stellen das Grundwasser und die nahe Tobimora dar. Wenn die Schneeschmelze einsetzt und der Fluss über die Ufer tritt, steigt auch das Wasser in den unterirdischen Gängen. Neben dem offiziellen Einstieg inmitten einer alten Backstube, der strengstens bewacht wird, soll es noch drei weitere Einstiege geben. Einer befindet sich wohl in der Feste Ebeldûrn, die anderen beiden sind nur dem Marschall und seinen engsten Vertrauten bekannt.

Unterhalb der Feste befindet sich auch das Quartier des Stabes des Marschalls. Für Ablenkung und Kurzweil in Ebelried sorgen zwei vom Trossweibel Gerbald Plötzinger kontrollierte Hurenhäuser sowie die Schenke *Zum lachenden Drachen*.

Ilsur – Weiße Perle am Meer

Die Stadt Ilsur für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1000

Wappen: silberner Schild, gespalten durch eine aufsteigende blaue Spitze, darin ein silberner Schwan

Herrschaft / Politik: Baronin Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama zu Ilsur

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, etwa 100 Veteranen, Söldner und Freiwillige

Tempel: **Peraine**, Rondra, Efferd

Besonderheiten: Die Heiligen Quellen von Ilsur sind seit 1029 BF Zentrum des Peraine-Kultes.

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Pilgergaststätte 'Regenbogenhaus' (Q5/P4/S24), Taverne 'Rondra will es!' (Q7/P7)

Stimmung in der Stadt: Die Menschen sind voller Zuversicht und Hoffnung. Ihren Tatendrang in die richtigen Bahnen zu leiten, damit die vielen anliegenden Arbeiten geordnet angegangen werden, ist derzeit die mühseligste Aufgabe der jungen Baronin.

Was die Ilsurer über ihre Stadt denken: "Du von den Göttern gesegnete Stadt wirst bald wieder strahlen und jung sein wie deine Herrin selbst."

»Elf lange Götterläufe waren verweht wie Blätter im Sturme Borons! Dennoch blies der Wind mich in meine alte Heimstatt zurück, Ilsur, Perle mein, wo blieb dein Glanz vergangener Tage? Blass scheinst du mir, müde und welk. Doch nach dem grimmsten Frost, meine Standhafte, folgt stets ein lauer Lenz. Dann wird ein unnachgiebiger Spross als erster die kristige Erde zu durchbrechen wagen und von einer bevorstehenden Blüte künden!«

—Vivionne Cormac, aus Ilsur stammende wandernde Schmiedin, 1029 BF

Nach Jahren der Besetzung und des Kampfes sind im Jahr 1029 BF die Belagerer endlich vertrieben und Ilsur wieder vollständig befreit. Doch die Spuren des Krieges und der Invasion durchziehen die Ortschaft mit einem tristen Band aus Ruinen, Schutt und Trümmern.

Der Einzug des Dieners des Lebens Leatmon Phraisop (siehe Seite 154) ließ neue Hoffnung in den Herzen der Bewohner aufkeimen. Ein Ruf nach Aufbruch und Neubeginn erklang, den viele Tobrier nah oder fern ihrer Heimat vernahmen. Ob Bauern oder Fischer, Händler oder Handwerker, die Stadt atmete Leben ein. Aus der typischen tobrischen Heimatverbundenheit heraus wächst seitdem eine Schaffenskraft, die schon beim Aufbau Ysilias nach dem Ogerzug das Gelingen garantierte. Trümmer und Schutt werden abgetragen und als Baumaterial für den südlichen Festungswall wiederverwertet, verwaiste Häuser kurzer Hand enteignet, Ruinen in den zentralen Stadtvierteln liefern Rohstoffe für Reparaturen und zum Aufbau neuer Domizile. Morgens wird der Hahn vom Hämmern der Zimmerleute geweckt und in den dämmernden Stunden des Abends vermag man dem lieblichen Schlaflied der Nachtigall nicht zu folgen, da das emsige Treiben noch immer kein Ende finden mag.

Ein weiterer Fingerzeig der Hoffnung auf eine friedvolle Zukunft ereilte Ilsur Mitte Rondra 1030 BF, als Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama mit ihrem 21. Tsatag die Amtsgeschäfte als Baronin von Ilsur übernahm und damit die Militärherrschaft in Ilsur ihrem Ende zuging.

Ein Rundgang durch das heutige Ilsur

Im flachen Mündungsbereich des Dogul liegt die Hafenstadt Ilsur. Ihre zentralen Stadtteile Altenilsur und Süderstadt befinden sich auf zum Großteil befestigten Inseln, die von dem Süllwasser umspült werden, das sich danach in die tobrische See ergießt. Zwar konnten beide Viertel gegen die Borbaradianer gehalten werden, doch mussten sie einen hohen Tribut zollen. Viele Häuser wurden zerstört und die Tempel sind gebrandschatzt worden. Einzig die heiligen Hallen des launenhaften Herrn der Gezeiten wurden wieder errichtet, besetzt und geweiht.

Gegenwärtig gleicht Altenilsur einer großen Baustelle. Hier werden günstige Gasthäuser mit großen Schlafsälen errichtet, dort erbauen die weniger ärmlichen Bürger ihre feste Bleibe und weiter die Straße entlang eröffnen Handwerker, angelockt durch die vom Stadthaus freigiebige Vergabe von Meisterbriefen, in einem kleinen Zunftviertel ihre Werkstätten. Nahe dem unversehrt gebliebenen Hafen hat die stadtbekannte Familie *Frengammer* unermüdlich begonnen, zwischen Lagerhallen, Krämern und Trödlern eine neue Tuchweberei aufzubauen. Bemerkenswert ist das Projekt eines jungen Tsa-Geweihten, der in die Stadt pilgerte, um den Neubeginn zu preisen. Er sah die vielen Gläubigen und Prediger verschiedenster Gottheiten und doch fehlte es an Tempeln und Schreinen. So gestaltete er aus dem einstigen Rahja-Tempel eine ganz besondere neuartige Begegnungsstätte. Das Regenbogenhaus bietet reisenden Priestern günstig Unterkunft und Räumlichkeiten, um sich mit anderen Gläubigen über ihre Religion auszutauschen. Auf einer großen Schiefertafel am Eingang kündigen die Wanderprediger in unregelmäßigen Abständen ihre Götterdienste an, die sich in der Stadt hoher Beliebtheit erfreuen.

Über all diesem regen Treiben in Altenilsur thront stolz die unbezwungene Burg Klippenstein. Hier befindet sich neben dem Domizil der Baronin und ihrer Familie auch das alte Ordenshaus der Grauen Stäbe zu Perricum sowie der Rondra-Tempel, dem ein Ordenshaus der Hohen Wacht angeschlossen ist. Gemeinsam mit

Ilsur im Spiel

Eine Stadt an der Grenze zum Feind im Aufbau birgt Stoff genug für eine kleine, lokal begrenzte Kampagne. Jederzeit müssen Baumaterialien herangeschafft werden, doch noch immer ist weder die Blutige See noch der Landweg gen Norden sicher. Und im Hinterland lauert weiterhin der Feind, der Ilsur nur ungern aufgeben möchte. Das im Bau befindliche Ilsur ist sehr anfällig für Sabotage.

Der Verbleib der Söldnerführerin Girte Sargnagel und des Borbaradianers und ehemaligen Bürgermeisters Rasmus Hilkerin ist ungeklärt. Sie oder ihre Verbündeten sinnen auf Rache. Girte und der von ihr kommandierte Söldnerhaufen werden in offiziellen Publikationen nicht mehr auftauchen. Rasmus Hilkerin dagegen und die Reste des Söldnerhaufens *Pfeilgewitter* sollten den Helden nicht in die Hände fallen, da sie noch eine Rolle in künftigen Publikationen spielen werden.

In der Grafschaft Misamund haben sich die Verhältnisse in den letzten Jahren umgekehrt: Nun sind die Tobrier die Herren und die Xeraanier leisten verdeckt Widerstand. Es gibt hier einige Räuberbanden, Küsten- und Strandpiraten, die manchmal gemeinsame Sache mit den Dorfbewohnern machen. Galk'zuulim und Hummerier verteidigen ihre Lebensräume in den sumpfigen Küstenstreifen gegen Eindringlinge mit aller Gewalt. Außerdem wurden manche dämonische Relikte vor dem Zugriff der Tobrier verborgen – sie harren gut versteckt der Entdeckung.

Spannungsreich ist auch die politische Lage in Ilsur. Dem jungen Stadtoberhaupt fehlt es noch an Autorität. Sowohl die Zünfte der Handwerker als auch die Kirchen wollen ihren Einfluss geltend machen. Selbst ein Händler, der eine große zugesagte Ladung Baumaterialien zurückhält, bringt die Stadt schon in Schwierigkeiten.

seiner rechten Hand, dem Schwertbruder Marvin von Perricum und damaligen Baron zu Alst, wacht der einstige Statthalter Tharleon von Donnerbach Ilsurs nun hier über das Andenken all jener Streiter, die an der Rückeroberung und der Befreiung der Stadt beteiligt und gefallen waren. An einer Wand finden sich etliche handtellergroße Kupferplatten mit eingravierten Namen und geziert von einem Boronsrad. Unter der gewaltigen Bethalle in einer kleinen, aber zugänglichen Gruft wurden die sterblichen Überreste von Rondrasil Löwenbrand zur letzten Ruhe gebettet. Zwei Tempelgardisten mit roter Schärpe leisten ihm stets den Ehrendienst, wachen hier und sorgen dafür, dass in diesem Raum das Licht nie erlischt. Nebenan in der Taverne Rondra will es! treffen Veteranen und weit gereiste Recken nach der Andacht bei einem guten Schluck Kirschwein zusammen und schwelgen in Erinnerungen vergangener Schlachten.

Über die vom Krieg verschont gebliebene Herzog-Kunibald-Brücke gelangt man in die Süderstadt. Die Stadtgarde, zu deren neuem Kommandeur der Sturmbanner-Offizier Falko Sonnenreif berufen wurde, besetzt wie ehedem die wieder instandgesetzte Alte Feste als Unterkunft und Wache. So manch einen seiner treuen Kampfgefährten, der das unstete Leben satt hatte, dient hier nun weiter unter seinem Kommando. An der nördlichsten, der tobrischen See zugewandten Stelle des Stadtviertels wurde ein neues Leuchtfeuer errichtet. Ausliegende Netze und Reusen, herumstreunende Katzen und nicht zuletzt der maritime Geruch lassen unschwer erkennen, wer sich diese Ecke Ilsurs zu Eigen gemacht hat. So manch ein Bewohner und Gardist hat naserümpfend kundgetan, dass er über diese Nachbarschaft nicht sonderlich erfreut ist. Doch wenn sie dann auf dem nahe gelegenem Fischmarkt die täglich frischen Efferdsfrüche der fleißigen Fischer und andere Lebensmittel erwerben können, kehrt wieder tobrische Gelassenheit in ihre Gesichter zurück.

Über einen massiven Steinwall gelangt man in südwestliche Richtung in den Hain der Ruhe. Zum Schutz umgaben die Verteidiger das Gelände mit einem Graben, der sein Wasser aus dem Dogul bezieht, und errichteten einen Palisadenwall. Als erste Amtshandlung ordnete der Dieners des Lebens Leatmon Phraisop an, diesen Wall mit einer grünen Hecke zu bepflanzen, "damit dem Park ein friedliches Antlitz gegeben sei". Doch fallen zunächst die ungewöhnlichen Bäume auf, die hier eng an eng stehen. Sie künden von Peraines unermesslicher Gnade und der gewaltigen Kraft des Lebens. Als die Quelle drohte, vom übermächtigen Feinde erobert zu werden, gewährte Peraine den verzweifelten Geweihten ein Wunder, indem sie die Leiber der Angreifer in diese Bäume verwandelte.

Der neue Peraine-Tempel wurde so angelegt, dass der etwa fünf Schritt messende Quellsee im Innern des Atriums liegt. Zwei Brücken, vom Kreuzgang kommend, treffen sich mittig zu einer kleinen Plattform direkt über dem heilenden Wasser. Von hier schöpfen die Diener der gebenden Göttin mit langstieligen Holzkellen das kostbare Nass, das an das benachbarte Therbûnitenspital und die zahlreichen Pilger vergeben wird. Außerdem führt eine gut kaschierte Rohrleitung zur großen Halle, in der das Wasser in einem zwei Schritt großen Becken wieder zu Tage tritt, das mit einem kostbaren Mosaik ausgelegt wurde. Am letzten Tag eines jeden Mondes werden dort die rituellen Waschungen zelebriert.

Zum Tempelgelände gehören weiterhin ein stattlicher Gemüsegarten und zwei Gewächshäuser, in denen so manches Kraut gedeiht, das für diese Region recht untypisch ist. Die gesamte Anlage nebst Spital ist von einem großzügigen Parkgelände eingefasst. Kleine Wege, die von der Hauptpromenade abführen, verlieren sich in der Natur und laden auf bescheidenen Holzbänken zum Nachdenken, Meditieren und Erholen ein.

Wer den Park nach Norden verlässt, erreicht über eine einfache Holzbrücke Storchenfeld. Zu diesem Stadtteil gehört das gesamte gesicherte Festland südlich des Dogul, mit Ausnahme des Hains der Ruhe. Etliche Zelte sind hier aufgeschlagen, die jedoch weder Wimpel und Banner tragen, denn es sind Pilger aus fernen Landen, die sich hier ihr Lager errichtet haben und sich als Erntehelfer auf den Feldern des Dogulschwemmlandes verdingen, um sich ihre Existenz zu sichern. Die wenigsten von ihnen haben jedoch genug zum Leben. Sie sind in Ilsur gestrandet und auf die Güte der anderen angewiesen.

Der etwa 250 Schritt durchmessende Streifen an Äckern, der den Hain der Ruhe umschließt, wurde von einem weiteren Palisadenwall eingeschlossen. Zwei Wachtürme im Westen und Südwesten sind Tag und Nacht besetzt. Zum Süden hin wurde ein bizarr wirkendes Torhaus erbaut. Sockel und Untergeschoss sind aus mattschwarzem Basalt gemauert. Unregelmäßig darüber erstrahlt die weiße Fassade des Obergeschosses aus feinem Marmor. Auf die Frage nach der Herkunft dieser edlen Baustoffe in Zeiten des Krieges antworten die Einheimischen etwas im Sinne von: "Auch der Götterfürst und der Schweigsame wollten zum Schutze unser Stadt beitragen." Damit spielen sie darauf an, dass das Material von den durch die Hand der Borbaradianer geschleiften Tempeln des Praios und des Boron genommen wurde.

Auf dem gradlinigen Weg zurück in die Süderstadt säumt ein kleiner Haufen einfacher Häuser die Straße. Tagelöhner und Handwerksgehilfen ließen sich im östlichen Teil von Storchenfeld nieder. Dem Meer zugewandt erscheint am Ende einer abzweigenden Straße eine Kapelle inmitten eines Boronangers. Noch heute ist es Sitte in Ilsur, dass die gut begüterten Verstorbenen mit einer schwarzen Barke von einem Boroni auf eine der beiden Insel Morbidur oder Stralun gebracht werden, die dem Festland vorgelagert sind. Die Toten finden ihre letzte Ruhe auf geweihten Boden, den nur die Diener des Schweigsamen lebend betreten dürfen. Es geht die Sage, dass weder auf Morbidur noch auf Stralun je ein Wort die Lippen eines Sterblichen verließ.

Der nördlichste Teil von Ilsur, Neuendeich, befand sich in den Klauen der Belagerer. Er liegt auf dem Festland oberhalb des Dogul. Einzelne Häuser, errichtet von Dienern Xeraans oder bewohnt von Helfern und

Sympathisanten der Borbaradianer, wurden Opfer der Flammen, als die tapferen Streiter Ilsur endgültig befreiten. Den Familiensitz der Tuchweber Frengammer brannte die flüchtige Söldnerführerin Girte Sargnagel nieder, die jene Villa zu ihrem Belagerungsquartier wählte. Zwischen den verwohnten Baracken und verkohlten Ruinen ragt finster der geschleifte Bau einer Kapelle auf. In ihr huldigten Gläubige Borbarad und reichten ihm seine Opfer dar. Die heutigen Bewohner unterwarfen sich alle der neuen Herrschaft und flehten vor den Göttern um Gnade. Als Sühne für die willfährige Unterstützung der Belagerer haben sie Arbeiten an der Stadt zu entrichten. Die meisten von ihnen tun ihren Dienst in der Sägemühle oder der jungen Schiffszimmerei, die quasi vor ihren Haustüren direkt am Wasser liegen. Wen wundert es, dass nur Wenige freiwillig in diesem Viertel wohnen möchten? Einzig die Ärmsten und Verzweifelten zieht es neben einigen zwielichtigen Gesellen in die leer stehenden Häuser. Und manch ein Gemäuer birgt noch ein unangenehmes Vermächtnis aus vergangenen Tagen.

Auf dem Wege zum ehemaligen Fischerdorf, das einsam am Strand nördlich von Ilsur ruht, liegt in einem sumpfigen Ödland eine dämonische Ruinenstadt. Aus den Schatten des einstigen Feldlagers dringen zuweilen unwirkliche Laute auf die andere Uferseite des Dogul und beunruhigen die Bewohner Altenilsurs. Da aber bisher keine direkte Gefahr von diesem Flecken ausging, bleibt er weiterhin der vergiftete Dorn im Fleische des jungen Lebens, denn andere Aufgaben scheinen der Baronin dringlicher zu sein.

Eine Darstellung der Stadt Ilsur finden Sie auch in dem Abenteuer **Der Unersättliche** von Chris Gosse. Ihre weitere Entwicklung wird zudem Thema des **Aventurischen Boten** sein.

Die Marken des ehemaligen Fürstentums Darpatien

»Mein schönes Darpatien, was ward nur aus dir? Du Heimstatt des Friedens und der Herdfeuer, du Land der Travia – wie konnte es nur geschehen? Es ist ein Streich der Niederhöllen, der Erzdämonen Hohn, dass ausgerechnet du siech daniederliegst. O miseria Darpatia!«
—Travidan, darpatischer Barde, neuzeitlich

Die östlichen Grenzmarken – Traviamark, Rabenmark, Wildermark und der nördlicher Teil der Markgrafschaft Perricum – bildeten 200 Jahre lang das Fürstentum Darpatien, in dem zuletzt Fürstin *Irmegunde von Rabenmund ä.H.* herrschte. Die Lande an Dergel und Darpat waren eine heimelige Kernprovinz des Reiches, die für reiche Felder und Weiden, Gastfreundschaft und stolze Adlige bekannt war. Darpatien lebt auch heute fort in der gemeinsamen Geschichte, in Sagen und Liedern und in der Hoffnung der Menschen, die für das Ende der Schwarzen Lande und für Frieden in Travias derischen Gefilden beten.

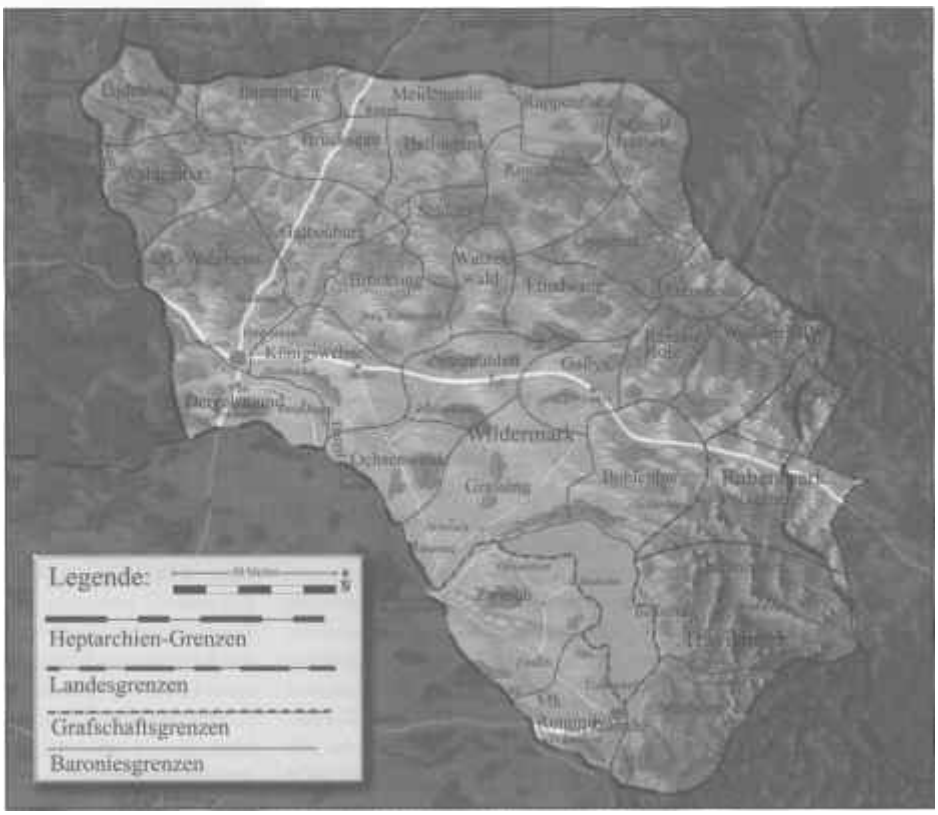
Ein Jahr des Feuers – die Entstehung der Marken

Als sich 1027 BF im Jahr des Feuers die Truppen der Heptarchen *Galotta* und *Rhazzazor* über das zentrale Mittelreich ergossen, litt besonders der Norden des Fürstentums Darpatien unter den Dämonenbündlern und ihren Horden. Der Endlose Heerwurm wälzte sich mitsamt der dämonischen, Äcker verdorrenden Dunkelwolke Rahastes von der Trollpforte bis nach Wehrheim. Die stolze Reichsstadt wurde durch das niederhöllische Magnum Opus des Weltenbrandes am 24. Peraine 1027 BF völlig vernichtet, unzählige Bewohner von Stadt und Land sowie etliche Soldaten des Reichsheers fanden den Tod – und schlimmstenfalls Aufnahme in den Heerwurm der Untoten. Das Land versank in Chaos, Weiler wurden niedergebrannt, Felder verwüstet, fürchterliche Kreaturen streiften umher und verbreiteten Angst und Schrecken.

Auch ein Feldzug unter *Answin von Rabenmund* im Travia 1028 BF konnte der Region nicht die dringend benötigte Ruhe und Ordnung zurückgeben, verzettelte sich der Adlige doch in einen Kampf um die Kaiserkrone.

Als Ende Tsa 1028 BF die Fürstin Darpatiens bei der Verteidigung Rommilys' fiel, ahnten ihre wackeren Untertanen noch nicht, welch schwerwiegende Folgen dies haben würde. Die frisch gekrönte Kaiserin Rohaja folgte im Praios 1029 BF dem Entschluss des Großen Hoftages versammelter Adliger, die verheerte und kriegsgebeutelte Reichsprovinz zu zerschlagen und in Marken aufzuteilen.

Um der Gesetzlosigkeit um Wehrheim Herr zu werden, wurde von Kaiserin Rohaja das **Marschallsland Wildermark** geschaffen und das



Gebiet Marschall *Ludalf von Wertlingen* unterstellt (siehe Seite 157), der mit seinen Truppen Ordnung und Frieden wieder herstellen soll. Sie überantwortete die ostdarpatischen Lehen als **Markgrafschaft Rabenmark** für sieben Jahre dem boronischen Orden des Heiligen Golgari*. Die Markgrafschaft erstreckt sich nominell über Ostdarpatien hinaus bis in die Warunkei, das Land der wandelnden Toten. An die Vergabe band sich die Hoffnung, dass es den Golgariten gelingen würde, das Land von der Herrschaft der Untoten zu befreien.

Die südlichsten Lehen des vormaligen Fürstentums wurden der **Markgrafschaft Perricum** zugeschlagen, das einstige Herzland Darpatiens um Rommilys wurde als **Traviamark** für sieben Jahre in die Obhut der Travia-Kirche übergeben.

Die Darpatier

Die meisten Bewohner der Marken sind und bleiben, was sie immer waren: Darpatier. Sie hoffen darauf, eines Tages wieder vereint zu sein, und viele von ihnen bestehen weiterhin darauf, als Darpatier bezeichnet zu werden und nicht als Wilder-, Raben- oder Traviamärker.

Die Darpatier, und gerade die **Traviamärker**, die sich als letzte Bewahrer des Fürstentums Darpatien und damit einzig wahre Darpatier verstehen, sind ein stolzer Menschenschlag, früher, weil ihre Provinz zu den wohlhabendsten des Reiches zählte, in dem die Zehntschatullen und Vorratsspeicher meist gut gefüllt waren, und heutzutage, weil man seit Jahren die Last des Krieges schultert und sich von Nichts und Niemandem hat unterkriegen lassen. Die Darpatier sind götterfürchtig, insbesondere der Herrin Travia folgen sie mit Inbrunst, weswegen man sie selbst in der Not als gastfreundlich, freigiebig und friedfertig kennt, aber auch als sittsam und bescheiden. Standesbewusst ist man und achtet streng die Privilegien des jeweiligen Standes. Zwar ist man auch hier nicht dagegen gefeit, dass zu Reichtum gekommene Bürger sich nach der Mode des Adels kleiden. Es fällt aber auf, dass man von übermäßigem Gepränge, wie man es aus Gareth oder Punin kennt, nichts wissen will. Die Darpatier sind ihrer Heimat eng verbunden, die Familie gilt hier als das höchste Gut.

Durch die Ereignisse der letzten Jahre sind die **Wildermärker** Auswärtigen gegenüber verschlossen geworden, haben sie doch viel Leid und Elend aus fremden Landen über sich kommen sehen. Die einst so gastfreundlichen Bewohner der Region sind vorsichtig geworden und weisen Fremden häufig die Tür, wenn sich diese nicht offensichtlich in Not befinden. Jeder Unbekannte steht erst einmal im Verdacht, ein Dieb, Mordbrenner oder gar ein wahnsinniger Dämonenbündler zu sein. Wer erkennbar vom örtlichen Kriegsfürsten gejagt oder gesucht wird oder von diesem bestraft wurde, wird gemieden wie die Zorgan-Pocken: Es bringt nur Ärger, sich in die Belange der Mächtigen einzumischen. Einige Wildermärker, die hingegen den Niedergang der Sitten als Prüfung der Götter betrachten, halten immer noch an den alten Geboten fest und öffnen weiterhin jedem Hilfesuchenden Tür und Tor – nicht jedoch, ohne den Gast vorsichtig zu beäugen.

Es ist immer gut, auf der Hut zu sein und eine Waffe griffbereit zu haben. Die Wildermärker haben gelernt, dass sie ohne Hilfe von außen auskommen müssen und sich auf niemanden außer ihre engsten Freunde und Verwandten verlassen können. Hat ein Fremder aber einmal bewiesen, dass man ihm trauen kann, treten sie ihm dafür umso freundlicher gegenüber. Jeder gute Mensch ist in diesen Landen ein Geschenk Travias.

Der Tod ist den Menschen der Trollpforte, den heutigen **Rabenmärkern**, durch die Totenfelder aus der Ogerschlacht und der Dritten Dämonenschlacht kein Schrecken mehr. Die unmittelbare Nähe zur Warunkei bescherte ihrer Heimat über Jahre Attacken von wandelnden Toten und von finsteren Albträumen. Mancher verließ in dieser Zeit die Gegend, doch wer blieb, ließ sich auch vom Endlosen Heerwurm nicht aus dem Land seiner Vorfahren vertreiben. Die Bauern fanden Trost und Schutz in der Verehrung Borons, der wie als Antwort das Heiligtum Sankta Boronia und die Golgariten als neue Herren sandte. Seit der kriegerische Boron-Kult hier gegen die Finsternis kämpft, sind die unheiligen Präsenzen seltener geworden. Hierzulande wird nicht der Tod gefürchtet, sondern das Nicht-Sterben-Können: Die größte Angst haben die Rabenmärker davor, als

*) Genaueres zu diesem Kämpferorden der Boron-Kirche finden Sie in **Aventurische Götterdiener 45f.** bzw. in **Wege der Götter** (erscheint 2008).

Die Historie Darpatiens

Um 4500 v.BF: Trolle und Zwerge bewohnen gemeinsam die Trollzacken. Nach einem Streit werden die Zwerge jedoch von den Trollen vertrieben.

875 v.BF: Belen-Horas schickt Eroberer und Siedler nach Darpatien.

873–857 v.BF: Die Landnahme der Bosparaner mündet in den verheerenden Trollkrieg, nach deren Ende die Region – von einigen wenigen abgelegenen oder stark befestigten Orten abgesehen – weitgehend menschenleer ist.

719 v.BF: Kaiser Yulag-Horas treibt die Besiedelung erneut voran. Das fruchtbare Land zieht viele Siedler an, sodass die Bedeutung der Region für das Bosparanische Reich rasch wächst.

650 v.BF: Gründung des Königreichs *Rommilyser Mark*

444 v.BF: Die Provinz wird im Rahmen der *Lex Imperia* in das Herzogtum Darpatien umgewandelt.

253 v.BF: Im Ersten Orkensturm werden weite Teile der Provinz erobert. Es dauert gut hundert Jahre, bis die Orks wieder vertrieben sind.

0 BF: Da die Provinz sich in der Zweiten Dämonenschlacht auf die Seite von Kaiserin Hela-Horas gestellt hat, verfügt der neue Kaiser Raul die Auflösung des Herzogtums und dessen Eingliederung in das Königreich Garetien.

636 BF: Der Friedenskaiser-Yulag-Tempel zu Rommilys wird neuer Hauptsitz der Travia-Kirche (der seit **769 BF** immer Angehörige des Hauses Rabenmund vorstehen).

794 BF: Reichskanzler Randolph von Rabenmund veranlasst Kaiser Bodar I., Darpatien aus dem Königreich Garetien herauszulösen und in eine eigenständige Provinz umzuwandeln – mit Randolph als erstem Fürsten.

993 BF: Zu Beginn der Herrschaft Kaiser Hals ist Darpatien eine der mächtigsten Provinzen des Raulschen Reiches.

1003 BF: Der Zug der 1000 Oger verheert östlichen Teile der Landgrafschaft Tollzacken.

1020/1021 BF: Die Heere des Dämonenmeisters erobern große Teile Ostdarpatiens und konnten erst in der Dritten Dämonenschlacht **1021 BF** unter großen Verlusten entscheidend geschlagen werden.

1022 BF: Blutnacht von Rommilys. Eine Eheschließung zwischen den Häusern Rabenmund und Bregelsaum endet in einem fürchtbaren Gemetzel in der Fürstenstadt. Die Herrschaft über die Stadt wird auf vier Jahre an die Travia-Kirche übergeben.

24. Peraine 1027 BF: Wehrheim und mit ihm große Teile des Reichsheeres und des Adels der Region werden in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld vernichtet.

1028 BF: Fürstin Irmegunde findet bei der Verteidigung von Rommilys den Tod, die Familie Rabenmund streitet um die Nachfolge. Der außergewöhnlich harte Winter dieses Jahres forderte zudem Tausende weitere Opfer. Das Fürstentum wird aufgelöst, seine Baronien in die neu eingerichteten Markgrafschaften Rabenmark, Traviamark und Perricum sowie dem Marschallsland Wildermark eingegliedert.

untoter Diener der Erzdämonin Thargunitoth die Hinterbliebenen heimsuchen zu müssen und keinen Platz in Travias himmlischer Familie zu finden. Oft erscheint der Alltag an der Trollpforte ernsthafter und schweigsamer, aber ebenso sittsam wie in der benachbarten Traviamark. Das Boronsrad als Schutzzeichen vor Unheiligem wird häufiger geschlagen als andernorts, und Boron-Geweihte sind als Helfer gegen den Untod trotz ihrer oftmals düsteren Ausstrahlung gern gesehene Gäste.

Sagen und Legenden der darpatischen Marken

Die Legende vom Uszandtron

»Vom Uszandtron will ich Euch erzählen, dem Baum, der seit den Tagen, da die Götter gegen die Vielleibige Bestie kämpften, wie ein verwitterter Splitter aus einem Moorsee im Nordosten der Wildermark ragt. Mächtig schwang der Herr der neun tödlichen Streiche die zur Klinge gewordene Sokramur gegen die Bestie und brachte ihr manche Wunde bei. Knirschend brach schließlich der Panzer und Sokramur schrie vor Schmerz, als sie tief in den Leib der Unaussprechlichen drang. Die giftigen Säfte der Bestie verätzten ihren Leib und Bruchstücke des Panzers gruben sich in ihr Fleisch. Gerade so, wie der Uszandtron, der bis auf den heutigen Tag aus seinem Moorsee ragt, unverrückbar und auf immerdar mit Sokramur verbunden. Nebel klammert sich, fasrigen Spinnenweben gleich, an den seltsam verdrehten Baum, scheint bisweilen fast greifbar und erschwert sogar das Atmen. Das Ufer des Sees ist nur spärlich bewachsen, denn selbst das genügsame Moorgras scheint hier nicht zu gedeihen und eine unheilvolle Stimmung legt sich schwer auf Tier und Mensch. Sein Stamm ähnelt schwarzem glattem Stein, zumindest erscheint dies vom Ufer aus so, denn niemand, der je versucht hat, seine Natur zu ergründen, kam zurück, um vom Ergebnis zu künden. Irrlichter locken einen vielstimmig ins Verderben und andere weitaus mächtigere Geister gehen dort todbringend und seelenzehrend um. Der See wird Bogwundt genannt, 'beständig blutende Wunde', eine niemals heilende, schwärende Verletzung in Sokramurs Leib; denn dort, im Nordosten der Wildermark, verehren sie die gefallene Gigantin Sokramur noch immer und erinnern sich an ihr Opfer in der Schlacht gegen die Vielleibige Bestie, und der Uszandtron ist ihr Mahnmal, das sie fürchten und dessen Macht sie trotzdem achten.«
—Legende aus dem Norden der Wildermark

Der Heilige Travinian

Der Schutzheilige Darpatiens ist der Heilige Travinian. Er ist den Darpatiern so lieb, dass sie ihn bei jeder Gelegenheit um Beistand bitten und ihm auch zahlreiche Wundertaten zuschreiben. So soll vor über 500 Jahren seine erste Tat der Bau des Travia-Klosters Wolfskopf gewesen sein: Zu jener Zeit, da das Land ohne Herrscher war, lebte Travinian als mächtiger Krieger. Geübt in Rondras Handwerk überwand er all seine Feinde und das Töten machte ihn grausam und gefühllos. Er durchstreifte das Land, bis er eines Wintertags zur Heimstatt einer jungen Frau kam. Sie bot ihm Gastfreundschaft, wie es Sitte ist, doch der Krieger nutzte sie aus: Er stieß sie zu Boden, aß ihr Mahl und schlief in ihrem Bett, während sie darbte und mit dem Boden vorlieb nehmen musste. Doch als er am nächsten Morgen erwachte, war das Haus verschwunden; er lag mitten im Wald, ohne Schwert, Rüstung und Ross. Wohin er auch ging, niemand wollte ihm mehr Gastfreundschaft gewähren, noch ihn Freund nennen. Schließlich erreichte er den Pass am Wolfskopf in den Trollzacken. Dort weinte er ob seiner Schuld, fiel in den Staub und flehte zu Travia, den Fluch von ihm zu nehmen. Darob ergriff die Gütige Herrin Mitleid und sie erlöste ihn. Travinian aber erbaute der Göttin zum Dank ein Kloster, in dem der Wanderer allzeit Schutz und Unterkunft finden sollte. Und bis heute schützt Travia selbst das Kloster, denn weder Troll noch Ferkina hat es je bezwungen (188 D).

Von den Hämmerlingen (184 B)

Auch wenn die mächtigen Mauern Wehrheims gefallen sind, so erzählt man sich doch in den Landen am Dergel noch immer die Geschichte von den Wehrheimer Hämmerlingen. Als dienstbare Hausgeister sollen sie einst in der Stadt den braven und götterfürchtigen Bürgern hilfreich zur Seite gesprungen sein. Wenn die Wehrheimer schliefen, kamen sie hervor und führten allerlei Reparaturen aus. Es geht die Mär, ganze Rüstungen sollen so über Nacht instand gesetzt worden sein, und so mancher Wildermärker schwört Stein und Bein, dass die Hämmerlinge nur darauf warten, sich auch den braven Bürgern einer neuen Stadt – wie immer sie auch heißen mag – anzudienen.

Der Riese Ochstan

Vor Urzeiten, da die Riesen noch über das Land wandelten, gab es unter ihnen einen, der besonders gierig und raublustig war und Ochstan geheißen ward. Auf der Suche nach immer neuen Schätzen führte er Streit mit den Zwergen, bis er vom Hort des Drachen Sherdacor hörte. Ochstan machte sich auf, den Drachen zu besiegen und seinen Hort zu stehlen. Lange kämpften die beiden miteinander, und als der Drache schließlich unterlag, sackte er gegen die Flanken der Trollzacken, sein Leib wurde zu Stein und diejenigen, die darum wissen, nennen die Drachenspitze auch 'Sherds Zinne'.
Von all dem Toben, Kämpfen und Wüten war Ochstan so matt, dass er sich am Boden der Grube niederlegte. Ingerimm, der dies sah und dem Riesen ob des Leids, das er über die Zwerge gebracht hatte, zürnte, schmiedete das Sumukind am Boden der Grube fest und bat seinen Bruder Efferd um Hilfe. Dieser ließ es regnen, bis sich die Grube gefüllt hatte und den Riesen verbarg. Als Ochstan die Augen wieder aufschlug, war es dank des unruhigen Wassers über ihm noch immer dunkel, und weil er dachte, es wäre noch immer Nacht, schlief er weiter. So ruht er bis heute am Grund des tiefen Sees, der durch ihn den Namen Ochsenwasser erhielt. Einmal jedoch, als schon Menschen um den See siedelten, drückte den Riesen ein mächtiger Alb. Im Schlaf wälzte er sich hin und her und versetzte die Wasser des Sees in solche Wallung, dass viele Menschen in seinen Fluten ertranken. Ein Tritt traf sogar den schmalen Grat am südlichen Ende des Sees und schlug eine Bresche hinein, über die sich die Wasser des Sees seitdem in einem gewaltigen Wasserfall ergießen. Seit dieser Zeit wacht Efferd sorgsam darüber, dass immer genug Wasser in den See fließt, damit dessen Spiegel nicht sinkt und der Riese darin nicht wieder erwacht, um sein wütendes Werk fortzusetzen.

Ortfried

Die Rinder weideten schon auf darpatischen Boden, ehe die ersten Siedler ihn betraten. In großen Herden zogen die Tiere durch das Land und wurden dabei stets von einem prächtigen, geflügelten Stier mit rotbraunem Fell bewacht. Der Stier war ein guter Wächter, denn jeden Versuch, die Rinder zu erlegen oder einzufangen, vereitelte er. Als es den ersten Darpatiern schließlich zu bunt wurde, schlossen sie sich zusammen und bliesen zur Treibjagd auf den Bullen. Mit Pfeil und Speer traktierten sie ihn und schließlich erhob sich das Tier trotz etlicher blutender Wunden mit mächtigen Flügelschlägen in die Lüfte und floh in den Schutz der Trollzacken.
Die Darpatier aber ehrten ihren Gegner und verewigten den geflügelten Stier, den sie Ortfried nannten und als König der Darpatrinder betrachteten, auf ewig in ihrem Wappen, das auf goldenem Grund das rote Stierhaupt zeigt. Noch heute gedenkt man Ortfried mit dem 'Stierflug', bei dem mutige Knaben und Maiden, eingeölt und nur mit einem Lendentuch bekleidet, wagemutige Sprünge über die prächtigsten Stiere der heimatlichen Herden vollführen.

Die Fee Aliola (185 E)

Es war einmal ein Hirte namens Bosper, der seine Rinder am Ochsenwasser weidete, derweil er selbst am Ufer des Sees saß und

angelte. Eines Tages biss ein riesiger Fisch an und ehe Bosper wusste, wie ihm geschah, war er schon im Wasser. Schreiend und strampelnd, denn Bosper hatte nie schwimmen gelernt, wurde er zu den Darpatfällen hingezogen und fiel inmitten des schäumenden Wassers in die Tiefe. Auf halber Höhe aber wurde er am Kragen gepackt und hinter den Wasserfall gezogen. Er prustete und hustete, und als er wieder sehen konnte, blickte er in das Antlitz einer wunderschönen Frau, in deren Mundwinkel die Angelschnur hing. Verzaubert von der überderischen Schönheit der Wassernymphe, entfernte Bosper den Angelhaken vorsichtig und entschuldigte sich stammelnd. Da wurde der Blick der Nymphe freundlich. Sie nannte ihren Namen – Aliola – und gab ihm einen Kuss. Augenblicklich wurde es Nacht um Bosper. Als er wieder erwachte, fand er sich sicher am Ufer liegend, gerade da, wo er geangelt hatte. Seitdem warf Bosper seine Leine nie wieder aus, aber jeden Tag zog es ihn ans Ufer des Ochsenwassers, in der Hoffnung, Aliola noch einmal zu sehen.

Die Wildermark

Elend, Rauch und Waffenhall – Eindrücke aus der Wildermark

»Gelobt sei die sanfte Herrin Peraine, dass ich es bis hierher geschafft habe. Ihr glaubt gar nicht, wie es daheim heutzutage zugeht, Ehrwürdiger Vater. Gewalt allenthalben, ob nun von den Kriegsfürsten und ihren Schergen, so mancher Räuberbande oder selbst den Soldaten der Kaiserin. Aber was erwartet man auch, wenn es doch kein Gesetz mehr gibt, an das sich die Leute halten? Man sagt bei uns im Dorf, der goldene Tempel der Götterfürsten in der Kaiserstadt sei eingestürzt und mit ihm alles an Recht und Ordnung in der Welt. Ich jedenfalls danke den Göttern, dass ich es bis hierher geschafft habe. Familie hab' ich seit dem Krieg sowieso keine mehr. Und bevor ich daheim schufte, um mich von den Bütteln der neuen Herren schlagen und von dreckigen Strauchdieben ausräubern zu lassen, bettle ich lieber in den großen Städten, Ehrwürdiger Vater, mögt Ihr mich dafür schelten oder nicht.«
—ein Flüchtling bei den Rommilyser Badilakanern, 1030 BF

»Ich hab die Wildermark jetzt oft genug durchquert auf der holprigen und mürben Reichsstraße und muss sagen, dass sie mich noch immer zu überraschen vermag. Bevor du dort bist, weißt du nicht, wie es im nächsten Weiler aussieht und wer gerade in jenem Gebiet das Szepter in der Hand hält. Vieles andere, was gerne geredet wird, ist halb so schlimm. Natürlich gibt es viel Räuberpack und mit den Häschern einiger Kriegsfürsten ist nicht zu spaßen, aber wenn man sich mit ihnen gut stellt, den Zoll brav zahlt und 'Seiner Durchlaucht' ein Fass Wein entbietet, dann hat man von ihnen wenig zu fürchten. Froh bin ich dennoch, dass ich nicht dort lebe. Die Wildermärker – die du jedoch tunlichst als Darpatier bezeichnen solltest, wenn du es dir mit ihnen nicht verscherzen willst – scheinen jedenfalls von Mühen, Sorgen und Not gezeichnet zu sein. Den Kopf zur Scholle, grüßen sie dich geradezu unterwürfig, wenn du nur genug bewaffnet bist. Wer mag es ihnen verdenken, wenn sie doch nie wissen, ob man nicht selbst der Scherge eines neuen Kriegsfürsten ist?«
—Erlgard Munter in einem Gespräch im Händlertempel des Phex zu Gareth, neuzeitlich

»Meine Begleiter blieben nervös. Die Schatten im Wald könnten Unterholz sein – oder Wegelagerer, die still verharren, ehe sie losschlagen. Irgendwo steigt eine Rauchsäule auf. Ein angezündeter Hof? Ein Waldbrand? Oder eine Feuerbestattung? [...] Das Madamal war schon untergegangen, als uns die Wache wegen Hufgetrappels weckt, das durch den Wald dröhnt. Einige hundert Schritt entfernt zieht ein größerer Haufen Berittener durch das Land. Fackeln schimmern wie Irrlichter durch die Bäume. Dann entfernen sie sich zu einem unbekannten Ziel – Raub und Mord? [...] Verwesend baumelt er im Wind. Als wir uns der Leiche des Gerichteten nähern – wohl einst ein garetischer Soldat –, sehen wir, dass das vermeintliche Henkerseil, das ihn am Hangbaum hält, eine Flagge mit dem Wappen des Reiches ist. Der Soldat scheint langsam erwürgt worden zu sein – mit jenem Symbol, dem er jahrelang gedient hatte.«
—aus den Erinnerungen des Rommilyser Schwertmeisters Eboreus Tannhaus auf der Pilgerreise nach Donnerbach, 1029 BF

»Die Not vieler einfacher Leute hier ist groß, Euer Exzellenz. Besonders wo Endloser Heerwurm und Schwarze Schergen gewütet haben und Plagenwolke und Fliegende Festung entlang gezogen sind, sind die Verheerungen bedrückend. In manchen Dörfern ist die Hälfte aller Bewohner verschleppt, geflohen oder gestorben. Die Verbliebenen können die Felder kaum noch ausreichend bestellen. Auch Krankheiten grassieren immer wieder. Gilbe und Paralyse strecken manch armen Menschen nieder, wo Heilerin und Kräutermann fehlen. Ich ersuche Euch daher, bald einige Brüder und Schwestern in dieses Gebiet zu entsenden, um die Not der Menschen zu lindern.«
—aus einem Brief der Peraine-Geweihten Adele Dürrbaum an den Pfleger des Landes, neuzeitlich

»Der hohe Herr ist gar nicht mal so schlecht. Wenigstens lassen uns seine Leute das, was wir zum Leben brauchen. Ist aber auch erst seit zwei Wochen Herr über das Dorf, vorher war da so eine Hexenmeisterin. Die war so richtig unheimlich, will ich meinen. Und nachts verschwanden manchmal Leute, zuletzt Geppert Mehlteuer aus seinem verschlossenen Haus. Da sind wir jetzt doch deutlich besser dran, seit die Hexerin von Ritter Randolphs Leuten erschlagen wurde. Ich hab' aber gehört, dass sich die schreckliche Drachenmeisterin in diesem Gebiet rumtreibt. Ich glaub' nicht, dass der hohe Herr sich also noch lange halten wird. Ja, Phex würfelt um das Schicksal der Kriegsfürsten, und uns Sterblichen brennt der Hof und klagt das Kind. Aber seid Ihr und Eure Freunde nicht große Helden oder sowas? Dann könnt Ihr ja sicher das Schoßtier der Drachenmeisterin erschlagen, oder ist das nicht das, was Ihr so den ganzen Tag macht, hä?«
—ein Bäuerin in der Wildermark im Gespräch mit einem durchreisenden Abenteurer, neuzeitlich

»Dieser vermaledeite Marschall soll mir nicht in die Baronie kommen. Ich brauche die Hilfe der Kaiserin nicht, um wieder für Ordnung zu sorgen. Das Reich hat uns doch erst die Horden der Höllen und die Pest der Anarchie gebracht. Aber gut, wenn der Wertlinger sich schon angekündigt hat, dann kann man wohl nichts mehr machen. Schicken wir ihn doch am besten direkt weiter gen Norden. Wenn wir ihm von irgendwelchen Orkhorden erzählen, dann wird er uns das schon glauben.«
—eine Baronin in der Wildermark im Gespräch mit ihrer Kastellanin, neuzeitlich

»Drosselfurt wird lernen, wem es zu gehorchen hat. Wer nicht zu hören vermag, hat für Ohren keine Verwendung. Zieht los, Söldner, nehmt Vieh und Vorräte und straft die Dörfler: Für jedes Ohr, das ihr mir bringt, sollt ihr einen Silberling erhalten. Doch für jede gebrochene oder abgetrennte Gliedmaße zahlt ihr mir einen Silberling und für jeden Toten einen Dukaten. Die Drosselfurter sollen die Hand ihres neuen Herren spüren, aber nicht daran zugrunde gehen.«
—ein Kriegsfürst im Morgengrauen vor dem Sturm auf ein Dorf, neuzeitlich

Eine Region im Wandel

»Ja sicher, letzten Monat war die Dergelfähre noch in der Hand der Waldlöwen. Aber wer weiß, wer heute dort das Sagen hat? Nein, ich warte lieber ab und lasse die Wächter in der Nacht einmal spähen. Lieber einen Tag später in Baliho ankommen, als alle Waren an einen Kriegsfürsten verlieren.«
—Erlgard Munter, Händlerin aus Gareth, neuzeitlich

Machtverhältnisse befinden sich in der Wildermark in stetem Wandel, so dass keine festen Herrschaftsgebiete gesetzt werden. Stattdessen finden Sie geographische Begebenheiten getrennt von den einzelnen Machthabern beschrieben. Die konkrete Zuteilung, wo zu einem bestimmten Zeitpunkt welcher Kriegsfürst Einfluss besitzt, können Sie für Ihre Spielrunde selbst vornehmen.

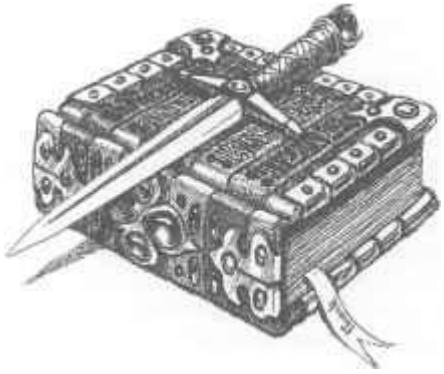
Von Land und Leuten – Leben in der Wildermark

»Ihr nennt uns dreckige Strauchdiebe? Was erdreistet Ihr Euch? Wir sind die Garde des Schwarzen Randolph, des Herren über dieses Land. Also her mit dem Zoll, oder die Krähen können sich bald an Euren Gedärmen laben.«
—ein zerlumpter Söldner zu einer Abenteurerin, neuzeitlich

Das Volk

Große Teile der Bevölkerung der Wildermark leben in Armut, besonders in den vom Endlosen Heerwurm und der Dunkelwolke verheerten Gebieten. Hier können die Bauern kaum genug zum Überleben und für die teils horrenden Abgaben an die verschiedenen Kriegsfürsten erwirtschaften. Doch abseits dieser Gebiete gibt es auch Gegenden, die von den Verwüstungen des Jahrs des Feuers und nachfolgenden Raubzügen nur wenig betroffen sind. Gerade entlang der Dergelauen weiden immer noch Viehherden, Korn und Obst reifen auf fruchtbaren Feldern und in Hainen. Arm und reich liegen dicht beieinander. Während der eine Viehbauer genug Einfluss hat, um sich mit den Kriegsfürsten zu arrangieren, hat sein Nachbar häufig kaum genug zum Überleben. Eine nicht unerhebliche Zahl der Wildermärker leidet Hunger, während sich einige andere an die unruhigen Verhältnisse anpassen konnten oder sogar von den Ereignissen der letzten Jahre profitiert haben. Wer Hof oder Werkstatt verloren hat, zieht oft entwurzelt durch das Land und verdingt sich als Tagelöhner oder Knecht. Manche vagabundieren als Bettler oder stehlen, was sie zum Leben brauchen. Nicht wenige dieser Verzweifelten haben sich zu Räuberbanden zusammengeschlossen oder als Häscher in den Dienst eines Kriegsfürsten gestellt.

Diesen alteingesessenen Bewohnern der Region stehen hin und wieder Neusiedler gegenüber, die sich von den chaotischen Zuständen in der Wildermark nicht abschrecken ließen. Stattdessen versprechen sie sich vom Marschallsland eine Zuflucht oder sogar Besserung ihrer Lebensumstände: Entflohene Leibeigene, die sich ein Leben in Freiheit erhoffen, Handwerker, die dem Gildenzwang entfliehen wollen, oder zwielichtiges Gesindel, dem es in manch anderer Provinz 'zu heiß' wurde. Zuzüglern und Alteingesessenen ist meist gemein, dass sie sich von Reich und Kaiserin, teils auch von Kirchen und anderen Autoritäten verlassen fühlen. Oft stehen sie diesen Gruppen ablehnend gegenüber und sehen auch die kaiserlichen Soldaten mitnichten als Befreier.



Die Wildermark für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: (von Nordost im Uhrzeigersinn) Schwarze Sichel, Trollpforte, Trollzacken, Ochsenwasser, Dergel, Feidewald, Reichsforst, östliche Greifenmark, Bärnwald, Bollinger Heide. (Die Wildermark hat keine feste Ausdehnung und verfügt über ein breites Randgebiet, in dem nur zeitweise oder in schwächerem Maße gesetzlose und kriegerische Verhältnisse herrschen. Die politischen Grenzen des 'Marschallslandes Wildermark' liegen zwischen den Provinzen Weiden, Rabenmark, Traviamark, Garetien und Greifenfurt; siehe beiliegende Lehnskarte.)

Landschaften: nordöstliche Ausläufer des Reichsforsts, Wehrheimer Forst, Dergelauen, südwestliche Ausläufer der Schwarzen Sichel, Baernfarnebene

Wichtige Gewässer: Dergel (350 Meilen), Gernat (100), Olku (75), Ochsenwasser

Geschätzte Bevölkerungswahl: 120.000 Menschen, einige tausend Goblins und Orks, einige Elfen und Oger, wenige Trolle

Wichtige Siedlungen: Ruinenstadt Wehrheim (700), Puleth (900), Gallys (850), Horeth (800), Zweimühlen (700), Oppstein (650), Auraleth (300)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I (Greifenfurt–Wehrheim–Gallys–Warunk), Reichsstraße II (Baliho–Wehrheim–Gareth), Dergel (schiffbar ab Wehrheim)

Herrschaft: nominell Militärprotektorat unter Marschall Ludalf von Wentlingen; tatsächlich mehrere Dutzend wechselnde Kriegsfürsten, meist von eigenen Gnaden

Wappen: diverse Wappen und Erkennungsfarben der verschiedenen Kriegsfürsten

Sozialstruktur: traditionell Ständegesellschaft des Mittelreichs, allerdings je nach Herrschaftsbereich verdrängt von Despotie, Pöbelherrschaft oder weitgehender Anarchie.

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Blutsverbindungen sind nur noch bedingt von Bedeutung; darunter Bregelsaum, Mersingen, Oppstein, Rabenmund, Rosshagen.

Garnisonen: Waffengefolge der einzelnen Kriegsfürsten (jeweils im Rahmen von einigen Dutzend bis über 500); dazu 150 bis 400 kaiserliche Soldaten unter Marschall Ludalf; weitere Ritter, Räuber und Plünderer

Vorherrschende Religion: vorwiegend Zwölfgötterkult (vor allem Travia, dazu Praios, Rondra und Kor), verschiedene Sekten, Gigantenkulte in der Schwarzen Sichel (vor allem Sokramor), vereinzelt Anhänger des Namenlosen und Dämonenkulte

Magie: Magiedilettanten, Hexen, Druiden im Reichsforst, einige Lohnmagier in Diensten von Kriegsfürsten, einzelne Nekromanten und Paktierer, Schamanismus der Goblins

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Sankt Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), Answin von Rabenmund s.H. (Befreier Wehrheims), der Finstermann (Daimonid), der Graue Mann vom Ochsenwasser (Wassergeist)

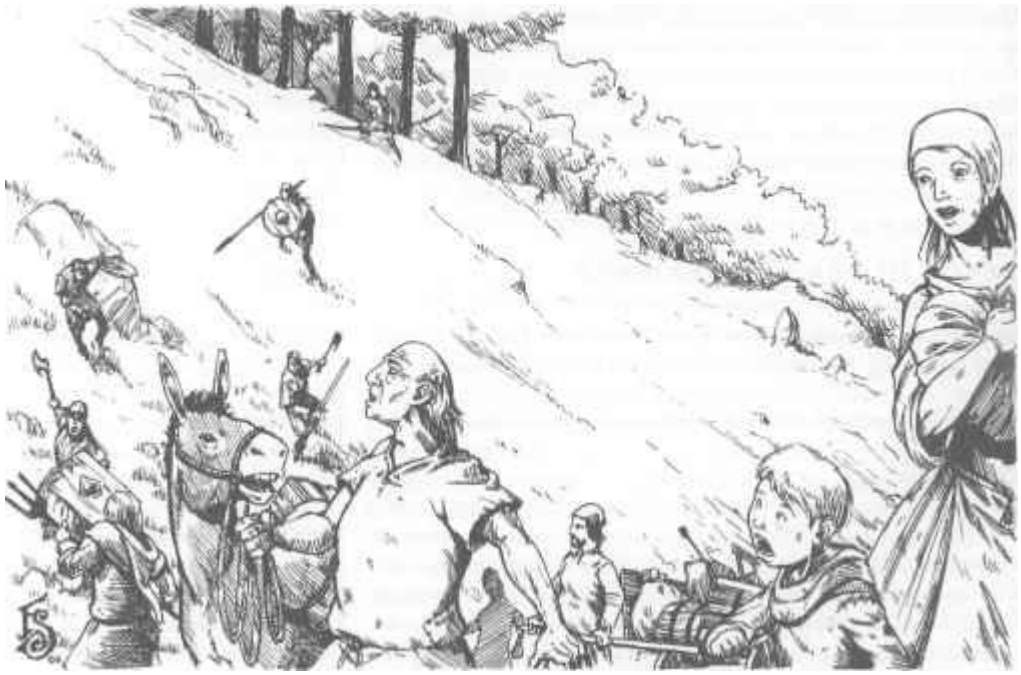
Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Wehrheim (Geistererscheinungen), Mythraelsfeld (Schlachtfeld vor Wehrheim), Gehörnter Kaiser (mysteriöse Kavernen und Kraftlinien-Knotenpunkt) und Blitzspitze (Kraft verheißender Berg) in der Schwarzen Sichel, Blutkerbe (wundertätiges Tal des Kor)

Wichtige Fest- und Feiertage: Schwertfest (Nacht vom 15. auf den 16. Rondra, Blutopfer und Söldner-Wettkämpfe zu Ehren Kors), Tag der Heimkehr (1. Travia), Erntefest (1.–3. Travia), Tag der Trauer (24. Peraine, Gedenken an die Schlacht auf dem Mythraelsfeld)

Stimmung des Landstrichs: Niemand sollte sich seines Besitzes und Lebens oder des Friedens im Heim und auf Reisen allzu sicher sein: Der nächste Überfall oder gewaltsame Herrschaftswechsel kommt bestimmt. Je nach momentanem Machthaber können völlige Verzweiflung, stumpfe Schicksalsergebenheit oder vorsichtige Aufbruchsstimmung vorherrschen.

Mit der Klinge in der Hand

Eine wichtige Größe in der Wildermark bilden die vielen Söldner, Totschläger und Halsabschneider, auf die sich die Herrschaft vieler Kriegsfürsten stützt. Von Ausnahmen abgesehen, sind diese lokalen Kriegshaufen mäßig organisiert und ausgerüstet, können aber auf Grund ihrer Zahl und Kampferfahrung die Leibeigenen und Freibauern unter ihre Knute zwingen. Teilweise bestehen ganze Söldnerhaufen aus desertierten Soldaten der vor Wehrheim geschlagenen Reichsarmee, die sich aus Angst vor Strafen nicht mehr zurück in ihre angestammte Heimat trauen. Besonders Leomar vom Berg (siehe Seite 157) hat einige dieser Deserteure um sich geschart. Manche Söldnertruppe beschränkt sich in ihrem Revier nicht nur auf die Wildermark, so dass oft Adlige und andere zahlungskräftige Klienten aus benachbarten Provinzen die Dienste der Söldner in Anspruch nehmen. Mehr zu einzelnen Söldnergruppen finden Sie ab Seite 120.



Die Kriegsfürsten

Da die traditionelle Reichsordnung und die Adelsherrschaft in der Wildermark weitgehend zusammengebrochen sind, herrschen nun viele verschiedene Machthaber über unterschiedlich große und stetig wechselnde Anspruchsgebiete. Wer immer hier ein größeres Gefolge besitzt und Gewalt über Land und Menschen auszuüben vermag, wird als Kriegsfürst bezeichnet. Hierbei kann es sich um ehemalige Schergen der Heptarchen, Söldnerführer, Orkhäuptlinge oder Schwarzmagier handeln, doch auch um alteingesessene Barone. Selbst Marschall Ludalf von Wertlingen und seine Offiziere werden als Kriegsfürsten bezeichnet. Oft wird ein Gebiet stark davon geprägt, unter wessen Herrschaft es sich befindet. Weitere Informationen zu den unterschiedlichen Kriegsfürsten finden Sie ab Seite 116.

Gewalt und Gesetzlosigkeit

Gewalt ist in der Wildermark in allen Lebenslagen gegenwärtig, lauert im Hunger eines Landstreichers, in den kalten Augen eines gelangweilten Söldners oder den gnadenlosen Befehlen eines Kriegsherrn. Auf Grund des Elends großer Teile der Bevölkerung und dem Fehlen einer zentralen Ordnungsmacht greifen viele Wildermärker auf Diebstahl oder Raub zurück, um ihren Lebensunterhalt und den ihrer Familie zu sichern. Dadurch schaffen sie jedoch wieder neue Opfer. Fehde und Blutrache sind die Sprachen von Auseinandersetzungen unter Adligen, Freien und Leibeigenen.

Doch die Klingen sitzen nicht überall gleich locker in der Scheide: Die länger andauernde Herrschaft einzelner gerechter Kriegsfürsten kann dazu führen, dass manche Landstriche fast idyllisch wirken, während andere Gebiete unter der Herrschaft einer despotischen Räuberbande in Gewalt und Anarchie versinken.

Ähnlich verhält es sich mit Recht und Ordnung. Manche Kriegsfürsten herrschen mit harter Hand und voller Willkür, während andere an überlieferten Rechtstraditionen festhalten und göttliche Ordnung und kaiserliches Recht weiter achten. Wieder andere herrschen zwar despotisch über ihre Untertanen, versuchen ihren Worten aber durch Berufung auf die bisherigen Rechtsbräuche eine gewisse Legitimation zu verschaffen. Für die Leibeigenen macht es derweil wenig Unterschied, ob der Kriegsfürst von 'Raub' und 'Plünderung' oder von 'Zehnt' und 'Konfiszierung' spricht – das Ergebnis ist das gleiche.

Handel und Beute

»Warum soll ich denn nicht mit diesem Kriegsfürst handeln? Ob er oder irgendein Baron die Abgaben erhält, mag mir doch gleich sein.«
—Erlgard Munter, Händlerin aus Gareth, neuzeitlich

Handel und Wandel leben auf bescheidenerem Weg fort, seit die wirtschaftlichen Grundlagen in weiten Teilen der Wildermark stark erschüttert wurden. "Wir haben zu wenig zum Leben, aber immer noch genug, dass uns irgendwelches Raubgesindel auflauert", jammert manch ein Obstbauer oder Händler, der Waren von Markt zu Markt transportiert. Wer etwas Wertvolles besitzt, muss es fast zwangsläufig verstecken, gut beschützen oder rechtzeitig verkaufen, bevor es ihm jemand mit Gewalt nimmt.

Rinderherden der Dergelauen liefern mitunter bis nach Rommilys und Gareth Fleisch, Leder und Pergament. Doch die Rinderzucht ist

Gängige Ansichten der Wildermärker über die ...

... Rabenmärker: "Sie stehen zwischen uns und den Schwarzen Landen, aber gegen das hiesige Gesindel vermögen sie nicht zu helfen."

... Traviamärker: "Ja, bei der heiligen Stadt Rommilys, da ist noch alles, wie es mal war. Vielleicht bringt die Kirche auch uns irgendwann wieder Frieden, Travia hilf!"

... Soldaten Marschall Ludalfs: "Die sind doch auch nicht besser als die anderen Kriegsfürsten."

... übrigen Mittelreicher: "Hilfe haben wir von denen nicht mehr zu erwarten. Sie waren bisher nicht für uns da und sie werden es weiter nicht sein."

... Exoten (Waldmenschen, Tulamiden etc.): "Mir doch egal, wie die ausschauen. Mich interessiert nur, ob sie Geld oder Ärger bringen."

... Goblins, Orks: "Bei den Pelzigen muss man vorsichtig sein, aber nicht alle wollen dich gleich töten oder ihren Blutgötzen opfern."

ein schwieriges Handwerk geworden, denn seit dem Jahr des Feuers sind viele Zuchtbullen gestorben und der Viehbestand ist ständig vom Appetit marodierender Söldner und von der Horn- und Nasenfäule bedroht.

Einmal im Jahr ziehen auch die großen Weidener Rinderherden unter bestmöglicher Bedeckung durch die Wildermark, um die Schlachthöfe und Gerbereien Gareths zu versorgen. Die Hirten tragen den von lokalen Kriegsfürsten veranschlagten Wegzoll murrend, aber ohne echten Widerstand – ist er doch selten höher als der alte kaiserliche Zoll.

Wo die Felder nicht verwaist oder verheert sind, tragen sie Gerste, Roggen und Flachs. Häufig sind auch Imkereien und Obsthaine, die ein beliebtes Ziel für Felddiebstahl durch Vagabunden darstellen. Zu lokalen Spezialitäten zählen Obstbrände (Traviagünstchen, Trollbirnengeist, Wehrheimer Löwenbiss), Emaille-Geschirr aus der Umgebung von Gallys, Wachskerzen aus Auraleth und Tusche und Schnitzwerk aus dem Wehrheimer Forst.

Bei den lokalen Potentaten begehrt ist vor allem die Kontrolle über die Silberminen der Region, deren Erträge direkt in Geld umgemünzt werden können. Aber auch die Vorkommen von Salz, Schiefer sowie seltene Bodenschätze wie Umbra, Blutstein oder Quarzsand werden geschätzt, um die Kriegskasse zu füllen.

Verheerte Felder, tiefe Wälder – Die Lande der Wildermark

Seit dem Zerfall im Jahr des Feuers sind die Städte und Märkte der Region nicht mehr Drehscheibe von Handel und Wandel im Mittelreich. Die einstmals stolzen Reichsstraßen wurden von Kriegszügen verwüstet und durch Galottas Fliegende Festung zermürbt, die einen Teil ihrer Kraft aus dem Stein von Straßen und Häusern am Boden zog. Stellenweise ist das Straßenpflaster unterspült, umgestürzte Bäume, wuchernde Unkraut und zerstörte Brücken erschweren das Vorankommen.

Da an Straßen und Karrenwegen oft die Häscher der Kriegsfürsten und andere Räuber lauern, meiden Reisende ohne Fuhrwerke gerne die Wege, sondern reisen querfeldein, sind dabei aber auf ortskundige Führer angewiesen.

Gelegentlich wagen gut bewachte Handelszüge den Weg durch die Mark, wenn der Umweg über Greifenfurt als zu umständlich erachtet wird oder man sich in der Wildermark selbst ein Geschäft erhofft. Zu erwähnen sind Nordlandwaren aus Riva und dem Bornland, Kairanaufguss vom Neunaugensee und die Herden der Balihoer Rinderbarone (Richtung Süden) sowie Wein, Gewürze und Handwerkskunst der großen Städte (Richtung Norden).

Wo man kann, werden Flüsse als vermeintlich ungefährdetere Verkehrswege genutzt. Der Dergel ist für flache Kähne ab kurz hinter Wehrheim schiffbar. Einheimische bringen dem *Grauen Mann vom Ochsenwasser* regelmäßig Opfer dar, einem Geist dieser Gewässer, der diejenigen kentern lassen soll, die ihm keinen Respekt zollen. Siehe hierzu auch Seite 131 und 185 D. Gernat, Olku und der Lauf des Dergels oberhalb Wehrheims sind nur mit Flößen befahrbar.

Die Regionen

Von finsteren Wäldern und tiefen Forsten – der Nordwesten

Im Westen der Wildermark liegen die Ausläufer des Reichsforstes, die bis an die Ruinen Wehrheims heranreichen. Die Reichsstraßen südlich und westlich der Stadt sind teilweise von Gestrüpp und jungen Bäumen in Besitz genommen. Warum sich der Forst in letzter Zeit so weit ausgebreitet hat, ist nicht bekannt, doch kursieren Gerüchte von namenlosen Umtrieben, elfischer Zauberei oder gar der 'Rache des Waldes'.

Der Nordwesten der Wildermark für den eiligen Leser
Gebiete: Reichsforst, Wehrheimer Forst, Hügelland am Gernat
Baronien: Dergelsmund, Hasenfeld und Puleth im Reichsforst, Brücksgau, Galbenburg, Immlingen, Lodenbach, Waldmarkt und Wehrheim im Wehrheimer Forst, Bröckling, Galbenburg, Hallingen, Meidenstein, Schlotz und Wutzenwald im Hügelland
Rohstoffe und Handelsgüter: Holz, Tusche, Schnitzwerk, Kupfer, Lehm, Salz, Pelze und Wildleder
Wichtige Siedlungen: Galbenburg, Hirschwailer und Waldsend im Wehrheimer Forst; Hallingen und Wutzenwald im Hügelland
Wichtige Befestigungen: Burg Lauben, Burg Laubensee und Pfalz Brücksgau im Wehrheimer Forst; Burg Hallingen im Hügelland
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraßen I und II, Flößerei auf Gernat und Dergel

Die ehemals große Ortschaft **Perz** (heute 50 Einwohner) ist nach der Schlacht auf dem Mythraelsfeld niedergebrannt worden und wird nur von wenigen verzweifelten Gestalten bewohnt: Kriegsversehrte und Aussätzige, die nirgendwo sonst einen Platz fanden. Sie versuchen von Bettelei en und Gaunereien an der Reichsstraße zu leben. Regelmäßig bringen Praios-Jünger der nahen, ebenfalls weitgehend zerstörten Reichsabtei St. Praiodan Almosen in die Ruinen des Dorfes und kümmern sich um die Verzweifelten. (181 A)

Nördlich des Reichsforstes erstrecken sich im Grenzbereich zur Greifenmark Wälder mit dichtem Farn und Unterholz. Hier treiben schon seit dem Orkensturm Schwarzpelzbanden ihr Unwesen, die nur mühsam von Waffentreuen der Dörfer im Zaum gehalten werden. Inzwischen haben die Orks jedoch herausgefunden, dass im Osten der Arm des Reiches schwächer ist und sich dort manch lohnender Raubzug unternehmen lässt. Wichtigster Ort der Region ist **Reichsweg** (400 Einwohner, Peraine-Tempel). Er wird von markgräflichen Streitern bewacht, die auch ein Auge auf die Wege in die tiefere Wildermark und nach Weiden haben.

Jenseits des Dergels liegt der weitläufige Wehrheimer Forst. In Anbetracht weniger Pfade, vieler abgeschnittener Täler und Rodungen und der oft langen Nachrichtenwege kann es selbst schwachen Machthabern gelingen, sich hier für lange Zeit festzusetzen, ehe sie vom nächsten Kriegsfürsten vertrieben werden. Das Waldland bietet Holz und eine Kupfermine. Ein mooriger Forst soll vier rabiaten Trollen Heimstatt bieten, die sich für eine angemessene Menge Naschwerk oder Likör auch schon mal als kräftige Schläger anheuern lassen. (*)

Der gangbarste Karrenweg durch den Forst wird von der trutzigen Feste Lauben und der nahebei inmitten eines Sees gelegenen Burg Laubensee kontrolliert. Zwischen den Burgen liegt der Ort **Hirschwailer** (350 Einwohner, Tempel von Peraine und Travia), der insbesondere dann in eine prekäre Lage gerät, wenn die beiden Burgen von unterschiedlichen Kriegsfürsten beherrscht werden und sich gegenseitig belauern. Die Lehen am Nordrand des Wehrheimer Forstes haben den Ruf, Rückzugsgebiet von Raubrittern zu sein, die keine anderen Wegelagerer dulden.

An der Reichsstraße bilden Zölle eine wichtige Einkommensquelle der Kriegsfürsten. Begehrt ist auch das alchimistisch nutzbare Salz aus der Salzsiederei in **Galbenburg** (300 Einwohner, Travia-Tempel, Hesinde-Schrein, baufälliger Wachturm). In **Waldsend** (800 Einwohner, Tempel von Travia und Firun) florieren Pelz- und Lederverarbeitung und raues Jägertum, seit hier niemand mehr die Jagdprivilegien des Adels achtet. Stärkste Befestigung ist die Kaiserpfalz Brücksgau.

Um die efeuumrankten Ruine von Burg Schwarzenfels (den genauen Standort der Ruine kann der Meister festlegen) macht jeder einen großen Bogen, da sie die Heimstatt des Höhlendrachen *Arlopir* sein soll. Seit einiger Zeit ist das Untier jedoch nicht mehr in der Gegend gesehen worden und der Hort verwaist (siehe Seite 118).

Der Gernat schlängelt sich durch sanftes Hügelland mit Wald und Heide. Hier gibt es zwischen Holzfällersiedlungen und kargen Feldern nur wenig plündernswertes Gut. Die kaiserliche **Trutzburg Hallingen** und das dazugehörige Dorf (500 Einwohner, Tempel von Praios und Travia) haben unter den Raubrittern der kleinen Burg Bregelsaum zu leiden. (Auch der Standort von Burg Bregelsaum kann der Meister selbst festlegen.)

Bedeutender Marktort der Gegend ist **Wutzenwald** (650 Einwohner, Tempel von Rondra und Peraine, Travia-Schrein), wo sich der wichtigste Peraine-Tempel der Wildermark befindet. Hier erteilt der Pfleger des Landes* Rat und Tat zum Wiederaufbau von Dörfern und dem Einsäen von Feldern. Besonders den Kampf gegen gelegentlich auftretende dämonische Samen und Bäume hat er sich zum Ziel gesetzt und sendet immer wieder Abenteurer in dieser Sache aus (◂ **181 D**). Die Geweihten der Göttin werden üblicherweise von keinem Kriegsfürsten angetastet, ist doch jeder an ergiebigen Ernten interessiert – und sei es nur, um die eigenen Schergen mit dem geplünderten Korn zu ernähren.

Irgendwo im Hügelland soll die Blutkerbe (◂ **182 B**) liegen, ein verborgenes, legendäres Tal des Kor, von dem erzählt wird, der Geifernde Schnitter habe es nach dem Jahr des Feuers selbst in das Land geschlagen. Hier liegt angeblich inmitten von Bächen aus Blut sein Heiligtum, das jedem, der die heiligen Wächter besiegen kann, göttliche Kampfesgaben schenkt. (Die Blutkerbe wird eine Rolle in der Wildermark-Kampagne spielen.)

Von schroffen Bergen und steilen Klippen – der Nordosten

Der Nordosten der Wildermark für den eiligen Leser
Gebiete: Hohe Sichel, Sichelwälder
Baronien: Echsmoos, Mistelhausen, Oppstein, Wolkenried und Zippeldinge in der Hohen Sichel, Friedwang, Oppstein, Rammholz, Rappenfluhe, Rosenbusch und Wolkenried in den Sichelwäldern
Rohstoffe und Handelsgüter: Holz, Schiefer, Quarzsand, Silber, Blutstein, Elektrum, Holzkohle, Tusche, Zwergenkohle
Wichtige Siedlungen: Rappenfluhe, Oppstein und Moosbrunn in den Sichelwäldern
Wichtige Befestigungen: Burg Gryffenstein in der Hohen Sichel, Burg Rappenstein, Burg Madaleth und Bachenburg in den Sichelwäldern
Wichtige Verkehrswege: Karrenweg von Rappenfluhe nach Friedwang, schwer gangbare Gebirgspfade

Der Nordosten der Wildermark wird von den schroffen Hängen der Schwarzen Sichel und deren vorgelagerten bewaldeten Höhenzügen gebildet. Die Täler der Hohen Sichel sind von breitschultrigen Schieferbergen mit Almen und steinigen Hängen umgeben und nur dünn besiedelt. Mancherorts wird neben Schiefer auch wertvoller Quarzsand abgebaut, der zur Glasherstellung benötigt wird. Einige Dörfer stehen – teilweise schon seit vielen Jahren – unter der Knute des Goblin-Häuptlings *Ziplim* (siehe Seite 152), so dass fremde Machthaber nur schwer Fuß fassen können.

Die Schwarze Sichel kennt viele sagenhafte Berge, die über dem Land thronen: Der vier Meilen lange Yrrwen-Gletscher in der Baronie Echsmoos gilt bei Goblins und Menschen gleichermaßen als ein Heiligtum der Berggiganten. In Anbetracht der nahen Silberminen liebäugelt mancher Kriegsfürst mit der Kontrolle der Pilgerstätte um Einfluss auf die Goblinstämme der Umgebung zu gewinnen. Die Blitzspitze (*) wird bei jedem Gewitter von zahllosen Himmelsfeuern erhellt. Es heißt, dass Rondra auf dem Gipfel einem würdigen Kriegsfürsten Unverwundbarkeit verleihen würde, doch bisher kam jeder Anwärter in der Wetterküche um. Ein anderer legendenumrankter Berg ist der schroffe Gehörnte Kaiser, mit seinen drei Gipfeln eine der höchsten Erhebungen der Schwarzen Sichel (◂ **180 A**) Burg Gryffenstein am Fuß des Berges soll den Zugang zu Kavernen im 'Kaiser' kontrollieren. (Sowohl die Lage der Blitzspitze als auch die des Gehörnten Kaisers können vom Meister festgelegt werden.)

Die Sichelwälder, Vorgebirge der Hohen Sichel, beherbergen deutlich mehr Menschen als das eigentliche Gebirge, aber auch Goblins und Orks. Am Ende einer tiefen Klamm soll sich ein Schädelheiligtum der Schwarzpelze befinden. Bei **Rappenfluhe** (700 Einwohner, Tempel von Firun und Ingerimm) liegt das Morunger Moor, in dem jedoch kaum Torf gewonnen wird. Die Dörfler fürchten es als unheimlich und verwunschen. Geschichten von einem dämonischen Baum namens *Uzzandtron*, der in Sokramors Leib wuchert, machen die Runde (siehe Seite 106). Wichtige Befestigungen sind der Rappenstein, eine Höhenburg nördlich von Rappenfluhe, und Burg Madaleth, die als Wacht gegen die Goblins der Hohen Sichel fungiert, und in deren Nähe sich eine Silbermine befindet, in der gelegentlich Elektrum gefunden wird.

In **Oppstein** (650 Einwohner, Tempel von Praios, Travia, Boron und Ingerimm) wird aus dem Silber der Sichel allerlei Geschmeide gefertigt. Es heißt, dass die hiesigen Druiden mit den Hexen des nahen Hörnerbergs im Zwist liegen, doch noch ist es keinem Kriegsfürsten gelungen, aus dieser Tatsache Profit zu schlagen.

In den südlichen Sichelwäldern findet man bisweilen riesige Mauerreste und große Trolltische – einige sollen regelmäßig von Bergschraten aufgesucht werden, die man hier als 'Steingärtner' bezeichnet. In dieser Gegend gibt es Silberminen und eine Förderstätte für Zwergenkohle (beide werden in Zukunft nicht weiter beschrieben). Auf dem Grund der Orkensaufe, eines flachen Sees in der Baronie Friedwang, an dem Kairan wächst, soll ein Tor in die Feenwelten liegen. In den Bäumen des Krammholzes nisten magieempfindliche Nachtwinde. Garanten der Herrschaft über das Umland sind die trutzige Bachenburg in der Baronie Rammholz sowie der Marktflecken **Moosbrunn** (550 Einwohner, Travia-Tempel, Ingerimm-Schrein).

Die einstige Golgariten-Burg Boronia wurde im Jahr des Feuers durch Untote eingenommen und zerstört. Heute soll es in der Ruine spuken (◂ **184 A**).

Von Flussauen und weiten Ebenen – das Zentrum

Das Zentrum der Wildermark für den eiligen Leser
Gebiete: Dergelauen, Zweimühlener Land, Baernfarnebene
Baronien: Dergelsmund, Grassing, Königsweber, Ochsenweide und Wehrheim in den Dergelauen, Bröckling, Königsweber, Ochsenweide und Zweimühlen im Zweimühlener Land, Bohlenburg, Gallys und Grassing in der Baernfarnebene
Rohstoffe und Handelsgüter: Korn, Obst, Obstbrände, Rinder, Fleisch, Pergament
Wichtige Siedlungen: Auraleth, Dergelheim, Ochsenweide und Grassing in den Dergelauen, Zweimühlen im Zweimühlener Land, Talf, Gallys und Bohlenburg in der Baernfarnebene
Wichtige Befestigungen: Burg Auraleth, Schloss Randolphshall, Burg Grassing und Zollfeste Grassing in den Dergelauen, Burg Rabenmund und Bockelburg im Zweimühlener Land, Gallys in der Baernfarnebene
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I, Dergel, Olku

*) Der Name des höchsten Peraine-Geweihten der Region bleibt in offiziellen Publikationen unerwähnt. Sie können hier nach Belieben eine Figur – zum Beispiel auch einen passenden Spieler-Geweihten – einsetzen.

Das Gebiet der Dergelauen zwischen Wehrheim und Ochsenwasser gehört zu den dichter besiedelten Regionen des Mittelreichs, auch wenn nach dem Jahr des Feuers viele Höfe leer stehen und einige Siedlungen gänzlich verlassen sind. Entlang des Flusses liegen die Weiden von Darpatrindern. Neben vereinzelten, fuhrwerksgroßen Nestern von Drachenlibellen in der Au kennt man auf einem See den größten dieser Insektenbaue, das schwimmende *Schloss der Feuerfliegen*. Es soll Hunderte Drachenlibellen und ihre höchste Königin beherbergen und hat bislang jedem Ausräucherungsversuch standgehalten.

Burg **Auraleth**, Stammsitz des Bannstrahler-Ordens, wird von den Praioten unter Führung des Beschirmers *Hagen von Föhrenstieg* (siehe Seite 159) gehalten. Zwar wurde die Vorburg mehrmals geplündert, doch die teils heiligen, teils verfluchten Schätze im Innern der Burg sind unangetastet (**182 A**). Um die Burg herum hat sich inzwischen eine kleine Flüchtlings-Siedlung gebildet (300 Einwohner). Die Menschen tragen mit spärlichem Vieh und Korn zur Versorgung bei und genießen im Gegenzug den Schutz der Bannstrahler.

Von **Dergelheim** (500 Einwohner, Tempel von Rondra, Travia und Peraine), das von Obstgärten und Imkereien gesäumt ist, und dem nahe gelegenen Schloss Randolphshall lassen sich Raubzüge am Dergel und auf der Reichsstraße unternehmen. Kriegsfürsten müssen hier jedoch beständig den mysteriösen *Finstermann* fürchten (siehe Seite 119). Dergelheim wird ebenso wie der Finstermann eine Rolle in der Wildermark-Kampagne spielen.

Die hiesigen Rinderhirten sind zwar auf das Wohlwollen der Kriegsfürsten angewiesen, haben sich jedoch in größeren Gruppen zusammengeschlossen und damit ihre Wehrhaftigkeit erhöht. Ihr beliebtester Versammlungsort ist **Ochsenweide** (500 Einwohner, Travia-Tempel, Ortfried-Schrein), in dem auch alljährlich der 'Stierflug' stattfindet, eine Stierakrobatik mit kultischer Bedeutung.

Im Marktflecken **Grassing** (400 Einwohner, Travia-Tempel, Peraine-Schrein, Burg) ergriff vor einiger Zeit ein Schwarzmagier die Macht, der eine Chimäre aus Ochse und Adler schuf und als den wiedergekehrten heiligen Stier *Ortfried* ausgab (siehe Seite 107). Zwar starb der Zauberer kurz darauf unter ungeklärten Umständen, aber die Dörfler der Umgebung verehren die Kreatur noch immer. Wer es dem heiligen Stier gegenüber an Respekt mangeln lässt, der wird schnell mit Mistforken und Dreschflegeln verjagt. (*)

Nicht verwechseln sollte man Burg und Dorf Grassing mit der Zollfeste Grassing, die sich unweit von Rankaraliretena im Dergel erhebt. Von hier aus kann der Handel auf dem Fluss kontrolliert werden, doch finden sich die Besatzer der Feste auch immer wieder von der Außenwelt abgeschnitten, wenn die umliegenden Auen von anderen Kriegsfürsten erobert werden.

Zwischen Dergelauen und den Wäldern der nördlichen Wildermark liegt das fruchtbare Zweimühlener Land, das einst als Kornkammer Darpatiens galt. Burg Rabenmund ist die gedrungene Stammburg des vor allem in Wilder- und Traviamark stark vertretenen Adelshauses, dem alle Fürsten Darpatiens entstammten.

Wichtigster Ort des Umlandes ist die Stadt **Zweimühlen** (700 Einwohner, Tempel von Travia, Peraine und Phex, wird in der Wildermark-Kampagne vorkommen), die häufig den Besitzer wechselt. Die Bewohner haben inzwischen einen gewissen Fatalismus entwickelt und öffnen klar überlegenen Gegnern freiwillig Tür und Tor. Auf diese Weise hat sich auch *Zordan von Elenvina*, Berater der früheren Gräfin, als Stadtverwalter gehalten. Wie eine biegsame junge Birke dient er beflissen allen Herren, um so von ihnen Maßnahmen zur Verbesserung des Lebens der Bevölkerung zu erbitten. Aufstände lehnt er aus Sorge um seine Schutzbefohlenen strikt ab. Allerdings arbeitet er heimlich auch mit einer kleinen Räuberbande zusammen, die in der Ruine der alten Bockelburg ihr Lager hat. Sie besteht zum Großteil aus ehemaligen Bütteln der Stadt, die bevorzugt die Häscher grausamer Kriegsfürsten zu richten versuchen. (Auch die Bockelburg wird in der Wildermark-Kampagne vorkommen.)

Zwischen Ochsenwasser und Schwarzer Sichel wachsen das hohe Gras und der Farn der Baernfarnebene, die sich vom Markt **Talf** (500 Einwohner, zerstörter Rondra-Tempel, Imkereien) bis zur Rabenmark erstreckt. Unterbrochen wird sie nur von einzelnen Felsenbergen, die aus dem Land ragen, und den unwirtlichen Egelsümpfen in der Nähe von Gallys.

Im Vorland der Trollzacken leben die Einwohner von karger Viehwirtschaft und Fischfang auf dem Ochsenwasser. In **Bohlenburg** (450 Einwohner, Tempel von Praios und Rondra, Burg) hat sich über die Herrschaftszeiten verschiedener Kriegsfürsten hinweg eine strenge und stark ordnungsliebende Gemeinschaft herausgebildet, in der schon kleinste Vergehen mit harten Strafen geahndet werden.

Gallys

Die Stadt Gallys für den eiligen Leser
Einwohner: 850
Garnisonen: 25 Schläger und Leibwächter Arnhilds, wechselnde Anzahl Schergen anderer Kriegsfürsten
Tempel: Firun, Kor, Travia-Schrein
Besonderheiten: wehrhafte Hügelstadt, Torwächter-Golem, alchimistische und magische Werkstätten

Der bedeutendste Ort vor der Trollpforte thront an der alten Reichsstraße auf dem Artema-Berg über der Baernfarnebene. Die Gassen innerhalb der sechs Schritt hohen Stadtmauer sind eng, steil und treppenreich und können nur auf dem Hauptweg von Fuhrwerken genutzt werden. Neben einem bunten Markt, Spelunken, Bordellen und finsteren Mietgesellen für jede Schandtat bietet Gallys auch eine gewisse Auswahl an Alchimisten und Magiern (von Heilern bis zu Dämonenbeschwörern), die schon die ein oder andere besondere Waffe für Kriegsfürsten ersonnen haben.

Herrin der Stadt ist die intrigante *Arnhild von Darbonia* (siehe Seite 157), einst eine Vasallin der Warunkei. Sie wäre schon lange von stärkeren Kriegsfürsten hinweggefegt worden, besäße sie nicht eine Trumpfkarte: Sie ist die Einzige, die dem kolossalen Torwächter-Golem allmorgendlich befehlen kann, das einzige Stadttor wieder freizugeben.

Von Fehdelust und Adelsstreit – der Süden

Die südlich des Dergel gelegenen und zur garetischen Grafschaft Hartsteen gehörenden Gebiete der Wildermark werden von Raubrittern und einem Kampf um die Grafenwürde geprägt. Sie sind in der Spielhilfe **Herz des Reiches** auf den Seiten 67f. und 75 beschrieben.

Söldner und Geister – Die Ruinen von Wehrheim

Entstehung der Ruinenstadt

Wehrheim, das bereits 601 v.BF von Kaiser Fran-Horas gegründet wurde, galt lange Zeit als 'stählernes Herz des Reiches' und Bollwerk gegen Feinde aus Nord und Ost. Stolz ragten die mächtigen Mauern auf, majestätisch thronte die Grafenburg Karmaleth über der Stadt, und standhaft hielten die Soldaten der Reichsarmee Wacht gegen die Feinde des Kaisers. Die Bürger kaum einer anderen Stadt des Reiches waren als so ordnungsliebend und gesetzestreu bekannt wie die 12.000 Einwohner Wehrheims.

Doch all dies half der Stadt nichts, als das Verderben am 24. Peraine 1027 BF in Form der Fliegenden Festung kam. Im zerstörerischen *Magnum Opus des Weltenbrandes* wurde das Reichsheer auf dem Mythraelsfeld vor den Toren Wehrheims vernichtet, fast alle Bürger kamen in dem Inferno ums Leben – verbrannt, unter Trümmern begraben, von dämonischen Dornranken zerfetzt. Riesige Spalten

Die Ruinen von Wehrheim für den eiligen Leser
Einwohner: ca. 700
Herrschaft / Politik: Söldnerherrschaft unter 'Schwertfürst' Leomar vom Berg
Garnisonen: 30 Novadi-Krieger als Leibgarde des Schwertfürsten, zwischen 100 und 500 Söldner der Wehrheimer Waldlöwen, oft im Dienste anderer Machthaber unterwegs; wechselnde Anzahl weiterer Söldner
Tempel: Rondra, Kor-Schrein
Wichtige Schenken: 'Höhle des Löwen' (Q5/P5, Stammlokal der Wehrheimer Waldlöwen), 'Blutsäufer' (Q1/P2, blutrünstige Kundschaft mit locker sitzenden Klingen)
Handel und Gewerbe: Handelsknotenpunkt am Schnittpunkt zweier Reichsstraßen; kaum eigene Waren; großer Söldnermarkt
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Answin von Rabenmund (ehemaliger Graf und Befreier der Stadt), der Graue Mann vom Ochsenwasser (Wassergeist, der durch Opfergaben besänftigt wird), der Kleine Schmied (Oberhaupt der mysteriösen Wehrheimer Hämmerlinge)
Besonderheiten: Die gesamte Stadt besteht aus baufälligen Ruinen; viele Geistererscheinungen; Mythraelsfeld vor der Stadt
Stimmung in der Stadt: von Kaltschnäuzigkeit und rohem Zeitvertreib geprägte Söldnerherrschaft, oft jedoch unter der Fassade verborgene Angst. Über die Geister macht man tagsüber raue Scherze, nachts fürchtet man sie.
Was die Wehrheimer über ihre Stadt denken:
»Stadt der Söldner, Stadt der Geister – wen kümmert das schon? Solange Gold und Silber fließen, geht es uns besser als anderswo.«
»Die Götter haben diese Stadt verlassen, aber wer braucht schon die Götter?«

taten sich in der Stadt auf, ganze Gebäude wurden in die Tiefe gerissen, selbst der Dergel verschwand in einem großen Riss in der Erde. In der Folge wurde Wehrheim von Schergen der Heptarchen und Untoten besetzt, bevor *Answin von Rabenmund* sie 1028 BF vertrieb, aber kurz darauf wieder weiter zog.
Später fand in den nur noch von nächtlichen Geistern bevölkerten Ruinen der ehemalige Reichserzmarschall *Leomar vom Berg* (siehe Seite 157) mit seinen Getreuen eine Zuflucht, als er nach der Schlacht der Drei Kaiser aus dem Machtbereich Kaiserin Rohajas floh. Hier, wo er schon früher als oberster Soldat des Reiches residierte, schuf er eine Heimstatt für einstige Soldaten und vergessene Veteranen – eine Stadt der Söldner. Heute ist Wehrheim einer der größten Märkte für bezahlte Kämpfer im Mittelreich, eine Anlaufstelle für Landsknechte, Glücksritter und diejenigen, die ihrer Dienste bedürfen.

Herrschaft der Söldner

In Wehrheim schreitet kaum jemand ohne Waffe einher. Eine schnelle Klinge ist weit mehr wert ist als hohe Geburt oder ein klangvoller Titel. Leomar agiert weniger als despotischer Befehlshaber der Söldlinge, sondern eher als anerkannter Schutzpatron und Richter, der sich auch nach dem Reichszerfall seinen früheren Soldaten gegenüber in der Pflicht sieht. Als Schwertfürst gebietet er über die große Söldnergruppe der *Wehrheimer Waldlöwen* (siehe Kasten) und vermittelt seine Kämpfer an Machthaber der Wildermark und darüber hinaus. In den alltäglichen Kämpfen der Wildermark bleibt Leomar unparteiisch und stellt ohne Unterschied Söldner für jeden, der den *Khunchomer Kodex* achtet. Zum Unmut so manches Untergebenen hat er offenbar kein Interesse daran, seinen eigenen Machtbereich zu vergrößern. Stattdessen beschränkt er sich auf die Herrschaft über Wehrheim, das er mit seinen Söldnern relativ gut verteidigen kann. Sollte doch einmal eine größere Armee – beispielsweise ein Heerzug der Kaiserin – auf Wehrheim marschieren, so zieht sich Leomar mit seinen Truppen in die Wälder des Wehrheimer Forstes zurück, wo er angeblich einen geheimen Hort unterhält, in dem er auch Reichtümer lagern soll. (*)
An der Dergelfähre und den beiden Reichsstraßen in der näheren Umgebung lässt der Schwertfürst gerade so viel Wegzoll eintreiben, dass es sich für die Händler nicht lohnt, andere, möglicherweise unsichere Wege zu nehmen.
Zusammengehalten wird das Leben in der Ruinenstadt von den *Ehernen Regeln*, die Leomar erlassen hat. Sie folgen der Maxime "hart aber gerecht" und besagen unter anderem, wie man zu einem Waldlöwen wird (durch Loyalitätsbeweis und Mutprobe, letztere meist verbunden mit dem Saufen von *Löwenbiss*-Schnaps) oder dass alles in und um Wehrheim Erbeutete dem Schwertfürsten gehört (was Fremde hier meist vor Überfällen bewahrt). Sie regeln Streitigkeiten unter Waldlöwen (meist mit einem Gottesurteil) und zwischen Waldlöwen und Fremden (oft keine gute Ausgangsposition für den Auswärtigen). Untereinander könnten sich Fremde in Wehrheim hingegen bestehlen, beschuldigen und totschlagen, ohne dass es einen Waldlöwen interessieren muss. Trotz oder auch wegen dieser großen Freiheiten zieht es immer wieder Glücksritter mehr oder weniger guter Gesinnung in die Ruinenstadt.

Die Wehrheimer Waldlöwen

Im Söldnerverband unter der Führung Leomars finden sich neben ehemaligen Reichssoldaten und Söldner-Veteranen auch manche Halsabschneider und Schlagetots, die einzig die Gier nach Gold antreibt. Die Waldlöwen sind zeitweise im vertraglichen Dienst unter verschiedenen Herren in alle Winde verstreut, fühlen sich aber durch die Wahlheimat Wehrheim und die Ehernen Regeln miteinander verbunden. Auch viele Handwerker, Krämer und andere Bewohner Wehrheims, die länger als ein paar Wochen in der Stadt hausen, sind Mitglieder der Waldlöwen. Sie alle sind an der Tätowierung eines Löwenkopfes auf dem rechten Oberarm zu erkennen, der bei der Aufnahme in die Söldnergruppe eingestochen wird. Wer den Verband verlässt oder verstoßen wird, dem wird das Erkennungszeichen wieder ausgebrannt.
Die Herrschaft Leomars basiert vor allem auf dessen Ansehen und ist nicht bei allen Söldnern so fest, wie dies nach außen den Anschein hat. Mancher Unterführer hat schon damit geliebäugelt, den Herren der Landsknechte von seinem Thron zu stoßen, doch haben Leomars Rückhalt unter den ehemaligen Reichssoldaten, die Leibgarde und sein eigener Schwertarm bisher jede Meuterei vereitelt.
Die 30 novadischen Elitekrieger Leomars sind der Rest einer Truppe, die 1027 BF in einem Vertrag zwischen Mittelreich und Kalifat, dem *Frieden von Unau*, vom Kalifen dem Mittelreich für den Kampf gegen die Schwarzen Horden zur Seite gestellt wurde. Da die Wüstenkrieger jedoch Reichsregentin Emer, einer ungläubigen Frau, keinen Eid leisten wollten, schworen sie sich auf den Reichserzmarschall ein, der als Befreiungskämpfer *El'Omar* ein bei den Novadis hoch angesehener Held ist. Durch ihr Wort an ihn gebunden folgen sie Leomar, bis er sie eines Tages wieder entlässt.

Die Ruinenstadt

Das Bild Wehrheims bietet für jeden, der die alte Reichsstadt kannte, einen niederschmetternden Anblick. Tiefe Verwerfungen ziehen sich quer durch die Stadt, die meisten Gebäude sind teilweise oder ganz eingestürzt. Was noch steht, ist in der Regel nur eine baufällige Ruine mit rissigen Wänden und aufgeplatztem Steinfries. Die ehemals stolzen **Eisernen Mauern**, die einst mit Elementarzauberei des Erzes gestärkt wurden, haben die Zerstörung etwas besser überstanden als der Rest der Stadt. Dennoch sind ganze Wallabschnitte eingestürzt, Kasematten und Wehrgänge nur an den wenigsten Stellen noch nutz-

bar. Das südwärtige **Kaisertor** ist intakt und von Wachen der Söldner besetzt, während das **Donnertor** im Norden halb und das ostwärtige **Kavallerietor** ganz zusammengebrochen sind. Aus dem Stadtgraben ist das Wasser versickert, und im zurückgebliebenen Schlick verstecken sich Ghule, die nachts hervorkriechen.

Viele Gassen der Stadt sind von Schutt blockiert, Mauerfragmente werfen lange Schatten über Trümmerfelder. Hinter der nächsten Ruinenwand mag man in eine Runde würfelnder und prassender Söldner am Garfeuer stolpern, verwilderte Hunde aufschrecken oder mit rieselnden Steinen in eine Erdspalte rutschen. Die Verwüstungen sind vor allem im Osten und Süden der Stadt groß und haben stellenweise keinen Stein mehr auf dem anderen gelassen.

Mit Schnaps und Schwertknauf – Bewohnte Gebäude

Die Söldner leben vor allem im südwestlichen Bereich Wehrheims von Burg Karmaleth bis zum Söldnermarkt. Sie behausen einige weniger zerstörte Gebäude und meiden die besonders durch Geistererscheinungen geplagten Stadtteile. Bretterverschläge und bunte Planen machen manche Ruinen wohnlich, Strohlager und Beuteverstecke liegen an möglichst geschützten Stellen. Neben den Waffenknechten bewohnen noch 200 weitere Menschen die Ruinenstadt, die oft woanders Hof oder Werkstatt verloren haben und nun hier ihr Glück versuchen: Lederer und Schmiede haben die Gasse zu ihrer Handwerkerstube gemacht, Gastwirte bedienen unter löchrigen Dächern, Krämer, Liebesdiener und Spielleute preisen ihre Angebote. Nachts wagt man sich nur ungern alleine hinaus, hilft doch das schärfste Schwert nichts gegen die erscheinenden Toten.

Die zugigen Überreste von **Burg Karmaleth** dienen als Beutelager und vor allem als Rückzugsort vor Feinden, wenn es in der Stadt zu Kämpfen kommt. Stände und Buden findet man tagsüber auf dem belebten **Söldnermarkt** im Zentrum der Stadt. Hier verkaufen Bauern Vieh und Rüben, Händler verhökern Waffen und Bier, Moorjäger bieten Irrlichtstaub und Flügel von Drachenlibellen an, und Gesandte von Auftraggebern können zielsicher die geeignete Söldnertruppe finden. Meist scharlatanische Geisteraustreiber und Spiritisten bleiben ebenfalls nicht aus. In der **Höhle des Löwen**, der lautesten Söldnerschenke, gehören Schlägereien zum Zeitvertreib. Ortsfremde müssen sich häufig einer Art Initiationsritual unterziehen, wenn sie sich hierher verirren – doch nur wenige halten den selbstgebrannten *Wehrheimer Löwenbiss* aus, ohne sich zu übergeben. Den Schwertfürsten kann man meist in der nur wenig zerstörten ehemaligen **Neuen Reichsvogtei** finden.

Von den alten Tempeln der Stadt hat einzig Rondras **Tempel des Heiligen Leomar Drachenherz** die Zerstörung der Stadt einigermaßen überstanden. Zwar ist die große Tempelhalle zerstört, aber das Allerheiligste mit der Statue der Göttin steht noch. Hier hat sich die seit der Schlacht in den Wolken einarmige Hochgeweihte *Junivera von Seihwick* (siehe Seite 158) einquartiert, um der Himmlischen Leuin zu dienen und die Söldner an die Gebote Rondras heranzuführen. Sie geht beim Schwertfürsten ein und aus, obwohl dieser noch nie bei einer der Andachten im Tempel gesehen wurde.

Konkurrenz hat die Löwendienerin vor kurzem durch den kahlköpfigen Kor-Geweihten *Arabul Neunhieb* erhalten, der Wehrheim zur Stadt des Schwarzen Schnitters erklärt hat. Er errichtete in direkter Nachbarschaft des Rondra-Tempels einen **Kor-Schrein**. Seine flammenden Predigten und Blutopfer ziehen gerade unter den verwegenen Söldnern immer mehr Gläubige an, was schon zu offenem Streit mit Junivera geführt hat.

Trümmer und Staub – Unbewohnte Ruinen

Abseits der bewohnten Stadtteile verhallen die gegrölten Söldnerlieder schnell in den Schatten zwischen Ruinenmauern. Wer sich hier herumtreibt, sucht etwas, hat etwas zu verbergen oder ist selbst bei den Waldlöwen nicht gelitten. Die **Kaserne der Wehrheimer Garde** ist recht intakt, aber beängstigend menschenleer. Im fast vollständig zerstörten Osten der Stadt steht einzig noch die **ehemalige Stadtwache**, ein Trutzbau aus der Zeit der Priesterkaiser, der von allerlei lichtscheuem Gesindel bewohnt sein soll. Es heißt, dass vom Keller der Festung aus Gänge in andere Teile der Ruinen abgehen (184 C).

Die Tempel des Efferd, der Rahja und der Tsa wurden mitsamt einem Großteil des **Tempelgartens** in die Tiefe gerissen. Der ehemalige **Praios-Tempel** ist in zwei Hälften gespalten und wird besonders nachts immer wieder von verhüllten Gestalten aufgesucht, die in den Trümmern stöbern (184 E). Besonders hart wurde der **Ingerimm-Tempel** von den antielementaren Kräften des Magnum Opus getroffen. Das Gebäude ist durch mehrere Spalten regelrecht von der übrigen Stadt abgeschnitten, und nachts ist immer wieder unheimliches Hämmern aus den Ruinen des Gebäudes zu hören. Dies ist auch der Grund, warum kaum jemand bisher versucht hat, die Schätze des Tempels zu bergen (184 F).

Ein Paar von Travia-Geweihten hatte gehofft, den rauen Gesellen Wehrheims die Lehren der Götter näher zu bringen, wurde jedoch von einigen betrunkenen Söldnern erschlagen. Die Geister von *Mutter Walburg* und *Vater Linnert* versuchen dennoch weiterhin, ihren göttlichen Auftrag zu erfüllen, und spuken nun in einer ehemaligen Taverne. Da unerschrockene und göttertreue Reisende im Haus Unterschlupf für die Nacht finden können, wird das Haus in Anspielung an das ausgebrannte Mobiliar von den Söldnern respektlos als **'Gasthaus Zur angesengten Gans'** bezeichnet (184 G).

Jenseits der geborstenen Mauern

Die **Kettenfähre** über den Dergel steht meist unter Kontrolle der Waldlöwen, was auf Grund der Tatsache, dass nur hier Fuhrwerke den Fluss überqueren können, zu ganz ansehnlichen Zolleinnahmen

führt. Ein Stück flussabwärts verschwinden die Wassermassen des Dergels gurgelnd in einer mächtigen Bodenspalte, dem Dergelgrab. Erst einige Meilen weiter tritt der Fluss wieder an die Oberfläche. Gruppen zu Fuß können das trockengefallene und sehr unwegsame Flussbett nutzen, um den Zoll zu umgehen. Nordwestlich von Wehrheim erhebt sich die verlassene Ordensburg der Templer zu Jergan, deren rondrianische Gemeinschaft untergegangen ist.

Auf dem östlich der Stadt gelegenen Mythraelsfeld lastet der Schatten der katastrophalen Schlacht noch immer schwer: Der Boden ist karg und von vielen Klüften durchzogen. Gelegentlich ragen blanke Knochen aus dem Grund. Bösartige Geister, Untote und unnennbare Wesenheiten erheben sich bisweilen. Trotz aller Bemühungen eines Boron-Geweihten und obwohl von vielen Soldaten nur Staub blieb, sind noch immer manche Gebeine unbestattet. Ghule tragen das Ihre dazu bei, dass immer wieder neue Leichen ausgegraben werden. Wer das Schlachtfeld bei Tag überqueren muss, der versucht es so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Bei Nacht jedoch wagen es nur die Mutigsten oder Verderbtesten, die Wallstatt zu betreten, auf der die Erscheinungen Schmerz und Blutdurst der Schlacht aufgesogen haben. (184 D)

Stadt der Geister

Wenn das Praiosmal hinter dem Horizont versinkt und die Schatten länger werden, dann verschließen die meisten Wehrheimer ihre Türen, rücken näher an die Wachfeuer und verschließen die Ohren mit Wachs. Denn nachts gehört Wehrheim nicht mehr den Söldnern, sondern den geisterhaften Erscheinungen der Verstorbenen. Zwar hat sich vor kurzem ein Geweihter des Boron in der Stadt niedergelassen, doch wird er alleine wohl noch viele Jahre benötigen, bis alle ruhelosen Seelen in Borons Hallen eingehen können. In der Ferne sind die Erzählungen von Geistern gewuchert zu Schauermärchen über Knochenwände und Blutbrunnen, die jede Nacht in Wehrheim emporwachsen.

Sollten sich Ihre Helden entgegen dem Rat der Einheimischen nach Einbruch der Dunkelheit nach draußen wagen, so orientieren Sie sich an der folgenden Liste exemplarischer Geister. Viele der tausend Geister, die in Wehrheim allnächtlich erscheinen, sind voller Schmerz oder Zorn über ihr Schicksal und versuchen jeden ins Verderben zu ziehen, der sich ihnen nähert. Andere wollen vermeintliche Fehler wieder gutmachen, helfen den Menschen oder gehen stumpf ihren Aufgaben aus Lebzeiten nach. Genauere Informationen zu Geisterwesen finden sich in **Mit Geistermacht und Sphärenkraft** auf den Seiten 107–112.

- In einer einsamen Gasse ist auf einmal das rhythmische Geräusch von Stiefeln auf Kopfsteinpflaster zu hören. Kurz darauf materialisiert sich aus dem Nichts ein Trupp der Wehrheimer Garde, der im Gleichschritt die Straße herunter marschiert und die Helden nicht beachtet.
- Ein kleines Kind folgt den Helden neugierig auf Schritt und Tritt. Es ist fest davon überzeugt, noch am Leben zu sein.
- Wenn die Helden Lärm machen, kann der Geist eines der berühmten Wehrheimer Nachtwächter auf sie aufmerksam werden, dessen Laterne ein bleiches Licht ausstrahlt. Er wird sehr penetrant versuchen, die schon lange nicht mehr gültige nächtliche Ausgangssperre durchzusetzen und den Helden dabei durch seine einem Spuk ähnlichen Fähigkeiten gefährlich werden.
- Ein kleines Mädchen, das voller Angst zum Himmel deutet und sich auf einmal in eine Staubwolke auflöst, um sich kurz darauf wieder zu manifestieren und die Stunde ihres Todes immer wieder aufs Neue zu erleben.
- In einigen Bereichen kreischen und brüllen jede Nacht unruhige Geister ihre Seelenpein heraus. Wer sich in die Nähe dieser armen Seelen wagt, wird durch ihre Schreie immer weiter angezogen (einem Irrlicht ähnlich), bis er in tiefen Spalten sein Verderben findet.
- Die Gefesselte Seele eines Deserteurs, der seinem Schlachtentod doch nicht entfliehen konnte, wartet allnächtlich auf eine neue Invasion der Schwarzen Horden, um seine Schuld begleichen zu können. Sollte ihn die Kleidung und Bewaffnung der Helden an seine Feinde erinnern, wird er seine Waffen gegen sie erheben.
- Im zerstörten fürstlichen Marstall warten Dutzende Erscheinungen von Schlachtrössern allnächtlich darauf, ihre Dienste zu erfüllen und erlöst zu werden.
- In der Nähe des alten Kerkers streifen Nachtalben umher, die nach Menschen suchen, um ihnen die Lebenskraft auszusaugen. Sie warten dabei häufig in der Nähe von Gruftnebeln, die ahnungslose Opfer zu sich locken.

Auch ist fast jede Nacht ein unheimliches Hämmern zu hören, für das unterschiedliche Gründe vermutet werden. So spricht manch einer von den Befreiungsversuchen eines unter der Stadt gefangenen Dämons oder den gepeinigten Seelen der umgekommenen Schmiede der Stadt. Einige Bewohner kennen hingegen immer noch die alten Geschichten von den Wehrheimer Hämmerlingen unter der Führung des *Kleinen Schmiedes*, die früher des Nachts allerlei Schmiedearbeiten bis hin zu Ritterrüstungen vollendeten. (184 B)

Die Kriegsfürsten der Wildermark

»Unter Kors Hohnlachen schreiten sie über das Land, entzünden ihre Horden, kämpfen, bluten, morden, brennen. Die Verführung des Schwerts lässt sie gegeneinander streiten, Burgen und Dörfer mit Gewalt nehmen. Gleich ob sie behaupten, von Praios, der Kaiserin, einer alten Blutlinie, einem Gottesurteil oder einem haarigen Orkgötzen ihre Legitimation erhalten zu haben: Kriegsfürsten sind sie allesamt und ohne Ausnahm'.«

—Travidan, darpatischer Barde, neuzeitlich

Bedeutendste Mächtegruppe in der Wildermark sind die Kriegsfürsten, deren jeweiliger Herrschaftsbereich meist nur soweit reicht, wie ihre Schergen ihre Interessen durchsetzen können. In der Region halten sich mehrere Dutzend solcher Machthaber mit teils sehr kleiner Gefolgschaft, teilweise aber auch mit mehreren hundert Bewaffneten, auf. Einige Kriegsfürsten werden im Folgenden beispielhaft vorgestellt.

Für die Kaiserin! – Ludalf von Wertlingen

»Entsende eine Lanze nach Oppstein, Oberst. Wollen wir mal sehen, ob der Baron dann immer noch so unkooperativ ist. Und veranlasse Nachforschungen, was mit den verschwundenen Depeschen an die Kaiserin geschehen ist. Ach ja, und schick diese Hasardeure herein, die aus Wehrheim und vom Geächteten berichten können! Ansonsten darfst du dich zurückziehen.«

—Marschall Ludalf von Wertlingen zu seinem Stellvertreter, neuzeitlich

»Stens. Wir konstatieren: Die Größe der dem Marschall von Wertlingen unterstellten Truppen erscheint gemäß Darlegungen als ausreichend, um Zehnt einzutreiben, Recht zu sprechen und die als 'Kriegsfürsten' bezeichneten Räuberhauptleute zu arretieren. Eine Aufstockung des Kontingents wird daher gerade in Hinblick auf die daraus resultierenden Kosten nicht empfohlen.«

—aus einem Bericht der kaiserlichen Verwaltung zu Elenvina an den reisenden Kaiserhof Rohajas, 1031 BF

Marschall Ludalf von Wertlingen (siehe Seite 157, er wird auch in der Wildermark-Kampagne eine Rolle spielen), ein langjähriger Freund und integrer Diener des Kaiserhauses, wurde von Kaiserin Rohaja damit beauftragt, Frieden und Ordnung in der Wildermark wiederherzustellen, Gesetzlose zu jagen und zu richten. Mit harter Hand und Pflichtbewusstsein kommt er dieser Aufgabe nach. Sein guter Wille, seine ritterliche Erziehung und die ebenso göttergefällige wie rohajatreue Einstellung scheitern allerdings oft an den äußeren Umständen.

Unzufrieden mit dem schwierigen Dienst in der Mark, neigen viele seiner Soldaten zu rabiatem Vorgehen, Plünderungen und Disziplinlosigkeit – im Namen des Reiches und nur leicht kaschiert als 'Kriegsrecht' und 'Erhebung von Sondersteuern'. Ludalfs Stellvertreter Oberst *Fenn Weitenberg von Drôlenhorst* (geboren 994 BF, mal herzlich und wortreich, mal kühl und berechnend, auch er kommt in der Kampagne vor) sieht seinen Posten vor allem als Weg an, sich die eigenen Taschen zu füllen. Gelingt es einem Geschädigten, bis zum Marschall vorzudringen, um Klage zu führen, decken sich die Soldaten gegenseitig – und wenn einer von ihnen doch einmal ein Vergehen zugibt, kann es durchaus passieren, dass seine Kameraden dafür sorgen, dass der 'Verräter' einem 'bedauerlichen Unfall' zum Opfer fällt. Berichte und Erfolgsmeldungen an den Marschall werden mitunter deutlich geschönt, so dass aus einem gefangenen verkrüppelten Dieb schon mal drei schwer bewaffnete Wegelagerer werden, denen man das Handwerk gelegt habe und die an Ort und Stelle gerichtet worden seien.

Der schlechte Ruf der Soldaten, ihre mangelnde Versorgung und Kampfstärke sowie die Beweglichkeit vieler Kriegsfürsten, wie auch unklare Verhältnisse (wenn etwa zwei Besetzer eines Lehens glaubhaft behaupten, jeweils der rechtmäßige Erbe des letzten Herrschers zu sein) machen dauerhafte Erfolgsmomente für die Garde rar. Auch so manch alteingesessener Baron ist nicht von der Anwesenheit der Kaiserlichen begeistert und kooperiert eher schlecht als recht mit dem nominellen Herrn der Wildermark. Diese Adligen empfinden entweder Ludalf als vor ihre Nase gesetzt oder haben zu schlechte Erfahrungen mit seinen Leuten gemacht, so dass sie die Mark lieber aus eigener Kraft befrieden wollen.

Titel: Marschall der Wildermark
Legitimation: von Kaiserin Rohaja beauftragt, wieder Ordnung in die Wildermark zu bringen.
Art der Herrschaft: Militärherrschaft in Einklang mit dem Recht des Mittelreiches und den Geboten der Ehre (Marschall); auf eigenen Vorteil bedachte Willkürherrschaft (Teile seiner Untergebenen). Soldatentrupps nehmen sich das Recht zu Beschlagnahmungen, Platz- und Versammlungsverboten, Gefangennahmen und sogar Hinrichtungen heraus, die sie auf der Stelle durchführen, wenn die Situation das erfordert.
Machtbasis: zwischen 150 und 400 kaiserliche Soldaten der Greifengarde; wechselnde Anzahl Waffentreuer
Pläne und Absichten: Befriedung der Region, Wiederherstellung von Recht und Ordnung
Gegner: Kriegsfürsten ohne kaiserliche oder adlige Legitimation, Adlige ohne Treue zur Kaiserin
Volkes Stimme: »Der Marschall ist doch auch nicht besser als andere, letzte Woche erst haben seine Soldaten meine einzige Kuh beschlagnahmt!«
Verwendung im Spiel: Ludalf kann mit seinen Truppen als rettende Kavallerie auftreten, Oberst von Drôlenhorst und andere unmoralische Soldaten aber auch als Gegenspieler der Helden fungieren. Um den gegen ihn arbeitenden Kräften in den eigenen Reihen oder unkooperativen Baronen auf die Schliche zu kommen, benötigt der Marschall die Hilfe von Helden.

Schwarzer Pelz und gelbe Augen – Sharkhush Morchai'

»Du sein guts Kämpfer, du werden Mitglied von Stamm. Wenn du nicht wollen, dann du Opfer für Tairach.«
—Sharkhush Morchai zu einem Gefangenen, neuzeitlich

Der Tairach-Schamane überwarf sich vor Jahren mit dem Triumvirat der Orks von Khezzara und verließ mit einigen Getreuen das Orkland. Er sah im Kampf gegen Borbarad den prophezeiten großen Krieg der Orks und stritt Seite an Seite mit den Glatthäuten in der Dritten Dämonenschlacht. Auch heute hat es ihn wieder in die Lande der Menschen geführt. Sharkhush (geboren um 1010 BF, Fell mit roten Streifen gefärbt, zahllose Kupferbänder und -ringe) glaubt, dass das neue Zeitalter nicht den Menschen oder den Orks gehört, sondern den stärksten Kriegern aller Völker – gleich aus welcher Rasse sie stammen. Um auf ein solches Reich der größten Streiter hinzuarbeiten, zieht er mit einer gemischten Bande durch die Wildermark und versucht, die Schwachen und Hilflosen zu unterjochen, die Starken aber in seinen 'Stamm' zu integrieren. Wenn Morchais brutale Häscher junge Holzfäller und Bauern rauben, müssen diese fürchten, in blutigen Wettkämpfen gegeneinander anzutreten. Versehrte und Schwächliche werden gedemütigt, versklavt oder gar getötet. Anderen Kriegsfürsten und deren Bewaffneten begegnen sie mit Wettbewerbsgedanken und gewisser Kämpferehre.

Der Schamane sucht auch nach Wegen, Geister von Gefallenen am Mythraelsfeld und dem Todeswall unter seinen Willen zu zwingen und sie gegen Feinde zu senden. Auch sonst spürt der selbsternannte 'Wegbereiter Tairachs' magischen Orten und alten Hinterlassenschaften seines Volkes nach, um hierdurch seine Zauberkräfte zu mehren.

Titel: Gharlakh Tairachi (Ologhaijan: Wegbereiter Tairachs)
Legitimation: göttlicher Auftrag, Recht des Stärkeren in kultischer Überhöhung
Art der Herrschaft: auf persönlicher Stärke aufbauende Gewaltherrschaft, Streitereien werden fast immer mit körperlich anspruchsvollen Gottesurteilen gelöst.
Machtbasis: 30 bis 50 Orkkrieger unterschiedlicher Stämme sowie etwa 20 bis 30 menschliche Kämpfer
Pläne und Absichten: Errichten einer Ordnung, in der die Starken über die Schwachen herrschen, unabhängig von Rasse und Geburt (183 A)
Gegner: Aikar-Brazoragh-treue Orkgruppen aus Weiden oder Greifenfurt, Schwächlinge. Alle anderen sieht er nicht als Gegner, sondern als Herausforderung.
Volkes Stimme: »Von dem Blutsäufer habe ich schon gehört. Wenn der naht, nimmt man besser die Beine in die Hand. Er tötet Schwache, Alte, Kranke – eine Bestie!«
Verwendung im Spiel: Der orkische Visionär bricht zwar Vorurteile zwischen Schwarzpelzen und Glatthäutern auf, ist mit seinen Schergen für das gemeine Volk jedoch einer der schlimmsten Kriegsherren, da er Unterlegene und Schwächlinge häufig seinem blutigen Gott opfert. Helden gegenüber zeigt er durchaus Hochachtung, wenn sie sich als stark erweisen.

Für Gold und Blut – Leomar vom Berg

»Warum verschwendet Ihr Eure Zeit, Hochwürden? Rondra hat mich verstoßen, daran könnt Ihr nichts ändern. Mein Leben gehört dem Blutsaufenden Kor, ob ich es will oder nicht.«
—Leomar vom Berg zu Junivera von Seshwick, neuzeitlich

Der unter Reichsacht stehende ehemalige Reichserzmarschall Leomar vom Berg (siehe Seite 157) hat sich nach seiner Flucht mit einigen Getreuen in Wehrheim festgesetzt und eine größere Zahl Söldner um sich gesammelt – die 'Wehrheimer Waldlöwen' (siehe Seite 114). Der *Schwertfürst*, wie ihn seine Mietlinge nennen, sieht sich selbst nicht als typischer Kriegsherr. Vielmehr agiert er als klassischer Söldnerführer, dessen Leute von anderen Machthabern in der ganzen Wildermark und darüber hinaus angeworben werden. Er ist dabei keinem Auftraggeber abgeneigt, einzig mit offensichtlichen Dämonenpaktierern oder Heptarchen lässt er sich nicht ein. Sein Interesse gilt den ehemaligen Soldaten, die den Grundstock seiner Waldlöwen bilden. Basis seiner Truppen sind die Ruinen Wehrheims, wo er Zölle eintreibt und für Söldner und potenzielle Auftraggeber einen halbwegs sicheren Hafen errichtet hat.

Titel: Schwertfürst
Legitimation: Verantwortung gegenüber 'seinen' Soldaten, Vertrauen der Waldlöwen, militärische Fähigkeiten
Art der Herrschaft: durch militärische Hierarchie und Kameraderie geprägtes Söldnerregiment, das die Lebensart der Wehrheimer Waldlöwen sichern soll. Sonst weitgehende Gleichgültigkeit gegenüber Fremden und Landgewinn (nur Wehrheim als Basis).
Machtbasis: etwa 30 Novadi-Elitekrieger als Leibwache; 100 bis 500 Söldner der Wehrheimer Waldlöwen, oft im Sold anderer Kriegsfürsten unterwegs
Pläne und Absichten: seine Fähigkeiten sowie die Erfahrung und Kampfkünste seiner Untergebenen zu Geld machen und dadurch seinen treuen Gefolgsleuten ein gutes Auskommen zu ermöglichen. Außerdem versucht er, Kors Gunst zu gewinnen, da er daran glaubt, dass sich Rondra von ihm abgewendet hat.
Gegner: alle kaisertreuen Kriegsfürsten, die ihn als Geächteten stellen möchten, so etwa Marschall Ludalf. Ansonsten werden die Waldlöwen nicht als eigene Partei in der Mark, sondern als Kriegshandwerker gesehen.
Volkes Stimme: »Er sitzt zwar in Wehrheim, aber seine Leute triffst du überall. Du solltest dich immer fragen, wem sie gerade dienen.«
Verwendung im Spiel: Wenn Helden den Reichsverräter Leomar zur Strecke bringen wollen, können sie einen ausgefeilten Attentatsplan verfolgen oder versuchen, sich bei den Waldlöwen hochzudienen. Leomar kann auch als Auftraggeber oder -vermittler fungieren, wenn es um Intrigen innerhalb der Waldlöwen geht, oder Spezialaufträge vergeben, für die er keine geeigneten Leute hat.

Die Herrin der Bestie – Varena von Mersingen

»Winde dich, soviel du willst, du Ungeheuer. Du hast keine Wahl, am Ende wirst du meinem Wort doch Folge leisten.«
—Varena von Mersingen zum Drachen Arlopir, neuzeitlich

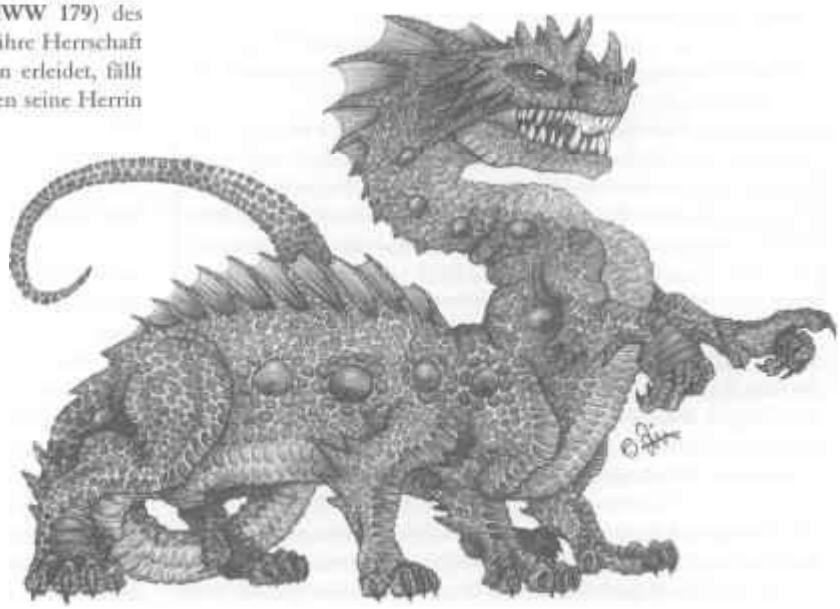
Die ehemalige transysilische Obristin Varena von Mersingen (geboren um 1000 BF, athletische Kriegerin) hat sich entschlossen, nach der Niederlage ihres Herren Galotta nicht wieder als Untergebene in die Schwarzen Lande zurückzukehren, sondern ihr Glück in der Wildermark zu suchen. Unter ihrem Banner scharen sich ehemalige Schergen der unheiligen Allianz. Varenas mächtigste Waffe ist jedoch der Furcht einflößende Höhlendrache *Arlopir*, der ihren Wünschen gehorchen muss. Sie hat den Wahren Namen (**MWW 179**) des Lindwurms in Erfahrung gebracht und ihn so unter ihre Herrschaft gezwungen. Jeglicher Schaden, den die Kriegsfürstin erleidet, fällt auf den Drachen zurück, der sich zwar vor Hass gegen seine Herrin verzehrt, sie gleichzeitig aber vor Gefahren schützt.
Varena nutzt den Höhlendrachen, um Gegner einzuschüchtern und Schutzgeld zu erpressen. Wenn er über das Land kommt, erscheint er wie ein Monstrum aus Gerons Zeiten: Feuer speiend, Bäume und Häuser zermalmend, dabei aber mit mächtigen Eisenbändern angetan.
Wie von Varena gewünscht, hat sich bereits das Gerücht verbreitet, sie sei unsterblich und könne von keinerlei Waffe getötet werden. Ihr eigentlicher Name verschwindet fast hinter der Bezeichnung, unter der sie weithin bekannt und berüchtigt ist: Drachenmeisterin.
Wo sie sich wann aufhält, kann der Meister passend zu seinen Abenteuern selbst festlegen.

Titel: Drachenmeisterin
Legitimation: Recht des Stärkeren
Art der Herrschaft: skrupel- und rücksichtslose Despotie, die nach transysilischer Manier noch einen Hauch von Ordnung wahrt, indem beispielsweise Plünderungen als Steuern ausgewiesen und grausame Hinrichtungen erst nach Scheinverhandlungen vollstreckt werden.
Machtbasis: einige Elitekrieger und ehemalige Irrhalkengardisten, einige schwere Reiter und zwischen 50 und 120 weitere Schergen; der geknechtete Höhlendrache Arlopir
Pläne und Absichten: Sammeln von Reichtum und Macht in einem eigenen Reich; eigene Befriedigung durch Verbreiten von Furcht und Kontrolle über andere
Gegner: zwölfgöttergläubige Kriegsfürsten, die sie als ehemalige Gefolgsfrau der Heptarchen vernichten wollen; Familie Mersingen
Volkes Stimme: »Eine Zauberkünstlerin und gewaltige Kriegerin. Mit finsteren Mächten muss sie im Bunde sein, wenn sogar Drachen ihr dienen.«
Verwendung im Spiel: Die Helden könnten durch Berichte über den tödlichen Drachen auf die Kriegsfürstin aufmerksam werden, schließlich aber zu der Erkenntnis gelangen, dass es der Drache ist, der in diesem Fall Hilfe benötigt. Auch die Familie der Despotin, die besonders in der nahen Rabenmark einflussreich ist, kann Helden anheuern, um dem Schwarzen Schaf des Hauses, auf das sie bereits ein Kopfgeld ausgesetzt haben, den Garaus zu machen.

Von altem, stolzen Adel – Answin der Jüngere von Rabenmund

»Einer Kaiserin Rohaja wird die Vorsehung nie lange hold sein, und unsere Stunde wird kommen. Soll die Füchsin doch ihren Schoßhund schicken. Hier ist ihr Arm zu schwach, um etwas auszurichten.«
—Answin der Jüngere von Rabenmund, neuzeitlich

Das einst mächtige Haus Rabenmund war schon immer einflussreich im alten Darpatien, wo es auch nach seinem Niedergang noch Stammgüter besitzt und Familientraditionen pflegt. Answin der Jüngere (geboren 995 BF, gewählte Ausdrucksweise, standesbewusst gekleidet) ist ein Enkel von Answin von Rabenmund und auch nach dem Tode seines Großvaters ein glühender Verehrer des Thronräubers.



Nach der Niederlage des Rabenkaisers vor Gareth versammelte er frühere Answinisten und Mitglieder der Familie Rabenmund um sich. Er hat der neuen Kaiserin Rohaja keinen Lehenseid geleistet und will dies erst tun, wenn sie die Taten Answins des Älteren im Jahr des Feuers in seinen Augen angemessen würdigt, indem sie ihm posthum den Ehrentitel 'Retter des Reiches' verleiht. Außerdem möge sie den Rabenmunds verschiedene Privilegien zusichern und ihn selbst mindestens zum Fürsten eines Fürstentums Darpatiens bestallen – dessen Auflösung natürlich rückgängig gemacht werden soll. Insgeheim träumt Answin noch immer von der Kaiserkrone seines Großvaters, doch war er hiervon vermutlich noch nie so weit entfernt wie heute. In der Familie Rabenmund, als deren Oberhaupt sich Answin bezeichnet, ist er umstritten, unter anderem mit dem Vorwurf, er habe sich mehrfach als Wendehals gezeigt. Answin sieht sich durchaus in Diensten von Reich und Recht, will aber nicht Handlanger Rohajas sein. In seinem verletzten Stolz behindert er lieber die Soldaten Marschall Ludalfs und erklärt ihnen die Fehde, als mit anzusehen, wie die Kaiserin erfolgreich Frieden bringt. Er knüpft Bündnisse mit dem Adel und Verbindungen zu Kriegsfürsten, um der Wildermark eine neue Ordnung zu geben – *seine* Ordnung. Büttel und Herolde verlesen seine Erlasse auch dort, wo sein Wort wenig Gewicht hat, und wollen "im Namen des Hauses Rabenmund" Abgaben einholen und Recht durchsetzen, ganz so, wie es einst war. Wo seine Getreuen unterlegen sind und ihr Auftreten ungeliebt ist, werden sie verjagt. Wo er aber die Oberhand behält, erzwingt er den Respekt der Wildermärker notfalls mit Gewalt. Seine Aufenthaltsorte kann der Meister passend zu seiner Kampagne festlegen.

Titel: Fürst von Darpatien, Burggraf zu Rabenmund, Baron zu Bröckling (etc. pp.)
Legitimation: Erbrecht, Stolz auf die einstige Rolle der Rabenmunds als mächtigstes Adelshaus der Region, Erfolge seines Großvaters
Art der Herrschaft: traditionelle ständische Feudalherrschaft mit ihm an der Spitze; hierbei vor allem auf den eigenen Vorteil und den seiner Familie bedacht; ordnet moralische Bedenken diesen Zielen oft unter und plündert auch in den Landen anderer Adliger
Machtbasis: 10 bis 20 Ritter, meist ehemalige Answinisten; 30 bis 50 sonstige Waffentreue
Pläne und Absichten: Befriedung der Wildermark unter dem Banner der Familie Rabenmund mit ihm an der Spitze, will sich eine fürstliche Belohnung erkämpfen oder von der Kaiserin erhalten.
Gegner: rohajatreue Adlige; einige Mitglieder der zersplitterten Familie Rabenmund, die seine Haltung nicht teilen.
Volkes Stimme: »Sein Großvater brachte uns schon einmal Frieden, vielleicht vermag sein Enkel ja das selbe zu vollbringen.«
Verwendung im Spiel: Answin ist ein dünkelhafter Adliger, der als Gegenspieler kaisertreuer Helden auftreten kann. Für andere kann er als Vertreter der früheren Ordnung Hoffnungsträger zur Befriedung der Wildermark sein, mag dabei aber früher oder später über sein Ehrgefühl und seine Abneigung gegenüber Diener der Kaiserin stolpern.

Wandelnder Schatten – Der Finstermann

(◂ 183 B)

»Und dann kam er mit seinen Schergen über unser Dorf. Ich versteckte mich in einem Heuhaufen, doch er sah mich, spürte mein warmes Blut. Diese Augen! Diese Augen! Tore in die Höllen, sie verfolgen mich, finden mich, saugen mir das Leben aus!«
—gehört im Noioniten-Spital zu Perricum, neuzeitlich

Der unheimliche Daimonid verbreitete bereits im Jahr des Feuers Angst und Schrecken in der Region und ist auch nach der Vernichtung seines Herren Rhazzazor nicht verschwunden. Er soll eine zweieinhalb Schritt große, hagere Unheilsgestalt mit Schattenrüstung und Skelletthänden sein. Wie durch eine unsichtbare Hand angeleitet, zieht der stumme Finstermann durch die Lande und schart gelegentlich Untote und furchtlose Blutsöldner um sich, um mit diesen dann scheinbar wahllose Angriffe gegen andere Gruppen auszuführen. Das Gerücht, dass der Finstermann in der Nähe sei, hat schon manch ein Dorf entvölkert. Für Erstaunen sorgt auch immer wieder, dass das Unwesen einigen militärischen Sachverstand besitzt, den man bei solch einer Kreatur eigentlich nicht erwarten würde.
Wo der Finstermann wann auftaucht, kann der Meister selbst festlegen. Er wird aber auch in der Wildermark-Kampagne vorkommen.

Titel: Finstermann (Selbstbezeichnung unbekannt)
Legitimation: unbekannt
Art der Herrschaft: auf Furcht und Schrecken basierende Willkürherrschaft
Machtbasis: unheimliche magische Kräfte und gewisse Macht über Untote, mitunter wechselnde Zahl von Söldnern
Pläne und Absichten: unbekannt
Gegner: göttertreue Streiter, Geweihte
Volkes Stimme: »Alle anderen mögen dir das Leben rauben, aber der Finstermann nimmt dir auch deine Seele!«
Verwendung im Spiel: Der Finstermann ist eine düstere Gestalt im Hintergrund, die mysteriöse Ziele verfolgt und von der in der Wildermark nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen wird.

Einsam und missverstanden – Aldoron von Wutzenwald *

»Gütige Herrin Travia, lege Fürbitte ein bei deinem grimmen Bruder, auf dass meine Schuld gesühnt werden möge.«
—Aldoron von Wutzenwald im Gebet, neuzeitlich

Der junge Adlige (geboren 1006 BF, blonder Wuschelkopf und Vollbart) ist eigentlich nur ein Kriegsfürst wider Willen. Zur Gänze auf sich gestellt, umgeben von gefährlichen Gegnern, blieb ihm keine andere Wahl, als das Recht in die eigene Hand zu nehmen. Für den rondragläubigen Baron, der vom Reich und Marschall Ludalf keine Hilfe erwartet, zählen lediglich das Überleben und der Schutz seiner Vasallen und Hörigen. So zieht er meist los, um die angespannte Versorgungslage seines Lehens zu verbessern oder etwaige Kriegsfürsten von selbigem fernzuhalten. Trotz seines aufrechten Wesens gilt er weithin als übler Mordbrenner, seit er eines Nachts irrtümlich eine Gruppe Boron-Pilger angriff und viele von ihnen tötete – eine Tat, unter der Aldoron noch heute leidet. Markgraf Gernot zur Rabenmark hat ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt.

Titel: Schlächter von Wutzenwald (nur Fremdbezeichnung), Baron von Wutzenwald
Legitimation: rechtmäßiger Erbe seiner Baronie
Art der Herrschaft: klassische Adelsherrschaft, in der aus Verzweiflung manche Gebote gebrochen werden.
Machtbasis: etwa 30 Burggardisten und Getreue, dazu in Notzeiten der Heerbann seiner Untertanen
Pläne und Absichten: Überleben für sich und seine Untertanen sichern, sich von der Schuld an dem Pilgermassaker rein waschen
Gegner: expansive Kriegsfürsten, Boron-Kirche
Volkes Stimme: »Der Schlächter macht selbst Pilger und Priester nieder. Und dann trinkt er Brannt aus ihren Schädeln.«
Verwendung im Spiel: Der an sich rechtschaffene Adlige – und damit ein möglicher Verbündeter – kann leicht mit den Helden in Konflikt geraten, wenn sie sich aufmachen, um den 'Schlächter von Wutzenwald' zur Strecke zu bringen und erst (zu?) spät erkennen, dass der Mann sein Tun bereut. Ebenso ist es aber möglich, dass die Helden ihm dabei helfen wollen, seine Schuld zu tilgen und fortan Aldoron in seinem Lehen beistehen.

Weitere Gruppen, Kriegsfürsten und Herrschaftsformen

- Die *Alte Gissa* (geboren um 965 BF, enorme Zöpfe, faltig und herrisch, *) zieht mit einer wechselnd großen Räuberbande durch die Wildermark und besitzt ein gutes Gespür dafür, wo es nach Ernte, Warenzug oder einträglichem Jahr etwas zu holen gibt. Sie geht zwar hart gegen die wohlhabenderen Großbauern und Bürger vor, ist dafür aber gegenüber Pilgern und Geweihten als freigiebig bekannt.
- Ein religiöser Fanatiker ist der selbsternannte 'Sohn des Lichts' *Albuin der Ketzer* (siehe Seite 159, *). Der Praios-Geweihte hat eine ergebene Schar ehemaliger Bannstrahler und tief gläubiger Laien um sich geschart, mit denen er gegen jegliche 'Diener des Chaos' (Dämonendiener, Nichtmenschen, Zauberkundige, mitunter Exoten und andere befremdliche Personen) vorgeht. Man kann ihm und seinen Leuten überall in der Wildermark begegnen.
- Neben *Answin dem Jüngeren* agieren noch andere Rabenmunds in der Wildermark und sind mal mit Answin verfeindet, mal verbündet. *Ucurian von Rabenmund* (siehe Seite 158), ein Bruder der letzten darpatischen Fürstin Irmegunde, hält die Provinzteilung und Schaffung der Kirchenmarken für Unrecht und beansprucht für seine Tochter *Swantje* den Fürstenthron der Region. Da er in Kaiserin Rohaja keine Fürsprecherin fand, kämpft er in der Wildermark für sein Anliegen und hat sich Kaiser Selindian Hal zugewandt, der ihm bereitwillig den Titel 'Kronverweser Darpatiens' verlieh.
- Der Altzoller Herrscher *Siriom Grim der Schinder* zieht manchmal mit Tatzelwurmreitern und Barbaren aus der Warunkei zu Plünderungen in die Wildermark (siehe auch Seite 129).
- Wie ein Aal windet sich *Arnhild von Darbonia* (siehe Seite 157, wird in der Wildermark-Kampagne vorkommen), Herrin von Gallys, zwischen den Kriegsfürsten. Sie unterwirft sich jedem Stärkeren, um ihre Macht zu erhalten und die Stadt, die ihr Säckel gut füllt, vor Schaden zu bewahren. Die Intrigantin schreckt jedoch auch nicht davor zurück, ihre Herren wieder zu stürzen, wenn ihre Kräfte dafür ausreichen.

Eigene Kriegsfürsten

Sie können für die Wildermark auch beliebige eigene Kriegsfürsten entwerfen, die um die Pfründe der Region ringen. Vergegenwärtigen Sie sich, welche Rolle Ihr Kriegsfürst einnehmen soll und welchem Zweck er in einem Abenteuer dienen kann. Gestalten Sie passend dazu seine Hintergrundgeschichte, seinen Charakter und die Art seiner Herrschaft: Ist er ein Zauberer aus den Schwarzen Landen, ein umjubelter Volksheld, eine berechnende Kaufmannsseele oder der Führer einer Barbaren-Sippe? Wie legitimiert er seine Rolle als Machthaber? Was duldet er in seinem Einflussbereich und was nicht? Wie behandelt er die Bevölkerung? Dient der Kriegsfürst (insgeheim) einer höhergestellten Macht, oder ist er sein eigener Herr? Auf welches bewaffnete Gefolge stützt er seine Herrschaft? Welches sind seine Ziele und wie versucht er sie zu erreichen?

Mächte, Monstren, Mordgesellen – Gefahren der Wildermark

In der Wildermark lauern viele Gefahren, die nicht zwingend etwas mit herrschsüchtigen Kriegsfürsten zu tun haben. Marodierende Orks, wilde Tiere oder freie Untote können überall zur Bedrohung werden und Plage für jeden Wildermärker sein, gleich welchem Machthaber er gerade Respekt zu zollen hat.

Räuber und Banditen

Neben den Schergen der Kriegsherren, die sich bisweilen kaum von gewöhnlichen Strauchdieben unterscheiden, gibt es auch unabhängige Räuberbanden, die das Land plagen. Sie überfallen und brandschatzen, bevor sie vor stärkeren Kräften fliehen müssen. Die größte Räubergruppe dieser Art sind die *Auskrähen* unter der skrupellosen Thorwalerin *Skirre Skarresand**. Die Hünin zieht mit ihrer etwa vierzig Köpfe großen berittenen Truppe quer durch die Mark und ist dafür berüchtigt, schnelle Überfälle durchzuführen und nichts als leere Vorratssäcke und geplünderte Höfe zurückzulassen. Geeignete Gefangene verkauft sie an Sklavenhändler aus der Warunkei oder Al'Anfa. Ist ein Gebiet ausgeblutet oder regt sich stärkerer Widerstand, zieht sie weiter; Interesse an einer dauerhaften Residenz hat sie nicht. Von ähnlich schlechtem Ruf sind die *Dergelhaie**: Flusspiraten, die am ganzen Dergellauf Verstecke unterhalten und sich in Auwald und Schilf gut vor Strafexpeditionen verbergen können.

Söldnerhaufen

Gruppen von Söldnern führen in Diensten von Kriegsfürsten deren Befehle aus. Sie bessern sich ihre Kasse gerne mit Überfällen und großzügigen Beutanteilen auf, vor allem wenn sie gerade ohne Sold und Auftrag sind. Der größte Verband sind die 'Wehrheimer Waldlöwen' (um 10 Banner), die von Wehrheim aus operieren (siehe Seite 114). Die 'Schwarzen Parder' (3 Banner schweres Fußvolk und leichte Reiterei) sind ein eher mäßig fähiger Söldnerhaufen, der durch sein pompöses Auftreten schon manchen Kriegsfürsten blenden konnte. Die 'Todesfänger' (2 Banner leichtes Fußvolk) gingen aus einer Räuberbande hervor, die schon lange im Zweimühlener Land ihr Unwesen trieb (und in der Wildermark-Kampagne vorkommen wird). Nach der Verheerung Darpatiens hat der *Fette Ron*, der Anführer der Banditen, die Gunst der Stunde erkannt und seine Bande in ein recht schlagkräftiges Söldnerbanner umgewandelt. Er stellt seine Leute aus Furcht um sein Seelenheil aber nur bei Kriegsfürsten in Dienst, die den Glauben an die Götter hochhalten. Die 'Geierkinder' (2 Banner leichtes und schweres Fußvolk) bestehen aus den Resten transysilischer Truppen, die sich nach der Niederlage vor Rommilys nicht in die Schwarzen Lande zurückgezogen haben. Ihr Anführer ist ein Lolgramoth-Paktierer, der mit seinem Banner selten lange an einem Ort verweilt. (*)

Rot- und Schwarzpelze

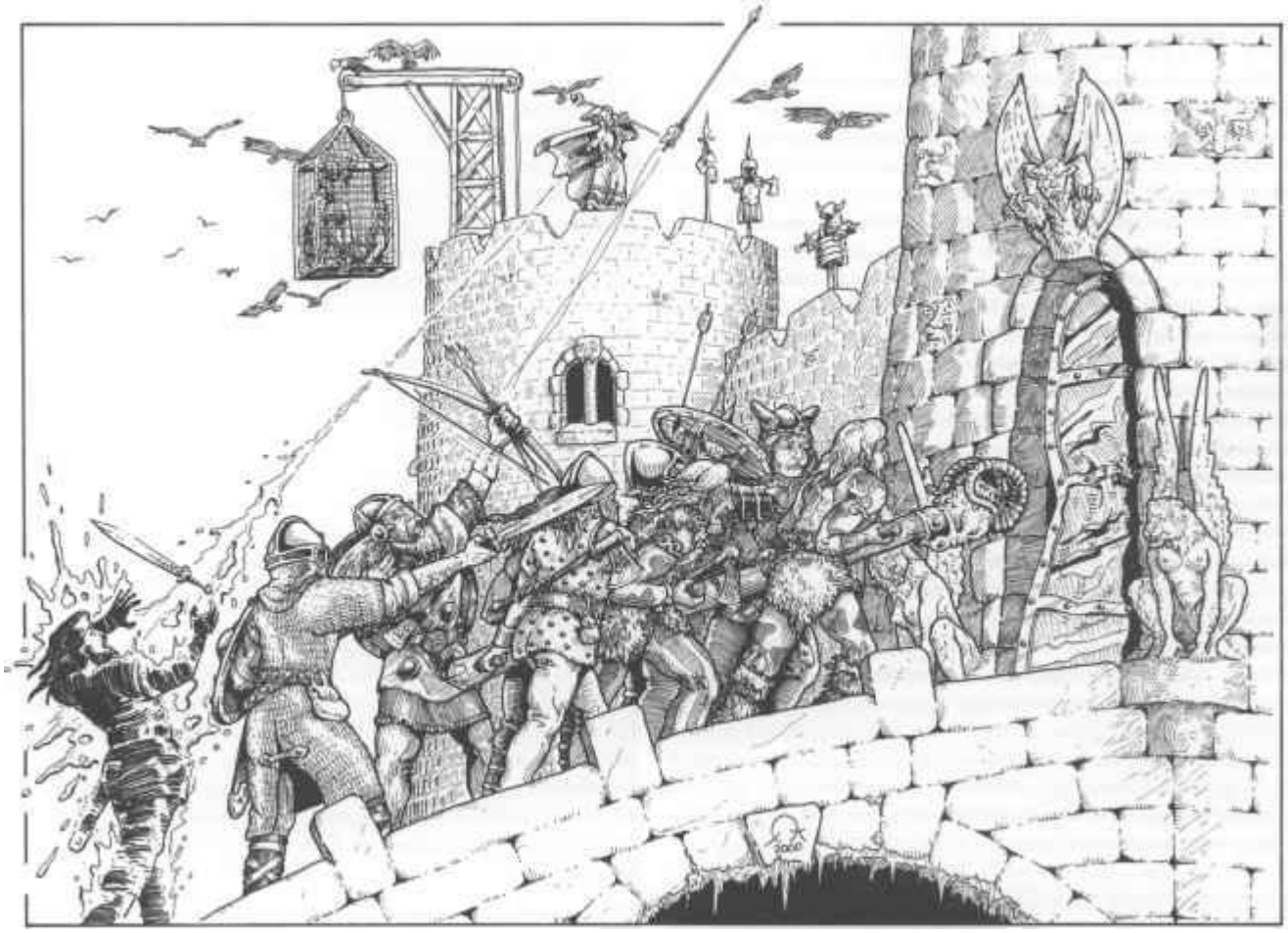
Im Chaos der Wildermark wagen sich auch die bepelzten Wildvölker mehr aus den Wäldern, Berglanden und abgelegenen Ödländern der Region hervor. Sie erhoffen sich leichte Beute und Sold im Dienst von Kriegsherren oder besiedeln von Menschen verlassene Höfe und Dörfer. Befellte Gesichter unter den Helmen von Burggardisten oder eine Vieh treibende Orkfamilie sind für manche Wildermärker ein häufiger Anblick.

Bei den **Orks** trifft man oft auf heimatlose Yurach, seltener auf komplette Sippen, die meist seit Erstem oder Zweiten Orkensturm in menschenfernen Wäldern und Tälern ansässig sind. Neben dem Schamanen *Sharkhush Morchai* (siehe Seite 117) ist die Bande von *Tairon Blutauge* in der südlichen Wildermark bedeutsam, die sich

Siechen und Seuchen

Seit den Schlachten im Jahr des Feuers geht das Gespenst der Krankheiten in der Wildermark um. Vor allem die oft tödliche *Gilbe* (**Geographia 208**) wird gefürchtet, da man sie sich nicht nur von Schlachtfeldern und Untoten holen kann, sondern auch durch den Umgang mit Erkrankten. Unter den Wildermärkern kursieren auch Behauptungen, dass faulige Winde aus dem Osten, verdorbene Gedanken oder böse Hexenflüche für die ansteckende Seuche verantwortlich seien.

Häufig sind zudem *Paralyse*, *Schlafkrankheit* und das meist langjährige Leiden an *Aussatz*. In Ermangelung von Geweihten in vielen Dörfern und ohne die Spitäler größerer Städte sterben Erkrankte oft ohne medizinische Betreuung oder werden aus der Gesellschaft ausgestoßen.



zum Großteil aus ehemaligen Orksklaven des Hartsteener Landes rekrutiert. Blutauges Schwarzpelze werden vom Hass auf Menschen getrieben, sie unterjochen die Glatthäute gerne als Sklaven, wenn sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet. Die Yurach-Bande der Rotkrallen-Orks unter *Burzukh dem Schlitzer** ist diszipliniert genug, dass sie regelmäßig als Söldnerhaufen in Dienst genommen wird.

Die weit zahlreicheren **Goblins** sind vor allem im Nordosten häufig, da in der Schwarzen Sichel ihre Stammesgebiete liegen. Gruppen von streunenden männlichen Goblins stehlen und sammeln, was brauchbar und nicht festgenagelt ist. Andere verrichten als anspruchslose Diener niederste Arbeiten für Kriegsfürsten oder Bauern, denen die Knechte fortgelaufen sind. Als reguläre Truppen sind sie nur bedingt zu gebrauchen. Ihre Bissigkeit zeigen sie, wenn ihre heimatliche Sippe bedroht wird – oder ein Bergdorf der Menschen, das mit den Rotpelzen einst einen Pakt schloss. Der erfolgreiche Häuptling *Ziplim* (siehe Seite 152) versucht sich im Nordosten der Wildermark nach dem Vorbild der Menschen zum Kriegsfürst aufzuschwingen und kann auf eine nennenswerte Gefolgschaft zählen.

Nächtliche Plage: Untote

Mit dem Endlosen Heerwurm kamen im Jahr des Feuers Tausende von Untoten in das Land, die sich nach dem Tod ihrer Meister zerstreuten und ohne lenkenden Verstand zu freien Untoten wurden (**MGS 80**). Meist sind sie vereinzelt unterwegs, manchmal wanken sie in kleineren Gruppen umher. Da Sonnenlicht ihnen schadet, verbergen sie sich tagsüber an dunklen Orten. Nachts schlurfen sie ziellos umher, bis sich ihnen größere Lebewesen nähern, denen sie die Kraft rauben und ihrem verwesenden Körper einverleiben können. Für die hartgesottenen Wildermärker sind die 'Kalten Alriks' eine lästige, aber halbwegs berechenbare Gefahr, vergleichbar mit ausgehungerten Wölfen im Winter und gierigen Drachenlibellen im Sommer: Nachts ist man möglichst nirgends unterwegs, Scharlatane verkaufen Amulette und Pülverchen gegen Untote, und wer gut zu Fuß ist, verlässt sich auf schnelle Beine, um den langsamen Skeletten und Zombies zu entkommen.

Über Monate und Jahre wird die Zahl der streunenden Toten immer geringer, niedergestreckt von Streitkolben oder Tageslicht. Es soll jedoch einige besondere Exemplare geben, die über die Fähigkeit des *Nekrodems* (eine dämonische Eigenschaft der beim Magnum Opus erschaffenen Untoten, bezeichnet den Hauch Tharguns; weitere Informationen dazu finden Sie in **Schlacht in den Wolken**, Seite 62) verfügen, durch den sich die Opfer dieser Untoten ebenfalls nekromantisch erheben. Um diese kann sich lokal eine regelrechte Epidemie von wandelnden Leichnamen entwickeln, bevor sich Kriegsfürsten oder wackere Helden des Problems annehmen.

Weitere Gefahren

Im Gegensatz zu den Schwarzen Landen stand die Wildermark nie längere Zeit unter niederhöllischem Einfluss, so dass hier nur wenige dämonische Wesen ihr Unwesen treiben. Zu diesen zählen vereinzelte schwarze Baumwesen, die man als Arkhobal-Daimonide (**MGS 60**) identifizieren kann. Sie wachsen an einigen Wegkreuzungen, auf Lichtungen und an magischen Plätzen – fast, als seien sie gezielt gesät worden. Die Umwelt in der direkten Umgebung dieser Wesen ist aggressiv, selbst Äste und Wurzeln greifen nach Wanderern. (**181 D**)

Rechnen muss man in der Mark zudem mit Ghulen (nachts, in der Nähe von Gebeinen), Gruftasseln und Wolfsratten (in Ruinen), vereinzelten Gargylen und Harpyien sowie Wölfen, Schwarzbären und Waldlöwen, die besonders im Winter oder im Verbund mit Jungen gefährlich werden können. Unheimlich sind die zwei Spann langen Drachenlibellen (**Zoo-Botanica 170**), deren große Schwärme entlang der Dergelauen im Sommer zu einer wahren Plage werden können und sogar Mensch und Vieh angreifen.

Die Wildermark im Spiel

«Früher herrschten Baron und Ritter über die Leibeigenen. Heute herrscht, wer ein Schwert zu führen vermag.»
—eine Bäuerin aus der Wildermark, neuzeitlich

Ein Land in finsteren Zeiten

Das Land der gesetzlosen Kriegsfürsten ist wie geschaffen für Geschichten um das Recht des Stärkeren, zerstörte Existenzen, Verheerungen, schnellen Aufstieg und Fall und das Aufkeimen neuer Hoffnung nach langer Düsternis. Verfallene Sitten, rauer Umgangston, schneller Griff zur Waffe und die Erinnerung an einst bessere Zeiten gehören zur Stimmung in der Wildermark. Die Region gemahnt an ein Aventurien während der Dunklen Zeiten und bietet Gestalten eine Bühne, denen nichts lieber ist, als sich ihren Respekt mit der Klinge zu verdienen.

Helden werden bald feststellen, dass sie sich auf kein Gerüst von Recht und Ordnung verlassen können. Dafür erscheinen die eigenen Fähigkeiten, eine gewisse Abgebrühtheit und direkte menschliche Beziehungselemente wie Loyalität, Ehrenwort, stumme Übereinkunft und Verrat umso wichtiger. Auf Grund der Gesetzlosigkeit und Kleinstaaterei der Kriegsfürsten, die auch weites Niemandsland schaffen, vermögen die Helden viel zu bewirken: Nur eigene Courage, Glück und Fähigkeiten in Kampfkraft, Menschenführung und schlauem Handeln begrenzen Aktionsradius und Ziele der Helden. Doch wer damit anfängt, einen Wegelagerer zu richten, später einen Dorftyrannen verjagt und schließlich selbst zum umjubelten Kriegsfürst wird, wird feststellen, das sich mit jeder größeren Dimension einer Heldentat die Verantwortung und Probleme vervielfachen – ebenso auch der Ruhm ...

Ausgestaltung der Wildermark

Die vorliegende Beschreibung der Region versteht sich als Ideenfundus, die bewusst bestimmte Freiheiten bietet. Auch künftige Betrachtungen der Wildermark in Abenteuern und Artikeln des **Aventurischen Boten** werden in den kommenden Jahren weitgehend auf starre Setzungen verzichten. Picken Sie sich die Elemente heraus, die Sie besonders ansprechen, und gestalten Sie die Wildermark weiter nach Ihren Wünschen. Die wechselvolle Geschichte der Region mischt die Karten immer wieder neu.

Wenn Ihre Heldengruppe zu einem bestimmten Zeitpunkt das Marschallsland betritt, können Sie – je nach gewünschtem Szenario – bestimmen, wo welcher Kriegsfürst herrscht. Wer befindet sich gerade mit wem im Streit und wo finden Waffengänge statt? Wie sieht die Lage in einem bestimmten Dorf aus? Wo gibt es Verheerungen und Verarmung? Wo drohen spezifische Gefahren auf dem Weg? Und welche Gerüchte über all das werden im Nachbarort, im Randbereich der Wildermark oder in einer fernen Provinz erzählt?

Abenteuer

Auf der Durchreise

Wenn die Helden die Wildermark im Zuge einer anderen Queste durchqueren wollen, bekommen sie es vor allem mit Reisebegegnungen und -hindernissen zu tun: zugewucherte Straßen, Zöllner eines Kriegsfürsten, diebische Hungerleider, vielleicht nächtliche Untote oder ein von Kriegszug oder Seuche verheerter Landstrich. Gestalten Sie die Ereignisse in Streiflichtern, wenn sie nur die Strapazen der Reise und Gefährlichkeit des Landes illustrieren sollen. Greifen Sie tiefer in die Kiste der Komplikationen, wenn sich der geplante Durchmarsch zu einem längerem Aufenthalt in der Wildermark entwickeln soll: Fanatiker zerren Helden vors Standgericht, Orks entführen einen Mitreisenden und Goblins rauben einen bedeutenden Gegenstand. Ein Weg ist durch Hochwasser oder eine Belagerung komplett versperrt, so dass mühsam ein Umweg gefunden werden muss.

Der Weg in das Marschallsland

Die Helden können verschiedene Motive haben, die Wildermark zu betreten.

- **Begleitschutz**: Ein Burgfräulein auf dem Weg zur Hochzeit, eine Gruppe von Boron-Pilgern oder ein Händler mögen die Wildermark durchqueren müssen. Fähige Beschützer sind dabei gerne gesehen, wenn nicht gar händeringend gesucht.
- **Schätze:** Man erzählt sich in umliegenden Landen von verlassenen Schlössern, herrenlosen Silberminen und hektisch versteckten Gold, die in der Wildermark nur auf Finder warten würden. Vielleicht gelangen die Helden an die Schatzkarte eines ehemaligen Burgherrn oder Priesters, der in einem Garether Spital am Schlachtfeldfieber verstorben ist? Oder hören sie von Kopfgeldern für manche Kriegsfürsten?
- **Im Namen der Zwölfgöttlichen Ordnung**: Weltliche oder geistliche Autoritäten (Kaiserin, benachbarte Provinzherren, exilierte Lokaladlige, Kirchen und Orden) können die Helden gezielt beauftragen, eine Botschaft zu überbringen, Talismane einer Glaubensgemeinschaft zu bergen, verlorengegangene Edelleute zu retten oder einen Kriegsfürsten oder ketzerischen Kult zu beseitigen.
- **Land ohne Grenzen:** Keine störenden Büttel oder Moralapostel? Ein Land, in dem man sich das erkämpft, was man haben will? Wo ein echter Söldner (Dieb / Schwertgeselle / Magier ...) noch seinen Wert beweisen kann? Manche Unzufriedenen lockt die Wildermark trotz ihrer Verheerungen mit dem Reiz von Abenteuer, Risiko und fehlendem gesellschaftlichen Korsett.
- **Das Schicksal der Heimat**: Ein Held stammt aus der Region oder kennt dort Mentoren, Verwandte oder Freunde. Er will wissen, wie es um Heimat oder Bekanntschaften bestellt ist.

Einer weniger

Die Wildermark kennt viele Kreaturen und Menschen, deren Beseitigung der Region zum Segen gereichen würde. Geplagte Dörfler zeigen sich für die Tötung von Drachenlibellen oder Untoten erkenntlich. Mitglieder einer Räuberbande sollen für einen Kriegsfürsten gefangen werden oder bestimmte Kultisten für eine Kirche. Immer geht es darum, die Gesuchten aufzuspüren und die richtige Strategie für die Jagd zu entwickeln. Wo es nicht effektiv ist, einen nach dem anderen zur Strecke zu bringen, muss Nest, Refugium oder Versammlungsort der Gejagten gefunden werden, um ihr Unwesen ein für allemal zu beenden. Doch was, wenn die Opfer ihrerseits Jagd auf die Helden machen und sich unerwarteter Fähigkeiten oder Verbündeter bedienen?

Im weitesten Sinne gehört auch die Ausdünnung der Kriegsfürsten und ihrer vielen Schergen und Mitläufer zum Abenteuertypus 'Helden als Kammerjäger'.

Verteidigt es mit Eurem Leben!

Aufträge zur Befreiung oder Bergung oder zur Wache über einen bestimmten Ort sind üblicherweise in der ersten Hälfte deutlich einfacher durchzuführen als in der zweiten. In der Wildermark ist es – abgesehen von langwieriger Reise und Informationssuche in anarchischer Umgebung – nicht das größte Problem, eine berühmte Kostbarkeit, eine bestimmte Burg, einen in Gefangenschaft darbenden Herzogensohn oder eine Silbermine zu finden. Die wahren Herausforderungen beginnen damit, etwas schützen zu müssen, was viele haben wollen: Wenn sich Kultisten auf die Fährte der Helden und ihres geborgenen Stabes des Heiligen Travinian setzen oder wenn ein Kriegsfürst die Helden auf einem wieder aufgebauten Kastell belagert, werden andere Mächtegruppen auch aufmerksam. Ein vermeintlich einfacher Auftrag kann so zum Hexenkessel werden.

Hunde des Krieges
Für kriegerische Gesellen und vor allem für Söldner bietet es sich an, ihre Fähigkeiten in der Wildermark zu Gold zu machen. Viele Kriegsfürsten sind auf die Anwerbung professioneller Kämpfer angewiesen und schätzen fähige Untergebene. Wenn die Helden sich auf diese Weise verdingen, können sie an Feldzügen teilnehmen oder diese sogar, entsprechende Fähigkeiten vorausgesetzt, mitplanen. Hierdurch können sie feindliche Lager und Truppenverbände auskundschaften, an Schlachten teilnehmen, Belagerungen durchführen oder durchstehen, Hinterhalte legen und Einsätze gegen feindliche Heerführer durchführen. Vielleicht treiben sie aber auch ein doppeltes Spiel und hintergehen ihre Auftraggeber in einer günstigen Situation. Ein Dienst als Gardist im Herrschaftsgebiet des Brotgebers kann den Helden den unruhigen Alltag in der Wildermark näher bringen. Kurzum: Die Wildermark bietet alles, was sich eine Söldlingsseele nur wünschen kann.
Natürlich können die Helden auch selbst eine Söldnereinheit auf die Beine stellen und sich mit dieser verdingen. Das eigene Söldnerbanner ist nicht auf die leichte Schulter zu nehmen: Das Kontingent will versorgt sein und Disziplinprobleme müssen gelöst werden, während von außen Ärger durch die kaiserlichen Truppen oder alte Gegner drohen mag.

Wo Gerechtigkeit waltet
Wenn die Helden beauftragt werden, in der Wildermark für Ordnung zu sorgen, oder als Schlichter angerufen werden, stehen sie oft vor einem Wirrwarr an Behauptungen, Untaten, abweichenden Rechtsauffassungen und alten Rechnungen. Die Gruppe mag gezielt ermächtigt worden sein, Urteile auszusprechen und durchzusetzen (durch einen Brief Marschall Ludalfs oder eines Lokaladligen), oder werden von einer Konfliktpartei auf Grund ihres Standes und Rufs (Geweihte, gelehrte Personen, berühmte Recken) um ein Machtwort gebeten. Selbst wenn zu allen Beteiligten des Streits Kontakt hergestellt werden kann, bleibt die Vermittlung ein Tanz auf dem Vulkan: Gehört der Hof dem einst Hals über Kopf geflohenen früheren Eigentümer oder seinem Knecht, der in Jahren zuvor um einen Teil seines Lohns betrogen wurde und mit seiner Hände Arbeit den Hof während der Abwesenheit des Herrn wieder aufbaute? Soll der älteste Sohn der früheren Baronin, ein geächteter, aber ehrenhafter Mann, die Baronie rechtmäßig erben oder dessen unbescholtener jüngerer Bruder, der aber bekanntermaßen nur Marionette eines üblen Kriegsfürsten ist? Was, wenn einer der rivalisierenden Lehnsleute von Kaiserin Rohaja anerkannt ist, der andere von Kaiser Selindian? Wenn ein Einmarsch der kaiserlichen Soldaten droht, geben manche Kriegsfürsten vor, rechtmäßige Lehnsbesitzer zu sein und ordnungsgemäß den Zehnt zu zahlen. In der Wildermark ist es fast selbstverständlich, dass eine im Schiedsspruch unterlegene Partei diesen nicht annimmt oder auf die Gelegenheit wartet, ihren Anspruch mit Gewalt durchzusetzen.

Ein Hort des Friedens
Manche Taten, die bedrängten Wildermärkern helfen sollen, sind nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Wer an einem Ort gegen Anarchie und Verzweiflung kämpft, sieht sich oft in die Verantwortung genommen: "Wenn Ihr uns nun nicht auch gegen die kommenden orkischen Mordbrenner beisteht, ist es so, als hättet Ihr nie den Unhold vom Braukenforst erschlagen: Wir werden alles verlieren."
Egal, ob die Helden auf eigene Faust, als Freund eines örtlichen Würdenträgers, als Büttel eines Kriegsfürsten oder als Agenten der Kaiserin agieren, wichtig ist die Nachhaltigkeit ihrer Taten, wenn sie ein Gebiet befrieden wollen: Das Miteinander einzelner Bevölkerungsgruppen im Dorf oder der Gemarkung braucht garantierte Rechte. Ernte und Vieh müssen sicher sein, Gewalt muss eingedämmt, Vorsichtsmaßnahmen gegen unheilige Wesen, Räuber und Plünderer getroffen werden. Die regionale Befriedung wirft Probleme auf, wenn Schergen von Kriegsfürsten näher rücken oder die Soldaten der Kaiserin beispielsweise die Steuern der letzten zwei Jahre eintreiben möchten.
Wenn Sie eine Kampagne in der Wildermark spielen, können sich die Helden eine Basis einrichten, von der aus sie operieren und in die sie nach erfolgreich erlebten Abenteuern immer wieder zurückkehren. Je nach gewünschter Stimmung kann es in der neu errichteten Zuflucht recht heimelig zugehen oder aber eher wie in einer belagerten Festung, die sich immer neuen Schwierigkeiten ausgesetzt sieht.

Und das Land soll blühen
Dort, wo viel Land verheert oder verlassen wurde, bleiben auch Entwurzelte, Neusiedler oder Peraine-Geweihte nicht aus, die versuchen, ein Dorf neu zu gründen oder wiederzubeleben. Vor allem der Pfleger des Landes (siehe Seite 112) will einer Verwüstung der Wildermark entgegenwirken. Äcker sollen wieder Früchte tragen und verfallene Häuser wiedererstehen. Die Helden können den Neuanfang gegen äußere Feinde schützen (siehe **Ein Hort des Friedens**, Seite 123), fauler Saat wie daimoniden Bäumen (181 D) nachspüren und handwerkliche Fähigkeiten unter Beweis stellen. Womöglich existiert auch ein Konflikt mit alteingesessenen Bewohnern, die die neuen oder zurückgekehrten Siedler ablehnen. Der Bau von Dorf, Tempel oder Burg kann auch Spielelemente einer Wirtschafts- und Aufbausimulation enthalten, wenn Ihre Helden das Projekt über einen langen Zeitraum verfolgen möchten.

Die Helden als Kriegsfürsten
Sobald sich die Helden einen Namen als ernst zu nehmende Gegner gemacht haben und über einige Dutzend Gefolgsleute verfügen, sind sie selbst zu Kriegsfürsten der Wildermark geworden: gefürchtet von Einigen, bewundert von Anderen. Auf diese Weise haben sie weitreichenden Einfluss innerhalb ihres Herrschaftsgebietes und können anderen Kriegsherrn auf gleicher Augenhöhe begegnen. Herrschen sie für sich oder für das Wohl anderer? Mehren sie Pfründe und Einfluss durch gewaltsamen Waffengang, Tyrannei und Raubzüge? Oder bemühen sie sich, zwischen anderen Mächtigen zu lavieren und gleichzeitig das Fundament für eine gerechte Gesellschaft zu legen?
Ausführlich widmet sich der 2008 erscheinende Kampagnenband **Von eigenen Gnaden** diesem Thema. Hier schlüpfen die Helden in die Rolle von Kriegsfürsten mit Standbein im Zweimühlener Land und müssen beweisen, dass ihre Herrschaft dem Zahn der Zeit standhält.

Typische Handlungselemente

Nebel des Krieges
Wo sich Dörfer vor Plünderern abzuschirmen suchen, alte Kommunikationswege abgebrochen sind und mancher Kriegsfürst Falschinformationen verbreiten lässt, sind zuverlässige Informationen oft schwer zu erlangen. Auch wenn eine Nachbarbaronie nur eine Tagesreise entfernt liegt, mag es sein, dass es schon seit Wochen keine Nachricht von dort gab. Gerüchte können Segen sein, aber auch Fluch. Das merken die Helden spätestens, wenn sie auf Grund einer Übertreibung, Verharmlosung oder frei erfundenen Fabel in eine Falle gegangen sind.

"Du solltest nicht zu lange bleiben, Fremder."
Vielerorts zeigen Menschen ungewöhnlichen Fremden (wie es viele Abenteurer sind) die kalte Schulter, wenn es um mehr geht als ein neues Hufeisen oder eine zugige Bleibe für die Nacht. Dahinter steht die Erfahrung, dass solche Fremde früher oder später Ärger machen und man dann nicht mit ihnen in Verbindung gebracht werden will. Vor allem, wenn sich herausstellt, dass die Helden dem scheinbar übermächtigen lokalen Kriegsfürsten ein wenig Salz in die Suppe

streuen wollen, fürchten Dörfler Vergeltung. Mal lockert Geld am besten die Zunge, mal Androhung von Gewalt und mal nur ein Beweis echter Rechtschaffenheit oder ein Erfolg über die Ursache der größten Furcht der Bewohner.

Machtdemonstrationen
Wer Markierungen des Einflussbereichs eines Kriegsfürsten übersieht, wie etwa Schilder an Wegen, Ritzzeichnungen in Bäumen oder gar die ausgestellten Opfer einer bevorzugten Hinrichtungsart, kann in Siedlungen durch Machtdemonstrationen vom Charakter des Lokalherrschers erfahren: Das mag die fordernde Verkündung eines Herolds sein, das brutale Eintreiben von Steuern oder Zusammentreiben von Bauern zur Zwangsarbeit. Ebenso kann es sich um ein kultisches Fest handeln, in dem sich der Herrscher selbst feiert, eine Hinrichtung von Dieben und Widerständlern oder ein blanker Überfall auf Höfe, die sich dem Kriegsfürsten verweigerten. Können die Helden bei Szenen von Gewalt und Unrecht ruhig bleiben? Greifen sie ein oder nehmen sie die Ereignisse lieber als Lehre?

Das Duell
Haben sich die Helden gegen einen Kriegsfürsten aufgelehnt, will dieser an ihnen ein Exempel statuieren, bevor sich herumspricht, dass ihm ein paar dahergelaufene Mietlinge auf der Nase herumtanzen. Vielleicht jagt sie ein meisterhafter Kopfgeldjäger, vielleicht verabredet sich auch eine gefürchtete Schwertmeisterin oder ein Zauberer zum Duell mit einem Helden. Die Spannung ist förmlich greifbar, wenn sich die Kontrahenten gegenüberstehen und unter den Augen versteckter oder anfeuernder Dörfler eine Entscheidung über Leben und Tod treffen. Womöglich stellt sich der Kriegsfürst selbst einem Gottesurteil, das seiner Weltsicht angemessen ist.

Verwechslung
Ein paar ungünstige Worte, zufällig ähnliche Kleidung oder einfach nur die falsche Himmelsrichtung, aus der man anreist, und schon ist es geschehen: Die Helden werden für Schergen eines ungeliebten Kriegsfürsten oder Mitglieder einer verhassten Räuberbande gehalten. Verfeindete Machthaber könnten ihnen nun nachstellen, während Bauern zunächst furchtsam vor den Helden kuschen, aber deren nächtliche Ermordung bereits heimlich vorbereiten.

Alles neu macht der Windstag
Herrscherwechsel in einem Ort können so schnell vonstatten gehen, dass man nach einem dreitägigen Abstecher in den Wald oder gar einer durchzechten Nacht die Umgebung nicht mehr wiedererkennt: Der bisherige Kriegsfürst wurde besiegt, ist geflohen oder in Borons Hallen gefahren und ein neuer Machthaber pflanzt seine Standarte auf den höchsten Turm. Die Dörfler könnten entweder katzbuckeln, misstrauisch abwarten oder schon einen Aufstand planen. Wenn der Herrschaftswechsel eine bedeutende Wende sein soll, verdeutlichen Sie, wie die neue Herrschaft gravierende Änderungen zum Guten oder zum Bösen bringt.

Das Attentat
Kriegsfürsten zur Strecke zu bringen verlangt meist gute Planung: Sie sind umgeben von Gefolgsleuten, einer Leibwache, vielleicht einem schützenden Golem oder Zauberkundigen. Besitzen sie Elixiere, Artefakte oder Talismane, die sie gegen bestimmte Angriffe unempfindlich machen? Oder gibt es versteckte Schwachstellen, die entdeckt werden müssen? Zum Ziel führen kann eine riskante Maskerade, in der man sich langsam das Vertrauen des Kriegsfürsten erschleicht, das Abpassen des richtigen Augenblicks oder ein nächtliches Eindringen in die Gemächer des Tyrannen. Geschickte Ablenkungsmanöver oder falsche Fährten erleichtern die Tat.

Flieht, flieht wie der Wind!
Hin und wieder können Schreckensbotschaften die Flucht einer ganzen Burgbesatzung oder Dorfgemeinschaft auslösen: wenn sich das blutgierige und übermächtige Heer eines Kriegsfürsten ankündigt oder eine Seuche umgeht. Anwesen werden aufgegeben, Häuser verlassen. In der Eile können Besitztümer oder Personen vergessen werden, in Panik könnten die aufgestörten Menschen ungewollt eine Katastrophe verursachen.

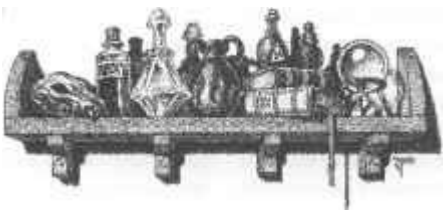
Der Quell der Kraft
Jeder Kriegsfürst stützt sich auf eine bestimmte Machtsäule oder versucht eine neue, überragende Position im Kräftespiel der Wildermark zu erreichen. Das mag eine Aura von Furcht sein, Ansehen bei der Bevölkerung, der Besitz von Reichtümern, die zur Bezahlung von Söldnern dienen oder auch Fähigkeiten aus einem speziellen Gegenstand, Pakt oder Wunder. Erkennt man diese Machtbasis und nimmt sie dem Kriegsfürsten (oder verhindert, dass er sie für sich einnehmen kann), so wird dieser geschwächt, wenn nicht gar vernichtet. Im Verbund mit Mysterien um Unsterblichkeit, göttliche Waffen oder beschworene Dienerheere kann die Geschichte um solch einen Quell der Kraft das Schicksal der gesamten Wildermark und darüber hinaus entscheiden.

Ein Blick in die Zukunft – Die Befriedung der Wildermark

Die Wildermark existiert als anarchische Randregion am Saum des Reiches nur für einige Jahre bis etwa 1035 BF. In Zukunft wird die Mark nach und nach weitgehend befriedet, die Kriegsfürsten verdrängt und Recht und Ordnung nach mittelreichischer Tradition werden wieder hergestellt. Anteil an dieser Entwicklung haben Kaiserin Rohaja, Kirchen und umgebende Provinzherren (die die Verhältnisse in der Wildermark mal beiläufiger, mal gezielter bekämpfen) sowie Ihre Helden.

Eine erste Episode stellt der Kampagnenband **Von eigenen Gnaden** dar, in dessen Rahmen die Helden selbst zu Kriegsfürsten werden und zu einer Macht im Zentrum der Wildermark aufsteigen. Im Verlauf der Handlung gelingt es ihnen, eine große Gefahr zu beseitigen und den kaiserlichen Truppen zu mehr Handlungsfähigkeit zu verhelfen, so dass einem größeren künftigen Engagement in der Region nichts mehr im Wege steht. Gleichermaßen zeigen sich aber auch neue Feinde und Gefahren am Horizont.

An der endgültigen Befriedung der Wildermark wiederum werden die Helden in einigen Jahren ebenfalls in einem Abenteuerband mitwirken können, um die Früchte ihrer vorherigen Bemühungen zu ernten.



Die Rabenmark

Die Markgrafschaft Rabenmark für den eiligen Leser
Geographische Grenzen: Baernfarnebene (Westen), Schwarze Sichel (Norden), Altzoller Land (Osten), Trollzacken (Süden)
Landschaften: Trollpforte, Gebirgsausläufer
Geschätzte Bevölkerungszahl: 7.000 Menschen (ca. 60.000 im Anspruchsgebiet), einige Goblins, vereinzelt Trolle
Baronien: Devensberg, Pulverberg
Weitere Baronien im Anspruchsgebiet: Ährengatter, Markgräflich Altzoll, Aschenfeld, Balderweith, Eckelstor, Gadang, Gorbingen, Kaiserlich Gugelforst, Hengefeldt, Ostenklotz, Praiosau, Rabenfeld, Rechthag, Rotenzenn, Sensenhöh, Tälerort, Pfalzgrafschaft Trollsgau, Trollstätt, Trutzenburg, Wassertälern, Westerklotz, Zumbelweide
Wichtige Siedlungen: Devensberg (600), Poppenricht (400)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I (Greifenfurt–Eslamsroden–Wehrheim–Gallys–Altzoll–Warunk)
Herrschaft: Markgraf Gernot Aiwulf Lahîris von Mersingen ä.H.
Provinzwappen: im Zackenschnitt Schwarz und Silber getrennt, oben silberne Rabenschwingen
Sozialstruktur: nominell Markgrafschaft des Mittelreichs, weitgehend unter Ordensherrschaft der Golgariten
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Mersingen
Wichtige Befestigungen: Burg Mersingen, Burg Devendoch
Garnisonen: Streiter des Golgariten-Ordens, Gefolgschaft (Ritter, Waffentreue) örtlicher Adliger
Religion: Zwölfgötterglaube (im befreiten Teil; vor allem Travia, Boron und Peraine; verschiedene Kulte und Dämonenanbetungen (im besetzten Teil)
Magie: wenige Gildenmagier, vereinzelt Naturzauberer; beim Feind Nekromanten
Ressourcen und Handel: Trollzacker (Trollbirnenschnaps), Tierfelle, Talismane für Pilger, Steinbrüche (Schiefer und Schmucksteine, darunter der boronheilige Karneol), Skorpionmine (Silbermine in den Trollzacken); Import: Pferde, Waffen, edle Baumaterialien für Sankta Boronia, Schwarzer und Weißer Lotos, Weihrauch
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Heilige Etilia (mythische Gemahlin Borons), Heiliger Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), der Zwölfte Ritter (Schutzheiliger der Rabenmark), Streiter der Dritten Dämonenschlacht
Wundersame Örtlichkeiten: Sankta Boronia (verhülltes Heiligtum des Totengottes), Wall des Todes (dämonische Talmauer), Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht
Wichtige Fest- und Feiertage: 10. Praios (Gedenktag an die Ogerschlacht), 12. Travia (Tag der Treue), 1. Boron (Totenfest), 16. Peraine (Verhüllung Sankta Boronias), 22. Ingerimm (Gedenktag an die Dritte Dämonenschlacht)
Stimmung des Landstrichs: düster und trist im Schatten des Todeswalls, in der Umgebung von Sankta Boronia und den Ordensburgen fromm und klerikal. Die Bewohner erhoffen sich von der Herrschaft der Golgariten und der Verehrung Borons Schutz vor den untoten Schrecknissen der Warunkei.

Von Land und Leuten – Leben in der Rabenmark

»Wie aus schwarzem Obsidian glänzt der Schild des Reiches an der Trollpforte, wo die Jünger Borons wider die unheiligen Untoten und Nekromanten stehen. Der Schweiß der Bauern, das Blut der Golgariten und das Knochenmehl der zerhauenen Skelettkrieger poliert die Wehr des Kaiserreichs hier zu eigenem, dunklem Schimmer.«
—Yangold di Lazaar, Schreiber des Aventurischen Boten, *1030 BF*

Klerus und Ordenskrieger

In der Rabenmark trifft man oft auf weiß oder grau gewappnete Golgariten und schwarz gewandte Boron-Priester. Die Geweihten des Totengottes, sonst meist am Rande des täglichen Lebens stehend, gehören zum Mittelpunkt der Gemeinschaft. Sie lassen zusammen mit Travia-Priestern der Bevölkerung ihre Fürsorge angedeihen und kümmern sich um Seelenheil, Gedenken an die Toten, albtraumfreien Schlaf und Ratschläge wider untote Erscheinungen. Viele Rabenmärker lassen regelmäßig ihre Träume deuten, mit deren Schilderungen sich die Traumbücher der Geweihten schnell füllen. (187 B)
Die Ordenskrieger gehen Aufgaben mit Schild und Streitkolben nach: Schutz der befreiten Landstriche, Begleitung von Pilgern, Überwachung der Nacht- und Totenruhe sowie Zurückdrängen der Warunkei.

Beispielhafte Begegnungen in und bei der Rabenmark

- Den Helden kommt eine schweigende Schar Ordensritter entgegen, in Begleitung etwa doppelt so vieler, grau gekleideter Knappen. Diese führen jeder ein Pferd mit sich, an deren Sättel tönerne Krüge befestigt sind, die die Asche Gefallener enthalten. Die einzige Information, die man von dieser Gruppe erhält, ist die, dass man es tunlichst unterlassen sollte, weiter in die gleiche Richtung zu reisen. Noch sei das Land dort "ein Pfuhl des faulenden Unlebens".
- Eine Gruppe berittener Boron-Krieger hält nachts reisende Helden auf und vergewissert sich, dass es sich bei ihnen weder um Untote noch um Nekromanten handelt. Dann bittet man die Helden um Unterstützung bei der bevorstehenden Reinigung eines entweihten Friedhofs, dem Untote entsteigen.
- Golgariten und Boron-Geweihte führen eine Schar von Kindern vorüber, die mit großen Augen ins Leere starren. Werden die Kinder angesprochen, so stellt sich heraus, dass sie allesamt stumm sind. Man hat Gerüchte gehört, der Orden nehme solche Kinder den Eltern weg, um sie an einen unbekannten Ort zu führen. (187 B)

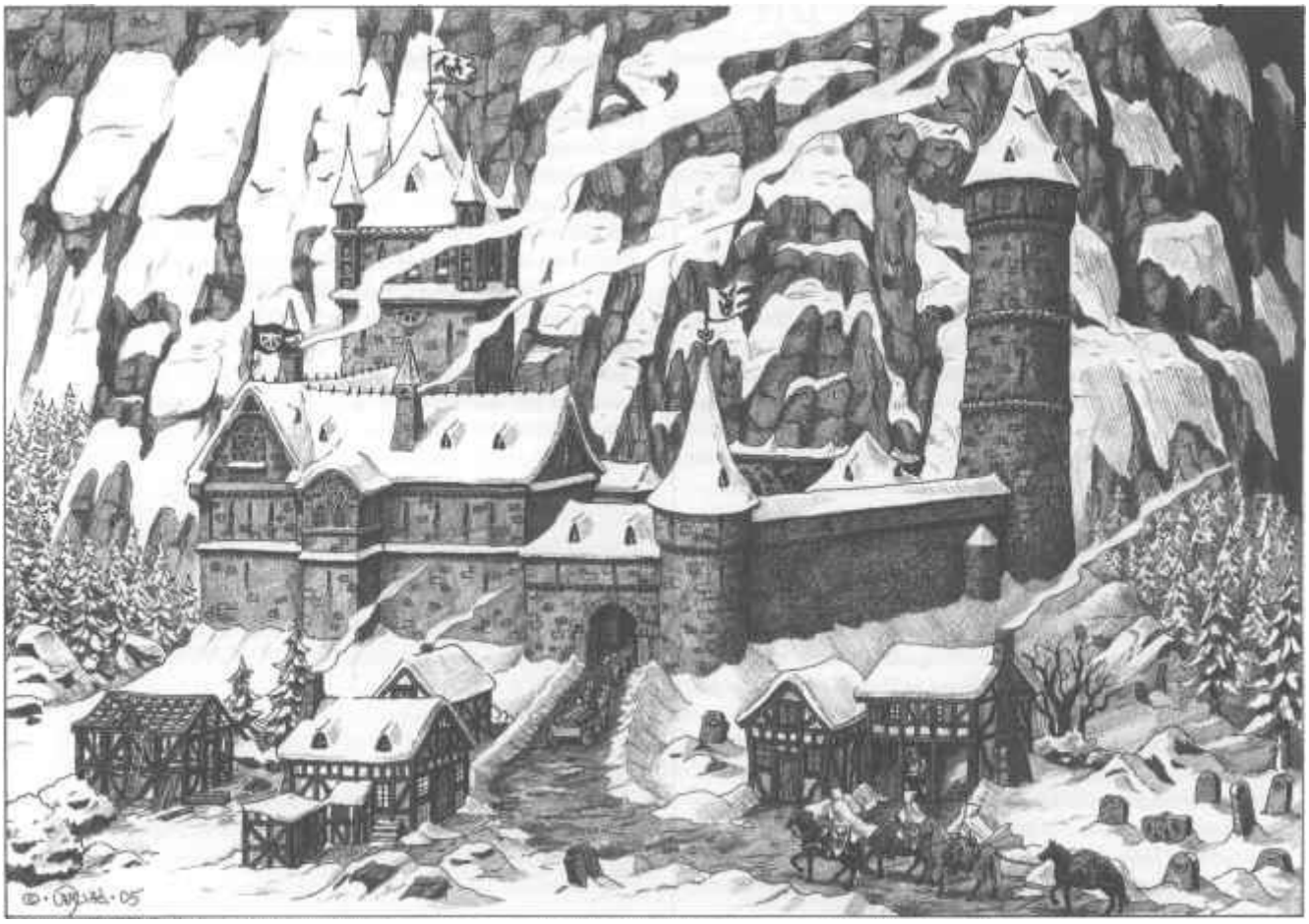
Der Adel

Markgraf Gernot von Mersingen (siehe Seite 165) dienen Barone, Junker und Edle als Vasallen, einige davon mit Gütern im Gebiet der Warunkei. "Wer wieder Herr über sein früheres Lehen werden will, muss an meiner Seite darum kämpfen", ist die Aussage des Markgrafen an diejenigen Adligen, die ihr Land an die unheiligen Horden verloren haben. Er vergibt zurückeroberte Gebiete an treue Kriegsgefährten aus Orden und Adel, wenn sich kein rechtmäßiger Lehnsnehmer findet.
Allerdings kommt es vor, dass der Markgraf von Adligen, die sich nicht an der Befreiung ihrer alten Lehen beteiligt haben, eine entsprechende "Vergütung der Unkosten" verlangt – und dies liegt mitunter über den Möglichkeiten der Adligen, die oft im Garether Exil leben. Es verwundert nicht, dass sich Gernot von Mersingen auf diese Weise viele Feinde im fernen Gareth gemacht hat. Doch Rohaja will ihrerseits auf die Erfolge des Markgrafen auch nicht verzichten, weswegen sie von Einzelfall zu Einzelfall entscheidet bzw. entscheiden lässt, welche Ansprüche welcher Partei angemessen zu sein scheinen.

Fremde und Pilger

»Nur wer nach den Toten sucht, sucht nach dem Tod.«
—Sprichwort der Boron-Pilger

Die Rabenmark erscheint vielen Aventuriern als eine Pforte am Ende der Welt, hinter der nur noch die dunklen Lande liegen. Händler und



Glücksritter, die sich dem Kampf gegen die Untoten anschließen möchten, bleiben in ihrer Zahl überschaubar, häufige Besucher sind jedoch Pilger: Zweimal jährlich (im Boron und Ingerimm) suchen Boron-Gläubige aus ganz Aventurien Sankta Boronia auf, um der Toten zu gedenken. Rondra-Pilger und Kor-Gläubige reisen zum Jahrestag der Dritten Dämonenschlacht zur alten Walstatt. Wer ein Pilgerzeichen trägt, wird in der Trollpforte schnell gastfreundlich (und mancherorts geschäftstüchtig) aufgenommen.

Manchmal erscheinen abgerissene Flüchtlinge aus der Warunkei, denen es trotz der berüchtigten Menschenjäger gelungen ist zu entkommen. Viele Bauern der Warunkei erhoffen sich, dass die Rabenmark sie bald vom Joch der Untoten befreit.

Wehrhaftigkeit

Ziehen mal Plünderer oder bedrohliche Untotenhorden durch die Trollpforte, kann sich die Bevölkerung in größere und kleinere Fluchtburgen zurückziehen. Der freie Teil der Rabenmark verfügt mit seinen gerade einmal zwei Baronien nur über einen sehr kleinen Heerbann. Die Golgariten stellen dabei das Rückgrat des Heeres. Sie sind in sogenannten 'Schwingen' organisiert, die aus elf Rittern Golgaris und einer unbestimmten Anzahl Knappen und Waffenknechten bestehen. Ihre besondere Stärke liegt in der Bekämpfung von Thargunitoths Dienern, und geweihte Waffen, gesegnete Graberde und heilige Artefakte gehören zur üblichen Ausrüstung einer Schwinge.

Bisweilen werden für besondere Vorhaben auch Söldner angeworben, bei größeren Kriegszügen schließen sich den Golgariten Verbündete aus der Rondra-Kirche und aus anderen Provinzen an. Anführer des Heerbanns der Mark ist meist Markgraf Gernot persönlich (siehe Seite 165), seltener setzt er einen Heermeister (wie hier der Titel eines Marschalls lautet) als Stellvertreter ein.

Sitten und Gebräuche

Totenruhe

Die Bedrohung durch die Warunkei hat großen Einfluss auf Bestattungszeremonien und Totenruhe ausgeübt: Traditionell wurden in der Region Tote begraben, doch aus Furcht vor einer Erhebung der sterblichen Überreste wurden seit der Invasion der Verdammten nur noch Feuerbestattungen zugelassen, denn Asche eines Toten lässt sich

Letzte Ruhestätten

In der ganzen Rabenmark können Wanderer hinter Höfen, in Wäldern oder auf Hügeln auf vereinzelte Gräber oder kleine Familiengrüfte stoßen. Sie stammen aus früherer Zeit oder wurden von Menschen angelegt, die sich weder mit Feuerbestattung noch der Beschränkung von Grablegungen auf wenige offizielle Friedhöfe zufrieden geben wollen. Einige sind leer und aufgebrochen oder frisch zugeschüttet und eingesegnet. Manchmal können Freie Untote oder Ghule in ihrer lockeren Erde lauern und sich nachts aus der Tiefe graben.

In der Nähe von Ortschaften finden sich umfriedete Boronanger, die von Golgariten oder anderen Totenwächtern behütet werden. Die Schlachtfelder zu beiden Seiten des Todeswalls bergen in ihrer Erde zahllose Leichen und Kadaver und sind nur zum Teil eingesegnet. Die Boronis haben alle Hände voll zu tun, im Jahr des Feuers entweihte Grabstätten wiederherzurichten oder von unheiliger Präsenz zu reinigen. Bei dieser Arbeit stießen sie auch auf uralte, bisher unbekannte Grabanlagen der *Al'Hani* (siehe Seite 96), die Hesinde-Geweihte gerne trotz des strikten Gebots der Totenruhe erforschen würden.

kaum zur Nekromantie nutzen. Wer Leichen weiterhin heimlich der Erde übergibt, weil er die Verbrennung eines geliebten Menschen nicht erträgt, muss damit rechnen, ihm eines Tages als Wiedergänger zu begegnen.

In jüngerer Zeit haben die Golgariten, die sich den Schutz der Gräber auf ihre Fahne geschrieben haben, das Edikt gelockert: Nur wo die unmittelbare Gefahr von Nekromantie herrscht (z.B. kein Geweihter vor Ort ist, der einen Grabsegen sprechen kann), soll auf Erdbestattung verzichtet werden. Nun werden Tote oft nach teils über Meilen verlaufenden Leichenzügen auf einem halben Dutzend bewachter Boronanger in der Rabenmark begraben und eingesegnet.

Recht und Gesetz

Die Dominanz der Golgariten macht sich auch im Rechtssystem der Rabenmark bemerkbar, das sich an den Kodex der Golgariten anlehnt. Viele Gebote, die dank der Boron-Verehrung in etlichen Regionen Aventuriens gelten (die Nachtruhe zum Schutz der Schlafenden, das Verbot der Öffnung von Leichen oder Gräbern durch andere Personen als Boron-Geweihte, Verbot von Nekromantie), haben in der Rabenmark besonderes Gewicht.

Bei kleineren Vergehen werden oftmals Ehrenstrafen und Wiedergutmachungen wie etwa Waffendienst und Friedhofswacht verhängt, als Buße ist auch ein zeitlich begrenztes Schweigegelübde verbreitet. Leibstrafen sind selten, Todesurteile ebenso. Die Golgariten empfinden den Tod nicht als Strafe, sondern als Erlösung, weswegen erst geprüft werden muss, ob ein Delinquent dessen würdig ist. Bei offensichtlichen Paktierern und Boron-Frevlern ist hingegen jeder Rabenmärker angehalten, die betroffene Person auf der Stelle zu erschlagen. Dass dies hin und wieder Selbstjustiz zur Folge hat, liegt in der Natur der Sache.

Zwischen Bergflanken und düsteren Wolken – die Landschaft der Rabenmark

»Weder Schädelhaufen noch Skelettpfähle zu sehen. Ich habe es geschafft. Die Äcker tragen stolz ihre Früchte, Pflanzen erblühen, statt zu verdorren. Und wie habe ich die wärmenden Sonnenstrahlen vermisst, die den bleiernen Himmel durchbrechen. Wie Verfolger jagen graue Wolken über mir hinweg, getrieben vom kalten Aschenwind aus dem Osten. Doch hier haben sie ihren Schrecken endlich verloren.«

—Warunker Flüchtling beim Durchschreiten des Portals im Todeswall, neuzeitlich

Im Norden wird die Rabenmark von den Schieferbergen der Schwarzen Sichel begrenzt, während sich im Süden die zerklüften Trollzacken mit ihren schwer zugänglichen Schluchten und wilden Bewohnern erheben. Mancherorts reichen bizarr durchlöcherte und ausgehöhlte Kalkfelsen bis in die Täler.

Dazwischen liegt der breite Einschnitt der Trollpforte. Hier finden sich Wälder aus Firunsföhren und Grünerlen, strauchbestandene Hügel, Ebenen, Äcker und einige tief eingekerbte Bachläufe. An ihrer engsten Stelle, wo das karge Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht liegt, wird die Trollpforte jäh vom Todeswall durchschnitten. Das Landschaftsbild östlich der Mauer ist ähnlich, allerdings kann man dort immer wieder auf Landstriche mit gelbem, ausgetrocknetem Gras und verkrüppelten Bäumen oder blubberndem, nach Verwesung stinkendem Morast treffen.

Der kalte, trockene Wind aus dem Osten, Aschenwind genannt, treibt häufig dunkle Wolken vor sich her, die tagelang die Praiosscheibe verdecken. Der eisige Nieselregen sucht die Rabenmärker häufig heim und im Sommer sind heftige Gewitter keine Seltenheit.

In Ost-West-Richtung schlängelt sich die Reichsstraße I durch die Mark. Ihre Pflastersteine aus Beilunker Zwergengranit haben unter Heeren und dämonischen Kräften gelitten. Entlang des Weges stehen in unregelmäßigen Abständen Statuen von Kriegshelden oder Abbildungen Golgaris. Geflochtene oder zusammengenagelte Boronräder wachen wie schaurige Vogelscheuchen über Wege und Äcker. Sie sollen zeigen, wer der Herr dieses Landes ist: Wo der Tod regiert, kann der Untod nicht hinein. Wer an ihrer Statt auf Schädelpyramiden und Knochenhaufen stößt, wandelt nicht mehr unter dem Schutz der Golgariten, sondern hat die verfluchten Böden der Warunkei betreten.

Im Marktflecken **Devensberg** (600 Einwohner, Boron- und Travia-Tempel, Rondra-Schrein), am Rande des Schlachtfelds der Dritten Dämonenschlacht gelegen, werden schwarze Holzsärge und Lederwaren gefertigt und Pilger beherbergt. Unweit von Sankta Boronia sind die Bewohner besonders borongläubig und blicken mit Sorgen gen Osten, wo sie die bizarren Zinnen des Todeswalls erblicken können. In **Poppenricht** (400 Einwohner, Peraine-Tempel) kann man bisweilen Gelehrte antreffen, die die nahe gelegenen alhanischen Grabanlagen untersuchen wollen. Daneben gibt es in der Rabenmark zahlreiche kleinere und größere Weiler oder Siedlungen, einzeln stehende Bauernhöfe sind eher selten anzutreffen.

Trutzige Festungen, geheimnisvolle Gemäuer

Unabhängig davon, wie der Kampf zwischen Golgariten und Untoten gerade aussieht, sind zwei Burgen niemals in den Besitz des niederhöllischen Feindes geraten: Der uralte und wehrhafte Bau von **Burg Mersingen** in der Baronie Pulverberg ist Stammburg der Familie Mersingen und Sitz des Markgrafen. Er soll über zahlreiche geheime Räume, Gemäuer und Gänge verfügen, und es heißt, in unregelmäßigen Abständen träfe sich die Familie auf der Feste, um die berüchtigten 'Mersinger Meisterpläne' weiterzuspinnen. Die Burg bietet im Notfall Platz für bis zu 1.000 Menschen, während **Burg Devendoch** in der Baronie Devensberg, in unmittelbarer Nähe zum Todeswall gelegen, nur etwa halb so vielen Zuflucht bieten könnte. Alten Aufzeichnungen zufolge war die Burg einst mit dem Wall verbunden, dessen unheiliger Einfluss sich bis auf ihre Mauern ausdehnen soll.

Sankta Boronia

»Wenn ihr geweint habt, lächelt.«

—kleiner Trostsegen der Puniner Boron-Kirche

Direkt an der Reichsstraße, wenige Meilen westlich des Todeswalls, liegt Sankta Boronia, das religiöse Herzstück der Rabenmark. Es ist eines der jüngsten und dennoch wichtigsten Heiligtümer des Puniner Boron-Glaubens, erst im Jahr 1022 BF wurde mit dem Bau begonnen. Bedeutendster Schatz sind die Fingerknochen der Heiligen Etilia. Um dieser Reliquien ansichtig zu werden, reisen immer wieder Gläubige nach Boronia.

Der Pilgerweg mit Totentanzdarstellungen führt von Westen kommend bis zur Tempelanlage, die aus sechs Gebäuden auf einem künstlich aufgeschütteten Hügel besteht. Allgegenwärtiges Rabenkrächzen und die wabernden Nebelschwaden, die das Areal umgeben und den Tempel verhüllen, verleihen der Anlage von ferne eine düstere, abweisende Aura. Manchmal ist dieser Nebel fein und kriecht nur über den Boden, manchmal raubt er jegliche Sicht auf das Heiligtum oder den Todeswall, bis zu dem seine Schwaden reichen können. Die Heilige Etilia selbst verhüllte Sankta Boronia mit diesem Schleier und bewahrte es vor dem Untergang, als 1027 BF der Endlose Heerwurm den Todeswall überwand. Auch heute kann nicht jeder den schützenden Nebel durchqueren: Nur der wahrhaft Gläubige soll wachen Geistes bis zum Heiligtum vordringen können, während andere von den Schwaden mit Vergessen gestraft werden. (187 C)

Erst aus der Nähe zeigt sich das gnadenvolle Bild des Heiligtums. Boronien (heilige Orchideen) verbreiten intensiven Duft nach Lotos und südländischen Gewürzen – Gaben des Patriarchen von Al'Anfa. Die schwarzmarmornen Mauern vermitteln ein Gefühl von Frieden und Geborgenheit. Die fünf im Halbkreis angeordneten Tempelgebäude sind Bishdariel, Golgari, Marbo, Noiona und Efilia geweiht und befinden sich noch in verschiedenen Stadien des Aufbaus, während der Haupttempel des Gottes als Nabe des Boronrads bereits nahezu fertig gestellt ist. Inmitten des Nebelmeeres dienen drei Dutzend Geweihte, Novizen und Akoluthen dem Totengott unter der Führung des Prätors *Aedin zu Naris* (siehe Seite 165) und nehmen sich der Bitten und Sorgen der Pilger an. So leise es ihnen möglich ist, arbeiten die Bewohner Sankta Boronias mit Geduld an der weiteren Fertigstellung der Bauten, die häufig durch den Mangel an kostbarem Baumaterial stockt.

Der Wall des Todes

»Die Kerzen waren heruntergebrannt, der große Exorzismus war gewirkt. Das dämonische Eigenleben der Mauer versickerte um uns im Gestein wie Regenwasser in Mutterboden. Aber schon zwei Nächte später bemerkten wir, wie es langsam zurückkehrte: Öliger Schein troff aus Spalten, und schlurfende Geräusche aus der Tiefe kündeten von neuen Untoten, die der Wall gebar. Seine niederhöllische Natur ist wie wucherndes Unkraut. Möge der dunkle Herr geben, dass wir bald einen Weg finden, sie bis zur Wurzel herauszureißen.«

—Bericht eines Golgariten nach einer Wache auf dem Todeswall, Tsa 1029 BF

Zwischen dem Arvepass fast 200 Meilen im Süden und dem Sichelstieg 250 Meilen im Norden ist die Trollpforte die einzige Möglichkeit für Fuhrwerke oder für größere Truppenansammlungen, vom Zentrum des Reiches in den Osten zu gelangen. Kein Wunder also, dass sich hier die Ruinen von Festungsanlagen aus vielen Jahrhunderten finden, mal zur Abwehr eines Feindes aus dem Osten, mal zur Sicherung der von den Gebirgen umgrenzten Ostlande. Noch vor wenigen Jahrzehnten schützte das Grenzbollwerk (damals als Ogermauer bekannt) die Kernprovinzen des Reiches vor dem Ansturm der Horden des Zweiten Ogerzugs (1003 BF). Seit es zwischenzeitlich in die Hände von Borbarads Erben fiel, steht es als Wall des Todes unter dämonischem Einfluss und markiert die Grenze zu den verfluchten Landen.

Die vier Meilen lange Mauer verläuft in Nord-Süd-Ausrichtung schräg zum Tal. Kern des Bollwerkes ist eine acht Schritt hohe und genauso dicke Mauer aus dunklem, beinahe lebendig wirkendem Gestein, das teilweise ölig-schleimig glänzt. Die Bastionen wirken wie geschmolzene Türme, aus denen Tentakel wuchern. Splittergespickte Mannpforten und polierte Riesentore aus schimmerndem Metall gewähren Zugang zu den Kasematten. Im Innern erstrecken sich lange Gänge und lichtlose Kavernen.

Gekrönt wird der heute weitgehend verlassene Wall des Todes von monströsen Idolen, einer Reihe vogelnestähnlicher Stellungen für Pfeilgeschütze und von einer Kette von Pfählen, Gerüsten und gekreuzten Balken, an denen Schädel, Gerippe und einzelne Knochen befestigt sind. Im Norden und Süden endet der Wall an zwei natürlichen Felstürmen von jeweils etwa vierzig Schritt Höhe und sechzig Schritt Durchmesser am Fuß.

Die riesigen Torflügel der Mauer sind seit dem Jahr des Feuers stets geöffnet, vermag sie doch niemand mehr in Bewegung zu setzen – Einladung und Drohung zur Eroberung zugleich. Über den Zinnen der Mauer flattern krächzende Schwärme von Krähen und Raben. Der wabernde Nebel von Boronia tastet sich mitunter bis auf wenige Spann an die unheilige Mauer heran. Trotz der Bemühungen der Golgariten blieb es den Ordensstreitern bisher verwehrt, die Quelle der dämonischen Macht im Gemäuer auszumachen und zu exorzieren.

Der Todeswall gehört niemandem dauerhaft – außer seinem unheiligen Eigenleben. Wer länger an dem Bollwerk verweilt, berichtet von unnatürlichen Erscheinungen, Klängen aus der Tiefe und quälender Mattigkeit, als würde das Gestein die Lebensgeister rauben. Zeitweise nisten sich Tatzelwurmreiter und Plünderer, eine Gruppe Untoter oder gar ein verfaulter Perldrache ein. Dann wieder gelingt es den Golgariten und ihren Waffentreuen, einzelne Abschnitte der Mauern zu besetzen.

Nördlich und südlich des Walls verlaufen die Grenzbefestigungen noch etwa 15 Meilen weit in die Gebirge hinein, bestehen hier allerdings meist nur noch aus einer vier Schritt hohen Mauer, teils aus Feldsteinen errichtet, teils von Dämonen aufgehäuft oder zusammengeschmolzen. Dazwischen finden sich etwa jede Meile Wachtürme, Kasematten für Untote oder Lagerorte für Bewaffnete, die zuletzt vor der Dritten Dämonenschlacht voll besetzt

Das Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht

Über ein Dutzend Rechtmeilen beiderseits des Todeswalls erstreckt sich das Schlachtfeld des größten Gefechts der jüngeren Geschichte. Während vor allem im Westteil Bereiche von Praios- und Boron-Priestern eingesegnet wurden, auf dass sich keine neuen Schrecken aus dem Boden erheben, sind Geistererscheinungen auf der Ostseite des Walls allgegenwärtig. Hin und wieder spüren verwegene Schatzsucher den Phantomen von Kriegskassen, Enduriumwaffen oder astralen Artefakten der Zauberer von Yol-Ghurmak nach – finden aber meist nur den Tod durch Untote und schlummernde Mächte aus den Niederhöllen. (188 A)

Eine halbe Meile östlich der Mauer, die so viele Menschenleben kostete, liegt ein Hügel von etwa dreißig Schritt Durchmesser, der wohl für alle Zeiten den Namen Dämonenhügel tragen wird. Unvorstellbare arkane Mächte haben ihn verbrannt und ein gewaltiges Tridekagramm ins Erdreich geschmolzen, wo der Dämonenmeister 1021 BF den finalen Frevel begehen wollte. Dreizehn Altäre erheben sich ringsum, die niemals ihrem unnennbaren, letzten Zweck zugeführt werden konnten. (188 B)

Viele Spuren und Male zeugen von den geschichtsträchtigen Ereignissen, die hier stattfanden: Die einst von den Posaunen von Perricum gerissene und notdürftig geschlossene Bresche im Wall, die auf ewig in die Erde des Schlachtfeldes gebrannten Spuren des Donnersturms, die Statuen der Sieben Gezeichneten sowie der Kaiser-Findling, neben dem Reichbehüter Brin von Dämonen zerfleischt wurde. (Einige Daten zur Dritten Dämonenschlacht können Sie dem Geschichtsabschnitt auf Seite 106 entnehmen.)

Die Feinde

Während man westlich des Todeswalls nur noch selten mit Untoten rechnen muss, stellen sie in den restlichen Gebieten der Mark die häufigsten Feinde der Lebenden dar. Einzelne Gruppen von Untoten graben sich nachts aus erdigen Gräbern oder kriechen aus dunklen Verstecken. Dabei kann man je nach Verwesungsgrad praktisch jeder

Der Gegenspieler

»Er aber ist der Erzfeind, gesegnet, erhoben, geblendet, gefallen. Vier Schatten sein Eigen, eine leere Hülle, der Seele beraubt. Lucardus von Kémet sein Name, sein Ende mein Schicksal.«
—Borondria, Großmeisterin des Golgariten-Ordens, 1029 BF

Erzfeind des Golgariten-Ordens ist dessen ehemaliger Großmeister, der vor vielen Jahren von der niederhöllischen Macht verführt worden ist: *Lucardus von Kémet*, Meister des Yak-Hai und Mitglied des Nekromantenrats zu Warunk. Er lässt keine Gelegenheit aus, seinen früheren, nun verhassten Waffengefährten zu schaden, sammelt untote Golgariten und Boronis um sich und träumt davon, Herrscher der Rabenmark zu werden. Er kennt viele Geheimnisse der Boron-Kirche sowie zahlreiche Pläne des vernichteten Schwarzen Drachen Rhazzazor – und er weiß dieses Wissen für sich zu nutzen. Die **Spielhilfe zu den Schwarzen Landen** (erscheint voraussichtlich 2009) enthält eine ausführliche Beschreibung von Lucardus.

Form von Untoten begegnen (siehe **MGS 77ff.**). Ghule und Freie Untote halten sich gerne in harmlos aussehenden Siedlungen auf, weil sie hier eher auf unvorsichtige Menschen hoffen können. Tierkadaver, darunter Pferde und Wölfe, streunen durch die Wälder und Hügel. Geister (**MGS 107ff.**) rauben Bewohnern den Schlaf, wo Schwelle und Schlafstatt nicht von Boron-Geweihten gesegnet wurden.
Der Nekromantenrat zu Warunk setzt viele Hebel in Bewegung, um der Rabenmark zu schaden. Totenbeschwörer sind die großen und oft ebenbürtigen Feinde der Golgariten. Geweihte Rabenschnäbel zerschmettern immer wieder unheilige Skelettschädel, doch ein Triumph ist erst errungen, wenn der Nekromant, der die Untoten erschaffen hat und sie befehligt, ausgemacht und niedergestreckt wird. Gerüchte über Vampire machen immer wieder die Runde, fanden jedoch bisher keine Bestätigung. Von einer Handvoll untoter Perldrachen, die es in der Warunkei geben soll, suchen einige regelmäßig die Rabenmark heim. In Altzoll herrscht *Sirtom Grim der Schinder*, ein tobsüchtiger und mörderischer Trollzacker, der manchmal über die Berge in die Wildermark zieht, um dort zu brandschatzen – aber die Rabenmark natürlich nicht vernachlässigt. Übergriffe von Goblins und Stammestrollzackern aus den Bergen sind hingegen selten. Hin und wieder feindet auch ein Kriegsfürst der Wildermark die Rabenmark an.

Die Rabenmark im Spiel

Bestimmend ist für die Rabenmark der Kampf gegen Untote und gegen Nekromantie, der insbesondere in frisch eroberten Gebieten allgegenwärtig ist. Sei es der verantwortliche Umgang mit Toten, die Wache über einen Boronanger oder das Melden aufgewühlter Gräber (als vorsorgliche Maßnahmen) oder aber die Konfrontation mit einem einzelnen, machtvollen Untoten, Nekromanten oder einem ganzen Zombieheer (als kampfbetontes 'Aufräumen') – für die Helden gibt es mehr als genügend Möglichkeiten, ihre Talente unter Beweis zu stellen. Die Golgariten sind für jede borongefällige Hilfe dankbar.
Die Rabenmark ist auf Grund ihrer Lage am Saum zu Schwarztobrien auch die letzte Station zum Erholen und Ausrüsten, ehe die Helden in die Schwarzen Lande eindringen oder die Geheimnisse der Schwarzen Sichel oder der Trollzacken erforschen.

Die Rückeroberung der Warunkei

Östlich des Todeswalls ist die Ausdehnung der Rabenmark in der Zeit zwischen 1029 und 1035 BF ständig im Fluss: Mal gelingt es den Golgariten, das Land bis Altzoll einzunehmen, dann werden sie wieder von Lucardus von Kémet oder Sirtom Grim bis zur Trollpforte zurückgeworfen. Darüber hinaus wird die aktuelle Lage in offiziellen DSA-Texten nicht weiter detailliert und kann vom Meister festgelegt werden: Sammeln die Golgariten derzeit Bewaffnete zur Heerfahrt? Befinden sie sich gerade auf einem Eroberungsfeldzug und belagern Altzoll? Oder führt der Orden Rückzugsgefechte einige Meilen östlich des Todeswalls?
Am Spieltisch können Sie vor dem Hintergrund dieser Ereignisse Kriegs- und Eroberungsabenteuer inszenieren. Die Helden können in der Warunkei spionieren, Verbündete um Hilfe bitten, die Organisation des Heerbanns unterstützen und an Feldzügen teilnehmen. In befreiten Ländereien müssen Tempel erneuert, Kollaborateure gefunden und verbliebene dämonische Präsenzen vertrieben werden. Dabei müssen die Helden auch lernen, Niederlagen auf dem politischen Parkett oder dem Schlachtfeld hinzunehmen.

Die Traviamark

Zwischen Hoffen und Bangen

Das einst mächtige Fürstentum ist nicht mehr, das Schutzpatronat der Rabenmunds weitgehend zerschlagen, die altbewährte, praiosgewollte Herrschaft des Adels durch eine Kirchenherrschaft ersetzt. Immerhin hat man noch Glück gehabt, es gibt überhaupt eine Herrschaft und es ist die der sanften Mutter Travia, den Menschen wohlvertraut, die sich um ihre Schutzbefohlenen sorgt. Man hat es besser getroffen als Raben- oder gar Wildermark, denn selbst wenn es dauern wird, die Äcker neu zu bestellen und die Handelsbeziehungen neu zu beleben, ist das Land doch nicht verflucht und genießt den Wohlstand des Friedens. Dennoch gibt es Unsicherheiten und Unbehagen neben tsagefälliger Aufbruchstimmung. Viele Darpatier sind auf der Flucht und haben Heim, Hab und Gut verloren. Längst nicht alle sind schon bereit, wieder zurückzukehren, manche werden das erst in Monaten oder Jahren tun und dann feststellen müssen, dass andere sich ihre Häuser und Grundstücke angeeignet haben (185 B). Der Blutzoll, den der Krieg der Provinz abverlangt hat, ist immens, es gibt kaum eine Familie, die keine Toten zu beklagen hat. Das einst reiche Land ist ausgezehrt, Rommilys schwer in Mitleidenschaft gezogen, es wird Jahre dauern, bis das Leben wieder in halbwegs geordneten Bahnen läuft.

Die Mark unter dem Banner der Gütigen

Mit der Herrschaft der Kirche hat sich für die braven Darpatier manches geändert. Statt des Primats des Adels, von Praios und Rondra gesegnet, ist es nun eine Glaubensgemeinschaft, die über die Geschicke der Menschen bestimmt, zu deren höchsten Tugenden es nicht eben gehört, ein Lehen zu regieren. Mancher war skeptisch, als es hieß, dass die Geweihten der Gütigen sich fürderhin auch um so wenig traviagefällige Dinge kümmern sollten wie den Schutz des Landes, die Aufrechterhaltung der Ordnung, um die Erhebung von Steuern und was noch Privileg und Pflicht des Adels war. Es war ein kluger Spielzug des Heiligen Paares, Cordovan von Rabenmund (siehe Seite 162) als Kronverweser der Mark einzusetzen und die weltlichen Belange weitgehend in seine Hand zu legen. Obwohl selbst ein Geweihter, hat er es trefflich verstanden, die anfänglichen Vorbehalte zu zerstreuen. Cordovan ist gemäß den Gesetzen seiner Göttin um Ausgleich und Verständigung bemüht, er schreckt aber auch nicht davor zurück, die Gebote der Kirche notfalls mit dem Schwert durchzusetzen. Insbesondere zu Beginn der Travia-Herrschaft zeigte er sich voller Härte gegenüber denen, die Widerstand gegen die Belehnung der Kirche zeigten.

Die Traviamark für den eiligen Leser
Geographische Grenzen: Trollzacken, Darpat, Ochsenwasser, Dergel
Landschaften: Rommilyser Mark, Zwercher Hügelland, nordwestliche Trollzacken
Wichtige Gewässer: Darpat, Ochsenwasser
Geschätzte Bevölkerungszahl: 35.000 Menschen, einige hundert Zwerge, einige Elfen, Orks, Goblins und Trolle
Baronien: Mark Rommilys, Zwerch, Dettenhofen, Neuborn
Wichtige Siedlungen: Rommilys (7.500, dazu etwa 1.500 Pilger und Flüchtlinge), Ebnet (700), Hohenstein (550), Ochsenried (650), Rankaraliretena (1.100), Seeheim (700), Zwerch (1.400)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße III und Abzweig nach Rommilys, Sillaberstraße über Zwerch nach Rankaraliretena
Herrschaft: Kronverweser Cordovan von Rabenmund (für das Heilige Paar)
Provinzwappen: auf Gold eine rote Gans
Sozialstruktur: Geweihtenherrschaft auf Basis des mittelreichischen Feudalismus
Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Rabenmund, Sturmfels, Firunslicht, Finsterbinge
Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Travia)
Magie: Gildenmagier vornehmlich der weißen Gilde (Informations-Institut Rommilys, Haupthaus der Mephäliten), wenige Hexen und Druiden
Ressourcen und Handel: Silber, Fischerei, Landwirtschaft, Eisen und Kupfer
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Travinian (Schutzheiliger von Rommilys), Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), Answin von Rabenmund d.Ä. (Reichserzkanzler, Thronräuber und Befreier)
Wundersame Örtlichkeiten: Ochsenwasserfälle, Ochsenwasser
Wichtige Fest- und Feiertage: Belagerung von Rommilys (10. Praios), Jahrestag der Schlacht an der Ogermauer (12. Praios), Erntefest (1.–3. Travia), Tag der Treue (12. Travia)

Es ist nicht immer leicht für den Kronverweser, einen Kompromiss zwischen den Wünschen und Bedürfnissen der Bürger und den Regeln und Vorstellungen der Kirche zu finden. Das zeigt sich insbesondere in Rommilys, wo merkantiler Geschäftssinn und bürgerliche Lebenslust auf Sittenstrenge und demütige Opferbereitschaft der Travia-Kirche stoßen.
Zumal die Kirche, je fester sie im Sattel sitzt, in ihren Forderungen nach einer traviagefälligen Regentschaft strenger wird.
Die Herrschaft der Kirche ist auf sieben Jahre begrenzt. Dann ist die Erbin des Fürstenthrons, Kronprinzessin *Swantje Rahjandraël von Rabenmund* (siehe Seite 162), eine Nichte der Fürstin Irmegunde, alt genug, um die Regierungsgeschäfte zu übernehmen. Ob ihr Anspruch zu gegebener Zeit bestätigt werden wird, ist allerdings ungewiss.

Dienet der Gütigen voller Demut – die Travia-Kirche in der Region

Das Land der Travia, so wurde Darpatien stets genannt, und nicht einmal das Vordringen der verfluchten Feinde bis in ihre heilige Stadt Rommilys hat daran etwas ändern können. Im Gegenteil, gerade das Wunder von Rommilys bewies den Menschen erneut, dass Travia ihre schützende Hand über sie hält.
Die Geweihten treten volksnah auf, geben den Armen Essen und Zuspruch, kümmern sich um die Versehrten und Waisen, ermahnen Leichtlebige zur Mäßigung und stehen jedem mit Rat und Tat bei. Nahezu undenkbar ist, sich in Darpatien unter dem Zeichen eines anderen Gottes die Hand zum Ehebund zu reichen. Die Werte der Gastfreundschaft, der Treue und der Familie sind ehernes Gesetz. Gerade die tiefe Verinnerlichung der Travia-Ideale in allen Ständen ist das Fundament für den immensen Einfluss der Kirche. Dass die Erhabenen seit mehreren Generationen aus den Reihen des Fürstenhauses kamen, stützte zudem den weltlichen Einfluss des Kultes.
Während die vielen Bauern und Bürger treue Stützen der Kirchenherrschaft sind, wurde die Übernahme der weltlichen Herrschaft durch die 'Pfaffen' gerade von den alteingesessenen Adligen keineswegs einhellig begrüßt.
Gelegentlich sorgen auch übereifrige Strenggläubige für Unfrieden. Dann werden schon einmal Herumziehende (wie beispielsweise sogenannte Helden) wegen ihres unsteten Lebenswandels auf offener Straße gescholten, oder eine Schar Fanatiker stürmt eine Taverne, um Moralpredigten zu halten, die durchaus handfest ausarten können.
An Markt- oder Praiostagen treten die Geweihten den Gang durch die Gemeinde an, um die Gaben für die Gütige Mutter einzusammeln. Im Gegenzug sprechen die Priesterinnen und Priester ihren schützenden Segen über Haus oder Heim, was das beruhigende Gefühl vermittelt, unter besonderer Obhut der Göttin zu stehen.

Pilgerfahrt und Tempelzehnt

»Der Travia-Pilger verzichte auf jeden Tand und jedwede Zier. Nebst der Pilgerbinde aus gelbrotem Stoff sei ihm einzig eine hölzerne Gans an einer Lederschnur Schutz und Zeichen – übergeben vom Tempel des Heimatortes. Dies Zeichen des Glaubens mag sich der Fromme zu Rommilys in Ihrem Namen segnen lassen.«
—aus den Reisetagebüchern des Laienpredigers Edric von Trollpforten, einem Anhänger eines Bettelordens zu Rommilys

Die Pilgerfahrt zum Friedenskaiser-Yulag-Tempel gehört zu den festen Bestandteilen in der Verehrung der Heiligen Mutter, und viele Gläubige begeben sich zumindest einmal in ihrem Leben auf den Weg, sich ihrer Göttin in Demut zu nähern. Bot die Pilgerbinde einst begründete Hoffnung, dass man von Räubern verschont wurde, ist dies heutzutage zumindest abseits der zwölfgöttlichen Lande und in der Wildermark längst nicht mehr so.
Manch Wohlhabendem fällt es schwer, die Bequemlichkeit seines Federbettes mit dem einfachen Mattenlager zu tauschen. So sieht man denn Pilger, die sich in Sänften bis vor die Tore von Rommilys tragen lassen und nur noch die letzten Schritt zu Fuß zurücklegen, um dem Gebot der Allgütigen Mutter wenigstens im Mindestmaß Genüge zu tun. Die Geweihten nehmen dieses Treiben stillschweigend hin, solange sich die Opferschalen des Tempels Tag für Tag reichlich von der Hand der Pilger füllen – ist es doch nicht an den Menschen, über das Seelenheil eines anderen zu richten.

Die Gastfreundschaft

Gastfreundschaft zählt in allen Schildlanden als wichtiges Gut, in der Traviamark aber ist sie ein heiliges Gebot. Ohne zwingenden Grund darf sie dem Bittenden nicht verwehrt werden. Einem Feind mag man die Gnade versagen, nicht jedoch, wenn er sich in Todesnot befindet. Wenn die Aufnahme eines Gastes die Familie des Gastgebers in bitterste Not

Was denkt der Bewohner der Traviamark über ...
... die Traviamark: *"Die Gütige beschützt uns. Wie könnten wir klagen?"*
... Bewohner der Wildermark: *"Arme Schweine. Die Kaiserin hat sie ihrem Schicksal überlassen, da müssen wir uns doch wenigstens um sie kümmern."*
... die Rabenmark: *"Es ist nicht rechtens, dass man unsere Heimat geteilt und diesem Rabenorden gegeben hat. Wenn die gütige Göttin hier für Ordnung sorgen kann, dann auch dort."*
... das restliche Reich: *"Nun weiß ich, was die Greifenfurter meinten, als sie sagten, dass das Reich sich einen Kehricht um die Grenzmarken schere."*

stürzen würde, ist er zwar von der Gastung entbunden, muss aber dennoch dabei behilflich sein, ein anderes Quartier zu finden. Gast und Gastgeber müssen Frieden halten, selbst wenn sich plötzlich herausstellen sollte, dass sie Feinde sind. Der Herdfrieden ist heilig und darf unter keinen Umständen gebrochen werden.

Regionen der Traviamark

Die Traviamark umfasst die Vogteien Dettenhofen, Zwerch und Mark Rommilys und die Baronie Neuborn. Kultivierte ländliche Idylle mit weiten Kornfeldern und Viehherden um Zwerch und Ebnet stehen auf der einen Seite und auf der anderen die wild-schöne Einsamkeit der Trollzacken am Rande von Dettenhofen und Neuborn.

Darpatien war einst eine zentrale Provinz des Reiches, die Traviamark indes bildet einen Teil der östlichen Grenze zu den Schwarzen Landen mit den entsprechenden nachteiligen Folgen für den Handel. Das fischreiche Ochsenwasser und der Darpat mit den Darpatfällen prägen die Mark. In den flachen Uferregionen des Ochsenwassers, namentlich bei Fischerdorf, findet man sumpfige Niederungen mit alljährlichen Überschwemmungen. Als gemäßigte Region sind die Sommer warm und niederschlagsreich, die Winter sind im Hesinde und Firun häufig streng.

Im Norden grenzt die Traviamark an die unsichere Wildermark. Die östliche Grenze bilden die Trollzacken. In diesem Gebirge liegt, nahe einer Passstraße, das Travia-Kloster Wolfskopf (188 D) sowie in der Baronie Neuborn die Stammburg derer von Sturmfels, einem im Mittelreich weitverbreiteten Adelsgeschlecht.

Das Ochsenwasser und die Darpatfälle

Viele Mythen und Legenden ranken sich um den See, der gut 120 Meilen lang ist. Die zahlreichen Fischer und Bauern in der direkten Umgebung des Sees danken Efferd für den Wohlstand, den er ihnen schenkt, doch sie fürchten auch so manche Kreatur, die sie in den Wassern vermuten. Von lüsternen Wasserfeen und Spukgestalten wird berichtet, die die Sterblichen lachend und singend in die dunklen Fluten locken. Vor allem die Inseln am Nord- und Ostufer werden von den Fischern fast abergläubisch gemieden, man erzählt sich von affenähnlichen Ungetümen, die angeblich kleine Kinder fressen, und noch viel schrecklicheren Wesenheiten, die im Schutz des Nebels allzu vorwitzigen Naturen ein feuchtes Grab bereiten (185 E).

Die Darpatfälle bieten einen überwältigenden Anblick. Auf etwa dreihundert Schritt Breite stürzen die Wasser des Ochsenwassers fünfzig Schritt in die Tiefe. In der Mitte fallen die Fluten als schäumend weißer Vorhang lotrecht hinab, an den Seiten suchen sich zahlreiche Bächlein und vernetzte Rinnsale in kaskadenartigen Sprüngen ihren Weg. Eine Fee soll ihre Heimstatt in den Fällen haben, die jedem Glück schenkt, der ihr einen Kuss zu rauben vermag (siehe Seite 108). Das Sprühwasser wird an windigen Tagen bis in das zwölf Meilen ferne Rommilys getragen. Schon der mildeste Sonnenschein lässt das wundersame Spiel der Regenbogen erkennen, die sich über die Fälle spannen. Unter dem Überhang der Fälle hat das Wasser tiefe Kavernen in den Stein gegraben, und manch einer befürchtet, dass der Hang das Gewicht des gewaltigen Felsvorsprunges nicht mehr lange wird halten können.

Unterhalb der Darpatfälle, auf einem kleinen Eiland mitten im Strom, steht seit Jahrhunderten ein Efferd-Heiligtum. Über eine glitschige, algenbewachsene und schmale Brücke erreicht man von der Rommilyser Uferseite die Ruine des kleinen Klosters Efferdsang, das durch Asmodeus' Schergen zerstört wurde. Für den gefährlichen Weg wird man jedoch mit dem Blick über die fast dreihundert Schritt weit reichende, tosende Flut belohnt. Viele Geweihte Efferds geloben ihrem Gott, zumindest einmal im Leben eine Pilgerreise zu diesem schönsten aller Binnenheiligtümer zu machen, weswegen die Efferd-Kirche eifrig sammelt, um den Wiederaufbau des Gebäudes in Angriff nehmen zu können.

Die Mark Rommilys ist der Acker und die Trutz der alten Herrscherstadt. Südlich von Rommilys liegt die Feste Hohenstein und an der Nordgrenze zu Zwerch wacht die Feenburg. Doch die Liste der Zerstörungen, seit die Mark zweifacher Aufmarschplatz der Schwarzen Horden zum Sturm auf Rommilys war, ist immer noch länger als das Bewahrte und Wiederhergestellte. Der ehemalige fürstliche Jagdwald bei Dommel wurde ebenso ein Raub der schwarzen Söldner, auf der Suche nach Brennbarem im damaligen Jahrhundertwinter, wie das ehemalige fürstliche Gestüt Wolfseck. Allein der Küstenstreifen am Ochsenwasser blieb weitgehend verschont, weil die Söldner auf die Nahrungsversorgung durch die Fischer angewiesen waren.

In Neuborn hatten sich Asmodeus' Truppen bei der zweiten Belagerung der Stadt verschanzt und haben dort viel Unheil angerichtet. In den Bergen und Tälern der Trollzacken tummeln sich viele seltsame Wesen und lichtscheue Gestalten.

In Dettenhofen regiert noch immer Vogt *Roderik von Rabenmund*, der in seinem Amt von der Travia-Kirche bestätigt worden ist. Dafür soll er einen hohen Preis bezahlt haben, wird gemunkelt, denn es heißt, er habe seinen Vetter Ucurian verraten, als dieser gegen die Kirchenherrschaft aufbegehrte, um seiner Tochter den Thron zu sichern. Auch Dettenhofen wurde im wohlhabenden und fruchtbaren Küstenstreifen von Asmodeus weitgehend verheert, als dieser dort seine Truppen für seinen zweiten Angriff auf Rommilys sammelte. Der Landstrich trägt mit der Insel Galottas ein weiteres schweres Erbe (185 F). Rabenstein, die nördlichste der Inseln am Ostufer des Ochsenwassers, beherbergt eine Trutzburg des Vogts. Sie wurde zwar geplündert, aber nicht zerstört.

In Markherrlich Zwerch liegt Burg Travinianshall, eine Rondra-Ordensburg, die über die Grenze zur Wildermark wacht.

Rommilys

Die Stadt Rommilys für den eiligen Leser
Einwohner: 9.000 (einschließlich Pilger und Flüchtlinge)
Wappen: auf Gold zwei rote Schlüssel, darüber eine rote Rose
Herrschaft / Politik: das Heilige Paar der Travia-Kirche, vertreten durch Stadtvogt Redenhardt von Oppstein, unterstützt durch den Hohen Rat der Stadt
Garnisonen: 40 Gänseritter, 2 Banner Stadtgarde, diverse Garden verschiedener Adelshäuser (insgesamt 1 Banner)
Tempel: Tempel alle Zwölfgötter außer Firun (teilweise noch im Wiederaufbau befindlich), Haupttempel der **Travia**, Angrosch-Tempel
Wichtige Schenken und Herbergen: Gildenstube 'Reblaus' (Q8/P9), Gaststube 'Neu-Vinsalt' (Q9/P10, mit thorwalschem Küchenchef), Badehaus 'Darpatthermen' (Q8/P9, mit Ausschank), Gaststube 'Der Hirte' (Q8/P8), Hotel 'Darpatperle' (Q9/P9/S40), Gasthaus 'Grüner Mhanadi' (Q6/P6/S10), Pilgerherberge 'Travias Herd' (Q4/P1/S50)
Handel und Gewerbe: Werkzeugmacher und Waffenschmiede, Ledererzeugnisse, Papier und Pergament, Tuche
Wichtige Fest- und Feiertage: Belagerung von Rommilys (10. Praios), Erntefest (1.–3. Travia), Tag der Treue (12. Travia), Gedenktag an die Blutnacht (30. Hesinde)
Besonderheiten: Friedenskaiser-Yulag-Tempel, Kanalisation, viele Herbergen und Schenken, Stadtteile mit eigenem Recht
Stimmung in der Stadt: trotzig-optimistisch. Auch wenn Rommilys in den Wirren des Jahr des Feuers stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, sind die Bewohner eifrig bemüht, ihre Stadt möglichst bald wieder in altem Glanz erstrahlen zu lassen.
Was die Rommilyser über ihre Stadt denken:
»Wir sind das Heim der Kirche der Göttin der Gastfreundschaft und das Haupt ihres Reiches hier auf Dere. Und dereinst werden wir auch wieder das eines geeinten Darpatiens sein.«

Die einstige darpatische Hauptstadt wurde 672 vBF auf den Resten einer weit älteren Siedlung gegründet. Nur wenige Meilen südlich der Darpatfälle, auf der westlichen Flussseite gelegen, schmiegt sie sich an die Hügel, die sich jenseits des Flusses zu den Trollzacken hin erheben. Sie ist die Heimstatt des bedeutendsten Travia-Tempels ganz Aventuriens.
Die Stadt hat während der Belagerungen und der Besatzung schwer gelitten. Viele Häuser und Tempel wurden zerstört, Tausende Bewohner fanden den Tod durch Waffengewalt oder Hunger oder flohen aus der Stadt. Es wird Jahre dauern, bis die Perle am Darpat wieder erstrahlen wird. Eine Hoffnung bilden die Pilger, deren Strom stetig zunimmt, denn sie bringen Geld in die leeren Säckel. Der stolze Bürgersinn der Rommilyser ist nach anfänglicher Verunsicherung im Gefolge der Normalität zurückgekehrt. Wohl mag man unter dem Banner der Gans leben, aber ganz in sein Leben hereinregieren lassen will man sich nicht.
In den verschiedenen Stadtvierteln herrscht unterschiedliches Recht. Nicht jeder Einwohner von Rommilys darf sich Bürger nennen, nicht allen Bürgern werden die gleichen Privilegien zuteil. Rühmen darf sich Rommilys einer besonderen baumeisterlichen Errungenschaft: Ein Kanalisationsnetz zieht sich durch weite Teile der Stadt (ausgenommen sind das Armenviertel und die Ortsteile außerhalb der Stadtmauern) und entlädt die Fäkalien der Bewohner weitab ihrer Behausungen in den Darpat (186 B).

Rommilys im Zeichen der Gütigen

Selbst wenn Travias Herrschaft für die ganze Mark gilt, zeigt sie sich doch am eindringlichsten in Rommilys. Das liegt nicht nur daran, dass das Heilige Paar hier vor Ort ist, sondern vor allem daran, dass Wünsche und Bedürfnisse der Stadtbürger sich oft nur schwer mit Travias Geboten in Einklang bringen lassen. Unter fürstlicher Regierung genossen die Rommilyser Bürger große Freiheiten, um Handel und Handwerk zu befördern. Auf diese Privilegien wollen die Städter auf Dauer nicht verzichten. Seit die Travia-Kirche herrscht, sind Sitten- und Kleiderordnung weiter verschärft worden. Die Kirche schätzt es nicht, wenn geprasst wird. Saufgelage und allzu opulente Festmähler werden von der Garde unterbunden, sehr zum Leidwesen der Wirte und ihrer amüsierfreudigen Gäste, aber auch der wohlhabenderen Bürgern, für die es zu den Privilegien ihres Standes gehört, ihren Reichtum zu zeigen.
Selbstredend hat die Travia-Kirche auch das Waffentrageverbot für Fremde beibehalten. Wer nicht von Adel ist oder einen Kriegerbrief vorweisen kann, hat seine Waffen über einen Spann Länge am Kaiser-Raul-Tor abzugeben. Die üblichen Ausnahmen für Magierstäbe, Elfen und Zwerge gelten natürlich auch hier, obwohl die Torwachen sie nur widerwillig gewähren.
Reine Vergnügungslokale werden nur vor den Toren der Stadt geduldet, und selbst da nur unter Auflagen. Glücksspiel und Hübschlerei, wie man das Gewerbe der Prostitution auch nennt, sind gänzlich verboten und werden streng geahndet. (186 C)

Bettlervolk und Gabensammler

In Rommilys darf nur betteln, wer entweder eine Bettelmarke des Rats vorweisen kann oder aber das Zeichen der Travia-Kirche trägt. Eine solche Bettelmarke bekommt nur der, dessen Bedürftigkeit glaubwürdig ist. Sollte ein Bettler zu einfachen Handreichungen in der Lage sein, wird er zum Spanndienst herangezogen, um beim Aufbau der Stadt zu helfen. Ruchlose Faulenzer, die mit

vorgetäuschten Leiden um Mitleid heischen, werden mit Ruten aus der Stadt geprügelt.

Allgegenwärtig sind die Milde-Gaben-Sammler, einfache Geweihte und Laien, die im Zeichen der Gans Reisende und Einheimische um Spenden für die Bedürftigen und für den Aufbau der Stadt ersuchen und auch nicht davor zurückscheuen, an die Türen zu klopfen, um ihren Teil einzufordern. Sie konkurrieren mit den Rommilyser Bettlern, die wenig Gefallen daran haben, dass sie die Mildtätigkeit der Pilger mit anderen teilen müssen. Die Kirche hat ein scharfes Auge darauf, dass sich kein betrügerisches Volk unter die Gabensammler mischt, denn das Geld vieler Pilger sitzt locker angesichts des Leids – eine große Verlockung für diejenigen, die sich vor ehrlicher Arbeit scheuen.

Innerhalb der Stadtmauern

Aldeburg, das Prachtviertel der Stadt, beherbergt den **Fürstenpalast** (◆ **185 C**), nunmehr Domizil von Kronverweser *Cordovan von Rabenmund* (siehe Seite 162), die Residenzen diverser Adelsfamilien, darunter die der Familien Rabenmund, Kalmbach und Finsterbinge, und die nobelsten Herbergen der Fürstenstadt sowie die Darpatthermen, ein weithin bekanntes Badehaus. Dementsprechend heftig wurde hier geplündert, erst von den Schergen des Asmodeus von Andergast und später auch von den Bürgern der Stadt. Mysteriös ist der **Weiße Turm**, ein schlankes Bauwerk aus fugenlosem, weißem Stein, in dessen Inneres kein Weg führt. Durch das **Reichskanzler-Randolph-Tor** gelangt man nach Osten auf die Straße zum Ochsenwasser.

Die Praiosstadt, ein trutzig umfriedetes Tempelgelände im Herzen der Stadt, ist während der Besetzung der Stadt durch Asmodeus ebenfalls heftig in Mitleidenschaft gezogen worden. Der **Praios-Tempel** und das **Kloster der Bannstrahler** am Greifenplatz wurden entweiht und beschädigt, ebenso wie der **Inquisitionsturm**. Die **Gebäude der KGIA** stehen mittlerweile leer. Die legendären Bleikammern von Rommilys, in denen die KGIA geheimnisvolle und gefährliche Artefakte aufbewahrte, wurden noch vor dem Einfall der heptarchischen Truppen geräumt. Es heißt aber, dort befänden sich hinter vergessenen Türen unermessliche Schätze (◆ **186 A**). Der frisch bestallte Praios-Hochgeweihte von Rommilys, *Anshelm Horninger* (siehe Seite 163), müht sich redlich, den Tempel mit Hilfe Freiwilliger wiederherzustellen. Voller Inbrunst hält er seine Gottesdienste, auch wenn das heilige Licht erloschen ist und niemand weiß, wann es wieder erstrahlen wird.

Die **Rommilyser Magierakademie**, das *Informations-Institut*, eine Hellsichtakademie der weißen Gilde, liegt in unmittelbarer Nachbarschaft zum Praios-Tempel. In Rommilys ist dies kein Widerspruch, arbeiteten die Magier doch eng mit der KGIA zusammen.

Herzstück der Stadt ist nunmehr die Friedensstadt, in deren Zentrum sich das riesige Oval des **Friedenskaiser-Yulag-Tempels** erhebt, der Hauptsitz der Travia-Kirche und Aufbewahrungsort des Heiligen Kessels. Der Travia-Tempel und der benachbarte Peraine-Tempel wurden durch ein großes Wunder vor den schwarzen Schergen bewahrt, während das Spital in Trümmern liegt.

Im Alt- und Neuhafen regt sich wieder das altbekannte geschäftige Treiben. Das Viertel ist geprägt von Werkstätten, Lagerhäusern und Kontoren. Vor allem die Schenken und Gasthäuser sind weitgerühmt. Viele davon befinden sich in zwergischer Hand, denn vor etlichen Jahren kamen fünf große Sippen der Hügelzwerge aus Angbar hierher, angelockt von den Geschichten um die Rommilyser Gastfreiheit. Als Handwerker oder Wirte genießen die Angehörigen des Kleinen Volkes in der Fürstenstadt hohes Ansehen. Die **Tempel des Efferd** (Darpat-Tempel genannt) und der **Hesinde** (die Halle der Erleuchtung) sind zwar leidlich wieder hergerichtet, es wird aber noch ein, zwei Jahre in Anspruch nehmen, bis sie wieder in altem Glanz erstrahlen. Ganz anders der **Angrosch-Tempel**, der unversehrt blieb. Auch das **Haupthaus der Mephâliten** ist hier ansässig, eines weißen Magierordens, der sich der Auffindung und Ausbildung magisch begabter Kinder verschrieben hat. Ein ochsengetriebener **Lastenaufzug** erleichtert den Transport von Waren in die Oberstadt.

Im kleinen Viertel Donnerfeld sind der **Rondra-Tempel** (der Tempel der Heiligen und Unerschütterlichen Leuin) und die **Kriegerschule Feuerlilie** beheimatet.

Die Neustadt ist geprägt von Handel und Handwerk: Am **Neuen Markt** mit seiner **Markthalle** steht das **Stadthaus**. Hier tagt der Hohe Rat der Stadt, in dem Stadtvogt *Redenhardt von Oppstein* als Vertreter der Travia-Kirche ein Vetorecht hat. Neben **Wechselstuben** findet man hier auch das Haus der **Nordlandbank** sowie ein **Bankhaus und Kontor derer von Kalmbach**. In der Neustadt haben die zahlreichen Pergamentmacher ihre Werkstätten, deren Erzeugnisse für die Amtsstuben der Kaiserstadt eine wichtige Rolle spielen. Das **Kaiser-Raul-Tor** führt auf die Reichsstraße nach Gareth und zum Abzweig nach Zwerch.

Von ähnlichem Gepräge, doch von höherem Wohlstand bestimmt ist Aldewyk, wo sich vermögende Handelsherren und Edelhandwerker niedergelassen haben. In Aranierberg leben Menschen aus allen Teilen Aventuriens, was man den unterschiedlichen Baustilen deutlich anmerkt. Südländische Eigenheiten wie der **Tulamidische Basar** beleben das Straßenbild. Die ansässigen Händler verfügen über ansehnliche Finanzkraft.

Die Kaiserlich-Garethisch und Fürstlich-Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nicht-magischen Wissens

Inmitten der Praiosstadt steht ein prächtiges Gebäude, das jedoch unzweifelhaft kein Tempel ist. Das schwere Hauptportal, das von einem Rahmen aus eisernen Schlangen umgeben ist, verrät, dass man vor einer Magierakademie steht. Von diesem Portal – einem Artefakt, das noch aus den Magierkriegen stammen soll – heißt es, dass die Schlangen auf wundersame Weise zum Leben erwachen würden, sobald ein Wesen von schwarzmagischer Gesinnung, von namenlosem Glauben oder dämonischer Natur versuche, die Schwelle zu überschreiten. Es muss wohl stimmen, dass dem Tor große magische Kraft innewohnt, denn die Rommilyser Magierakademie blieb vor Plünderungen durch Asmodeus' Truppen verschont.

Unter der Leitung Ihrer Spektabilität *Praiodane Werckenfels* (siehe Seite 163) vollbringt man das Kunststück, praiosgefällige Magie zu lehren: die strikt weißmagische Auslegung der Kunst der *Magica Clarobservantia*. Nur selten sieht man einen der Scholaren außerhalb der Praiosstadt. Die Studien, die in strenger Zucht absolviert werden, lassen kaum Zeit für Anderes als die Magie und ihre Hilfswissenschaften. Neidvoll mag da mancher Absolvent auf die vergleichsweise lockeren Sitten anderer Schulen blicken, doch dafür öffnet das Rommilyser Siegel jedem erfolgreichen Absolventen Tür und Tor zu den Höfen der Mächtigen. Die Akademieangehörigen sind leicht an ihren roten und weißen Roben mit dem Greif auf dem Kragen zu erkennen. Sie sind in der Bevölkerung wenig beliebt, da es zahlreiche Gerüchte gibt, dass sich in den Kellergewölben der Schule Folterkammern befinden, wo mit magischer Macht Geständnisse erzwungen werden.

Die Abgänger unterliegen strengster Geheimhaltung über den Lehrplan oder die Erlebnisse innerhalb der Mauern der Akademie. Man ist der Wahrheit hoch verpflichtet. Auch wenn sich die Zeiten gewandelt haben mögen, denkt man gar nicht daran, den Lehrplan, das Weltbild oder auch nur den Namen der Akademie zu verändern. Die Rommilyser Magier glauben fest daran, dass die Ordnung des Reiches eines Tages wieder hergestellt sein wird, und sie streiten dafür, dass dieser Tag bald kommen möge.

Kriegerschule Feverlilie

Auch die Kriegerschule lag nach dem jüngsten Krieg in Trümmern, die meisten Lehrer waren gefallen. Doch wohlausgebildete loyale Kämpen sind mehr denn je von unschätzbarem Wert, so dass das Institut schnellstmöglich wieder eröffnet werden sollte. Die Bregelsaums, Gründer der Schule, ihrer Macht weitgehend beraubt, waren dazu allein nicht in der Lage. So beschlossen die Bregelsaums, Rabenmunds, Firunslichts und das Bankhaus von Kalmbach, ihre Streitigkeiten in diesem Fall außer Acht zu lassen und den Fortbestand der Rommilyser Kriegerschule gemeinsam zu sichern. Als Akademieleiterin wurde *Junara von Alveranswind-Dutlingen* berufen, deren politische Neutralität und langjährige Erfahrung sie für dieses Amt empfahl. Die Zöglinge der Akademie werden von einem jungen Lehrerkollegium unterrichtet, dessen Reihen durch Geweihte des Rondra-Tempels verstärkt wird. Der Lehrplan hat sich im Vergleich zu früher geändert. Man ist bestrebt, möglichst bald eine schlagkräftige Schar auf die Beine zu stellen. Gesellschaftliche Tugenden müssen hintanstehen. Auch den klassischen Ritterwaffen wie der Lanze und dem Zweihänder wird nun weniger Gewicht beigemessen, nicht zuletzt bedingt durch den Mangel an tauglichen Pferden. Stattdessen übt man sich an schnelleren, leichteren Waffen und legt großen Wert auf die Kriegskunst.

Eine noble Herkunft ist längst keine Voraussetzung mehr für die Aufnahme. Für begabte, aber mittellose Schüler gibt es Stipendien, so dass vermehrt Bürgerliche zu den Schülern gehören. Ganz ohne Konflikte bleibt das nicht, insbesondere ehemalige und ältere Schüler tun sich damit schwer, dass nun 'einfaches Volk' in der Akademie mitzureden hat. Auch manchem Parteigänger der Bregelsaums schmeckt es nicht, sich mit den 'Rabenmäuligen' abgeben zu müssen.

Die Absolventen brauchen um ihr Auskommen nicht zu fürchten: sei es als Offizier der Stadtgarde, als Leibwache eines einflussreichen Handelsherrn oder im Märker Heerhaufen, der sich noch im Aufbau befindet. Insbesondere Stipendiaten sind ihrem Geldgeber verpflichtet.

In stillen Stunden träumt die Akademieleiterin gar davon, dass die Rommilyser Schule einst in die Fußstapfen der Wehrheimer Kriegerschmiede treten wird.

Die Ärmsten der Armen wohnen im Katzloch im Schatten der nördlichen Stadtmauer. Viele der Hütten und einfachen Gebäude wurden ein Opfer der Kämpfe.

Außerhalb der Stadtmauern

Im Südwesten der Stadt schließt sich das 'Paradies' an. Das einstige Vergnügungsviertel hat sich gewandelt. Wo einst Tavernen, Herbergen, Spelunken aller Art, Spielhäuser, Badestuben, Theater und Bordelle Unterhaltung bis in die späten Nachtstunden verhießen, hat die strenge Hand der Kirche dafür gesorgt, dass lästerliche Lustbarkeiten nicht länger geduldet werden. Stattdessen reihen sich anständige Gasthäuser und Pilgerherbergen dicht an dicht. Allerdings sind nicht alle Bürger und Gäste der Stadt bereit, auf sinnenfrohe Zerstreuung zu verzichten, und so geht in verschlossenen Hinterzimmern manches vonstatten, was die Travia-Geweihten sicher nicht dulden würden.

Der **Tempel der Rahja**, die Halle der Süßen Verzückung, wurde von drei ambitionierten Geweihten unter dem Schutz einer Handvoll Rahja-Kavalliere wieder eröffnet. Man hat sich von den Unmutsbekundungen der Travia-Kirche nicht in der Überzeugung beirren lassen, dass gerade diese Stadt göttlicher Ekstase bedarf.

Weiter östlich, zum Darpat hin, stößt man auf das Gerbervlieth. Hier haben sich Gewerbe wie Gerber, Färber und Tucher niedergelassen, die zumeist mit üblen Gerüchen und Abwässern einhergehen. Auch der **Rommilyser Viehmarkt** hat hier seinen Platz gefunden, unweit der Schlachthöfe.

Nachdem die alte Stadtmauer wieder hergestellt ist, hat die Travia-Kirche die Pläne der Fürstin wieder aufgegriffen, eine neue Stadtmauer zu errichten, die auch die äußeren Stadtbezirke schützen soll. Es wird aber wohl eine halbe Generation dauern, bis dies verwirklicht sein wird.

Eine **Kettenfähre** verbindet das weitgehend zerstörte **Neu-Rommilys** am südlichen, neubornschen Darpatufer mit dem gegenüberliegenden **Alten Hafen**. Die Fähre ist für große Lasten ausgelegt, sodass auch schwere Wagen und Vieh übergesetzt werden können. Das Viertel Helmbrechtstadt ist nahezu völlig zerstört, ebenso wie Litzelstatt, ein Dorf kurz vor den Toren der Stadt. Bei dem Dorf befindet sich der weitläufige **Boronanger**, der von den Schwarzen Horden entweiht wurde.

Stadt Zwerch

Die Stadt Zwerch für den eiligen Leser

Einwohner: 1.400 (davon etwa 840 Menschen, 560 Zwerge)

Wappen: auf Rot eine Pauke in Gold, darüber zwei gekreuzte goldene Paukenschlägel

Herrschaft / Politik: Stadtvogt Kirgam Sohn des Ugin

Garnisonen: 30 Stadtgardisten, 20 Gänseritter

Tempel: **Ingerimm**, Praios, Peraine, Tsa, Travia

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Gasthaus Angroschs Hammer (gutes Zwergenbräu, Q6/P7/S10), Fuhrmannsherberge 'Peitschenknall' (Q4/P3/S40), Pension 'Darpatia' (Q5/P6/S10), Bordell 'Die Sieben Zwerchinnen' (Q5/P7), Glücksspielhaus 'Retos Palast' (Q4/P6)

Besonderheiten: Grenzstadt der Traviamark, wichtiger Ingerimm-Tempel, die berühmten Zwercher Kesselpaukenfelle, Silberminen, Silberschmiedekunst, Stellmacherei 'Töchter Taif'

Stimmung in der Stadt: verschworene Gemeinschaft zum gegenseitigen Schutz

Was die Zwercher über ihre Stadt denken:
»Wir haben uns Wohlstand erarbeitet und werden uns den nicht von dahergelaufenen Söldnerhorden aus der Wildermark nehmen lassen.«

Die wohlhabende Stadt Zwerch sieht sich am Rande der Wildermark vielfältigen Bedrohungen ausgesetzt. Doch Söldnerhaufen und Raubritter haben es bislang nicht geschafft, ihre mächtigen Mauern zu überwinden, denn Zwerge und Menschen kämpfen gemeinsam zum Schutz ihrer Stadt. Etwa ein Drittel der Einwohner sind Zwerge, die in den nahen Zwercher Hügeln nach Silber und Salz graben oder als Kunstschmiede filigrane Schmuckstücke fertigen. Zwercher Fibeln sind im ganzen Reich gefragt. Die Menschen von Zwerch kümmern sich meist als Bauern um ihre Äcker oder arbeiten erfolgreich als Handwerker. Berühmt sind die 'Zwerchfelle' zum Bespannen von Trommeln und Pauken und die schnellen Streitwagen der Wagnerei 'Töchter Taif'.

Händler und Handwerker haben sich auf neue Kunden eingestellt, die sich hier für Reisen in die Wildermark ausrüsten und Söldner als Begleitschutz anheuern. Der wichtigste Tempel Zwerchs ist Ingerimm geweiht. Sein Kult ist allerdings stark von dem des Angrosch geprägt. Allerdings ist die Travia-Kirche bestrebt, ihrem örtlichen Tempel eine höhere Bedeutung zu verschaffen.

Die Traviamark im Spiel

Die Traviamark ist eine Region im Umbruch. Wo heute noch Chaos regiert, kann in ein, zwei Jahren Frieden herrschen, wo man sich heute zufrieden mit der Herrschaft zeigt, mag zukünftig Unmut herrschen. Der Spielleiter sollte das bei der Planung von Abenteuern und Kampagnen im Auge behalten. Diese Beschreibung kann nur eine Momentaufnahme sein und Anregungen liefern, wie es in wenigen Monaten oder Jahren aussehen kann.

Als Hort des Friedens an der Grenze zur Wildermark und den Schwarzen Landen ist die Traviamark Ausgangspunkt für gefahrvolle

Reisen in die dem Chaos anheim gefallenen Regionen. Manch ein Flüchtling aus Raben- oder Wildermark sucht Familienangehörige, von denen er getrennt worden ist, oder will mutige Helden anheuern, um einen wertvollen Besitz aus seiner alten Heimstatt zu bergen. Andere, die ihren Besitz in der Wildermark eingebüßt haben, heuern Bewaffnete an, um ihr Lehen oder ihr Gut zurückzuerobern. Helden sollten sich aber stets bewusst sein, dass es nicht immer die rechtmäßigen Besitzer sind, die sie um Hilfe bitten.

Auch wenn sich die Gänseritter (siehe Seite 16) redlich mühen, mit den ihnen zu Gebote stehenden Kämpen und dem schmalen Aufgebot an Landwehr die Grenzen zu sichern, gelingt ihnen das nur teilweise. Die kaiserlichen Truppen sind in der Wildermark gebunden, für die fürstlichen entsteht nur allmählich ein Ersatz. Überfälle von Kriegsfürsten aus der Wildermark drohen ebenso wie die von hungrigen, marodierenden Söldlingen aus den Schwarzen Landen, wenngleich letztere nur selten bis hierher vordringen. Kampfkräftige Helden können hier eine wertvolle Hilfe darstellen, die Marodeure zu besiegen.

Von Fehden will man im kriegsgebeutelten Land nur wenig wissen. Einst einflussreiche Geschlechter haben ihre Ländereien und damit einen großen Teil ihrer Macht eingebüßt, selbst wenn ihre Titel und Namen noch klangvoll genug sind, um Gefolgsleute um sich zu scharen. Selbst die erbitterte Feindschaft der Rabenmunds und Bregelsaums scheint einstweilen auf Eis gelegt, zumal insbesondere die darpatischen Bregelsaums nahezu ruiniert sind. Das heißt jedoch nicht, dass nicht bisweilen Konflikte aufflammen oder gezielt geschürt werden, in deren Fallstricke sich auch die Helden unversehens wiederfinden können. Ihnen bietet sich die Möglichkeit, die eine oder andere Partei zu ergreifen. Ein Richtig oder Falsch gibt es dabei in den seltensten Fällen.

Für die Kirche ist ihre Herrschaft ein Balanceakt zwischen Travias Geboten und wirtschaftlichen Notwendigkeiten. Nur mit Steuern sind die hungrigen Mäuler zu stopfen und die Wiederaufbauten zu finanzieren, aber zu hohe Steuern treiben die, die noch etwas haben, aus der Stadt. Die Bürger verstehen sich in der Regel weit besser auf das Spiel der Macht als die Travia-Geweihten, und Skrupellosere nutzen gerne jede Lücke und Unerfahrenheit, die sich ihnen bietet. Die Augen der Kirche können nicht überall wachen, und deswegen sind die Travia-Geweihten dankbar für ehrliche Unterstützung. Vielleicht aber finden sich die Helden gar in den Diensten jener wieder, die verbotene Güter in die Mark oder nach Rommilys schmuggeln, weil sie Phex' Gebote höher achten?

Im darpatischen Adel ist Kaiserin Rohaja nicht wohl gelitten. Vor allem die Zerschlagung des Fürstentums hat Unmut hervorgerufen und damit zusammenhängend die Bestallung von Golgariten und Travia-Kirche als kaiserliche Vasallen. Manche Geschlechter, die ohne den harten Griff der Rabenmunds Morgenluft für ihre eigenen Ambitionen witterten, sehen sich enttäuscht. Kein Wunder also, dass manch ein Enttäuschter mit dem Gedanken spielt, das Knie vor Selindian Hal zu beugen. Den wenigsten geht es dabei um eine Schwächung des Travia-Kultes an sich, wohl aber um das Ende der Priesterherrschaft und die Wiederherstellung des Fürstentums. Die relative Hilflosigkeit der Geweihten und ihrer Helfer gegen derartige Umtriebe stellt eine der größten Schwächen der Kirchenherrschaft dar, und die Zukunft wird zeigen, ob sie diese Aufgabe meistern kann.

Die, die mit offenem Visier der Kirchenherrschaft entgegentreten, berufen sich zumeist auf Praios und seine Gebote, nach denen es dem Adel gegeben ist, die weltliche Macht auszuüben (186 D). Dass nun die Kirchen verstärkt nach weltlicher Macht streben, gilt ihnen als Bruch des aus den Priesterkaiserzeiten resultierenden Gesetzes, dass kirchliche und weltliche Macht in getrennter Hand sein sollen. Sie finden in Anshelm Horninger (siehe Seite 163) einen Fürsprecher, was zu Konflikten zwischen beiden Kirchen führt.

Selbst in der Travia-Kirche gibt es eine Strömung, die es für falsch erachtet, dass sich die Kirche mit solchen Dingen 'beschmutzt'. Halsgerichtsbarkeit oder die Wehr des Landes sind in ihren Augen nichts, was die Göttin gutheißt. Sie fürchten, dass die Anmaßung, nach weltlicher Macht zu streben, die Gläubigen von Mutter Travia entfernt und ihr Seelenheil in Gefahr bringt. Es ist zu erwarten, dass diese Strömung im Laufe der Jahre, wenn die Travia-Kirche immer wieder erfahren muss, dass man ein kriegsbedrohtes Land nicht allein nach den Geboten der milden Göttin regieren kann, Zulauf erfahren wird. So ergibt sich für Helden genügend Gelegenheit, aufflammende Unruhe zu befrieden, Streitigkeiten zu schlichten oder Verrat auf die Schliche zu kommen – ganz gleich auf welcher Seite sie stehen mögen. Einmal mehr gilt, dass es schwer ist zu entscheiden, was gut und was böse ist. Denn alle Kontrahenten wollen das Beste für das Land – wenngleich auch auf unterschiedlichen und teilweise widersprüchlichen Wegen. Dieses Interessengeflecht bietet Stoff für verwickelte Abenteuer, in denen die Helden sich manches Mal fragen werden, ob sie auf der richtigen Seite stehen.

Die Travia-Kirche hat in Rommilys einige verwaiste Häuser an Obdachlose gegeben. Bisweilen kehrt einer der Totgeglaubten zurück und es kommt zu Zank und Hader, und manchmal wird auch vor einer gewaltsamen Lösung nicht zurückgeschreckt. Zudem haben sich skrupellose Geschäftemacher die gut gemeinte und notwendige Regelung zunutze gemacht. Bisweilen sind es wertvolle Grundstücke und solide gebaute Häuser, die an vermeintlich Bedürftige abgegeben werden. Diese Strohleute übereignen diese wenig später an ihre Hintermänner. Spätestens in ein paar Jahren, wenn die Stadt neu erblüht ist, werden Häuser und Grund bares Gold wert sein. Nicht zuletzt deshalb scheuen die Ganoven nicht davor zurück, Neubesitzer von begehrten Immobilien, die nicht auf ihrer Lohnliste stehen, unter Druck zu setzen, um sie dazu zu zwingen, sie ihnen zu überlassen.

Das Bestreben der Travia-Kirche, Glücksspiel, Trunksucht, Prasserei und Hübschlerei vor allem in Rommilys auszumerzen, ist ein Kampf, der von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Im Gegenteil: je schärfer die Sittenwächter über Anstand und Moral wachen, desto begehrter und damit einträglicher ist das verbotene Geschäft. Es entbehrt nicht einer gewissen Ironie, wenn ausgerechnet in der Stadt der Travia Unzucht und dunkle Geschäfte in Hinterzimmern und verborgenen Spelunken florieren. Mit kriminellen Geschäften gehen gewaltsame Auseinandersetzungen, Erpressung und Mord einher. Die kriminellen Familien, die hinter all diesen Umtrieben stecken, sind machtvolle Gegner, nach außen hin anständig, näher betrachtet jedoch ohne Skrupel. Es braucht schon wahre Helden, will man einen solchen Konflikt überleben (187 A).

Die Herrschaft der Travia-Kirche ist auf sieben Jahre begrenzt. Danach soll Swantje von Rabenmund die Nachfolge der Fürstin antreten. Einige Berater des Hohen Paares fordern, dass die Prinzessin von der Kirche erzogen werden solle, doch dieses Ansinnen ist umstritten. Nicht alle Geweihte werden bereit sein, die Herrschaft in weltliche Hände zurückzugeben, wenn die verabredete Frist vergangen ist. Selbst im Gefolge der Gütigen gibt es Gier und Verrat und wer weiß, wozu manche bereit sein werden, um zu halten, was ihnen einmal gegeben war? (185 A) Schon jetzt beginnt hinter den Kulissen das Ränkespiel, werden die Spielsteine in Stellung gebracht, werden Verbündete gesucht oder Gegner kaltgestellt. Die Auseinandersetzung beginnt nicht erst in einigen Jahren, sie ist bereits voll im Gange.

Wo aber so vieles im Ungewissen liegt und die geistige Führung der Menschen so widersprüchlich ist, haben dunkle Verführer leichteres Spiel. Man soll nur nicht glauben, dass die Schergen des Namenlosen solche Chancen ungenutzt verstreichen lassen. Sie mischen ebenso in dunklen Geschäften mit, um Reichtum und Einfluss ihrer Gemeinde zu mehren, wie dass sie versuchen, die Zweifelnden auf ihre Seite zu ziehen.

Die Helden werden den Dienern des Dreizehnten als Gegner begegnen, aber ebenso als unvermutete Verbündete, immer dann, wenn es gegen einen Agenten der Schwarzen Lande geht (186 E).

Die Markgrafschaft Perricum

Perricum – Land der Giganten

»Als ich im tiefen Schatten vor den Langen Mauern Perricums stand, die den Himmel zu verdecken schienen und den Blick auf die Sonne verdunkelten, als ich auf den Zinnen in schwindelnder Höhe die Helme der Wachen von ferne allenfalls blinken sehen konnte, als mich der durch die Steine gebändigte Wind frösteln ließ, da erschien es mir selbstverständlich, dass es eines Wunders der Göttin Rondra bedurfte, diese Gigantenmauern niederzureißen. Doch wie groß mögen jene damals gewesen sein, sind doch die heutigen Mauern verglichen mit den alten nur kleine Steinhaufen!

Ich empfand große Ehrfurcht und gleichzeitig Unbehagen im Angesicht der riesigen Statuen am Darpatufer, als ich in die Hafenstadt ritt. Wessen Gesicht starrte mich da an, vom Kinn bis zur Stirn so groß wie ich auf meinem treuen Rappen? Welche Völker und Wesen mögen die monumentalen Festungen und Paläste erschaffen haben, wenn der Anblick der Ruinen, auf denen ein neues Perricum erstand, noch Mark erschütternd ist?

Dank sei den Göttern, dass ich meine Schritte heute in dieses Land der Giganten lenkte, wo alles gewaltig zu sein scheint, und nicht damals, als die Hoffahrt der Menschen sie zu Bauten anspornte, deren Stufen offenbar bis nach Alveran selbst reichen sollten. Solch eitles Ansinnen mussten die Götter strafen.«

—aus dem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1007 BF

Die Region im Spiel

Südlich des Darpat weisen monumentale Relikte, mächtige Ruinen und bombastische Bauwerke auf einige der größten und ältesten menschlichen Kulturen hin: auf das sagenumwobene Reich der Sumurrer, das einstige Nebachot und auf das Bosparanische Reich. Die Zeugnisse dieser Kulturen finden sich in der von ihnen geprägten Landschaft wie auch in der Mentalität des Völkergemischs, das sich Perricumer nennt.

Perricum ist heute Bastion des Reiches und Tor in die tulamidische Welt im Süden sowie in die Schwarzen Lande nach Osten, also eine Grenzregion und dennoch weltoffen und offenherzig. Die Bedrohungen aus den Schwarzen Landen und der Blutigen See treffen zudem auf eine Bevölkerung, die seit den frühesten Tagen Heim und Herd mutig und opferbereit gegen jegliche Gefahr verteidigt hat. Unabhängig davon, ob sie sich auf Rondra, Kor oder Travia berufen, Kämpfernaturen sind sie alle.

Diese Mehrschichtigkeit der Markgrafschaft – Hort geheimnisvoller Altertümer, Handels- und Grenzregion, Völkergemisch, traviagefällige Gastfreundschaft und kriegerische Wachsamkeit – bildet nicht nur einen gestalterischen Hintergrund für die Darstellung im Spiel, sondern ermöglicht eine Vielzahl von Abenteuermöglichkeiten. Je nach Vorliebe und Stimmigkeit kann der Schwerpunkt der Darstellung auf die archäologischen Wunder und einen Schauplatz für abenteuerlustige Entdecker gelegt werden: Relikte aus der Zeit der Sumurrer und Nebachoten, verborgene Überlieferungen aus den ersten Offenbarungen Rondras an die Menschen, längst vergessene Werke aus alt-bosparanischer Zeit, untergegangene Arsenale aus dunklen Zeiten, verleugnete Schriften aus Priesterkaisertagen oder rondrianische Hetzschriften gegen Kaiser Rohal harren ihrer Entdeckung. Das Völkergemisch und die archaischen Praktiken der Nebachoten in Konflikt mit den Mittelreichern führen zu Stammesfehden, Aufständen und Blutrache, und heilige Orte, mystische Plätze oder schlicht militärische Bollwerke werden von Osten bedroht und bedürfen des Schutzes.

Eine vielseitige mythische Vergangenheit und eine Mixtur unterschiedlicher Völker führen zu einer besonderen Form des Glaubens in den Landen der Darpatmündung (siehe auch Seite 27):

Die Markgrafschaft Perricum für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Golf von Perricum, Raschtulswall, der Zusammenfluss der beiden Quellflüsse des Barun-Ulah, Trollzacken

Landschaften: Ausläufer des Raschtulswalls, Salzberge an der Golfküste, die südlichen Trollzacken, Darpatauen, die Wälder zwischen Darpat und Trollzacken

Berge: Sturmspitze (im Raschtulswall, 6.300 Schritt Höhe), Wolkenkopf (in den Trollzacken, 2.200)

Wichtige Gewässer: Darpat, Golf von Perricum

Geschätzte Bevölkerungszahl: 80.000 Menschen, in den Trollzacken auch zahlreiche Trolle, Grolme und Trollzacker

Baronien: 17 Baronien beiderseits des Darpats

Wichtige Siedlungen: Perricum (12.000), Wasserburg (1.300), Dergelmund (1.100)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße III (Perricum–Elenvina), die Reichslandstraße Perricum–Zorgan, die Landstraße Dergelmund–Rommilys, der Weg über den Arvepass nach Beilunk/Altzoll

Herrschaft: Markgraf Rondrigan Paligan

Provinzwappen: ein blauer Wappenschild, durch eine waagerechte Wellenlinie geteilt, oben eine liegende silberne Holzfälleraxt, unten ein silberner, goldgekrönter Delphinkopf

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Paligan, Pfiffenstock, Sturmfels, Brendiltal, Firunslicht

Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Rondra und Travia

Magie: weiße und graue Gildenmagier, in abgelegeneren Gegenden zuweilen auch Hexen sowie (nicht-)menschliche Schamanen

Ressourcen und Handel: Getreide, Baugestein, Pferdezucht, Holzeinschlag, Wein- und Bergbau, Fischerei

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: das Schwert der Schwerter, Ahn'Alazima, Arve vom Arvepass

Wundersame Örtlichkeiten: die Mauern von Nebachot, die sagenhaften Trollfestungen in den Trollzacken, das Heiligtum der Drei Schwestern in Rahjashain, das Urnenfeld am Arvepass

Wichtige Fest- und Feiertage: Tag des Schwurs (5. Rondra), Schwertfest (15.–16. Rondra) Bunte Lichter von Perricum (1. Efferd), Tag der Ifirn (30. Firun), Saatfest (1. Peraine)

Die eigenwillige Spiritualität der Perricumer Tulamiden, die Präsenz der Rondra-Kirche, die religiösen Praktiken der Bergvölker aus dem Raschtulswall und den Trollzacken und schließlich die beständige existenzielle Bedrohung aus der Warunkei zeichnen in besonderem Maße verantwortlich für die Hinwendung der Perricumer zu ihren jeweiligen Göttern, meistens den Zwölfgöttern. Wanderprediger, als Orakel bekannte Persönlichkeiten und heilige Orte sind keine Seltenheit und können – wenn sie bedroht werden oder finstere Gestalten sie missbrauchen – ebenfalls für Abenteuer sorgen.

Die Reichsstadt Perricum ist immer noch der größte Hafen des Mittelreiches. Die aus den Kriegen der Vergangenheit gerettete Flotte liegt hier und der Fernhandel zwischen Mittelreich und dem östlichen Kontinent wird zu großen Teilen über die Stadt abgewickelt. Politisch ist die Markgrafschaft weit entfernt davon, eine gewachsene Region zu sein. Denn auch wenn die Marktflecken der ehemaligen Lehen Landgrafschaft Trollzacken und Edelgrafschaft Perricum schon vorher voneinander profitierten, wurden die Baronien beider Grafschaften erst jüngst zu einer Markgrafschaft zusammengefasst. Die sich aus den Gegensätzen ergebende Spannung in den Beziehungen zueinander ist zwischen den Würdenträgern und Adligen beiderseits des Darpats beinahe greifbar. Quer durch alle Interessengruppen ziehen sich Ablehnung respektive Zustimmung zu den politischen

Umwälzungen. Die mangelnde Loyalität zum neuen Markgrafen oder die Verachtung gegenüber einem neuen Nachbarn stiften Unruhe – und damit Anlass für Intrigen, Überfälle, Umstürze und Morde, aus denen sich wiederum abenteuerliche Möglichkeiten ergeben. Je nachdem, welcher Schwerpunkt gewählt wird, liefern die anderen Aspekte der Region eine denkwürdige Kulisse, die mehr als nur greller Hintergrund sein kann.

Stimmung in der Markgrafschaft

Die fruchtbaren Niederungen und reichen Gebirge haben der Region einen mehr als nur bescheidenen Wohlstand beschert. Auch wenn sich nach mehr als tausend Jahren der gegenseitigen Beeinflussung zuweilen Perricumer Stile in Architektur und Mode herausgebildet haben, wohnen und kleiden sich die Menschen in den vermischten Siedlungsgebieten entweder mittelreichisch oder aranisch-nebachotisch.

Dem auswärtigen Betrachter fällt auf, dass trotz der Tatsache, dass hier ehemalige darpatische Mittelländer, garethische Perricumer und Perricumer Nebachoten gegeneinander um höhere Geltung buhlen, alle drei Volksgruppen der Grafschaft ein gemeinsames Ziel haben: Land und Leute gegen die Gefahr aus dem Osten zu verteidigen, die Wilden aus den Trollzacken oder dem Raschtulswall abzuwehren und wachsende Ansprüche Araniens zurückzuweisen. So mag man in Perricum immer wieder auf Angehörige von Volksgruppen treffen, die zwar gerne über die jeweils Anderen spotten, aber auch genauso oft dienen sie in denselben Kriegshaufen, um die Mark zu beschützen.

Was die Markgrafschaft in Zeiten großer Gefahr aufzubieten weiß, stellte sie eindrucksvoll zur Schau, als Aranien von oronischen Truppen angegriffen wurde und ein rasch ausgehobenes Heer dem südlichen Nachbarn zur Hilfe eilte. Der von einigen wackeren Helden ausgerufene Heerbann in Perricum und Nordaranien endete mit der völligen Vernichtung von Dimionas Heer vor Zorgan. So bestehen die zusammengerufenen Heerhaufen Perricums kaum aus trägen Bauernheeren, sondern zumeist aus den gewappneten Kämpfern aller Landbesitzenden – egal welcher Volksgruppe.

Die Bildung der Markgrafschaft hat vollkommen unterschiedliche Länder und Menschen zusammengeführt, und das Zusammenwachsen zu einer Identität stellt sich beiderseits des Darpats schwierig dar. Identifikationsfiguren sind der junge Markgraf, das Gespann aus dem Praios-Geweihten *Yacuban von Creutz-Hebenstreyt* und dem *Al'Haresh* der Nebachoten (siehe Seite 167) sowie die Baroninnen *Efferdane von Eberstamm-Ehrenstein* und *Serima von Hengefeldt* (siehe Seite 166).

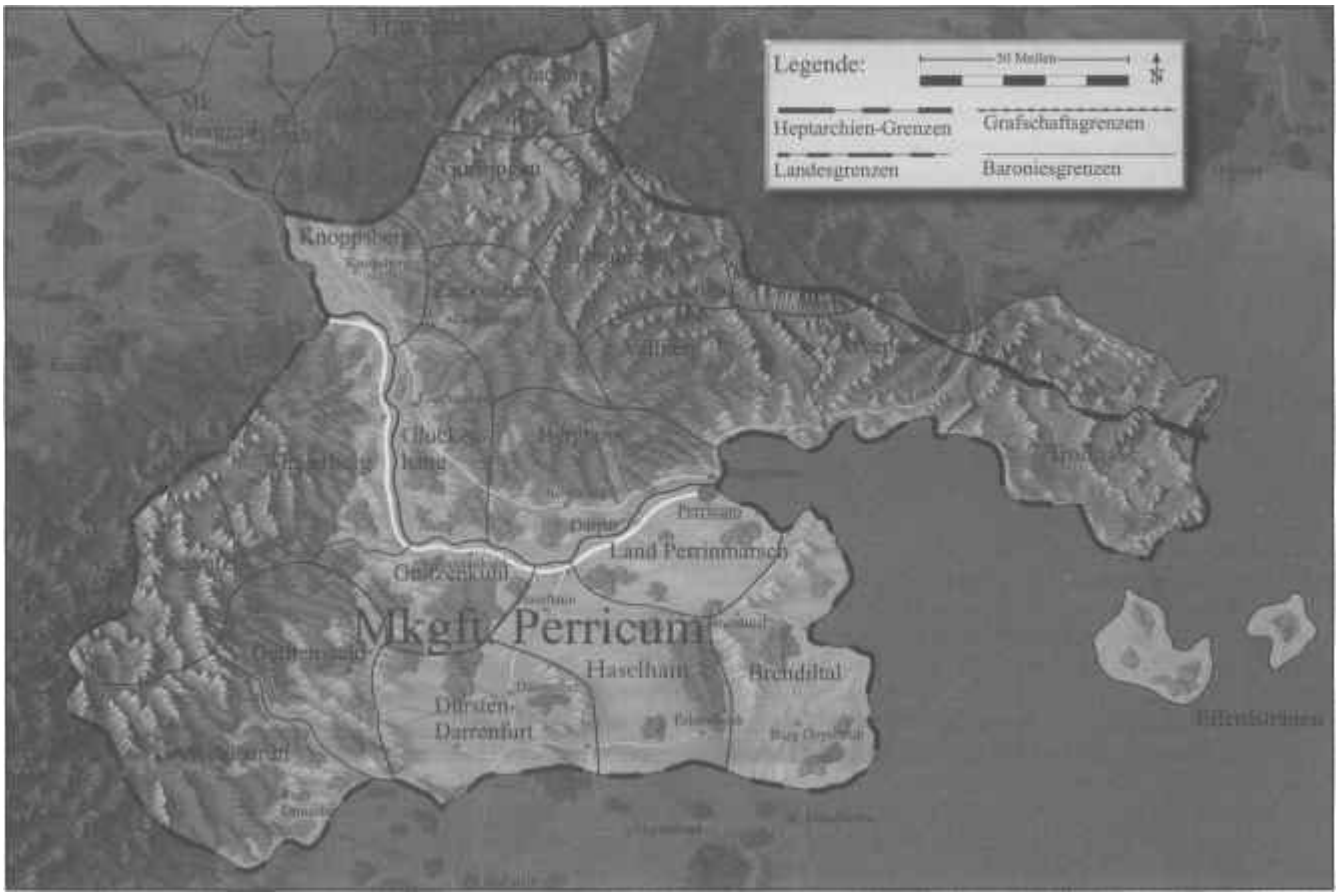
Von Gareth zur Reichsstadt Perricum

Wasserburg – Feste zwischen Giganten

Als wollten sich die fruchtbaren Kerngebiete der Markgrafschaft vor den Augen des Reisenden verbergen, reist man auf der Reichsstraße zwischen Gareth und Perricum vorbei an sumpfigen dichten Auen. Bei Wasserburg, einer auf einer Darpatinsel errichteten wehrhaften Ortschaft, wird der Blick westlich begrenzt von den Ausläufern des Raschtulswalls und östlich von den Trollzacken. Auch wenn die Straße zuweilen direkt an den träge fließenden Darpat heranreicht und einige Fischerdörfer durchquert, befindet sich der Reisende bis hin zum Darpatbogen und Gnitzenkuhl in spärlich besiedeltem Gebiet. So wird auf den hiesigen Wegen und Straßen auch oft patrouilliert, um den verzweifelten Versuch zu unternehmen, des Gesindels und der Ferkinas wieder Herr zu werden, die die Gebiete zwischen Gigantenwall und Trollbergen durchstreifen und Unheil stiften.

Der Darpatbogen

Zwischen Gnitzenkuhl und Gluckenhang beschreibt der Fluss den geschichtsträchtigen Darpatbogen, wo einst die Heere aus Bosparan und Nebachot aufeinander trafen. Das Schlachtfeld ist noch heute Ziel von Schatzsuchern – und von Geisterbeschwörern, die von uralten Seelen magische Geheimnisse zu erfahren hoffen. Ab hier wird die Mischkultur der Bevölkerung auch im Baustil sichtbar:



Die Historie Perricums

10.000 v.BF: Im Schatten des Throns der seherisch begabten Riesin Chalwen erblüht die Hochkultur der Sumurrer und liefert sich erbitterte Kämpfe mit dem südlichen Echsenreich.
Die fürchterlichste Erscheinung war sicherlich die Riesin *Männertod* mit ihren Ogerhorden.
Ab etwa **1760 v.BF:** Sippen der Babur Nebachoysa siedeln sich nördlich des Flusses Barun-Ulah an.
Um **1700 v.BF:** Gründung der Stadt Nebachot
Um **1400 v.BF:** Die Magiermogule vom Gadang unterwerfen das Sultanat.
1324 v.BF: Nach dem Ende der Magiermogule wird Nebachot Teil des siegreichen Diamantenen Sultanats.
1110 v.BF: Unabhängigkeit Nebachots. In der reichen Hafenstadt blühte der tulamidische Rondra-Kult, dessen wichtigster Tempel mit der Sechsarmigen Rondra von Nebachot sich hier befand.
872 v.BF: Schlacht am Darpatbogen. Das Wunder der Posaunen von Perricum bringt die Mauern Nebachots zum Einsturz. Die Bospraner unter Führung des Heiligen Leomar brennen die Stadt nieder und errichten sie als Perricum neu, die Stadt wird wichtiger Kriegs- und Handelshafen (189 A).
444 v.BF: Grafschaft Perricum fällt von Darpatien an Garetien.
468 BF: *Herederich von Shamahan* wird erstes Schwert der Schwerter und verlegt den Hauptsitz des Kultes in die Löwenburg Perricums.
593 BF: Gründung des magischen Ordens der Grauen Stäbe von Perricum (ODL)
987 BF: Timshal Paligan, Neffe der Kaiserin Alara, wird Graf von Perricum.
1011 BF: Perricum wird zur Edelgrafschaft erhoben.
Ab **1019 BF:** Die borbaradianische Invasion leitet den Niedergang der kaiserlichen Perlenmeerflotte ein, die vor allem in Perricum stationiert war.
24. Praios 1021 BF: Graf *Timshal* fällt in der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden. Seine Mutter *Rimiona* übernimmt die Regentschaft für seinen kaum 16-jährigen Sohn *Rondrigan*.
15. Rahja 1021 BF: Aus Unzufriedenheit über die Zustände kapert Großadmiral *Raterul Sanin XII.* sein ehemaliges Schiff, die *Seeadler von Beilunk*, um auf eigene Faust gegen die Schrecken des Perlenmeeres zu streiten.
1026 BF: Rondrigan Paligan übernimmt als Graf die Herrschaft über Perricum, trotz Einsprüchen der Rondra-Kirche.
1028 BF: Jahr des Feuers. Mehrere Flüchtlingswellen aus Garetien und Darpatien schwappen über die Edelgrafschaft und verschlechtern die Situation in der Hafenstadt und den Baronien nördlich und südlich des Darpat. Graf Rondrigan wird zum Markgrafen und Reichsgroßgeheimrat erhoben, die Grafschaft Perricum aus dem Königreich Garetien herausgelöst, zur Markgrafschaft erhoben und um acht süddarpatische Baronien erweitert.

Mittelländisches Fach- und Steinwerk wechselt mit weiß oder ocker getünchten flachen Häusern. Die Sprache der Menschen ist nach Volkszugehörigkeit mehr oder weniger vom Aranischen beeinflusst. In den Kern- und den südlichen Gebieten der Mark lebt eine große Zahl von tulamidisch-stämmigen Nachfahren der Babur Nebachosya – des alten Volks des untergegangen Sultanats Nebachot. Die Ortschaften tragen im jeweils stärker betonten Dialekt häufig einen anderen Namen, was dem Reisenden zuweilen die Orientierung erschweren kann, denn Gnitzenkuhl oder Gizien'Chul sind unterschiedliche Bezeichnungen der gleichen Ortschaft. Das von den Bergbewohnern des Raschtulwalls herunter getragene, bisweilen gar ferkinisch geprägte Garethi tut hier sein Übriges.

Südlich und östlich des Darpatbogens öffnet sich das Land zu einer dichter besiedelten, sanft hügligen und immergrünen Ebene. Das milde, nach Sonne und Meer schmeckende Klima beschert den Bauern reiche Getreide- und Obsternten, die Vieh- und Pferdewirtschaft steht diesen Erträgen in nichts nach. Selten ergreift Firuns Grimm das Dreieck zwischen Darpatbogen, Reichsstadt und dem südlichen Grenzfluss Barun-Ulah. Der zuweilen niedergehende Schnee taut meist binnen weniger Tage wieder ab. Dennoch birgt diese Witterung Gefahren, wenn die Schneeschmelze in den beiden Gebirgen einsetzt und ein letzter Schneefall die Flüsse und Bäche zum Überquellen bringt. Nicht selten verwandelt der Darpat dann die Niederungen der Mark in eine weite Wasserlandschaft, die statt des alljährlich befeierten Hochwassers keinen fruchtbaren Schlamm auf die Felder trägt, sondern Ackerfluren wegreißt, das Vieh ersäuft und ganze Dörfer vernichtet. So huldigt man dem Herrn der Wasser und der gütigen Schwester Peraine gleichermaßen. Und nicht selten hört man Geschichten darüber, dass Efferds Flussvolk in Not geratenen frommen Menschen hilft, indem es aus den Fluten emporsteigt und die Ertrinkenden auf sicheren Grund trägt.

Nördlich des Darpat

Setzt man mit der Fähre bei Gaulsfurten über den Darpat, gelangt man in den südlichen Teil der ehemaligen darpatischen Landgrafschaft Trollzacken – das heutige Nordperricum. Für die hier lebenden, fast ausschließlich mittelländisch geprägten Bewohner waren die Märkte in Land und Stadt Perricum schon immer ein wichtiger Absatzort. Dennoch gewöhnt man sich im Schatten der Trollzacken erst langsam daran, dass man sich fortan auch in amtlichen und politischen Belangen nach Perricum zu begeben hat. Die südlichen Ausläufer der Trollzacken sind in Darpatnähe dichter besiedelt als die kargen Schründe und bergigen Höhen der nördlichen Baronien. Hier wird Vieh- und spärliche Landwirtschaft betrieben und ein herber Rotwein angebaut. Bekannter ist der *Trollzacker*, ein Trollbirnengeist, der in fast jedem Weiler gebrannt wird.
Ständig leben die Nordperricumer mit den Gefahren, die aus dem Gebirge kommen: Naturgewalten, fremdartige Bewohner, Trolle und Trollzacker Barbaren und nicht zuletzt die Mächte der hinter den Zacken liegenden Schwarzen Lande. Weit ins Gebirge reicht die Zivilisation deshalb nicht, und mancher Landesherr residiert lieber in einem Stadthaus in Perricum, Rommilys oder Gareth als in einem zugigen Turm mitten in der gefährlichen und kargen Wildnis. Die Weiler müssen jedoch nicht ganz auf ein Einkommen verzichten, denn die Randregionen der Berge sind reich an Holz, Erzen und Steinbrüchen und darüber hinaus ein beliebtes Jagdrevier für die Adligen aus den Darpatniederungen – an Wölfen, Hirschen und Höhlenbären herrscht kein Mangel. Die Maraskantaranteln, die sich aus unerfindlichen Gründen hier ansiedelten, haben sich enorm vermehrt. Man munkelt überdies, dass es zahlreiche Drachen in den Bergen geben soll – darunter sogar Exemplare der überaus grausamen Riesenlindwürmer.

Der untere Darpat

Bei Gaulsfurten trifft man auf die alte Reichsstraße nach Baburin, die dieser Tage schwere Karren zu tragen hat. Seit die Seewege zwischen Perricum und dem restlichen Kontinent unsicherer geworden sind, scheuen manche Händler die Unwägbarkeiten der Blutigen See und treideln ihre Waren lieber über den aranischen Barun-Ulah gen Süden.
Die sanften Hügel zwischen Gaulsfurten und der aranischen Grenze sind die fruchtbarsten der Markgrafschaft. Reiche Efferds- und Perainegaben sowie Praios' warmer Schein gewähren fast ganzjährigen Anbau. Auf den Hängen gedeiht Wein, und wo sich trotz ausgefeilter Bewässerungstechniken für die verwöhnten Bauern kein Anbau lohnt, weiden stattliche Pferdeherden, deren Tiere auf aranischen oder garethischen Pferdemärkten, an Armeen, Milizen sowie Adel, Kirchen und Reisende gleichermaßen verkauft werden.

Die Herren, die genauso wie ihre Untertanen unterschiedlichen Volksgruppen angehören, trifft man zuweilen bei solch herrschaftlichen Beschäftigungen wie der Falken- oder Gepardenjagd oder auch auf verschiedenen Volksfesten, die man mit prächtiger Folklore feiert und deren Schirmherrschaft die Edelleute zu übernehmen haben. Bei der Zerstreuung und der Suche nach Kurzweil gehen die Adligen aber nicht zwingend einer ihrer Volksgruppe zuzuordnenden Beschäftigung nach. Immerhin erkennt man an Kleidung oder Sprache, welchem der perricumer Völker sie angehören.

Südperricum

In dem Landstrich, der durch die Kleidung und Architektur der Bewohner zunehmend tulamidischer wirkt, befinden sich trotz dieser ersten Annahme Streusiedlungen der mittelländischen Perricumer. Die Dörfer und Weiler liegen geschützt zwischen Quitten- und Arangenhainen. Beide Bevölkerungsgruppen leben hier friedlich miteinander. Der reiche, emsig gepflegte Boden führt zu allerlei Begehrlichkeiten von Aranien und auch "anderen Räubern", wie man hier sagt. Ferkina-Banden und räuberisches Gesindel ziehen häufig zwischen den unbefestigten Grenzen umher und narren die machtlosen aranischen und perricumer Offiziellen. Doch wissen sich die Bewohner seit der Abtrennung Araniens zu helfen, denn verwandtschaftliche Bande bestehen vor allem auf nebachotischer Seite grenzübergreifend. Und wenn nun ein reicher perricumer Edler mit einer Ehrenbedeckung von zehn Berittenen seine Familie in Aranien besuchen möchte, tut er das meist, um dort noch weitere Krieger für die Banditenhatz zu empfangen.

Das Land ist geprägt von bewässerten, reichen Feldern, aus denen kahle Bergkegel und Klippen hervorragen. Manche Senke wirkt, als hätten sich Giganten zum Ballspielen aufgestellt und wären von der Sonne überrascht und versteinert worden. Auf den Felsen hausen Greifvögel und angeblich auch Harpyien. Auf manchen dieser Felsen thronen sandsteinfarbene Burgen und Kastelle, die sich an die Klippen zu klammern scheinen. Viele werden nur noch von kreischenden Schwalben bewohnt – will man hoffen. Sieben Festungen an der Grenze zu Aranien jedoch wurden in den vergangenen Jahrzehnten zu mächtigen Festungen ausgebaut: die 'Sieben Waisen'. Ebenfalls an der Grenze finden sich die Reste eines gigantischen Walls, der von Horizont zu Horizont reicht, allerdings fast an keiner Stelle mehr eine Schutzfunktion erfüllen kann.

Die Küste

Das Perlenmeer trifft in türkisfarbenen Wellen auf die weiten Kies- und Sandstrände Perricums und lässt auf Grund des leichten Anlandens das Schmuggler-Handwerk in voller Blüte stehen. Hohe Dünen und oft bis an die Strände reichender Wald begünstigen dies zusätzlich. Die fast ausnahmslos im südländischen Stil erbauten Fischerdörfer – lediglich nördlich von Dergelmund leben mittelländische Fischer – werden von einigen im gleichen Stil errichteten Fluchtburgen geschützt. Nicht selten bieten diese Herrensitze den bunten Booten der Fischer einen kleinen geschützten Hafen.

Seit der Golf von Perricum unheimlicher geworden ist, patrouillieren markgräfliche Soldaten und Geweihte der Rondra-Kirche entlang der Küste, um dem Überfall von Piraten vorzubeugen, die nicht selten mit schnellen, brutalen Schlägen die Bewohner in Angst und Schrecken versetzen. Vom Fischfang und vom Schmuggel leben die Küstenbewohner ebenso wie vom Verkauf von Meerschaumerzeugnissen, Perlen und Bernstein – in vergangenen Krisenzeiten oft hilfreiche Ersatzzahlungsmittel der Mark.

Zwischen der Südperricumer Ebene und der Küste erstreckt sich dicht bewaldetes, zum Teil sumpfiges Hügelland: die Salzberge, die Brutstätten für so manches Stechzeug sind, weshalb hier nur wenige Menschen wohnen. Im Sumpf finden sich halb versunkene Paläste und Burgen aus uralten Zeiten, die heute nur noch von den hier allgegenwärtigen Stechmücken und Eidechsen behütet werden. Doch mitunter begeben sich Expeditionen und sogenannte Forschergruppen in die Salzberge – und nicht alle kommen wieder.

Im Schatten der Berge

Nah am Raschtulswall oder den südlichen Trollzacken ist das Leben weit entfernt von der üppigen Pracht der Niederungen. In ständiger Konkurrenz um die besten Weidegründe kämpft man hier gegen Ferkinas und dort gegen Trollzacker Barbaren. Wenn ein Grundherr nicht auf Grund einer Mine oder eines Steinbruchs seinen Vasallen die Annehmlichkeit eines ausgeklügelten Bewässerungssystems finanzieren kann, bleiben den Einwohnern der Lehen nur Wanderviehwirtschaft und Jagd. Wo aber Felder angelegt und Gebirgsbäche umgeleitet werden, entsteht die vor allem für die Hänge des Raschtulswalls typische Terrassenfelderwirtschaft: Wie Stufen eines Giganten folgt Feld auf Feld in die Höhe.

Eben weil die an den Gebirgen lebenden Bewohner äußerst wenig ihr Eigen nennen, sind sie immer bereit, dafür zu kämpfen. Loyalität empfinden sie oft nur ihren Anführern gegenüber, die ihre Fähigkeiten im Wettstreit bewiesen haben, und den Mächten der sie umgebenden Natur, die sie nur in begrenztem Maße den jeweiligen zwölf Gottheiten zuzuordnen bereit sind. Leicht sind diese Menschen durch kriegerisches und sicheres Auftreten zu beeindrucken – was sich so mancher Wegelagerer und Haderlump zu Nutze macht.

Besondere Orte

Die Sankta-Reshmina-Brücke – Ein Bogen über den Darpat

Gut fünf Meilen vor der Reichsstadt Perricum soll derzeit eines der größten Bauvorhaben im Mittelreich umgesetzt werden und wartet auf die geplante Fertigstellung im Jahre 1036 BF. Kaum etwas – ausgenommen die Wacht am Arvepass – genießt hier soviel Aufmerksamkeit wie der Bau der Sankta-Reshmina-Brücke, die den Darpat überspannen und so das südliche mit dem nördlichen Perricum verbinden soll. Der provisorischen Vorgängerbau, der 1031 BF fertig gestellt war, wurde von einer den Fluss hinaufjagenden Welle wieder zerstört – ganz so, als sei es der Brücke, die zur neuen Einheit der Mark beitragen sollte, nicht vergönnt, ihrer eigentlichen Bestimmung zu dienen: der Verbindung beider Teile der neuen Markgrafschaft Perricum. Benannt wurde die Brücke nach einer bisher nahezu unbekannten lokalen Efferd-Heiligen, die gleichwohl auf beiden Ufern des Darpat verehrt wird.

Ursprünglich versuchte der Markgraf, das Wetteifern zwischen garetischen und ehemals darpatischen Mittelländern sowie der Nebachoten untereinander zu kanalisieren und rief zum Wettlauf

des Baus der über zwei Inseln führenden Brücke. "Doch die Götter hielten es anders", wie die Bevölkerung glaubt, "Sankta Reshmin hin oder her."
Und nachdem die Welle die Heiligenstatuen, die die Brückenaufgänge flankierten, an das jeweils gegenüberliegende Ufer trug, interpretierten dies die Bewohner, die die Heiligenfiguren gestiftet hatten, dahingehend, dass man von Neuem zu beginnen habe, aber diesmal mit anderen Heiligen-Statuen, die die Brückenaufgänge zu flankieren hätten. Spötter behaupten nun sogar, dass manche Steinmetze mit den "neuen Heiligen" schon begonnen hätten und sogar soweit gingen, aus den Bruchstücken mancher Heiliger gänzlich neue Statuen zusammenzusetzen. Aber auch wenn man zuweilen anderes hört: Der heilige Travinian, der den südlichen Brückenaufgang flankiert, trägt definitiv nicht den Busen der auf der anderen Seite stehenden nebachotischen Rahja-Heiligen Ahn'Alazina. (**190 A**)

Raschia'Hal – Rahjas Hain

Südlich der Ortschaft Gaulsfurten verbirgt sich abseits der Reichsstraße eine der bedeutendsten Tempelanlagen der Region. Das den drei milden Schwestern Rahja, Tsa und Peraine geweihte Heiligtum liegt versteckt in einem kleinen Wäldchen an den Ufern eines Sees – Raschia'Hal oder Rahjas Hain geheißen. Der von üppigen, Peraine heiligen Obstplantagen flankierte Forst stellt bereits das Heiligtum der Tsa dar, deren Tempel auf einem kleinen Eiland inmitten des Sees liegt. Hier werden reisende Geburtshelfer ausgebildet und man pflegt zu diesem Thema auch eine für Tsa-Jünger ungewöhnlich ausführliche Schriftensammlung.
Das im Grundriss sehr großzügige Rahja-Heiligtum betreibt Thermen, die ihm in Perricum und auch Nordaranien hohe Geltung verschaffen. Da es sich aber um einen den milden Schwestern geweihten Ort handelt, widmen sich nicht ausschließlich Diener der Rahja um das Wohl der Menschen, sondern auch die von Peraine und Tsa, indem hier gleichermaßen Kranke und Schwangere oder Sinnesfreuden Suchende versorgt werden.

Nicht zuletzt wegen dieser Annehmlichkeiten ist dies ein Ort, an dem sich die Hohen der Region aus Kirchen und Adel treffen, um miteinander zu sprechen oder auch neue Bande, Heiraten und Geschäfte zu beschließen. Nicht selten werden hier Gespräche mit Araniern geführt. So können die Menschen, die zur Kur ihrer Gebrechen angereist sind, den hitzigen Debatten lauschen, die aus Dampfbädern und Massagenischen heraus auch an die Ohren von Spitzeln und Intriganten gelangen (vgl. **Erste Sonne 132**).

Die Sieben Waisen

Die aus Kalkstein und hellen Ziegeln erbaute Festungskette im Süden der Mark reicht vom Raschtulswall bis ans Perlenmeer. Die Festungen aus altnebachotischer Zeit wurden in jüngerer Zeit erweitert und zum Teil von den Grundmauern wieder aufgebaut, nachdem sich das Fürstentum Aranien für unabhängig erklärt hat und dadurch dem Reich eine nicht unerhebliche Anzahl an Burgen im Aranischen verloren gegangen ist, die eigentlich dem Schutz der Bevölkerung an der Grenze gedient hatten. Die dadurch neu geschaffene heutige Reichsgrenze musste neu befestigt werden.
Mit kaiserlichen und gräflichen Mitteln sollte den abtrünnigen Araniern ein eindeutiges Signal gegeben werden. Die Architektur und Befestigungstechnik verbindet die beiden vorherrschenden volkstypischen Baustile Perricums, abhängig davon, welche Volksgruppe unter den Fronarbeitern den größten Teil stellte. Die größte der sieben Festungen ist Burg Barbenwehr (nebachotisch *Bar'auar*, Kerker der Wilden), die älteste Baronsfleck (*Baran'Shek*, Armeenspalter), die kleinste die Waldburg (*Wäol'burstha*, Ort der singenden Wälle) und die östlichste Burg Efferdsblick an der Küste (*Ef'Feu'dyen*, Herr der Buchtwacht). Sie unterstehen dem kaiserlichen Obristen *Bendan von Zillingen zu Gerbenwald*, der ein treuer Gefolgsmann des Markgrafen ist und sein Handwerk auf Maraskan gelernt hat. Die Bollwerke dienen nun jenen als Warnung, die auf Grund der bewegten Geschichte der Region ihre Ansprüche nicht aufgeben wollen.

Reichsstadt Perricum – Bollwerk gegen die Finsternis

Die Stadt an der Darpatmündung hat seit der Invasion der Verdammten eine enorme Wandlung erfahren. Bis dahin vor allem Hauptsitz der Rondra-Kirche, wurde Perricum nun zum einzigen freien mittelreichischen Hafen an der Ostküste und Ausgangspunkt des Kampfes gegen die Blutige See. Stets durch die Grenzlange bedroht, doch auf Grund der monumentalen Burg- und Festungsanlagen als uneinnehmbar geltend, könnte nur ein Wunder wie das der mythischen Posaunen die Stadt zu Fall bringen. Weil es am Rande des Reiches liegt, ist Perricum nur indirekt durch Flüchtlinge und die Ernennung zur Markgrafschaft mit den Ereignissen des Jahrs des Feuers in Berührung gekommen.

Situation in der Stadt

Zwei Dinge bestimmen das Leben vieler Perricumer: das Meer und der Kampf gegen die Schwarzen Lande. Als Heimathafen der Perlenmeerflotte und letzter mittelreichischer Hafen der Ostküste ist die Stadt Ausgangspunkt vieler Missionen in die Blutige See und gegen die Schwarzen Landen sowie Anlaufpunkt vieler Handelsschiffe. Von hier aus brechen Versorgungsschiffe und Blockadebrecher (Seefahrer, die für gutes Gold fast jedes Ziel ansteuern) in Richtung Beilunk, Ilsur, Bornland oder Maraskan und den tiefen Süden auf. An vielen Orten in der Stadt sammeln sich Kämpfer gegen den Feind, nicht nur (See-)Soldaten und Rondra-Geweihte, sondern auch wagemutige Abenteurer.
Auch der Rest der Stadt wird deutlich durch die Seefahrt beeinflusst. Überall trifft man auf Personen unterschiedlicher Herkunft, die in Perricum Zwischenhalt machen oder im Laufe der Flüchtlingswellen hier gestrandet sind. Viele dieser Flüchtlinge haben Arbeit im Hafen

gefunden oder auf einem der Schiffe angeheuert. So ist Perricum mehr denn je zu einem kulturellen Schmelztiegel geworden. Diese Vermischung führt immer wieder, vor allem im Viertel Efferdgrund, zu Reibereien zwischen den verschiedenen Völkergruppen oder Schiffsbesatzungen.

Herrschaft

Perricum wird als Reichsstadt von einem Stadtrat verwaltet, der sich um die Angelegenheiten der Stadt kümmert und nur gegenüber der Kaiserin weisungsgebunden ist. Der Rat setzt sich aus etwa einem Dutzend Stadträten örtlicher Patrizierfamilien zusammen und wird von einem aus diesem Kreis bestimmten Magistrat vertreten, der als Ansprechpartner und Repräsentant fungiert. Der derzeitige Stadtmeister *Wallgrin von Perricum* (siehe Seite 168) vertritt den Stadtrat nun bereits seit den Tagen des Widerstands gegen Answin von Rabenmund.

Weiterhin ist Perricum als Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft offizielle Residenz des Markgrafen *Rondrigan Paligan* (siehe **Herz des Reiches 170**). Da er häufig mit dem Hofstaat der Kaiserin unterwegs ist, ist der Markgraf nur etwa die Hälfte des Jahres in der Stadt anzutreffen. Seine Großmutter und Stellvertreterin, *Rimiona Paligan* (siehe Seite 166), liegt seit ihrer Zeit als gräfliche Regentin mit dem Stadtmeister im Streit, weshalb in den Zeiten von Rondrigans Abwesenheit eine eisige Stille zwischen Stadtrat und Grafenpalast herrscht.

Ein weiterer Machtfaktor der Stadt ist die Admiralität der Perlenmeerflotte, die ihren Sitz im Oktagon des Kriegshafens hat. *Praiadanya Seridarez* (siehe **Blutrosen und Marasken 69**), Admiralin der Perlenmeerflotte, ist zwar seit der *Ochsenbluter Urkunde* dem Markgrafen unterstellt, nutzt dessen Abwesenheit jedoch häufig zum eigenen Vorteil aus. Die Rondra-Kirche hat durch ihre hohe Präsenz (Burg der Ardariten, Rondra-Tempel und Löwenburg) ebenfalls einen großen Einfluss auf die lokale Politik. All diese Gruppierungen besitzen eigene Truppen in der Stadt, und nicht selten kommt es zu Streit über Zuständigkeiten und Verfügungsgewalten.

Wirtschaft

Wichtigster wirtschaftlicher Faktor Perricums sind die Häfen: der See- und Darpathafen und der Kriegshafen. Die Entstehung der Blutigen See brachte einen Einbruch mit sich, von dem die Kontore sich nur langsam erholen konnten. Die Werften des Kriegshafens fertigen manchmal auch Schiffe für örtliche Reedereien, um die Reparaturen an der Perlenmeerflotte abseits der Förderung durch die Kaiserin finanzieren zu können. Da der vollständige Seehandel des Mittelreichs mit dem Perlenmeer über Perricum verläuft, fließen durch Zölle und Liegegebühren große Summen in das Stadtsäckel. Die Märkte und Händler der Stadt können fast jede Ware der Ostküste anbieten – solange man bereit ist, den hohen Preis dafür zu zahlen. Insgesamt verdient der Hauptteil der Perricumer seinen Unterhalt durch die Häfen der Stadt.

Rundgang durch die Stadt

Der Kriegshafen

Im Osten Perricums liegt auf einer Halbinsel und mit der wuchtigen, fast 15 Schritt hohen Praiosmauer umgeben der gut gesicherte Kriegshafen. Dort ist die mittlerweile nur noch aus gut zwei Dutzend Schiffen bestehende Perlenmeerflotte stationiert. Ein großer Teil davon ist mit der Piratenjagd oder der Versorgung Beilunks und Ilsurs beschäftigt und daher liegen hier meist nur wenige Schiffe. Die Zufahrten zum Hafen sind durch Zyklopenketten und Schiffssperren gesichert.

Das eigentliche Hafengelände ist durch einen Wall geteilt, der östliche Teil darf von Zivilisten nicht betreten werden. Im westlichen Teil befinden sich vor allem die Handwerksbetriebe, ein Spital, ein Veteranenheim und Lagerhallen. Im anderen Teil liegen ein nautisches Institut, die Quartiere der Matrosen, Seesoldaten und auch der Hauptteil des stehenden markgräflichen Heeres und das Haus der Feuerwerker, wo Hylailer Feuer und andere Alchimika hergestellt werden. Dort steht ebenfalls die **Schinderburg (1)**, eine von drei grauen Türmen flankierte, von außen wie von innen schier uneinnehmbar scheinende Festung mit rundumlaufendem Wassergraben und einer eigenen Zugbrücke. Die Schinderburg mit ihren riesigen Kasematten wurde als Gefängnis für Galeerensträflinge völlig neu konzipiert und durch eine zweite Mauer gegen den Hafen hin abgeschirmt. Auf der Insel im zweiten Hafenbecken liegt das achteckige **Oktagon (2)**, Hauptsitz der Admiralität der Perlenmeerflotte.

Perricum für den eiligen Leser

Einwohner: 13.000

Wappen: auf Blau ein springender silberner Delphin über goldenem Säbel, Wappen von stilisierter Wehrmauer gekrönt

Herrschaft / Politik: kaiserliche Reichsstadt unter Führung des Magistrats, Sitz des Markgrafen

Garnisonen: 5 Banner des Eliteregiments 'Perricum' (leichtes Fußvolk, Langschwerter), 2 Banner des Bombardenregiments 'Trollpforte' (Geschütze), 2 Schwadronen Markgräfliche Grenzreiter (Leichte Kavallerie), 1 Banner Markgräfliche Hellebardiere (schweres Fußvolk), um 800 Matrosen und Seesoldaten der Perlenmeerflotte, etwa 60 Stadtgardisten, eine wechselnde Anzahl Streiter der Ardariten und der Rondra-Kirche

Tempel: **Rondra, Efferd**, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja

Wichtige Gasthöfe / Schenken: Hotel 'Kaiser Reto' (P8/Q7/S18), Gasthaus 'Der Hartsteener' (P6/Q6/S20), Schänke 'Zur Glänzenden Münze' (P4/Q2/S0)

Handel und Gewerbe: wichtiger Kriegs- und Handelshafen, Handwerksbetriebe rund um die Seefahrt, Harnischmacherei Rutaris und Töchter (P8/Q8)

Wichtige Fest- und Feiertage: 14./15. Rondra (Schwertfest und Fischerstechen), 1. Efferd (Lichterfest: Laternenumzug der 'Bunten Lichter')

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Rondrigan Paligan (Markgraf, Hälfte der Zeit abwesend), Sankt Leomar, genannt Drachenherz (Gründer Perricums), Heroderich von Shamaham (erstes Schwert der Schwerter)

Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwertes der Schwerter), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Ordensniederlassungen von Noioniten, Grauen Stäben (ODL), Draconitern und Ardariten, Magierakademie 'Schule der Austreibung', Ruinen des alten Nebachot

Stimmung in der Stadt: trutzige Hafenstadt im Aufschwung, Erbe alter Traditionen, letzte Bastion vor den Schwarzen Landen und der Blutigen See.

Was die Perricumer über ihre Stadt denken:

»Efferd und Rondra stehen der Stadt bei und solange haben wir nichts zu befürchten.«

»Von hier aus wird die Rückeroberung der Blutigen See und der besetzten Gebiete beginnen.«

»Diese Stadt war immer und wird immer sein!«

Efferdgrund

Westlich schließt sich das Perricumer Hafenviertel Efferdgrund an den Kriegshafen an. Hier herrscht stets reger Betrieb: tagsüber am Hafen, nachts in den vielen Spelunken, Bordellen und Spielhöllen. Unter diesen sticht vor allem die **Schänke Zur Glänzenden Münze (3)** (P4/Q2) heraus, die bekannt dafür ist, dass man hier Kontakt zu Hehlern, Schmugglern und auch Blockadebrechern herstellen

kann. Am Efferdhang befindet sich die traditionsreiche **Perricumer Segelmacherwerkstatt (4)** (P6, Q7) von *Meisterin Wulfen*.
An der Hafenstraße, die vom Hafen zum Grafenplatz führt, liegt die von Kaiser Raul gestiftete **Kaiserlich Perricumer Flottenakademie für Seekrieg und Entdeckung (5)**, die die Seeoffiziere der Perlenmeerflotte ausbildet. Angeschlossen ist eine Kartothek, in der sich vor allem neue Karten der Blutigen See befinden. Direkt am Darpat und am Übergang zu Darpatstieg liegt der prächtige **Tempel des Stadtgottes Efferd (6)**, meistbesuchter Tempel der Stadt. Von hier führt eine Treppe direkt in das Wasser des Darpat und verschiedene Wege in die beiderseits liegenden **Korallengärten (7)**. Dort kann der Adel durch die unter dem Markgraf wiederhergestellte Parkanlage mit Fasanerie flanieren. Nachts halten sich hier jedoch vor allem Dirnen und Lustknaben auf.

Darpatstieg

Im Norden säumen Lagerhäuser und Anlegestellen den Darpat, darunter die Fähre zum gegenüberliegenden Dergelmund. Vorrangig wohnen hier einfache Handwerker, die sich rund um das **Haus des Ingerimm (8)** niedergelassen haben. Viele von ihnen sind Flüchtlinge, die ihm Jahr des Feuers nach Perricum kamen. In diesem Viertel liegt auch das **Gasthaus Der Hartsteener (9)** (P6/Q6/S20).
Im Westen liegt der von Hochwürden *Golgarian* geführte **Tempel des Boron (10)**, der mit der **Golgari-Pforte (11)** über ein eigenes Tor in der Stadtmauer verfügt, das nur von den Boronis genutzt wird. Dieser Weg führt zum vor der Stadt liegenden **Boronanger (12)**. In einem Anbau an den Tempel ist ein **Gästehaus des Ordens der Heiligen Noiona (13)** untergebracht, das jene Verwirrten beherbergt, für die noch Hoffnung besteht – im Gegensatz zu den Insassen des neueren **Kloster des Vergessens (14)** vor der Stadt. Schwester *Kalina Niodas*, die auch in der Schule der Austreibung wirkt, und ihre Helfer kümmern sich barmherzig um ihre geistig zerrütteten Patienten.

Mondwacht

Das Viertel Mondwacht wird durch den **Praios-Tempel (15)**, den **Hort der Hesinde (16)** und das **Haus der Rahja (17)** geprägt, weshalb sich hier neben gut betuchten Händlern auch viele Gelehrte und Künstler niedergelassen haben. Weiterhin finden sich hier das beeindruckende **Gebäude des Stadtrats (18)** und der **Draconiter-Hort (19)**, der über eine umfangreiche Kartothek verfügt und die kunstvolle Statue der 'Canyzeth auf den Wellen' beherbergt. Für Reisende empfiehlt sich das **Hotel Kaiser Reto (20)** (P8/Q7/S18) am Alten Markt.

Leuingen

Leuingen ist vornehmlich das Viertel der reichen Perricumer. Der hier errichtete **Phex-Tempel (21)** versteht sich somit vor allem als Haus des Handels und Treffpunkt der Kaufleute und beherbergt eine ständige Vertretung der aranischen Mada Basari. Es soll aber auch ein geheimes Gotteshaus existieren, das sich anderen Aspekten des Listigen verpflichtet fühlt.
Am Grafenplatz treffen sich Efferdgrund, Leningen und Darpatstieg. Hier findet man die Kontore der Häuser **Klande, Marix** und **Stoerrebrandt (22)** sowie das **Zeughaus der Stadt (23)**, in dem auch die Stadtgarde untergebracht ist. Über allem thront der ebenso wehrhafte wie prächtige **Grafenpalast (24)**, Residenz von Markgraf Rondrigan Paligan, der nur von Auswärtigen formal korrekt als 'Markgrafenpalast' bezeichnet wird.

Perricum im Spiel

Perricum ist das Bollwerk am Saum der Finsternis und eignet sich daher als Basis für Abenteuer in den Heptarchien oder der Blutigen See. Hier können die Helden ausruhen, geheilt und versorgt werden. Sie können hier Verbündete im Kampf gegen die Heptarchen finden, zum Beispiel Markgraf Rondrigan Paligan (**HdR 170**), Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels (Seite 168), ODL-Hochmeister *Tarlisin von Borbra*, das Schwert der Schwerter oder einer der Roten Räte (siehe Seite 167) oder der Draconiter-Präzeptor *Perval Groterian* (Seite 168). Auch kann man versuchen, sich von hier aus zu Orten in den Schwarzen Landen bringen zu lassen – und vielleicht reicht das Geld sogar für den Rückweg.
Abenteuer in Perricum könnten sich um die nebachotische Vergangenheit oder militärische Sabotage drehen. Hier kulminiert die monumentale und kolossale Anmutung, die die Bauwerke der Vergangenheit dieser Region hervorrufen: Die Stadtmauer, die Festungen rings um die Stadt und die zinnenhohe Präsenz auf den Klippen geben der Stadt etwas Gigantisches, das durch das Wissen um die militärische Kraft der Stadt und das Zentrum der aventurischen Rondra-Kirche noch verstärkt werden.
Ein Held aus Perricum hat durch das Aufwachsen in der Nähe der Schwarzen Lande viel über sie gehört und schon einige Widerlichkeiten von dort gesehen. Er hat meist eine gute Beziehung zum Meer oder der Seefahrt und ist durch seine Kindheitserfahrungen mit Reisenden aus aller Welt zumeist eher weltoffen.

In unmittelbarer Nachbarschaft befindet sich die **Ordenshochburg der Grauen Stäbe (25)**. Der graumagische Orden (**MWW 187**) ist eine wichtige Stütze im Kampf gegen die Schwarzen Lande. In der Nähe spannt sich eine steinerne Brücke hinüber auf eine Klippe, auf der sich trutzig über den Wellen des Golfes von Perricum die **Schule der Austreibung (26)** erhebt. Die weiße Magierakademie widmet sich neben dem Exorzieren von Dämonen und Geistern auch der Seelenheilkunde, so dass Spektabilität *Olorand von Gareth-Rothenfels* (siehe Seite 168), der eng mit den Noioniten zusammenarbeitet, auch einige geistig verwirrte Magier in den wehrhaften Mauern beherbergt (siehe **AZ 113**).
In Sichtweite erheben sich über den Klippen die **Ordensburg der Ardariten (27)** und der **Tempel des Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Rondra von Nebachot (28)**, der Haupttempel des Rondra-Kultes. Einst stand hier die nun in Baburin zu findende 'Sechsarmige Rondra von Nebachot', deren Platz heute das Monument der 'Alveransgruppe' einnimmt: Rondra auf Famerlor reitend, Mythrael, Kor und andere Alveraniare zu ihren Füßen.
Vom Tempel führen die **Langen Mauern (29)** zu der nahebei gelegenen **Löwenburg (30)**, dem Amtsitz des Schwerts der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondra-Kirche, und damit bedeutendste Festung der Kirche (siehe **Armoricum Ardariticum 90**).
Ebenfalls in der Nähe des Tempels liegt die **Harnischmacherei Rutaris und Töchter (31)** (Q8, P8). Hier fertigt die Familie Rutaris die besten Rüstungen der Markgrafschaft, vor allem für Adel, Militär und Rondra-Kirche.

Ausgewählte Personen der Schildlande

Personen des Finsterkamms

Aschepelz

Geboren: 1002 BF
Haarfarbe: dunkelgrauer Pelz mit hellgrauer Maserung
Augenfarbe: fahlgelb
Kurzcharakteristik: brillanter Tairach-Hochschamane
Verwendung im Spiel: Aschepelz kann der gefürchtete Feind einer jeden Heldengruppe sein und als Drahtzieher hinter Orkaktivitäten verschiedenster Art stecken. Dabei ist es durchaus denkbar, dass er sich sogar gegen seine Artgenossen, wie das Harodrak der Gharrachai, stellt.

Aschepelz ist ein vergleichsweise junger Ork-Schamane. Seit er bei einer Schlacht fast das Leben verlor, ist er sich der Präsenz der Totengeister ständig bewusst und nimmt ihren Rat völlig selbstverständlich an. Zuweilen scheint er eher der Welt der Toten als der diesseitigen anzugehören, was die Orks seiner Umgebung lange verstörte. Erst nachdem er Schüler und Vertrauter des *Vagabunden* wurde, der einst das Schwert der Schwerter *Dragosch von Sichelhofen* in der Alten Klamm in einen Hinterhalt gelockt und 50 Streiter der Rondra in den Tod geschickt hatte, begannen die Schwarzpelze den Schamanen zu respektieren. Aschepelz wurde auf Grund seiner Fähigkeiten schnell zum Vertrauten seines Lehrmeisters und nach dem Tod des Vagabunden im Boron 1029 BF völlig selbstverständlich zum Nachfolger des höchsten Tairach-Priesters im Finsterkamm.
Oft sieht man den Schamanen mit einer großen Nebelkrähe sprechen, und die Schwarzpelze glauben, er halte durch den Vogel Kontakt mit dem Vagabunden in der Totensteppe. Dessen Knochenkeule, ein durch Kupferbänder zusammengehaltenes Machwerk aus der Wirbelsäule eines Elfen, hat Aschepelz ebenfalls an sich gebracht.
Der Schamane folgt zwar dem Wort des Aikar Brazoragh, doch anders als der Vagabund oftmals auch ganz eigenen Zielen, die sogar seinem Volk seltsam anmuten. Aschepelz beschreitet ungewöhnliche Wege, um seine Ziele zu erreichen, und nur selten geht er damit fehl.

Khargash und Rhushuk Geisterklaue

Khargash hat 1028 BF den vormaligen Häuptling der Gharrachai in einem blutigen Handgemenge durch einen Kehlenbiss getötet, was ihm die Achtung seiner Okwach einbrachte. Sein Ruf reicht sogar bis nach Khezzara, denn immer wieder gelingt es ihm, die Ritter der Finsterwacht zu umgehen und Jagdgruppen bis weit hinein nach Bärwalde zu führen. Khargash ist bisher von keinem Gegner, menschlich, orkisch oder tierisch, bezwungen worden und er scheint keine Angst zu kennen, außer der, in den Augen des Aikar zu versagen. Mit seinem Helm, den zwei Hörnerpaare zieren, und dem gewaltigen Gruufhai ist er in Vollmondnächten, die er zu seinen bevorzugten Angriffszeiten erkoren hat, im Berserkerrausch eins mit seinem Gott.
Rhushuk Geisterklaue folgte als Schamane seinem Vater *Rhurach* nach, der einstmals einer der mächtigsten Schamanen diesseits des Finsterkamms war und auf Burg Moosgrund erschlagen wurde, als er *Sadrak Whassoi* befreien wollte. Rhushuk hat die Angewohnheit, sich in rote Stoffe zu kleiden und mit der Asche aus den Opferfeuern einzureiben. Seine Stimme klingt selbst für einen Ork tief und rau und er ist besessen von dem Gedanken, die Rituale seines Vaters zu verfeinern, weswegen er viele blutmagische Experimente durchführt.

Verwendung im Spiel: Der Häuptling und der Schamane können hinter allen orkischen Aktivitäten im Finsterkamm und dem westlichen Weiden bis zum Fluss Pandlaril stecken. Rhushuk weiß von den Schnittern (174 B) und hält losen und geheimniskrämerischen Kontakt zu einigen Mitgliedern der Sekte.

Personen Greifenfurts

Markgräfin Irmenella von Wertlingen

Das Leben der einzigen Tochter des Markgrafen Shazar (siehe Seite 37) und seiner Gattin spiegelt die Schrecknisse des Landes wider, das sie nominell immer noch regiert. Mit 16 Jahren wurde sie im Zuge der Besetzung der Stadt von den Orks verschleppt, später heiratete sie Abtmarschall Dragosch Corrhenstein, der sich als Verräter herausstellte und einen ruhmlosen Tod starb, und als ihr Vater 1014 BF in die Verbannung geschickt wurde, wurde sie an seiner Stelle mit der Mark Greifenfurt belehnt.
Vordergründig zurückhaltend und nachgiebig regierte sie ihr Land mit scharfem Verstand und dem Ehrgeiz, für die Mark das Beste herauszuholen. Dies sicherte ihr nicht nur die Loyalität des Adels, sondern auch die Bewunderung des Volkes, das sie liebevoll 'Greifin' nennt.
Erst mit der Geburt ihres Sohnes Ulfried Halmdahl (siehe Seite 144) wendete sich das Blatt. Sie wirkte auf einmal unruhig oder sogar abwesend und mied die Öffentlichkeit. Als sie bei einer Feier ein Messer gegen den Thronfolger erhob, um ihn zu erstechen, beschloss man mit ihrem Einverständnis, dass sie sich zur Untersuchung ihres Leidens in die Obhut der Noioniten (169 B) begeben solle, um Klarheit über die Krankheit zu erlangen.
Die Greifin im Spiel: Obwohl sie im Kloster Rabenhorst weit von ihrer politischen Macht entfernt ist, hat die Greifin durchaus noch genug Einblick in das Spiel des Hofes, so dass sie im einen oder anderen Fall als Expertin befragt werden kann. Auch versucht sie mit aller ihr noch zu Gebote stehenden Macht weiterhin der Mark zu dienen; so mag es durchaus vorkommen, dass sie fahrende Helden zu sich zitieren lässt und diese mit Aufgaben betraut. Wie eng ihre Verbindungen nach Greifenfurt indes sind, darüber wird sie sich ausschweigen.

Ulfried Halmdahl von Wertlingen

Der Sohn der Markgräfin und Erbe der Markgrafschaft ist ein aufgeweckter Junge, dem seine Erzieher einen wachen Verstand und eine schnelle Auffassungsgabe bescheinigen. Er scheint alles, was man ihn lehrt, wie ein Schwamm aufzusaugen und in geistiger wie körperlicher Hinsicht hervorragende Anlagen zu besitzen.

Edelbrecht von Eberstamm

Der Gemahl der Greifin ist durch und durch ein Ritter der alten Schule. Als Knabe bereits ungestüm, scheint er von Unbeständigkeit und Rastlosigkeit verfolgt zu sein. Seine Knappenzeit bei Jast Gorsam vom Großen Fluss musste er abbrechen, als sich sein Knappenherr öffentlich gegen den Großinquisitor und auf die Seite Hilberians, den Boten des Lichtes, stellte. Ohne die Schwertleite erfahren zu haben und dadurch in den Ritterstand erhoben worden zu sein, kehrte er nach Angbar zurück und errang schnell den Ruf eines verwegenen Draufgängers. Obwohl die folgenden Jahre als Gesandter seines Vaters den jungen Mann reifen ließen, verlor er nie seine fast kindliche Begeisterung an ritterlichen Questen, heilte ihn doch eine solche von einer fast tödlichen Verwundung.

Geradezu sprichwörtlich sind sein Mut und die Treue, mit der er zu seinen Getreuen hält, nur noch übertroffen von der Liebe, die er seiner Frau entgegenbringt. So verwundert es nicht, dass ihn die Erkrankung Irmenellas wie ein körperlicher Schlag traf und nicht wenige seiner Freunde munkeln, Prinz Edelbrecht sinne nach einer Queste, die seine Frau von ihrer Krankheit erlösen könne.

Tilldan Greifentreu von Nebelstein, Meister der Mark

Durch seine taktischen Fähigkeiten gelang es Tilldan nicht nur, beim letzten großen Orkenzug mit den Greifenfurter Truppen Nordhag und (zusammen mit Prinz Edelbrecht und einem Freiwilligenheer) den Rhodenstein zu befreien. Von der Greifin als Meister der Mark eingesetzt, hat er die Sicherung der Provinzgrenzen vorangetrieben und die Orks wieder in den Finsterkamm zurückgetrieben. Auch hat er es mit starker Hand geschafft, Greifenfurt weitgehend unabhängig von den umliegenden Provinzen zu machen. Seit die Greifin erkrankt ist, führt der Meister der Mark im Einvernehmen mit Edelbrecht von Eberstamm die Geschäfte der Provinz und bemüht sich, diese für die Markgräfin und ihren Erben zu sichern (169 C).

Perval Swellter, Ratsherr, Händler und Geldverleiher

Kurzcharakteristik: vordergründig ein meisterlicher Geschäftsmann, mildtätig und götterfürchtig, tatsächlich ein ausgekochter Kriegsgewinnler und skrupelloser Geschäftemacher
Beziehungen: ansehnlich (in der Markgrafschaft), sehr groß (in Greifenfurt-Stadt)
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Perval Swellter ist sowohl als Auftraggeber geeignet, um z.B. einen seiner Transporte zu sichern oder einen missliebigen Konkurrenten matt zu setzen, wie auch als Gegner, wenn sich die Helden auf die Seite seiner ausgebeuteten Opfer stellen oder einem seiner dunklen Geschäfte auf die Spur kommen. Angesichts seiner hervorragenden Beziehungen ist es nahezu unmöglich, ihm für immer das Handwerk zu legen.
Zitat: »Die Leute haben mich schon immer unterschätzt. Sollen sie nur. Das macht es mir nur leichter.«

Auf den ersten Blick ist Perval Swellter ein ganz gewöhnlicher Händler, der seinen Geschäften nachgeht. Unauffällig und wohlsituiert, zählt er zu den Honoratioren der Stadt. Er gehörte zu den Letzten, die während des Orkkriegs Greifenfurt verließen, und zu den Ersten, die den Handel in der Markgrafschaft wieder aufnahmen. Man könnte meinen, Swellter sei ein Mann, der sich um die Mark verdient gemacht habe, und will ihm gerne gönnen, dass auch er seinen Gewinn bei diesen Geschäften gemacht hat. Swellter hütet denn auch die Fassade des tadellosen Ehrenmannes nicht minder als sein Gold.

Dass Swellter aber einer der skrupellosesten Kriegsgewinnler ist, den die Mark je gesehen hat, das wissen all jene, die er bis auf das letzte Hemd ausgenommen hat. Durch seine Machenschaften sind viele Flüchtlinge aus Tobrien an Hab und Gut von gestorbenen Einheimischen gekommen, obwohl es noch Erben gab. Im schlimmsten Falle waren es gar nicht die Orks, die für den Tod eines solchen Unglücklichen verantwortlich waren, sondern Swellters Schergen. Sollte so etwas an den Tag kommen, ist Swellter in der Lage, die aufgebrachten Nachfahren davon zu überzeugen, dass nicht er, sondern die Nutznießer dieser ehrlosen Tat die wahren Schuldigen sind.

Swellter hat während und nach dem Orkensturm vielen Adligen und einflussreichen Bürgern Kredite gewährt. Auf die Rückzahlung dieser Schulden drängt er nicht. Viel wichtiger ist es ihm, dass er jederzeit einen Gefallen dafür einfordern kann. Zu seinem Schutz unterhält er eine persönliche Leibwache, ohne die er kaum anzutreffen ist. Darunter befindet sich auch ein Magier der Halle der Macht, der indes sein Inkognito vorsichtig hütet.

Nasar

Der 'Beschirmer der Ordnung Greifenlande zu Greifenfurt' und damit Ordensmeister des Bannstrahlordens gilt als dogmatisch und ist für seine asketische Auslegung der Ordensregeln bekannt. Nasar verlor bei einer Schlacht gegen die Orks sein Augenlicht, aber seither ist ihm das zweite Gesicht gegeben. Und obwohl er seinen Visionen bisher nicht recht traut, ist ihm bewusst, dass Praios ihn mit einer zwiespältigen Gabe gesegnet hat. So bemüht er sich, durch Fastenübungen, Exerzitien und im Gebet den Sinn dieser Visionen zu ergründen.

Seine Ordensleute kann der Ordenmeister wegen seiner Blindheit nicht in die Schlacht führen, aber es gilt als sicher, dass er vehement auf eine innere Erneuerung des Bannstrahlordens hinarbeitet. Der fast zwei Schritt große, hagere Mann ist kahlgeschoren, hat einen schwarzen Bart und lebt das Asketentum, das er predigt, selbst: Er trägt nur eine einfache Bannstrahlerrobe und geht im Sommer wie im Winter barfuß.

Verwendung im Spiel: Die Bannstrahler dienen in Greifenfurt als Büttel und haben außerhalb der Stadt ein Auge auf die Umtriebe der Orks geworfen, so gut es ihre behelfsmäßige Ausrüstung und ihre begrenzten Mittel zulassen. Nasar ist also immer wieder auf Helden angewiesen, um Spuren zu verfolgen und andere Aufträge zu erledigen. Er tritt diesen 'Glückrittern' mit – für einen Bannstrahler – erstaunlicher Gelassenheit entgegen und kann ihnen auch aus der Patsche helfen, sollten die Helden mit übereifrigen Bannstrahlern aneinander geraten sein.

Praiomon Caitmar von Dergelstein

Der Illuminatus Greifenfurts und Prätor des Lichttei-Tempels ist als gebürtiger Greifenfurter eng mit dem Land verbunden. Praiomon hat an den Schläfen bereits ergrautes, hellbraunes Haar und klare braune Augen. Sein lange, gerade Nase und die ebenso geraden Augenbrauen verleihen ihm ein unnahbares Äußeres.

Er ist ein durchweg disziplinierter Priester, dem jedoch die sprichwörtliche Arroganz eines Praios-Geweihten fehlt. Recht zu sprechen ist ihm mehr als die Pflicht seines Amtes, und er sieht sich eher als väterlicher Freund denn als gestrenger Richter. So versucht er den fehlerhaften Menschen durch Güte wieder auf den rechten Weg zu führen. Praiomon hat den Auftrag Garafans, Greifenfurt aufzubauen und zu erhalten, zutiefst verinnerlicht und leitet daraus die Verpflichtung der Kirche zur Hilfe beim Wiederaufbau von Stadt und Mark ab.

Verwendung im Spiel: Die verschiedenen Ansichten innerhalb der Kirche, die vor allem durch die Predigten der Lechmin von Hartsteen öffentlich geworden sind, versucht der Illuminatus auszugleichen. Zumindest hört er sich andere Meinungen aufmerksam an, bevor er durch Befehle für Ordnung sorgt. Zusammen mit der Markgräfin sieht er sich verantwortlich für das Wohl der Greifenfurter. Allerdings weiß er, dass Gesetze nur ein Instrument zur Schaffung von Gerechtigkeit, aber keine Garantie dafür sind. Und so setzt er sich eher für die Betrachtung des Einzelfalles als für die buchstabengetreue Umsetzung der Gesetze ein, was jedem Helden zu Gute kommen kann.

Personen Donnerbachs

Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach

Aldare VIII. (geboren 977 BF) herrscht in 27. Generation als Fürst-Erzgeweihte aus der Linie des Heiligen Heleon über das Dominium Donnerbach und als Meisterin des Bundes über die Senne des Nordens. Symbol der Vereinigung beider Erbtitel in einer Hand ist der Rondrakamm *Donnerhall*, der einst die Waffe Heleons gewesen sein soll und auch als Sennenschwert fungiert. Die Fürstin ist als erzkonservative Geweihte bekannt (Honorin, siehe **GKM 35**), als Mystikerin, die ihr eigenes Handeln stets hinterfragt, und als harte, aber gerechte Autokratin ohne Verständnis für mangelnde Entschlossenheit. Sie trägt ihr braungraues Haar offen, ihre graugrünen Augen wirken häufig kalt und nach innen gekehrt und auch ein leichter Buckel mindert die stolze Haltung ihres sehnigen Körpers kaum.

Aldare musste während ihrer Herrschaft den Verfall der umliegenden Reiche erleben und spürte den Druck beständiger Bedrohung. So suchen sie häufiger als früher düstere Stimmungen heim, derentwegen sie überwiegend pessimistisch in die Zukunft blickt. Von der salutaristischen Kirchenführung in Perricum sieht sie sich missachtet und an den Rand gedrängt, und selbst der Zugewinn Weidens als nunmehr wichtigsten Teil der Senne brachte durch die dortige Dominanz des Ordens zur Wahrung - und obwohl Abtmarschall Brin ihr treu folgt - kaum Erleichterung. Aldares Tochter und Erbin *Thalia Ljosvaki von Donnerbach* (geboren 1002 BF) bedrängt ihre Mutter darum, endlich tätig zu werden und die Senne Norden von Perricum unabhängiger zu führen. Doch noch spielt die zornige Knappin der Göttin keine Rolle in der Kirchenpolitik. Aldare schätzt elfische Waffen sehr und nennt eine große Sammlung ihr Eigen.

Verwendung im Spiel: Die Fürst-Erzgeweihte empfängt vom Rondra-Orakel im Donnerbacher Tempel gelegentlich Weissagungen und kann auf Grund dessen Helden (vor allem Rondra-Geweihte) auf Questen mit Bedeutung für die Kirche aussenden. Verfällt sie in düstere Stimmungen, geht Aldare nicht selten auf firungefällige Jagd, um mit sich und ihren Zweifeln alleine zu sein, und doch bietet gerade diese Gewohnheit Helden die Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme.

Virilys Eibon

Die elfischen Züge der Spektabilität des Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung wirken jugendlich, sein offenes weißes Haar und die tiefen grauen Augen geben ihm eine Aura der Weisheit. Doch der Anschein vom Elfenweisen täuscht: Virilys Eibon (geboren 931 BF) war als Jüngling ein Gespiele der dekadenten Kaiserin Cella in Gareth und wurde später von Kaiser Reto nach Donnerbach verbannt, wo er mit Auszeichnung absolvierte. Er stieg bald zu einem Convocatus (Gildenrat) der Weißen Gilde auf, wurde unter Kaiser Hal zum Assistenten des Ersten Hofmagiers G.C.E. Galotta und nahm dieses Amt nach Galottas Verbannung 1003 BF selbst ein – auch dessen Ruf eines Verjüngungskünstlers übernahm Virilys und genoss dadurch die Gunst von Kaiserin Alara Paligan. Nach einem langen Leben als blendender Höfling im Dienst des Kaiserhauses zu Gareth setzte sich Virilys 1025 BF zur Ruhe und übernahm das Amt der Spektabilität zu Donnerbach – "um die Wurzeln meines elfischen Erbes zu erkunden", wie er sagte. Durch einige seiner Absolventen ist er nichtsdestotrotz recht gut über Politik und gesellschaftliches Leben in Mittel- und Nordaventurien informiert.

Verwendung im Spiel: Virilys ist zwar gesetzter geworden, aber immer noch charismatisch und raffiniert – er liebt es, mit dem Geflecht menschlicher Beziehungen zu spielen. Donnerbach bietet ihm dafür nicht unbedingt ein geeignetes Pflaster, doch wenn jemand sein profundes Wissen über die Geheimnisse von fünf Kaiser-Generationen zu nutzen trachtet, dann wird er vielleicht nicht widerstehen können, neue Intrigen zu ersinnen – sei es zur eigenen Unterhaltung oder einem geheimen Plan folgend.

Personen Weidens

Walpurga von Löwenhaupt

Kurzcharakteristik: meisterliche, an vielen Rückschlägen gereifte Herrscherin und brillante Kriegerin
Besonderheiten: Rechtsgelehrte
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Walpurga ist eine bodenständige Verteidigerin gegen die Orks und eine Herrscherin zum Anfassen. Daher kann sie als Auftraggeberin, Gefährtin auf einer (wichtigen) Queste zum Wohle Weidens oder Tobriens und als Richterin eingesetzt werden.

Die Herzogin Weidens (geboren 990 BF) ist hochgewachsen und von kampfgewohnter Statur. Ihr Haar ist hellblond, ihre Augen sind blau wie der Sommerhimmel. Walpurga hat ein aufrechtes Wesen und einen ähnlichen Charakter wie ihr Vater, *Waldemar der Bär*, dem Tat und gerades Wort als handfeste Prinzipien galten und der sich wenig um Diplomatie und Etikette scherte. Immer wieder wird die Herzogin Weidens von Phasen tiefster Schwermut heimgesucht und es heißt, dass sie dann mit dem Geist ihres toten Vaters Zwiesprache halte. Sie verlor ihren ersten Gemahl, *Dietrad von Ehrenstein*, und ihren Vater an die Schergen des Dämonenmeisters und musste Borbarads Greifenbalg und den Leichnam des Reichsbehüters Brin von Gareth überbringen, woher sich die stehende Wendung der 'Walpurgensbotschaft' ableitet.

Seit ihrer Hochzeit mit dem Herzog Tobriens, *Bernfried von Ehrenstein* (siehe Seite 153), auf dem Sichelstieg scheint in der Herzogin jedoch wieder alter Tatendrang zu erwachen. So reist sie häufig durch ihr Land und auch über die Sichel nach Perainefurten, um ihrem Gemahl beizustehen. Sie steht der Kaiserin Rohaja, ihrer Schwerttochter, nahe und unterstützt diese, trennt jedoch vehement zwischen den Angelegenheiten der Kaiserin und ihrem eigenen Machtbereich – in Weiden hat das Wort der Herzogin an erster Stelle

Die herzogliche Familie (v.l.n.r): Jarkla, Bernfried, Walpurga, Walbirg und Arlan

Weitere Personen der herzoglichen Familie

Hohen Erwartungen hat sich **Arlan von Löwenhaupt** als Thronerbe des Herzogtums zu stellen. Der 1016 BF geborene Prinz von Weiden vereint die Ernsthaftigkeit seiner Mutter Walpurga und die Lebenslust seines 1020 BF verstorbenen Vaters Dietrad in sich und reift zu einem nachdenklichen, stolzen und bodenständigen Mann heran. Seit 1025 BF leistet der blondgelockte und blauäugige Arlan in Donnerbach seine Knappenschaft bei der Fürst-Erzgeweihten Aldare VIII. Donnerhall ab, um sich dort in den ritterlichen Tugenden zu üben. Sein Gefolge bilden die fünf Arlanritter, seine persönliche Ehrengarde.

Arlan ist durch ein inniges Band mit seiner lieblichen Schwester **Walbirg** verbunden. Der Prinzessin zu Weiden wurde früh prophezeit, sie werde in kommenden Ereignissen zwischen den Mächtigen des Nordens eine Schlüsselrolle einnehmen. Geboren in Schneesturm und Hagel zur Mittnacht des 30. Firun auf den 1. Tsa 1018 BF gilt Walbirg den Weidenern als Ifirnsmaid und erkannte schon bald ihre Bestimmung, Firuns Tochter zu dienen. Die weißblonde Walbirg mit den bernsteinfarbenen Augen hat bereits jetzt ein tiefes, natürliches Verständnis für Sumus Kreaturen, begegnet Tier und Mensch gleichermaßen einfühlsam und hat ein offenes, freundliches Wesen, das die Herzen wärmt. Wird aber Ifirn oder Firun gelästert, versteht sie dies als empfindliche Beleidigung ihrer selbst. Um den Hals trägt sie ein Schwanenamulett, das ihr vom Weißen Mann in Bjaldorn zum Schutz vor Nagrach gesandt wurde.

Walpurgas Mutter, Altherzogin **Yolina von Aralzin** (geboren 957 BF) ist durch die Schicksalsschläge, die sie hinnehmen musste, zu einer ernsten, melancholischen Frau geworden. Die Witwe Herzog Waldemars findet ihren Seelenfrieden im Orden der Therbûniten, den sie seit vielen Jahren nach Kräften unterstützt. Anders verhält es sich mit der greisen, aber noch immer wackeren Herzoginnengroßmutter. Trotz ihres immens hohen Alters gilt **Adilgunde von Löwenhaupt** (geboren 937 BF) als lebenslustig und scherzt oft fröhlich, an der Spitze der Rundhelme in die Schlacht ziehen zu wollen. Ein weiteres 'altes Schlachtross' der Familie ist **Pagol von Löwenhaupt** (geboren 948 BF), ein Großonkel und enger Vertrauter der Herzogin. Beinahe achtzigjährig kämpfte er noch in den großen Schlachten der jüngeren Vergangenheit und gilt als erzkonservativer Bewahrer des Rittertums. Bei der Herzogenturney 1030 BF trat der Wehrvogt von Altentrallop von seinem Amt als Schildgraf zurück und sitzt seither die meiste Zeit in seinem Lehnstuhl auf der Alten Feste, wo er den Streitern der Herzogin Ratschläge erteilt, eine seiner berühmten Reden, Standpauken und Schimpftiraden ertönen lässt oder seiner lausbübischen Fehde mit 'Trallop' Gorge frönt. Pagol blieb unverheiratet, hat aber zahlreiche Bastardkinder, von denen er nur eines anerkannte: **Kerling von Löwenhaupt** (geboren 994 BF) ist ein aufrechter, kampfstarker Recke und folgte Pagol als Bannerherr der Grünröcke und Schildgraf des Herzogtums nach. **Walthard von Löwenhaupt** (geboren 976 BF), ein Onkel der Herzogin, ist ein gerade bei den einfachen Leuten geschätzter Barde und gilt trotz seines hohen Alters immer noch als Herzensbrecher, Schwarm so mancher Ritterin und etlicher 'unständischer' Damen.

zu stehen. Dennoch ist Walpurga als Reichskämmerin formell die Vorsteherin des kaiserlichen Haushalts, wenngleich der symbolische Reichsschlüssel *Dirilano* an ihr ebenso deplaziert wirkt wie an ihrem Vater. Ihre Familie, Weiden, die Göttin Rondra und ihre Ehre gelten ihr alles. Bevorzugt trägt die Herzogin das lange silberne Kettenhemd 'Orkenhart' der Herzogin Odila und darüber einen festen Wappenrock mit dem Wappen Weidens. Dazu hat sie stets ein Langschwert gegürtet und ist selten ohne den Zweihänder *Windsturm* anzutreffen.

Walderia von Löwenhaupt

Die belesene Schwester Herzog Waldemars (geboren 956 BF) herrscht umsichtig und gerecht als Gräfin über Bärwalde. Sie führte das Land zu alter Wehrhaftigkeit zurück und ist der Herzogin eine wichtige Ratgeberin. Als Tribut an ihr Alter hat sie das Amt der Kanzlerin Weidens niedergelegt und reitet auch nicht mehr selbst durchs Land, sondern entsendet ihre *Ritter des Hains*, um nach dem Rechten zu sehen. Ihren Vögten und Baronen ist sie ob ihrer eisernen Disziplin und ihrer besonnenen Entscheidungen ein Vorbild. Immer wieder verfällt die Gräfin in Schwermut, von der sie sich mit ihrem berüchtigten Arbeitseifer ablenkt. In ihrer Gelehrsamkeit und schwärmerischen Bewunderung für Helden und Heilige fördert Walderia die Sanges- und Dichtkunst und pflegt ein gutes Verhältnis zum Rhodenstein. Als Gräfin Bärwaldes führt sie den *Bärentöter*, Olats mächtiges Schwert, und stellt ihren Hof in alter Tradition unter Firuns und Rondras Segen.

Verwendung im Spiel: Die Gräfin verlässt nur noch selten ihr Arbeitszimmer auf Olats Feste. Sie kennt unzählige Sagen und Legenden, vor allem aus dem Leben der Tagesheiligen, ist zusätzlich in Belangen der Heraldik, Kriegskunst und der Kultur der Orks bewandert und vermag darum klugen und hilfreichen Rat zu geben. Auch beauftragt sie gerne Helden damit, rätselhafte Vorkommnisse aufzuklären, Lieder oder Sagen zu überprüfen oder Geheimnissen nachzuforschen, auf die sie darin gestoßen ist.

Bunsenhold von Wolkenstein und Wettershag zur Sichel

Der Graf der Sichelwacht (geboren 956 BF) ist ein ehrfurchtgebietender Mann mit stechendem Blick, dessen berechnende Kälte und gnadenlose Härte inzwischen sprichwörtlich sind. Mit seinen Baronen und Rittern geht er genauso harsch ins Gericht wie mit der Dienerschaft. Ständig sucht er seine Truhen durch neue Abgaben weiter zu füllen, und wer nicht zahlen kann oder will, findet sich – selbst wenn er von Adel ist – schnell im Kerker Burg Aarkopfs wieder. Bunsenhold ist der Mehrzahl seiner Untergebenen unheimlich, denn seit dem Tod seiner Gattin beschäftigt er sich voller Eifer und scheinbar ohne moralische Beschränkungen mit Zauberei und Alchimie, immer in der Hoffnung, einen Weg zu finden, dem Alter und damit auch dem Tod zu entgehen. Nach seinem Einzug auf Burg Aarkopf hat er sämtliche Borons-Symbole entfernen und stattdessen Zeichen der Tsa anbringen lassen. Seine Abneigung geht soweit, dass er Rabenvögel um seine Burg abschießen lässt. Bunsenhold unterhält einen Hofalchimisten und eine alte Hexe und man munkelt, dass sein Medicus in tiefsten Verliesen sogar Vivisektionen durchführe.

Kurzcharakteristik: skrupelloser und gerissener Egoist von altem Adel, meisterlicher Magietheoretiker und intriganter Raffzahn, brillanter Falkner

Verwendung im Spiel: Bunsenhold kann Auftraggeber der Helden sein, wenn es gilt, gegen einen Ritter oder Baron vorzugehen, kann aber auch gnadenloser Hetzhund auf der Fährte der Helden sein. Auch ist Bunsenhold immer an Zutaten für seine diversen Mittelchen interessiert und er scheut sich auch nicht, mit Glorana oder den Nekromanten in Warunk Handel zu treiben.

Emmeran von Löwenhaupt

Der Graf der Heldentrutz (geboren 981 BF) verbrachte seine Knappenzeit am Hofe des garetischen Grafen von Reichsforst. Dort lernte er seine Gemahlin, *Yalagunde von Luring*, kennen, eine Schwester des Grafen Danos. Auch in Garetien blieb Emmeran Weiden eng verbunden, zog als Herzog Waldemars Bannerherr in die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und stand später Herzogin Walpurga während der Zweiten Weidener Unruhen zur Seite. Für diese Treue wurde er schließlich zum Grafen der Heldentrutz erhoben.

Emmeran ist ein Verfechter des urkonservativen Rittertums und von Standesdünkel erfüllt. Söldnern steht er skeptisch oder gar ablehnend gegenüber. Er wirkt arrogant und hebt seinen hohen Stand stets hervor. Rittern und Gleichgesinnten jedoch begegnet er freundlich und korrekt. Allein sein aufbrausender Jähzorn steht ihm oftmals im Wege. Emmeran ist dabei nicht nachtragend und sein Groll zumeist schnell wieder verflogen.

Dies ist sicher auch auf den mäßigenden Einfluss seiner besonnenen Gemahlin zurückzuführen, deren Stimme man oftmals mahnend aus dem Hintergrund hört, ohne dass die Gräfin den Kopf von ihrer Stickarbeit heben würde. Nicht zuletzt deswegen gilt **Yalagunde** bei Hofe als erste Ansprechpartnerin für gebildete oder kultivierte Helden. Emmeran befasst sich nur selten mit den Problemen der einfachen Menschen, sondern unternimmt mit seinen Rittern lieber Erkundungsritte oder geht in den zahlreichen Wäldern auf die Jagd. Zumeist überlässt er seinen Baronen und Vögten das Regieren des Landes und lässt ihnen freie Hand. Das nutzt so mancher Adlige gerne zu seinem Vorteil, wie beispielsweise der Vogt von Nordhag, der das arme Land ausbeutet und dabei mit äußerster Strenge gegen das einfache Volk vorgeht.

Ardariel Nordfalk von Moosgrund

Die Burggräfin Balihos und Baronin Moosgrunds (geboren 1008 BF) herrscht von der ehrwürdigen Feste Räuharsch im Namen Walpurgas von Löwenhaupt, der eigentlichen Gräfin, über die Auen. Als Knappin *Rondred Donnerklinges* (siehe Seite 167) wuchs sie im Orden vom Heiligen Blute auf und entwickelte sich zu einer hervorragenden Kämpferin, die sich voller Stolz Schildmaid des erloschenen Ordens nennt. In höfischem Umfeld wirkt die junge Baronin, die ihre Kindheit eher auf Schlachtfeldern als in Rittersälen verbracht hat, zuweilen etwas verloren. Staatskunst und Diplomatie sind für sie weitgehend unbekanntes Terrain und als Burggräfin wähnt sie sich – nicht zu Unrecht – im großen Schatten ihres berühmten Vaters. Nicht zuletzt deswegen versucht sich die junge Frau stets ihres Erbes und ihres Amtes als würdig zu erweisen und unternimmt manche Queste in der Grafschaft oder im Norden der Wildermark. Ardariel ist geradlinig, manchmal aufbrausend und jähzornig, dabei aber überaus neugierig. Hervorstechend ist jedoch ihr tiefer Rondra-Glaube, sie lebt streng nach den Geboten ihrer Göttin und führt allzeit ihren geweihten Zweihänder *Sturmrufer* mit sich. Stete Übung hat ihren hochgewachsenen Leib gestählt, ihre rote Lockenmähne bändigt Ardariel zumeist in einem geflochtenen, lederumwundenen Zopf und nur selten ist sie ohne ihre geschwärzte Rüstung anzutreffen.

Kurzcharakteristik: junge, aber meisterliche Kriegerin, unerfahrene Herrscherin

Verwendung im Spiel: Auftraggeberin in Baliho. Da sie ihren Einfluss unter den Adligen der Grafschaft immer wieder durchsetzen und auch die Wildermark im Auge behalten muss, bedient sie sich öfter angeheuerter Recken, auf die sie sich verlassen kann.

Eberwulf von Weißenstein

Mit Charme, umfassender Bildung und großer Loyalität sowie mit einem – für Weidener Verhältnisse – erstaunlichen diplomatischen Geschick dient der noch junge Weißensteiner (geboren 998 BF) Herzogin Walpurga als Haus- und Hofmeister der Bärenburg sowie Kanzler Weidens. Dabei sind es weder Ländereien noch Reichtum, auf die sich seine herausgehobene Stellung stützt, sondern vielmehr die Jahrhunderte lange unbedingte Treue und Nähe des Hauses Weißenstein zu den herrschenden Löwenhaupts. An diese Tradition anknüpfend

ist Eberwulf in seiner Mittlerrolle zwischen dem Herzogshaus und dem mächtigen Weidener Adel einerseits sowie Herzogtum und Reich andererseits stets auf den Vorteil der Löwenhaupts bedacht, getreu dem Wahlspruch seiner Familie: »Stolz zu dienen!«

Wie sein 'der Reitende Troll' genannter, ungestümer Bruder **Aldewein** (geboren 999 BF) zählt er zu den begehrtesten Junggesellen des Herzogtums, doch es ist ein offenes Geheimnis, dass er das geschliffene Wort, feinen Witz und subtile Schmeicheleien mehr noch als schöne Frauen schätzt, mithin geistreichen Gästen und Bittstellern am Herzogenhof besonderes Wohlwollen entgegenbringt. Aus der Zeit seiner Knappenschaft bei der Honinger Gräfin Franka Salva Galahan rührt sowohl seine Sympathie für den Unabhängigkeitskampf der Albernier her wie auch seine Liebe zur Kunst, die sich vor allem darin ausdrückt, dass der Kanzler Weidens für seine Gemächer im Herzogenbau der Bärenburg eine recht umfangreiche Gemäldesammlung erworben hat.

Verwendung im Spiel: erster Ansprechpartner und Vermittler in all jenen Belangen offizieller und persönlicher Natur, mit der Helden an Herzogin Walpurga von Löwenhaupt herantreten möchten.

Brin Lirondiyan von Rhodenstein

Vom Schildknappen, dessen heißblütige Ausbrüche ihm in Kirchenkreisen oft geharnischte Kritik einbrachten, hat sich der Abtmarschall des Ordens zur Wahrung zu einem in sich gekehrten Mystiker entwickelt, der sein Temperament meist im Griff hat. Erzogen von Dragosch Aldêwin von Sichelhofen, dem vormaligen und von vielen verachteten Schwert der Schwerter, haftete Brin lange ein zumindest zweifelhafter Ruf an, den er ebenso standhaft zu ignorieren wie durch Taten und Beharrlichkeit zu entkräften wusste. Ihm selbst mutet sein Werdegang weniger als dunkles Vermächtnis, denn als läuternde Suche nach dem eigenen, der Göttin gefälligen Weg an, den er schlussendlich gefunden hat. Seiner eigentlichen Verantwortung eingedenk verzichtete er 1026 BF auf das Amt des Meisters der Senne Mitte, um fürderhin ganz dieser Aufgabe – der Orkenwehr – zu dienen. Und so wacht der zu einem meisterlichen Kämpfer und traditionalistischen Priester herangereifte Mann nunmehr *nur noch* als Abtmarschall vom Rhodenstein aus über die Einhaltung der rondrianischen Gebote und weiß seine Macht dabei klug und wohldosiert einzusetzen. Die Einheit der Rondra-Kirche verliert er hierbei ebenso wenig aus den Augen wie den Führungsanspruch der Meisterin der Senne Nord in Donnerbach.

Geb.: 995 BF
Haarfarbe: rot *Augenfarbe*: grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Rondra-Geweihter und Ordensführer, der gelernt hat, sein Temperament der Pflicht wegen im Zaum zu halten.
Verwendung im Spiel: Auftraggeber für rondragefällige Questen in ganz Weiden, aber auch Antagonist bei allzu lockerem Umgang mit den Geboten Rondras.

Gwynna die Hex'

Wenn sich nachts die Dunkelheit über Trallop legt und nur aus Ingramms Leuenturm ein unsteter Widerschein auf die Bärenburg fällt, dann wissen die Tralloper, dass dort oben Gwynna die Hex' über das Schicksal des mittnächtlichen Herzogtums wacht. Gwynna, sagt man, schläft nicht; sie habe es seit 180 Götterläufen nicht getan, seit Prinzessin Gwynna von Löwenhaupt, die Tochter des grausamen Prinzen Sumudan, Ingramms Leuenturm und den eigenen Vater darin in eine lodernde Fackel verwandelt habe, um danach im Nebelmoor zu verschwinden.

Niemand vermag zu sagen, ob die Frau von etwa 35 Jahren mit den uralten Jadeaugen und dem feuerfarbenen Haar, durch das sich stets eine Pechnatter ringelt, tatsächlich Prinzessin Gwynna ist – denn dann müsste sie nahezu unsterblich sein. Tatsache ist, dass Herzog Waldemar der Bär ihr sofort Heimstatt in just demselben Turme gewährte, als die Hexe vor Beginn des großen Orkensturms von 1013 BF als Prophetin einer düsteren Zukunft auf der Bärenburg auftauchte. Tatsache ist auch, dass Herzogin Walpurga bei der Geburt ihrer Kinder nach der Hexe schicken ließ, um ihre Zukunft weissagen zu lassen. Und Tatsache ist, dass Gwynnas herausgehobene Position am Herzogenhof ihrer Stellung als weitgehend anerkanntes Oberhaupt der Hexen des Nordens entspricht. Als solches versucht sie stets, zwischen den Interessen der Hexenschaft, die sich als Behüterin des Landes und Wahrerin seiner Unberührtheit sieht, und denen der rondrianischen Herrscher Weidens

Wichtige Weidener Adelsfamilien

Die alte Familie **Binsböckel** ist nach den *Löwenhaupts* (**HdR 35**) die mächtigste Sippschaft Weidens. Ihre Mitglieder bekleiden viele wichtige Ämter, nennen viele Baronien ihr Eigen und haben durch geschickte Heiratspolitik sogar Einfluss in einigen anderen Weidener Familien und über die Landesgrenzen hinaus gewonnen. Zwei Weidener Herzoginnen entstammten der ehrgeizigen Familie derer von Binsböckel. Das Familienoberhaupt *Tannfried von Binsböckel* ist als Stadtmeister von Trallop einer der mächtigsten Männer Weidens.

Fast ebenso einflussreich ist die altehrwürdige Familie **Pandlaril**, die einst den Grafenthron Balihos innehatte, dann aber während der Ersten Weidener Unruhen gestürzt wurde und lange Zeit in Zwistigkeiten versank. Inzwischen herrscht wieder Einigkeit bei den Pandlarils und man versucht zu den Binsböckels aufzuschließen, mit denen man seit jeher im Wettstreit liegt. Dies vor allem, indem man auf die Löwenhaupts setzt. Mächtigster und bekanntester Vertreter der Familie ist Baron *Arbolf von Gringelbaum-Weiden-Hartburg-Binsböckel-Schrauffenfels von und zu Pandlaril*, der nicht nur Erster Landrat Weidens ist und im Stammlehen der Familie residiert, sondern auch als ranghöchster Freiherr des Raulschen Reiches gilt.

Das Haus **Weißenstein**, das bereits seit Generationen die Haus- und Hofmeister der Bärenburg stellt, besitzt kaum Ländereien, sondern bezieht seine Macht aus hart erarbeitetem, hohem Ansehen und dem engen Bündnis mit dem Herzogenhaus. *Eberwulf von Weißenstein*, das Oberhaupt der Familie, ist seit kurzem Kanzler Weidens (siehe Seite 147).

Die **Hohensteins** gehören ebenfalls zu den angesehensten Familien Weidens. Seit Jahrhunderten bereits nehmen sie über die Erziehung der herzoglichen Kinder Einfluss auf das Herzogtum: Jeder Generation hat eine Hohenstein als Amme gedient. Ihr Wort zählt demnach viel in Weiden. Sie suchen bei Zwistigkeiten zwischen den Weidener Familien zu schlichten, um den Frieden zu wahren, doch seit sie durch Heirat mit den Binsböckels verbunden sind, müssen sie sich hin und wieder den ungerechtfertigten Vorwurf der Parteinahme gefallen lassen. Das Familienoberhaupt *Kornath Aldäf von Hohenstein* verwaltet die Pfalzgrafschaft Bibergau für die Kaiserin Rohaja, gilt aber dennoch als ausnehmend herzogentreu, wie seine gesamte Sippe.

Raubritter

Ingolf von Furten, meist 'der Landplacker' genannt, folgt einem eigenen Ehrenkodex, richtet sich aber weitestgehend nach den ritterlichen Tugenden. Wie sein Bruder fiel er gemeinsam mit dem Usurpator *Baeromar* in Ungnade, wurde aber von der Herzogin teilweise rehabilitiert. Seine Ländereien erhielt er jedoch nicht zurück. Stattdessen verlieh der Landmeister der Stadtmark Trallop das Gut ausgerechnet jenem Ritter, der seinen Bruder ungerechtfertigter Weise erschlagen hatte. Nachdem der Stadtmeister kein Wiedergutmachen leisten wollte und sogar Jagd auf Ingolf selbst machen ließ, drehte der den Spieß um und erklärte der Stadt Trallop die Fehde. Sein Ziel ist es nicht, jemanden umzubringen, aber er will der Stadt schaden, wo es nur geht, und überfällt daher Kaufleute aus Trallop oder solche, die mit der Stadt Handel treiben. Um ihnen eine "Lehre zu erteilen", hackt er ihnen die linke Hand ab, um sie danach ziehen zu lassen, was ihm seinen zweiten Beinamen 'der Handabhacker' eingebracht hat. Andere Personen haben von ihm nichts zu befürchten, es sei denn, sie versuchen seiner habhaft zu werden – dann macht der Landplacker gnadenlos Jagd auf sie. Beutegut ist für den Landplacker nur von untergeordneter Bedeutung, aber notwendig, um sich und seine Bande durchzubringen.

Farhildt Silbertürmer von Irminsfold ist eine ritterliche und von Standesdünkeln tief geprägte Frau. Jegliche Lästerung der Götter sucht sie zu strafen, mitunter gar mit dem Tod, weswegen sie ihre meist übermütigen Schergen recht gut im Griff hat. Mit ihrer Lehnsherrin in Schroffenfels liegt sie in Feindschaft, die sich hauptsächlich in gegenseitiger Ignoranz ausdrückt. Als arme Landritterin, die sich zu fein für Viehzucht und Ackerbau ist, sah Farhildt keine andere Möglichkeit, als sich dem Raubrittertum zuzuwenden. In der rauen Welt der Sichelwacht fällt dies nicht leicht, und doch hat sich ihre Bande zu einer echten und beständigen Gefahr entwickelt. Dabei ist es ihr einerlei, welchem Stand der Überfallene angehört, Hauptsache die Beute stimmt. Offensichtlich arme Reisende lässt sie allerdings unbeschadet ziehen.

Mirnhilde von Hahnfels ist die derzeit wohl bekannteste Räuberbaronin in Weiden und hat ihren Herrschaftsbereich tief in der Roten Sichel. Nur wenige, geheime Pfade führen zu ihrer abgelegenen Höhlen- und Felsenburg Tatzelschlund. Durch ihre abgeschiedene Lage und die beständige Gefahr durch die Goblins, die ihr das Leben mehr als schwer machen, liegt die Baronie wirtschaftlich danieder, weswegen Mirnhilde immer wieder Überfälle ins benachbarte Bornland unternimmt, um überleben zu können. Für in Ungnade gefallene Adlige hat sie stets ein offenes Ohr und eine sichere Zuflucht. Zuweilen ist ihre Burg ein wahrer Tummelplatz zwielichtiger Gestalten. Jegliche Versuche, der Räuberbaronin habhaft zu werden, sind bislang gescheitert und es steht nicht zu vermuten, dass sich dies in Zukunft ändert.

zu vermitteln. Gleichzeitig muss sie die finsteren Machenschaften ihrer Erzfeindin *Yolana* vereiteln, den Alten Bund (173 B) mit den Tierkönigen pflegen und die Versuche ihrer Konkurrentin *Raxia* abwehren, ihr die Führungsposition streitig zu machen. All dies zeigt deutlich, warum sich Gwynna Schlaf nicht leisten kann. Die Nöte und Bedürfnisse *aller* Bewohner Weidens zu erhorchen, dies ist der Grund, um dessentwillen die Hex' Nacht für Nacht auf dem Leuenturm Zwiesprache mit den Geistern der Tier- wie der Totenwelt hält.

Kurzcharakteristik: brillante, eigeborene Hexe; meisterliche Artefaktzauberin

Verwendung im Spiel: Gwynnas mysteriöse Prophezeiungen sind häufig Ausgangspunkt für Questen, die das Schicksal des ganzen Herzogtums beeinflussen können. Und da Gwynna die Zukunft zu kennen scheint, ist sie nicht selten auch Zielpunkt derartiger Questen.

Elidiriel Frühlingserwachen

Seit mehr als 1.000 Jahren sind die Angehörigen der Elfensippe *Mond-über-den-Seen* aus den Auwäldern Vanas den Menschen des Herzogtums Weiden Freunde und Mahner gewesen und haben bis jetzt dem Impuls widerstanden, ins Licht zurückzukehren. Schwer genug ist es ihnen gefallen, erscheinen die Menschen, mit denen sie sich auseinander setzen müssen, dem alten Volk doch allzu oft als kurzsichtig, maßlos und halsstarrig.

Es bedarf schon einer geduldigen Gärtnerin wie Elidiriel Frühlingserwachen, um Vertrauen zu säen, den elfischen Einfluss wachsen zu lassen und die Früchte des Zorns zu brechen, bevor sie zur Reife gelangen. Zwar ist Elidiriel nicht mehr als die Flur- und Forstaufseherin der Baronie Perainenstein am Südrand Weidens, als solche aber herrscht sie unbeschränkt über die weiten Ebenen und lichten Haine von Vana, abseits der menschlichen Ortschaften. Und so ist Elidiriel bereits wiederholt mit Kuhburschen aneinander geraten, die ihr Vieh zu vorwitzig durch die Auwälder trieben. Den Rinderbaronen gilt sie gar als erbitterte Feindin.

Dabei ist die Elfe keineswegs eine Furcht einflößende Erscheinung: Kastanienfarbenes Haar umfängt ein sommersprossiges Gesicht, in das Sonne und Wind scharfe Falten gegraben haben und in dem moosgrüne Augen ungebrochene Vitalität versprühen. Dieselben Augen jedoch können sich in einer Weise verfinstern, dass selbst hartgesottene Viehtreiber schreckensvoll das Weite suchen.

Kurzcharakteristik: meisterliche Bewahrerin und vehemente Botschafterin der elfischen Wandererbewegung

Verwendung im Spiel: Elidiriel ist – gerade für menschliche Heldengruppen – der wahrscheinlichste, weil zugewandteste Ansprechpartner, wenn elfische Belange berührt oder deren Hilfe benötigt wird.

Rowin Kolenbrander

Geb.: 972 BF — *Größe:* 1,83 Schritt
Haarfarbe: braun — *Augenfarbe:* grün
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Kurzcharakteristik: brillanter Kaufmann mit guten, aber schnörkellosen Manieren, meisterlicher Diplomat
Verwendung im Spiel: Rowin kann als Auftraggeber in ganz Nordaventurien fungieren und dabei gerade Helden ansprechen, die wenig mit dem 'Adelsklüngel' am Hut haben. Geleit- und Wachdienste sowie das Wiederbeschaffen gestohlener Waren stehen dabei im Vordergrund, aber auch das Jagen von Räuberbanden, die Erkundung von Wegen und das Bespitzeln von möglichen Handelspartnern.

Gorges Lieblingssohn Rowin ist heute der 'Herr der tausend Wagen'. Unter den Kolebrander-Geschwistern war er derjenige, der in Geschäftsangelegenheiten den klügsten Kopf bewies. Kühl und mit dem Rechenbrett führt er seine Handelsgespräche. Stoisch wie ein Angroscho handelt er Verträge aus und besteht mit Boronsmiene auf deren buchstabengetreuer Erfüllung. Großzügigkeit ist für ihn ein Fremdwort und er feilscht um jeden Kreuzer. Schwächen nutzt er mit phexischer Schläue aus, doch nur selten bis zum völligen Ruin seines Gegenübers.

"Die Familie ist alles", lautet sein Wahlspruch und genau danach handelt er auch. Steht jemand der Familie im Weg, zögert Rowin nicht, umfangreiche Bestechungen zu veranlassen, und schreckt auch nicht davor zurück, den Betreffenden massiv einschüchtern zu

lassen. Vom Handelsgeschick wie auch von seinem Äußeren ähnelt er seinem Vater. Er ist nicht so freundlich und beleibt wie dieser, aber sein faltiges Gesicht, das von einem bewegten Leben kündet, lässt ihn gute 20 Jahre älter erscheinen. Fremde, die es nicht besser wissen, meinen daher häufig, den 'alten Gorge' vor sich zu haben, und Rowin lässt sie in dem Glauben, denn er hat die Erfahrung gemacht, dass es dem Geschäft nützt.

'Trallop' Gorge Kolenbrander

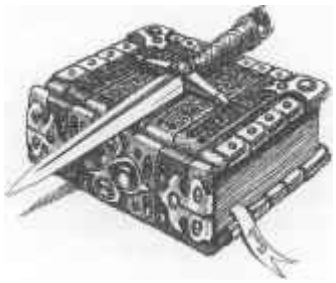
Geb.: 954 BF
Haarfarbe: grau-weiß *Augenfarbe*: grau-grün
Kurzcharakteristik: extrem übergewichtige, graue Eminenz hinter dem Kolenbrander-Imperium
Verwendung im Spiel: Gorge kann eine wichtige Informationsquelle für die Helden sein und ihnen – gegen häufig seltsam anmutende Gefallen – manchen Weg ebnen, solange dies seinen Geschäften und Plänen zuträglich ist.

Bis auf den Geldverleih an wichtige Persönlichkeiten hat sich Gorge aus dem Geschäftsleben zurückgezogen, hütet aber eifersüchtig die Schuldscheine so manches Adligen in seinem Tresor. Von der großen Zahl an Verwandten erfährt er die neuesten Ereignisse, und Informanten – bis hinauf in die Bärenburg – tragen ihm Geschichten und Geheimnisse zu, die er an seinen Sohn Rowin (siehe Seite 149) weiterleitet, sofern sie für die Geschäfte wichtig sind. Er muss daher als der bestinformierte Kaufmann in ganz Weiden gelten.
Gorge ist mittlerweile so übergewichtig, dass er kaum noch selbst laufen kann. Da er aber auf seinen vormittäglichen Spaziergang durch 'seine' Stadt nicht verzichten will, lässt er sich in einer Kutschsänfte herumfahren. Regelmäßig nimmt er danach in seiner Schenke *Bei Gorge* ein üppiges Mittagsmahl ein und trifft dabei diverse Zuträger oder Bittsteller.

Der charismatische Handelsherr betrachtet all sein Tun als großes Spiel, mit Trallop als Spielbrett und Pagol von Löwenhaupt als seinem härtesten Gegner. Ein gutmütiger Wettstreit, den die beiden nun seit mehr als 50 Jahren kultivieren.

Marja Ganjaneff

Die Rinderbaronin ist ein wahres Schwergewicht: nicht nur auf Grund ihres gewaltigen Leibesumfangs, sondern auch wegen ihres Reichtums und Einflusses. Obwohl ihre besten Jahre bereits verstrichen sind (geboren 965 BF), kann ihr auf dem Balihoer Rindermarkt kaum jemand das Wasser reichen. Die Verbissenheit, mit der sie sich an ihre Macht klammert, und ihre Skrupellosigkeit gegenüber Konkurrenten machen sie gefürchteter denn je.
Marja liebt teuren Schmuck und kostbare Stoffe. Ihre grauen Haare steckt sie zumeinst zu einer beeindruckenden Turmfrisur auf. Wenn sie nicht im Spielhaus *Nordatern* um immense Goldsummen spielt, heckt sie neue Intrigen gegen ihren Erzfeind aus, den Rinderbaron *Jobdan Boswitz* (siehe die Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**), mit dem sie sich befehdet, als wäre sie eine echte Landadlige.
Verwendung im Spiel: Im Balihoer Machtgefüge kann Marja Gegenspielerin oder Auftraggeberin der Helden sein. In beiden Fällen haben die Abenteurer kein leichtes Spiel mit ihr: Feinden gegenüber ist sie skrupellos, ihre Untergebenen fürchten ihre Launen und ihre Härte, zumal sie Fehler nie verzeiht.



Schurken in Weiden

Der verfemte Waldläufer **Grimwulf der Grüne** ist eine der berüchtigtsten Personen der Heldentrutz und einer der besten Bogenschützen Weidens. Manche sehen ihn als Beschützer vor den Orks und der Unterdrückung durch die Obrigkeit, anderen gilt er als Gesetzloser und Räuber. Und beides stimmt. Denn Grimwulf und seine Gefährten machen gnadenlos Jagd auf die Schwarzpelze und stehen auch der gepeinigten Landbevölkerung gegen den skrupellosen und harten Vogt Nordhags bei. Ebenso ist es richtig, dass Grimwulf ein Räuber ist. Zwar nimmt er Reisenden zumeist nur einen Teil ihrer Habe und raubt sie nicht bis auf das Unterkleid aus, doch bleibt er ein Schurke. Menschen tötet er nur in der Not, Orks allerdings ausnahmslos. Während die einfache Bevölkerung den charismatischen Grimwulf als einen der ihren liebt, wird er vom Adel als Räuber gehasst, als Orkjäger aber zähneknirschend geschätzt.
Lorca der Wolf ist der Anführer der Räuberbande Falkreiber, die in Nordbärwalde ihr Unwesen treibt. Der schwarzhaarige, charismatische Halbelf gilt als gerissener Widersacher der Obrigkeit. Als Silberwolf streift er bisweilen durchs Land, ein unerbittlicher Jäger, der seine Beute nicht entkommen lässt. Seine düstere Gefährtin *Marinion Langfeder*, eine tief im *badoc* gefangene Elfe, späht in der Gestalt eines schwarzen Falken – dem Erkennungszeichen der Bande – die Opfer der Räuber aus. Dabei bleiben Lorcas Ziele undurchschaubar: Einigen erteilt er schlicht einen Denkzettel, andere aber bringt er kalt und berechnend zur Strecke. So tötete er 1026 BF den Orkhäuptling Arkhai und bewahrte damit Balsaith vor der Erstürmung.
Schatten-Alrik zählt zu den meistgesuchten Pferde- und Viehdieben Balihos. Nahezu lautlos, als ob Magie im Spiel wäre, schleicht er zwischen Kuhburschen hindurch, um reiche Beute zu machen, denn die Tiere scheinen ihm bereitwillig zu folgen. Auch vor Einbrüchen scheut er nicht zurück, doch verbietet es seine Gaunerehre, jemandem unnötig Gewalt anzutun. Im Ernstfall ist mit ihm aber nicht zu spaßen, denn meisterlich wirft er Messer und Seile. Der fröhliche, derbe Geselle zieht unter vielen Namen durch Weiden, so dass man ihm überall begegnen kann.

Personen der Roten Sichel

Yaakscha Ruubah

Yaakscha Ruubah ist bei vielen Sippen der Rotsichelgoblins bekannt und wird hoch verehrt – einige sehen sie gar als Inkarnation Imithri-Dais an, da sich kein lebender Goblin an Erzählungen von der Geburt der Schamanin erinnern kann. Sie gilt als eine der kundigsten Wahrsagerinnen ihres Volkes und eine vehemente Hüterin der Traditionen. Yaakscha Ruubah meidet den Kontakt zu Menschen weitgehend, aber es wird erzählt, dass sie Menschen nicht grundsätzlich böse gesonnen ist. Sie versucht die Kultur ihres Volkes von den – ihrer Meinung nach – verderblichen Einflüssen der 'Glatthäute' frei zu halten und daher Begegnungen der beiden Völker auf ein Minimum zu beschränken. Grundsätzlich scheint ihr ein friedliches Verhältnis zu den Menschen am Herzen zu liegen. Die Vergangenheit aber hat sie gelehrt, dass Krieg nicht immer zu vermeiden ist, weswegen sie – bei gewichtigen Argumenten – durchaus bereit ist, die Pläne eines Kriegshäuptlings unterstützen.

Yaakscha Ruubah, die sich gerne in ungefärbte, weiche Ledergewänder hüllt und von einer alten Wildsau begleiten lässt, lebt in einer Grassodenhütte, zu der viele Goblins kleine Geschenke bringen. Sie beherrscht die Rituale der Geistheilung, des Exorzismus' und des Ahnenrates meisterlich und Kundige mutmaßen, dass sie eine größere Affinität zum Element Luft besitzt.

Fellfarbe: rot-grau *Augenfarbe*: rotbraun
Größe: 1,50 Schritt
Kurzcharakteristik: brillante Schamanin und Wahrsagerin, ruhige und überlegt handelnde Sippenmutter
Verwendung im Spiel: Yaakscha kann die letzte Rettung der Helden sein, wenn sie unter Goblins geraten sind, denn obwohl sie gerne so tut, als spräche sie die menschliche Sprache nicht, hat sie sie von einem früheren Gefangenen erlernt. Auf der anderen Seite kann sie aber auch die Vertreibung von Siedlern vorantreiben, die sich im Stammesgebiet niedergelassen haben. Immer wieder schickt sie auch Goblins aus, um mit den Menschen zu verhandeln.

Tschak Chekrai

Tschak ist ein äußerst verschlagener Jagdhäuptling, der von seinem Hass auf die Menschen angetrieben wird. In jungen Jahren geriet er in Gefangenschaft, musste Sklavenarbeit leisten und kam erst nach Jahren frei, als sein Vorbild, der große Jagdhäuptling *Gragh Krigscha*, den Steinbruch überfiel, in dem er gefangen gehalten wurde. Aus jener Zeit trägt er eine vernarbte, kahle Stelle im Fell seines rechten Oberarms, an der er sich das Brandzeichen der Menschen weggeschnitten hat.

Jeder Frieden mit den Menschen ist ihm ein Dorn im Auge und er lässt keine Gelegenheit ungenutzt, einen neuen Krieg auszurufen, auch wenn er selbst nachhelfen muss, um die Menschen zu Schuldigen zu machen. Tschaks erklärtes Ziel ist es, die Menschen endgültig aus der Roten Sichel zu vertreiben, oder – besser noch – sie gleich allesamt umzubringen. Allein das Wort der Sippenmutter *Yaakscha Ruubah* kann ihn bremsen, aber die Alte mischt sich nur selten in seine Angelegenheiten. Auf Grund seiner überragenden Fähigkeiten genießt er großen Rückhalt unter den Jägern der Goblins seiner und der benachbarten Sippen.

Fellfarbe: rot-braun *Augenfarbe*: grün
Kurzcharakteristik: brillanter Jäger und Gebirgsbockreiter, gerissener und meisterlicher Kriegstreiber.
Verwendung im Spiel: Hinter vielen Goblin-Überfällen auf Handelszüge oder Dörfer in der Roten Sichel steckt Tschak Chekrai. Der Goblin geht dabei äußerst skrupellos vor und macht nur selten Gefangene. Er ist ein mächtiger Gegner im Gebirge und für Helden kaum zu fassen.

Personen der Drachensteine

Dracodan von Misaquell

Der Vertreter Apeps am tobrischen Hof erschien während des Kronrats zu Perainefurten 1020 BF das erste Mal und überraschte die Anwesenden mit dem Vertragsangebot des Kaiserdrachen. Seitdem ist er zur Stelle, wenn Herzog oder Kanzler die Ressourcen des Drachen benötigen oder Apep den Tobriern einen 'dringenden Wunsch' mitteilen will. Dabei spart er nicht mit beißendem Spott, und auch seine Neugier ist berüchtigt, dafür kann man sich auf sein Wort und seine kämpferischen Fähigkeiten jederzeit verlassen.

Über seine Herkunft ist nichts bekannt, zumal er seinen Namen erst seit einigen Jahren führt – bei den ersten Begegnungen nannte er sich 'Neun' und behauptete, sich einen Namen erst verdienen zu müssen. Ob 'Neun' und seine Vorliebe für schwarz-rote Landsknechtkleidung auf eine Affinität zu Kor hinweisen oder ob dies Teil seines Verwirrspiels ist, muss ebenso offen bleiben wie die Frage nach der Herkunft seiner (feuer-)elementaren Zauberkräfte, die er bisweilen an den Tag legt.

Häufiger Begleiter Dracodans ist der Meckerdrache Goldmäulchen, der seinen Namen wegen geistreicher (und zumeist zeitlich unpassender) Kommentare zu Edlen und Gemeinen gleichermaßen zu Recht trägt.

Thesia Gilia von Kurkum

Die Königin der Amazonen ist eine athletische Frau mit blondem Haar und strengen Gesichtszügen, deren Blick stets ihr Gegenüber zu prüfen scheint. Sie trägt die typische Rüstung der Amazonen und führt das Königinnenschwert *Valaring* mit herausragender Meisterschaft. Gilia (geboren 996 BF) folgte ihrer Mutter *Ypolita* als Königin der Amazonen nach, als diese ihr Leben beim Untergang Kurkums gelassen hatte, obwohl sie Jahre zuvor ihrem Volk den Rücken gekehrt hatte. Seitdem führt sie von der Amazonenfestung Yeshinna aus ihr Volk zu waghalsigen Attacken gegen die Heptarchien. Die stolze Königin legt die strengen Maßstäbe, denen sie sich selbst unterwirft, auch bei anderen an, was sie häufig kühl und arrogant erscheinen lässt. Dennoch ist sie für eine Amazone erstaunlich aufgeschlossen und pragmatisch, was sie immer wieder in Konflikt mit den zahlreichen Traditionalistinnen in ihrem eigenen Orden bringt. Gilia weiß, dass die Amazonen in dem fortwährenden Kampf gegen die Bedrohung der Schwarzen Lande Verbündete brauchen, und pflegt daher einen regen Kontakt zum tobrischen Herzogenhaus und anderen einflussreichen Persönlichkeiten. Die enge Verbindung der Amazonen Yeshinnas zu Apep hingegen beruht auf einer Jahrhunderte alten Tradition, über die viel spekuliert wird. Ihr höchstes Ziel aber ist es, Kurkum und das Grab ihrer Mutter zu befreien.

Verwendung im Spiel: Königin Gilia ist häufig an der Spitze einer Eskadron der Amazonen in den umkämpften Gebieten anzutreffen (in der Regel die einzige Möglichkeit für Helden, mit ihr in Kontakt zu treten) und kann bei Bedarf Heldengruppen in Not unterstützen – oder selbst deren Hilfe benötigen. Rondragefällige Helden können in der Amazonenkönigin eine namhafte Fürsprecherin finden und – wenn sie Kunde von Kurkum bringen oder bereit sind, sich im Auftrag der Königin dorthin zu wagen – sogar eine Einladung nach Yeshinna erhalten.

Eno Kariolinnen, der Drachenabt

Der gebürtige Thorwaler ist ein weiser, gutmütiger Mann, der seinen Frieden gefunden hat, obwohl er das Grauen der borbaradianischen Invasion erleben musste. Während der Operation Perlbeißer (siehe Seite 96) übernahm der Erzabt des Draconiter die heikle Aufgabe, vor Usnadamm mit einem Trupp der Hesinde-Krieger als erster das Schlachtfeld zu betreten, und wurde dabei durch einen dämonischen Stachel schwer verletzt. Lange siechte er dahin, bis Apep, der Gefallen an dem Draconiter gefunden hatte, Eno zu sich nahm. Dort in den Drachensteinen verhalf die Magie des Kaiserdrachen dem Erzabt zu einer teilweisen Genesung. Heute lebt er zurückgezogen am Berg Apeps Säule, schaut über die Drachensteine hinaus und vervollständigt sein Meisterwerk, die *Compilatio Historiae Tobriae*. Nur tief im Inneren quält ihn die Wunde, die der Dämonenstachel verursachte, denn er fürchtet sich davor, dass sein Ende ein schreckliches werden wird.

Verwendung im Spiel: Der Erzabt sollte eingesetzt werden, um Begegnungen mit dem Kaiserdrachen Apep auf ein gemäßigtes und dennoch mystisches Maß zu bringen. Er ist es in erster Linie, dem die Helden begegnen werden, wohingegen von Apep zumeist nur der Schatten im Hintergrund zu erahnen ist. Als Prophet Apeps ist es Eno, der Botschaften des Drachen an die Menschen ausspricht.

Personen der Schwarzen Sichel

Ziplim

Geboren: 997 BF
Haarfarbe: dichter roter Pelz *Augenfarbe:* gelb
Kurzcharakteristik: brillanter Jäger, meisterlicher Goblinhäuptling
Verwendung im Spiel: Ziplim kann als Gegner der Helden auftreten, aber auch als Auftraggeber für goblinische Helden, die er ausschickt, um die Lederkrone des Orvai Kurim zurückzuerlangen.

Ziplim stieg wegen seiner Fähigkeiten schnell zu Ruhm und Ansehen unter den Rotpelzen auf. Zooqa Suukram förderte den Jäger und überfließ ihm einen mächtigen Talisman, denn sie wollte mit Hilfe des starken Häuptlings die Stämme der Schwarzen Sichel einen und zu neuem Frieden und Wohlstand führen. Ziplim begann – gegen den Rat der Schamanin – mit seinen zahlreichen Jägern die Menschen am Fuße des Gebirges zu überfallen und sie unter seine Knute zu zwingen. Ziplim sieht weite Teile der Lande in den Baronien Zippeldinge und Mistelhausen als altes Siedlungsgebiet der Rotpelze an. Nun herrschen er und seine Jäger weithin am Fuß der Schwarzen Sichel. Dabei ist er so erfolgreich, dass er als einer der Kriegsfürsten der Wildermark gelten muss. Da Ziplim aber immer weniger auf die Worte der Schamanin Zooqa gab, ließ sie ihm den Talisman, der seine Sinne geschärft und ihn weit stärker gemacht hatte als jeden anderen Goblin, wieder abnehmen. Seitdem vermag Ziplim keine weiteren Sippen unter seiner Herrschaft zu einen und damit die Zahl seiner Jäger zu erhöhen, aber er ist besessen davon, den Talisman zurückzugewinnen. Oft schickt er Jagdtrupps aus, um das heilige Artefakt zu finden, das er bei den Menschen vermutet.

Zooqa Suukram

Geboren: 945 BF
Haarfarbe: dichter grauer Pelz *Augenfarbe:* rot
Kurzcharakteristik: brillante Goblinschamanin
Verwendung im Spiel: Zooqa kann Helden als Ansprechpartnerin unter den Goblins dienen, sie hasst die Menschen nicht grundsätzlich, wird für jede Vermittlung jedoch eine Gegenleistung fordern. Ebenso kann sie mächtige Feindin sein, der es ausschließlich um das Wohl des Goblinvolkes geht.

Zooqua Suukram ist die älteste Schamanin der Goblins in der Schwarzen Sichel. Sie hütet viele Geheimnisse, zum Beispiel das Wissen um die Höhlen in den Flanken des Kurimskrone genannten Bergs, der den Goblins als heilig gilt. Die Schamanin versucht ihre Sippe zu Wohlstand und Frieden zu führen, dabei schreckt sie auch vor ungewöhnlichen Allianzen nicht zurück. So hat sie sich vor Jahren entschieden, Lessankan zu dienen (siehe Seite 170). Zooqa Suukram ist schwer zu durchschauen, so dass bis heute unklar ist, ob ihre Loyalität tatsächlich dem Drachen gilt oder nur ihrem Stamm. Die alte Schamanin wandert auf der Suche nach alten Goblin-Artefakten oder geistermächtigen Höhlen, in denen sie Wjassus (Geisterwesen) beschwören kann, ständig durch die Sichel. Ihr langfristiges Ziel ist es, nach dem Vorbild der Kunga Suula alle Goblinstämme zu einen und zu neuer Größe zu führen.

Personen der Trollzacken

Strutzz, Baron zu Trollnase

Geboren: vor etwa 400 Jahren *Größe:* etwa 4 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* rot
Kurzcharakteristik: menschenfreundlicher Troll mit Baronstitel
Besonderheiten: einziger Troll unter den mittelreichischen Adligen, gilt unter Trollen als ausgesprochener Menschenkenner
Verwendung im Spiel: Strutzz eignet sich besonders als erster Ansprechpartner bei Kontaktaufnahmen mit den Trollen oder aber als deren Sprecher, der an Helden mit einem Auftrag des Trollvolkes herantritt

Der Troll dürfte der außergewöhnlichste Baron des Mittelreiches sein. Unter einem grauen, zotteligen Haarschopf funkeln rote Augen in tiefliegenden Höhlen. Seine bevorzugte Rüstung ist ein klobiger Lederharnisch und seine Waffe eine gewaltige Axt. Seinen Baronsreif trägt er stolz an einer Kette auf der Brust, die sich seit Jahrzehnten immer wieder in krampfartigen Hustenanfällen schüttelt.

Für seine Teilnahme an der Ogerschlacht wurde Strutzz von Graf *Golambes von Gareth-Streitzig* zum Baron zu Trollnase erhoben. Auf diesen Titel ist er sehr stolz und besteht Menschen gegenüber auch auf ihn. Ansonsten ist Strutzz recht gutmütig und, verglichen mit anderen Angehörigen seines Volkes, gegenüber Menschen außergewöhnlich aufgeschlossen. Er gilt bei den Trollen als echter Kenner der 'Wimmelkrieger' und bei den Menschen als erster Ansprechpartner unter den Trollen, also als wichtiger Mittler zwischen den Völkern – zuletzt als es galt, die Trolle für den Kampf gegen Borbarad zu gewinnen.

Strutzz residiert in einer gewaltigen Höhle, die sich in einem abgelegenen Tal im östlichsten Zipfel der Trollzacken verbirgt. Die Einrichtung seiner Wohnstatt aus steinernen Möbeln ist eher rustikal, auffällig ist indes eine auf Simsen ausgestellte Fülle an verschiedensten Figürchen: Zinnsoldaten, Holzpferdchen, Götterstatuetten, Scherenschnitte, Speksteinskulpturen und so weiter – Zeugnis der ausgeprägten Sammelleidenschaft des Trolls.

Bal'Achat, Kriegs-Shochzul der Tach'al Tur

Der mit gut vierzig Jahren schon betagte Kurga-Schamane Bal'Achat hat im Zuge der borbaradianischen Invasion die Einsamkeit aufgegeben und sich der nomadischen Sippe der Tach'al Tur angeschlossen. Seither ist diese im Kampf gegen das Blutlose mitunter bis in die Ausläufer des Gebirges, sogar in die Ebenen vorgedrungen, und

Bal'Achat hat sich mittels seiner Ritualmagie als Schild und Speer gegen die dämonischen Kräfte des Gegners erwiesen. Die Trollzacker verteidigen, den Visionen ihres Shochzul folgend, mystische, der Erde geweihte oder von Kraftlinien durchzogene Orte des Gebirges gegen die Entweihung durch die Dämonendiener. Allerdings erkennt Bal'Achat keinen Unterschied zwischen Magiern aus Yol-Ghurmak und solchen aus Perricum oder schwarzberobten Nekromanten aus Warunk und Geweihten des Boron, was auch Gleichgesinnte zu Feinden machen kann.

Verwendung im Spiel: unerwarteter, von Visionen geleiteter Verbündeter oder blutrünstiger Gegner, der die Erdheiligtümer der Trollzacken gegen jeden Eindringling zu verteidigen trachtet.

Personen Tobriens

Bernfried von Ehrenstein j.H., Herzog von Tobrien

Der älteste Sohn des verstorbenen Herzog *Kunibald* hat in seinem Leben viele Schicksalsschläge hinnehmen müssen. Seine Knappenzeit verlebte Bernfried am Hofe des Reichsverräters *Answin von Rabenmund* und wurde von seinem Schwertvater als Spielball in dessen Intrigen benutzt. Sein Vater fiel beim Ansturm der Schwarzen Horden vor Mendena und sein Bruder *Dietrad* kurz drauf bei der Schlacht um Eslamsbrück. Dann schwang sich ein entfernter Verwandter, *Arngrimm von Ehrenstein m.H.* (siehe Kasten auf der rechten Seite), hohnlachend zum Gegenherzog auf und erweckte Dietrad zu untotem Leben, dem nur das beherzte Eingreifen einer Schar wagemutiger Recken ein Ende bereiten konnte. Kurz nach den Ereignissen um seinen Bruder wurde Bernfried selbst von einem niederhöllischen Streich tödlich getroffen, und einzig dem Eingreifen seines Urahnen, dem *Heiligen Jarlak*, ist es zu verdanken, dass der Herzog Tobriens noch unter den Lebenden weilt.

Unverzagt und von neuem Mut beseelt, organisierte er die Verteidigung Ysilias, doch während des Kampfes um die Herzogenstadt brach seiner Mutter *Faduhenne* vor Gram das Herz und sie verstarb noch vor dem Ansturm auf die Herzogenfeste. Seine Ehe mit der Koscher Prinzessin *Efferdane von Eberstamm* (siehe Seite 166), aus der Erbprinz *Jarlak* hervorgegangen ist, fand ebenfalls beim Kampf um die tobrische Kapitale ein tragisches Ende. Die junge Herzogin starb, von einem niederhöllischen Freipfeil, der Bernfried selbst gegolten hatte, tödlich getroffen in seinen Armen. Innerhalb der ersten zwei Jahre seiner Regentschaft verlor er nahezu alles, was er besessen hatte – seine Eltern, seinen Bruder, seine Frau, sein Land und seinen Reichtum.

Verbittert und nahezu gebrochen, fand der Herzog mit seinem verbliebenen Hofstaat in Perainefurten eine neue Bleibe. Voller Spott und Zynismus begegnete er seinen Beratern und brüskierte damit immer wieder Gesandte aus den inneren Provinzen des Reiches gleich welchen Standes. Von seiner Trauer überwältigt, zog er sich häufig in seine Gemächer zurück, hatte kaum noch Kraft, dieser zu widerstehen. Seinen Untertanen war er dennoch ein guter Herzog, dem es gelang, den Angriffen aus Schwarztobrien zu trotzen, dem Hunger und der Not der Bevölkerung mit allen Anstrengungen zu begegnen, die nötig sind, solches Elend zu lindern.

Seit seiner Vermählung mit Herzogin Walpurga von Weiden (siehe Seite 145) und den letzten Erfolgen im Kampf gegen die Schwarzen Lande ist er aus seiner Lethargie erwacht, voller Tatendrang und neuer Lebensfreude.

Verwendung im Spiel: Immer wieder ist der Herzog in seinen Landen unterwegs, auf Reisen, um den Tobriern Trost zu spenden oder um seinen Kriegshaufen in ihrem steten Kampf Mut zuzusprechen. Bei solchen Gelegenheiten oder am herzoglichen Hof in Perainefurten können Helden um eine Audienz nachsuchen, um ihre Anliegen vorzubringen, Bernfried ist bekannt dafür, ein Ohr selbst für die einfachen Leute zu haben. Und der Herzog lässt es sich selten nehmen, Helden, die sich in besonderem Maße um Tobrien verdient gemacht haben, seinen persönlichen Dank auszusprechen.

Delo von Gernotsborn

Der Kanzler Tobriens und Träger des Herzogenschwertes 'Schalljarß' ist Absolvent der Wehrheimer Kriegerakademie und hat sein Können in den Kämpfen um Tobrien immer wieder, von Anbeginn der Invasion, in vorderster Schlachtreihe bewiesen. Nach der Schlacht vor Mendena musste sein rechter Unterarm amputiert werden, was seinen Kampfeswillen nicht brechen konnte. Er ist ein Mann der Tat, der sich nicht scheut, auch unkonventionelle Wege zu gehen, um sein Ziel zu erreichen. Seine Loyalität gilt dem Herzog und dem Reich, und er ist ein Mann, der sich nicht scheut, seine Meinung zu sagen, auch wenn sie unbequem ist.

Mitglieder der herzoglichen Familie

Der Erbprinz Tobriens und Landgraf von Ysilia, der ungestüme **Jarlak Kunibald Geldor von Ehrenstein j.H.** (geboren 1020 BF), ist bisher an den unterschiedlichsten Orten wie Angbar, Perainefurten und Trallop groß geworden, hat aber nirgendwo seinen Übermut eingebüßt. Heute lebt Jarlak als Page am Hof von Kaiserin Rohaja, um dort, im Zentrum des Reiches, seine ritterliche Ausbildung zu erhalten und das gute Verhältnis des Herzogenhauses zur Kaiserin zu festigen. Häufig wird er von *Leomar Wolfhart* (geboren 1021 BF) begleitet, dem Sohn des Kanzlers Delo von Gernotsborn. Prinz **Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein m.H.** ist ein Vetter des Herzogs und als dessen ständiger Gesandter bei dem Kaiserdrachen Apep im Tal der Türme eingesetzt, um sowohl für das Herzogenhaus als auch Tobrien zu verhandeln. Der äußerst melancholische Pelmen ist nominell auch der Kämmerer Tobriens und der Bannerherr der Wulfengarde, jedoch werden beide Aufgaben von Vertretern wahrgenommen. Der Graf von Ragath, **Brandil von Ehrenstein und Streitzig ä.H.**, pflegt nur höfliche Beziehungen zu seinen tobrischen Verwandten, ansonsten ist der almadanische Zweig der Familie recht eigenständig. Brandil ist ein vehementer Vertreter eines ungeteilten Kaiserreiches. Als Graf von Eslamsgrund hat **Siegeshart von Ehrenstein ä.H.** weithin mit eigenen Problemen zu kämpfen, unterhält aber freundschaftliche Verbindungen zum jüngeren Haus und bevorzugt seine tobrische Verwandtschaft in Handelsdingen manchmal sogar. Der finstre Herzog von Galottas Gnaden, **Arngrimm von Ehrenstein m.H.**, ist sowohl mit der Aberacht als auch mit dem Kirchenbann belegt. Davon jedoch unbeeindruckt, verfolgt er seine Machenschaften in den besetzten Gebieten zwischen Schwarzer Sichel und dem Yslisee mit enormem Ehrgeiz weiter. Der 'Dunkle Herzog' Arngrimm residiert auf dem Stammsitz der Familie, Burg Ehrenstein in der Baronie gleichen Namens in der Herzogenmark Sokramur Transysiliens.

ne Fähigkeiten als Krieger kaum schmälert. Die stetige Bedrohung durch die Schwarzen Lande und ihre Herrscher hat ihn zu einem exzellenten Taktiker und Strategen reifen lassen. Darüber hinaus hat er sich hohes diplomatisches Geschick angeeignet, das er nicht zuletzt, gemeinsam mit dem Prinzen Storko von Gareth, in den erfolgreichen Bündnisverhandlungen mit dem Kaiserdrachen Apep beweisen konnte.

Verwendung im Spiel: Der Kanzler ist eine charismatische Respektsperson und zählt zu den mächtigsten Persönlichkeiten Tobriens. Er genießt das freundschaftliche Vertrauen des Herzogs. Heldengruppen werden zumeist ihm als Auftraggeber für heikle Questen im Namen und Sinne Tobriens begegnen. Da er immer wieder zu den tobrischen Kriegsscharen reist, um sich einen Überblick zu verschaffen, und es sich bis heute nicht nehmen lässt, selbst in Kämpfe einzugreifen, können die Helden ihm auch im Kampfgetümmel begegnen und dort Unterstützung erfahren oder Delo womöglich selbst zur Hilfe eilen. Eine detaillierte Beschreibung des Kanzlers finden Sie in **Unter der Dämonenkrone** auf Seite 116.

Frankwart Gerdenwald von Kollerbruch und Ebelried

Der Edle von Ebelried und Kollerbruch ist kaiserlicher Marschall für Tobrien und herzoglicher Berater. Frankwart kommt ursprünglich aus sehr einfachen Verhältnissen und besticht daher durch seine pragmatische Art. Mit seinen fast fünfzig Jahren hat er sich – da er selten nur vom Feldhügel aus agiert, sondern lieber selber in die Schlacht eingreift – den Respekt und die Anerkennung seiner Kämpfer erworben. Galt er früher vor allem als meisterlicher Stratege, was die Defensive betrifft, so agiert er heute nach dem Motto: "Vorwärts immer – rückwärts nimmer!"

Zu Beginn des Krieges verlor er seinen linken Unterschenkel, gilt aber trotzdem noch als guter Kämpfer.

Zitat: "Es ist herrlich ein Marschall zu sein und trotzdem wie ein Weibel zu reden!"

Zordan Orenheld

Der Herold und erste Schreiber am Hofe hat eine unstete und bewegte, von Reise- und Abenteuerlust geprägte Vergangenheit, bis es ihn letztlich nach Tobrien verschlug, wo er schließlich heimisch wurde. Schon in jungen Jahren entschied Zordan sich, dem Willen seiner Weidener Zieheltern zu trotzen und weder die Laufbahn als Krieger noch die eines Dieners der Leuin einzuschlagen: Er war der Faszination des Phex-Tempels zu Trallop erlegen. So lief er aus der Kriegerakademie zu Baliho fort, erlernte das Schreiberhandwerk und empfing in späteren Jahren sogar die Weihe der Phex-Kirche.

Verwendung im Spiel: Zordan ist ein hochrangiges Mitglied der Wolfsfährte, hat Kontakte zum Widerstand in den Schwarzen Landen und kennt sich dort bestens aus. Er ist ein Meister der Schreibkunst und kann Helden (gegen entsprechende Gegenleistungen) Reisepapiere für die besetzten Gebiete Tobriens erstellen, die den meisten Überprüfungen standhalten. Helden, die in den besetzten Gebieten in arge Bedrängnis geraten, können durch das Eingreifen Zordans, der immer wieder dort unterwegs ist, um Informationen zu sammeln, Hilfe erhalten.

Wulf F. Perting

Der fünfzigjährige, hagere Wulf ist der Wirt des *Schwarzen Ferkels* in Perainefurten und hat schon in Ysilia eine Schenke gleichen Namens betrieben. Wie es ihm gelungen ist, nach dem Fall Ysilias zu entkommen, darüber schweigt er sich aus. Er vergisst aber nie zu erwähnen, dass er das Wirthausschild mitgenommen hat: "Sollen die sich doch einen eigenen Namen suchen. Es gibt nur ein Schwarzes Ferkel, und dessen Wirt bin ich. Basta."

Vordergründig versieht er seine Arbeit mürrisch und schläfrig, doch dieser Eindruck täuscht. Wen er einmal, was zugegebenermaßen schwierig ist, in sein Herz geschlossen hat, der hat einen wahren Freund gefunden. Hinter seiner Schläfrigkeit lauert ein Verstand, dem nichts entgeht. Zudem ist seine Bauernschläue und Menschenkenntnis nicht zu unterschätzen.

Verwendung im Spiel: Wulf kann nahezu alles besorgen, was in Tobrien zu erwerben ist, und ist stets bestens mit Neuigkeiten versorgt, auch wenn sie nicht für ihn bestimmt waren. Helden können von ihm vielerlei Informationen erhalten, auch wenn er sie erst besorgen muss. Da er dem Herzogenhaus treu ergeben ist, setzt er sein Wissen und seine Fertigkeiten aber nur zum Wohle desselben ein. Wulfs Kontakte in Perainefurten sind weitreichend, aber wie weit genau sie gehen, weiß wohl nur der Wirt allein. Das *Schwarze Ferkel* kann gut für die Anwerbung von Helden genutzt werden, wobei Wulf dann als Mittler zwischen Helden und Auftraggeber auftritt.

Leatmon Phraisop der Jüngere, der Diener des Lebens

Der junge Patriarch der Peraine-Kirche entstammt einer traditionsreichen aranischen Familie, aus deren Mitte schon seit Menschengedenken der Diener des Lebens, der höchste Geweihte Perailnes, erwählt wird. Sein Vorgänger, Leatmon der Ältere, beendete mit einer Pilgerfahrt die Rote Keuche in Drôl und verhinderte im Jahr 1021 BF durch ein Wunder den Staatsstreich der Moghuli Dimiona in Aranien. Doch die Paktiererin rächte sich, sandte Meuchler aus und ließ die ganze Familie Phraisop töten. Nur Leatmon der Jüngere, ein Großneffe des Patriarchen, damals ein sechsjähriger Knabe, überlebte das Massaker durch Peraines Wirken. Die Ordensgroßmeisterin der Therbûniten übernahm die formelle Vormundschaft bis zu seiner Mündigkeit. Das Noviziat versah er mit höchster Hingabe an die Göttin und großem Lerneifer. Eine Zeile aus dem Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung bestimmte fortan sein Handeln: »Ein erfülltes Leben voll guter Taten ist wie ein recht bestelltes Feld, ein Schatz für sich.«

Bereits in jungen Jahren äußert sich Leatmon zuweilen mit beeindruckender Weitsicht und Entschlossenheit zur Kirchenpolitik. Der Hauch der Göttlichkeit, der seiner ganzen Familie nachgesagt wird, schenkt ihm erhebliche Weisheit und seine Worte zeugen von gelebtem Glauben. Täglich verbringt er, erfüllt von Freude, viele Stunden mit Gartenarbeit und der Pflege von Mensch und Tier.

Verwendung im Spiel: Leatmon ist eine hochrangige spirituelle Autorität, deren Wort einen Konflikt beenden kann. Auch kann er die letzte Hoffnung bei schwerwiegenden Krankheiten sein, die ansonsten einen tödlichen Verlauf haben.

Thalia aus Kutaki

Schwester Thalia, die Äbtissin des Klosters Göttertrutz, ist eine attraktive, charismatische Geweihte des Ingerimm und trägt ihr ebenholzfarbenes Haar, das von ersten silbernen Strähnen durchzogen wird, meist zu einem dicken Zopf geflochten. Die Äbtissin sieht es als das Wirken der unteilbaren Zwölfgötter an, dass sie mit dem Studium der *Kosmogonika der Illumnestra* begann und schließlich dem Bund des Wahren Glaubens beitrat. Als hohe Ehre und Berufung empfindet sie ihre Aufgabe, so nahe an den Schwarzen Landen einem allen Zwölfen geweihten Kloster und darüber hinaus auch dem Zwölfgöttlichem Konzil vorzustehen. Dabei weiß sie sich durchaus Respekt zu

verschaffen, und mancher hochrangige Geweihte des Zwölfgöttlichen Konzils hat ihr Durchsetzungsvermögen zu spüren bekommen. Ihr beständiges Wirken trägt beträchtlich zum Fortbestehen des Konzils bei und mittlerweile ist ihre Autorität weithin anerkannt. Wenn im Konzil die theologischen Dispute aus dem Ruder zu laufen drohen, reicht meist ein Blick ihrer Augen, in denen das Feuer und die Kraft Ingerimms zu lodern scheinen, um wieder Ruhe zu stiften.

Thalia ist eine Meisterschmiedin und sie steht, so oft es ihr möglich ist, an der Esse, wo sie den Hammer mit virtuoser Leichtigkeit und nahezu unermüdlicher Ausdauer schwingt. Als Äbtissin ist sie bei ihren Ordenschwestern und -brüdern sehr beliebt, vergisst sie doch bei all ihren Aufgaben niemals deren Wohl.

Verwendung im Spiel: Thalia kann als erstaunlich gelassene Vermittlerin in Glaubenstreitigkeiten dienen, der es immer wieder gelingt, das Wirken der 'Zwölfeinigkeit' heraufzubeschwören. Ebenso kann sie vehemente und unbeugsame Unterstützerin im Kampf gegen Frevler in und aus den Schwarzen Landen sein.

Zwölfgöttliches Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten

1020 BF, im ersten Jahr des Krieges gegen die Heerscharen des Dämonenmeisters Borbarad, trafen sich in Perainefurten während des Hoftages des tobrischen Herzogs Bernfried Geweihte aller zwölf Kirchen zu einem gemeinsamen Rat. Unter den Augen der Erhabenen *Ayla von Schattengrund* (siehe Seite 167) und unter dem Vorsitz eines Vertreters des Bundes des Wahren Glaubens beschlossen die Geweihten, künftig gemeinsam in einem ständig tagenden Konzil zu beratschlagen und darüber zu befinden, wie man von kirchlicher

Der tobrische Widerstand

Die **Wolfsfährte** ist eine äußerst geheimniskrämerische Gruppe von Spähern und Kämpfern im Dienste des Herzogshauses, die unter dem Befehl des Kanzlers Delo von Gernotsborn steht (siehe Seite 153). Über ihre Struktur ist nicht mehr bekannt, als dass sich ihre Mitglieder Wolfstatzen nennen und dass ihr eigentlicher Anführer ein Hauptmann ist. Allein ihre Ziele sind eindeutig: Zwölfgöttergläubige in den besetzten Landen zu schützen, den Glauben zu stärken, Wissen über die Schwarzen Lande zu sammeln und Aktionen der Feinde zu stören. Die meisten Wolfstatzen sind unscheinbar: Reisende, Händler und Glücksritter, manchmal auch Söldner, die allesamt in den besetzten Landen in der Menge untertauchen können.

Im Spiel können die Helden so manches Mal von den durch die Wolfsfährte erlangten Informationen profitieren oder vielleicht einem Mitglied der Wolfsfährte aus der Patsche helfen. So etwa **Renja, die Späherin**. Die schweigsame Halbelfe ist eine hervorragende Kundschafterin. Als Wolfstatze ist sie oft in der Wildermark, aber auch in den besetzten Teilen Tobriens unterwegs. Selbst der tobrische Kanzler Delo von Gernotsborn (Seite 153) zieht sie als Beraterin heran, wenn es um spezielle Missionen in feindlichem Gebiet geht. Obwohl sie sich kühl und professionell gibt, können gute Menschenkenner erahnen, dass sie ein Geheimnis hat, das ihr Handeln bestimmt.

Verwendung im Spiel: Renja kann vielerlei Aufgaben übernehmen: als Ortskundige, wenn sich die Helden ungesehen durch die Wildermark bewegen wollen, als überraschende Helferin, wenn sie sich im Feindesland verirrt haben oder Hilfe benötigen, oder aber als Auftraggeberin für geheime Missionen im Namen der Wolfsfährte oder des tobrischen Kanzlers.

Renja heißt eigentlich Lerenaja Rehsprung, Junkerin von Grünwalden. Bei der borbaradianischen Invasion schickte ihre Mutter sie davon, um ihre jüngere Schwester in Sicherheit zu bringen, während die Mutter selbst bei dem schwer erkrankten Vater zurückblieb. Als Renja es Jahre später endlich mit Hilfe der Wolfsfährte schaffte, heimlich in ihre Heimat Bergenhus zurückzukehren, fand sie ihre Eltern nicht mehr. Falls sie jedoch irgendwann endlich eine Spur von ihnen entdecken sollte, benötigt sie sicherlich einige vertrauenswürdige Gefährten, die sie in die besetzten Gebiete begleiten.

Tremal von Dunkelstein, Baron von Viereichen und Schwürzhofen und Truchsess des Herzogs, gehört der alteingesessenen tobrischen, vor allem in Tobimorien begüterten Adelsfamilie von Dunkelstein an. Es ist sogar von verwandtschaftlichen Verbindungen mit der Familie Ehrenstein in grauer Vorzeit die Rede. Im gesamten Reich ist der Leumund der Familie sehr durchwachsen, da ein Vetter Tremals, nämlich *Yelnan von Dunkelstein*, auf der Seite der Heptarchen eine wichtige Position einnahm. Jedoch gelten sowohl Tremal als auch ein weiterer Vetter von ihm, *Aavalon von Dunkelstein*, als dem Herzogenhaus treu ergeben. Nach der Invasion hat Tremal den Besatzern lange Zeit südlich des Yslisees Widerstand geleistet und ging erst sehr spät ins Exil. Als Träger eines der berühmten Löwinnenschwerter, der Saphirlöwin *Defogane*, kann er als exponierter Vertreter des Widerstandes mit starkem Rondra- und Travia-Glauben sowohl als Auftraggeber als auch als Retter in letzter Not wackeren Helden begegnen. (Weitere Informationen zu den Löwinnenschwertern finden Sie im **Aventurischen Arsenal** auf Seite 110.)

Mit **Gisbris von Becherlingen**, dem Baron von Schwarzbuckel und Becherlingen, findet sich ein Elf im Widerstandskampf, der sich selber als *biunvara*, als Hüter der Auen des Dogul sieht. Es heißt, sein Seelentier Wolf habe ihn an die Seite des tobrischen Hauses geführt und dessen Herzog betraute ihn nach der Verwüstung der Dogulauen mit dem Schutz der rauen Bergbaronie Becherlingen. Von dort führt Gisbris, Träger des Schwertes *Balheôr*, nicht nur seit Jahren den Kampf gegen die Heptarchien. Seine eigentliche Bestimmung sieht er in der Suche nach dem *nurdra'ka*, einem mystischen Heilmittel für die pervertierte Natur.

Im Spiel kann Gisbris sowohl als exotischer Führer als auch als Auftraggeber eingesetzt werden, der die Helden nach Ingredienzien des *nurdra'ka* ausschickt. Auch er kann als Retter in der Not auftreten, ab und an in Gestalt seines Seelentieres und Anführer eines Wolfsrudels.

Das **Sturmbanner** ist eine freie Söldnereinheit, die sich häufig in den Dienst des tobrischen Herzogs stellt und schon etliche Aufträge in den besetzten Landen übernommen hat. Die Söldner des Sturmbanners können daher als Fachleute im Kampf gegen die Heptarchien gelten. Unter Leitung des Grauwolfs (so wird der Hauptmann genannt) *Iberius Stardanstein* haben die Söldner immer wieder Informationen aus den Dunklen Landen beschafft, Botenreiter der Heptarchen abgefangen und geknechtete Bauern befreit. Durch das persönliche Schicksal etlicher Söldner, viele von ihnen stammen aus Tobrien, kann das Herzogenhaus die Einheit immer wieder ohne hohen Sold für gefährliche Aufgaben gewinnen. In verschiedenen Regionen Tobriens haben Rudel des Sturmbanners ihre Lager, so dass die Söldner rasch erreich- und einsetzbar sind.

Im Spiel können die Helden versuchen, die Söldner für neue Aufgaben anzuwerben. Auch ist es denkbar, dass die Söldner für besonders heikle Aufgaben ausgewiesene Spezialisten suchen. Und immer wieder kann das Sturmbanner als rettende Kavallerie eingesetzt werden.

Seite gegen die Schrecken der Invasoren und ihrer dämonischen Verbündeten vorgehen könne. Alle Kirchen der Zwölf entsandten daraufhin Vertraute, die als Legaten im Konzil der jeweiligen Erhabenheit Auge, Ohr und Mund sein sollten. Im Konzilsrund sind seither viele Geweihte für die Bedürfnisse der Tobrier im Sinne ihrer Kirchen eingetreten und viele sind im Kampf gegen die Finsternis zu Boron gegangen.

Das Zwölfgöttliche Konzil im Spiel: Außerhalb Perainefurtens sind die Legaten (mit Ausnahme des Gesandten des Schwertbunds und der Pflegerin des Landes) fast nie anzutreffen, aber sie können im Konzil Helden, die die Schrecken der Schwarzen Lande erlebt haben, Trost spenden und deren Glaubensfestigkeit wiederherstellen. Deswegen suchen viele Helden das Konzil auf und bitten dort um eine Audienz. Aufträge für Geweihte in Tobrien werden fast immer vom Konzil vergeben. Ob es sich dabei um die Suche nach Informationen oder heiligen Gegenständen, die Unterstützung von Geweihten der zwölf Kirchen, den Aufbau und die Verteidigung von Klöstern, Schreinen und Kirchen oder die Vernichtung von Unheiligtümern geht – die Einsatzmöglichkeiten für Questen im Namen des Konzils sind zahlreich und vielfältig.

Im Jahr 1030 BF gehören dem Konzil folgende Geweihte an:

- Luceo de Guhné, Illuminatus des Exarchats Tobrien (Praios)
- Wieghelm von Mendena, Schwertbruder (Rondra)
- Eseguel Ojerez Thalassar, Bewahrer von Wind und Wogen zu Mendena (Efferd)
- Travin Gorbensen, Hoher Bruder (Travia)
- Etilius Jansen, Deuter Golgaris (Boron, Puniner Ritus)
- Serpentius ui Borwyn, Erzmagister (Hesinde)
- Siras Sarosyl aus Bjaldorn (Firun)
- Tsamion, Vertrauter der Eidechse (Tsa)
- Ninguém und Sayalana Sindarian Sternentreu, Nachtschatten (Phex)
- Fiana Birkenhain, Pflegerin des Landes Tobrien (Peraine)
- Ignatzius Darbelstein, Meister der Esse von Mendena (Ingerimm)
- Sharina Amabel Tarefsunya von Belhanka, Lehrerin der Leidenschaft (Rahja)

Thancilla Drachentochter

Die undurchschaubare Draconiterin mit den schwarzen Haaren und den schwarzumkränzten grauen Augen (geboren 996 BF) ist eine enge Beraterin am Herzogenhof und Trägerin des Zwillings des Schlangenstabs der alten alhanischen Königinnen. Die zynische Erzäbtissin der Dunklen Lande nimmt kein Blatt vor den Mund und wirkt außerordentlich arrogant, was ihre überlegten, langsamen Bewegungen unterstreichen. Sie folgte dem Erzabt Eno nach, verbrachte davor längere Zeit bei Apep und führt ihre Draconiter kompromisslos gegen die Schrecken der Schwarzen Lande.

Besonderheiten: Thancilla beherrscht als Viertelzauberin das Drachische und projiziert ihre Worte, die sie mit dunkler Stimme vorbringt, auch in drachischer Weise in den Geist ihrer 'Gesprächspartner'.

Verwendung im Spiel: Thancilla ist eine unheimliche Auftraggeberin, die häufig seltsame oder skurrile Aufträge an Helden zu vergeben hat, ihre Questadores aber gerne im Dunkeln tappen lässt, was die genauen Hintergründe dieser Aufgaben angeht. Sie kann ebenso gut als Antagonistin fungieren, wenn Helden aus den Schwarzen Landen zurückkehren.

Merishja von Korswandt

Gerade 30 Götterläufe alt ist die junge Gräfin von Misamund, die das Erbe ihrer heldenhaften Mutter *Wendrewka* angetreten hat, die den schweren Verletzungen erlag, die sie bei der Rückeroberung Misamunds im Herbst 1029 BF erlitten hatte. Die Kriegskunst liegt Merishja näher als die Diplomatie, sie ist offen, sehr direkt und redet nach ihrem Herzen, ohne beleidigend oder ordinär zu werden. Ihre Bemühungen, die Situation zu retten, sind zumeist auch nicht gerade hilfreich. Ihr verlegenes, spitzbübisches Lächeln lässt jedoch schnell jeglichen Groll verfliegen.

Getrieben von Lebensfreude liebt sie es, durch die Lande zu reiten – wann immer es geht im wilden Galopp. Dabei kehrt sie gerne mal bei einer Bauernfamilie ein, um nach dem Rechten zu schauen oder das Gespräch mit dem einfachen Volk zu suchen. Sie raucht gerne ein Pfeifchen und trinkt dazu ein Bier. Im Kampfe ist Merishja sehr geschickt, flink und verwegen, ohne dabei einer Herausforderung aus dem Wege zu gehen.

Verwendung im Spiel: Es kann durchaus passieren, dass die Gräfin, oftmals nicht als solche zu erkennen, einen Helden zum Wettreiten auffordert oder ihn um Pfeifentabak bittet. Es kann auch sein, dass ihr Wagemut zu groß war oder Feinde ihr aufgelauert haben, so dass sie der Hilfe der Helden bedarf. Andererseits wird sie sich auch nicht scheuen, den Helden hilfreich zur Seite zu stehen.

Xindra von Sumus Kate

Geb.: 993 BF
Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* grün
Verwendung im Spiel: Xindra ist vielseitig einsetzbar als Auftraggeberin, Sprecherin und Kontaktperson zu der wieder erstarkenden, meist im Geheimen wirkenden Druidenschaft Tobriens, die sich dem Kampf gegen die Heptarchien und der Heilung des Landes verschrieben hat.

Als die Druidin Xindra vor vielen Jahren ihre Heimstatt am Ufer eines kleinen Waldsees nahe Perainefurten (178 B) nahm, da erinnerte sie im Umgang mit Menschen an ein kleines, scheues Mädchen; die langen Lehr- und Wanderjahre an der Seite ihres Mentors *Fyrnenbart*, die vergebliche Suche nach dem Artefakt Sumus Kelch im Horasreich sowie vor allem die schrecklichen Geschehnisse während und nach dem Untergang der tobrischen Druidenschaft auf Sumus Kate haben ihr Wesen seitdem grundlegend verändert: Von Aufsehen erregender Schönheit ist Xindra noch immer, doch zugleich sicher und bestimmt in ihrem Auftreten, bedächtig und weise in ihren Bitten, Ratschlägen und Befehlen. Ihre führende Stellung in der Druidenschaft Tobriens ist unangefochten, ihr Einfluss am Herzogshof zwar nur informell, aber mit der Zeit stetig gewachsen.

Trotz des ihr allenthalben entgegen gebrachten Respekts meidet Xindra weitgehend menschliche Siedlungen, sieht man einmal von Nissingen im Tal der Türme ab, wo ihr langjähriger Geliebter lebt: Prinz *Pelmen von Ehrenstein* (siehe Seite 153).

Personen der Wildermark

Machthaber

Ludalf von Wertlingen, Marschall der Wildermark

Die kaiserlichen Soldaten in der Wildermark kennen ihren Befehlshaber als ruhigen, bisweilen verschlossenen Anführer, der Militärgepränge nach klassischer Wehrheimer Art nur nachlässig pflegt, aber die rondrianischen Kriegertugenden für selbstverständlich hält. Ludalf ist ein hoch aufgeschossener, bleicher Mann mit Bart und etwas verbitterten Gesichtszügen. Wenn er die Zügel seines prächtigen Streitwagens hält, erinnert er an einen Feldherrn aus bosparanischer Zeit. Auf dem Marsch, im Feldlager und bei Gefechten ist der Marschall seinen Frauen und Männern nahe und teilt mit ihnen Erfolge und Fährnisse. In persönlichen Dingen bewahrt er jedoch eine stete, ungreifbare Distanz und besitzt selbst unter den Offizieren nur Untergebene, aber keinen Vertrauten. Es heißt, der Marschall werde von den Geistern der Vergangenheit geplagt, die ihn bisweilen mut- und antriebslos werden lassen.

Ludalf von Wertlingen ist Spross eines alten und aussterbenden Geschlechts und war Zeit seines Lebens ein treuer Diener des Kaiserhauses. Als Adjutant und engster Vertrauter König Brins zog er mit diesem in das Donnersturmrennen und viele Schlachten. Nachdem die Schergen Borbarads den König getötet hatten, teilte Ludalf die Trauer mit Reichsregentin Emer – bis auch sie von der Dunkelheit verschluckt wurde. Ebenso verlor er seinen Vater Udalbert, der zum Verräter am Mittelreich wurde und der Familie die Ehre nahm. Von Rohaja zum kaiserlichen Marschall der Wildermark bestallt, erfüllt Ludalf seine Pflicht als Bringer von Recht und Ordnung und Richter über die Geächteten, findet jedoch keine tiefere Befriedigung darin. Lieber würde er auf eine lange, einsame Queste gehen, die es ihm ermöglicht, Emer von Gareth aus ihrem Gefängnis an der Goldenen Pyramide von Warunk zu befreien. Seine Base, Markgräfin Irmenella zu Greifenfurt (siehe Seite 143), bittet Ludalf in fast jedem ihrer Briefe, bald eine Frau zu nehmen, die ihm viele Kinder schenke, damit das Haus Wertlingen nicht vom Ende bedroht sei. Doch es scheint, als ob das Herz des Marschalls längst an eine ferne, gemarterte Königin vergeben ist.

Geboren: 982 BF *Größe:* 1,87 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: brillanter und melancholischer Krieger, durchschnittlicher Feldherr
Besonderheiten: führt den Zweihänder 'Molchenschnitter', ein altes Familienerbstück der Familie von Wertlingen.
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Der kaisertreue Ehrenmann kann als Ordnungshüter und Verbündeter der Helden auftreten und auch seine eigenen entfesselten Soldaten disziplinieren, wenn man ihm Beweise für Verfehlungen bringt.

Arnhild von Darbonia, Herrin über Gallys

Kaum jemand in der Wildermark dürfte so geschickt in der Lage sein, sich durchzulavieren und andere für ihre Zwecke einzusetzen wie Arnhild von Darbonia. Sie stammt aus tobrischem Grafenhause, unterwarf sich in der Invasion der Verdammten den neuen Herren des Landes und diente den Heptarchen Xeraan und Rhazzazor. Ihre Stunde schlug, als der Schwarze Drache die Kriegerin aus der Drachengarde während des Jahrs des Feuers im Winter 1028 BF als Statthalterin von Gallys einsetzte. Arnhild kam als tyrannische Herrin der Stadt auf den Geschmack der Macht und des Pfründescheffelns, so dass sie auch nach dem Fall Rhazzazors in der Wildermark verblieb.

Sie hält ihre Position als Stadtherrin mit möglichst geringem Aufwand, indem sie sich mächtigeren Kriegsfürsten, die Gallys ihrem Herrschaftsbereich einverleiben wollen, scheinbar unterwirft und auf langwierige Belagerungen und Scharmützel möglichst verzichtet. Tatsächlich bleiben aber alle bedeutenden Zügel der Siedlung in ihrer Hand: Der mächtige Torwächtergolem, der das Stadttor freigeben oder versperren kann, gehorcht nur ihr. Zudem verfügt sie über eine loyale Garde und einige Günstlinge unter den Stadtbewohnern. Mit der Zeit hat sich Arnhild zu einer verschlagenen Frau im Hintergrund entwickelt, die andere gekonnt manipuliert. Sie versteht es, unpopuläre Entscheidungen so darzustellen, als würden sie von den übergeordneten Machthabern getroffen, so dass ihr Ruf besser ist, als es zu erwarten wäre. Nach außen hält sie eine Fassade von höfischer Kultur aufrecht, gewürzt mit einem Hauch von Verführung, dem schon der ein oder andere erlag. Sie gibt sich Zwölfgöttergläubigen gegenüber gerne als geläuterte Frevlerin, stolzen Adligen als Freundin ihrer Anliegen und den Schwarzen Landen als bereitwillige Verbündete. In Wahrheit ist sie jedoch nur sich selbst treu und genießt es, mit anderen zu spielen: Sie ist die erste, die einem unterliegenden Kriegsfürsten den Dolch in den Rücken rammt, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt.

Geboren: 997 BF *Größe:* 1,74 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun
Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Menschenkennerin, durchschnittliche und gewissenlose Stadtherrin, durchschnittliche Kriegerin
Besonderheiten: sucht nach einem adligen und standesgemäßen Gemahl, um ihren Anspruch zu untermauern.
Beziehungen: hinlänglich (wachsend)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Arnhild ist eine klassische, nicht gleich als solche erkennbare Gegenspielerin der Helden, die stets eine kultivierte Fassade aufrechterhält. Sie ist eine Meisterin darin, nur die halbe Wahrheit zu sagen, sich zu entschuldigen und Besserung zu geloben – und bei allem doch nur zu schauspielern. Möglich ist, dass die Helden in ihr eine vermeintliche Verbündete sehen, wenn sie gegen einen brutalen und unter Arnhilds Einfluss stehenden Kriegsfürsten vorgehen, der Gallys momentan besetzt hält.
Anmerkung: Arnhild wird in der Wildermark-Kampagne eine weitere Rolle spielen.

Leomar Almaderich Sigiswild vom Berg, Schwertfürst von Wehrheim

Als Mitglied einer der ältesten Adelsfamilien des Reiches lernte Leomar das Kriegshandwerk in Wehrheim, schloss als Jahrgangsbester ab, wurde zum gefeierten Held der Novadis im Khôm-Krieg und absolvierte eine Bilderbuchkarriere, die ihn in der Invasion der Verdammten bis auf den Posten des Reichserzmarschalls brachte. Doch so hoch der un-

erschütterliche Pragmatiker auch stieg, umso tiefer war sein Fall im Jahr des Feuers. Bei der Schlacht auf dem Mythraelsfeld verschlangen die dämonischen Angreifer sein Reichsheer, er selbst wurde schwer verwundet. Als der Thronräuber Answin von Rabenmund nach der Kaiserkrone griff, unterstellte sich Leomar mitsamt seinen Truppen dem zurückgekehrten Kaiser. In seinem gewohnten strategischen Kalkül, das keine persönlichen Eitelkeiten und Zimperlichkeiten duldet, hielt er den Rabenmunder für die beste Alternative, um das Reich vor dem Untergang zu retten, wurde jedoch mitsamt seinem neuen Herren in der Schlacht der drei Kaiser vor Gareth geschlagen.

Mit Hilfe Lutisana von Perricums und einiger Getreuer gelang ihm die Flucht in die Wildermark. Dort sammelte er versprengte und desertierte Reichssoldaten und anderes Waffenvolk um sich und machte Wehrheim zu seiner Stadt.

Leomar ist ein großer, kräftiger Streiter mit offenem Haar, Almadaner Schnauzer und deutlichen Narben im Gesicht. Oft trägt er feste Reiterkleidung, im Kampf benutzt er den Kavalleriesäbel *Wuthbrand* und einen Schild, der sein Löwenwappen zeigt. Wenn er heute als Schwertfürst über das Treiben in den Ruinen blickt und seine Streiter in Lohn und Brot sieht (wenn auch als Söldner), glaubt er daran, das Beste für sich und seine Soldaten aus den Ereignissen gemacht zu haben. Dennoch bleiben ihm Zweifel und stiller Hass auf die ungerechten Götter und sich selbst, was ihn immer häufiger zum Weinbecher greifen lässt. Der Schwertfürst sieht sich selbst jetzt noch als treuen Diener des Reiches, der nur das Beste wollte und dadurch letztendlich zu Fall kam.

War Leomar schon immer kühl und berechnend, so ist er nun geradezu verbittert geworden und scheint an nichts mehr wahre Freude zu empfinden. Er zeigt seinen Untergebenen gegenüber unnachgiebige Härte, sichert sich ihren Respekt aber dadurch, dass er auch bei sich selbst die gleichen Maßstäbe anlegt. Der einst so rondratreue Mann, der nur heiligen Mut über Effektivität stellte, ist nie im Rondra-Tempel anzutreffen, wird aber fast wöchentlich von der Hochgeweihten Junivera von Seshwick besucht (siehe rechts), die ihn – so sagt man – wieder auf den Pfad der Göttin führen möchte.

Geboren: 982 BF *Größe:* 1,91 Schritt
Haarfarbe: blond *Augenfarbe:* grau
Kurzcharakteristik: brillanter Söldnerführer und Stratege, desillusionierter Offizier
Besonderheiten: steht unter Reichsacht; auf ihn ist ein Kopfgeld in Höhe von 500 Dukaten ausgesetzt.
Beziehungen: hinlänglich (Söldner in der Wildermark, Kontakte in das Reich)
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Leomar kann als politisch Geächteter ein Gegner oder Ziel der Helden sein, wenn sie sich beispielsweise das auf ihn ausgesetzte Kopfgeld verdienen wollen. Ebenso kann er in der Wildermark als Verbündeter fungieren, wenn es gegen Dämonenhändler und ähnliche Schwarzkünstler geht. Vielleicht können die Helden Leomar aber auch einen Dienst erweisen, wenn seine Herrschaft über die Waldlöwen zu bröckeln droht oder sich eine Gelegenheit ergibt, die Reichsacht aufzuheben.

Ucurian von Rabenmund, Bruder der Fürstin Irmegunde

Kaiserin Rohajas Entschluss, Darpatien aufzuteilen und seiner Tochter, der rechtmäßigen Thronfolgerin der Fürstin, ihr Erbe vorerst zu verwehren, hat den reichstreuen Loyalisten zum Rebellen gemacht. Er, der gemeinsam mit Fürstin Irmegunde treu zu Rohaja gestanden hat, fühlt sich und die Rabenmunds von der Kaiserin verraten und ihrer angestammten Ländereien beraubt. Der Regentschaft der Travia-Kirche widersetzt er sich offen, hält er sie doch für einen Bruch göttlicher Gebote und Traditionen, dass weltliche und geistliche Macht streng zu trennen seien. Ucurian verlor deshalb Titel und Lehen und floh in die Wildermark.

Das alles hat ihn dazu bewogen, vor Kaiser Selindian Hal das Knie zu beugen, der seinen Anspruch und den seiner Tochter auf Darpatien bestätigt hat und ihm den Titel 'Kronverweser Darpatiens' verlieh. Sein Ziel ist es, die Region zu befrieden, mit den anderen darpatischen Marken zu vereinen und für seine Tochter Swantje Rahjandraël die Fürstenwürde zurückzugewinnen. Er vergisst trotz seiner Feindschaft zu Rohaja niemals, dass die kaiserlichen Soldaten im Grunde das Richtige wollen: die Wildermark befrieden. Je länger der Kampf andauert, desto verbitterter und verbissener wird sein Kampf, was ihn in moralische Konflikte stürzt.

Kurzcharakteristik: praiostreuer Ritter und Adliger der Mark (geboren 997 BF), der um sein Recht und das seiner Tochter kämpft.

Verwendung im Spiel: Ucurian ist der richtige Verbündete oder Auftraggeber für Helden, die zwar wider das Chaos, aber nicht zwingend für Rohaja streiten. Für kaisertreue Helden mag es zu einer moralischen Frage werden, ihre Waffen gegen Ucurian zu heben, der selbst nur das Gute will. Eine besondere Herausforderung stellt es dar, ihn mit Rohaja zu versöhnen, so dass diese ihre Kräfte vereinen.

Mit dem Wort der Götter

Junivera von Seshwick, Hochgeweihte der Rondra

Die alte Rondra-Geweihte hat in ihrem Leben schon viel erlebt, führte sie ihr Weg doch von Sklaverei in Al'Anfa und langem Aufenthalt im Orkland bis zur Würde der Garether Tempelvorsteherin. In der Schlacht in den Wolken wurde die inzwischen über 70 Sommer zählende Frau jedoch derart schwer verletzt, dass ihr Waffenarm amputiert werden musste und sie selbst lange Zeit in Fieberträumen daniederlag. Nach ihrer Genesung erfuhr sie vom Tod aller übrigen Rondra-Geweihten der Stadt und den Zerstörungen der Schlacht. Nach einigen weiteren, in stiller Einsamkeit im Allerheiligsten des Tempels verbrachten Nächten kehrte sie der Stadt ihren Rücken und ritt Richtung Norden.

Erst etwa ein Jahr später wurde sie wieder gesehen, als sie plötzlich in Wehrheim auftauchte und den alten Rondra-Tempel für sich beanspruchte. Sie erschlug einige Söldner, die sich das Allerheiligste als Ort für ihre Zechgelage ausgesucht hatten. Seitdem führt Junivera den fast zerstörten Tempel alleine und predigt den Söldnern von Rondras Geboten und dem Ruhm, der einen jeden aufrechten Streiter nach seinem Tod erwartet. Geliebt wird die Hochgeweihte, die das Söldnerleben und den Verfall von Rondras Geboten anprangert, von den eher Kor verehrenden Söldnern der Stadt nicht gerade, doch die meisten haben Respekt vor ihr.

Junivera ist von tiefem Ernst erfüllt, was die Ausübung ihres Glaubens angeht, weicht in ihrer Auslegung der kirchlichen Überlieferung jedoch in Vielem von der Lehrmeinung des Schwertbundes ab. Sie ist der festen Überzeugung, in ihrem Delirium nach der Schlacht in den Wolken mit dem Erzalveraniar Mythrael Zwiesprache gehalten und viel über das Wesen des Heldenzeitalters gelernt zu haben. Sie hält die Wildermark für eines der Schlachtfelder, auf dem der Kampf um das neue Zeitalter ausgetragen wird. Als Speerspitze des Gefechts sollen dabei die Seelen der auf dem Mythraelsfeld Verstorbenen dienen, denen sie eine rondragefällige Kriegerbestattung zukommen lassen will.

Diener des Götterfürsten in der Wildermark

Geweihte des Praios' sind in der Mark selten und wandeln auf schmalen Grat zwischen furchtloser Anprangerung von Unrecht und Anarchie (die schon einigen ein gewaltsames Ende bereitete), resignierender oder bequemer Aufweichung der Glaubensgrundsätze und blanker Ketzerei. Einige suchen im Zuge der Quanionsqueste (siehe Seite 182) nach dem verlorenen Licht der Kirche: In alten Schriften und zerstörten Tempeln, in Askese und Wanderschaft oder in der Aufgabe, den Menschen Halt im Glauben zu geben.

Hagen von Föhrenstieg, Burgherr von Auraleth

Wahrscheinlich wäre die Bannstrahlerfestung bei Wehrheim schon längst von goldgierigen Kriegsfürsten geplündert worden, hätte nicht Beschirmer Hagen von Föhrenstieg seine wenigen verbliebenen Ordensleute darauf eingeschworen, Auraleth und dessen jahrhundertealten Schätze (182 A) niemandem preiszugeben. Er will das alte Bollwerk des Praios-Kults auch durch finsterste Tage führen.

Das Gesicht des kahlen Mittsechzigers ist durch Irrhalkenfeuer versengt und er humpelt, doch seine Stimme ist noch immer kräftig – insbesondere, wenn Hagen Disziplinlosigkeit und mangelnde Frömmigkeit unter Bannstrahlern oder der Schutz suchenden Bevölkerung Aurleths tadelt. Zauberkundige duldet er nicht innerhalb der Mauern.

Nur wer ihn länger kennt, erblickt hinter dem starrsinnigen Dogmatiker einen Mann, der es bedauert, den Schutz der Schätze über die Hilfe für Flüchtlinge und den Kampf gegen die Anarchie in der Mark stellen zu müssen. Hin und wieder geht er Kompromisse in Bezug auf seinen Glauben ein, wenn er es als nötig erachtet – nie jedoch, ohne sich danach selbst zu geißeln.

Verwendung im Spiel: Hagen bietet inmitten der Wildermark mit Burg Auraleth eine sichere Zuflucht vor Raubrittern, Häschern von Kriegsfürsten und unnatürlichen Übeln. Dazu müssen sich Reisende der dogmatischen Strenge der Bannstrahler unterwerfen. Der Beschirmer kann gefangene Verbrecher verurteilen oder verfluchte Artefakte einschließen.

Albuin der Ketzer, der Sohn des Lichts

"Dein Schatten ist zu lang" oder "Du verdunkelst das Licht der Sonne" zischen die Anhänger Albuins des Ketzers ihren Opfern zu, bevor sie sie angreifen, gefangennehmen oder hinrichten. Die meisten Wildermärker erblicken den fanatischen Praios-Geweihten nur während der pompösen Gerichtszeremonien, bei denen Albuin – der 'Sohn des Lichts', wie er sich selbst nennt – als höchster Richter über Mensch, Tier und alle Dinge Deres auftritt. Im Fackellicht funkeln Albuins strahlend weiße Priesterrobe, die sieben Sphärenkugeln (die deutlich machen sollen, dass er noch über dem Boten des Lichts stehe) und die goldene Adlermaske auf seinem Haupt. Unnachgiebig spricht er selbst bei kleinen Vergehen Blutstrafen aus und lässt seine Schergen viele Geständnisse unter der Folter erpressen. Er verurteilt Dämonendiener, Besessene, Götterlose und alle, die seine Autorität anzweifeln, zu einem grausamen Tod. Zauberkundige jeder Art werden kategorisch festgesetzt und erst nach einer eingehenden Gewissens- und Seelenprüfung wieder entlassen. Wer nicht besteht, wie wohl jeder Anwender schwarzer Magie, kommt auf den Scheiterhaufen.

Albuin will – rabiater und bedingungsloser als es selbst dem Orden vom Bannstrahl behagt – ein reines Reich der Sonne schaffen, aus dem alle Übel vom flunkernden Händler über den wilden Ork bis zum zaubernden Elf und Dämon getilgt sind. Obwohl er sich nie als Kriegsfürst sehen würde, zieht er auf seiner 'heiligen Mission' durch die Wildermark, verlangt Opfergaben von der Bevölkerung oder plündert sie aus. Er beansprucht alles, was golden glänzt, als sein Eigentum. Seinem Wort folgen Dutzende Büßer und Geißler, Waffenschergen und ehemalige Bannstrahler.

Für viele Wildermärker ist der Fanatiker Segen und Schrecken zugleich, wenn seinen rauschhaften Hexenjagden neben vielen Unschuldigen auch einige echte Mordbrenner, Schwarzkünstler oder Satuarientöchter zum Opfer fallen.

Albuin von Bregelsaum war bis 1021 BF visionärer Tempelvorsteher und angesehener Illuminatus von Wehrheim, ehe sich sein Glaubenswahn so weit steigerte, dass er die Unterwerfung aller Königreiche und Kirchen unter den Praios-Kult forderte. Er hielt sich selbst für den leibhaftigen Sohn des Götterfürsten, gezeugt mit der Heiligen Hildemara von Wehrheim. Bevor die Inquisition des Ketzers habhaft werden konnte, verließ Albuin Wehrheim und die Praios-Kirche und zog als Wanderprediger durch viele Lande Aventuriens. Seine Stunde kam mit der Zeit der Katastrophen, der Glaubensunsicherheit und der Quanionsqueste: Die rücksichtslosen Predigten und die zwanglose Jagd auf Sündenböcke fielen bei vielen Verzweifelten auf fruchtbaren Boden.

Geboren: 976 BF
Kurzcharakteristik: meisterlicher Praios-Priester, charismatischer und wahnhafter Fanatiker
Besonderheiten: Albuin ist von Traumpulver (**SRD 99**) abhängig, dessen Genuss schon vor Jahren (bei Qualität F) seinen Glaubenswahn begründete.
Beziehungen: hinlänglich (bei Anhängern: immens)
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Wenn die Heldengruppe (oder einzelne zauberkundige, exotische oder 'verdächtige' Helden) nicht selbst ins Visier des Fanatikers gerät, kann er als – gefährlicher – Verbündeter gegen Finsterlinge oder manche Kriegsfürsten fungieren. Albuin zahlt viel (geraubtes) Gold für das seltene Traumpulver oder schickt Abenteurer aus, um es für ihn zu besorgen.
Anmerkung: Albuin wird von offizielle Seite nicht wieder aufgegriffen, Sie können ihn nach eigenem Gutdünken weiterverwenden. Er kann überall in der Wildermark auftauchen.

Verwendung im Spiel: Junivera ist ein zwölfgöttergefälliger Pol in der rohen Söldnerstadt und kann als Verbündete der Helden agieren. Durch ihre unorthodoxen Meinungen kann sie jedoch auch schnell mit den Helden aneinander geraten, sofern diese die kruden Ideen der Mythraels-Fanatikerin in Frage stellen. Auch die Kirche in Perricum könnte ein Interesse an Junivera entwickeln, wenn sie von der geradezu göttergleichen Verehrung erfahren, die den Walküren von der Geweihten entgegengebracht wird.

Xerwolf Xandros vom Berg, Nandus-Geweihter

Der Nandus-Geweihte und strikte Gegner der borbaradianischen Irrlehren ist eigentlich in die Wildermark gezogen, um gegen dortige Anhänger des Sphärenschänders vorzugehen und die finsteren Kultisten gar nicht erst in der instabilen Region Fuß fassen zu lassen. Hilfreich ist dem Spitzel und Forscher seine langjährige Erfahrung als Ketzerjäger in Diensten der KGIA. Nachdem er einigen Spuren

zu mysteriösen Vorkommnissen nachgegangen war, erkannte er jedoch rasch, dass die wahre Gefahr in der Wildermark nicht von Borbaradianern ausgeht. Stattdessen stolperte Xerwolf immer tiefer in eine Verschwörung hinein, deren Wurzel er im Kult des Namenlosen vermutet. Mit der gleichen Überzeugung, mit der er zuvor gegen die Gefolgsleute des gefallenen Nandus-Sohnes vorging, verfolgt er heute die Diener des Rattenkindes und sucht nach dem, der im Hintergrund die Fäden zieht. Seinem Ziel scheint er dabei jedoch kaum näher zu kommen: Nachdem er zwei kleinere lokale Zirkel zerschlagen hatte, verbreitete sich die Kunde von ihm unter den Kultisten recht schnell, so dass aus dem Jäger inzwischen ein Gejagter zu werden droht.

Verwendung im Spiel: Xerwolf kann bei seiner Suche nach dem Kopf der Namenlosen Kabale nicht jedem kleinen Hinweis selbst nachgehen. Wenn er Helden mit speziellen Missionen beauftragt, wird er ihnen zunächst nichts von der wahren Natur seiner Suche erzählen. Haben sie sich bewährt, weiht er die Gruppe ein und könnte mit den Helden gemeinsam Zirkel aufspüren, Hinweisen nachjagen und Kultisten zur Strecke bringen. Und vielleicht mag es ihnen sogar gelingen, tatsächlich das Zentrum des Rattennestes aufzustöbern (181 B). Die Helden können ihm überall in der Wildermark und der Umgebung begegnen.

Sonstige

Dergal Brandner, Viehbauer und -händler

Zu den reichsten Bauern der verarmten Wildermark zählt der aus Rommilys stammende Dergal Brandner, der sich von einem einfachen Marktschreier und Makler zwischen Viehhirten und -händlern zum Großgrundbesitzer gemausert hat. Unter teils undurchsichtigen Umständen kam er zu Land, Höfen und Herden in der Traviamark, in Hartsteen und der Baernfarnebene. Mit Almosen an die Bevölkerung, Geschenken an Kriegsfürsten, aber auch bedingungsloser Härte gegenüber hungernden Viehdieben halten er und seine bewaffneten Treiber die Herden zusammen und die Verluste auf den Weiden oder dem Trieb zu Märkten und Schlachthöfen gering. Brandner steht in dem Ruf, die Not von Bauern und Pächtern auszunutzen, und sich für ein Butterbrot deren Land oder Arbeitskraft unter den Nagel zu reißen.

Der Reichtum des stets lebenslustigen Mannes wird nur dadurch getrübt, dass er schwere Blessuren von einem Unfall trägt, der sich vor vielen Jahren beim Viehtrieb ereignet hat: Ihm fehlen auf der rechten Körperseite Auge, Unterschenkel, kleiner und Ringfinger. (181 C)

Verwendung im Spiel: Brandner mag Auftraggeber sein, der an freien Wegen, sicherem Viehtrieb, dem Aufgreifen von Wegelagerern und ruhigen Verhältnissen in der Nähe seiner Weiden interessiert ist. Ebenso kann er als herzloser Menschenschinder auftreten.

Er wird in Zukunft nicht mehr in offiziellem DSA-Material auftauchen und steht Ihnen zur freien Verfügung für Ihre Kampagnengestaltung.

Meisterin Yolande, Golembauerin

»Yolandes hochwertige Helfer für Haus, Hof und Heereszug« steht auf dem Werkstattschild der bekannten Golemschöpferin. Von ihrer Kunst zeugt bereits der hölzerne Türgolem *Portius*, auch wenn dessen Höflichkeit etwas zu wünschen übrig lässt. Meisterin Yolande konstruiert auf Wunsch wandelnde Stühle und Schatztruhen, vierarmige Leibwächter, Kampfgolems und Mauerbrecher aus Lehm, getarnt lauernde Rauch- und Rußgolems sowie Feuerbringer aus glühenden Kohlen. Voraussetzung ist nur, dass der Kunde (meist ein Kriegsfürst) genügend Geld und Geduld mitbringt, denn auch die als sehr schöpferisch geltende Golemmeisterin haucht im Jahreslauf nur einer Handvoll Kreationen Leben ein.

Die kauzige Handwerkerin, Alchimistin und gildenlose Magierin (Abschluss in Mirham, Zweitstudium Yol-Ghurmak) betrachtet ihre dämonische Kunst wertfrei und nutzorientiert, hat sich aber angewöhnt, gegenüber zwölfgöttergläubigen Auftraggebern lieber von "Lebensmagie" und "gezähmten Wundern der Elemente" zu sprechen, um keine unnötigen Abneigungen zu wecken. Gravierender ist da schon, dass Yolande – ebenfalls ziemlich wertfrei – für wirklich große Werke Menschenfänger bezahlt und bevorzugt Jungfrauen im blutmagischen Ritual opfert, um der Welt "neues, magisch geborenes Leben zu schenken". Abgesehen von ihren Kreationen liebt Yolande nur noch ihre Tochter abgöttisch, der sie jeden Wunsch von den Augen abliest. Das blondgelockte, verzogene Mädchen tollt häufig mit seinen Puppen – die natürlich allesamt sprechen und laufen können – in der weitläufigen Werkstatt umher oder schikaniert die Hausdiener.

Kurzcharakteristik: brillante Golembauerin ohne Moral, naive Mutter

Herausragende Zauber und Rituale: dämonische Belebung von Asche, Ruß, Rauch, glühenden Kohlen (Blakharaz) und Holz, Lehm, Leder, Wachs (Asfaloth)

Verwendung im Spiel: Falls sich die Helden nicht selbst einen Homunculus bauen lassen wollen, werden sie es eher mit Yolandes Kreationen (**MGS 84–87**) als mit der Meisterin selbst zu tun haben. Allerdings mag der Schlüssel zum Bezwingen des 'unbesiegbaren' Leibwächtergolems eines Kriegsfürsten bei dessen Erbauerin zu finden sein. Hilfe mag Yolande benötigen, wenn ihre Tochter von einem Kriegsfürsten entführt wurde, der damit ihre Dienste erpressen will. Oder ist die Kleine etwa nur die brillanteste Schöpfung der Meisterin?

Anmerkung: Es wird redaktionell nicht festgelegt, wo sich Yolandes Werkstatt befindet. Sie können Sie dort ansiedeln, wo es am besten in Ihr Konzept passt.

Blutfaust, ein wandernder Krieger

Geboren: 996 BF *Größe:* 2,03 Schritt
Haarfarbe: glatzköpfig *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: furchtloser Schwertkämpfer, Herausforderer und Kor-Mystiker (Kampffähigkeiten je nach Meisterentscheid und Wunsch, Kämpferhelden einen starken Gegner zu präsentieren)
Besonderheiten: beherrscht intuitiv Kräfte, die den Kor-Liturgien ähneln.
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: Die Helden können, wenn sie zufällig auf ihn treffen, von Blutfaust gefordert werden und nach bestandener Prüfung Hinweise auf mysteriöse Orte wie die Blitzspitze, die Blutkerbe oder das Mythraelsfeld erhalten. Gerüchte über den korgefälligen Krieger oder ein Auftrag des Wehrheimer Kor-Geweihten können sie jedoch auch gezielt auf die Spur des Mannes bringen. Hinter das Geheimnis von Blutfaust zu kommen ist ein Abenteuer für sich.
Anmerkung: Blutfaust wird in der Wildermark-Kampagne eine Rolle spielen.

Niemand kennt den Namen dieses Kriegers, der kurz nach dem Jahr des Feuers erstmals in der Region auftauchte. Er strotzt vor Muskeln, trägt fast nur Lendenschurz, ist mit einem martialisch gezackten Schwert bewaffnet und wird von einem schwarzen Panther begleitet. Blutfaust, wie er bald auf Grund seiner beeindruckenden Erscheinung und einem Hang zum rauen Handgemenge genannt wird, lässt mit seinem kalten Blick selbst den Mutigsten einen Schauer über den Rücken laufen. Er zieht rastlos durch die Region und fordert regelmäßig Bewaffnete zum Duell heraus. Wer seine Forderung ausschlägt, für den hat er nur Verachtung übrig. Doch wer in einem Kampf gegen ihn – der stets blutig verläuft, aber nicht zwangsläufig den Tod des Kontrahenten zur Folge hat – besteht, der kann sich Blutfausts Hochachtung sicher sein. Aber selbst solchen Kriegern

gegenüber hat der ewige Herausforderer seine Identität bisher nicht gelüftet. Gerüchte über ihn gibt es viele, doch die Wahrheit kennt niemand: Ist er ein im Krieg gestorbener und von Kor zurückgesandter Krieger? Ein durch die Blutlust in der Wildermark herbeigerufener böser Geist? Oder gar eine Erscheinung des Geifernden Schnitters selbst? (182 B)

Hamrax der Hämmerling

Das kleine und scheue Volk der Wehrheimer Hämmerlinge (184 B) ist nicht gerade dafür bekannt, sich Menschen bereitwillig zu zeigen. Hamrax bildet hierbei eine Ausnahme. Der für einen Hämmerling erstaunlich neugierige und offenherzige Kobold scheint die Nähe der Menschen geradezu zu suchen und streift selbst bei Tag gelegentlich durch die Ruinen der Stadt, um die 'Grolllinge' bei ihrem Tun zu beobachten. Mit 80 Jahren ist er für einen Hämmerling noch recht jung.

Hamrax hat es sich in den Kopf gesetzt, herauszufinden, ob Kobolde und Menschen nicht vielleicht gemeinsam die Stadt wieder aufbauen können, damit Wehrheim wieder in vollem Glanz erstrahlt. Hiermit steht er jedoch in Opposition zu den eher traditionell eingestellten Hämmerlingen um den greisen Meister *Ongbrax*, die sich nicht zu sehr mit den Menschen einlassen wollen.

Hamrax selbst steht den Menschen ebenfalls zwiespältig gegenüber, war er doch einst auf Burg Auraleth gefangen und sollte von den Bannstrahlern verbrannt werden, bevor einige wackere Helden ihn retteten. Aus dieser Zeit hat er noch eine profunde Abneigung gegen alles Praiotische übrig behalten, hält jedoch bunt gemischte und bewaffnete Gruppen oft für aufrechte Gesellen, wie er es bei seinen einstigen Rettern kennen gelernt hat.

Verwendung im Spiel: Hamrax kann als Retter der Helden auftreten, wenn diese in den Ruinen in Gefahr sind oder sonstwie eine helfende Hand in der Stadt benötigen. Als Gegner der Helden mag er wiederum auftreten, falls eines der Gruppenmitglieder offen Praios-Symbole am Körper trägt oder der Kobold der Meinung ist, dass die Gruppe eine Gefahr für seine Sippe darstellt. Auf Grund seiner Neugier kann Hamrax oft in Probleme geraten, wenn er beispielsweise einige missgünstige Söldner für tapfere Abenteurer hält und in ihre Gewalt gerät. Der junge Kobold ist vielleicht die einzige Möglichkeit, Kontakt zu der Hämmerling-Sippe herzustellen und sogar ein Bündnis zum Wiederaufbau mit den wundersamen Gestalten zu schließen.

Personen der Traviamark

Traviata und Trautmann von Rabenmund, das Erhabene Paar der Travia-Kirche

Gemäß den Gesetzen der Göttin darf nur ein verheiratetes Paar der Travia-Kirche vorstehen, und so lenken die Erhabenen Traviata von Rabenmund m.H. und Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund j.H. gemeinsam die Geschicke des Kultes und nunmehr auch der Traviamark.

Die beiden Geweihten sind grundverschieden: Traviata ist eher dem Spirituellen verhaftet, zurückgezogen sucht sie in Gebeten Zwiesprache mit ihrer Göttin. Seit dem Wunder von Rommilys weiß sie sich von der Herrin erhört. In Klausur ringt sie um Visionen Travias, in der Hoffnung, nach ihrer Weisung aus der Mark Travias Land auf Deren zu machen. Traviata ist überaus sittenstreng und unterstützt alle Vorschläge, die eine Verschärfung oder striktere Einhaltung der Sittengesetze nach sich ziehen oder die die Reichen dazu verpflichten, ihren Besitz mit den Armen zu teilen.

Die wachsenden Forderungen nach mehr Travia-Hinwendung mögen im Laufe der Jahre zu einem zunehmenden Problem in der Mark werden, was insbesondere den Kronverweser in Schwierigkeiten bringen könnte.

Trautmann ist dem Weltlichen zugeneigter, er weiß, dass das Reich der Göttin nur mit den Menschen und nicht mit Heiligen errichtet werden kann. Das bedeutet nicht, dass er Untugenden oder Unzucht dulden würde. Er teilt Traviatas Vision von einem gesegneten Land der Travia und bemüht sich, die Erkenntnisse aus ihren Visionen Wirklichkeit werden zu lassen. Der Erhabene Vater ist gebildet und charismatisch, und dies weiß er einzusetzen, um Zweifler auf seine Seite zu ziehen.

Traviata von Rabenmund m.H., Erhabene Mutter
Geboren: 997 BF
Kurzcharakteristik: brillante Mystikerin
Besonderheiten: Traviatas zunehmende Vergeistlichung führt dazu, dass sie sich von den weltlichen Dingen mehr und mehr entfremdet.
Beziehungen: als Oberhaupt der Travia-Kirche immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Helden werden der Erhabenen Mutter nur selten persönlich begegnen. Mit ihren Visionen gibt sie aber den Ausschlag für Missionen und steht als geistlicher Beistand in Zeiten allerhöchster Not bereit.

Trautmann Fjoldrijn von Falkenberg-Rabenmund j.H., Erhabener Vater
Geboren: 994 BF
Kurzcharakteristik: gutmütiger Lenker der Travia-Kirche, der mit beiden Beinen im Leben steht.
Besonderheiten: Die Ereignisse während der Belagerung von Rommilys, als er durch einen Anschlag von Asmodeus beinahe sein Leben und sein Seelenheil eingebüßt hätte, haben tiefe Spuren hinterlassen. Die Wesensveränderungen, die beinahe zu einem Zerwürfnis mit seiner Gattin geführt hätten, haben Selbstzweifel aufkeimen lassen, ob er stark genug ist, seinem hohen Amt gerecht zu werden.
Beziehungen: als Oberhaupt der Travia-Kirche immens
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Helden werden dem Erhabenen Vater nur selten persönlich begegnen. Dennoch ist es möglich, dass sie in seinem Auftrag wider schändliche Umtriebe jedweder Art in den darpatischen Marken oder den Schwarzen Landen ausgesandt werden.

Cordovan von Rabenmund, Kronverweser der Traviamark

Der hagere Mittvierziger trat schon in jungen Jahren der Kirche der Göttin des Herdfeuers bei und erlebte einen raschen Aufstieg, nicht zuletzt durch die Protektion seiner Mutter Aldessia, der er sein politisches Gespür verdankt.

Er verdiente sich Meriten sowohl bei der Verwaltung eines Klosterguts in Darpatien wie später auch als Vertreter der Travia-Kirche im Kollegium der Zwölfgötter zu Gareth und als Berater von Reichsregentin Emer und gilt als besonnener Diplomat. Seine Ernennung zum Kronverweser der Traviamark Anfang 1029 BF durch das in weltlichen Angelegenheiten nur wenig beschlagene Hohe Paar war denn auch für viele keine Überraschung.

Trotz seines steilen Aufstiegs hat Cordovan auch die dunklen Seiten des Lebens kennen gelernt und sich eine gewisse Demut und Bescheidenheit bewahrt: Bei dem bislang schlimmsten Schicksalsschlag schnitten Räuber dem bis dahin so wortgewandten Geweihten seine Zunge heraus. Der 'stumme Herr', wie er seitdem in der Traviamark genannt wird, ist oftmals in Rommilys anzutreffen, wo er mit großem Eifer und Pflichtbewusstsein die Verwaltung der Provinz leitet.

Er hat bislang großes Geschick dabei bewiesen, zwischen den Wünschen der Travia-Kirche und denen der Bürger der Traviamark auszugleichen. Seine kluge Politik sorgt dafür, dass die durch Krieg und Entbehrungen gebeutelte Provinz allmählich wieder Tritt fasst. Allerdings ist es ein tägliches Lavieren zwischen den teils widersprüchlichen Interessen und es bleibt abzuwarten, ob Cordovan der Balanceakt auf Dauer gelingt.

Geboren: 984 BF *Größe:* 1,77 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: meisterlicher Politiker, Travia-Geweihter mit großer Ausstrahlung
Besonderheiten: stumm
Beziehungen: sehr groß in der Traviamark, groß in der Travia-Kirche und im Neuen Reich
Finanzkraft: groß (als Kronverweser, ansonsten hinlänglich)
Verwendung im Spiel: Als oberster weltlicher Herr der Traviamark bedarf er des Öfteren des Beistands fremder Abenteurer, beispielsweise um einen Kriegsfürsten zur Räson zu bringen, oder aber wenn es um eine politisch delikate Angelegenheit geht, mit der die Kirche nicht in direkte Verbindung gebracht werden soll. Sollten sich die Helden indes auf die Seite eines Gegners der Travia-Herrschaft schlagen, an lästerlichen Geschäften mitverdienen wollen oder aber massiv wider die Gebote der Kirche verstoßen, lernen sie ihn als erbitterten Gegner kennen.

Niobella Ehrenfels, Leib-Secretaria des Kronverwesers und Spionin

Information ist alles und wer den Gegner kennt, kann ihn leichter bezwingen. Niobella berichtet ihrem Herrn, Ucurian von Rabenmund (siehe Seite 158), regelmäßig über die neuesten Entwicklungen und Pläne, warnt ihn oder gibt ihm Ratschläge, wie er die Bemühungen des Kronverwesers sabotieren kann. Als Schülerin des einstigen KGIA-Agenten Espinosa von Sturmfels (siehe Seite 164) versteht sie sich darauf, Menschen zu manipulieren und für sich einzuspannen. Sie ist eine Meisterin der Verstellung und jede Lüge wird auf ihrer Zunge lautere Wahrheit.

Weder Niobella noch Ucurian ahnen, dass Cordovan ihr Spiel längst durchschaut hat und sie inzwischen dazu benutzt, gezielte Halb- oder Fehlinformationen an Ucurian weiterzugeben. Auf diese Weise manipuliert er diejenigen, die ihn zu manipulieren versuchen, und kann sich gleichzeitig einigermaßen sicher sein, es nicht mit weiteren Spionen Ucurians zu tun zu bekommen.

Dass der praiosgläubige Ucurian auf eine Spionin zurückgreift, zeigt das Ausmaß seiner Verzweiflung.

Verwendung im Spiel: Sowohl als Gegnerin oder als Verbündete, je nachdem ob die Helden eher der Travia- oder der Adelsherrschaft zuneigen, zumeist jedoch als freundliche und zurückhaltende Ministeriale in den Diensten des Kronverwesers.

Roderick von Rabenmund j.H., Landvogt zu Dettenhofen und Oberster Gerichtsherr der Traviamark

Der skandalumwitterte Roderick von Rabenmund hat mehr als einmal die Fahne gewechselt, um das Beste für sich herauszuholen. Roderick wurde durch zahlreiche Skandale, wie den ungeklärten Tod seiner ersten Frau, und viele Affären bekannt. Dennoch hat er es durch Geschick, Intrigen und Lügen, aber auch bedingungslosen Einsatz verstanden, dass die Travia-Kirche ihn nicht nur als Vogt bestätigt, sondern zum obersten Gerichtsherren der Mark gemacht hat. Roderick hat sich dafür beim Streit um die Fürstenkrone frühzeitig auf Seite der Kirche und somit gegen seine Familie gestellt. Mit dieser Entscheidung besiegelte er die Kapitulation und Flucht seines Vetters Ucurian in die Wildermark.

Seine Aufgabe als oberster Gerichtsherr der Traviamark versieht er gewissenhaft. Er ist als überaus scharfer Verfolger aller Unsitte und Frevelei bekannt. Dass ihm als Richter ein Teil der Bußzahlung bzw. der Habe eines zum Tode Verurteilten zukommt, mag manches Urteil durchaus beeinflussen, so wie eine insgeheime Zuwendung zum rechten Zeitpunkt für ein mildes Urteil sorgen kann.

Verwendung im Spiel: Helden sind immer in Gefahr, mit dem Gesetz in Konflikt zu kommen – und sei es auch aus lautersten Absichten. Ob sich die Begegnung mit dem Gerichtsherren glimpflich oder eher unangenehm gestaltet, hängt in hohem Maße von ihnen ab.

Swantje Rahjandraël von Rabenmund ä.H.

Fürstin Irmegunde von Rabenmund, die ehe- wie kinderlos blieb, bestimmte 1020 BF die erstgeborene Tochter ihres Bruders Ucurian zu ihrer Erbin. Die strenge Erziehung, erst am fürstlichen Hof, später als Knappin Herzog Jast Gorsams, hat das Mädchen vor der Zeit reifen lassen und sie gezwungen zu lernen, ihren starken Willen einstweilen hintenan zu stellen. Mit ihrem Talent für Politik und Diplomatie ist sie eine echte Rabenmund. Allerdings verleugnet sie auch nicht das rondrianische Blut ihrer Mutter.

Für Jast Gorsam ist die Prinzessin vor allem eins: eine Figur im Spiel der Macht. Er nutzt Swantje Rahjandraël als Druckmittel gegen ihren Vater und damit indirekt auch gegen Kaiser Selindian Hal. Außerdem erhofft er sich, eines Tages über sie politischen Einfluss in den darpatischen Marken nehmen zu können.

Geboren: 1015 BF
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: jugendliche Prinzessin, die um Anerkennung ringt
Besonderheiten: Ihr Schwertvater Jast Gorsam verfügt über sie wie eine Geisel. Das nimmt sie momentan noch klaglos hin, wartet aber darauf, seiner Obhut zu entfliehen und ihr Schwert und ihr Leben Darpatien zu weihen.
Beziehungen: in den darpatischen Marken sehr groß, sonst groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: hoffnungsvolle Prätendentin auf den Fürstenthron, die ihren Anspruch noch durchsetzen muss. Ihr Ziel ist es, Darpatien wieder unter ihrer Herrschaft zu einigen – wozu sie Heldenhilfe benötigen wird. Umgekehrt können sich die Helden aber auch gegen ihre Ansprüche stellen, vor allem wenn Swantje diese vor der Zeit mit Gewalt durchsetzen will. Nordmarkentreue Helden könnten auch im Auftrag Jast Gorsams dafür sorgen, dass ihm Swantje als Geisel erhalten bleibt.

Swantje Rahjandraël ist eine für ihr Alter sehr ernsthafte Maid, die sich Darpatien und ihrem Schwur gegenüber der Fürstin tief verpflichtet fühlt. Ihre erblühende Schönheit und ihr trauriges Schicksal als Erbin mit ungeklärtem Anspruch machen sie zum Mittelpunkt minniglicher Anbetung manch jungen Ritters. Swantje Rahjandraël schmeichelt das, aber der Tag wird kommen, an dem sie 'ihre Ritter' dazu auffordern wird, ihr bei der Befriedung ihres Fürstentums beizustehen. Es ist nicht damit zu rechnen, dass sie damit bis zum Ablauf der sieben Jahre warten wird, auf die die Herrschaft der Golgariten und der Travia-Kirche nach dem Willen der Kaiserin begrenzt sind.

Mutter Trauthildis, Travia-Geweihte und Gegnerin der Travia-Herrschaft

Mutter Trauthildis dient seit mehr als dreißig Jahren voller Demut Travia und widmet sich vornehmlich der Armenpflege. Bislang war sie eine folgsame Dienerin, die mit ihrer Kirche im Einklang war, doch das hat sich grundlegend gewandelt, seit diese die Macht in der Mark in den Händen hält. Trauthildis bezweifelt, dass es göttingefällig sei, wenn sich die Geweihten der Frage der Besteuerung der Händler oder der militärischen Verteidigung der Mark widmen, statt sich um die Armen und Bedrängten zu kümmern. Noch verfügt die Geweihte nur über geringen Einfluss, was sich in den kommenden Jahren aber ändern kann.

Verwendung im Spiel: Begegnungen mit der frommen, im Volk beliebten Mutter Trauthildis sind insbesondere für traviagläubige Helden eine Herausforderung. Zum einen widersetzt sie sich ihren kirchlichen Führern und stellt sich damit außerhalb des Rechts, zum anderen ist sie dennoch eine Geweihte der Göttin, die Respekt verdient. Es ist also nicht leicht, die richtigen Mittel zu finden, um einen Aufruhr, den ihre Predigten angezettelt haben, zu befrieden. Und vielleicht lassen sich die Helden sogar von ihr überzeugen.

Custos Lumini Anshelm Horninger

Der Praios-Geweihte und Geheime Inquisitionsrat legt einen sprichwörtlichen Feuereifer an den Tag, die Flamme des Götterfürsten in Rommilys hochzuhalten. Dabei kann ihn auch nicht beirren, dass der Tempel so bald nicht wieder geweiht werden kann, es sei denn, die Quanionsqueste (siehe Seite 182) wäre erfolgreich. Seine fulminanten Predigten ziehen selbst diejenigen in ihren Bann, die Praios nicht allzu sehr verehren. Der Sohn einfacher Bauern hat nicht vergessen, wie man die Sprache des Volkes spricht, was ihm die Herzen der einfachen Leute öffnet.

Kurzcharakteristik: charismatischer Geweihter des Götterfürsten, dessen ebenso flammende wie lautstarke Predigten selbst einen Ork zum Zuhören bringen können
Geboren: 987 BF
Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* hellblau
Besonderheit: Anshelm Horninger ist ein strikter Vertreter der Lehre, dass Adelsrecht und Kirchenrecht praiosgewollt geteilt sind.
Verwendung im Spiel: vornehmlich als weltlicher Vertreter des Götterfürsten, der den Helden Beistand vor einer gefährlichen Queste in die Schwarzen Lande geben kann oder aber sie selbst für eine Mission anwirbt.
Zitat: "Sehet sein Licht in seiner Reinheit, es wird die Verderbtheit aus euren Herzen brennen!"

Praiodane Almira Werckenfels, Spektabilität der Akademie zu Rommilys

Die ebenso im Feld wie in Lehre und Forschung erfahrene Magierin versucht, den alten Einfluss der Rommilyser Akademie wieder zurückzugewinnen und den Status der Schule als bedeutende Reichsakademie zu festigen. Als strikte Kämpferin gegen die Schwarzen Lande ist sie erpicht darauf, die Wildermark aus dem Chaos zu befreien und gegen widernatürliche Umtriebe in der Rabenmark vorzugehen. Die Erlebnisse während der langen Jahre des Kriegs und insbesondere bei der Besetzung von Rommilys haben zur Folge, dass Werckenfels den Kampf nur noch vehementer führt. Dass sie dabei die Gesetze der Weißen Gilde mitunter reichlich dehnt, verschafft ihr nicht nur Freunde.

Werckenfels arbeitet – mit begrenztem Erfolg – daran, ein eigenes Agentennetz aufzubauen (vornehmlich aus Magiern), um den Verlust der KGIA aufzufangen.

Geboren: 973 BF
Haarfarbe: blond mit grauen Strähnen *Augenfarbe:* hellgrau
Kurzcharakteristik: brillante Hellsichtmagierin und einflussreichste Zauberkundige der Traviamark
Herausragende Zauber und Rituale: vollendete Hellsichtmagierin, exzellente (und nicht allen bekannte) Kenntnisse in vielen Beherrschungs- und Verwandlungszaubern
Verwendung im Spiel: Auf der Suche nach Schergen, Dämonenbuhlen und Paktierern können Helden der Magierin höchst nützlich sein, zumal, seit man nicht mehr auf die Hilfe der KGIA oder der Bannstrahler zählen kann. Andererseits müssen alle, die nicht dem rechten Pfad der Magie folgen, sie fürchten. Als Akademieleiterin dürfte die strenge und spröde Praiodane bei Helden, die die Akademie absolviert haben, einen prägenden Eindruck hinterlassen haben. Für Praiodane ist es außerdem eine Selbstverständlichkeit, dass Absolventen der Schule sich ihr nicht verweigern, wenn sie Streiter für eine gefährliche Mission benötigt.

Linory von Kalmbach, Fernhändler und Bankier

Dem einst reichsten Mann von Rommilys ist es gelungen, zumindest einen Teil seines Vermögens vor dem Krieg in Sicherheit zu bringen. Der exilierte Adliger aus dem Lieblichen Feld verdankt er einen großen Teil seines Vermögens Kreditgeschäften. So wie der Krieg erst zu erheblichen Verlusten geführt hat, so sorgt er nun dafür, dass der Geldhunger für den Wiederaufbau erneut die Kassen füllt.

Kalmbach vereinigt das Selbstverständnis des Adels, der seine Überlegenheit als göttergegeben nimmt, mit dem Geschäftssinn des Bürgers. Die Herrschaft der Travia-Kirche kommt ihm dabei alles andere als gelegen. Zwar hat auch die Kirche Bedarf an Darlehen, diese ist aber weit weniger zu Zugeständnissen bereit, wenn sie säumig bleibt, oder fordert gar, im Namen der Barmherzigkeit eine Schuld zu erlassen. Der geschickte Geschäftsmann versucht sich zwar zu arrangieren und gibt sich gerne als großzügiger Gönner, wenn aber eines Tages die Rabenmunds auf ihr Recht auf die darpatische Krone pochen, dürfte er zu ihren verborgenen Unterstützern gehören.

So sehr von Kalmbach auf seinen tadellosen Ruf bedacht ist, ganz rein ist seine Weste nicht. Viele Handwerker, vornehmlich Spinner, Weber und Tuchscherer, sind ihm quasi hörig, weil sie durch Darlehen in Abhängigkeit geraten sind. Sorgen bereitet ihm sein ältester Sohn Nino, der ein leichtlebiger Tunichtgut ist.

Besonderheit: Von Kalmbach gehörte all die Jahre zu den heimlichen Unterstützern von Answin von Rabenmunds, was er jedoch geschickt zu verheimlichen verstand.

Verwendung im Spiel: Linory von Kalmbach bedarf der Helden auf mannigfache Weise: als Leibwächter oder Transportbedeckung, um Konkurrenten anzuschwärzen oder auszuschalten, um seinem Sohn aus der Klemme zu helfen oder aber um das Haus Rabenmund bei ihrem Kampf um die Krone zu unterstützen. Selbstverständlich ist er auch als Gegenspieler der Helden gut geeignet.

Zitat: "Was zählt schon das dem Ritter von Praios gegebene Privileg zu herrschen, wenn der es mir doch billig um ein paar Münzen feilbietet!"

Die ehrenwerte Gesellschaft – zwielichtige Familien in Rommilys (187 A)

Die Finsterbinges

Die Finsterbinges verstehen es wie kaum eine andere Familie, die Fäden in der Stadt zu ihren Gunsten zu ziehen. Selbst wenn ihr Einfluss durch die Geschehnisse im Jahr des Feuers geschwunden ist, besteht kein Zweifel daran, dass sie nicht locker lassen werden, den alten Glanz neu erstehen zu lassen. Man darf vermuten, dass sie binnen der nächsten Jahre erneut über Gefolgsleute an vielen entscheidenden Positionen in der Stadt verfügen werden.

Die Finsterbinges haben es mit ihren zwielichtigen Geschäften nicht nur zu Vermögen, sondern auch zu Ansehen gebracht. Sie verkehren in der guten Gesellschaft und residieren in einer Villa in Aldeburg.

Sich mit den Finsterbinges anzulegen heißt, sich mit dem Tod einzulassen. Verräter, Abtrünnige und Schnüffler werden unnachsichtig verfolgt, und die Familie verfügt über eine große Schar von Schergen, die jedem Widersacher das Leben schwer machen können. Unter der Führung von Fredo Finsterbinge (siehe rechts) widmet man sich Geschäften wie der Schutzgelderpressung, dem Waffenhandel, Betrug, Fälschereien und Auftragsmorden.

Die Wolfsfelder

Ein erbitterter Konkurrent der Finsterbinges ist die Familie Wolfsfelder, unbestrittener Herrscher über alle illegalen Geschäfte im Hafen. Als Tarnung unterhalten die Wolfsfelder ein Fuhrunternehmen, das bis zur Eroberung der Stadt eines der bedeutendsten Unternehmen dieser Art in Rommilys war.

Der Begründer der Sippe war ein einfacher Mann, der sich durch Bauernschläue und Brutalität nach oben gearbeitet hat. Allein das ist schon ein Grund für die sprichwörtliche Rivalität zwischen Wolfsfeldern und Finsterbinges, die vor einigen Jahren in einer blutigen Auseinandersetzung gipfelte, der Familienmitglieder auf beiden Seiten zum Opfer fielen. Unter der Führung von *Isira Wolfsfelder* (siehe rechts) hat man den Streit mit den Finsterbinges einstweilen auf Eis gelegt. Isira weiß, dass die Familie einer offenen Auseinandersetzung momentan nicht gewachsen wäre. So beschränkt sie sich darauf, möglichst große neue Pfründe für ihre Familie zu sichern und so ihre Macht zu mehren.

Die Nebelsteiner

Als scheinbar wohlsituierte Viehhändler, die unter reichen Bürgern und Patriziern ein und aus gingen, verdiente die Familie Nebelsteiner einen Großteil ihres Vermögen mit Schutzgelderpressung, Schmuggel, Einbrüchen und Hehlerei. Nach dem Tod ihres Familienoberhaupts und weiterer Mitglieder schwand die Macht der Familie zusehends. Der Verlust ihres legalen Geschäfts durch Asmodeus' Feldzug hat ein Übriges bewirkt.

Dennoch lässt der jüngste Spross der Familie, *Jartan*, nicht locker. Gern würde er die Nebelsteiners wieder zu dem machen, was sie einst waren.

Verwendung im Spiel: Es liegt völlig in Ihrer Hand, wie gefährlich Sie diesen Gegner ausgestalten. Er eignet sich für Grünschnäbel ebenso wie für ausgebuffte Heroen. Geschickte Helden können sich die Rivalität der Sippen zunutze machen.

Fredo Finsterbinge

Die Finsterbinges (187 A) zählen zu den wohlhabendsten und einflussreichsten Familien von Rommilys. Über Ausmaß und Herkunft ihres Reichtums kursieren bestenfalls vage Gerüchte. Unter den Augen der Travia-Kirche gedeihen die dunklen Geschäfte der Familie und das umso mehr, seit die strengen Gesetze der Kirche Glücksspiel und Prostitution nur noch lukrativer machen.

Fredo Finsterbinge (geboren 1000 BF, dunkelbraunes Haar, dunkle Augen, 1,80 Schritt, schlank) führt seit 1028 BF die Geschicke seiner Sippe. Viele unterschätzen den jungen Mann, der sich als Lebemann gibt und gerne seine Zeit mit Nino von Kalmbach (siehe Seite 163) bei eitlem Zeitvertreib verbringt. Fredo ist ein überaus berechnender, kalter Mann, der sich nicht scheut, über Leichen zu gehen, wenn es den Interessen seiner Familie dient, und der alles und jeden nach seiner Nützlichkeit bemisst.

Fredos engster Vertrauter ist sein Mentor *Orso Carta*, der ihn lange Jahre unterwiesen hat. Man sieht Fredo nie ohne seine Leibwächter.

Kurzcharakteristik: der Wolf im Schafspelz

Verwendung im Spiel: vornehmlich ein überaus gefährlicher Gegenspieler, der über Einfluss und loyale Schergen verfügt. Es kann ebenso gut sein, dass sich phexgefällige Helden unvermutet auf der Lohnliste der Finsterbinges wiederfinden.

Zitat: "Man sollte Angst und Respekt nicht verwechseln. Das eine ist nützlich, das andere unerlässlich."

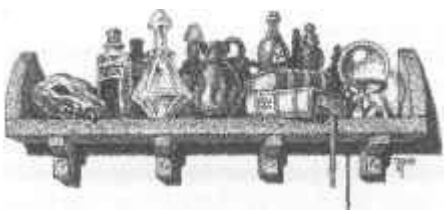
Weitere ausgewählte Persönlichkeiten der Traviamark

Eine illustre Figur ist **Espinosa von Sturmfels**, Junker zu Drachenschwinge, ein passionierter Sammler von Antiquitäten, aber auch von Informationen. Er studiert jeden dunklen Fleck auf den weißen Westen angesehener Bürger und wägt sorgfältig ab, ob es lukrativer ist, den Missetäter zu verkaufen oder sich das eigene Schweigen bezahlen zu lassen.

Isira Wolfsfelder ist eine zierliche Person von durchscheinender Schönheit. Doch ihr Äußeres täuscht, denn sie ist eine harte, kühle und berechnende Frau, die weiß, was sie will. Sie steht der Familie der Wolfsfelder vor (siehe Kasten), die erbitterte Konkurrenten der Finsterbinges sind. Isira hat geschworen, Fredo Finsterbinge zu töten, den sie für den Tod ihres älteren Bruders verantwortlich macht.

Hinter der harmlosen Fassade des Wirts einer Pilgerherberge verbirgt sich ein Agent der Schwarzen Lande. **Lorion Dunefried,** ein Gefolgsmann Balphemörs von Punin, weiß, dass er kaum auf Unterstützung seines Herren hoffen kann, der damit beschäftigt ist, seine eigene Position zu festigen. Dennoch tut er, was er kann, um die Wildermark weiter zu destabilisieren, indem er Nachschub und Unterstützung aus der Traviamark sabotiert.

Selfmina von Torbelstein, eine Ritterin aus dem Wehrheimer Land, die durch den Krieg um Hab, Gut, Titel und Heimat gebracht worden ist, will sich für ihr Schicksal rächen – gleich an wem. Vermutlich ist sie eigentlich ein Fall für die Noioniten, was indes nicht heißt, dass sie nicht klaren Verstandes wäre, wenn sie sich zum Gefecht stellt. Die Raubritterin hat eine Schar von Haderlumpen um sich geschart, die ihr folgen, solange sie sich einen Vorteil davon versprechen.



Personen der Rabenmark

Borondria, Großmeisterin der Golgariten

Die Großmeisterin des Golgariten-Ordens erscheint auf den ersten Blick unscheinbar und still, wie man es von einer Frau erwarten darf, die sich dem Herrn Boron verschrieben hat. Ihre geringe Körpergröße lässt Beobachter leicht zu dem Schluss kommen, sie sei eine zierliche Hochstaplerin, die in einer Kriegerrüstung einherstolziert. Borondria unternimmt nichts gegen eine solche Verharmlosung ihrer Person. In den dunklen Augen der zeitlosen und kahlköpfigen Frau findet man jedoch nicht nur den sanften Blick Marbos wieder, sondern auch den Willen Uthars, des unerbittlichen Jägers.

Mit wenigen leisen Worten führt sie den Orden seit 1020 BF, als Lucardus von Kémet, ihr Vorgänger im Amt, die Golgariten verriet und sich der Herrin der heulenden Finsternis verschrieb. Wie schon bei diesem ist fast nichts über Borondrias Vergangenheit bekannt. Man weiß nur, dass sie früher Hochgeweihte im traditionsreichen Boron-Tempel zu Brig-Lo war und an der Seite Leomars vom Berg in den Khômkrieg zog. Zusammen mit einigen Getreuen (darunter auch Lucardus und Markgraf Gernot) verteidigte sie dabei erfolgreich ein Boron-Orakel in der Wüste vor dem Zugriff der Al'Anfaner. Danach hatte man nichts von ihr gehört, bis sie als neue Großmeisterin den Orden in die Dritte Dämonenschlacht führte. Im Angesicht der steten Bedrohung durch ein Reich der Untoten mehrte sie den Einfluss der Golgariten. Mit der Errichtung der Rabenmark fruchteten die jahrelangen Bemühungen Borondrias um eine Landnahme nach dem Vorbild des Theaterordens. Sie selbst hält sich nur selten in der Mark auf und befindet sich im Hauptkloster der Golgariten im Kosch sowie auf Reisen und Visionsquesten, die sie durch halb Aventurien führen.

Geboren: 985 BF *Größe:* 1,62
Haarfarbe: schwarz (kahl geschoren) *Augenfarbe:* schwarz
Kurzcharakteristik: brillante und sinnsuchende Boron-Geweihte, meisterliche Kriegerin
Besonderheiten: führt den geweihten Enduriumrabenschnabel 'Târnur'shin'
Beziehungen: groß (immens in der Puniner Boron-Kirche)
Finanzkraft: minimal (persönlich; mit Zugriff auf Ordensfinanzen groß)
Verwendung im Spiel: Während ihrer gottbefohlenen Questen schließt sie sich gerne anderen Reisenden an, ohne ihre wahre Identität preis zu geben. Zusammen mit Borondria können Helden die Relikte der verschiedenen aventurischen Todeskulte erforschen und tief in die Geheimnisse der Boron-Kirche eintauchen.
Zitat: »Reue ist immer nur der zweite Schritt. Der erste ist, nicht zu freveln.«
»Im Tode sind alle gleich, doch wer will sagen, wo das Sterben beginnt?«

Gernot Aiwulf Lahîris von Mersingen ä.H., Markgraf der Rabenmark und Großkomtur der Golgariten

Nach ruhmreichen Taten in der Schlacht von Eslamsbrück wurde der (nicht geweihte) Golgarit zum Herrn der Landgrafschaft Trollzacken ernannt, ehe Kaiserin Rohaja Gernot 1028 BF zum Markgraf der neu ausgerufenen Rabenmark bestallte. Der Spross und Hüter der Stammburg des alten Adelshauses Mersingen ist ein Paradebeispiel für einen Ordensritter: Ein Hüne mit der Schulterbreite eines veritablen Kleiderschranks, der die schwarze Rüstung und den weißen Wappenrock der Golgariten mit Stolz trägt.

Im Kampf gegen Orks und Al'Anfaner Häretiker gestählt, brachte er seine Waffenbrüder stets lebend zurück. Gernot gilt als geradliniger, unsanfter Herrscher, dessen große Stärke ist, sich auch vom Schrecken der Feinde und in Notzeiten nicht entmutigen zu lassen. Als Großkomtur ist Gernot der Stellvertreter der Großmeisterin und führt die Ordensgeschäfte, solange Borondria auf Reisen ist. Seine Bemühungen gelten ganz und gar dem Kampf gegen die Warunkei. Mit dem Haupttempel der Boron-Kirche zu Punin ringt er in Depeschen um Gold, Priester und Pferde für die Mark. Er schätzt Taten, nicht Titel und alte Rechte. Aus seiner Sicht haben viele Adlige, die noch heute Anspruch auf verlorene Lehen in den Schwarzen Landen erheben, zu wenig für den Kampf gegen die Finsternis geleistet.

Geboren: 979 BF *Größe:* 1,90 Schritt
Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* grün
Kurzcharakteristik: Durchschnittlicher Lehnsherr, vorbildlicher und brillanter Ordensritter (Akoluth)
Besonderheiten: holt sich vor größeren Kämpfen den Rat einer angeblich prophetisch begabten Novizin ein. (187 B)
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Seit seiner Begegnung mit den Sieben Gezeichneten greift Gernot gerne auf außenstehende Helden zurück, die Dinge vollbringen können, an denen Ordensmitglieder scheitern würden. Als höchste weltliche Autorität in der Rabenmark kann Gernot Anführer im göttlichen Auftrag wider die Untoten sein – aber auch rücksichtsloser Alleinherrscher, wenn er ein Ziel über alle Belange anderer stellt.

Weitere Persönlichkeiten der Rabenmark

Der Boron-Geweihte **Aedin zu Naris** ist Prätor von Sankta Boronia und gleichzeitig Sprecher des *Schweigenden Kreises* der Puniner Kirche. Die düstere Aura der Golgariten geht dem blonden Mittdreißiger fast vollkommen ab. Er ist den Menschen zugewandt und sieht Boron als Gott des Trostes und der Seelenruhe.

Baronin **Wendeholde von Bregelsaum zu Ostenklotz** ist eine besonders hartnäckige Kritikerin der Lehenspolitik Gernots und häufig Sprecherin der Exil-Adligen der Rabenmark. Trotzig hält sie an ihrem verbrieftem Anspruch fest und bemühte bereits einige Male, bisher allerdings erfolglos, die Praios-Kirche, hier ein Machtwort zu sprechen.

Die Alchimistin **Alwen Dunkelfähr** hat ihr Laboratorium in einer schäbigen Kate am Rande der Schwarzen Sichel eingerichtet. Sie will eine Tinktur brauen, die verhindern soll, dass eine Leiche als Untoter wieder auferstehen kann. Dabei experimentiert sie mit Zutaten wie Augen oder Zungen von Toten, Leichengift, schwarzem Karneol, Blut von Boron-Geweihten oder eingefangenem Nebel von Sankta Boronia. Sie glaubt nicht, dass die Golgariten ihrer Ansicht folgen würden, dass der Zweck hier die Mittel heilige, so dass sie ihre Ingredienzien heimlich beschaffen lässt.

Großer Verehrer der Golgariten ist der grobschlächtige Großbauer **Vargold** aus Devensberg, der nicht müde wird, den Ordensherren Arbeiter und Spenden angedeihen zu lassen und Pilger bei sich zu beherbergen. (188 C)

Personen Perricums

Rimiona Paligan, Altgräfin von Perricum

Die ältere Schwester (geboren 967 BF) von Kaiserin Alara und der kaiserlichen Hofkämmerin Argiope war sie eine Zeitlang Gesandte Al'Anfas, ehe sie mit ihrem Sohn, dem Grafen Timshal Paligan, nach Perricum ging. Von Anfang an faszinierte Rimiona, die in alten Sprachen, der Geschichte und der Kunst hoch gebildet ist, gleichermaßen die monumentale Vergangenheit Perricums wie das Wesen der bunt aus den Völkern gemischten Perricumer. Ein Teil der Faszination für Künste und Wissenschaften hat sie ihrem Enkel Rondrigan Paligan (siehe **HdR 170**) vererbt.

Rimiona herrschte formal zwei Jahre als Regentin für ihren damals unmündigen Enkel, doch auch danach hielt sie die Zügel Perricums noch in der Hand. Heute fungiert sie als Stellvertreterin des häufig an der Kaiserin Seite weilenden Markgrafen. Dann tritt die beeindruckende alte Dame mit dem strengen, stahlgrauen Dutt in das Licht der Öffentlichkeit und beeindruckt durch profunde Kenntnis der Geschichte Perricums und des spannungsgeladenen Gefüges der Völker am Darpat. Auch ihre Menschenkenntnis wird hoch gerühmt: Ausgleichend, anteilnehmend und mit einem phänomenalem Gedächtnis ausgestattet, verblüfft sie selbst hartgesottene Verhandlungsführer oder die in der Reichsstadt Perricum zahlreichen Seelenkundigen. Rimiona hat ein feines Gespür für die Mechanismen in Gruppen und spürt Entwicklungen und Tendenzen häufig, ehe sie auftreten. So kann sie ihren Enkel in einer weitsichtigen Politik der jungen Markgrafschaft beraten.

Wenn sie nicht in Perricum waltet, hält sie sich auf ihrem Gut Marschenhof am Darpat auf, wo sie eine beachtliche Sammlung von Kunstgegenständen aus früheren Zeiten angesammelt hat, tauscht sich mit Gelehrten aus – oder unterhält Kontakte zu den Al'Anfanern im Mittelreich, auch zu ihrer Schwester Alara.

Verwendung im Spiel: Rimiona hört das Gras wachsen, wenn es um gesellschaftliche und politische Veränderungen geht. Deshalb bedient sie sich bisweilen unauffälliger Auftragnehmer, um ihren Vermutungen auf den Grund zu gehen. Das Wesen ihres politischen Gewichtes ist neben ihrer Ausgleichsfähigkeit die Information – und die muss beschafft werden. Darüber hinaus braucht sie bisweilen Begleiter für ihre Expeditionen zu antiken Ruinen, Helfer bei Ausgrabungen oder Leute, die kunstgeschichtliche Raritäten 'organisieren' können.

Efferdane von Eberstamm-Ehrenstein

Die über 80 Götterläufe zählende, stets in ein einfaches Junkergewand gekleidete stämmige Baronin zu Bergthann hat so gar nichts von einem alten Mütterchen. Sie hält sich immer noch kerzengerade, tritt resolut auf und regiert ihr Lehen mit ebenso kundiger wie harter Hand, "dem Herre Praios zum Wohlgefallen".

Die Absolventin des Rechtsseminars zu Beilunk und glühende Verehrerin des Götterfürsten diente zunächst dem Mittelreich in verschiedenen Kanzleien, bis der damalige Bote des Lichts Jariel Praiotin auf die ebenso scharfsinnige wie organisatorisch begabte Frau aufmerksam wurde und sie zur Gouverneurin der Stadt des Lichts ernannte. Dies ist der höchste Posten, der Laien in der Kirche offen steht. Über viele Jahre übte sie ihr Amt gewissenhaft aus: geschätzt von den Priestern, gehasst von den meisten Laien wegen ihrer zuweilen herrischen und schinderischen Art. Vom Boten des Lichts selbst empfing sie die niederen Weihen und schied wenig später aus Altersgründen aus ihrem Amt, eine Entscheidung, die sie heute noch zutiefst bereut.

Efferdane gilt als eine der loyalsten Gefolgsfrauen des Markgrafen. Mit den Adligen der Nachbarbaronien, die zumeist ihre Kinder oder gar Enkel sein könnten, pflegt sie kaum Kontakt; das 'Alltagsgeplärre' strapaziert sie. Von Zwist, Hader oder gar Fehde hält sie gar nichts – es riecht ihr zu sehr nach Hämmern an der Zwölfgöttlichen Ordnung und an der von Praios gefügten Hierarchie.

Geboren: 948 BF *Größe:* 1,66 Schritt
Haarfarbe: grau *Augenfarbe:* blau
Kurzcharakteristik: energische und resolute Baronin; brillante Landesherrin und Organisatorin sowie kompetente Lehrmeisterin; intime Kennerin der mittelreichischen Praios-Kirche
Beziehungen: groß in der Praios-Kirche des Neuen Reiches, ansehnlich in der Markgrafschaft Perricum
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Efferdane kann für die Helden als 'Türöffner' sowohl zur Praios-Kirche als auch zu den Oberhäuptern der beiden Häuser, denen sie angehört, fungieren, wobei sie ihr Wissen bzw. Kontakte nur nach einiger Überzeugungsarbeit weitergibt. Umgekehrt kann auch die stolze Baronin zuweilen Hilfe gebrauchen, versuchen doch immer wieder interessierte Dritte, ihre Kenntnisse über die Kirche an sich zu bringen, wozu man schon mehrmals in ihre Burg eindrang.
Zitat (zu einem Dorfschulzen, der sich vorsichtig über zu umfangreiche Hand- und Spanndienste beklagte): "Solange es dem Götterfürsten gefällt, mich ihm als Herrin dieses Lehens dienen zu lassen, hat der Knecht den Mund zu halten und das zu tun, was man ihm sagt. Zehn Stockschläge werden ihm das gewisslich wieder in Erinnerung rufen!"

Serima von Hengefeldt

Die Baronin von Hengefeldt, jüngste Tochter des Barons Hardtbrod (geboren 1004 BF), stand stets im Schatten ihrer kriegerischen Verwandten. In der Erbfolge von nur nachrangiger Bedeutung, waren Gelehrsamkeit, Musik und Dichtung Serimas Welt, bis die Schergen des Bethaniers sie ihrer Familie beraubten und sie sich in einer Position wieder fand, die ihr von Kindesbeinen an unerreichbar fern schien. Als Baronin von Hengefeldt, einer Gebirgsbaronie, die über wenig mehr als Wehrklöster und -burgen verfügt, residiert sie nunmehr vornehmlich in Dergelmund, von wo aus sie die Vorgänge in Perricum aufmerksam beobachtet und keinen Hehl aus ihrer Ablehnung gegenüber der neuen Markgrafschaft macht. Dass ihre Baronie nominell zur Rabenmark gehört, pflegt sie zu ignorieren und verschont die herrschenden Golgariten genauso wenig mit ihrem beißenden Spott wie die neuen Zustände in ihrer 'eigentlichen' Provinz. Zu ihrer Stimme erwählte sich die junge Adlige den im einstigen Darpatien angesehen Barden **Gneisbald von Firunslicht**, den sie nach Kräften fördert und dessen Spottverse und -lieder gerade nördlich des Darpats großen Anklang finden. Serima ist eine dunkelhaarige Frau, deren dunkelbraune Augen so manchen Gegenüber wegen des leichten Silberblicks verwirren. Dennoch ist die gebildete Adlige, die unter anderem fließend Tulamidya spricht, zu einer Integrationsfigur der darpatischen Gegner der 'Zwangsvereinigung' mit Perricum geworden. Sie und ihre Parteigänger werden nicht müde, die für sie darin liegende Düpierung und Herabsetzung des darpatischen Adels anzuprangern. *Verwendung im Spiel:* Als leidenschaftliche Darpatierin wird Serima nicht müde, die Unrechtmäßigkeit der Entscheidung der

Kaiserin zu betonen. Sie verdammt dabei vor allem die Auflösung der Landgrafschaft Trollzacken, ebenso, wie sie die vermeintlich herablassende Arroganz der Südperricumer anprangert. Doch ist ihr Weg weder politische Intrige noch hinterhältiges Verbrechen. Mit spitzer Zunge und ihrem Leibbarden versucht sie die Missstände nicht in Vergessenheit geraten zu lassen und hofft noch immer, dass die Kaiserin irgendwann ein Einsehen haben wird.

Der Al'Haresh und der Großinquisitor

Zwei Männer, so gegensätzlich wie Tag und Nacht, symbolisieren das Miteinander der beiden großen Volksgruppen in Perricum, der Nebachoten und der Raulschen: Auf der einen Seite steht der mächtige und prunkvolle ehemalige Geheime Inquisitionsrat **Yacuban von Creutz-Hebenstreyt**, der aus almadanischen Wurzeln zu praiotischem Eifer gefunden hat, auf der anderen Seite der blinde, klapperdürre **Makil Mazibaran**, der unter den Nebachoten Al'Haresh genannt wird: der Weise. Beiden ist zu Eigen, die religiösen Fundamente ihrer Gesellschaft studiert und ein Leben lang gelebt zu haben, und deshalb haben sie zueinander gefunden: in der Weisheit und der Erkenntnis, dass man den Göttern auf viele Arten huldigen kann, in Tempeln und prächtigen Bauwerken, auf Knien oder mit dem Schwert in der Hand. Doch am mächtigsten ist der Glaube dort, wo er in Alltag und Lebensführung fest verankert ist.

Diese tiefe Frömmigkeit fand Creutz-Hebenstreyt, der dem perricumer Praios-Tempel vorsteht, bei Al'Haresh, dem geistigen Führer der Nebachoten, einem durch die Erfahrungen des Lebens zu Weisheit und Verehrungswürdigkeit gelangten vormaligen Ziegenhirten. Es ist vielleicht die Sehnsucht nach Einfachheit, nach direktem Reden zu den Göttern, die der gelehrte Praios-Geweihte in dem ehrwürdigen Greis findet; und es ist vielleicht die Suche nach Erkenntnis, die jener in diesem fördern möchte. Tatsache ist, dass Praios-Geweihter und Al'Haresh sich häufig treffen, sich über die unmittelbaren Nöte des Volkes austauschen oder über die Fragen der Ewigkeit, dass aber die Praios-Kirche in Perricum den unbefangenen und formlosen Umgang der Nebachoten mit den Göttern und insbesondere Praios nicht verketzert, sondern als naive Volksfrömmigkeit stützt.

Verwendung im Spiel: Wenn Sie Ihre Gruppe in die Spannungen zwischen den Völkern und Kulturen führen möchten, dann bieten sich beide Meisterfiguren an, die andere Seite zu erklären, zu vermitteln oder Konflikte zu entschärfen. Das aber bedeutet, dass beide nahe an den Konflikten sein müssen, weshalb sie Auftraggeber für aufgeschlossene Heldengruppen sein können. Auch für solche Gruppen, denen eine gewisse Sinnfindung im aventurischen Dasein vorschwebt und die spirituelle Neuanfänge unternehmen oder sich in die Grautöne zwischen Fanatismus und Religionsgespräch vorwagen wollen, sind beide geeignete Ansprechpartner.

Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert der Schwerter

Als Spätberufene zog Ayla (geboren 983 BF) zunächst einige Jahre durch Aventurien, ehe sie der Ruf Rondras ereilte. In Arivor geweiht, machte sie sich schnell einen Namen als hingebungsvolle und mutige Geweihte, und bald eilte ihr in der Kirche ein ausgezeichneter Ruf voraus. Ayla führt den Schwertbund mit einer Mischung aus innigem Glauben, Tatkraft und Sendungsbewusstsein. Von anderen wie auch von sich selbst verlangt sie stets sehr viel, und dennoch konnte sie nicht verhindern, dass die Rondra-Kirche unter ihrer Führung einen Teil ihrer Macht verlor: Rondra-Geweihte fielen in den letzten kriegerischen Jahren zu Hunderten, zahlreiche Tempel stehen leer und Ämter bleiben vakant. Ayla ist nur allzu bewusst, dass es nun ihre vorrangige Aufgabe ist, den Schwertbund handlungsfähig zu halten, und nach langen Jahren nahezu bedingungsloser Gefolgschaft spürt sie in den Reihen ihrer Geweihten erstmals Unzufriedenheit mit ihrem weltoffenen Führungsstil. Zu weit habe sie die Arme für neue Orden geöffnet, zu sorglos alte Rechte und Privilegien beschnitten, ihre Prioritäten zu einseitig gesetzt, sei zu unbefangenen mit Anwendern der arkanen Künste umgegangen. Doch Ayla begegnet diesen düsteren Wolken bislang kaum, denn immer noch gelingt es ihr, die Reihen der Kirche – durch ihre leidenschaftliche Hingabe und Entschlossenheit sowie ihr Charisma – instinktsicher mit Frauen und Männern zu füllen, die sich von ihrer starken Persönlichkeit entfachen lassen. Zunehmend tritt sie jedoch wie eine entrückte Kirchenführerin auf

Die Roten Räte der Rondra-Kirche im Jahre 1029 BF:

- **Heermeister** ist derzeit *Mythrum Leuenschlag von Perricum*, ein junger und ungestümer Geweihter und begnadeter Kämpfer, der sein Amt seit der Zwölfgöttertjoste 1029 BF innehat und sich noch bewähren muss.
- Als **Erzkanzler** dient *Thorgrim Sohn des Tuwar* nunmehr unter dem fünften Schwert der Schwerter. Er ist Hüter des Heiligen Rondrariums und kaum Jemand kann sich mit seinem Wissen bezüglich der Sitten, Gebräuche und Traditionen des Rondra-Kultes messen. Akribisch sammelt der zuweilen recht grimmige Zwerg die Kunde über jede rondrianische Begebenheit und archiviert alles sorgsam.
- Das Amt des **Siegelbewahrers** ist vakant und wird derzeit gemeinsam von Erzkanzler und Schatzmeisterin wahrgenommen.
- *Rondred Donnerklinge* bekleidet das Amt des **Hohen Herolds** und bereist als solcher Aventurien, um im Namen des Schwertes der Schwerter zu sprechen oder ihre Botschaften zu überbringen. Darüber hinaus begibt er sich immer wieder in die Schwarzen Lande, um dort Schätze und Kultgegenstände aus entweihten Tempeln zu bergen. Dabei bedient er sich der Hilfe der wenigen noch lebenden Geweihten vom Orden des Heiligen Blutes, dessen Hochmeister er einst war – und natürlich der Unterstützung bewährter Abenteurer.
- **Schatzmeisterin** des Schwertbundes ist derzeit die charismatische *Jessidora de Sylphur*. Ihr obliegt die schwere Aufgabe, die auch wirtschaftlich angeschlagene Kirche in Geldangelegenheiten zu führen. Und doch scheint ihr dies mehr eine freudig angenommene Herausforderung zu sein als ein Grund für Kümmernis, denn die gebürtige Brabakerin schultert diese Aufgabe mit Eifer und ganz besonderem Geschick.
- Auch das Amt des **Leibmeisters** ist nach dem Tod des vormaligen Amtsinhabers vakant und bleibt, wie auch das Amt des Siegelbewahrers, vorübergehend unbesetzt, bis geeignete Nachfolger gefunden sind, die nicht dringend an anderen kardinalen Stellen benötigt werden.

und ordnet ihrem Ziel – der Befreiung der Schwarzen Lande – fast alles andere unter. Auch innerhalb der Markgrafschaft Perricum hat sich das Schwert der Schwerter keine Freunde gemacht, als sie die ganze Markgrafschaft als Pfründe für die gebeutelte Rondra-Kirche forderte. Die Krone zu Gareth lehnte ab, übertrug der Rondra-Kirche aber zahlreiche Güter in Perricum, aus deren Ertrag die rondrianische Mission finanziert werden sollte. Die Vorbesitzer sind nun die lautesten Kritiker einer "nimmersatten" Rondra-Kirche, und in Rimiona Paligan hat Ayla von Schattengrund eine ganz persönliche Gegnerin gewonnen.

Auf dem Schlachtfeld erscheint sie nicht selten wie eine Heldin früherer, glorreicher Zeiten, wenn sie, bewaffnet mit der heiligen dreifachen Wehr, für die Ideale der Göttin kämpft.

Verwendung im Spiel: Auf Grund ihres eigenen Werdegangs ist Ayla zu Zeiten eine für Spielerhelden recht einfach zu erreichende Kirchenherrin. Wegen ihrer aufgeschlossenen und salutaristischen Grundhaltung sowie gezwungen von den Umständen einer personell geschwächten Kirche, kann sie als Auftraggeberin in Erscheinung treten, wenn es um Questen im Sinne der Kirche, aber auch um ihre eigenen Ziele geht. Dem Kampf gegen die Heptarchien räumt sie dabei oberste Priorität ein, wobei sie auch zur Antagonistin werden kann, wenn sie dem Hilferuf einzelner Tempel oder einer Senne fern der Schwarzen Lande kein Gehör schenken mag.

Olorand von Gareth-Rothenfels, Spektabilität der 'Schule der Austreibung'

Olorand von Gareth-Rothenfels trägt einen breiten, grauen Rauschebart, aus dem die lange Fuchsnase derer von Gareth herausticht. Als Sohn Kaiser Bardos und einer hübschen 'Hofmagierin' gehört er der kaiserlichen Familie an, wenngleich er sich in den letzten Jahren aus der Familienpolitik herausgehalten hat. Dennoch trug seine Abstammung sicherlich wesentlich dazu, Spektabilität der Schule der Austreibung zu Perricum zu werden. Doch nicht nur seiner Herkunft hat Olorand sein Amt zu verdanken: Bis heute gilt er als äußerst kompetenter Seelenheiler, auch ist er, anders als sein Vater, seit seinen frühesten Tagen streng boron- und hesindegläubig.

In seinen jüngeren Tagen befasste sich Olorand eingehend mit besonders gefährlichen Patienten, die in den Koschbasaltzellen im Keller der Akademie untergebracht werden. Durch jene Sitzungen gewann er ein enormes Wissen über die Verwirrungen des menschlichen Geistes. Seine Erkenntnisse wie seine Forschungen verschafften ihm im Laufe der Jahre zahlreiche Dispense, die Olorand das Studium von verbotenen Zaubern und Bücher erlauben und auf die er ganz besonders stolz ist. Anders als sein Vorgänger, der im Amt wahnsinnig wurde, scheinen die geistigen Anstrengen Olorand nicht zu belasten. "Die Grenzen zum Wahnsinn liegen im Nebel und man kann sie selbst erst bemerken, wenn man sie überschritten hat", sagt er. Auch das hohe Alter (geboren 955 BF) macht dem konservativen, aber verständnisvollen Magier bislang keine Schwierigkeiten, und solange er im wissenschaftlichen Disput mit der Äbtissin des Klosters des Vergessens, *Kalina Niodas*, mithalten kann, will er weiter wirken.

Eingeweihte wie seine Stellvertreterin *Selara Moriani* merken jedoch mit wachsender Sorge, wie Olorand alleine und oftmals tief in Gedanken versunken durch die Gänge der Akademie schlendert und dabei die Leitung derselben zu vernachlässigen droht. Fast scheint es, als habe Olorand bei seiner Forschung etwas entdeckt, das ihn die Welt um sich herum vergessen lässt und das er lieber für sich behält.

Denderan der Einäugige, Wanderprediger

In ganz Perricum kann man den hageren Wanderer mit seinem mit Glöckchen geschmückten Stab und in seinen grauen Lumpen antreffen. Überall weiß er mit seinen Predigten über die Güte der Zwölfe, die Verteilung der derischen Güter und seinem Pochen auf den Rechten des Gemeinen das Volk auf seine Seite zu ziehen – und die Obrigkeit zu seinem Gegner zu machen. Vor Jahren hat ihm dafür der Baron von Gnitzenkuhl ein Auge ausbrennen lassen, andernorts wurden ihm die Ohren abgeschnitten, doch diese Demütigungen treiben ihn nur noch härter an. Das nächste Mal, dass er in die Hände eines Richters fällt, dürfte er sein Leben verspielt haben. Denn die Obrigkeit fürchtet den einfachen Mann: In der häufig gespannten gesellschaftlichen Lage der brodelnden Markgrafschaft, wo der Aufruhr wahrscheinlicher ist als in ruhigen Gegenden, kann ein wortgewandter Mann wie Denderan durchaus einen Flächenbrand entfachen. Dabei ist die Radikalität seines Auftretens ungewöhnlich in einer Region, in der die Menschen den Umgang mit Fremdem gewohnt sind und eigentlich Freude am gescheiten Streit, nicht an Gewalt haben.

Weitere Persönlichkeiten Perricums

Für die Hafenstadt bedeutsam sind die geschäftstüchtigen Kaufleute, unter denen der aus Al'Anfa stammende **Olar Marix** eine wichtige Stellung einnimmt: Seine Schiffe trotzen auf wundersame Weise besonders erfolgreich den Gefahren der Blutigen See. Das erzeugt Misstrauen und Neid der anderen Kaufleute.

Der streitbare Draconiter-Präzeptor **Perval Groterian** (geboren 995 BF) steht seit Anfang 1028 BF dem Perricumer Draconiter-Hort vor. Er ist berühmt für seine umfassende Kenntnis der mittelreichischen Geschichte und seinen entschlossenen Kampf gegen die Schwarzen Lande und berüchtigt für seine Angriffe gegen die Adelsherrschaft. Im Gegensatz zu seiner Base *Amilia* (**HdR 175**) kämpft er nicht für größeren Einfluss des Patriziats, sondern für eine Regentschaft durch die zwölfgöttlichen Kirchen.

Der vom Rat der Stadt gewählte Reichsvogt **Wallgrin von Perricum** ist ein klassischer Kompromisskandidat: weich, manipulierbar, ohne Ehrgeiz und ohne eigenes Vermögen. Nur so kann er sich bereits seit vielen Jahren in seiner Position halten, doch mehrt sich auch seitdem die Korruption innerhalb der Stadt.

Durch die Markgrafschaft fließen nicht nur riesige Handelsströme vom Meer nach Gareth und ins Reich oder zurück, sie ziehen auch allerlei Raubgesindel an: Die Bande des 'aranischen Fuchses' **Tiros Artag** (**Erste Sonne 158**) ist nur eine von vielen. Berüchtigt ist die Rotte des **'Schädelsäufers'**, angeblich zusammengesetzt aus Verstoßenen des Ferkinavolkes, die sowohl die Bauernhöfe am Raschtulswall als auch Reisende und Handelszüge überfallen. Sie gelten als besonders blutrünstig und nehmen die Köpfe ihrer Opfer als Trophäe mit in ihren Unterschlupf.

Der Raubritter **Ingbert vom Kamm** gilt als galanter Räuber, doch handelt er stets zu seinem Vorteil und nimmt sich, was er will. Allerdings greift er nur an, wenn er die Opfer für schwächer und besiegbar hält, vor allem aber Nebachoten. Die Kadi der Nebachoten, die Landrichterin **Ariana von Pfiffenstock-Ruchin** (**Erste Sonne 158**), hat ein hohes Kopfgeld auf den Raubritter ausgesetzt.

Unter den Nebachoten stechen zwei Stammeshäuptlinge heraus, die gleichzeitig Barone des Mittelreiches sind: Als Sprecher und Unterhändler mit den 'Raulschen' fungiert Baron **Simold von Pfiffenstock** zu Haselhain. Der Anführer der nebachotischen Kämpfer hingegen ist der raubeinige Baron **Eslam von Brendiltal**: "Tradition ist Recht. Recht ist Gesetz. Gesetz ist Praios. Die Tradition gab mir keine Zunge zum Schönreden. Die Tradition gab mir ein Schwert und den Mut es zu führen."

Nördlich des Darpats stechen Vogt **Aldron von Firunslicht** zu Arvepass und Baron **Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H.** zu Vellberg hervor, zwei hochdekorierte Feldherren, die für Darpatien und das Reich viele Schlachten schlugen. Beide sind Befürworter eines einigen Fürstentums Darpatien, doch während Ersterer moderate Töne und Vorgehensweisen bevorzugt, ist Letztgenannter, der zudem (er wurde in Weiden geboren und wuchs in den Nordmarken auf) als 'Beigeschmeckter' wahrgenommen wird, verletzend direkt und offen in seiner Kritik am Markgrafen. **Saginta von Mees-Mersingen** indes ist eine Frau der oft schmerzhaft spitzen Töne. Die aranischstämmige

Edle aus Vellberg steht der neuen Markgrafschaft und hier insbesondere den Nebachoten kritisch gegenüber und hält mit ihrer Meinung selten hinter dem Berg. Der Vorsteher des Efferd-Tempels zu Dergelmund, **Taseco Efferdicas**, gilt als profunder Kenner des nördlichen Golfs von Perricum und ist darüber hinaus einer der bedeutendsten Diener des Launischen in der Region.

Mysteria et Arcana der Schildlande

Rätselhaftes und Verborgenes aus den Schildlanden vereint dieses Kapitel ebenso wie Spielhinweise für den Spielleiter. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf einer Kampagne in der Region dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten. Ein Verweis wie A 43 bedeutet, dass dies Meisterinformationen zu einem anderen Kapitel des Bandes sind, in diesem Fall zum Ordensturm der Bannstrahler, der auf Seite 43 beschrieben wird. Umgekehrt finden Sie dort auch Rückverweise an den entsprechenden Passus in diesem Kapitel.

Mysteria et Arcana Greifenfurts

Tairachs Blut – Der Ordensturm der Bannstrahler

A 43

»Alle vier Tage verlässt ein großer Ochsenwagen, hoch beladen mit Fässern, die Feste, um nach drei Tagen – wieder mit Fässern beladen – zurückzukehren. Auch wird weiterhin Bauholz zum Ordensturm geliefert, obwohl alle Arbeiten abgeschlossen zu sein scheinen. Folgt man dem Ochsenwagen, ergibt sich, dass die Fässer Erde enthalten. Diese wird eine Tagesreise südlich der Stadt im Schutze eines kleinen Wäldchens in einem Meiler ausgeglüht und dann dem großen Fluss übergeben.

Unsere Nachforschungen ergaben, dass unter dem Turm ein vergessenes orkisches Heiligtum liegt, wohl jenem Götzen gewidmet, den die Schwarzpelze Tairach nennen. Der Bannstrahl hat der Praios-Kirche geschworen, jedes Krümlein Erde, das von den Tairach-Priestern mit dem Blut ihrer Opfer besudelt wurde, mit Feuer und Glut zu reinigen. Das angelieferte Bauholz dient zur Abstützung des Erdreiches unterhalb des Turms, bis die Stollen wieder verfüllt werden.«

—Auszug aus einer Akte des Phex-Tempels zu Gareth

Nur wenigen Greifenfurtern ist bekannt, dass der Ordensturm der Bannstrahler identisch mit jenem Torturm ist, den die Zwerge nach dem Sieg in der ersten Schlacht von Saljeth errichtet haben (siehe Seite 33). Wenn Ihre Helden das vergriffene Abenteuer **Das Jahr des Greifen** gespielt haben sollten, gehören sie zu diesen wenigen Wissenden. Während des Orkkrieges wurde der im untersten Turmgeschoss befindliche Zugang zu einem Tairach-Heiligtum geöffnet. Tatsächlich gilt der Turm als heilige Erde des Tairach, und genau diese Heiligkeit wollen die Bannstrahler in mühseliger Arbeit vernichten.

Das Balg der Greifin

B 29, 143

Einer orkischen Prophezeiung folgend soll dereinst eine Greifin einen Führer der Orks gebären. Als Irmenella von Wertlingen im Alter von 16 Jahren von Orks entführt wurde, geschah dies auf Grund dieser Prophezeiung. Man führte eine Seelenwanderung durch, die man jedoch nicht vollendete. So gelangte der Geist eines Tairach-Priesters unentdeckt in das Unterbewusstsein der Greifin, um dort zu warten, bis diese mit ihrem ersten männliches Kind schwanger ging. Mit Hilfe des Barons von Nebelstein (siehe Seite 169) führten orkische Schamanen ein weiteres Mal eine Seelenwanderung durch, während die Greifin im Kindbett lag, und verpflanzten den Geist des Orkpriesters in den Körper des Kindes, während der Geist des Kindes in den Körper der Greifin gelangte. Seit diesem Augenblick hört die Greifin die Stimme ihres Kindes in ihrem Kopf. Auch erscheint ihr das eigene Kind seltsam erwachsen und erfüllt sie immer mehr mit düsteren Vorahnungen einer kommenden Katastrophe. So mag es nicht verwundern, dass Irmenella selbst an ihrer geistigen Gesundheit zweifelt und ihrer 'Verbannung' ins Kloster der Noioniten zustimmte.

Der falsche Meister

C 144

Auf dem Gebiet der Baronie Nebelstein liegt ein altes Heiligtum des Tairach-Kultes, dessen Einfluss den Baron Tilldan (siehe Seite 144) zu einem Verehrer des Orkgottes gemacht hat. Während er seinen Glauben im Verborgenen lebt, unterhält er Verbindungen zu *Ashim Riak Assai*, dem Aikar Brazoragh der Orks. Als Meister der Mark und Vormund des Erben bemüht er sich so, die orkischen Prophezeiungen Wirklichkeit werden zu lassen. Er hat, von den Märkern unbemerkt, damit begonnen, in den dünn besiedelten Gebieten des Finsterkammes orkische Krieger anzusiedeln, damit diese, wenn die Zeit reif ist, der Mark in den ungeschützten Rücken fallen können. Auf diese Weise steuern beide Führer die Invasion in der Finstermark.

Das Kloster der vier barmherzigen Schwestern

D 31, 40

Schon die Anlage des Klosters zeigt dem Kundigen, dass hier ursprünglich eine Kultverehrung stattfand, die sich auf tulamidische Tradition beruft. Die Form des Bienenkorbs hat das Kloster seinen Gründern zu verdanken, die damit Mha'Qasha, die noch heute in Thalusien verehrte Göttin der Gemeinschaft, ehren wollten. Zwar werden heute im Kloster Rahja, Peraine, Travia und Tsa verehrt, aber diese Verehrung folgt deutlich tulamidischer Sichtweise – kein Wunder, wenn man bedenkt, dass Priester aus Raschia'Hal (siehe Seite 140) das Kloster gründeten. Die Verehrung der Göttinnen erinnert deutlich an Peradschaja (Hingabe, Fruchtbarkeit, Ackerbau), Rascha (Liebe, Vergnügen, Mitleid) und Tsa (Leben, stetige Veränderung). Travia, die im Tulamidischen kaum eine Rolle spielt, kam in diesem Landstrich erst später aber auf ganz natürliche Weise hinzu und ersetzte Mha-Quasha. Und so hütet die Äbtissin Traviata noch heute Rituale, die deutlich zeigen, woher die Gründer des Klosters stammen: aus den Tulamidenlanden.

Drachen in den Schildlanden

Wie im übrigen Mittelreich sind große Drachen vergleichsweise selten zwischen Finsterkamm, Salamandersteinen und Trollzacken. Dies mag auch auf die fast zwei Jahrtausende menschlicher Besiedelung und die einst zwischen dem Geoden *Brandan* und dem Alten Drachen *Pyrdacor* vereinbarte Grenze zwischen Zwergenreich und Echsenreich am Raschtulswall zurückzuführen sein. Vor allem sammelt sich der große Teil der Lindwürmer in den Drachensteinen (siehe Seite 80), und die wenigen großen Drachen der Region dulden in der direkten Nachbarschaft keine Konkurrenten.

In der gesamten Region anzutreffen sind Meckerdrachen, Baumdrachen und Tatzelwürmer sowie – vor allem im Nebelmoor und am Neunaugensee, in dem einer Legende zufolge der Letzte der Wasserdrachen haust – Grubenwürmer. Neugierige Perldrachen stoßen von der Küste immer wieder bis zu den Sichelgebirgen vor. In der Roten Sichel, überwiegend am Berg Wyrmenhorn, haben auch mehrere Horndrachen ihre Nester, doch werden sie nur selten gesichtet. Wo es im Finsterkamm die Zwerge sind, die keine Zuwanderung von Drachen dulden, meiden die Heißgeschuppten die Trolle und damit die Trollzacken auch von sich aus; selbst unter Menschen ist die uralte Sage vom Trollkönig *Ronkhold* bekannt, der mit seiner Axt *Karfunkelspalter* zahlreiche Lindwürmer erschlagen haben soll. In der Zwergenfestung Okdrâgosch wird jedoch der albtraumgeplagte Karfunkel *Rhazzazors* bewacht, und manche behaupten, der Geist des Todesdrachen vergifte die Gedanken des zwergischen Hochkönigs.

Auf den höchsten Gipfeln der Salamandersteine hausen einige wenige Riesenlindwürmer, sie verhalten sich weniger aggressiv als ihre Verwandten in anderen Gebirgen. Der Bekannteste, Älteste und Umtriebigste von ihnen ist *Sternenfeuer*, der mit ausgewählten Waldelfensippen verkehrt und gelegentlich auch in der Roten Sichel und sogar in den Drachensteinen jagt – sehr zum Missfallen Apeps.

In der Ruine der Burg Schwarzenfels im Wehrheimer Forst liegt der Hort des jungen Höhlendrachen *Arlopir*. Auch wenn der Lindwurm bereits vor längerer Zeit verschwunden ist, hat es noch niemand gewagt, die dort vermuteten Schätze zu plündern. Tatsächlich hat der Drache seinen Wahren Namen an eine Kriegsfürstin der Wildermark verloren und wird von dieser für ihre Zwecke missbraucht (siehe Seite 118).

Ein weiterer Höhlendrache haust im Blautann: Der erfahrene *Islaraan* ist verschlagen und gilt als derart gefährlich, dass sein Hort auch eine umfangreiche Waffen- und Rüstungssammlung beinhalten soll. Auch kann er auf zahlreiche magische Artefakte zurückgreifen, da er nach dem Tod der Hexe Luzelin deren Hinterlassenschaft plünderte; noch hat keine Hexe es geschafft, ihm die Beute wieder abzunehmen.

In der Schwarzen Sichel hausen ganze Schwärme von Baum- und Meckerdrachen. Seit der Tötung eines von streitbaren Frauen als Famerlor angebeteten Riesenlindwurms mit einem Löwenkopf durch eine tobrische Miliz in den Kaiserlosen Zeiten ist der Herrscher des Gebirges jedoch ein Sohn Apeps, der seinen Hort auf dem Gipfel des Drachenthrons hat: *Lessankan der Goldene*. Er steht in Feindschaft zu seinem Vater und hatte sich dem Dämonenkaiser *Galotta* angeschlossen. Nach Rhazzazors Fall plünderte der aufmüpfige Drache den Hort des Schwarzen Drachen und gilt mehr denn je als unberechenbar und gefährlich. Um vieles mehr von Geheimnissen umwittert, nicht nur in der Schwarzen Sichel, sondern in der ganzen Region, ist allerdings *Iladir der Wurm* (auch *Ysladir* genannt), ein bereits in Quellen der Al'Hani genannter Lindwurm (möglicherweise ein Purpurwurm, doch die Quellen lassen auch andere Deutungen zu), dem alle erdenklichen Kräfte, Ziele, Taten und Grausamkeiten zugedichtet werden und dessen Schuppen als mächtiges Paraphernalium für allerlei Zauberhandlungen gelten. Gesehen wurde er bereits seit Jahrhunderten nicht mehr – manche meinen auch, sein Hort läge in der Roten Sichel oder auch den Drachensteinen –, es ist nicht einmal gewiss, ob er sich überhaupt noch in Aventurien aufhält oder überhaupt je existiert hat.

Apep der Ewige

Nach *Shafir dem Prächtigen* im Horasreich gilt der fast zwei Jahrtausende alte Kaiserdrache Apep den Menschen als mächtigster und bekanntester Drache Aventuriens. Es heißt, dass er eine Art Hofstaat unterhält und die Würmer der Drachensteine seine Späher und Gesandten sind. Sein Hort am Berg Apeps Säule befindet sich den Erzählungen zufolge in den uralten Überresten einer titanischen, nun aber zerstörten Festung und birgt zahllose Schätze und Artefakte, darunter die Axt *Karfunkelspalter*.

Bis vor wenigen Jahren duldete der Meister der Verwandlungs-, Herrschafts- und Wettermagie keine Menschen in seinem Reich (vom Tal der Türme, der Amazonen-Burg Yeshinna und wenigen weiteren Ausnahmen abgesehen), doch 1021 BF schloss er mit dem Herzog von Tobrien eine Allianz gegen den untoten Rhazzazor, seinen Sohn und Feind Lessankan, mit dem er in Streit liegt, sowie Borbarads Gefolgsleute und gewährt seitdem Flüchtlingen Zuflucht in den Drachensteinen. So wird er von den Menschen ehrfurchts- und hoffnungsvoll 'Markwart der Drachensteine' und 'Heerwart Tobriens' genannt – doch nach Rhazzazors Fall munkelt man, Apep plane die Auflösung des Paktes und die Vertreibung der Tobrier.

Weitere Informationen zu Apep finden Sie in **Zoo-Botanica 50f.** und im Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** im Band **Drachenodem**. (177 C)

Mysteria et Arcana des Finsterkamms

Die Acheburg

A 65

Einst war die alte Burgruine aus der Zeit der Priesterkaiser der Rückzugsort des Erzvampirs *Walmir von Riebesthoff* und galt als götterverflucht. Doch auch nach dessen Ende gilt das Gemäuer als gefährlich und unheilig. Und das zu Recht: Walmir hat in der Acheburg drei seiner Gefährtinnen zurückgelassen, die noch immer in den Grüften der Feste ihr untotes Dasein fristen. Wie früher ihr Meister verbringen sie die meiste Zeit in Schlaf und kommen nur selten hervor, um ihre unsterbliche Gier zu stillen. Dabei fallen sie zumeist über Jünglinge aus den Höfen und Weilern der Heldentrutz her, um sie entweder in die alte Burg zu verschleppen oder gleich an Ort und Stelle ihr Sikaryan zu rauben.

Und ein weiterer Fluch liegt auf der Acheburg: Jeder, der in dem alten Gemäuer übernachtet oder rastet, wird von schlimmen Albträumen und Selbstzweifeln geplagt. Es heißt, dies sei der Geist des alten Walmir, der noch immer rastlos durch sein altes Gemäuer wandelt und Eindringlingen Ungemach in die Träume bringt, oder gar der Hauch des Namenlosen. Kundigere vermeinen gar das purpurhelle Lachen Iribaars zu vernehmen.

Weitere Informationen zu Walmir finden sich im Abenteuer **Unsterbliche Gier** im Sammelband **Rückkehr der Finsternis**.

Chrrkrook, die Hüterin der Berge

B 32

Legenden erzählen, dass auf den Höhen des Finsterkammes *Chrrkrook* lebt, die grimmige Hüterin der Berge, die einerseits Jagdfrevler oder andere Übeltäter hart bestraft, andererseits aber auch Wanderer aus der Bergnot rettet oder ein verirrtes Lamm in den heimatlichen Stall bringt. Ob Chrrkrook ein Wesen aus Fleisch und Blut ist, eine Trollzauberin, eine Gesandte Firuns oder ein Geist, wer kann das schon sagen? Mal zeigt sie sich als alte Frau, dann wiederum als junges Mädchen, mal als furchteinflößendes Wesen aus Eiskristallen und Fels, mal als Stimme in einer Windbö. Überall spricht man voller Achtung von diesem seltsamen Wesen, denn sie zu verspotten hieße den Finsterkamm selbst herauszufordern.

Das Kloster Arras de Mott

C 29

Am Saljethweg liegt das 849 BF gegründete Kloster Arras de Mott, einst Hauptkloster des Ordens des Heiligen Hüters, 1017 BF auf Grund dunkler Umtriebe teilweise zerstört. 1020 BF wurde das Kloster aufgegeben, nachdem bereits die wichtigsten Artefakte, darunter der Sarkophag des Ordensgründers Arras de Mott, nach Gareth verbracht worden waren.

Inzwischen hat sich in den teilweise neu erbauten Gemäuern die ehemalige Greifenfurter Illuminata und Gründerin der Bekenner *Lechmin Lucina von Hartsteen* als Eremitin niedergelassen. Vielleicht gerade im Wissen, dass so mancher Baron der Mark es gerne sähe, wenn die streitbare Praiota Greifenfurt für immer den Rücken kehren und mitsamt des durch sie vertretenen Gedankengutes verschwinden würde, haben ihre Predigten nichts von ihrer Schärfe eingebüßt. Von allen Seiten her strömt Bauernvolk der Umgebung zusammen, um ihren Worten zu lauschen und das von ihr bewohnte Kloster unentgeltlich wieder aufzubauen. Es wird gemunkelt, sie habe bereits einige weitere *Braniborier* und *Bekenner* (siehe Seite 25 und **GKM 30**) um sich versammelt.

Weitere Informationen zum Kloster Aras de Mott (und einen Plan desselben) aus der Zeit vor seiner Zerstörung finden Sie im Abenteuer **Grenzenlose Macht** im Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis**.

Das Tal der Elemente

D 29

Die Existenz des geheimnisvollen Tals ist fast nur Druiden bekannt, und selbst unter ihnen gibt es kaum einen, der den Zugang gefunden hat. Angeblich hat der legendäre Geode Brandan (siehe **Angrosch 10£**) selbst diesen Ort entdeckt, erforscht wurde es von seinem Nachfahren Eschin vom Quell. Es heißt, dass dort alle elementaren Kräfte im Gleichgewicht lägen und das Tal den Elementarherren (**MGS 103**) als Versammlungsort diene.

Der Weg in das versteckt an der Goldspitze liegende Tal ist mit zahlreichen Sicherungen versehen. Um Zugang zu erhalten, muss man eine Höhle voller 'elementarer Prüfungen' durchqueren, in deren Kavernen Geoden mächtige Schutzzauber zur Abwehr Pyrdacors errichtet haben.

Das Tal der Elemente ist eine in der Dritten Sphäre verankerte Globule (**MGS 13ff.**) und weist eine besondere Nähe zu den sechs elementaren Untersphären Deres auf. Es wurde tatsächlich durch die Elementarherren als 'neutraler' Boden erschaffen. Abgegrenzt wird es von vier himmelhohen Bergen, von deren Gipfeln ein Magamastrom, ein Gletscher, ein Katarakt und heftige Winde ins Zentrum des etwa 3 Meilen durchmessenden Tales drängen, dessen Grund von einem versteinerten Wald bedeckt wird. Nur der Stumpf eines einzigen nicht versteinerten Baumes ist zu finden, die Überreste der Riesenblutulme Seelenstamm. Genau in der Mitte des Tales finden sich drei konzentrische Steinkreise aus mächtigen Menhiren, in deren Zentrum sich fünf sieben Schritt hohe Steinsäulen erheben, die mit Elementar-Symbolen verziert sind. In deren Mitte findet sich eine fünf Schritt hohe Basaltsäule. Dies ist der Geodenring des Brandan, allein die Basaltsäule hat sein Nachfahre Eschin vom Quell errichtet. Vor 400 Jahren jedoch hat Borbarad durch die Macht des Erzdämonen Agrimoth alle Humus-Komponenten des Tales in Stein verwandelt und es in seinen Grundfesten erschüttert.

Regeltechnisch sind alle Zauber und Rituale, die elementare Komponenten von Feuer, Wasser, Luft, Fels und Eis besitzen, im Tal um 5 Punkte erleichtert; Zauber mit dem Merkmal Humus sind um 7 Punkte erschwert und erfordern einen erhöhten Einsatz von Astralenergie von 1W6 AsP.

Detaillierte Informationen zum Tal der Elemente finden sich im Abenteuer **Grenzenlose Macht** im Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis**, S. 202.

Szepter der Stärke

E 30

Die Angrosch-Priester der Finsterkamm-Zwerge hüten das mächtige Geheimnis, wie man ein sogenanntes 'Szepter der Stärke' schmiedet. Dieses Szepter soll in der Lage sein, die Zwerge unter einem Hochkönig zu einen. Es wird eigens für den jeweiligen Hochkönig in spe geschmiedet und nach seiner Amtszeit wieder eingeschmolzen. Unter Angrosch-Priestern wie Geoden herrscht ein erbitterter Streit darüber, ob der erwählte Zwerg wirklich Hochkönig aller Zwergenvölker ist oder nur eines einzigen.

Der würdigste Priester des Angrosch wird durch komplizierte Prüfungen ermittelt und nach einem langen Reinigungsritual zum Hüter des Szepters geweiht, eine Weihe, die alten Legenden nach 'unter den feurigen Blicken von Väterchen Angrosch' stattfindet. Dieser Geweihte ist der einzige Zwerg, der die geheime Kunst kennt, wie und woraus das Szepter geschmiedet werden muss und ob karmales oder arkanes Wirken dabei vonnöten ist.

1010 BF versuchte der Zwerg *Bonderik*, dem damaligen Hüter das Geheimnis zu entreißen, um sich selbst zum Bergkönig des Finsterkamms aufzuschwingen. Sein Vorhaben konnte jedoch vereitelt

werden, und Bonderik floh mit einigen Getreuen, um sich schließlich im Süden des Gebirges zum König der Finsterzwerge zu machen. (Die Details dazu finden sich im – leider vergriffenen – Abenteuer **Im Traumlabyrinth**.)
Was genau es jedoch mit dem 'Schlüssel zur Alten Binge' auf sich hat, dessen Erwähnung ebenfalls mit dem Auszug der Finsterkammszwerge aus den Hallen des Amboss' in Verbindung gebracht wird, was oder wo diese Binge zu finden ist, bleibt auch dem Hüter des Szepters verborgen und ist vermutlich nur noch in den alten Runensteinen Xorloschs zu erfahren.

Mysteria et Arcana Weidens

Die Eisigen Stelen zu Trallop

A 74

Trallop verdankt seine Gründung der Entdeckung zweier mannshoher, verwitterter Grabstelen aus einem Material, dessen Beschaffenheit und weißlich-graue Maserung an Hirschhorn erinnern. In die Stelen fanden ihre Entdecker unleserliche Zeichen und die Bilder von Grimwölfen und Bären graviert. In der Annahme, einen dem Firun heiligen Ort entdeckt zu haben, errichteten die Siedler aus Baliho um die Stelen herum einen steinernen Tempel, der seitdem den Stürmen der Zeit trotzt.
Heute reichen die Stelen bis kurz unter die fast fünf Schritt hohe Gewölbedecke des Tempels, als seien sie über die Jahre aus dem Boden hervorgewachsen wie ein monumentales Geweih. Im Laufe der Zeit haben sich zu den Wolfs- und Bärenbildern weitere wilde Tiere aus den Wäldern des Nordens gesellt: Eber und Kronenhirsche, Falken und Eulen, Luchse und Füchse, Vielfraße, Wiesel und Otter. In Herden und losen Gruppen bedecken die (meist erstaunlich lebensecht gestalteten) Tierabbildungen die gesamte Fläche des Geweihs, 'angeführt' von den Tieren aus Firuns Wilder Jagd: dem Leitwolf Gorfang, dem Adler Iyi, dem Silberfuchs Rajok, dem Hirsch Arō und dem Waldlöwen Läja.
Der staunende Betrachter sieht sich bereits beim Betreten des Tempels in einen immergrünen, nordaventurischen Urwald versetzt: Die Tragpfeiler des Tempels mit ihrer altersdunklen Bemalung erinnern an die Stämme knorriger Bäume, die sich an der Decke zu feinen Kreuzgewölben verästeln. Wind scheint durch die Baumwipfel zu streichen und den Geruch von Harz und den Tannennadeln vergangener Sommer mit sich zu führen. Die Stelen selbst überzieht eine feine Schicht von Raureif.
Beim genauen Blick auf die Stelen zeigt sich, dass die Reihenfolge der Tierabbildungen augenscheinlich willkürlich ist; so laufen Karene einträchtig neben Wisenten und Waldlöwen. Der Betrachter, der sich jedoch die Zeit zum Studium nimmt, wird feststellen, dass keines der Tiere dem anderen gleicht, sondern ein jedes einen nur ihm eigenen Charakter aufweist, der es von allen anderen unterscheidet. Und wer sich, wie die ansässigen Geweihten, stets aufs Neue von den Stelen in Bann schlagen lässt, wird feststellen, dass Tiere, die man beim letzten Mal noch als Welpen oder Kitze am Ende der Herde laufen sah, nun als Erwachsene im Hauptfeld trotten, während neue Jungtiere den Platz am Ende eingenommen haben. Manche der Tiere sind gar mit rohen Kratzern gekennzeichnet, die an Schriftzeichen erinnern, aber genauso gut von einer mächtigen Raubtierpranke in den Stein gekerbt sein könnten.
Die Firun-Geweihten meinen, alle möglichen Vorhersagen aus der Reihenfolge und Zugrichtung der Tierbilder ableiten zu können, von der Länge und Kälte kommender Winter bis zum Jagdglück des einzelnen Jägers, doch bisher konnte niemand das wirkliche Geheimnis der Stelen entschlüsseln: Die Tiere auf den Stelen repräsentieren alle im Namen Firuns Initiierten, die zur Zeit auf Dere wandeln, und der Platz, den ihr Bild in der Herde einnimmt, zeigt ihre Nähe zum Grimmen Gott an.
Einige wenige aber – diejenigen, die durch die Kerben gekennzeichnet sind – sind von der Hand Firuns selber berührt und zu großen Taten berufen, vielleicht gar als Weiße Männer und Frauen ausersehen. Und sollte eines Tages in Ihrer Spielrunde ein Firun-Geweihter oder Jäger nach einem erfüllten Heldenleben im Dienste Firuns sein Leben geben, so kann es sein, dass ihn seine Gefährten ganz vorne in den Reihen der Wilden Jagd wiedererkennen, denn dann hat Firun den Helden als Träger des göttlichen Funkens erwählt, der die Wilde Jagd beseelt.

Der Blaue Turm (auch: der Neblige Turm)

B 71

Nahe der Reichsstraße westlich der Stadt Auen erhebt sich der Blaue Turm, der vor den Blicken der Reisenden oftmals durch dicke Nebelschwaden verborgen ist. Seine Mauern aus dem Gestein der Schwarzen Sichel sind über und über mit Moos und Muscheln bewachsen und aus seinem Spitzdach dringt unaufhörlich ein Wasserstrom, der einen kleinen, dunklen Weiher speist. Über der Wasserfläche ist bisweilen ein leiser Gesang von so tiefer Traurigkeit zu vernehmen, dass der Tümpel im Volksmund als Trauerweiher bezeichnet wird.
Der Turm ist Eckpunkt eines ganz Mittelaventurien umspannenden elementaren Hexagramms von unregelmäßig fluktuierenden Kraftlinien (**MWW 97**) und als Nodix dem Element Wasser zugeordnet. Er wird vor allem von den Anhängern der Fee Pandlaril stark verehrt. Der Legende nach ist der Turm das Grabmal eines Efferd-Geweihten, den Pandlaril einst liebte und dessen Tod sie bis heute in ihrem Gesang beklagt. Unter den Zwölfgöttergläubigen gilt der Turm daher auch als Zentrum eines archaischen Efferd-Kultes, der den Gott in seiner ursprünglichen Form als Gigant und Windgott verehrt, als dessen Statthalterin die Fee Pandlaril gilt.

Die Fee Pandlaril

C 26, 62, 176

»Beginnt im Binnenmeere
die Kreatur sich zu erwehren,
müssten fallen Weiden und Deren.
Zu des Rattenkindes Ehren
beide Sklaven wären.«
—Text auf einem alten Pergament unbekannter Herkunft, verwahrt in den Archiven des Rhodensteins

Das wohl mächtigste und geheimnisvollste Wesen Weidens ist die Flussfee *Pandlaril*. Nach ihr tragen sowohl der Fluss Pandlaril als auch der Neunaugensee, der Pandlarin, ihre Namen. Sie ist die personifizierte Lebenskraft des ganzen Weidener Landes, das der Fluss mit seinen Zuflüssen von Süd nach Nord durchzieht. Nach zwölfgöttlicher Lehre muss sie daher als mächtige Dienerin Efferds gelten. Druiden, Elementaristen oder Geoden würden sie allerdings eher als Manifestation oder hohe Dienerin des Elementarherren des Wassers bezeichnen, so wie sie es auch beim Flussvater oder dem alten Gevatter Yaquiro tun. (Mehr zu den Feenwesen können Sie in **Großer Fluss 146ff.** nachlesen.)

Legenden besagen, dass Pandlaril Nacht für Nacht einen Zauber webt, der das Unaussprechliche bannt, das im Neunaugensee schlafen soll. Dabei soll es sich um einen Teil der Vielleibigen Bestie (176 D) handeln, die der Namenlose vor Äonen entfesselte. Sollte es einst erwachen, wird es die Fee und die Weidener Lande vernichten.
Dies konnte bisher verhindert werden, doch die Äonen der Wacht haben ihre Spuren auch an Pandlaril hinterlassen. Als der blutige Herzog Bernhelm vor 400 Jahren den Efferd-Tempel zu Trallop niederbrannte, schwächte er die Kraft der Fee erheblich. Angriffe von Kultisten des Namenlosen und die Sphärenbeben während der Invasion der Verdammten taten ihr übriges. So versucht Pandlaril seit den Zeiten Isegreins des Alten, die Sterblichen in ihre Pläne einzubinden. Es heißt, dass sie mit der Gabe des Zweihänders *Windsturm* an den König vor über 1.500 Jahren eine Ritterschar begründete, die den ganzen Stand beflügelte, deren eigentliche Aufgabe – der Kampf gegen die Letzte Kreatur am Tag des Weltenbrandes – durch den emporstrebenden Rondra-Glauben jedoch weithin in Vergessenheit geriet. Seit 1023 BF gibt es jedoch wieder eine Ritterschaft, die einzig ihr dient: die mysteriösen 'Ritter des Alten Weges' (siehe Seite 62 und **AB 87**).
Die Fee ist den Sterblichen und vor allem natürlich den Weidenern wohl gesinnt, dennoch bleibt sie ein fremdartiges und mächtiges Wesen. Von menschlichen Gästen erwartet sie angemessene, respektvolle Huldigung. Ihre Hilfe ist stets mit einem Dienst im Sinne ihrer Sache verbunden und ihre Weisungen sind kryptisch, da die Fee es liebt, in Rätseln zu sprechen.
Begegnungen mit der Fee finden Sie in den Abenteuern **Falkenherz** (in **Märchenwälder, Zauberflüsse**) und **Des Königs letzte Reise** (**AB 111**).

Vana – Das Auenherz

A 53, 68

»Vanas Melodie erklingt für alle Wesen, allein haben die Menschen verlernt, auf ihren Klang zu hören.«
—auelfisches Sprichwort

Wenn morgens die Nebel auf dem Röhricht am Unterlauf des Pandlaril lasten, fällt es schwer, den alten Erzählungen zu trauen, die berichten, dass dieses Land einst nur ewigen Sommer kannte, gespeist vom Licht, das der Fialgralwaschale entsprang. Die Elfen allerdings sagen, dass der Sommer mit den Hochelfen verschwunden sei, oder aber, dass der Sommer gegangen sei, als die Menschen kamen. Tatsache ist, dass Vana, eines der alten auelfischen Siedlungsgebiete, auf die Dinge, die in der Welt geschehen, reagiert – selbst wenn sie noch gar nicht geschehen sind. So erzählt *Yolina von Aralzin* (siehe Seite 146), sie habe, als sie in den sommerlichen Pandlarilauen durch einen lichten Birkenhain ritt, beobachten können, wie mit einem Male ein Wind durch die Baumkronen ging und alle Birken ihre Blätter abgeworfen hätten, bis die Bäume kahl waren. Ein Blatt aber sei direkt in ihren Schoß hinabgeschwebt. Dies sei genau der Tag der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden gewesen, als ihr Gemahl Herzog Waldemar im Kampf gegen einen mächtigen Dämon sein Leben ließ.
Vana bildet tatsächlich 'seine' Empfindungen ab, denn in seinem Zentrum an der Quelle des Awadir liegt das *Auenherz*, eine Minderglobule nahe der Lichtwelt, die das Heim der Fee Pandlaril ist. Von hier 'erlebt' Pandlaril das Geschehen in Aventurien, und der Widerschein ihres Erlebens ist es, was Menschen wie Elfen in Vana wahrnehmen können, wenn sie mit offenen Augen durch die Welt gehen.

Oropheïa – die Tierkönige und der Alte Bund

B 53, 61, 66, 68, 149

In den Weidener Landen leben zumindest zwei der legendären Tierkönige, die angeblich schon seit dem Sieg des Urgottes Los über die Urmutter Sumu auf Dere wandeln. Die Legende erzählt, sie seien aus den Tränen Los' entstanden und damit die ersten Vertreter ihrer Art, unsterblich und mit der Gabe der Sprache gesegnet.
Oropheïa ist die weise Eulenkönigin vom Blautann. Ein prachtvolles silbergraues Federkleid mit schwarzen Streifen ziert die schrittgroße Eule mit den bernsteinfarbenen Augen, ihre Stimme ist die einer weisen, alten Frau. Auf dem höchsten Gipfel der Adlerspitze in der Roten Sichel hingegen lebt der stolze *Fürst der Adler*. Zusammen mit den Seinen beschützt er den Himmel Weidens, und obwohl die Menschen seine Silhouette kennen, gibt es keine Berichte darüber, dass jemals einer mit ihm gesprochen habe, er gilt als arrogant und nahezu unerträglich stolz.
Oropheïa gibt sich den Menschen öfter zu erkennen als andere Tierkönige und hat eine besondere Verbindung zu den Hexen Weidens. In ihrem Namen beschützt *Raxia vom Schwarzen Fluss* (siehe Seite 53) ein Hexenei in den Grotten Luzelins, das den *Alten Bund* in der Zukunft erneut besiegeln soll. Dieses Bündnis geht auf lang vergangene Zeiten zurück, in denen die Menschen Sumus Atem verbundener waren und sich Gefahren erwehren mussten, die heute in Vergessenheit geraten sind. Neben Oropheïa schlossen diesen Pakt zumindest auch der Fürst der Adler, ein uralter Grimmbär im Bärnwald, von dem die Leute seit kurzem behaupten, er sei vom Geiste Herzog Waldemars beseelt, und ein mächtiger Kronenhirsch.
Es heißt, der Alte Bund drücke die Zugehörigkeit der Hexen zum Land und seinen Geschöpfen aus und sei allein durch eine Eigeborene zu besiegeln, auf dass sie an allem Teil hat, was die Tiere des Weidener Landes einander zuraunen und was menschlichen Ohren sonst verschlossen bleibt – auf der anderen Seite erhalten so auch die Tierkönige Einblicke in die Welt der Menschen, die ihnen sonst verschlossen bliebe. Bislang hat außer Raxia niemand das Ei gesehen, doch angeblich soll es die Gestalt eines Euleneis besitzen.

Der Nachtschattensturm

C 68

Auf dem Schnittpunkt der mächtigen Kraftlinie Hexenband (die Dragenfeld, Baliho, Moosgrund, Nachtschattensturm, Blautann und Arras de Mott verbindet) und einer großen Nord-Süd-Linie (vom Sala Mandra im Elfenland kommend bis nach Gareth; vermutlich eine der *Satinasketten*) erbauten Baumeister der Angroschim aus Waldwacht vor langer Zeit einen mächtigen Steinturm.
Er trägt jedoch nicht den Namen eines einzelnen Magiers, sondern den einer seit über 500 Jahren existierenden Zauberer-Dynastie, die sich durch Adoption fortführt. Nachtschatten der Ältere gründete gemeinsam mit Rohal dem Weisen den Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt (**MWW 183**), Nachtschatten der Jüngere war einer der letzten Schüler des Weisen. Der dritte Zauberer dieses Namens schließlich vertrieb einen Riesenlindwurm aus den Hallen des Amboss' und wurde vom Bergkönig mit dem mächtigen Turm belohnt. Zwei nachfolgende Generationen studierten hier und schufen damit den Mythos vom sagenhaften und unsterblichen Zauberer.
Da der jetzige Eigentümer, *Firlionel Nachtschatten*, lieber in Methumis und Neetha weilt, hat sich ein ehrgeiziger Magus namens *Thargelion von den Nebelwassern* des Turmes angenommen – fest vom Willen beseelt, der nächste Nachtschatten zu werden.
Mächtige Zauber schützen den Turm: Diverse Illusionen liegen hier übereinander, die sogar die Gestalt des Turmes zu wandeln vermögen – und es heißt, dass das Innere des Turmes zuweilen durch die Zeiten reise. Dies geht vermutlich auf Nachtschatten den Älteren zurück, der ein versierter Temporalmagier war. Es ist wohl seinem Wirken geschuldet, dass der Turm zuweilen kaum mehr als eine verfallende Ruine zu sein scheint, er sich an anderem Tag aber in seiner ganzen Pracht zeigt. Von Zeit zu Zeit erscheint der Magier gar selbst als Projektion und ergreift wieder Besitz vom Turm.

Immer wieder schließen sich dichte Nebel um den Nachtschattensturm und mächtige Sturmelementare halten Wacht, bereit, jeden Fremden am Eindringen zu hindern und von den Beinen zu fegen. Weitere Informationen zum Turm finden Sie im Abenteuer **Unsterbliche Gier** in der Anthologie **Rückkehr der Finsternis** auf S. 159ff.

Der Rieshügel

A 68

Der Moosgrunder Rieshügel wurde vor Urzeiten durch die Schwarzpelze errichtet. Er diente lange als Nekropole der Orks, in der – verborgen vor der sengenden Sonne Brazoraghs – die Schamanen und Priester Tairachs beigesetzt wurden. Nicht ohne Bedacht wählten die zaubermächtigen Orks diesen Platz, denn an dieser Stelle tritt das Hexenband aus dem Pandlaril und verläuft nach Westen zum Nachtschattensturm.

Viele Gänge ziehen sich durch den Hügel, deren Eingänge bereits vor Jahrhunderten in Vergessenheit gerieten oder von den Rondra-Geweihten, die die Orks zurückschlugen, verschlossen wurden. Tiefe Kavernen mit geheimnisvollem Inhalt finden sich im Rieshügel, man munkelt gar von einem Feentor oder dem Ende eines Trollpfades.

Ein Teil des Rieshügels ist eingestürzt, und hier könnte man in ihn eindringen, wenn man denn an den Burgwachen vorbei gelänge, die mit dem Bogen oben auf der Burgmauer Wacht halten. Die Ereignisse, die zum Einsturz des Hügels führten, können Sie in **Die Rache des Schwarzen Marschalls (AB 109)** nachspielen.

Die Schnitter – Unstillbare Gier nach Blut

B 25, 26, 67, 143

»Die Glieder widersinnig verdreht und das Antlitz in Grauen gefroren fanden wir Jungfer Elfwid in ihrem eigenen Blute, und über die Gräuel, die an ihrem Leib begangen worden waren, will ich kein Wort verlieren. Das Bild bleibt unauslöschlich in meinen Träumen.«
—aus dem Bericht einer fahrenden Ritterin, neuzeitlich.

Seit Jahrhunderten treiben die Schnitter in Weiden und Greifenfurt ihr Unwesen, locken Gemeine wie Adlige in die Fänge des Kultes mit dem Versprechen, jeden, der nur aufrichtig glaubt, in die tiefsten Geheimnisse der 'Blutroten Herrin Rondra' einzuweihen. Wer den Irrlehren erst einmal verfallen ist, für den ist der Weg zu tätiger Häresie nicht weit: Die Kultisten schlachten unschuldige Opfer bestialisch dahin, um ihre grenzenlose Gier nach Blut zu stillen und sich an der vermeintlichen Kraft zu laben, die sie im Lebenssaft ihrer Opfer zu finden meinen.

Die tatsächliche Anzahl seiner Mitglieder ist diesen selbst ebenso unbekannt wie die wahre Natur des Kultes. Denn nur die Wenigsten unter ihnen wissen, dass ihre Kultstätten – zu finden vor allem in Greifenfurt und den Grafschaften Bärwalde und Baliho – ohne Ausnahme an heiligen Plätzen des Orkgottes Tairach liegen, und dass sie in ihren Ritualen mitnichten Rondra, sondern diesem opfern. Blutgetränkte Stofffetzen sind ebenso ihr Zeichen wie Endloswellenbänder, mit denen höherrangige Schnitter Schmuckstücke verzieren – beides Symbole, die nur der Kundige zu deuten weiß.

»Est bibendum sanguinem.« (losp.: 'Es gilt Blut zu trinken')
-Gravur im Ring eines Schnitters, neuzeitlich

Der Schwertbund Weidens weiß um die Gefahr und er erinnert sich an die Ketzer in den eigenen Reihen, die den Schnitterkult begründet und ihm zeitweise zu schrecklicher Größe verholfen haben. Heute ahnen jedoch nur wenige Geweihte, dass die Schnitter erneut erstarken. Diese schweigen jedoch ebenso hartnäckig, wie sie Abtrünnige verfolgen und zur Strecke bringen, denn allzu oft haben sich Schnitter unter dem Mantel des Schwertbundes Zugang zu Amt und Würden verschafft und – beschützt vom guten Leumund – wahre Gräueltaten vollbracht. Der eigenen Rolle in der Geschichte der Schnitter eingedenk, hüllt sich die Kirche in Schweigen und trachtet danach, den zahllosen Schauergeschichten um gesichtslose Mörder, die unerwartet zuschlagen und ihre Opfer aufs Grausamste dahinmetzeln, weder zusätzliche Nahrung und noch weniger einen Namen zu geben.

Ugrashak der schwarze Stier, Schürer der Feuer von Gruuzash

C 63

Wenn die Orks über Weiden herfallen, so spricht man hier vom Orken*sturm* und ist fest überzeugt, die Zeichen des Sturms an den finsteren Wolkenballungen über dem Finsterkamm ablesen zu können – oder am flammenden Widerschein des Nebelmoors in mondklarer Nacht, wenn die Feuer von Gruuzash lodern.

Der letzte Ork, der, getrieben von unbändigem Hass gegen den Orden zur Wahrung, die Glut in den Essen von Gruuzash entfachte und die Orks gegen die Mauern des Rhodensteins warf, bezahlte den von ihm beschworenen Sturm mit dem Leben. Und doch verfolgt Ugrashak seinen alten Widersacher Brin von Rhodenstein (siehe Seite 148) noch über den Tod hinaus. Im Körper eines getöteten Steppenrindes, den er als letzten Rückzugsort für seine Seele auserkoren hatte, just bevor das Schwert des Abtmarschalls seinen Lebensfaden durchtrennte, streift Ugrashak durch den Bärnwald und wartet darauf, seinen alten Feind mit seinen zersplitterten Hörnern zu durchbohren.

Ugrashak weiß durchaus, dass seine Zeit nicht unbegrenzt ist, da er in einem verrottenden Körper gefangen ist, dem das Sikaryan entflieht. Deshalb sucht er verzweifelt nach Wegen, seinen Verfall aufzuhalten. So ist er zu einer furchtbaren Bedrohung für alle lebenden Bewohner des Bärnwaldes geworden, vor allem für die Elfen, denen er das Geheimnis der ewiges Leben verheißenden Fialgralwaschale zu entreißen sucht. Der Zusammenstoß mit *Mandavar*, dem Hüter der Fialgralwaschale.

Ugrashak verkörpert als Antagonist des Einhorns Mandavar die dunkle Seite des Bärnwaldes. Er kann als Bedrohung sowohl für Rondrianer als auch für Elfen dazu dienen, die Gräben zwischen diesen beiden Parteien vorübergehend vergessen zu machen.

Der Hexenzirkel vom Bocksberg (*)

A 53

Furchtsam meiden die Bärwaldener den Bocksberg am südlichen Rand des Ifirnstanns, gilt er doch als Versammlungsstätte der Hexen. In nebelverhangenen Herbstnächten sollen gar, so geht die Sage, gehörnte Bocksgestalten herabsteigen, um unschuldige Mädchen zu verführen.

Tatsächlich verehren die Töchter Satuarias den Bocksberg mit seinen Gebirgsziegen als Levthans-Heiligtum. Regelmäßig, in jedem Fall aber in der Levthansnacht am 23. Efferd, findet sich auf einer Lichtung des flachen Gipfels ein Hexenzirkel ein, um seine rauschenden Feste zu feiern. Im Vergleich zu den Blautannhexen ist der Zirkel der Bocksberghexen mit etwas über einem Dutzend Mitgliedern sehr klein, hat dafür aber drei Oberhexen, die ihn gleichberechtigt anführen. Dabei handelt es sich momentan um eine greise Wissende Schwester, eine Seherin von Heute und Morgen und eine junge Tochter der Erde. Gemäß der Tradition stammen die Oberhexen aus den alten Wäldern zwischen Finsterbach und Pandlaril. Stirbt eine von ihnen, erwählen die Hexen gemeinsam eine würdige Nachfolgerin. Unterschiedlichste Temperamente stoßen im Zirkel aufeinander, so dass Streitereien nicht unüblich sind, doch ist man sich darin einig, die satuarischen Gaben zum Wohle der einfachen Leute einzusetzen, sofern sie den Hexen mit Ehrfurcht und Respekt begegnen. Geheimes Wissen haben nicht nur die wenigen 'weisen Frauen' aus dem Bärnwald und Ifirnstann, die Bocksberghexen sind auch für ihr Band zum Pandlaril bekannt und hüten Rituale, die der Besänftigung des Flusses und der Verbindung von Land und Wasser dienen.

Die Oberhexen des Bocksbergzirkels werden offiziell nicht benannt werden und bieten Ihnen somit die Möglichkeit, eine verdiente Spielerhexe durch die Wahl zu einem Oberhaupt des Zirkels zu belohnen und diese in Weiden als einflussreiche Person einzuführen oder gar zur Ruhe zu setzen.

Die Wüstenei (*)

B 69

Man benötigt drei Tage, um die Wüstenei zu durchqueren, darf dergleichen aber – per Edikt des Herzogenhauses und der Kirchen – nur in Begleitung von Bannstrahlern oder mit Dispens der Draconiter versuchen. Es ist schwer, dem einst durch Bosparanienholz-Stelen gekennzeichneten Bannweg vom Inquisitionsturm im Westen bis zum Gurvaniaten-Kloster im Osten zu folgen, da etliche der Markierungen nicht mehr existieren. Soweit das Auge reicht, ist nur grauer Staub und feiner Sand zu sehen, aus dem hin und wieder ein verwitterter Felsblock oder ein umgestürzter, vermoderter Baumriese ragt.

Der Staub macht das Atmen schwer, und wer in einen der häufigen Staubstürme gerät, dem helfen auch nasse Tücher wenig. Wer vom Weg abkommt, ist so gut wie verloren: Spuren werden vom aufgewirbelten Staub wieder verdeckt und in der einförmigen Landschaft geht man schnell fehl. Nahrung und Wasser zu finden ist ein Ding der Unmöglichkeit, wiewohl eine Expedition des Pentagrammatons berichtet, dass sie erstmals lebende und wachsende Flechten entdeckt hätte.

Nachts werden viele Besucher der Wüstenei von Albträumen heimgesucht, die von plötzlichem Vergehen und fremden Leben künden, und so ist erholsamer Schlaf kaum möglich. Gruftnebel und Staubbolde, Gefesselte Seelen und Nachtalbe sind häufig in der Wüstenei und allesamt eine Gefahr für den Reisenden. Von Astralstürmen wird berichtet, gar von plötzlich aufreißenden Limbustoren, doch verweisen alle Magierakademien derlei ins Reich der Märchen – zu lange sei die mächtige Invokation, die Borbarad zurück nach Dere brachte, bereits vorbei.

Weit ab vom Bannweg befindet sich ein großer, toter See, dessen schwarzes Wasser von tückischen Schlammtümpeln umgeben ist, aus denen giftige Dämpfe steigen. Einst lagen am Seeufer zwei kleine Dörfer und heute dringen alljährlich am 22. Ingerimm – dem Entstehungstag der Wüstenei – aus den Ruinenstätten geisterhafte Gongschläge, die meilenweit, manche sagen sogar außerhalb der Wüstenei, zu hören sind.

Inmitten der grauen Ödnis liegen die Ruinen Dragenfelds, wo sich die Kraftlinien des Hexenbandes und der Satinavsketten kreuzen – hier nahm das Verhängnis der Region seinen Anfang. Nur der nahezu unbeschadete Tsa-Tempel leuchtet in kräftigen Farben, zarte Schösslinge wachsen in seinem Schatten. Es wird erzählt, hier halte ein unheimlicher Ritter in weißer Brünne Wacht, von dem unklar ist, ob er durch die Macht Tsas am Leben erhalten wird oder ob er eine untote Gestalt ist, deren Seele Boron den Zutritt zu seinem Reich verwehrt. Und wo einige Verirrte berichten, er sei ihre letzte Rettung gewesen, sagen andere, dass er sie angegriffen habe.

Vor kurzem hat der Diener des Lebens entschieden, dass ein Zeichen nötig ist, und die Gläubigen aufgerufen, einen Baumgürtel um die Wüstenei zu pflanzen – und die Pilgerzüge scheinen Erfolg zu zeigen, denn langsam sprießt auch wieder erstes Grün zu Füßen der Schösslinge, wenngleich sich immer noch der allgegenwärtige Staub auf sie legt.

Weitere Informationen zur Wüstenei und ihrer Entstehung finden Sie in dem Abenteuer **Albtraum ohne Ende** in der Anthologie **Rückkehr der Finsternis**.

Der Kreis der Macht (*)

C 52

Elfen beschreiben das verderbte Wirken des Tauberwaldes nahe Beonfirn so, dass dessen *zertaubra* (verderbte und zerstörerischen Zwang ausübende Magie) ihr *nurdra* (Lebenskraft) raube und ein gefährliches *bhar* (Begehren) auslöse. Tatsächlich wirkt zerstörerische Magie von einem uralten Steinkreis aus, in dem Elfen *dhaza* (das-das-Sein-bekämpft: das Namenlose) erkennen. Sechs Monolithen um eine Bodenplatte und einen kreisrunden Sockel im Zentrum bilden den Kreis der Macht, den schon der Hexer *Lirobal* (siehe Seite 65) als Ritualplatz nutzte, obwohl auch er nicht wusste, wer den Steinkreis errichtet hatte. Der Kreis ist von hoher Bedeutung für den Kult des Namenlosen, denn vor Urzeiten banden hier Zauberpriester einen hohen Diener des Rattenkindes. Eine geheimnisvolle Sekte treibt seit langem nahezu unbemerkt die Befreiung ihres Götzen voran und allein der Halbelf *Lorca der Wolf* (siehe Seite 150), der Anführer der Falktreiberbande, scheint ihre Ziele zu kennen und bekämpft sie mit allen Mitteln.

Kleinere Geheimnisse Weidens

D 70

- Irgendwo in der Baronie Herzogenthal in der Grafschaft Sichelwacht liegt die geschleifte Burg eines hohen Dieners des Erzdämonen Iribaar. Im Tal zu Füßen des schwarzen Berges, an dessen Flanke die Burg sich erhebt, ließen die Mitglieder der Naclador und Nandus verschworenen Gemeinschaft *Societas Vigiliarum* ihr Leben, um die Manifestation Mhek-Thagors (**MGS 69**) zu verhindern. Die Geheimnisse dieser Gemeinschaft, die mehrere Festen in der Roten Sichel und den Drachensteinen unterhalten haben soll, sind bis heute nicht enträtselt, und wer weiß, was in den Ruinen der schwarzen Feste des Fürsten *Khell Dairon* ruhen mag. Mehr zu diesem Themenkomplex finden Sie in den DSA-Romanen **Verborgene Mächte** und **Die Letzte Schlacht** (*).
- Dem **Gris-Veen**, einem nebelverhangenen Hochmoor just diesseits der bornischen Grenze, wird im Volksmund nachgesagt, dass es von den Seelen ungezählter Verbrecher bevölkert werde, die ihren Tod am einzigen Galgenbaum der Region fanden. Die

von den Baronen Rotenforsts einst zum Richtbaum erkorene Grauerle steht direkt am Saum des Moores, sodass die zahlreichen Geisterscheinungen in ihrem Umfeld nicht verwundern. Es heißt, dass nicht nur die Leichen der Gehenkten in den Sumpf geworfen wurden, sondern auch deren Besitz. Der Legende nach haben Spuke und Irrlichter in der Vergangenheit schon manchen arglosen Reisenden und Schatzsucher das Leben gekostet (*).

In Neumondnächten verriegeln die Hollerheider ihre Hütten, da sie glauben, dass sich im **Hexenhain** die Hexen der Umgebung versammeln, um wilde und unheilige Feste zu feiern. Unter den jungen Männern der Umgebung gilt es als Mutprobe, einmal die jungen Hexen zu beobachten, die hier in diesen Nächten nackt um das Feuer tanzen sollen – und so mancher kehrt nicht (oder als quiekendes Schwein) wieder in die Hütte seiner Eltern zurück (*).

Die **Angel der Eule** ist ein kreisrunder Turm im Finsterkamm, zu dessen Fundamenten exakt in den Berggipfel gehauene Treppenstufen führen. Legenden besagen, dass er von Riesen errichtet wurde, andere Quellen behaupten, dass ein bosparanischer Kaiser ihn erbauen ließ. Der Turm soll einen aufgebahrten Toten mit allerlei merkwürdigen Grabbeigaben enthalten, darunter barbarische Masken und Schilde – sogar von einer 'gorischen Glyphe' wurde berichtet. Eine Eule hat auf der Turmspitze ihren Nistplatz und vermutlich zum eigentümlichen Namen des Turms beigetragen.

Mysteria et Arcana des Nebelmoors

Ruinen einer Magierschule (*)

A 47

Acht Meilen südlich von Donnerbach, in den Ausläufern des Nebelmoors, liegen die Ruinen der einstigen 'Akademie der Geisteskraft und Hellseherei', einer schwarzmagischen Schule der Beherrschungs- und Hellsichtzauberei. Erbaut wurde sie um 300 BF – damals fernab jeglicher Zivilisation, denn Donnerbach war noch nicht gegründet. Welche Umstände dazu führten, dass die Akademie bald darauf wieder verlassen wurde, ist unbekannt – höchstens einige alte Elfen, die zu jener Zeit das Gebiet bewohnten, könnten sich eventuell noch daran erinnern. Doch die Ruinen bergen zweifellos ihre Geheimnisse: Stark verfallene Türme und Kuppelbauten lassen erahnen, dass Dschinnen und Dämonen bei der Errichtung der Gebäude halfen, und hier und da führt noch eine Treppe oder ein Loch in überschwemmte Tunnel. Dokumente aus der Gründerzeit besagen, dass die Akademie eine Festung gewesen sei, jeder Gang und jeder Raum durch magische Fallen gesichert. Doch was wurde hier geschützt? Vielleicht nicht nur das *Schwarze Auge*, das im Bibliotheksturm liegt (**SRD 57**).

Mysteria et Arcana des Neunaugensees

Die Insel im See – Celeàn

B 46, 177

In der Mitte des Neunaugensees liegt eine von Nebeln umwobene Vulkaninsel, auf der sich der Eingang zur sagenhaften Elfenstadt Mandalya befinden soll. Die Insel hat eine Größe von knapp drei Rechtmeilen. Magisch aus dem dunklen Gestein der Hänge geformt, schmiegen sich an die Hänge des Feuerbergs von Lava und Gesteinsbrocken durchbrochene Ruinen und teilweise erstaunlich gut erhaltene Überreste von hochelfischen Häusern, Gärten und sogar ein kleiner Hafen. Auf der Westseite der Insel erhebt sich ein filigraner Dom aus erstarrter Lava aus der Flanke des Vulkans, eine sicherlich 20 Schritt hohe Kuppel mit je einer Öffnung in jede der vier Himmelsrichtungen und einer Öffnung gen Himmel. Zu welchem Zweck diese Halle und der in ihr befindliche Tisch aus schwarzglänzendem Obsidian gedient haben mag, ist in den Nebeln der Zeit verschollen. Im Krater des Vulkans zeugen Reste von durch hochelfische Magie geformten Treppenstufen davon, dass es einen Zugang zum feurigen Zentrum des Berges gegeben haben muss, der heute versperrt ist.

Einziger Bewohner der Insel ist der greise König *Cuanu ui Bennain*, der dort den Griff des Schwertes Siebenstreich hütet. Er ist zugleich das Oberhaupt des Bundes der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs (siehe unten). Der Weg zur Insel ist nur durch das Alicorn von Donnerbach (**177 B**) zu erlangen oder mit sehr mächtiger Magie zu erzwingen. Die Fee Pandlaril weigert sich meist, Bittsteller zur Insel zu geleiten, und sogar Sphärenreisende berichten von ihrem Unvermögen, die Insel durch den Limbus zu erreichen.

Der Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs

C siehe oben

1027 BF brachte *Cuanu ui Bennain*, der ehemalige König Albernias, mit Hilfe einiger erfahrener Recken die Splitter des in der Dritten Dämonenschlacht zerborstenen Schwertes Siebenstreich auf die Insel im Neunaugensee. Er begründete dort den Bund der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs und machte es seinen Begleitern zur Aufgabe, geeignete Träger für die Splitter der im Krieg gegen Borbarad zerstörten Götterwaffe zu finden. Der Griff der Waffe verblieb bei Cuanu auf der Insel. (Zu den Geschehnissen, die zur Gründung des Bundes führten, siehe **AB 111**.)

Die unbekannten Helden übergaben in den folgenden Jahren die übrigen acht Splitter der Götterwaffe würdigen Trägern. Splitter erhielten unter anderem Raxia vom Schwarzen Fluss (siehe Seite 53) und Golambes von Gareth-Streizig (zum Sohn Prinz Storkos siehe **HdR 170**). Es heißt, dass einer der Splitter seinen Weg bis zum mächtigen Shafir gefunden haben soll, aber das Schicksal der anderen fünf Splitter bleibt im Verborgenen. Jeder Träger und jede Trägerin verbarg nicht nur den Splitter, sondern stellte auch sicher, dass er von berufener Hand wieder gefunden werden kann, sollte dereinst die Notwendigkeit bestehen, Siebenstreich erneut erstehen zu lassen. So verbarg Raxia ihren Splitter im Blautann, um auf ihre Weise für die Sicherheit des Splitters zu sorgen, Golambes ist bis heute dabei, einen geeigneten Ort für die Aufbewahrung seines Splitters zu finden. Ursprünglich sollten sich die Träger der Splitter jeden Traviamond auf der Insel treffen oder Boten entsenden, um König Cuanu über die Vorgänge außerhalb der Insel zu berichten. Mit den Wirren des Jahres des Feuers ist der Rhythmus jedoch zerbrochen und die Träger finden nur noch unregelmäßig den Weg zum König.

Die Vielleibige Bestie

D 46, 173

Verborgen im Neunaugensee ruht seit Äonen ein Teilleib der Vielleibigen Bestie des Namenlosen, gebannt durch mächtige Magie. Die Fee Pandlaril (**172 C**) wacht über den Kerker des unheiligen Wesens und es bedarf des größten Teils ihrer Kraft, es gefangen zu halten. Finstere Schwarzmagier und machthungrige Borbaradianer haben bereits versucht, sie zu wecken und für ihre Zwecke zu lenken. Und in der Tat scheinen ihre Fesseln nachgiebig genug, um es ihr mit

namenloser Hilfe von Zeit zu Zeit zu ermöglichen, ihre Abkömmlinge zu entsenden. Zuletzt geschah dies 1019 BF: Nach dem Überfall von daimoniden Würmern auf Trallop und kleinere Ortschaften in der Nähe des Neunaugensees versuchte ein mächtiger Sprössling dem Bann des Sees zu entkommen. Nur dem (mittlerweile verstorbenen) Erzmagus Rohezal gelang es mit Hilfe elfischer Zaubersänger, Magiern der Donnerbacher Akademie und der dortigen Draconiter, diese Bestie wieder zu bannen.

Mysteria et Arcana Donnerbachs

Die Kavernen hinter dem Donnerbachfall

A 48

Neben dem eigentlichen Rondra-Tempel sind die Widerhallenden Grotten der bedeutendste Teil des weitläufigen Kavernensystems hinter dem Donnerbachfall. Diese einzige bekannte Orakelstätte der Rondra-Kirche besteht aus einem tief im Heleonsberg liegenden unübersichtlichen Höhlenlabyrinth, das mehrere kleinere und größere Öffnungen zum Wasserfall hin hat. Das ohrenbetäubende Donnern und Grollen des niederstürzenden Wassers wird hier auf eine Art vervielfacht und gebrochen, dass man unvermeidlich glaubt, darin das Gemurmel von Stimmen und sogar Worte zu vernehmen. Geweihte, die sich in Meditation oder Schwerttanz auf diese Laute konzentrieren, erkennen darin zuweilen tatsächlich Antworten auf bedeutende Fragen.

Selten erklingt eine Botschaft der Orakelgrotten einmal so deutlich, dass sie für jeden, der die Kammern betritt, verständlich ist, und meist verbirgt sich darin dann eine Weissagung, die für die Kirche von besonderer Bedeutung ist. Zu anderen Zeiten wiederum scheinen die Grotten verschlossen, und es bedarf großer Willensstärke, die fast stofflich wirkenden Barrieren aus zornigem Brüllen zu durchschreiten. Dann wagen nur wenige Geweihte den Weg über den gefährlichen Steig in den Tempel, und die Fürsterzgeweihte zieht sich zurück, um zu ergründen, was den Zorn der Donnernden erregt haben mag.

Ein anderer Teil der Höhlen wird von den Pilgern vor allem auf Grund ihrer Schönheit aufgesucht: Da gibt es bizarre Formationen aus Tropfsteinen und Sinterkaskaden oder vielfarbige Kristallteppiche, die im Fackellicht ihre schimmernde Pracht entfalten.

Doch nur ein Teil der Kavernen wird von den Geweihten genutzt oder ist überhaupt bekannt, und es gibt Gerüchte von geheimen Ausgängen, von denen einer direkt in den Kellergelassen der Feste Donnerhall enden soll. Zuweilen kommt es sogar vor, dass sich neugierige Pilger oder erkundungsfreudige Novizen in dem weitverzweigten Geflecht der Höhlen verlaufen. Und nur wenige Eingeweihte wissen von jenen geheimen Kammern, die vor Urzeiten bereits die Schamaninnen der Goblins für unbekannte Rituale nutzten, bevor die Elfen sie vertrieben.

Das Alicorn von Donnerbach

B 176

Seit Ende Tsa 1027 BF bewahrt der Rondra-Tempel ein kunstvoll geformtes Alicorn auf. Das hochelfische Artefakt entzieht sich jeder Analyse, als wäre es lebendig und würde auf die Rückkehr seiner Erschaffer warten. Mit diesem Horn eines Einhornes lässt sich ein Zauberschiff rufen, das von magischer Hand gelenkt zur Insel Celcàn (**176 B**) im Neunaugensee fährt. Es stellt damit den einzigen bekannten Weg zum Feuerschlot im See und damit zu König *Cuanu ui Benain* dar, der als Teil des Bundes der Bewahrer der Neun Splitter Siebenstreichs auf der Vulkaninsel den Griff des legendären Schwerts hütet. Das Geheimnis des Aufbewahrungsortes des Alicorns bewahrt neben der 'Wächterin des Alicorns', einer eigens bestallten Geweihten der Rondra, und der Fürst-Erzgeweihten Aldare auch die Fee Pandlaril, die einst verdienten Recken das Horn übergab (**AB 111**).

Das Amt der 'Wächterin des Alicorns' wird nicht offiziell besetzt werden und bietet daher eine gute Möglichkeit, altgediente Rondra-Geweihte an Donnerbach zu binden und dort zur Ruhe zu setzen, bis sie dereinst ihren letzten Kampf kämpft und zuvor eine Nachfolgerin oder einen Nachfolger erwählen muss. Diesen zu finden, mag eine ganz eigene rondragefällige Queste werden.

Mysteria et Arcana der Drachensteine

Die Seelenkaverne Apeps

C 170

Gerüchte, dass Apep der Ewige die Karfunkel seiner Artgenossen sammle und bewahre, haben in den letzten Jahren immer wieder neue Nahrung bekommen. Und in der Tat findet sich im Hort des Kaiserdrachen an Apeps Säule ein riesiger natürlicher Saal: die Seelenkaverne. In der Mitte dieser Halle ruht auf einer achteckigen, hoch aus dem Boden empor wachsenden Basaltsäule ein mächtiger Bergkristall, der durch einen Lichtschacht in der Decke erhellt wird und das Licht in irisierenden Farben und vielen Strahlen reflektiert. Diese Strahlen fallen jeweils auf einen Karfunkel, die allesamt auf Basaltstelen ruhen, die sich für jeden neu hinzukommenden Karfunkel eigens aus dem Boden schieben. Die Basaltwände der Höhle scheinen die magische Aura der Karfunkel gegen suchende Blicke von außen abzuschirmen. Zentrale Stücke der Seelenkaverne sind zwei hühnereigroße Karfunkel, die nur durch eine leere Basaltsäule getrennt sind – den Platz für Apeps eigenen Karfunkel. Insgesamt sind hier mehrere Dutzend Karfunkelsteine von Stecknadel- bis zur Hühnereigröße zu finden.

Der Blick in die Seelenkaverne bleibt hochverdienten und vertrauenswürdigen Spielerfiguren vorbehalten – und sie werden sich an diesem Ort unwillkürlich klein und unbedeutend vorkommen.

Der Drachenorden

D 15

Uralte Sagen von furchteinflößenden und ehrfurchtgebietenden Rittern in blitzendem Vollpanzer mit Drachenhelm und -banner, von niemals schlafenden Schatzhütern und machtvollen Artefakten kursieren seit Tausenden von Jahren in den Drachensteinen. Verborgene Höhlenfestungen, Flügelsignets an schroffen Felsen in sturmumtosten Höhen, schwarze Basreliefs und Wappensteine und sogar angebliche Abschriften des geheimnisumwobenen *Draconomicons* (**GKM 100**), die es in den Burgen alteingesessener Adliger der Drachensteine geben soll, untermauern immer wieder solche Legenden.

Der Drachenorden soll im Dienste der Hohen und Alten Drachen gestanden haben und seine Ritter auf (eine häufig unnatürlich lange) Lebenszeit, häufig sogar über viele Generationen auf sie eingeschworen gewesen sein. Manche behaupten gar, dass diese Ritter Drachlinge oder Mantra'Kim gewesen seien. Dass sogar noch heutzutage Drachenritter existieren, behaupten die Legenden und der Volksglaube. Der Herr der Drachensteine, Apep der Ewige, hüllt sich darüber in tiefes Schweigen.

Ob Helden bei der Suche nach Artefakten auf Spuren der alten Ritterschaft stoßen, ein Adliger zur Queste ruft, um die Geschichte seines Hauses zu erforschen, oder bei einem Feind Apeps kobaltblaue Rüstungen des Ordens gefunden werden, deren Herkunft es zu klären gilt – der Meister hat viele Möglichkeiten den legendären Orden in das Spiel zu integrieren.

Die Wulfen (*)

A 81

Seit über zweihundert Jahren existiert im Tal der Türme ein Wolfskult, der auf den Nivesen *Erm Sen* zurückgeht. Damals besiegte der wolfsblütige Erm die Leitwölfe der wilden Rudel, die die Herden der ansässigen Bauern fast ausgelöscht hatten, und nahm mit seinem Silberwolf *Arlupa* deren Platz ein. Erm nutzte geschickt sein Wissen um nivesische Wolfsriten und die im Nujuka *Fien-Nikkaa* genannten Wolfgeister und verschmolz sie mit der ehrfürchtigen Verehrung, die Tobrier und Weidener seit je her Firuns Wilder Jagd entgegenbringen.

Noch heute wird jedes siebte Nutztier, das im Tal geboren wird, aufgezogen, bis es ausgewachsen ist, und dann an einem von vier verborgenen Opfersteinen den Wölfen dargeboten, die im Gegenzug die Herden nicht nur verschonen, sondern sogar vor anderen Räubern schützen. Diese Opfersteine sind prächtig verzierte helle Steine, die Reliefs von Menschen, Wölfen und Wolfsmenschen zeigen. Im Verlaufe der Jahrzehnte hat es sich zudem eingebürgert, dass die Einwohner des Tals den Wölfen kleinere Speisegaben darbringen.

Einerseits gefürchtet, als Mittler zum Grimmen Gott aber gleichzeitig verehrt werden die sogenannten Wulfen, die von menschlicher Gestalt sind, dabei aber so stark behaart, dass man sie mit Werwölfen verwechseln könnte. Sie gehen geduckt und bewegen sich auf allen Vieren schneller als auf zwei Beinen. Ihre Füße und Hände sind durch Hornhautballen und gebogene Krallen fast zu Tatzen geworden und ihre Eckzähne zu mörderischen Reißzähnen ausgebildet. Die Wulfen verfügen über eine gewitzte Intelligenz, die sie zu Hinterhalten befähigt und auch dazu, zu erkennen, wann ein Kampf aussichtslos geworden ist. Zudem verfügen sie über eine intuitive Magie, die hexische Züge trägt, und verständigen sich in einer Sprache, die an die Laute wilder Wölfe erinnern.

Tatsächlich sind die Wulfen die Nachkommen Erm Sens und der Hexe *Tanali*, die in sich das nivesische Wolfserbe und die Zauberfertigkeit der Hexen tragen, durch Inzucht und Verbindungen zu den Wölfen jedoch fast alles Menschliche verloren haben. Es heißt, dass die Wölfe unerbittlich die Nutztiere und Menschen im Tal jagen werden, sollte der letzte Wulfe, von denen es etwa ein halbes Dutzend gibt, dereinst sterben.

Mysteria et Arcana Tobriens

Der Yslisee

Mit etwa 50 auf bis zu 30 Meilen Ausdehnung gehört der Yslisee im Herzen Tobriens zu den größten Binnenseen Aventuriens, wobei davon auszugehen ist, dass er einst noch etliche Rechtmeilen mehr gemessen haben mag. Das schilfumstandene Südufer ist recht flach, die größte Tiefe des Sees wurde bis heute noch nicht ausgelotet. Kein Wunder also, dass so manches in und unter dem glatten 'Elfenspiegel', wie der See auch genannt wird, verborgen liegen soll: das hochelfische Isiriel, ein feuriger Stierdämon, der während der Magierkriege von den Druiden des Landes in die Fluten gebannt wurde, oder die Habseligkeiten ungezählter alhanischer und tobrischer Flüchtlinge. Auf Sumus Kate, der heiligen, von Dämonen und Elementaren umkämpften Insel im See, soll der Riese Gorbanor im 'Langen Schlaf' liegen.

Bis heute erzählen jene Fischer, die sich trotz der Gefahren auf den See wagen, von nebelartigen Pferden, die in Efferdnächten über das Wasser reiten, von geisterhaftem Leuchten aus der Tiefe, dämonischen Algenteppichen oder mondsilbernem Geschmeide, das sich mit den Tobritzen im Netz findet. Alle sieben Jahre soll es zu auffälliger Vermehrung von Carlog, Wasserrausch, Pestsporenpilzen und Wirselkraut kommen, selbst das magische Kairanrohr soll dann hier schon gefunden worden sein.

Isiriel

»Da Drachenmacht Riesenkraft bindet, muss Isiriel, Elfenstadt, büßen. Auf wirft sich Erdreich, zerteilet den Strom. Hier flutet Wasser, dort stürmen Wellen. Elfenbeinmauern, Türme nichtsahnend, zum letzten Mal zaubern Elfen. Still liegt sarggleich der See, und doch: Neckelfen, auf Delphin reiten ich seh'!«

—aus einer Vision des Thamos Nostriacus, zitiert in Etherisches Geflüster, *740 BF*

Einst eine schwimmende Stadt der Hochelfen, fiel Isiriel (siehe auch **Licht und Traum 122**) den Kämpfen zwischen Drachen und Riesen im Zweiten Drachenkrieg zum Opfer. Jene Elfen, die sich der Schlacht stellten, sollen verflucht und in die Bäume des Nebelwalds verwandelt worden sein, der sich entlang des westlichen Ufers des Yslisees erstreckt. Andere flohen aufs Meer hinaus ins nebelverhüllte Nuyasala (siehe **Efferds Wogen**). Isiriel selbst und alle, die in ihr ausharrten, sollen im See versunken sein, je nach Überlieferung von Riesen- oder Drachenzauber vernichtet, von der Macht der Hochelfen entrückt oder vom elementaren Schlüssel des Wassers verwandelt.

Wie zuvor schon Galotta lässt auch der neue Träger des Agrimoth-Splitters, Mechanicus Leonardo, nach der Versunkenen suchen, doch behindert der Kampf um Sumus Kate, in der manche den Burgberg Isiriels zu erkennen glauben, das Vorhaben ebenso wie vermutbare Bannsänge der Hochelfen.

Xindras Eiland (*)

B 156

Etwa eine Meile von Perainefurten entfernt, tief im Wald verborgen, findet sich die Hütte der Druidin *Xindra von Sumus Kate* (siehe Seite 156). Die Druidin wählte als Heimstatt das Ufer eines kleinen Waldsees; ein machtvoller Ort, an dem das Wirken Sumus vernehmbar und etliche der Tobrien durchziehenden Kraftlinien deutlich spürbar sind – insbesondere inmitten des Sees auf einem winzigen Eiland, auf dem ein heiliger, mit Schriftzeichen des Ur-Tulamidya versehener Stein steht.

Wird eine kreisrunde Vertiefung in diesem Stein mit dem Wasser des Sees gefüllt, so vermag der Kundige durch die spiegelnde Wasseroberfläche einen Blick auf andere magische und heilige Orte Tobriens zu werfen, die entlang der sich auf dem Eiland schneidenden Kraftlinien liegen (darunter eine Schlaufe des sogenannten Hexenbandes). Zu diesen Orten gehören neben der umkämpften Insel *Sumus Kate* im Yslisee und den *Heiligen Quellen zu Ilsur* auch ei-

nige höchst gefährliche Unheiligtümer sowie der Hort von *Apep dem Ewigen*. Einer ebenso eindrücklichen wie schmerzhaften Lektion des Kaiserdrachens 'verdankt' es Xindra, dass sie von den Möglichkeiten des heiligen Steins nur selten Gebrauch macht und dabei ihren Geist vor den beobachtbaren Wesen und Präsenzen sorgsam verbirgt.

Die Ruhestatt der Drachengrafen

»[…] Rovin, der junge Bruder des Drachengrafen, stieg in der Feste Eilsenhoch von düsteren Ahnungen beseelt zu den Gräbern seiner Vorfahren hinab; bei Fackelschein versah er das Totenschild seines eigenen Sarkophags mit dem kryptischen Spruch „Hier ruht Rovin, Erbe Ornalds, der Letzte seines Hauses – die Herren der Drachensteine erfüllten den Bund". Dann zog er alleine von Eilsenhoch aus gen Nordwesten, ins Herz der Drachensteine. Er kehrte nicht wieder und sein Grab blieb leer.«
—aus einem Anhang der Fragmente der Chronica Mar-Comes Dracomontes

Die Wassermassen der Misa stürzen nach ihrem Austritt aus einem Felsmassiv in den Drachensteinen über zahlreiche Wasserfälle und Kaskaden mehrere hundert Schritt in die Tiefe und bilden dabei die Misaklamm. Oberhalb des Ausgangs dieser Schlucht liegt die Ruine *Eilsenhoch*, eine vor 1.000 Jahren mächtigen Feste, von der selbst in den Märchen und Legenden Tobriens und des Bornlandes nicht viel mehr als ihr Name überliefert ist. Hier raubte der Drache *Nordarlor* einst Prinzessin *Renduuen*, Tochter des Markgrafen von Vallusa, die von dem fahrenden Recken *Ornald* aus den Klauen der Bestie befreit und zu seiner Gemahlin wurde. Tief in den Fels, noch unterhalb der heute weitgehend eingestürzten Kellergewölbe Eilsenhochs, ließen die sagenumwobenen Drachengrafen gewaltige, vielhundert Schritt lange Katakomben schlagen: Dort ruhen in von Drachenfiguren und Reliefs geschmückten Sarkophagen die Ornaldinen von Ornald Drachenzwinger bis zu Ansvin Ornald VII. – und nur das kaum hörbare Rauschen der nahen Misa durchbricht die Grabesstille.
Der Zugang zu den Katakomben ist zwar möglich, jedoch für den Unkundigen nur schwer zu finden und mit Gefahren verbunden. Dazu zählen nicht nur einsturzgefährdete Kellergewölbe und in den Ruinen hausende wilde Tiere, sondern vor allem die mysteriösen Stifter der vor den Sarkophagen zu findenden Kerzenreste aus Bienenwachs.

Mysteria et Arcana der Schwarzen Sichel

Der hängende Gletscher

A 180

»Abermals kämpften die Götter gegen die Bestie und Gigantenwaffen schnitten wie Sicheln durch deren Leiber. Tausend Ungeheuer zeugte die Bestie, derweil Rondra, Ingerimm und Kor mit ihr kämpften. Doch die anderen Götter und Helden waren wachsam, und sie bezwangen jedes Ungeheuer nach ihrer Art. Schließlich warf Firun ewiges Eis über die ganze Brut.«
—vereinfachte Abschrift des Arcanums, *gefunden auf Burg Laescadir*

Einer der heiligsten Orte des zwölfgöttlichen Pantheons – der Hängende Gletscher des Firun – befindet sich im Inneren der Schwarzen Sichel. In einem nur von Norden zugänglichen Hochtal, eingefasst von den schroffen Gipfeln des *Naira Irkuch* (Eiskogel, 2.500 Schritt Höhe), des *Naira Kurim* (Kurimskrone, 2.300 Schritt Höhe) und dem *Naira Nagachti* (Klirrfrostspitze, 2.200 Schritt Höhe) befindet sich der heilige Gletscher. Über zweihundert Schritt hoch steigt die bläulich schimmernde Wand aus klarem Eis empor, um sich an ihrer Oberkante gute 50 Schritt nach zu wölben und förmlich in der Luft zu schweben.
Das Hochtal liegt beständig im Schatten der Gipfel und des Gletschers selbst, und so ist der schmale Pfad zu seinen Füßen auch kaum zu erkennen. Er führt zum eigentlichen Heiligtum, das sich im Inneren des Gletschers befindet. Über eine Gletscherspalte gelangt der Pilger in ein eisiges Gang- und Höhlensystem, das durch die Wanderung des Gletschers steter Veränderung unterworfen ist. Einzig eine große Höhle, gelegen in einer Mulde im felsigen Grund selbst, ist seit Jahrhunderten unverändert und der Altar darin aus schierem Eis geformt. Firun- und Ifirn-Geweihte haben mit der Wärme ihrer bloßen Händen Bildnisse in die Eiswände geschmolzen und auf diese Weise einzigartige Kunstwerke geschaffen. Von weiteren Höhlen und Sälen berichten zahllose Legenden, aber nur Wenige haben überlebt, um selbst Zeugnis davon zu geben, denn der Weg hinauf zum Hängenden Gletscher ist gefährlich und entbehrungsreich. Eisige Schründe, Gletscherspalten, Eis- und Steinlawinen sowie die zahlreichen Gefahren der Sichel fordern jeden Pilger heraus. Nur wenige bestehen die Prüfungen des Weißen Jägers, die meisten finden ein einsames und kaltes Grab im Gebirge. Von diesen aber wird berichtet, dass ihre Seelen sich der Wilden Jagd hinzugesellen, und es heißt, dass auch im Scheitern Lohn liegt, denn sie ziehen mit den Scharen des grimmen Gottes.

Die Originalabschriften des *Annalen des Götteralters* wissen zu berichten, dass der Gletscher die Brut der Vielleibigen Bestie, des Omegatherions, unter sich bindet, und Firun- und Ifirn-Geweihte halten geduldige Wacht, damit niemand ihren eisigen Schlaf stört.

Das Orakel vom Purpurberg

B 180

»Am Fuße des Naira Kageja *in der Schwarzen Sichel ist das Orakel vom Purpurberg für den Kundigen zu finden. Die östliche Flanke des Berges ist von einer seltsamen Flechte bedeckt, die einzig und allein hier wächst und die nur bei Sonnenuntergang in einem hellen Purpur leuchtet. Am Fuße des Berges wächst das Purpurgeflecht dicht und umschließt einen finsteren Höhlenschlund. Folgt man diesem in die dunkle Tiefe des Berges, so gelangt man schließlich zu einer tiefen Spalte, die den Weg beendet. Bald schon erklingt eine schaurige Stimme aus der Finsternis: "Was begehrst du? Sprich jetzt oder verlasse diesen Ort."*
Selbst das Licht einer Blendlaterne vermag das andere Ende des Einschnittes in Sokramurs Leib nicht zu erhellen und den Sprecher zu enthüllen. Richtet man eine Frage in die Dunkelheit oder begehrt die Lösung eines Problems zu erfahren, so erhält man in den meisten Fällen Rat.
Allein der Preis ist hoch, ein Teil der Lebenskraft verlässt, wenn auch nicht auf Dauer, den Fragenden.«
—aus einem Vortrag an der ehemaligen Warunker Philosophenschule

Die Stimme des Orakels ist *Bronn*, ein uraltes, vampirisch lebendes Wesen, das sich weder Boron noch dem Namenlosen zuordnen lässt. Der Geist seiner Gefährtin *Vajhar*, ein Wesen wie er selbst, ist auf Grund eines magischen Zwischenfalls seit Äonen zwischen den Sphären gefangen. Sie ist es, die die Fragen an Wesen richtet, die andere Sinne haben als normale Sterbliche – Wesen anderer Sphären, die angeblich sogar einen Blick in Satinavs Buch werfen können. Als Lohn raubt Bronn den Fragestellern für sich, Vajhar und die Antwortgebenden einen Teil ihrer Lebenskraft. Das Purpurbergorakel ist eine der wenigen Weissagestätten, die nicht den Kirchen der Zwölf unterstellt sind wie etwa das Praios-Orakel auf der Zyklopeninsel Balträa, weshalb man hier manchmal sogar Gesandtschaften aus den Schwarzen Landen antreffen kann.

Der Gehörnte Kaiser (*)

A 112

»Wisse und lehre! Denn der Herr der Rache scharte all jene Frevler von des Praios' erster erwählten Rasse um sich, Ucurianern oder Gryphonen genannt, welche seinem blendenden Blick nicht standhielten und seinem Willen trotzten. Irrhalken, schwarz gefiedert und von niederhöllischem Feuer umspielt. Doch einige wollten seiner gerechten Strafe entgehen und suchten Zuflucht in der Schwarzen Sichel, doch niemand entgeht seinem Richtspruch. Keranvor, wo sie die Verderbnis heimsuchte.

Wisse und lehre! Denn seit diesen Tagen suchten unzählige Verblendete die Grotte auf, dem Rächer von der wabernden Lohe zum Gefallen und den König der Götter spottend, dort, wo heute der Strick des Schwarzen Mannes durch den Berg führt.«

—Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten, *Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 849 BF*

»Dort, unter dem Gehörnten Kaiser, findet sich die unheilige Grotte. Doch sie enthüllt sich nur Zauberkundigen, aufrechten Praioti und finsteren Frevlern, sofern sie das Wort der Macht kennen, das den Fels spaltet und den Weg freigibt. Zahlreiche Schrecken warten auf den Suchenden, wovon untote Streiter noch die harmlosesten sind. Nirgendwo sonst auf Dere ist man dem Widersacher des Herren Praios so nah, selbst eines Greifen Seel' ist nicht vor seinem finsteren Wirken gefeit. Während seit Jahrtausenden Paktierer die Macht der Grotte zu ihren Gunsten nutzen, suchen seit nicht minder langer Zeit die Streiter Praios' nach einem Weg, diese Macht auf immer zu versiegeln.

Ob all dies sei ein jedem Wissenden wohl angeraten, sein Wissen für sich zu behalten, um keinen namenlosen Schrecken anzulocken oder aufzuschrecken.«

—längst vergessene Sage, die seit dem Jahr des Feuers wieder verstärkt unter den Bewohnern der Schwarzen Sichel kursiert

Der Gehörnte Kaiser, ein mächtiger Berg im Süden der Schwarzen Sichel, ist eine Stätte alter Macht und war immer Knotenpunkt von Kraftlinien, die sich in der Grotte Keranvor im Innern des Bergmassivs treffen. Schon vor Urzeiten führten hier Beschwörer verschiedener Völker große Rituale durch und riefen den Erzdämon Blakharaz an, dessen Kräfte an diesem Ort stark sind. Ebenso haben wiederholt Mächte der Ordnung versucht, den Berg für immer zu versiegeln.

Die Spuren archaischer Kämpfe sind heute größtenteils verblasst. Zu den ältesten erhaltenen Zeugnissen zählen 1.500 Jahre alte Aureliani-Inschriften aus der Zeit des Fran-Horas am Eingang zur Grotte sowie das fast vollständig verblasste Bild eines Greifen oder Irrhalken. Uralte Fallen, sowohl heiliger als auch schwarzmagischer Natur, und manch schattenhafte Wächter sollen über die Ruhe Keranvors wachen. Doch ist dies nichts, was ruchlose Paktierer oder entrückte Geweihte auf der Quanionsqueste davon abhalten würde, Keranvor aufzusuchen.

Die Höhle besitzt Wände aus unzähligen steinernen Hörnen und gemahnt vom Grundriss her an eine zehnstrahlige Sonne. Hier schneiden sich die mächtige Kontinentallinie Strick des Schwarzen Mannes und zwei regionale Kraftlinien und bilden einen Nodix für mächtige Invokationen.

Kaum bekannt ist, dass die Höhle nicht das einzige Geheimnis des Gehörnten Kaisers ist, sondern der Berg noch weitere Relikte und Vermächtnisse aus vergessenen Zeitaltern bergen soll. In den eisigsten Höhen des Gipfels finden sich noch immer Hinterlassenschaften von Gryphonen, die hier einst einen längst verfallenen Tempel errichtet haben. Es heißt, dass dort oben noch ein Wegweiser zu finden sein soll, der den Weg zu einem Schatzhort in den luftigsten Höhen des Gebirges weisen soll.

In einem versteckten Tal am Südhang des Berges hingegen liegt der Zugang zu noch tieferen Katakomben, deren Eingang von einer mannsgroßen Praiosanbeterin aus purer Jade flankiert wird. Sie scheint jede Bewegung eines Besuchers genau zu verfolgen. In der Nähe des Eingangs findet man schon in Bernstein eingeschlossene Insekten, teils versteinerte organische Substanzen von schleimiger Konsistenz und abgelegte Chitinpanzer von riesenhaften Insekten. Die Gänge selbst erinnern an einen Insektenbau, doch niemand ist bisher weiter als einige hundert Meter in die Katakomben vorgestoßen.

Der Gehörnte Kaiser spielt eine Rolle im Abenteuerband **Schlacht in den Wolken**.

Durum Lorgolosch (*)

B 83

Durum Lorgolosch bedeutet in Rogolan so viel wie 'Lorgoloschs Erbe'. Die einstige Zwergenbinge wurde von Hochkönig *Albrax Sohn des Agam* als Heerlager in einem natürlichen Höhlensystem nahe der Pfalz Donnerschalck (**HdR 52**) errichtet, nachdem Lorgolosch, das Königreich der Brillantzwerge, durch Borbarad zerstört worden war. Doch die Wacht währte nur kurz, denn bereits sechs Jahre später, während die Heptarchen unter Führung Galottas Albrax und seine Streiter vor Wehrheim banden und einen Großteil der mittelreichischen Truppen vernichtend schlugen, schickte Rhazzazor seine Schergen aus. Durch den Angriff sind die Mauern der Feste geborsten, ihre Reste liegen rußgeschwärzt und vom Drachenfeuer geschmolzen da, der Eingang ist verschüttet. Und seit dieser Zeit wollen die Gerüchte nicht verstummen, wonach in den Kavernen verloren geglaubte Schätze ruhen. Sie sollen im Schrein einer heiligen Flamme liegen, die am Seelenfeuer des letzten Hochkönigs Ambros, dem Kämpfer gegen schwarzmagische Umtriebe, entzündet wurde. Man erzählt sich von Reichtümern, Relikten, Aufzeichnungen, Pilzbierrezepten, kostbaren Waffen und Rüstungen, die vor allem brillantzwergische Flüchtlinge nach dem Untergang ihres Reiches in den Beilunker Bergen in die Binge des Hochkönigs brachten. Kein Wunder, dass nicht nur Zwerge des Brillantvolkes, sondern auch allerlei Glücksritter und dunkle Gestalten danach trachten, diesen Schatz zu heben.

Der Schlaf der Schwarzen Sichel (*)

C 27

Eine verbreitete Göttersage (siehe **GKM 23f.**) erzählt vom Kampf der Schöpfung gegen die Vielleibige Bestie, auch Omegatherion genannt, ein maßloses Ungetüm des Dämonensultans, das zur mythischen Zeit der Rückkehr des Namenlosen über die Welt kam. Um dem Ungeheuer ein Ende zu setzen, verwandelten sich drei Gigantenweiber in Waffen für die Götter (siehe dazu auch **179 A**). Die größte dieser Gigantinnen war Sokramor die Schwarze, die so schwer war, dass nur der blutsaufende Kor sie heben konnte. Nach dem Sieg über das Omegatherion aber war Sokramor wie ihre Schwestern brüchig geworden von dem giftigen Blut der Bestie, so dass sie von den Göttern zur Ruhe gebettet wurde, um sich vielleicht dereinst wieder zu erheben, und unsaghar lange währt so bereits ihr Schlaf.

Doch es hat sich ein kleiner Zirkel zusammengefunden, der die Erweckung der Gigantin vorantreiben will. Unter dem Yrrwen-Gletscher in Echsmoos, der von den Schwarzsichlern als Heiligtum verehrt wird, vermutet der Zirkel das Herz der Gigantin und sammelt allerlei Paraphernalia für ein urtümliches Ritual, um Sokramor aus ihrem Schlaf zu erwecken. Anführer des Kultes ist ein alter Firun-Geweihter, der lange Zeit als Eremit in der Hohen Sichel lebte und in Sokramor die Gemahlin des grimmen Wintergottes sieht.

Um ihn herum hat sich eine ungewöhnliche Koalition gebildet, bestehend aus einer jungen Goblin-Schamanin, die die Gigantin als Suukram, eine Tochter Mailam Rekdais begreift, einem Kor-Geweihten, der die riesige 'Waffe' für den blutigen Schnitter zurückerlangen will, und einer Kröten-Hexe, die Sokramor als

sterbende Mutter Satuarias verehrt und die die Wiederbelebung der sterbenden Weltenmutter anstrebt.
Bisher ist dem Zirkel keinerlei Erfolg beschieden, zu widersprüchlich sind die Ansichten der einzelnen Mitglieder und zu unterschiedlich die Riten, die sie für erfolgversprechend halten. Und niemand von ihnen ahnt, dass sie mit ihren Plänen den Feinden der Schöpfung in die Hände spielen, denn tatsächlich ist der Yrwen-Gletscher Teil des Eises, das Firun über die Brut der Vielleibigen Bestie warf. Auch wenn wahrscheinlich kein Teil des Omegatherions unter dem Gletscher ruht, so deckt er zumindest eine tiefe Wunde zu, die der ätzende Geifer der Bestie verursacht hat. Und wer weiß, welche schwärenden Schrecken entstehen könnten, wenn es dem Zirkel gelänge, die Eisdecke aufzubrechen?

Mysteria et Arcana der Wildermark

Der Tempel der Schönen Kaiserin*

A 111

Die von Praios-Geweihten geführte Reichsabtei Sankt Praiodan diente nicht immer der Verehrung des Götterfürsten, sondern wurde ursprünglich durch die Gottkaiserin Hela-Horas über den geschleiften Ruinen eines alten, auf einem Nodix gelegenen Geoden-Heiligtums errichtet, um ihrer eigenen Verehrung zu dienen. Rund um die zugeschüttete Kultstätte der Angroschim ließ sie Katakomben und unterirdische Gänge graben, die ihr weiterhin den Zugang zu diesem Quell elementarer Macht ermöglichten. Ihre ursprünglichen Pläne mit dem Knotenpunkt der Kraftlinien sind unbekannt, da sie kurz darauf von den Garether Bürgern bei Brig-Lo geschlagen wurde, doch ließ sie dämonische Wächter zurück, die auf das Kommen ihrer Meisterin warteten und durch ihre antielementare Präsenz das Gebiet zunehmend pervertierten. Mit den Jahrhunderten schwand das Wissen um den ursprünglichen Zweck des Ortes und die Tunnel unter der Abtei, so dass die Praios-Diener hier lange ungestört ihrem Tagewerk nachgingen.
Dies änderte sich erst im Jahr des Feuers, als eine vom Geoden *Xenos von den Flammen* angeführte Gruppe menschlicher und zwergischer Helden den Zugang zur Kaverne erzwang, um ein elementares Reinigungsritual zu vollziehen. Im Anschluss stürzte die Kammer ein und wurde von einem Humus-Dschinn versiegelt – das Kloster selbst lag nur noch in Ruinen. Zwar ist der Zugang zum zentralen Geoden-Heiligtum hierdurch versperrt, doch interessieren sich immer noch Schwarzkünstler für den Ort, da sie hier auf großen Machtgewinn und ein zu erkundendes Labor der Hela-Horas hoffen. Und auch die Praioten wissen nicht, auf welchen Relikten der Vergangenheit sie hocken und warum immer wieder zwielichtige Gestalten in der Nähe der Abtei gesehen werden.

Das Rattennest

B 27, 160

Wie auf einen unsichtbaren Wink ihres dunklen Gottes hin haben sich in den letzten Monaten einige Kultisten des Namenlosen in einem düsteren Wald gesammelt, um dort einen Tempel ihres Herrn zu errichten. Von diesem unter Eingeweihten als 'Rattennest' bekannten Unterschlupf aus versuchen sie unauffällig Einfluss in der Wildermark zu erlangen. Ihre Verführer und Menschenfänger wandern von Dorf zu Dorf und sammeln verlorene Seelen, um aus ihnen neue Anhänger des Namenlosen zu formen. Und selbst über die Grenzen der Provinz hinaus scheinen sich ihre Ränke zu spannen, trifft doch oft Besuch aus anderen der östlichen Grenzmarken und aus Garetien im Wald ein. Der schon seit Jahrzehnten existierende Kultistenbund ist auf Grund der Nähe zu den Hochburgen des Zwölfgötterglaubens und der Inquisition vor allem darin geübt, seine Existenz und die Identität seiner Anhänger zu verschleiern.
Die Jünger des Dreizehnten wollen die Unsicherheit in Glaubensdingen, die seit dem Jahr des Feuers grassiert, schüren, ausnutzen und das Vertrauen in Priester der Zwölfgötter weiter unterminieren. Insbesondere die Wildermark bietet sich in ihren Augen dafür an, Gerüchte zu säen, Streitigkeiten zu entfachen, Andachten und Wundertätigkeiten zu sabotieren, Geweihte zu entführen oder zu töten, Tempel zu entweihen und schließlich auf dem bereiteten Boden die eigene Macht zu demonstrieren.
C 160. Der Viehhändler *Dergal Brandner* ist seit zwanzig Jahren ein geheimer Geweihter des Namenlosen im mittlerweile dritten Grad und der Herr über den Zirkel des Rattennestes. Der damalige vermeintliche Viehunfall war in Wahrheit ein Opfer von Körperteilen an den Dreizehnten. Wer nur mit äußeren Teilen des Zirkels und dessen Bauernfängern und einfachen Wundertätern in Kontakt kommt, wird auch bei Anwendung von Folter nie den Namen Dergals zu hören bekommen. Nur treue, langjährige Akoluthen haben Kontakt zum Herrn des Rattennests.
Die namenlose Bruderschaft wächst und gedeiht auch deshalb in ungestörter Ruhe, weil ihre Mitglieder den ungesehenen Austausch von Nachrichten zur Perfektion entwickelt haben. Zu diesem Zweck werden oftmals Unbeteiligte unwissentlich als Kuriere im Dienst des Namenlosen eingesetzt. Dies geschieht über den Verkauf von doppelbödigen Waren, heimliche Zusatzladungen in Satteltaschen oder umgekehrte Beutelschneiderei. Wehe dem, der mit einer solchen, jederzeit schrecklich gekennzeichneten, aber noch zusätzlich verschlüsselten Botschaft aufgegriffen wird: Bannstrahler und Anhänger *Albuins des Ketzers* (siehe Seite 159) werden ihn einer hochnotpeinlichen Befragung unterziehen, um seine Untaten ans Licht zu bringen – und sollte es ihn das Leben kosten.

Dämonische Saat

D 27, 112, 121, 123

Hinter den vereinzelten daimoniden Bäumen in der Wildermark, von denen immer wieder berichtet wird, steht eine gezielte Aussaat durch Agrimoth-Paktierer, die im Auftrag des mächtigen transysilischen Schwarzmagiers *Balphemor von Punin* handeln. Die Lebens- und Astralkräfte sammelnden Arkhobal-Daimoniden dienen Balphemor als Kraftquelle, zur Manipulation von Astrallinien und als Fokus für Fernzauberei, durch die der Magier etwa die 'Sinne' des Baumes mitbenutzen kann, sowie als Teleportationsstütze für magische Reisen.
Erste Versuche wucherten 1022 BF in Norddarpatien, ehe sich die Saat im Jahr des Feuers erfolgreich über die Wildermark verbreiten konnte.
Die Samen, schwarze Eicheln und giftgrün schimmernder Birkenstaub, keimen im Boden, nachdem sie von kundigen Anbetern Widharcals gepflanzt wurden. Manche Bäume wachsen nur wie

ein verborgenes Pilzgeflecht im Untergrund und meiden das sie zerstörende Sonnenlicht. Andere erheben sich zu grotesken Baum-Zerrbildern und wuchern um bis zu einen Spann am Tag in die Höhe. Beschädigungen durch Feuer und Äxte schließen sich im Nu, ätzende Galle trieft aus dem Holz. Bei manchen Bäumen helfen klassische Austreibungen per Magie und Gebet. Es gibt jedoch auch Erzählungen, nach denen ein Baum nur von den gemeinsam handelnden Geweihten aller Zwölfgötter ausgemerzt werden konnte. Wenn auch nicht mit der Macht eines gehörnten Arkhobals vergleichbar, verderben die Daimoniden schleichend den Boden in ihrer Umgebung. Wälder werden düsterer und schwängern die Luft mit Bitternis. Äste wachsen verdreht und verlieren Laub. Auf nahen Feldern gehen die Früchte ein, hin und wieder verschwinden Lebewesen wie vom Erdboden verschluckt. Ihre Feinde greifen die Daimoniden mit Ästen und hervorbrechenden Wurzeln an. Manche unterwerfen Eichhörnchen, Spechte und Waldschrate ihrem Einfluss.

Mit den Auswirkungen der dämonischen Saat setzt sich das Abenteuer **Saat der Hoffnung** aus dem Band **Auf Elfenpfaden** auseinander.

Kinder der Sonne

Geheimnisse Auraleths

A 113, 159

- Die Bannstrahler in Auraleth versuchen zu verheimlichen, dass vor einiger Zeit ein abtrünniges und zu *Albuin dem Ketzer* (siehe Seite 159) übergelaufenes Ordensmitglied den Schädel des Heiligen Gilborn entwendet hat. Die ursprünglich in der Ordensfestung verwahrte Reliquie (deren Echtheit manche Hesinde-Geweihte anzweifeln) besitzt karmale Kräfte und war einer der Garanten des Schutzes vor unheiliger Magie in Auraleth. Die Burg ist nicht sicher, solange der Schädel sich außerhalb der Sankt-Gilborn-Kapelle befindet. Albuin hingegen behauptet, dass der Schädel ihm dabei helfe, mit dem Heiligen und den Himmlischen Illuminierten am Hofe des Praios' in Zwiesprache zu treten und somit den Willen des Götterfürsten zu verkünden. (*)
- Auraleth besitzt unterirdische Katakomben, in denen etwa 900 bedeutende gefallene Bannstrahler der letzten Jahrhunderte ruhen, größtenteils als Mumien konserviert. Die Bannstrahler erhoffen sich, leicht abergläubisch, dass die Seele des Toten den Ruheort seines Leichnams segnet.
- Die Katakomben selbst waren bereits bei Errichtung der Burg schon vorhanden, wie man aus uralten Aufzeichnungen des Ordens erfahren kann. Lange Zeit dienten die unterirdischen Gänge den Shinxir-Priestern der kaiserlichen Legionen als Kultstätte, bevor diese nach Bosparans Fall vernichtet wurden. Außerdem erinnern die Wände der Katakomben häufig an einen gewaltigen Insekten-Bau.
- In den gut bewachten Koschbasaltkammern Auraleths, dem Securitium, lagern viele Schätze und Beutestücke der Bannstrahler, oftmals Verderben bringende magische und unheilige Artefakte und Werke verdorbener Seelen.
- verbotene oder anrüchige Bücher wie *Die Angst, Arachnoides Almagest, Das Arcanum, Borbarads Testament, Die Chroniken von Ilaris, Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen, Etherisches Geflüster, Offenbarung des Nayrakis, Philosophia Magica* (siehe **Die Magische Bibliothek**).
- das bei der Schlacht im Drachenspalt (siehe Seite 59) erbeutete Feldzeichen des Theaterordens.
- Weihegegenstände fremder Kulte wie ein nivesischer Gürtel aus Wolfsleder, Knochenkeulen goblinischer Schamaninnen und die Speksteinstatue eines aufrecht gehenden Darpatstiers.
- Der bedeutendste verfluchte Talisman in der Schatzkammer ist der *Eisenkragen des Blakharaz*, eines der zwölf oder dreizehn Teile des erzdämonischen Frevlergewands (**SRD 41**).

Verstreute Lichttropfen des Götterfürsten

Seit der Zerstörung des Garether Praios-Tempels und dem Verlust der spirituellen Mitte der Gemeinschaft des Lichts finden sich bisweilen in Feld und Flur kleine, golden im Sonnenlicht leuchtende Blumen von unerwarteter Symmetrie und Kontur. Diese Gewächse wurden ohne langes Zögern dem Götterfürsten zugerechnet und auf den Namen *Quanionen* getauft. Ihre Verteilung ist nur scheinbar willkürlich: Bevorzugt wachsen sie an Orten, an denen Unheil und Unrecht drohen, um Praios' ewige Wachsamkeit auch an schattigen Orten anzukünden. Ihr Anblick schenkt dem Götterfürchtigen Mut und Vertrauen. Eine gepflückte Quanione bei sich zu führen zeigt, dass man die Konfrontation mit der Finsternis nicht gescheut hat. Von einem ehrfürchtigen Streiter getragen, scheint sie niemals zu verwelken.

Land des Geifernden Schnitters

B 27, 112, 161

»Morgen brechen wir auf. Der Kriegsherr will unbedingt das heilige Tal des Kors finden. Was, du hast noch nie davon gehört? Grünschnabel! Gib gut Acht, was die Mär sagt: Der Donnernde Himmelsreiter hat seinen neungezackten Speer in das Herz der Wildermark geworfen, die Erde erbeben lassen und so seinen Anspruch auf das Land erhoben. Blutkerbe heißt der Ort, wo er Sumus Leib eine tiefe Wunde riss. In diesem Tal sprudeln Wasserfälle und Bäche von Blut aus schierem Fels, Mantikore ringen in ewigen Balzkämpfen, und der Himmel selbst ist von Feuerwolken gerötet. Wo sich alle Bäche vereinigen, steht Kors Allerheiligstes mit unbesiegbaren Wächtern und wartet darauf, von einem wahren Diener Kors, einem großen Kriegsfürsten und gewaltigen Streiter, erobert zu werden. Diesem will Kor göttliche Waffen und Harnische und Schilde schenken und sein Triumphgeheul soll bis zu den Sternen zu hören sein. Was blickst du mich an wie ein Darpatrind, Bursche? Der Kor-Priester hat es selbst aus den Eingeweiden eines tollwütigen Bären gelesen: Wir werden die Blutkerbe finden!«

—aus einem Gespräch in der Wehrheimer Söldnerschenke 'Höhle des Löwen', neuzeitlich

"Die Welt ist ein ewiges Schlachtfeld", sagen die Kor-Geweihten und scheinen in der Wildermark damit Recht zu haben. Stimmt es wirklich, dass, wie die Diener des Halbgottes sagen, im Marschallsland der heilige Atem des Herrn der Schlachten weht, dazu verurteilt, stete Bühne für Kämpfe zu sein? Man kennt eine Handvoll Orte in der Wildermark, wo Anhänger Kors einen Gedenkpfahl, einen Altar mit Rüstungen von Gefechtsopfern oder einen Hain "blutender Bäume" (mit rot angemalter Borke) errichtet haben.

Die bereits von Legenden umwobene Blutkerbe jedoch ist eine meisterliche Täuschung der Erzdämonen. Sie gilt als Stätte, die Kor selbst geschaffen hat, als Heiligtum für die stärksten und blutgierigsten Kämpfer der Mark. In Wirklichkeit jedoch ist sie ein Insanktum des Belhalhar, und wer dorthin geht, um zu Kor zu beten, wird dabei unbemerkt von dem Hauch des Gegenspielers der Rondra umweht. Da die Gläubigen jedoch ein großes Geheimnis um ihr 'Heiligtum' machen und nur Ausgewählten den Weg dorthin weisen, hat bisher noch kein Geweihter der Zwölfe das Unheiligtum als solches identifizieren können. Und der einzige echte Kor-Geweihte, der das Tal bisher aufsuchte, kam auf dem Rückweg bei einem Bergrutsch 'unglücklich' ums Leben.

Der Krieger Blutfaust (siehe Seite 161) wurde von der Macht des Unheiligtums berührt und sucht nach einem würdigen Wächter für die Blutkerbe, deren 'heilige Gaben' nur ein 'perfekter Kämpfer' behüten dürfe. Er ist der festen Überzeugung, dabei dem Blutigen Schnitter zu dienen, und weiß nicht, dass er nur einen Fingerbreit davor steht, den Ersten Kreis der Verdammnis zu erreichen.

Die Blutkerbe und Blutfaust werden in der kommenden Wildermark-Kampagne eine Rolle spielen.

Geheimnisse der Kriegsfürsten

Tairachs Befreiung *

A 117

Der Tairach-Schamane Sharkhush Morchai verfolgt mit dem Suchen und Aussieben der stärksten Streiter auch eine kultische Agenda, die er seiner versammelten Kämpferschaft nicht preisgibt. Er glaubt seit einigen kryptischen Visionen, dass Tairach nicht freiwillig ins Totenreich ging, sondern von Brazoragh dorthin verbannt wurde. Nun will er diesen Visionen folgen und die hundert stärksten Krieger aller Völker erwählen, um gemeinsam mit ihnen für Brazoragh in einer glorreichen Schlacht in den Opfertod zu gehen. Der Blutgott soll dafür seinen Vater ein Mondjahr lang aus dem Totenreich entlassen. Hiervon erhofft sich der Tairachi, dass der Gott in dieser Zeit seinen schamanistischen Dienern neue Offenbarungen schenkt, die den Kanon der ewig weitergetragenen Wissensschätze vergrößern. Ja, vielleicht vermag er sogar seinen Sohn zu stürzen und wieder über die ganze Welt zu herrschen.

Der Finstermann

B 119

Niemandem in der Wildermark ist die wahre Identität des unheimlichen Finstermannes bekannt, bei dem es sich um den zu thargunitothischem Unleben erhobenen Leib des darpatischen Cronfeldherrn (provinzlichem Marschall) *Wolfrat von Rabenmund* handelt. Er war eines der Opfer im Magnum Opus des Weltenbrandes vor Wehrheim. In den Namenlosen Tagen 1027/28 BF wurde der Geist Wolfrats durch finstere Rituale an den erhobenen Körper gebunden, so dass der Untote Verstand, Bösartigkeit und rudimentäre Erinnerungen an sein früheres Leben besitzt. Einige Zeit diente er als Heermeister der Schwarzen Horden in der Wildermark, die er in Scharmützel, Überfälle und eine Belagerung Burg Rabenmunds führte. Seit der Vernichtung Rhazzazors streift er ungebunden durch die Wildermark, in seiner düsteren Existenz von Kräften des Bösen und Schatten seines einstigen Lebens umwölkt. Häufig erscheint Wolfhart unweit seines alten Baronssitzes Burg Randolphshall und scheint die Nähe des Adligen *Wulfbrand von Roschagen* zu suchen. Bei diesem handelt es sich um seinen einstigen Geliebten und von ihm eingesetzten Erben. Dies mag erklären, warum der Finstermann einmal den jungen Baron nicht wie eine Laus zerquetscht hat, obwohl er die Möglichkeit dazu hatte.
Auch der Finstermann wird in der Wildermark-Kampagne eine Rolle spielen.

Galottas Thron *

Der 'Thron der Rache' des gerichteten Dämonenkaisers von Yol-Ghurmak liegt unvermittelt im Wald unweit von Wehrheim in einem kleinen Krater. Er gelangte in den Nachwehen der Schlacht in den Wolken hierher, als ein Abenteurer den zum Flug fähigen Zauberthron aus den Trümmern der Fliegenden Festung barg und nach einigen hundert Meilen zum Absturz brachte. Ein Großteil des sensiblen Artefakt-Instrumentariums, das einstmals auch für die Steuerung der Festung verantwortlich war, liegt nun geborsten im grünen Klee. Doch der von Galotta in den Thron gebundene Irrhalkendämon schlummert noch immer unter Edelsteinen und Holz: Nach wie vor wird jedes Lebewesen, das die Armaturen berührt, von einer plötzlich aufschnarrenden Stimme mit nervösem Unterton gefragt: "Ah, Majestät! Endlich! Ich hoffe, Ihr habt die Landung gut überstanden? Mir schien kurzfristig, Ihr hättet den Weg in die Niederhöllen angetreten!"
Bisher haben Amseln und Hasen noch keine Antwort gegeben, und so wartet der dienstbare Gehörnte weiter auf die Rückkehr seines Herrn. Der Thron besitzt immer noch die Fähigkeit, auf Kommando zu fliegen. In einer verborgenen Klappe unter der Lehne befindet sich zudem ein kleines Büchlein des Dämonenkaisers mit seinen letzten persönlichen Notizen.
Den letzten Flug des Throns können Sie im DSA-Mobile **Feuer und Asche** unternehmen.

Kleine Geheimnisse der Wildermark

- In den Wäldern um Wehrheim haust ein alter **Druide**, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die frisch geschlagenen Wunden in Sumus Leib zu heilen und die elementaren Verwüstungen im Umland zu lindern. Um bei seiner Arbeit nicht gestört zu werden, spielt er mit der Angst der Bevölkerung und umgibt sein Lager mit schrecklichem Schmuckwerk: aufgehäufte Schädel, im Wind wehende Stofffetzen, furchteinflößende Vogelscheuchen. Mit echten Geistererscheinungen oder gar mit Nekromantie hat er jedoch nichts zu tun. Dass er auf das Sumu-Heiligtum unter Wehrheim (184 E) aufmerksam wird und es dann vor allen Menschen zu beschützen sucht, ist vermutlich nur eine Frage der Zeit. (*)
- Die Bewohner des versteckten gelegenen **Wachturms Bäreneck** ritten vor kurzem geschlossen zum Kampf aus, gerieten in einen Hinterhalt und wurden samt und sonders erschlagen. Der vollkommen intakte und ausgerüstete Turm kann von einer Heldengruppe als autonome Operationsbasis genutzt werden, wenn sein geheimer Eingang erst einmal entdeckt wurde – das große, gusseiserne Tor imitiert schwere Verstrebungen und einen magischen Verschluss, ist aber insgesamt nur eine Attrappe vor massivem Mauerwerk. (*)

- In Gewahrsam einer Raubrittern befindet sich ein Karren mit säuberlich verpackten und beschrifteten Paketen, die direkt aus den mendenischen Fälscherwerkstätten stammen und einstmals dazu gedacht waren, das Mittelreich durch eine gezielte Schwemme von kaum erkennbaren **Fälschungen** hochgradig symbolträchtiger Gegenstände zu destabilisieren und Misstrauen zu säen. So darf es nicht wundern, wenn ein Ritter sein Herrschaftsgebiet in einer 'echten' Zwergenrüstung durchreitet, eine 'echte' Enduriumklinge in der Hand. Weiß er, dass einem Schwindel aufsitzt? Welche brisanten Gegenstände liegen noch in seinem Keller? (*)
- A 112. Die **Golgariten-Burg Boronia** wird seit der Befreiung aus den Klauen der Untoten gemieden, da kaum jemand wachen Verstandes mehr als einen Tag in dem düsteren Gemäuer überlebt. Geister plagen jeden Eindringling, Albträume lassen niemanden zur Ruhe kommen, und in den Tiefen der Burg sollen noch immer die gemarterten Seelen der gefallenen Golgariten auf eine Erlösung warten. Boronia bietet sich vor allem als klassisches verwunschenes Geisterschloss an, in das die Helden im Rahmen einer Mutprobe oder als Zuflucht vor einem Sturm gelangen können. (*)

Geheimnisse Wehrheims

Die Wehrheimer Hämmerlinge

B 107, 116, 160

Bei den Wehrheimer Hämmerlingen handelt es sich um seit Jahrhunderten in der Stadt lebende Kobolde, die früher allnächtlich allerlei Schmieden und Handwerkern bei der Arbeit zur Hand gingen. Seit der Katastrophe ist die Hämmerling-Sippe jedoch zusammengeschmolzen und wurde ihres alten Lebensinhaltes beraubt. Die traditionsbewussten und äußerst ernsten Kobolde haben sich jedoch gegen einen Rückzug in die Feenwelten entschieden, da sie für ihre 'tolldreisten Blütenvettern' nur wenig übrig haben. Stattdessen wollen sie unter der Führung ihres greisen Oberhauptes *Meister Ongbrax*, der in der Stadt als sagenhafter *Kleiner Schmied* bekannt ist, den Wiederaufbau 'ihres' Wehrheims in die eigene Hand nehmen. Sie hoffen, dass mit ehrlichen und fleißigen Bewohnern auch wieder Ordnung in die Mauern einkehren wird, sobald ihr Werk erst einmal vollendet ist.

In der derzeitigen Bevölkerung sorgen sie jedoch eher für noch mehr Angst und Geistergeschichten, da ihr Hämmern in stillen Nächten in der ganzen Stadt erklingt und an manchen Tagen ganze Mauern wie aus dem Boden gewachsen zu bestaunen sind. Da die scheuen Kobolde die Menschen meiden, ist ihnen bisher noch nicht bewusst geworden, wie sehr sie in der Stadt Furcht verbreiten – Furcht, die sich einmal in Zorn und Hass entladen könnte, wenn ein Hämmerling in die Hände der Wehrheimer Waldlöwen (siehe Seite 114) fallen würde. Auch könnte ein Kriegsfürst der Wildermark versuchen, den Gerüchten über die Hämmerlinge nachzugehen, um sie unter seine Knute Waffen und Rüstungen produzieren zu lassen.

Mehr zu den Wehrheimer Hämmerlingen erfahren Sie im Abenteuer **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** aus dem Band **Märchenwälder, Zauberflüsse**.

Tiefe Klüfte, alte Gänge*

C 115

Unter Teilen Wehrheims existieren alte Gänge, die noch aus der Zeit der Gründung unter Fran-Horas stammen. Meist verbanden sie wichtige Gebäude und Verteidigungsanlagen miteinander, gerieten mit der Zeit aber in Vergessenheit, wurden zugeschüttet oder versiegelt. Zu diesem Netzwerk von Gängen gehörte auch der unterirdische Teil der alten Dukatenmünze, die inzwischen zerstört ist. Noch heute sollen ganze Kisten voller frisch geprägter Kaiserdukaten dort auf den Finder warten. Da von oben kein Durchgang zu finden ist, konzentriert sich die Suche nach den Schätzen immer mehr auf unterirdische Eingänge. Diese sind bevorzugt in alten Gebäuden der Stadt zu finden, so dass unter anderem in der alten Stadtwache, in den Kellern Burg Karmaleths und im Kaisertor versteckte Geheimgänge der Entdeckung harren. Mancher Tunnel mag aber auch durch den Einsturz alter Gebäude oder über die tiefen Klüfte in der Stadt zugänglich sein.

Das Feld des Schreckens

D 116

- Die geballten magischen Entladungen während der Schlacht um Wehrheim haben im Zusammenspiel mit den elementaren Verzerrungen dafür gesorgt, dass an manchen Stellen des Mythraelsfeldes die unterschiedlichsten Arten von Steinen mit großen Mengen astraler Kraft getränkt wurden. Diese bergen sie, ungeachtet ihrer minderen Qualität, noch immer in sich und können als Kraftspeicher abtransportiert und angezapft werden. Noch ist dieser Effekt keinem Menschen bekannt und der Wert der brach liegenden Schätze unschätzbar. Ab und zu kollabiert einer dieser 'Mythraelssteine' auf Grund seiner unzureichenden Struktur und zerbirst ohne Vorwarnung in einem lauten Knall. (*)
- Als auf dem Mythraelsfeld die Streitmacht des Guten auf den Heerwurm des Bösen traf, verloren zahllose der besten Streiter beider Seiten nicht nur ihr Leben, sondern oftmals auch ihre extra für diesen schicksalhaften Tag angelegte, in höchstem Maße kostbare Ausrüstung. So manche Waffe oder Rüstung schlummert unter wenigen Zentimetern Erdreich und zerwühlter Grasnarbe, fand bereits ihren Weg auf hastig fortgezogene Händlerkarren oder hängt über dem Kamin einfacher Bauernhäuser in der Umgebung. Dazu gehören beispielsweise der Zweihänder 'Thargums Faust' des Königs der Toten, die runenverzierte 'Axt der Furcht' (siehe **SRD 36**) der Gräfin *Svanja Ragnarsdottir*, der kunstvoll verzierte und mit einer eigenen Seele ausgestattete Zauberstab der Erzmagierin *Racalla von Horsen-Rabenmund* (inklusive darin gespeicherter Sprüche), ein namenloses Bronzeschwert eines Skelettkriegers aus tulamidischer Vorzeit (das nie verheilende Wunden reißt), das von Höllenbrodem schwarz angelaufene Sonnenszepter der Illuminata *Lucuna Lanzenschäfter* und noch manch andere Kostbarkeit. (*)

Kleine Geheimnisse Wehrheims

- E 115, 183. Die nächtlichen Besucher des **Praios-Tempels** interessieren sich vor allem für ein unter dem Tempel gelegenes Sumu-Heiligtum, das durch das Magnum Opus des Weltenbrandes freigelegt wurde. In der Zeit vor der Stadtgründung wachten hier Naturzauberer über Ströme von Lebenskraft, deren Wirkungen manch ein Zauberkundiger gerne für sich nutzen würden. Doch sie ahnen nicht, dass unter den Ruinen des Tempels auch noch geheimen Archive aus der Priesterkaiserzeit warten, in denen allerlei Prozessakten und liturgische Dokumente untergebracht sind – und auch eine versiegelte Folterkammer, in der der Geist eines von blakharazschem Wahn erfüllten Foltermeisters gefangen ist.
- F 115. Im **Ingerimm-Tempel** ist der Geist des verstorbenen Geweihten an den heiligen Amboss gebunden, der in eine tiefe Spalte gestürzt ist. Wenn die Gefesselte Seele erlöst werden soll, muss erst jemand den liturgischen Gegenstand bergen und wieder im Allerheiligsten oder einem anderen Tempel des Schmiedegottes aufstellen. In seiner Verzweiflung hält der Geist jedoch jeden für einen Eindringling und Dieb und wird daher einem vermeintlichen Retter die Arbeit nicht leicht machen. (*)
- G 115. Mutter Walburg und Vater Linnert vom **Gasthaus Zur angesengten Gans** könnten erlöst werden. Dazu ist es nötig, dass zum einen ihre Mörder reuig in einem Travia-Tempel oder direkt bei den Geistern um Vergebung bitten und dass ganz Wehrheim einen Tag lang Travias Gebote achtet und ehrt. Eine wahrhaft monumentale Aufgabe ... (*)

Mysteria et Arcana der Traviamark

Das Testament der Fürstin

A 135

Zwar ist man sich sicher, dass Fürstin Irmegunde vor der Schlacht, die ihr zum Verhängnis geworden ist, ein Testament verfasst hat, doch das bedeutende Dokument ist verschollen. Man kann nur mutmaßen, was der Inhalt dieses Schreibens war. Für die einen ist ganz klar, dass die Fürstin die Ansprüche ihrer Nichte Swantje Rahjandraël bestätigt hat (siehe Seite 162), andere glauben an eine Schenkung an die Travia-Kirche oder gar, dass Irmegunde ihren Vetter Barnhelm zum Erben bestimmt habe.

Üblicherweise wird ein solches Dokument in einem Tempel – in diesem Falle dem Travia-Tempel als sicherstem Hort in der Stadt – hinterlegt. Wen wundert es, dass manche spekulieren, finstere Verschwörer in den Reihen der Travia-Kirche hätten das Testament verschwinden lassen, um den Anspruch der Kirche auf die Traviamark erst zu ermöglichen. Diverse Parteien haben ein Interesse daran, das Testament wiederzufinden, sei es, um den eigenen Anspruch damit zu untermauern oder den eines anderen zu vereiteln, sei es, um es zu vernichten. Ebenso dienlich könnte eine gut gemachte Fälschung sein, um den eigenen Interessen zu dienen oder das gewünschte Chaos zu stiften.

Goldtöpfe (+)

B 129

Viele Bürger haben vor den herannahenden Feinden ihr Hab und Gut in Sicherheit gebracht, indem sie es in Brunnen versenkt oder einfach vergraben haben. Nicht alle haben den Angriff der Borbaradianer überlebt, und ihr Reichtum wartet auf den, der ihn findet.

Der Schatz der Rabenmunds

C 133

Nicht nur Barnhelm von Rabenmund vermutet, dass es der Familie gelungen ist, einen Teil des sagenhaften Familienschatzes der Rabenmunds (nicht zu verwechseln mit dem fürstlichen Schatz, der der Kaiserkrone zusteht) zu verstecken, bevor der Feind die Stadt einnehmen konnte. Infrage kommen die Katakomben unter der fürstlichen Festung, aber auch viele andere Orte. Gut möglich, dass sich in diesem Versteck auch das Testament der Fürstin befindet oder aber andere brisante Dokumente und wertvolle Artefakte.

Der Graue Mann vom Ochsenwasser+

D 111

Der Dergel steht seit alters her unter der Macht des *Grauen Manns vom Ochsenwasser*, eines feenartigen Wassergeists. Manche Gelehrte sehen in ihm eine Verkörperung des ganzen Flusses (ähnlich dem Flussvaters des Großen Flusses), gleichzeitig beseeltes Gewässer wie auch Gigantenkind und Kreatur aus den Jugendtagen der Welt. Andere glauben eher an ein mächtiges Feen- oder Elementarwesen. Dieser oft ungehaltene Wassergeist hat stets jeden Versuch eines Brückenbaus bei Wehrheim vereitelt und auch die Einrichtung einer Fähre nur nach jährlichen Opfern gestattet. Selbst Flussfischer, die ihn verehren, können nicht immer darauf zählen, dass der launische Graue Mann sie vor Überschwemmungen, Verlandungen und leeren Fangruten verschont. (Mehr zu Feenwesen im Spiel finden Sie in **Großer Fluss 146ff.**, zum Hof des Flussvaters in **Großer Fluss 159ff.**)

Der Flussgeist wurde meist bei Nebel gesichtet und wird oft als im Wasser schwimmendes Antlitz mit wogenartigem Haar beschrieben. Seine Gestalt ist tatsächlich grau und wirkt gramgebeugt. Bücher wie *Die Nichtwelt* erzählen sein Märchen, nach dem er vor vielen Jahrhunderten um das Herz einer wunderschönen Menschenfrau warb und sie von seinem Hofstaat zur Hochzeit herrichten ließ. Doch die Angebetete versklavte die feeischen Diener und zog mit ihnen in die Ferne, was den Flusskönig ergraut und betrübt zurückließ. Damit nicht genug: Die Verheerungen und unheilig waltenden Kräfte im Jahr des Feuers haben dem Grauen Mann sein Szepter geraubt und ihn noch missgünstiger werden lassen. Bisweilen reißt er erzürnt und ohne Vorwarnung Flöße und Schiffe in die Tiefe oder überflutet Dergelfurten mit einer haushohen Welle.

Seine Wohngrotte soll im Dergelsgrab liegen, dem unterirdischen Flussstück bei Wehrheim. Aus der Nähe hört man bisweilen das Wehklagen des Wassergeists, denn seine alte Heimstatt ist für ihn nicht mehr zugänglich. Die Grotte ist nach Veränderung des Dergellaufs nur durch einen verschlammten und kaum sichtbaren Zugang im trockengefallenen alten Flussbett erreichbar. Dort warten allerlei wundersame Schätze und Relikte auf die Finder, doch kann das Bild der Verwüstung auch einen Eindruck vermitteln, warum der Fluss so unwirsch ist. Und vielleicht gelingt es den Helden, den Grauen Mann wieder zu versöhnen oder ihm neue Lebenslust zu schenken, wenn sie sein Szepter wiederfinden oder ihm gar nach all der Zeit vom Schicksal seines Hofstaats zu berichten wissen.

Die Nymphe in den Ochsenwasserfällen und die Nixen im Ochsenwasser (+)

E 107, 131

Die Nixen im Ochsenwasser treiben manchen Schabernack mit den Fischern, aber auch mit arglosen Wanderern. Man munkelt zudem, sie hüteten den sagenhaften Schatz des Riesen Ochstan. Wann immer es einem Menschen gelingt, die Liebe oder Freundschaft einer Nixe zu gewinnen, schenkt sie ihm ein Stück aus dem Schatz. Ob sich das Geschenk als segensreich oder verflucht erweist, ist Glückssache, denn von solchen Dingen verstehen die arglosen Nixen nichts. (Mehr zu Nixen finden Sie in **Großer Fluss 161ff.**)

Die Nymphe in den Ochsenwasserfällen ist zwischen Neugierde, was Menschen angeht, und tiefer Abscheu gegenüber den Schergen der Schwarzen Lande hin- und hergerissen. Sie begegnet Menschen weit misstrauischer und launenhafter als zuvor und neigt dazu, ihnen eher ein Unheil anzutun, als auf ihre Lauterkeit zu vertrauen. Es liegt in ihrer Macht, die majestätischen Ochsenwasserfälle in ein gefährliches Inferno zu verwandeln, das die Stadt bedroht. Die örtliche Efferd-Geweihtenschaft ist sehr daran interessiert, das Vertrauen der Nymphe zu den Menschen zurückzugewinnen.

Galottas Insel (+)

F 131

Nach dem endgültigen Fall des Heptarchen ist die Zeit gekommen, seine Schreckensinsel im Ochsenwasser zu befrieden und den darauf befindlichen Turm ein für allemal seiner Schrecken zu berauben.

Die Kalekken (siehe **ZBA 65**) sind beileibe nicht die einzige unliebsame Überraschung, mit der neugierige Helden zu rechnen haben. Immerhin befand sich auf der Insel Galottas Geheimlabor, in dem er seine Studien am Ogerauge durchgeführt hat. Zwar hat man das Auge geborgen und den Turm nach Galottas damaliger Niederlage durchsucht, jedoch halten sich hartnäckige Gerüchte, dass Galotta nach dem Ogerzug bisweilen wieder in dem Turm gelebt und geforscht haben soll. Man munkelt von rachlustigen Seelen seiner Opfer, an denen er finstere Experimente vollzogen haben soll, und von allerlei magischen Fallen.

Ob sich die Mühen lohnen und die Helden tatsächlich in den Besitz eines legendären Artefakts aus Galottas Besitz oder gar eine seiner Niederschriften kommen, bleibt dem Meister überlassen. Es ist aber auch ebenso gut denkbar, dass sich dort nur Dinge von ideellem Wert befinden (wie ein Ring, den die Kaiserwitwe Alara einst Galotta schenkte, ein belebtes Zuckerfässchen, dass ihm ein Artefaktmagier als Zeichen seiner Bewunderung gesandt hat, oder ein Gedichtband aus der Feder Galottas).

Die Katakomben der KGIA (+)

A 133

Als die KGIA vorausschauend die Bleikammern unter ihrem Gemäuer geräumt hat, verließen die bedeutendsten Artefakte, Akten und Beweisstücke die Stadt. Dennoch hält sich nachhaltig das Gerücht, dass die Agenten nicht alles mit sich nehmen konnten (weil die Zeit drängte oder weil es zu groß oder zu gefährlich war). Allein der Abstieg in die Keller mit seinen Fallen und labyrinthischen Gängen ist ein Abenteuer für sich.

Die Rommilyser Kanalisation (+)

B 132

Nicht alle Kanäle haben den jüngsten Krieg überstanden, etliche haben die Bürger selbst zum Einsturz gebracht, um zu verhindern, dass sich Feinde auf diesem Weg Zugang in die Stadt verschaffen. Viele Keller und Gewölbe verfügen über bekannte und unbekannte Zugänge zur Kanalisation, letztere geschaffen von dunklem Gelichter, um sich ungesehen in der Stadt zu bewegen. Niemand weiß genau, welche Passagen sich dort unten verbergen, welche eingestürzt oder einsturzgefährdet sind. Mancher Hausbesitzer wäre überrascht, dass man von seinem Keller geradewegs Zugang zum Rathaus oder einer Kanalöffnung im Katzloch hat – andere wiederum ganz und gar nicht.

Böse Spuren der Schwarzen Lande (+)

C 132

Die mildtätige Entscheidung des Erhabenen Paares, im Jahrhundertwinter den verhungernden Truppen der Schwarzen Lande die Tore von Rommilys zu öffnen, war ein leuchtendes Beispiel von Göttervertrauen, das allerdings nicht folgenlos geblieben ist. Für manchen Schergen der Heptarchen war die Lossagung von seinem einstigen Herrn nur ein in der Not geleistetes Lippenbekenntnis. Es gibt in und um Rommilys etwa ein Dutzend Parteigänger der Heptarchen, die unter dem Deckmantel einer bürgerlichen Existenz als Agenten der Schwarzen Lande fungieren (siehe auch Seite 164). Sie suchen nach Schwachstellen, forschen nach geheimen Informationen, werben neue Verbündete, nutzen Arglose aus und planen verdeckte Operationen, um die Region weiter zu destabilisieren. Manche von ihnen arbeiten zusammen, andere sind Einzelkämpfer.

Das Artefakt des Asmodeus von Andergast (+)

Man erzählt sich, dass der dem Wahnsinn verfallene Asmodeus bei der Schlacht um Rommilys ein bedeutsames Artefakt verloren hat, einen etwa zwei Spann langen Stab aus einer Drachenrippe, in den die wahren Namen einer Reihe machtvoller Dämonen verschlüsselt eingraviert sind. Der Stab konnte trotz intensiver Suche bislang nicht gefunden werden und bietet für Schatzjäger beider Seiten ein begehrtes Ziel.

Widerstand im Schatten der Gans (+)

D 135

Es gibt einige Bünde, die sich auf die Fahnen geschrieben haben, die Adelsherrschaft in den drei Marken wieder herzustellen. Einer davon ist der **Alt-Darpatische Bund**, in dem sich vornehmlich Altadlige Darpatiens zusammengeschlossen haben, die die darpatische Einheit beschwören. Ein anderer ist der **Greifenbund**. Unter dem Zeichen Praios' haben sich Verschwörer zu einem weiteren losen Geheimbund zusammengefunden, auch darunter Adlige der Marken, aber auch Patrizier und reichere Bürger, die die strengeren Zügel der Kirchenherrschaft fürchten, sowie ein paar Strenggläubige, die das Ende der alten Ordnung als Frevel ansehen. Die meisten dieser Verschwörer sind harmlos und belassen es bei Maultaten. Doch gibt es eine Handvoll unter ihnen, die auch zu drastischen Taten gegen die Kirche bereit sind. Die Verschwörer ahnen nicht, dass sie längst von Jüngern des Namenlosen unterwandert worden sind, die den Aufstand kräftig schüren.

Das Auge des Dreizehnten

E 135

Zeiten des Kriegs und des Umbruchs, der Armut, des Hungers und der daraus erwachsenden Unzufriedenheit sind genau der Nährboden, auf dem die Saat des Namenlosen prächtig gedeiht. Die Ereignisse während des Jahrs des Feuers haben manchen Gläubigen an den Zwölfen zweifeln lassen. Der Kult des Dreizehnten erstarkt in Rommilys im Schatten der Kirchenherrschaft, zumal seit die scharfen Augen der Bannstrahler und der KGIA erloschen sind.

Ein neuer hoher Diener des Namenlosen steht der stetig wachsenden Schar von Anhängern vor, selbst wenn niemand auch nur eine Ahnung hat, wer er sein könnte. Ihm ist es gelungen, sein verderbtes Netz bis in die höchsten und einflussreichsten Kreise zu spinnen, was darauf schließen lässt, dass es sich um eine Person handelt, die selbst Zugang an den Hof des Kronverwesers hat. Der einstige Vorsteher der Gemeinde, Dergal Brandner (siehe Seite 160), hat seinen Platz geräumt, denn das, was sich der Kult für die kommenden Jahre vorgenommen hat, braucht einen Anführer, der dem Namenlosen weit näher ist, als es sich Brandner je erhoffen durfte.

Der Zirkel findet reges Interesse. Längst handelt es sich nicht nur um Wirrköpfe, vom Schicksal Enttäuschte, Machtgierige oder Gelangweilte. Viele Menschen in Rommilys und der Umgebung empfinden nackte Angst, dass die Heptarchen erneut angreifen könnten und dass niemand, auch nicht die Zwölfe, ihnen beistehen werden. Viele sind daran verzweifelt, dass ihre ganze Familie ausgelöscht wurde, oder haben mit ansehen müssen, wie die Zaubermacht eines einzigen Heptarchen eine Stadt wie Wehrheim auszulöschen vermochte. Die unruhige Lage, die schlechte wirtschaftliche Situation und die Unzufriedenheit mit dem eigenen Schicksal schüren Zweifel, die die Anhänger des Namenlosen für ihre Zwecke zu nutzen wissen. Nicht allen Mitverschwörern ist dabei klar, dass sie dem Dreizehnten dienen. Sie wähnen sich in Gemeinschaften, die für eine Verbesserung der Verhältnisse kämpfen, wie beispielsweise der *Greifenbund* (siehe Seite 186). Nichtsdestotrotz tragen sie ebenso wie die, die den Namenlosen in ihren Herzen tragen, das Chaos in die Welt.

Der Zirkel des Namenlosen in Rommilys beschränkt seine Aktivitäten längst nicht mehr nur auf die Stadt, sondern wirft seine Netze auch im Umland sowie in der Wilder- und Rabenmark aus. Ihr Feind sind nicht nur die geordnete Gesellschaft der Zwölfgöttergläubigen, sondern auch die Heptarchen und ihre Diener. Der Kult stellt für die Helden einen gefährlichen, nur schwer abzuschätzenden Gegner dar, dem man vielleicht ein Glied abschlagen kann, zu dessen Herz man jedoch

kaum vordringen wird. Allerdings ist es gut möglich, dass die Diener des Namenlosen und die Helden unfreiwillige oder zähneknirschende Verbündete im Kampf gegen die Heptarchen werden oder aber dass sich die Helden unversehens mit Heptarchenschergen gegen die Diener des Namenlosen verbündet sehen.
Die langen Jahre des Krieges und vor allem die jüngsten Schlachten haben zur Folge, dass es vor allem in den Grenzprovinzen vermehrt Versehrte gibt. Als Spielleiter sollten Sie des Öfteren beiläufig schildern, dass die Helden auf einen einbeinigen Krieger oder ein kleines Mädchen, dem ein Auge fehlt, treffen. Erst wenn der Anblick von Verstümmelten den Spielern alltäglich erscheint, werden sie nicht prompt das Wirken des Namenlosen hinter jedem Versehrten wittern, dem sie begegnen.

Von dunklen Geschäften und finsteren Familien – Kriminalität in Rommilys

A 135, 163, 164
Selbst unter den strengen Blicken der Fürstin und der Kirchen konnte das dunkle Gewerbe in Rommilys gedeihen und tut es bis auf den heutigen Tag. Die Kirchen-Herrschaft hat sogar mit den strengeren Vorschriften ihren Teil dazu beigetragen, dem zwielichtigen Gewerbe Vorschub zu leisten. Denn nicht alle Bürger sind bereit, auf üppige Gaumenfreuden, Alkohol, Glücksspiele und käufliche Liebe zu verzichten. Das Schmugglerhandwerk erlebt eine ungeahnte Blüte in der sittenstrengsten Stadt des Reiches und Betreiber illegaler Schnapsschenken, Spielhäuser und Freudenhäuser lassen sich das höhere Risiko durch lauteres Silber versüßen.
Drei Familien sind es vornehmlich, die durch illegale Geschäfte zu Geld, Macht und manchmal sogar Ansehen gekommen sind. Sie betreiben Gaststätten innerhalb und außerhalb der Stadt, die den Gästen nicht allein Speis und Trank bieten, sondern zum Teil rechte Räuberhöhlen sind. Glücks- und Falschspiel, Diebstahl und Hehlerei, das Gunstgeschäft mit Hübschlern und der Handel mit berauschenden Substanzen füllen die Säckel. Von unabhängigen Wirten wird Schutzgeld erpresst. Es gibt sogar den Verdacht, dass Flüchtlinge als Sklaven auf den Menschenmärkten in Khunchom und Al'Anfa verkauft werden.
Die Familien unterhalten kleine Armeen für ihre Belange, zum Schutz und um Druck ausüben zu können. Von einfachen Schlägern bis zu wohlbewaffneten Leibgardisten reicht das Repertoire. Das in Rommilys geltende Waffentrageverbot wird unterlaufen, indem echte und gefälschte Kriegerbriefe die 'Soldaten' der Familien legitimieren.

Mysteria et Arcana der Rabenmark

Die Tränenlose

B 125, 165
»Wenn des Raben Kinder das Tal der Toten hüten,
wird der Mersinger stolzer Spross erheben sein Haupt.
Nimmer werden sie ruhen, nimmer werden sie weichen,
bis einst der Menschen Seele kann sicher ruhen in der Nacht.«
—aus dem Tagebuch des Borotin von Mersingen, 555 BF

Seit einigen Jahren gehen die Golgariten einem rätselhaften Eintrag in der *Lex Boronia*, ihrem Ordensbuch, nach. Dabei ist von einem 'Großen Traum' die Rede, dem eigentlichen, geheimen Ziel und Auftrag des Ordens – mehr ist darüber nicht bekannt. Im Zusammenhang mit diesem Großen Traum wird die 'Tränenlose' genannt, eine Heilsgestalt, die den Orden dereinst anführen und Borons Widersacherin die entscheidende Niederlage auf Dere beibringen soll. Seit Jahren schon suchen die Golgariten nach diesem prophezeiten Kind, und dies ist einer der Gründe, weswegen sie in den letzten Götterläufen tobrische und darpatische Waisen als Novizen aufnehmen. Mehrere Male bereits wurden vermeintliche Tränenlose erfolglos in einem unterirdischen Gewölbe von Burg Mersingen geprüft. Manche dieser Kinder wurden anschließend Novizen in der Boron-Kirche, wie ein Mädchen, das Markgraf Gernot nahe steht und prophetische Gaben besitzen soll (siehe Seite 165).
Noch wissen die Ordensmitglieder nicht, dass die Gesuchte am 15. Phex 1028 BF geboren wurde, just zu dem Zeitpunkt, als der Schwarze Drache Rhazzazor verging. Der Urheber der entsprechenden Passage in der *Lex Boronia* war ein Adliger des Hauses Mersingen, Borotin von Mersingen. Auf den wirren Seher aus der Rohalszeit sollen auch die berühmten 'Mersinger Meisterpläne' zurückgehen, Jahrhunderte überspannende Informations- und Beziehungsnetze.
Wie groß die Rolle dieses Kindes wirklich sein wird, wird erst die Zukunft zeigen.

Der Schleier des Vergessens

C 127
»Nebel zieht über den zertrampelten Boden, Nebel, der die Landschaft so dicht und plötzlich verhüllt, dass es nicht mit rechten Dingen zugehen kann. Schwadengleiche Schleier umweben mich und verwandeln die Umgebung in eine blasse und schweigende Geisterwelt. Die Nebel werden so dicht, dass man die Hand vor Augen nicht sieht. Mir ist, als flüstere eine tröstende, zärtliche Frauenstimme und spricht von Schlaf und Traum, die in Tod und Vergessen münden.«
—Boron-Pilger nach einem Besuch Sankta Boronias, neuzeitlich

Jeder, der den heiligen Nebel um Sankta Boronia betritt, um das Heiligtum zu erreichen, wird von der Heiligen Etilia vor drei Prüfungen in Form von Visionen gestellt. Wer eine Prüfung besteht, kann zur nächsten schreiten und erreicht nach der dritten Sankta Boronia in vollkommener Geistesgegenwart. Wer eine Prüfung nicht besteht, verliert bestimmte Teile seines Gedächtnisses und kann anschließend das Heiligtum betreten, ohne weitere Prüfungen ablegen zu müssen. Dämonen und Paktierer können den umnebelten Bereich nicht betreten, da er wie die Gebäude des Heiligtums als heiliger Boden gilt.
Sankta Boronia kann ohne Schwierigkeiten wieder verlassen werden. Wer beim Betreten eine Prüfung nicht bestanden hat, erhält beim Verlassen die im Nebel verlorenen Erinnerungen wieder. Dabei vergisst er jedoch alles, was er *in* Sankta Boronia erlebt hat, und weiß nicht einmal mehr, dass er diesen Ort besucht hat. Dennoch kehren auch solche Pilger manchmal verändert vom Heiligtum zurück. Nur wer die Prüfungen bestanden hat, kann gewonnene Erkenntnisse aus der Welt innerhalb und außerhalb des Nebels bewusst verbinden.
Die **erste Prüfung** ist Bishdariel zugeordnet und konfrontiert den Suchenden mit seinem größten Albtraum. Wer sich ihm nicht mutig stellt, vergisst Details aus seinem Leben und nebensächliche Ziele und Wünsche. Wer Sankta Boronia nicht aus tieferem Bedürfnis heraus aufsucht, weiß nicht mehr, wo er eigentlich hinwollte, und kommt oft vom Weg ab.
Die **zweite Prüfung** steht unter dem Zeichen Golgaris. Der Suchende findet sich in einer besonders schmerzlichen Episode seiner Vergangenheit wieder. Wer versucht, Geschehenes ungeschehen zu machen, wird an dieser Prüfung scheitern – die Vergangenheit ist nicht zu ändern. Der Scheiternde verliert bedeutende Erinnerungen und sieht sich auf Identität und Können reduziert.
Die **dritte Prüfung** schließlich ist Marbo gewidmet. Der Suchende trifft eine verstorbene Person, die ihm nahe steht. Wer sich vor

Trauer grämt und dem Toten nicht seinen Frieden gönnt, scheitert hier und vergisst nun auch seinen Namen und seine erworbenen Fertigkeiten – was übrig bleibt, ist 'das Innerste' mit Glaube, Moral und (Ab-)Neigungen. (Beispiele für einzelne Prüfungen finden Sie im Abenteuerband **Rückkehr des Kaisers**.)

Zu jeder Tages- oder Nachtzeit wird man am Heiligtum vom Nebelwächter empfangen, einem Boron-Geweihten, der die aus dem Schleier tretenden Pilger empfängt. Wer sein Gedächtnis verloren hat, erhält von ihm erste Orientierung: "Dein Name ist nicht wichtig. Was immer dich hierher führte und nun verschüttet ist, du wirst es wiederfinden. Sankta Boronia sei dir Heim, so lange du es wünschst."

Als einst Plünderer aus der Horde des Siriom Grim (siehe Seite 129) nach dem Scheitern der ersten Prüfung Boronia erreichten, hatten sie bereits vergessen, dass sie die Tempelanlagen ausrauben wollten. Verunsichert von der Schreckensvision aus dem Nebel und den Lücken in ihrem Kopf suchten sie wieder das Weite. Jenseits des Nebels konnten sie sich wiederum nicht mehr erinnern, ob sie bei ihrem Vordringen in den Nebel Sankta Boronia erreicht hatten oder nicht.

Die dreizehn Schattenreiter †

A 128

Schon vor Jahrtausenden ritten Reiter durch die Trollpforter Ebene in die Schlacht. Es waren Orks in ihrem Kampf gegen diejenigen, von denen sie schließlich bis in das Orkland zurückgedrängt werden sollten. Dreizehn jener damals gefallenen Orks auf struppigen, drahtigen Ponys wurden von einem Dämonologen aus Borbarads Heer vor der Dritten Dämonenschlacht beschworen und mit Thargunitoths Hilfe an die Dritte Sphäre gebunden. Doch der Magier fiel, von einem Elfenpfeil gefällt, noch bevor er die dämonischen Reiter in den Kampf schicken konnte. Somit warten die Dreizehn immer noch auf den Ruf, der sie in die Schlacht schickt. Tagsüber sind sie Schatten, wo nichts Schatten wirft, und nur ein hohles Schnauben, das Klirren des Zaumzeugs oder der Schlag eines ungeduldigen Hufes verrät ihre Anwesenheit. Nachts sieht man sie, wie sie, zum Teil abgesessen, zum Schlachtfeld hinüber sehen: Die Pferde sind unruhig, die Orks in prächtige, wilde Rüstungen gehüllt. Und wer das rechte Wort wüsste, könnte sie auch heute noch in den Kampf schicken.

Der Dämonenhügel †

B 128

Auf diesem Hügel am Wall des Todes wirkte der Dämonenmeister Borbarad 1021 BF seinen letzten Zauber auf Dere, ehe ihn die legendären Gezeichneten besiegen konnten (siehe **Mächte des Schicksals**). Eine starke Kraftlinie, eine von Satinavs Ketten, kreuzt den Hügel, zusammen mit zahlreichen kleineren und größeren weiteren Kraftadern, die wiederum mit vielen weiteren Knotenpunkten, wie z.B. dem Erdheiligtum von Altzoll, verbunden sind. Magier der weißen Gilde konnten bisher erfolgreich verhindern, dass sich an diesem Ort eine Pforte des Grauens in die Niederhöllen öffnet: Das Portal zur Siebten Sphäre ist in das Gefüge der Welt gemeißelt, doch noch mit morscher Tür verschlossen. Mit Schrecken mussten die Sphärologen aber feststellen, dass das Portal an einen bisher unbekannten Ort in die Niederhöllen führt. Spekulationen bezüglich einer Domäne des Dämonensultans oder eines gefallenen Gottes wie des Namenlosen machen unter den wenigen Kundigen die Runde. Plötzliche Todesfälle, einfahrende Dämonen und die Duglumspest sind der Preis, den die Magier für die Arbeit an diesem Hügel zahlen mussten.

Weitere Geheimnisse der Rabenmark

- Manchmal besucht nachts eine fensterlose und mit einem weißen Boronsrad verzierte **schwarze Kutsche** die Siedlungen und Burgen der Mark. Vom buckligen Kutscher ist weder das Woher noch das Wohin und erst recht nichts über den Inhalt der versiegelten Kisten oder die Identität seiner Passagiere zu erfahren. Es heißt, wo auch immer die Kutsche halt macht, stirbt oder verschwindet in den nächsten drei Tagen eine junge Maid oder ein Jüngling.
- **C 165**. Der scheinbar fromme **Bauer Vargold** ist in Wahrheit ein Spion des Nekromantenrats, der mittels untoter Krähen in unregelmäßigen Abständen Nachrichten nach Warunk schickt, um den Rat über die Schritte der Golgariten auf dem Laufenden zu halten.
- Lange Zeit fristete der entstellte **Totengräber Xerber** ein einsames Dasein. Die Menschen mieden ihn oder verspotteten seine Gestalt, die Feuerbestattung raubte ihm den Broterwerb. Seit der Herrschaft der Boronis hat er wieder viel zu tun, seine Arbeit wird von den Geweihten geschätzt und zum ersten Mal in seinem Leben fühlt er sich wertvoll. In ihm reift der Wahn, ein Werkzeug Borons zu sein und sich bald an all jenen grausam rächen zu müssen, die ihn zuvor verachteten. Jemanden lebendig zu begraben ist dabei noch sein sanftestes Vorgehen.
- Nach dem Biss eines 'wilden Tieres' auf einem Boronanger begann der junge Moribert, sich in einen **Ghul** zu verwandeln. Seine Mutter, Dorfschulzin Travine, versucht verzweifelt, die Natur ihres Sohnes vor Golgariten und anderen Dorfbewohnern zu verschleiern. Sie gibt Moribert als schwer erkrankt aus und füttert ihn nachts mit Aas – immer öfter verlangt Moribert jedoch nach Leichenteilen von Menschen. Von Gier geplagt gelingt es ihm manchmal, sich aus dem Keller, in dem er eingesperrt ist, zu befreien, und dann wandelt er nachts im Dorf umher. Spätestens im Morgengrauen kehrte er bislang aber immer wieder nach Hause zurück. (*)

Mysteria et Arcana der Trollzacken

Kloster Wolfskopf

D 85, 107, 131

Herz und Heiligtum des Klosters ist eine natürliche Grotte, in der Travinian dereinst gerastet haben soll und in der ihm Travia erschien. Die Legende sagt, dass der üppige Rote Fingerhut seit dieser Zeit hier wächst. Zentrum der Grotte ist eine zwei Schritt hohe Statue des Heiligen aus rotem Sandstein, unter der seine Gebeine beigesetzt sind, behütet von einem fast vier Schritt hohen Relief Travias und einem gemauerten Herd, auf dem ständig das heilige Herdfeuer brennt.

Die Gebeine Travinians sind auch der Fokus des göttlichen Schutzes. Sowohl die Machthaber der Warunkei als auch Kaiser Selindian Hal haben großes Interesse daran, die ersteren, um endlich den Segen zu brechen, und Selindian als Sammler der Gebeine von Heiligen. Bemerkenswert sind auch die Wildgänse, die im ganzen Klosterkomplex zu finden sind und die mit ihrem Geschnatter für eine eindruckvolle Geräuschkulisse sorgen; die Tiere sind zugleich die Wächter des Klosters, die Alarm schlagen, wenn sich ein Reisender nähert.

Die Steinlawine

E 85

Die Lawine wurde von Heptarchen-Seite in den letzten Jahren (durch Magie und Dämonen verschleiert) geräumt, so dass ohne ein Heldeneingreifen (ein neuer Steinschlag z.B.) ein ungesicherter Weg für eine Invasions-Streitmacht frei werden könnte.

Mysteria et Arcana Perricums

Die Steine der Geschichte

Die Sumurrer zeichneten die Geschichten ihrer Kultur in Reliefdarstellungen auf, die die Geschehnisse ihrer Umgebung auf magische Weise in Bilder umsetzten. Solche etwa einen Rechtschritt messenden Steintafeln waren vor allem an Versammlungsorten platziert.
Auf einigen der Reliefs hielten die Sumurrer sogar eigene Erinnerungen fest. Doch das Lesen dieser gespeicherten Erinnerungen ist schwierig und gefährlich, denn sie wurden ausschließlich für den magischen Benutzer geschaffen. Wenn ein des Zauberns Unkundiger die Erinnerungen zu entziffern versucht, speist sich der Zauber der Steine aus der Lebenskraft des Betrachters, der dadurch mit der Zeit in den Wahn verfällt. Die meisten schwächeren Betrachter der in ganz Perricum verstreuten und verschütteten Steine haben jedoch eines gemeinsam: Sie haben das Bedürfnis, die Steine und das Wissen zu schützen. Ob es die Babur Nebachosya oder später die Bosparaner waren, die die Steine abgetragen, verteilt und vergraben haben, weiß heutzutage niemand mehr.

»Zwölfter Tag:
Niemand weiß, wo sie genau herkommen. Sie machen mir sogar Angst, weil wir trotz langer Untersuchung bislang nicht wissen, wer sie wann erschaffen hat. Sie sind übersät mit unbekannten Symbolen, die ich nie zuvor gesehen habe. Es war einfach, die Steine anhand der Linienführung dieser Symbole zusammenzusetzen, und atemberaubend das Ergebnis (...) Die Bilder, die sie zeigen, ganz so, als wäre man in einem tiefen realen Traum gefangen, kann man nur selten einer Epoche zuordnen. Sie erscheinen wild durcheinander, einer Flut gleich. Es wird wohl noch einige Zeit dauern, bis wir weitere Forschungen anstellen können.

Vierzehnter Tag:
Einer der an der Ausgrabung Beteiligten glaubt, es handle sich bei den Steinen um die Bruchstücke des von Famerlor zerrissenen Pyrdacor. Zugegeben, wenn man den Visionen einige Zeit ausgesetzt ist, bekommt man ein eigenartig dumpfes Gefühl. Nadhul behaupten gar, es wären die Überreste versteinerter Sphingen, und das, was die Steine uns nun zeigen, wären deren Erinnerungen.

Zwanzigster Tag:
Ich habe es satt, dass mich alle beobachten. Die Steine sind eine enorme Entdeckung. Wie viel wir von ihnen lernen können, mag ich gar nicht in Worte fassen. Dieser Wahnsinnige von einem Magus glaubt sogar, es wäre gefährlich, mit den Steinen zu kommunizieren. Ich stehe unmittelbar vor dem Durchbruch, und dieses Waschweib will nun zögern.

Fünfundzwanzigster Tag:
Sie haben es mir gesagt: Alle verfolgen sie mich. Sie wollen mir das erworbene Wissen wieder abnehmen. Ich muss dieses Wissen bewahren – koste es, was es wolle.

Dreißigster Tag:
Die Steine sind in Sicherheit. Nur noch ich weiß von dem Versteck. Den Magus habe ich hinters Licht geführt, und nun wird er für immer schweigen – wie die Träger auch.«
—Aufzeichnungen einer unbekannten Forscherin, gefunden in einem überstürzt verlassenen Gasthauszimmer

Die 1.000 verfluchten Münzen

Graf Tedesco von Perricum soll einst seine Söldner, die große Teile des Reiches in Angst und Schrecken versetzten, teuer bezahlt haben. Der Sage nach haben Rahja und Phex das Blutgeld mit einem Fluch belegt, der die Söldner Tedescos ins Verderben führte. Auch wenn es Tedescos Streitmacht nicht mehr gibt, sollen vom Blutgeld seiner Häscher noch gut 1.000 Münzen übrig sein, die ihrem Besitzer unglaubliches Pech bescheren. Ein Jammer nur, dass das Loswerden einer solchen Münze ein unglaublicher Glücksfall wäre.

Das Zaumzeug Leomars

A 138

»Ihr fragt mich, was Leomar getan hat, als er von Rondra den Donnersturm erhielt? Er wird wohl seinen eigenen Streitwagen abgestellt haben – bloß wo?«

Das Zaumzeug des ersten mittelländischen Rondra-Heiligen Leomar ist ein hoch begehrtes Relikt aus den Tagen um Nebachots Fall. Ganze Scharen von Kriegern und auch Rahja-Geweihten glauben, dass Wagen und Zaum des Helden mit einem Segen belegt sind, der sich auf jedes Tier überträgt, das eingespannt wird.

Pforten hindurch

Es mag verwunderlich sein, warum im Herzen einer der ältesten Kulturlande Aventuriens immer wieder mystische Gestalten oder gar Barbaren wie aus dem Nichts auftauchen. Allesamt scheinen sie sehr verwirrt und wirken orientierungslos. Auch sollen immer wieder Menschen und ganze Karawanen verschwinden.
Zahlreiche Erzählungen berichten, dass Menschen soeben noch am Darpat fischten und im anderen Moment plötzlich auf einem schneebedeckten Gletscher in den Bergen standen. Ob dies nun Sphärentore aus sumurrischer Zeit oder uralte Trollpfade sind, mag dahingestellt sein.

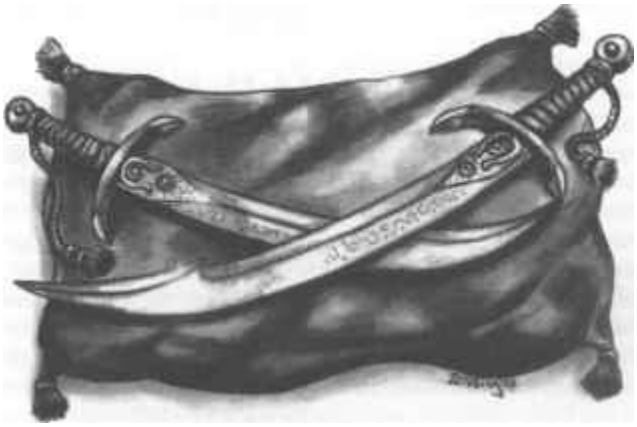
Die Wagenspur Rondras

Kaum eine Meile von Raschia'Hal entfernt befindet sich eines von vielen ausgeklügelten Bewässerungssystemen aus alter Zeit, das bis zum heutigen Tage von den Einheimischen instand gehalten wird. Mitten durch das System von Wassergräben, Pumpen und Schleusen ziehen sich jedoch zwei parallel verlaufende Rinnen, die an eine Wagenspur erinnern. Viele Gelehrte und Mystiker glauben darin die Wagenspur von Rondras Donnersturm zu erkennen, die einst auf die belagerte Stadt Nebachot zuhielt, um sich den Bosparanern zu offenbaren und mit dem Wunder der Posaunen von Perricum die gigantischen Mauern zum Einsturz zu bringen. Einige glauben sogar, dass sich die Spur bis in die Berge fortsetzt und dass an deren Ende die Rüstkammer Rondras liegen soll.

Kors Säulen

Nachdem die alten Bewohner Nebachots von Bosparan geschlagen worden waren, soll Rondra den Besiegten ihren Sohn Kor geschickt haben, um die Bedingungen zu diktieren, unter denen die Nachfahren Nebachots Vergebung vor ihr finden können. Der wortkarge Kor jedoch soll diese Bedingungen in neun Speere geritzt und sie weithin sichtbar in die Erde gestoßen haben, wo sie bis zum heutigen Tage stehen. Die Inschriften jedoch sind auf den verwitterten Säulen allenfalls noch zu erahnen.
In der Geschichte Perricums fanden sich schon mehrere mystische Kor-Jünger, die zu wissen glaubten, was dies für Bedingungen seien. Die blutigen Unruhen, die daraufhin entstanden, waren zumindest dem Herrn Kor sicher gefällig.

Die neun singenden Klingen von Nebachot



»Wenn Alles verloren ist, so ergreife Nichts mit beiden Händen«, soll die Gravur auf dem bekanntesten der berüchtigten Schwerterpaare der Korosan lauten. Die Korosan, die neun Anführer der Leibgarde des letzten Sultans von Nebachot, führten je eines der neun Schwerterpaare im beidhändigen Kampf. Wie bei einigen andere Insignien Nebachots liegt die Herkunft der 'singenden Klingen' im Dunkeln: Ob sie von mächtigen alt-tulamidischen Magiern erschaffen wurden, aus sumurrischer Zeit stammen oder längst vergessenen Gottheiten geweiht sind, ist unbekannt. Lediglich die Tatsache, dass all diese Überbleibsel gefährlich sind, ist unumstritten, was auch die Namen der anderen Klingen erahnen lassen. Die Klingenpaare, die allesamt schweren Reitersäbeln ähneln, erleichtern zwar den Kampf mit zwei Schwertern (der Kämpfer erhält die SF *Beidhändiger Kampf I*; wenn er sie schon hat, dann die SF *Beidhändiger Kampf II*; beherrscht er die auch schon, ändert sich nichts), verwandeln den Träger jedoch in einen Berserker, wenn er das kleinere Parierschwert (z.B. 'Alles') verliert (bei PA-Patzer oder gelungener Entwaffnung durch den Gegner). In diesem Zustand ergreift der Kämpfer unwillkürlich den größeren anderthalbhändigen Säbel (z.B. 'Nichts') mit beiden Händen und fällt in einen Berserkerrausch, bis seine Lebensenergie auf 0 oder darunter gesunken ist und er zusammenbricht.

Verwendung im Spiel: Als die Stadt Nebachot 872 v.BF fiel, waren es die neun Korosan, die den Tempelberg und den Palast des Sultans bis zuletzt verteidigten, wobei sie unzählige Bosparaner erschlagen haben sollen. Nach ihrem Tod wurden die Schwerter als Kriegsbeute nach Bosparan gebracht, wo sich ihre Spur verliert. Im heutigen Sultanat Baburin und in der Markgrafschaft Perricum zahlen Sippenoberhäupter und Stammesfürsten ein kleines Vermögen, um eines der Schwerterpaare zu erhalten. Vor allem in den düsteren Geschichten, die man sich in der Region erzählt, tauchen die Klingen immer wieder in verzweifelten Kämpfen auf oder sollen auch schon manchem Scharfrichter treue Dienste erwiesen haben. Die Namen der übrigen Klingen sind lange nicht so bekannt wie die oben zitierte Gravur, doch auch die anderen Schwerterpaare warten auf Entdeckung. Die Namen sind jeweils Wortspiele, wie z.B. *Hass* und *Liebe*, oder die Schwerter tragen interpretationswürdige Gravuren wie z.B. *»Wenn dein Glaube erlegen ist, dann obsiege durch Wahn«*.

Sankta Reschmin (†)

A 140

Dem Bau einer Brücke über den Darpat stehen mehrere Probleme entgegen: Diejenigen, die keine Versöhnung der beiden Landesteile wollen, hintertreiben und sabotieren den Bau. Deshalb wurde schon über die Einrichtung von Brückenwachen angedacht, doch das würde die bereits jetzt astronomischen Kosten des Baus noch weiter in die Höhe treiben. Womöglich scheitert das ganze Projekt aber auch bereits an den Geldmitteln.

Darüber hinaus ist überhaupt nicht sicher, ob es eine Heilige Reshmin der Efferd-Kirche überhaupt je gegeben hat. Mit der Auswahl einer Efferd-Heiligen als Schutzpatronin einer Brücke, die bereits im Rohzustand von einer Flutwelle fortgerissen wurde, hat sich der Grafenpalast keinen Gefallen getan. Sollte nun auch noch herauskommen, dass man sich die "beide Ufer verbindende" Heilige auch noch ausgedacht hat, dann droht das ganze Projekt vollends – und nun auch im übertragenen Sinne – ins Wasser zu fallen. Es gibt bereits Händler und lokale Edle, die Preisgelder ausgelobt haben: für den Beweis der Existenz der Heiligen Reshmin – oder aber den Beweis, dass es sie nie gegeben hat. Schließlich behaupten einige Perricumer abergläubisch, die Brücke müsse mit dem Blut eines unschuldigen Kindes getauft werden. Dass Nachbarn kinderreicher Familien bereits so tun, als sei das Kind bereits ausgemacht, sorgt in manchen Dörfern an der Darpatmündung für eine ungesunde Spannung.

Das Urnenfeld am Arvepass

B 85

Die Schlacht von Leuenfels und Angareth im Phex 1026 BF forderte viele Tote. Nachdem der blutige Sieg errungen war, stellte sich die Frage, was mit den Gefallenen und den Überresten mehrerer Hundert zerstörter Untoter geschehen solle, damit die Leichen in Zukunft nicht zu einer neuen Gefahr werden konnten. Schließlich entschied man sich, die Körper zu verbrennen: Auf einer weitläufigen Hangwiese, nicht fern von den beiden Burgen, stehen auf kleinen Kalksteinpodesten Hunderte teilweise sehr verschiedener Gefäße mit der Asche. An manchen zeugen eingemeißelte Inschriften vom Namen des Gefallenen, doch viele sind unbeschriftet.

Obwohl die Bestattungen auf Geheiß der Hochmeisterin des Golgaritenordens selbst ordnungsgemäß durchgeführt wurden, hält sich unter den Bewohnern des Tales hartnäckig das Gerücht, dort würde es spuken. Manchmal scheinen die Urnen im Wind zu singen, vor allem, wenn die scharfen Herbstwinde von den Hängen wehen. Gerade an solchen Tagen wandelt der jetzige Burgherr von Angareth selber von Zeit zu Zeit gedankenverloren durch die Urnenreihen. Dann, so heißt es, spräche er mit den Geistern seiner gefallenen Soldaten.

Angareth

C 85

Nicht von ungefähr ließ Borbarad die Feste auf dem Berg wieder errichten, denn in der Tiefe unter Angareth liegt seit grauer Vorzeit ein von Trollen errichtetes Agrimoth-Unheiligtum. Die Kräfte aus der Tiefe hätte eine Dämonenbuhle, die in der Arveburg hauste, bündeln und zu machtvollen Zaubern verweben sollen, um den Pass und die umliegenden Berge nach den Wünschen ihres Meisters zu formen. Doch bevor der Zeitpunkt für die nötigen Rituale gekommen war, stürmten die Darpatier unter großen Verlusten den Pass. Der Fokus in der Burg wurde durch ein Wunder des Praios' vernichtet, kurz bevor die dunklen Kräfte angestaut durch das Blutvergießen auf den Pass hätten strömen können.

Trotz dieses Erfolges sollen immer noch große Gefahren in den Katakomben hausen, die nicht nur die Bewohner der Burg bedrohen, wenn sie denn irgendwann erwachen sollten. Daneben sollen auch allerlei magische Schriften und Artefakte auf einen neuen Besitzer warten, der allerdings der ihnen innewohnenden borbaradianischen Magie gewachsen sein sollte.

Anhänge

Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs

Irdische Literatur

Belletristik:

- Ann Baer: **Die Farben des Jahres** (Btb)
- Bernard Cornwell: **Der Winterkönig, Der Schattenfürst, Arthurs letzter Schwur** (Blanvalet)
- David Eddings: **Die Elenium-Saga** (1–3; Lübbe)
- Stephan Grundy: **Reingold** und **Wodans Fluch** (Lübbe)
- George R.R. Martin: **Das Lied von Eis und Feuer** (1–7; Blanvalet)
- Elis Peters: **Bruder-Cadfael**-Reihe (1–21; Heyne)
- Walter Scott: **Ivanhoe** (Insel)
- J.R.R. Tolkien: **Der Herr der Ringe** (Klett-Cotta)
- Leslie Barringer: **Neustrien-Trilogie: Gerfalke, Joris vom Fels, Die scheue Leopardin** (Fischer)

Comics:

- Mark Smylie: **Artesia** (1–3; Archaia Studios Press)
- Grzegorz Rosinski / Jean Dufaux: **Das verlorene Land** (1–4; Ehapa)
- Xavier Dorison / Alex Alice: **Das dritte Testament** (1–4; Carlsen)
- Philippe Jarbinet: **Die Asche der Katharer** (1–9; Arboris)
- Hermann: **Die Türme von Bos Maury** (1–13; Kult Editionen)
- Hal Foster: **Prinz Eisenherz** (1-80; Carlsen)

Sachbücher:

- Wolfgang Behringer: **Hexen. Glaube – Verfolgung – Vermarktung** (Reihe Beck Wissen)
- Dieter Breuers: **Ritter, Mönch und Bauersleut** (Lübbe)
- Bruno Laurioux: **Tafelfreuden im Mittelalter** (Bechtermünz)
- Norbert Ohler: **Reisen im Mittelalter** (Artemis & Winckler)

Musikvorschläge für die Untermalung des Spiels

- Amber: Bardensang (2001)
- Clannad: Magical Ring (1983), Legend (1984)
- Estampie: Ondas (2000), Fin amor (2002), Signum (2004)
- Wojczew Kilar: Dracula (1992), Der König der letzten Tage (1993), Die neun Pforten (1999)
- Loreena McKennit: Book of Secrets (1997)
- Howard Shore: Fellowship Of The Ring (2001), The Two Towers (2002), Return Of The King (2003)

Filme und Fernsehproduktionen

- Henry V. (1989)
- Der Herr der Ringe: Die Gefährten (2001), Die Zwei Türme (2002) und Die Rückkehr des Königs (2003)
- Der Name der Rose (1986)
- Robin Hood – Ein Leben für Richard Löwenherz (1991)
- Robin of Sherwood (Fernsehserie, 1984)
- Der Tag des Falken (1985)
- Gwyn – Prinzessin der Diebe (2001)

Dokumentationen:

- Burg Guédelon – Eine Baustelle wie im Mittelalter (arte, 2004)
- Die Schlacht von Azincourt (arte, 2004)
- Abenteuer Mittelalter (arte/MDR, 2005)
- Wege aus der Finsternis (ZDF, 2004)

DSA-Publikationen zum Spiel in der Region

DSA-Abenteuer in den Schildlanden

- Karsten Wurr, Frank Pfeifer: **Der Zug durch das Nebelmoor**; Nebelmoor (1985)
- Frank Pfeifer: **Die Schwarze Sichel**; Schwarze Sichel (Solo, 1985 / 1004 BF)
- Ulrich Kiesow: **Mehr als 1000 Oger**; Darpatien, Trollzacken (1988 / 1002 BF)
- Daniela Dörpinghaus und Reinhold H. Mai: **Gaukelspiel**; Darpatien, Tobrien (1988 / 1004 BF)
- Sandra Stöker: **Hexennacht**; Weiden (1988 / 1006 BF)
- Barbara und Hadmar von Wieser: **Schatten über Travias Haus**; Rommilys (1988 / 1003 BF)
- Barbara und Hadmar von Wieser: **Das große Donnersturm-Rennen**; Weiden, Donnerbach (1989 / 1006 BF)
- Michelle Schwefel: **Tage des Namenlosen**; Tobrien, Schwarze Sichel (1992 / 1010 BF)
- Arne Griech, Reiner Kriegler, Marc Zwinz: **Verrat auf Arras de Mott**; Finsterkamm (Solo; 1993 / 1012 BF)
- Jörg Raddatz: **Des Elfenkönigs Zaubermacht**; Weiden (Solo; 1993 / 1012 BF)
- Bernhard Hennen: **Das Jahr des Greifen I und II**; Greifenfurt (1994/1995 / 1012–1013 BF)
- Thomas Römer: **Albtraum ohne Ende**; Weiden (1994, Neuauflage 2005 in **Rückkehr der Finsternis** / 1015 BF)
- Hadmar von Wieser: **Unsterbliche Gier**; Weiden (1995, Neuauflage 2005 in **Rückkehr der Finsternis** / 1016 BF)
- Thomas Finn: **Grenzenlose Macht**; Finsterkamm (1994, Neuauflage 2005 in **Rückkehr der Finsternis** / 1017 BF)
- Wendel Hennen: **Wind über Weiden**; Weiden (Solo; 1997 / 1018 BF)
- Gun-Britt Tödter: **Feenflügel**; Weiden, Rote Sichel (1997 / irgendwann ab 1018 BF)
- Ralf Hlawatsch: **Wo keine Sonne scheint**; Tobrien (Solo; 1997 / 1020 BF)
- Lena Falkenhagen, Timo Gleichmann, Gunter Kopf, Susi Michels, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter und Hadmar von Wieser: **Siebenstreich**; Trollpforte (1998, Neuauflage 2007 in **Mächte des Schicksals** / 1021 BF)
- Ralf Hlawatsch: **Mutterliebe**; Weiden, nördliches Mittelreich (1999 / 1021 BF)
- Thomas Finn, Bernhard Hennen und Hadmar von Wieser: **Rausch der Ewigkeit**; östliches Mittelreich (1999, Neuauflage 2007 in **Mächte des Schicksals** / 1021 BF)

- Gun-Britt Tödter: **Schwarzer Druidenwald**; Tobrien (Solo; 1999 / ab 1021 BF)
- Ralf Hlawatsch: **Tal der Finsternis**; Darpatien, Rommilys (1999 / 1021–1022 BF)
- Thomas Finn, Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Hadmar von Wieser, Anton Weste: **Schwarze Splitter**; Darpatien (1999 / 1022 BF)
- Lena Falkenhagen: **Sumus Blut**; Trallop (1999 / 1022 BF)
- Anton Weste: **Blutige See**; Perricum (2001 / 1023 BF)
- Stephanie von Ribbeck: **Sancta Gringuldis** in **Leicht verdientes Gold**; Darpatien, Schwarze Sichel (2002)
- Frank Parting, Jörg Middendorf, Christian Hötting, Ulrich Kneiphof und Anton Weste: **Kreise der Verdammnis**; Tobrien (Abenteuersammlung; 2002 / 1025 BF)
- Timo Gleichmann und Martina Nöth: **Stunden des Schweigens** (in: **Pfade des Lichts**); Schwarze Sichel (2004)
- Mark Wachholz: **Die Mission des Raspyrriz** (in: **Drachenodem**); Drachensteine (2004)
- Anton Weste: **Schlacht in den Wolken**; Darpatien (2004, 1027 BF)
- Anton Weste: **Drei Millionen Dukaten**; Weiden, Darpatien (2004 / 1027 BF)
- Astrid Mosler und Oliver Hoffmann: **Sieben Leben** (in: **Verwunschen und Verzaubert**); Nebelmoor bei Donnerbach (2005)
- Uta Enners, Stefan Trautmann: **Der Schwur des letzten Sultans**; Perricum, Nebachot (2005 / 1027–1028 BF)
- Lena Falkenhagen, Denny Vrandecic und Mark Wachholz: **Rückkehr des Kaisers**; Darpatien, Wildermark (2005 / 1028 BF)
- Ulrich Kneiphof, Mike Maurer und Anton Weste: **Die letzte Schlacht des Wolfes** (in: **Invasion der Verdammten**); Perricum, Tobrien (2006 / 1020 BF)
- Michael Masberg: **Die Saat der Hoffnung** (in: **Auf Elfenpfaden**); Wildermark (2006 / 1029 BF)
- Chris Gosse: **Der Unersättliche**; Tobrien, Ilsur (2006 / 1028 BF)
- Michael Masberg: **Falkenherz** (in: **Märchenwälder, Zauberflüsse**); Weiden (2007 / 1030 BF)
- Uli Lindner: **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** (in: **Märchenwälder, Zauberflüsse**); Wildermark (2007 / 1030 BF)

Abenteuer-Anthologie Steinzeichen (ca. 1030 BF)

DSA-Romane in den Schildlanden

- Bernhard Hennen: **Das Jahr des Greifen**; Greifenfurt (1994 / 1012–1013 BF)
- Ulrich Kiesow: **Das zerbrochene Rad**; Tobrien (1997)
- Niels Gaul: **Steppenwind**; Weiden (1997)
- Barbara Büchner: **Aus dunkler Tiefe**; Weiden, Donnerbach, Neunaugensee (1997 / 1019–1020 BF)
- Gun-Britt Tödter: **Koboldgeschenk**; Perricum (2001)
- Jesco von Voss: **Der letzte wird Inquisitor**; Perricum (2001)
- Alexander Lohmann: **Mühle der Tränen**; Wehrheim (2002)
- Martina Nöth: **Verborgene Mächte**; Weiden (2003)
- Martina Nöth: **Die Letzte Schlacht**; Weiden (2003)
- André Wiesler: **König der Diebe**; Rommilys (2004)
- André Fomferek: **Zugvogel**; Weiden (2006)
- Michelle Schwefel: **Answin von Rabenmund I–III** (Macht, Treue, Verrat); Darpatien, Weiden, Greifenfurt, Tobrien (2007–2008)

Weitere DSA-Produkte mit Handlungsschauplatz in den Schildlanden

- Frank Pfeifer: **Sumpf des Verderbens** (DSA-Mobile; 2003)
- Anton Weste: **Krieg um die Krone** (DSA-Mobile; 2006)
- Armalion: **Der Orkensturm** (1999)
- Armalion: **Kampf um Ilsur** (2000)
- Armalion: **Borbarads Rückkehr** (2001)

Namensgebung in den Schildlanden

Grundsätzlich sind Namensgebung wie Namen in den Schildlanden mit denen im Herzen des Reiches identisch. Daher können Sie auf die Namenlisten in **Herz 60**, **Basis 61** und **AH 133f.** zurückgreifen. Größere Besonderheiten gibt es im den antiquiert sprechenden Regionen **Weidens** und **Tobriens**, bei den **Kurga** und natürlich den **Trollen**, daher sind diese unten etwas dezidierter ausgeführt (zur Namensgebung von Goblins und Orks sei an dieser Stelle auf **AH** und die jeweiligen **Regionalspielhilfen** zum Bornland und Orkland verwiesen).

Die besondere Glaubensnähe zu bestimmten Göttern führt in den meisten Schildprovinzen jedoch dazu, dass bestimmte Namen mit deutlichem Bezug zur jeweiligen Gottheit bevorzugt werden.

In allen ehemals darpartischen Marken, insbesondere der **Traviamark**, weisen viele Namen einen Bezug zur Göttin des Herdfeuers auf. *Gänselinde*, *Herdfriede*, *Trautmann* und *Traviahold* sind Beispiele dafür. Geeignete Namensbestandteile sind hier vor allem *Buch-* (vom Baum abgeleitet), *Gans-*, *Fried-* (*-friede*), *Herd-* (*-herde*, *-herda*), *-linde*, *Traut-* (*-traud*, *-traute*) und natürlich Vorsilben, die mit *Tra-* oder *Travia-* gebildet werden. In der **Wildermark** hängt die weitergehende Namensgebung vor allem davon ab, welchem Kriegsherren die Eltern gerade Bewunderung entgegenbringen. In der **Rabenmark** haben Namen (vor allem jüngerer Kinder) häufig einen Bezug zu Boron (Beispiele sind: *Etila*, *Boronlieb* oder *Borondrian*).

In **Greifenfurt** herrschen Namen vor, die einen Bezug zum Götterfürsten haben, beispielweise *Praiadne*, *Praiodane*, *Praiodob* und *Praiomon*. Geeignete Namensbestandteile sind *Sonn-*, *Fürchte-*, *Gold-* (*-golda*) oder *Greif-* (*-grifa*).

Die Namensgebung in **Perricum** ist durch Kor und Rondra, vor allem aber dadurch geprägt, dass gerade die Südperricumer retulamidisierende Namen verwenden, z.B. *Koriana*, *Randrazila*, *Al'irick* (von Alrik) oder *Rahul* (von Raul). Beliebt sind hier auch Namen großer Kaiserinnen und Feldherren wie *Dasareth*, *Emer*, *Svelinya*, *Reto*, *Sanin* und *Hal*.

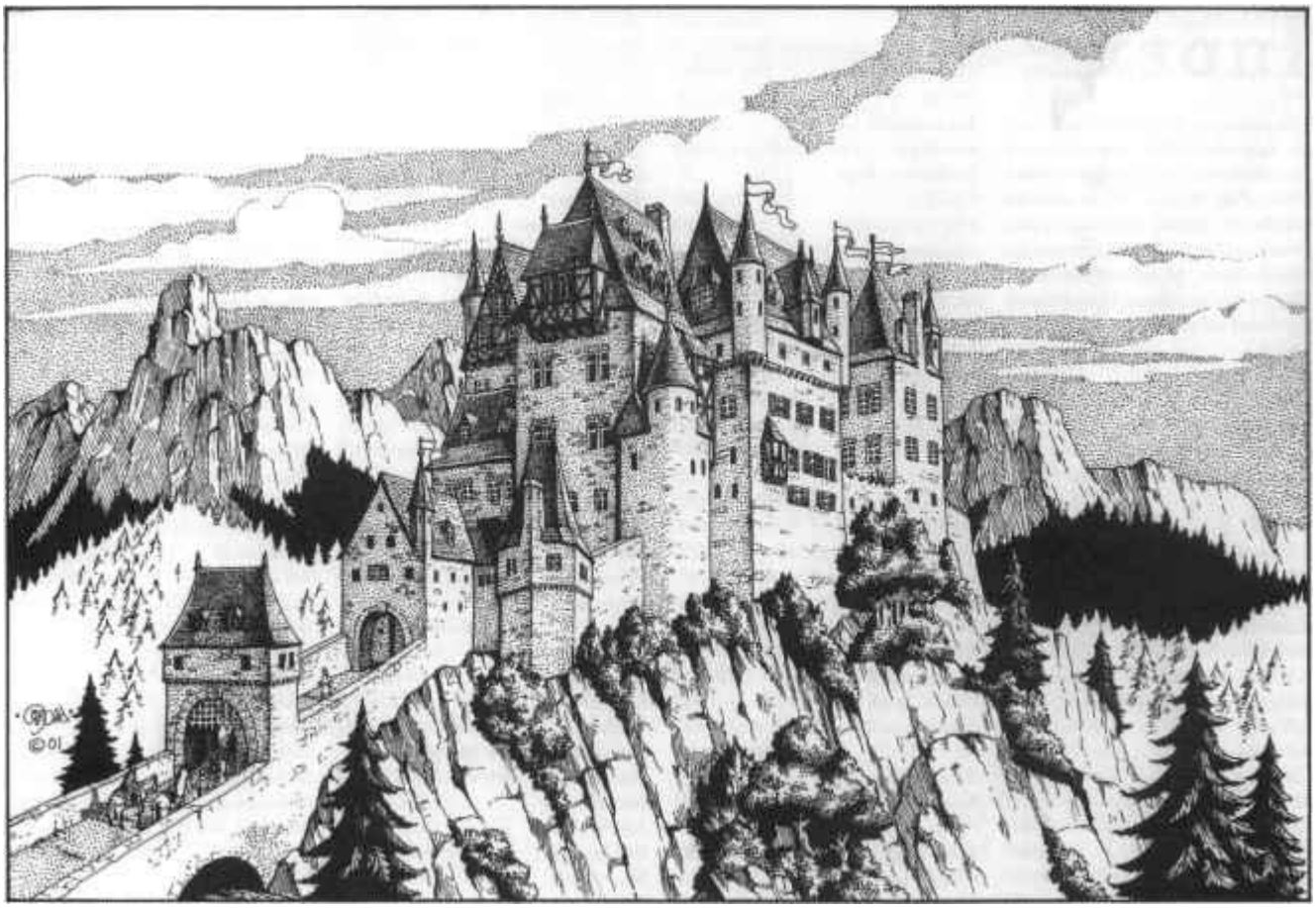
Typische Namensgebung in Tobrien

Generell: Namen, die mit Wolf- (-wulf, -wulfe) oder Eber- gebildet werden; auch alhanische Namen sind Usus.

Weibliche Vornamen: Dalkeshja, Endilia, Faduhenne, Firunia/Firunja, Merishja, Grimwulfe, Renja/Renia, Xindra

Männliche Vornamen: Firutin, Frankwart, Jarlak, Kuno, Nibelwulf, Silbahardt, Sildroyan, Wolfhardt, Yerodin.

Nachnamen: Tobrische Nachnamen enden meist auf *-ing* (z.B. Perting, Ebering) oder auf *-sen* (was häufig zu *-sin* verschliffen wird) wie Gorbensen oder Adersin.



Typische Namensgebung in Weiden

Generell: Namen, die mit Bär- (-bär), Fee-/Feen- (-fee) oder Ron-/Rond- (-ron(d)e) gebildet werden. Häufig antiquierte Erscheinungsformen und Endungen.

Weibliche Vornamen: Adilgunde, Ailgrid, Alwen (-wid), Amselgunde, Aartrude, Arline, Bormunde, Danje, Derlinde, Dylga, Elftraut(e), Elfwid(de), Ellmholda, Enn, Erlgard, Erlinde, Fann, Farlgard, Farline, Farnlieb, Feyenholde, Fenia, Firre, Fiya, Fredegunde, Freugern, Frohlinde, Furgund, Gernlind, Gilamund, Gun(elde), Helchtrut(a), Hennya, Herdlind, Hilmtrud(e), Holdtraude, Ilfwid, Ilme, Irlgunde, Kunn, Kupunda, Lann, Lanzelind, Linje, Liebholde, Luitperga, Matissa, May, Maidholde, Mirnhilde, Nalle, Neunhild, Nifgunde, Olginai, Omwid(da), Praida, Raugunde, Rondragabund, Rechhilde, Rinnfolde, Sindaja, Thargrîn, Traute, Ullgreîn, Waidgunde, Walderia, Walbirg, Walpurga, Waldtraute, Yandebirg

Männliche Vornamen: Ailfir, Ailgrimm, Alarwin, Aldewein, Angilbert, Angrist, Anshag, Arbolf, Arnôd, Arnulf, Bärfried, Baeromar, Bernhelm, Binsbart, Borekhardt, Bunsenhold, Dankward, Darwolf, Derling, Dietrad, Dolgon, Drachwill, Dreufang, Edil, Efferdin, Eichbart, Emmeran, Erlwulf, Falber, Ferling, Finglan, Firl, Firnmar, Firutin, Geldor, Gerwulf, Gille, Giselhold, Grimmfold, Hargord, Harmwulf, Hartmann, Hasrolf, Heldar, Herdan, Ilmar, Ilmbold, Ingerman, Jargold, Jarlan, Josold, Karfang, Kerling, Knorrhold, Lanzelund, Lein, Leueman, Lingmar, Marbert, Marmwulf, Meinhardt, Menzel, Nassing, Nolle, Norsold, Odilbert, Olin, Pagol, Perdan, Phexlieb, Radumar, Rodunk, Rondril, Rondreich, Sadelhold, Sighelm, Siltja, Tannfried, Terkol, Tiro, Thimorn, Thordenan, -nin, Thorolf, Tobor, Ulfert, Uldreich, Waidhart, Waldemar, Weldmar, Wilfing, Wolfhelm, Yann

Nachnamen: Stadtfreie tragen einen Vor- und einen Nachnamen wie beispielsweise: Dythlind Schmiedefrau oder Streitward Erlenfold (ähnlich klingen die Geschlechternamen altvorderer Adelshäuser: *Blaubinge*, *Fälklin*, oder *Nordfalk* sind die prominentesten Beispiele dafür). Landfreie nennen sich mit 'von' nach ihrem Wohnort, z.B.: Peraindis von Braunenklamm oder Giselwulf von Mittenberge. Leibeigene ersetzen das 'von' der Freien durch ein 'aus': Ilfwudd aus Altweiler oder Bärung aus Hirschenau.

Typische Namen der Kurga

Das kehlige, schriftlose *Zulchammaqra* erinnert an das Ur-Tulamidya, beinhaltet aber viele Entlehnungen aus dem Trollischen und dem Garethi. Die Namen der Kurga sind von dunklem, rauem Klang und erinnern an ihren urtulamidischen Ursprung, allerdings ist es im Gegensatz zu Tulamiden oder Ferkinas unüblich, den Namen von Vater oder Mutter zusätzlich zum eigenen zu führen. Ehren- oder (bei Verbannten) Schandnamen können jedoch den Rufnamen ergänzen oder sogar ersetzen.

Männliche Vornamen: Achzul, Azzadh, Bashoth, Bradrukh, Dabrush, Faraz, Gandrosh(aq), Ghonech, Kchorech, Khornan, Rochan, Shamsharh, Shinmash(a)q, Shulman, Tra(u)chan, Zuldar, Zuldhamach

Weibliche Vornamen: Ashirut, Chulye, Chumra, Draneth, Habiza, Hach(i)nah, Lahl'a, Kcharra, Kchodi(ma), Khordha, Manlochla, Marchune, Moqtah, Perchi, Rhana, Uchazu, Zul'artun, Zulecha

Beinamen: Amadacht / Amadhcha (der / die im Kampf Gewaltige), Bal / Balt (Herr / Herrin über ...), Grim / Grima (der / die im Zorn Rasende), Rôhil / Rôhila (denkt zuviel), Rôhaschtu / Rôhaschta (der / die Felsmutige), Zert'Zul / Zerta'Zul (der / die Blutvergessene, Ehrlose)

Typische Namen der Trolle

Bekannte männliche Namen: Drollgomp, Graurmatsch, Knorrhold, Krumpel, Luderdotsch, Rabauk, Römpeldasch, Rumpold, Straumpff, Tarkampf, Torfkomp, Troddsch

Weibliche Namen: Borrcke, Ellermudd, Grauramcke, Grollcke, Orrda, Pompffe, Ruppicke, Urte

Index

Bitte beachten Sie: Bei Seitenzahlen, die mit einem 'M' versehen sind, handelt es sich um Einträge aus den Mysteria et Arcana. Wenn Sie die betreffende Region noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie davon absehen, diese Meisterinformationen ohne vorherige Absprache mit Ihrem Spielleiter nachzulesen.

A

Aaralon von Dunkelstein 155
Aarfir 62, 70
Aargul 70
Aarkopf 62, 68, 69
Aarmar 70
Aarwen 70
Abelmir Freistätter 48
Aberglaube in Weiden 58
Acheburg 28, 64, 65, M171
Adawadt 88
Adel in Greifenfurt 35
Adel und Religion 22
Adilgunde von Löwenhaupt 146
Adlerflug 68
Adlerkönig 79
Adlerspitze 69, 79
Adlige Darpatiens M186
Aedin zu Naris 165
Agapyr 80
Agrimoth M181, M190
Ahnenrufer 89
Ährenstein 32
Aidari 52
Aikar Brazoragh 45, 47, 48, 59, 65
Al'Hani 85, 96, **97**
Al'Haresh 28, **167**
Al'Zul 86
Albing **63**, 71
Albrax Sohn des Agam 84, M180
Albuin der Ketzer **120**, **159**, M182
Aldare VII. Donnerhall von Donnerbach 49
Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach 47, 48, **145**
Aldec Praiofold I. 29, 33, 59, 61
Aldessia von Rabenmund 77
Aldifreid von Trallop 58, 75
Aldoron von Wutzenwald 119
Aldron von Firunslicht 168
Alhanien 96, 97
Alicorn von Donnerbach M177
Alinja Leuenklinge von Norburg 76
Aliola 107–108
Allaina Blauwald 92
Almada, Turnier 12
Alt-Darpatischer Bund M186
Altdorf 100
Alte Feste 104
Alte Gissa 120
Alte Klamm 61, 64
Alte Straße 51, 65, 67
Alte Veste 72, 75
Alte Weide zur Bärenburg 55, 75
Altenau 32, 39, **40**
Altenforst 68, 69
Altenilsur 103, 105
Altentrallop 68, 72, **74–75**
Alter Bund 53, **M173**
Alter Weg 51, 53, 65, 68
Altnardesfeld 32
Altnorden 70
Altstadt von Auen 78
Altzoll 86
Alwen Dunkelfähr 165
Amazonen 96
  Yeshinna 82, 96
Amber Zahrajan 58
Ambosszwerge 29, 33
Anbalsaith 66
Anconiten 48, 50
  in Donnerbach 48
Anderath 51, 70, 71
Angareth 85, M190
Ange 32
Angel der Eule 64, M176
Angrosch 24
Annalen des Götteralters M179
Anshag von Glodenhof 59, 61
Anshelm Horninger 163
Ansvin Ornald VII. M179
Answin der Jüngere von Rabenmund 118–119
Answin Stock 76
Answin von Rabenmund 32, 33, 42, 44, 105, 109
Answins Sicht 32, 33, 42, **44**
Apep der Ewige 80, 81, 82, 96, M170, M177, M179
Apeps Hort 80, 90
Apeps Säule 80, 81
Apeps Seelenkaverne M177
Arachnoides Almagest M182
Ardariel Nordfalk von Moosgrund 60, 70, 72, 76, **147**
Argaen Düsterfluss von Orkenwall 32
Arglescha Tochter der Angrarda 30
Ariana von Pfiffenstock-Ruchin 168
Arkhobal M182
Arlan von Löwenhaupt 60, **146**
Arlopir 111
Arngrimm von Ehrenstein 72, 84, 96, **153**
Arngrist Bärenstein von Baliho 76
Arnhild von Darbonia 120, **157**
Arnward Wulfenforst 92
Arras de Mott 28, 29, 32, M171
Arvepass 84, **85**, M190
Arwulf von Finsterkamm 74
Aschepelz 31, 65, **143**
Asmodeus von Andergast M186
Asquirion von Perainefurten 84
Atlassar 80
Auen 70, 71, **77–78**
Auen von Vana 53, M173
Auenfluss 57
Auenherz M173
Aufgaben der Ritterschaft 9
Auge des Dreizehnten M186–187
Augrimmer 51, 57
Auraleth 15, 27, 109, 111, 159, M182
Aurelia 53
Ausbildung zum Ritter 7–8
Avon Nordfalk 26, 60, 71
Awadir 57
Axt der Furcht M184
Ayla Armalion von Schattengrund 26, 59, **167–168**
Ayla Ylarsil von Donnerbach 82
Azzchabragh 61

B

Bachaue 78
Badilakaner 26, 72, 73, 77
Baernfarnebene 109
Baeromar von Geltring-Weiden 59
Bal'Achat 152–153
Balg der Greifin M169
Baliho, Grafschaft 59, **70–72**
Baliho, Königreich 59
Baliho, Stadt 54, 59, 70, **76–77**
Balihoer Bärentod 51, 76
Balihoer Brüder 72
Balihoer Gelbe 76
Balphemor von Punin M181
Balsaith 52, 66, **68**
Balsaither Bardenschule 58
Bannerherr 53
Bannerträger 10
Bannstrahler 15, 27, 33, 43, 69, 92, M182
  Greifenfurt 25, M169
Bannstrahlerturm M169
Baradar von Plaue 33
Bardenschule des Aldifreid 58
Bärenburg 54, 55, 65, 72, 74, **75**
Bäreneck M183
Bärenhatz 58
Bärenklamm 33
Bärenkrone 59
Bärenritter 54
Bärhegen 55, 70
Barmherzigkeit 10
Barnhelm von Rabenmund M185
Bärnwald 53, 57, 63, 66, 67, 68, 109
Bärwalde 46, 51, 54, 59, 64, 65, **66–68**
Bauerngrund 43
Baumgarten 55
Beerdigung in Weiden 58
Befreiung Tairachs M183
Beilunk 96
Bekennerorden 25
Beldenhag 32, 39
Belen-Horas 106
Belhalhar M182
Belshira 99
Benehmen, höfisches 7
Beni Gaijka 24
Beni Nurbad 24, 97
Beonfirn 31, 52, 60, 64, 66, **67**
Beonspfort 68
Beowein 59
Berengunde 62
Bergtau 34
Bernfried von Ehrenstein 26, 59, 60, 80, 90, 91, 95, 96, 97, 100, **153**
Bernhelm 74
Bernhelms Tor 73
Beständigkeit 10
Bestattung in Weiden 58
Bewahrer der Splitter Siebenstreichs M176
Bey-el-Ulunkh 97
Bey-el-Unukh 97
Bibergau 66, 68
Biberstein 66
Bibliothek der Klugen Undra 76
Biestinger 46
Binsböckel, Burg 78
Binsböckel, Familie 57, 148
Bishdariel 28, M187
Biundtar 57
Blakharaz M180
Blakharaz' Eisenkragen M182
Blaubinge 66, 68
Blauenburg 66, 68
Blauer Turm 70, M172
Blautann 53, 57, **61**, 64, 66, 68
Bleikammern der KGIA M186
Blitzspitze 109
Blutberg 80
Blutfaust **160–161**, M182
Blutkerbe 109, M182
Blutnacht von Rommilys 16
Blutsee 84
Blutzinnen 88
Böckelsdorf 70
Bocksberg 53, M175
Bognerfest 60
Bogomir Sohn des Kegan 102
Bogumil 61
Bogwundt 107
Bollinger Heide 70, 84, 109
Bonderik 30
Borbarad M188, M190
Borbarads Beschwörungshügel M188
Borbarads Testament M182
Borckhart von Brauningen-Binsböckel 57, 77, 78
Borghild 53
Borondria 165
Boronia 28, 106, **127–128**, 165, M184, M187–188
Boron-Tempel zu Trallop 74
Boron-Verehrung in der Rabenmark 28
Borotin von Mersingen M187
Bosper 107–108
Brachfelde 66
Brachfelder Bärenbeiß 51
Brachthor 28
Bragh 24
Brandil von Ehrenstein 153
Braniborier 25
Branwyns Hof 47
Bräubier 76
Brauchtum in Weiden 58
Braunenklamm 59, 61, 68, **69**
Braunsfurt 50, 67, 68, **69**
Braunwasser 57, 68
Bregelsaum 16, 109
Breite 32, 33, 35, 39
Breitenau 32, **38**, 39
Breitenbruck 32, 39
Breitenstieg 65
Brin Lirondiyan von Rhodenstein 55, 56, **148**
Brin von Gareth 33, 64, 96
Bröckling 111
Bruche 56
Brückengräfin 74
Brücksgau 111
Brüder 84
Brunn Bauken 76
Buchdruck in Weiden 57
Bugenbühl 32
Buhurt 8, **11–12**
Bund der Bewahrer Siebenstreichs M176

Bund der Krähen 53
Bund zum Schutz von Heim und Herd 16
Bund, Alt-Darpatischer M186
Bunsenhold von Wolkenstein 68, **147**

C

Cassandra von Brachfelde 74
Celeàn M176
Chalwen 88
Chroniken von Ilaris M182
Chrrkrook 32, M171
Conlovan von Rabenmund 16, 77, **162**
Cotta 56
Crongraf 74
Cronrat 74

D

Dämonenhügel M188
Dämonenkralle 80
Dämonenschlacht, Dritte 128
Dämonische Saat M181–182
Darbonia 90
Darengrin 80
Darpatbogen 137–138
Darpatbrücke M190
Darpatfälle 108, 131
Darpatien 105–135
  Adlige M186
Darpatier 106–107
  in Greifenfurt 43
Darpatier 106–107
Darpatstieg 142
Das Arcanum M182
Delle 60
Delo von Gernotsborn 91, 95, 100, 101, **153**, 155
Demut 10
Denderan der Einäugige 168
Dergal Brandner **160**, M181, M186
Dergel 32, 109, 111
Dergelauen 109
Dergelquell 64
Dergelsgrab M185
Dergelsmund 111
Dergelstein 32, 39
Die Angst M182
Die Chroniken von Ilaris M182
Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen M182
Dienender Ritter 9
Dietrad von Ehrenstein 96
Distelstein 66, 68
Dogul 90, 98, 103, 104
Dominium Donnerbach 47–50
Dominium Orkenwehr **55**, 59
Domplatz 78
Donfanger 32, 39
Donnerbach
  Dominium 47–50
  Mysteria et Arcana M177
  Personen 145
  Stadt 45, **47–50**
Donnerbacher Bunte 47
Donnerer 54
Donnerfall 48, **M177**
Donnerhall, Residenz 48
Donnerkönigin 57
Donnerorden 59, 72
Donnerschalck 70, M180
Donnersturm M189
Dornstein 66, 68
Drachen M170
Drachengraf M179
Drachenhaupt 80, **81–82**, 93
Drachenkopf 28
Drachenorden M177–178
Drachenpforte 68, 69
Drachenspalt 61, 69
Drachenstein 68, 90
Drachensteine **80–82**, 90
  Mysteria et Arcana M177–178
  Personen 151–152
Drachensteinrat 101
Drachensteintor 100
Drachenthron 80, 83
Drachenverehrung 24
Dracodan von Misaquell 80–81, **151**
Draconiter 81–82
  in Donnerbach 48
Dragentodt, Cron-Feste 66, 67
Dragentodt, Turm 68
Dragosch Aldewîn von Sichelhofen 59
Dragosh Corrhenstein 56
Drei Schwestern 28
Drei-Frauen-Tempel 69
Dreileuentor 73
Dreischwesternorden 26
Dreizack 69
Dreizehn Schattenreiter M188
Dreizehnter, Auge M186–187
Dritte Dämonenschlacht 128
Drölenhorst 68
Druiden 24, 97
  bei Wehrheim M183
  in Tobrien 26
Druidentosen 51
Dugobalosch Sohn des Darbasch 77
Dunkelklamm 69
Dunkelsfarn 32, 39
Dunkelstein 90
Dunkelwasser 70
Dunkler Brunnen 46
Dûrenwald 68
Durum Lorgolosch 83, M180
Dyrada von Trallop 53

E

Ebeldûrn 93, **102**, 103
Ebelried 90, 91, **102–103**
Ebelrieder Tor 100
Ebene der Schmerzen 86
Eberhelm der Hinkende 92
Ebersberg 98
Eberwulf von Weißenstein 147–148
Echsmoos M180
Edelbrecht von Eberstamm 29, 33, **144**
Edelknecht 8
Edler von Pandlarilsquell 60
Efferd 107
  Tempel zu Auen 78
  Tempel zu Trallop 75
Efferdane von Eberstamm-Ehrenstein 166
Efferdane von Ehrenstein 96
Efferdgrund 141–142
Ehescheidung in Weiden 58
Ehre, ritterliche 7
Ehrengericht 12
Ehrenstein 26, 72, 90, 93
Eiche, tausendjährige 76, 77
Eichenauer Werder 67
Eidmutter 25
Eibenhoch M179
Einhornrufer-Sippe 53
Eisenkragen des Blakharaz M182
Eisenrath 84, 90
Eisewyn 58
Eisige Stelen zu Trallop 59, 72, 74, **M172**
Eiskogel 83, M179
Eisslingern 52
Elfen in Bärnwalde 67
Elfen in Weiden 52
Elfenstadt Mandalya 26, 46, 52
Elidiriel Frühlingserwachen 53, **149**
Emmeran von Löwenhaupt 64, **147**
Endloser Heerwurm 105
Eno Kariolinnen 81, **152**
Eorlariel Menschenfreund 53
Erhabenes Paar 161
Erlan 61
Erlgard Kolenbrander 74
Erste Orkkriege 55, 59
Erste Weidener Unruhen 53
Erster Orkensturm 59, 106
Ertzelstein 68, 69
Erwalan Ebering 99
Erzählkunst in Weiden 57–58
Eslam II. 33
Eslam von Brendiltal 168
Eslamsbräu 45
Eslamsroden 32, 33, 39, **45**
Espen 70, 72
Espener Bogner 70
Espinosa von Sturmfels 164
Etherisches Geflüster M182
Etilia 28, M187
Etzel Schillermann 78
Eudo von Bethana 59
Eulenberg 69
Eulenkönigin 53, 61

F

Faduhenna von Gluckenhagen 33
Faduhenne 96
Fahrender Ritter 9
Falber Falkenherz 58
Falko Sonnenreif 104
Falktreiber 150
Falktreiberbande 64, 68
Fallinger Linde 62–63, 70
Familienschatz der Rabenmunds M185
Fantasia 12
Fantholi 58, 59
Farhildt Silbertürmer von Irminsfold 149
Feenküsschen 56
Feenritter 62
Feidewald 107
Feld des Schreckens M184
Feldharsch 32, 39
Fest des Lebens 40
Fest des Schwertes 60
Feuerkogel 80, 81
Feuerlilie, Kriegerschule 134
Fialgrala 57, 61
Fialgralwa 57
Fialgralwa-Schale 63
Fiana Birkenhain 102
Finglan Erlâbrunn 70
Finsterbach 46, 53, 55, 57, 61, 64, 66, 67, 68
Finsterbinge 164
Finsterblitz 62
Finsterkamm **28–31**, 32, 53, 64
  Baronie 32, 39
  Mysteria et Arcana M171–172
  Personen 143
Finsterkamm-Orks 31
Finsterkamm-Zwerge 30
Finsterkopp 28
Finstermann 109, **119**, M183
Finstermark 31, 33, 65
Finsterrode 32, 39
Finsterwacht 53, 64, 65
Finsterzwerge 30
Fioriel Schnee-auf-den-Bergen 53
Firun bi 26
Firun M181
  Tempel in Trallop 74
  Verehrung in der Wildermark 27
  Verehrung in Greifenfurt 25
  Verehrung in Tobrien 26
Firunsschilfen 89
Flammende Eiche vom Rhodenstein 55, 59, **61**, 68
Flussweih 60
Fran-Horas M184
Frankwart Gerdenwald von Kollerbruch 91, 102, **154**
Fredegast von Gauternburg 12
Fredo Finsterbinge 164
Frengammer 103, 104
Frevlergewand M182
Friedensband 25
Friedenskaiser-Yulag-Tempel 106
Frömmigkeit 10
Fuchshag 68
Furdra 59
Fürn 66
Fürst-Erzgeweihte 47

G

Gabetas 36
Gadang 86
Galbenburg 111
Gallys 109, 111, **113**
Galotta 96, 150
Galottas Insel M185–186
Galottas Thron M183
Gänsekiel, Heiliger 16
Gänseritter 16
Gantenstein 32
Garafan 29, 32
Garafans Horst 32
Garafans Rast 31
Garbalon Sohn des Gerambalosch 30
Garetien, Turnier 12
Gastfreundschaft 22
Gebirgswildnis 19–21
Geburten in Weiden 58
Geburtshaus des Aldifreid 75
Geduld 10
Geestmarh 33
Gehörnter Kaiser 83, 109, M180
Geifernder Schnitter M182
Geisterwache 58
Geistmark 33
Gerbald I. 96
Gerbald II. 96
Gerbald Plötzinger 103
Gerberod Stock 76
Gerdenwald 90
Gerechtigkeit 10
Gerion Grünfelde 48
Gerlara 81
Gernat 109, 111

Gernot Aiwulf Lahlris von Mersingen 165
Gernotsborn 90
Geschichte von Darpatien 106
Geschichte von Greifenfurt 32
Geschichte von Perricum 138
Geschichte von Tobrien 96
Geschichte, Steine der M189
Geschichtenerzähler in Weiden 57
Gestampfe 11
Gestech 11
Giausar Dembrowsko 48
Gigantenkult 109
Gilbert von Rauslauth 74
Gilborns Schädel M182
Ginaya von Tiefenquell 45
Girte Sargnagel 104, 105
Gisbris von Becherlingen 93, 155
Giselwulf von Weiden 53
Gissa 120
Githalsthor 28
Glaube 21–28
Glauten 81
Gneisbald von Firunslicht 166
Goblinkrieg 59
Golderbelds Heimstatt 77, 78
Golderbelds Steige 70, 72, 83, **84**
Goldmäulchen 80
Goldspitze 28
Goldtöpfe M185
Golgari 28, M187
Golgaris Gnade 28
Golgariten 28, 81, 106, 165, M184, M187
Gorbanor 97
Gorbanorsfest 90
Gorge Kolenbrander 51, 74, **150**
Götterverehrung 21–28
Graf Hagen von Darbonia, Regiment 91
Grafenstadt 76
Gräflich Espen 70
Gräflich Pallingen 66, 68
Gräflich Praske 84
Gräflich Reichsend 64
Gräflich Salthel 68
Gräflich Zippeldinge 70
Gräfliche Bibliothek der Klugen Undra 76
Grafschaften Weidens 64–72
Gragh Krigscha 59
Gramhuld Bienbart 48
Grauer Mann vom Ochsenwasser 109, 111, M185
Graulgatschthor 88
Graurm 89
Grauzahn 83
Greifenbastion 102
Greifenberg 15, 32, 33, 39
Greifenberger Blautuch 35
Greifenberger Sauertöpfchen 34
Greifenbund M186
Greifener Land 32, **39**
Greifenfurt
  Baronie 39
  Glaube 25
  Mark 31–45
  Mysteria et Arcana 169
  Namen 192
  Personen 143–145
  Ritter 15–16
  Stadt 32, 33, 39, **41–44**
  Turnier 12
Greifenfurter Goldsaft 34
Greifenfurter Kalte 38
Greifenfurter Katenkäse 34
Greifenfurter Laib 38
Greifenhorst 32, 39
Greifenkönig 29
Greifenmark 33, 109
Greifentor 73
Greifin 29, 33, 35, M169
Grenzreiter 54, 70, 76
Grifo der Junge 59, 62
Grimminge-Haus 74
Grimwulf der Grüne 64, 66, **150**
Gris-Veen M175–176
Grolme 83
Großes Kampfspiel 11–12
Großes Strategicum 49
Grüner Ritter 12
Grünröcke 54, 66, 68, 70, 72, 76, 77
Grünwasser 57, 76
Gruuzash 47
Gryphone M180
Güldenwiesen 66
Gundobald von Salthel 59
Gunstbändchen 13
Gurvaniaten 25, 67
Gurvanische Choräle 25
Gwynna die Hex' 53, **148**

H

Hag der göttlichen Stute 77
Hagen von Föhrenstieg 159
Hahnenkämpfe in Greifenfurt 38
Hahnfels 68
Hain der Ruhe 104
Halgan von Hirschenborn 74
Halle der Macht 42
Halle der Orkenwehr 73
Halle des Himmlischen Gebieters 76
Halle des Nebels 75
Hallingen 111
Hämmerlinge **107**, 160, M184
Hamrax der Hämmerling 160
Handloser 57
Hängender Gletscher 83, 90, M179
Harschenheide 32, **38–39**
Hasenfeld 32, 39, 111
Hatz im Bärnwald 58
Heckenreiter 57
Heerbann 53
Heeresreform durch Kaiser Reto 6, 53
Heidenstein 70
Heilige Etilia M187
Heilige Herde 70
Heiligen-Verehrung in Weiden 25–26
Heiliger Gänseckiel 16
Heiliger Orden zur Wahrung 59, 66, 68
Heiliger Travinian 27, 85, **107**, 109
Heirat in Weiden 58
Hela-Horas 106, M181
Helbrache 32, 39
Heldar von Arpitz 59
Heldentrutz 33, 51, 53, 54, 59, **64–66**
Heleon Ankhrashar von Gareth 47, 48, 49
Heleonsberg 48
Herdfeuerhalle 77
Herofan 85
Herold 12, 57
Herr der tausend Wagen 51
Herzbaum 55
Herzliebe Schwestern und Brüder 102
Herzog Firutin, Regiment 91
Herzog, tobrischer 97
Herzog-Kunibald-Brücke 104
Herzogenthal 68
Herzogenturney zu Trallop 59, 60, 72
Herzoglich Altentrallop 68
Herzoglich Dornstein 66
Herzoglich Mauterndorf 68
Herzoglich Nordheim 70
Herzoglich Waldleuen 64
Herzoglich Weiden 64, 65
Herzogliches Gestüt 51, 67
Herzogsstippen 60, 72
Hesindelburg 31, 32, 39
Hesinde-Tempel zu Donnerbach 48
Hexen 24
  des Bockbergs M175
  in Weiden **53**, 56, 58
Hexenband 76
Hexenhain 32, 39
Hexenrunen 58
Hexenwald 61
Hirschwailer 111
Hochzeiten in Weiden 58
Hoffnung 10
Höfische Jagd 14
Höfisches Benehmen 7
Höfischkeit 7
Hohe Klamm 64, 66
Hohe Minne 13–14
Hohe Warte 80
Hohenstein 64, 65–66, 148
Hohenufern 72, **73–74**
Hoher Stumpen 28
Hoiraz 86
Hölderlingen 70
Hollerheide 66, 68
Hollerkraut 68
Horas-Tor 75
Horeth 109
Hübschler 57
Hunderennen 38
Hundsgrab 32, 39
Hüterorden 25

I

Ibendorn 75
Iberius von Stardanstein 77, 78
Idane Fey von Gorbingen-Gernotsborn 101
Iffri'Nur 87
Ifirn 52, 57, 60
  Verehrung in der Wildermark 27
  Verehrung in Weiden 25
Ifirnsmaid 64
Ifirnstann 52, 53, 57, 66, 68
Ignatzius Darbelstein 26
Ignithur 80
Iladracor 80
Ilkhold 11
Ilkhold Zottelhaar 88
Ilsur 15, 26, 89, 90, 96, **103–105**
Imithri-Dai 24, 79, 80
Immlingen 111
Ingbert vom Kamm 168
Ingerimm 107
  Tempel in Greifenfurt 42
  Tempel zu Wehrheim M184
  Verehrung in Tobrien 26
Ingerimms Steg 68, 69
Ingerimms Tafel 28
Ingolf von Furten 149
Ingramms Löwenturm 75
Ingrasil 84
Ingra-Verehrung 24
Insel Galottas M185–186
Irmegunde von Rabenmund 105, 106
Irmegundes Testament M185
Irmenella von Wertlingen 29, 32, 33, 42, **143**
Isdira in Weiden 57
Isegrein der Alte 59, 60, 70, 76
Isegrein der Wanderer 70
Isira Wolfsfelder 164
Isiriel 96, **M178**
Islaaran der Schwarze 61

J

Jagd, höfische 14
Jagdkönig 60
Jagdrecht 14
Jahr des Feuers 105–106
Jarlak der Waidmann 26, 90, 95, 96, **98**
Jarlak Kunibald Geldor von Ehrenstein 60, 94, **153**
Jarlaksklingen 94
Jarlakstag 90, 97
Jel-Horas 96, 97
Jesko von Koorbruch 50
Jobdan Boswitz 76
Josold 74
Jungleutmarkt 32, **36**
Junivera von Seshwick 158–159

K

Kadettenakademie Greifenberg 15
Kahlenspitzer 80
Kairan 46, 51
Kaiser Retox Heeresreform 6, 53
Kaiser Retos Reichsgrundreform 33
Kaiserlich Blaubinge 66, 68
Kaiserlich-Garetisch und Fürstlich-Darpatische Magierakademie 133
Kanalisation von Rommilys M186
Karmaleth M184
Katakomben der KGIA M186
Katakomben unter Wehrheim M184
Keilholtz 32
Kemenate 55
Keranvor 83, M180
Kerbhold 88
Kerd von Rommilys 73
Kerling von Löwenhaupt 54, 74, **146**
Kevûn 84
KGIA M186
Khargash 65, **143**
Khezzara 56
Khunchom 95
Kieselburg 32
Kinder der Sonne M182
Kleiner Schmied M184
Kleinwardstein 84, 91, 93, **94**
Klingen von Nebachot M190
Klippenstein 103
Klirrfrostspitze 83, 84, M179
Kloster der vier barmherzigen Schwestern **40**, M169
Kloster Wolfskopf 84, **85**, 107, M188
Kluge Undra 76
Knappe **7–8**, 10
Knappenschaft 7–8
Knappenturnier **8**, **11**
Knopphold 89
Kobolde M184

Kolenbrander 51, 72, 75
Kolenbrander-Haus 73
König der Toten M184
Königsgau 32, 39
Konzil wider die Finsternis 92, 96, 100, **101–102, 155–156**
Kor M180, M182, M189
  Verehrung in der Wildermark 26
  Verehrung in Perricum 28
  Verehrung in Tobrien 26
Korbronn-Ruinen 37
Kornfelden 70
Korosan M190
Kors Säulen M189
Korswandt 90
Krähenklamm 32
Krähenschwestern 53
Kralleratsch 89
Krallulatsch 89
Kreis der Macht 64, **M175**
Kressenburg 32, 39
Krieger in Turnieren 11
Kriegerschule Feuerlilie 134
Kriegerschule Schwert und Schild 76, 77
Kriegsfürsten in der Wildermark 110, **116–120,** M183
Kunibald Frankwart von Ehrenstein 60, 96
Kunibrand von Ehrenstein 96
Kürenstein 32
Kurga/Kurgah/Kurgar 85–87
Kurim 24
Kurimskrone 83, M179
Kurkum 82, 96
Kurzschwert 8

L

La'aha 57
Lancorian 43
Land des Geifernden Schnitters M182
Landplacker 57
Landrechtsbund 59
Lange Brücke 74
Lange Klamm 66, 68
Langschwert 8
Lanze des Ritters 10
Lanzenstechen 11
Larjan Gerberow 82
Lauben 111
Laubensee 111
Leara-Dhana 60
Leatmon Phraisop 26, 103, 104, **154**
Lebenslicht 36
Lechmin Lucina von Hartsteen 29, 33, M171
Lecophyr der Schwarze 80
Legenden aus Darpatien 107–108
Legenden aus Greifenfurt 36–38
Legenden aus Weiden 61–64
Leineweberaufstand 33
Leinhaus 68
Leinpfad 67
Leomar 10, 49
Leomar Groterian 94
Leomar vom Berg 110, 117–118, **157–158**
Leomars Zaumzeug M189
Leonetta von Donnerbach 84
Lerenaja Rehsprung 155
Lessankan 83
Leu 64
Leuenfels 85
Leuentrutz 84
Leuingen 142
Levthan 24
Levthansnacht 53
Lex Boronia M187
Lex Imperia 59, 106
Lichthag 25, 32, **41**
Lichttropfen M182
Lidari 52
Lidarila'e 52, 57
Lilienbringer-Sippe 53
Linja Siebenstreicher 75
Linnart von Ruckenau 54, 74
Linnert M184
Linory von Kalmbach 163
Lirilya 64
Lirobal der Finstere 64
Livia Okdarn 48
Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama 103
Lodenbach 111
Lohenharsch 55, 76
Lorca der Wolf 150
Lorgolosch M180
Lorion Dunefried 164
Löwenstein 96
Lucana Lanzenschäfter M184
Luceo de Guhné 26
Ludalf von Wertlingen 33, 72, 106, 109, 116–117, **157**
Luitperga die Schöne 59
Luzelins Grotte 53
Lynkea von Winhall 75

M

Mactaleänata 99
Madavia 22
Magie der Trolle 89
Magierakademie zu Donnerbach 48, **49–50**
Magierakademie zu Greifenfurt 42
Magierakademie zu Perricum 168
Magierakademie zu Rommilys **133**, 163
Magnum Opus des Weltenbrandes 105, M183, M184
Mailam Rekdâi 79
Makil Mazibaran 167
Mallaith 52
Malmartatsch 87
Mandalya 26, 46, 52
Mandavar **63**, 68, 71
Mandaylisor 80
Mandelihr 68
Mandlaril 57
Manlaith 47
Marbo M187
Marek der Druide 92
Marinion Langfeder 150
Marja Ganjaneff 76, **150**
Markenweg 35
Märker Waldbauerngfück 39
Markgräflich Breitenbruck 32, 39
Markgräflich Weihenhorst 32, 33, 39
Märkischer Reichsforst 32, **39**
Marsch des Marschalls 61
Marschallsland Wildermark 105
Marvin vom Perricum 104
Mäßigkeit 10
Matissa 73
Matscha 89
Matschgroll Blutsch 88
Mauterndorf 68
Mayenhaus 73
Meidenstein 111
Meilersruh 96
Meister Ongbrax M184
Meisterin der Mark 33
Meisterin Yolande 160
Mendena 96, 98
Mendenischer Eber 98
Menzheim 70, 71
  Heilige Herde 70
Menzheimer Au 57
Merishja 96, 97, 98
Merishja von Korswandt 96, 156
Mersingen, Familie 109
Mersingen, Burg M187
Mersinger Meisterpläne M187
Mikail Ibendorn 74
Minne 12–14
Minne, Hohe 13
Minne, Niedere 13
Minniglichkeit 10
Mirnhilde von Hahnfels 149
Misa 90, 98, M179
Misaklamm M179
Misamund 90, 96, **98–99**, 104
Misamunder Au 90
Mischglaube 22–25
Mistelspitz 83
Mithrida 24, 79
Mittenberge 66, 67
Mokoscha 24
Mond-über-den-Seen-Sippe 53
Mondmacht 89
Mondwacht 142
Moosgrund 66, **68**
Moosgrunder Tann 68
Morbidur 104
Moribert M188
Morlasîl 57
Motte 47
Mudran'Nur 87, 89
Mühlenburgruine 36–37
Münzen, verfluchte M189
Murak-Horas 33, 53, 59, 71
Mut 10
Mutter Trauthildis 163
Mutter Walbirg M184
Myranor 88
Myrgotschthor 88
Mythraelsfeld 109, M184
Mythraelssteine M184

N

Nachtschattensturm 66, 68, M173–174
Nacka-Rachthi 79
Naira Irkuch M179
Naira Kageja 84
Naira Kubuch 79
Naira Kurim M179
Naira Nagachti 84, M179
Naira Theluzi 79
Naira Tuschas 79
Nalgardis 70, 72, 84
Namen 192
Namenloser M181, M186–187
  Verehrung in der Wildermark 27
Nanurda 24, 49
Narchadirr 64
Nardesfeld 32, 36, 37, 39
Nargazz Blutfaust 47, 59
Narniel von Nebachot 81
Nasar 144
Nasildir 59
Naturglaube 22–25
Nebachot M189, M190
Nebelbrücke 67
Nebelmoor 46–47,
  Mysteria et Arcana M176
Nebelmoorhexen 53
Nebelstein 28, 29, 32, 33, 39, M169
  Familie 164
Nebeltrutz 67
Nebelwächter M188
Nebelwasser 57, 68
Nebliger Turm M172
Nekromantenrat M188
Nescor Erfold 77
Neuendeich 104
Neuentrallop 72, **73**
Neun singende Klingen M190
Neunaugen 46, 51, 59
Neunaugensee **46**, 52, 57, 59, 67
  Mysteria et Arcana M176–177
Neustadt 42–43
Nidari 52
Niedere Minne 13
Niedernufern 72, **73**
Nimmerkuppe 28
Niobella Ehrenfels 162
Nissingen 81
Nixen im Ochsenwasser M185
Nordarlor M179
Nordfalk 68
Nordhag 33, 51, 59, 64, **65**, 66
Nordheim 70
Nordmähnen 35, 47, 51, 76
Nordmarken, Turnier 12
Nörnstieg 28, 29, 35, 51, 65, 66
Nörrburg 66
Nuyarîn 57
Nymphe im Ochsenwasserfall 107–108, M185

O

Ochsenbluter Urkunde 7, 91
Ochsenviertel 76
Ochsenwasser 84, 108, 109, **131**, M185
  Grauer Mann 109, 111, M185
  Nixen M185
  Nymphe 107–108, M185
Ochstan **107**, M185
Odila 59
Odo Frankwart von Ehrenstein 96
Offenbarung des Nayrakis M182
Okdrâgosch 84
Olar Marix 168
Olat 46, 59, 60, 66, **67**
Olat der Bogner 60, **63**, 67
Olats Feste 66, 67
Olats Schar 54, 66
Olats Wall 67
Olku 109, 111
Olorand von Gareth-Rothenfels 168
Omegatherion 101, M179, M180–181
Ongbrax M184
Ontho mit dem leeren Säckel 57
Operation Perlbeißer 96
Oppstein 109
Orakel vom Purpurberg 83, M179
Orchai 61
Orden der Hohen Wacht 26
Orden der Schwerter zu Gareth 26
Orden des Heiligen Hüters 25

Orden zur Wahrung 55, 56, 59, 66, 68
Ordensturm der Bannstrahler M169
Orkenmaul 28
Orkensturm, Erster 59, 106
Orkensturm, Zweiter 59
Orkenwall 32, 33, 39, 40
Orkenwehr 55
  Dominium **55**, 56, 59
Orkkrieg, Erster 55, 59
Orkkrieg, Zweiter 59
Orks im Finsterkamm 31
Ork-Schattenreiter M188
Ornald Drachenzwinger M179
Ornaldinen M179
Ornaldsjoch 80, 90
Orpheia 53, 61, M173
Ortfried 107
Osterfelde 98
Östlingen 68

P

Page 7–8
Pagenzeit 7
Pagol von Löwenhaupt 146
Paladur 62
Pallingen 66, **68**
Pandlaril, Baronie 70
Pandlaril, Familie 148
Pandlaril, Fee 26, 46, 51, 53, 57, 58, 59, 60, 62–63, 68, 71, **M172–173**, M176
Pandlaril, Fluss 67, 68
Pandlarilsquell 60
Pandlarilsquelle 66, 68
Pandlarilstränen 70
Pandlarin 46, 52, 57
Panlariêl 26, 52
Pardona 46
Passwege 21
Pelmen Grimmwulf von Ehrenstein 92, **153**
Peraine
  Kloster in Perainefurten 100
  Kloster in Perainefurten 102
  Tempel in Auen 78
  Tempel in Ilsur 104
  Verehrung in Greifenfurt 25
  Verehrung in Weiden 26
Perainefurten 90, 91, 96, **100–102**
Perainehof 43
Perainenfried 32
Perainenstein 70, 78
Perainetrutz 68
Perascha/Peraschia 86
Perlbeißer, Operation 96
Perlissia aus Mendena 102
Perricum
  Glaube 28
  Markgrafschaft 105, 106, **136–142**
  Mysteria et Arcana M189–190
  Personen 166–169
  Ritter 16
  Stadt 140–142
Perval 96
Perval Groterian 168
Perval Swellter 43, 44, **144**
Pervalsches Turnier 12
Pervalswacht 70
Perz 111
Pfalzgrafschaft Bibergau 66, 68
Pfalzgrafschaft Königsgau 39
Pfalzgrafschaft Sichelgau 70
Pfeilgewitter 104
Pferderennen in Greifenfurt 38
Pforten hindurch M189
Phex-Tempel zu Baliho 77
Phex-Tempel zu Trallop 75
Philosophia Magica M182
Portenstation 29
Praiodane Almira Werckenfels 163
Praiomon Caitmar von Dergelstein 33, **144–145**
Praiosberg von Greifenfurt 32, **42**
Praios
  Tempel zu Baliho 76
  Tempel zu Greifenfurt 42
  Tempel zu Trallop 75
  Tempel zu Wehrheim M184
  Verehrung 22
  Verehrung in der Wildermark 27
  Verehrung in Greifenfurt 25
  Verehrung in Tobrien 26
  Verehrung in Weiden 25
Praske 96
Prüfungen von Boronia M187–188
Puleth 109, 111
Purpurberg 83, 84

Q

Qara'Nur 86
Quanionen M182
Quanionsqueste 159
Quastenbroich 32, 39

R

Rabenhorst 28, **29**, 32, 33
Rabenmark 105, 106, **125–129**
  Glaube 28
  Mysteria et Arcana M187–188
  Namen 192
  Personen 165
Rabenmärker 106
Rabenmund 16, 106, 109
  Burg M183
Rabenmunder Schatz M185
Rabenmund-Greifenberg 32
Racalla von Horsen-Rabenmund M184
Rahastes 105
Rahja-Tempel zu Baliho 77
Rahja-Tempel zu Trallop 74
Rahjas Hain 140
Rahjas Heilige Herde 70
Ramoxosch III. 32, 33
Randolphshall M183
Rasch Brom Knartsch 89
Rascha/Raschia 86
Raschia'Hal **140**, M189
Raschtul 87, 88, 89
Raschtulswall 88
Rasmus Hilkerin 104
Rathil 57, 68, 69
Rathila 69
Rattenjagd und Mäusehatz 60
Rattennest M181
Raubritter 14
  in Weiden 149
Räuharsch 55, 59, 70, **76**
Rauhilde von Schmiedegrimm 74
Raul von Gareth 59, 96, 106
Raulsjoch 80, 81, 90
Raxia vom Schwarzen Fluss 53, 62
Reckhart von Spogelsen 94
Regenbogenhaus 103
Regierender Ritter 9
Regimenter Tobriens 91
Reichsend 64, **66**
Reichsforst 32, 39, 109, 111
Reichsgrundreform 33
Reichsstraße I 109, 111
Reichsstraße II 50–51, 65, 67, 73, 109, 111
Reichsweg 32, 39, **111**
Reiffenberg 32
Reihertanz-Sippe 53
Renduwen M179
Renja die Späherin 155
Rentgraf 74
Reschmin, Sankta M190
Residenz Donnerhall 48
Retos Heeresreform 6, 53
Retos Reichsgrundreform 33
Rhazzazor 86, 105, M187
Rhodenstein 33, **55–56**, 59, 60, 66, **68**
Rhushuk Geisterklaue 65, **143**
Riedsänger-Sippe 53
Riesenverehrung 24
Rieshügel 66, 68, M174
Rimiona Paligan 166
Rinderbarone 71
Rissan von Menzheim 72
Ritter
  Aufgaben 9
  Ausbildung 7–8
  dienender 9
  fahrender 9
  Greifenfurt 15–16
  regierender 9
  Selbstverständnis 9
  Tobrien 15
  Weiden 14–15
Ritter der Au 54, 70, 76
Ritter der Sichel 54, 68
Ritter der Wacht 54, 64
Ritter des Bären 54, 72
Ritter des Hains 54, 66, 67, 147
Ritter ehrenhalber 8
Ritter Rosenherz 37
Ritterburg in Weiden 54–55
Rittergut in Weiden 54
Ritterliche Ehre 7
Ritterliche Tugenden 9–10
Ritterlichkeit 7
Ritterschlag 8
Rittertum 6–16
Rochshazi 85, 86
Roderick von Rabenmund 162
Rodverkehr 29
Rohaja 96, 105
Rohajaburg 75
Rohal der Weise 59, 96, 98
Rohalsmütze 69
Rohezal 47, M177
Rommilys 105, 106, **132–134**
  Blutnacht 16
  Kanalisation M186
  Kriminalität 164, M187
  Namenloser M186–187
Rommilyser Mark 106
Rondirai Leuentreu von Havena 94
Rondra 57
  Tempel zu Baliho 76
  Tempel zu Donnerbach 48, **49**
  Tempel zu Trallop 73
  Verehrung 22
  Verehrung in der Wildermark 27
  Verehrung in Perricum 28
  Verehrung in Tobrien 26
  Verehrung in Weiden 25
Rondras Wagenspur M189
Rondrasil Löwenbrand 104
Rondrian von Blauenburg 72
Röschtula 86
Rosenherz 37
Rosshagen 109
Rote Räte 167
Rote Sichel 79–80
  Personen 151
Rotenforst 68
Roter Brocken 69
Roter Pass 79
Rotröcke 54, 68
Rotwasser 53, 57, 68, 70, 76
Rotwasser-Sippe 53
Rowin Kolenbrander 51, **149–150**
Rubinlöwin 84
Rudein 70
Ruine der Mühlenburg 36–37
Ruinen von Korbronn 37
Rundhelme 54, 70, 72, 74
Runhag 69
Runhager Forst 69

S

Saatfest 32
Sadrak Whassoi 33, 59
Sagen aus Darpatien 107–108
Sagen aus Greifenfurt 36–38
Sagen aus Tobrien 97–98
Sagen aus Weiden 61–64
Saginta von Mees-Mersingen 168
Saljeth 33, 42
Saljethstieg 29, 35
Saljethweg 28, 29, 35
Salthel 51, 59, 68, **69**, 84
Sänger in Weiden 57–58
Sangeskunst in Weiden 57–58
Sankt Heleon 49
Sankt Praiodan 111, M181
Sankta Boronia 106, **127–128**, M187–188
Sankta Reschmin M190
Sankta-Reshmina-Brücke 139–140
Satinavs Ketten M188
Satuaria 24, 27
Säulen Kors M189
Schädel des heiligen Gilborn M182
Schädelsäufer 168
Schale des Fialgralwa 63
Schalljarß 95, 96, 97, 98
Scharwächter 72, 73, 74, 75
Schatten-Altrik 150
Schattenbachpass 28, 33
Schattenpass 28, 29
Schattenreiter M188
Schatz der Rabenmunds M185
Schecke 56
Scheidung in Weiden 58
Schifferstadt 43–44
Schild 56
Schildgraf von Weiden 54, 74
Schildknappe 8
Schildlande 5
Schinder 59
Schlacht am Drachenspalt M182
Schlacht am Nebelstein 33
Schlacht am Rhodenstein 33, 59
Schlacht an Peraines Nadel 33
Schlacht auf dem Mythraelsfeld 7, 59, 106, 111

Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 59
Schlacht bei Eslamsbrück 96
Schlacht bei Orkenwall 33
Schlacht im Drachenspalt 59
Schlacht um Auen 59
Schlacht um Greifenfurt 33
Schlacht um Meilersruh 59
Schlacht von Leuenfels M190
Schlacht von Saljeth 32, 33, 53, 59
Schlacht vor Ysilia 59
Schlaf der Schwarzen Sichel M180–181
Schlangenstab 96, 97
Schleier des Vergessens M187–188
Schleierhaus 77
Schlotz 111
Schnattermoor 90
Schnayttach 32, 39
Schneehag 64
Schnitter-Kult 25, 26, 67, **M174**
Schoma 86
Schreiber 10
Schroffenstein 32, 68
Schule der Austreibung 168
Schützengräfin 74
Schwanengleiche 57
Schwanenhüter-Sippe 53
Schwanenreigen 52, 60, 67
Schwarzberger Praioströpfchen 34
Schwarze Kutsche der Rabenmark M188
Schwarze Sichel **83–84**, 90, 109
  Firun-Verehrung 27
  Mysteria et Arcana M179–181
  Personen 152
Schwarzenfels 111
Schwarzenstein 68
Schwarzer Falke 64
Schwarzer Koscher 37
Schwarzer Ritter 12
Schwarzherzen 70
Schwarzhexen 53
Schwarzkuppen 28
Schwarzkuppenwacht 31
Schwarzsichelhexen 53
Schwert und Schild, Kriegerschule 76, 77
Schwerteltern 8
Schwertfaust 7
Schwertfest 109
Schwertgesellen in Turnieren 11, 12
Schwertleite 7, 8
Schwertmutter 7–8
Schwertvater 8
Schwertzug 15, **56**
Schwesternschaft der Trollinnen 89
Schwurbund Wengenholm 33
Scraan 32, 33, 42
Securitium M182
Seelenkarverne Apeps M177
Selbstbeherrschung 10
Selbstverständnis der Ritter 9
Selfmina von Torbelstein 164
Selindian Hal 69
Seminar der elfischen Verständigung 49–50
Seneschalke von Pandlarin und Pandlaril 59
Senne des Nordens 45, 48
Seressa 53
Serima von Hengefeldt 166–167
Sharaz Garthai 33
Sharkush Morchai **117**, M183
Shazar der Pflanzer 33, **37**, 42
Sherdacor 107
Sherds Zinne 107
Shinxir-Priester M182
Sichelbogental 60
Sichelgarde 54, 68, 69, 84
Sichelgau 70
Sichelstieg 51, 54, 69, 83, **84**, 90, 92, 93, 94, 95
Sichelwacht 54, 59, 60, **68–70**, 79
Sichelwölfe 60
Sieben Waisen 140
Sieben-Baronien-Weg 51, 68, 69
Siebenrüb 100
Siebenstein 70
Siebenstreich 53, M176
Siegelhaus 74
Siegelmeister 72, 74
Siegelrat von Trallop 72
Siegeshart von Ehrenstein 153
Silbahart der Starke 96
Silberfalken 59, 67
Silberne Ritterin 62–63
Silberturm 80
Sildroyan der Schmied 90, 95, 96, 97, **98**
Silfürn 53, 57
Simold von Pfiffenstock 168
Singende Klingen von Nebachot M190
Sinopje 69
Sirgunda 53
Siriom Grim der Schinder 86, 120, M188
Smeralda 53
Sohn des Lichts 159
Sokramor die Schwarze 24, 27, 98, 109, M180
Sokramur 24, 70, 107
Sokramurs Haupt 83
Sokramurs Klaue 70, 83
Soldgraf von Weiden 54, 74
Spannbett 55
Sprach der Weidener 57
Städte, tobrische 100–105
Städte, Weidener 72–78
Stadtmark Trallop 66
Steine der Geschichte M189
Steppenschivonen 51
Stierflug 107
Stierkulte 24
Storchenfeld 104
Storchenpass 79
Stralun 104
Strick des Schwarzen Mannes M180
Strutzz 88, **152**
Sturmbanner 70, 77, 78, 100, 104, 155
Sturmherrin 57
Sturmhöhe 28
Sturmtanz-Sippe 53
Süderstadt 103
Südstadt 76–77
Sulvas Geist 70
Sulviâr 70
Sümpfe des Todes 47
Sumu 24, 97
  Heiligtum zu Wehrheim M184
Sumurrer M189
Sumus Kate 26, **97**, 99
Suryanna 53
Suukram 24, 83, M180
Svanja Ragnarsdottir M184
Swantje Rahjandraël von Rabenmund 120, **162–163**, M185
Szepter der Stärke M171–172

T

Tach'al Tur 152–153
Tag der Erneuerung 32
Tag der Heimkehr 90, 109
Tag der Jagd 60
Tag der weißen Maid 60
Tag der Trauer 109
Tag des Aldifreid 72
Tag des Blutes 86
Tag des Heiligen Gilborn 32
Tairach-Kultstätte 33, M169
Tairachs Befreiung M183
Tairachs Blut M169
Tal der Elemente 28, 32, M171
Tal der Türme 80, 81, 90
Tamperampf 88
Tannfried von Binsböckel 72, **74**
Tanz des Drachen 60
Tarpatsch 88
Taschkopp 88
Taseco Efferdicas 169
Tasilla Abendglanz 32, 33, 53
Tauberwald 52, 64
Taubria 97
Taubriawinya 57
Tausend verfluchte Münzen M189
Tausendjährige Eiche 76, 77
Tauthorkatsch 87
Tedesco von Perricum M189
Teichenberg 70
Tempel der Schönen Kaiserin M181
Testament der Fürstin M185
Thalia aus Kutaki 154
Thancilla Drachentochter 82, **156**
Thargunitoth 107
Tharguns Faust M184
Tharleon von Donnerbach 104
Theaterritter 49, 69, 81, 96, M182
Therbûniten-Kloster zu Trallop 72, **75**
Thesia Gilia von Kurkum 82, **151**
Thiomar Thiolec 101
Thordenan 59
Thordenan III. 59
Thordenin 59
Thordenin der Schlaue 63
Thordenin III. 59
Thordenin V. 59
Thorgrein 63
Thorulf 59
Thron der Rache M183
Thuranische Legion 29, 33
Thurm, Tobrischer 93
Tiefe Mark 68
Tiefenfurt 69
Tierkönige 53, **M173**
Tilldan Greifentreu von Nebelstein 33, **144**
Tinzal 68, 69
Tiros Artag 168
Tizam 90, 98, 100
Tizamsauen 90
Tjost(e) 11
Tobelstein 93
Tobimora 90, 98, 102
Tobimora-Falben 95, 98
Tobimorabrücke 94, 102
Tobimoragarde 91
Tobimoraquelle 93
Tobimorien 96, 97, 98
Tobrien 89–105
  Druiden 26
  Glaube 26
  Herzog 97
  Mysteria et Arcana M178–179
  Namen 192
  Personen 153–156
  Regimenter 91
  Ritter 15
  Turnier 12, 15
Tobrier in Greifenfurt 43
Tobrierviertel 44
Tobrische Brise 51, 57
Tobrische See 90
Tobrische Straße 51, 69
Tobrischer Thurm 93
Tolpatatsch 88, 89
Tonkerompf 87, 89
Tonkowan 77
Totendrache 86
Totenkerzen 60
Tragatsch 87
Trallerop 88
Trallop 47, 51, 54, 59, 60, 67, **72–75**
Trallop Gorge 150
Tralloper Riesen 51, 67, 72, 76
Tralloper Vertrag 53, 59
Tränenlose M187
Traugatompf 88
Trauthildis 163
Trautmann von Rabenmund 161
Travia 106
  Tempel in Auen 78
  Tempel in Baliho 77
  Tempel in Donnerbach 48
  Tempel in Greifenfurt 44
  Tempel in Trallop 75
  Verehrung 22
  Verehrung in der Rabenmark 28
  Verehrung in der Traviamark 130
  Verehrung in der Wildermark 27
  Verehrung in Tobrien 26
  Verehrung in Weiden 25
Traviagünstchen 111
Traviamark 105, 106, **129–135**
  Mysteria et Arcana M185–187
  Namen 192
  Personen 161–164
  Ritter 16
Traviamärker 106
Travias Ring 100
Traviata von Rabenmund 161
Travienbrücke 68, 69
Traviensband in Weiden 25
Travina 22
Travine M188
Travinian 27, 85, **107**, 109, M188
Tremal von Dunkelstein 93, **155**
Trollberger Birnengeist 85
Trollbirnengeist 111
Trollburgen 88
Trolle **87–89**, 96
Trollfaust 84
Trollfürst 87
Trolling 85
Trollische Sprache 88
Trollkrieg 106
Trollnase 65, 88, 152
Trollpfade 87, 88
Trollpforte 84, 90, **106–107**, 109
Trollwut 88

Trollzacken 84–89, 109
Mysteria et Arcana M188
Personen 152–153
Trollzacker 85–87
Tsala Siebenrüb 100
Tsa-Verehrung in Greifenfurt 25
Tsa-Verehrung in Weiden 26
Tschak Chekrai 80, **151**
Tuchweberviertel 44
Tugenden, ritterliche 9–10
Turm der Dornen 64
Turnier 10–12
Turniermarschall 12

U

Ucurian von Rabenmund 120, 158
Ugrashak 63, **M174**
Uhdenberg 79
Uhdenberger Weg 69
Uhdenfluss 79
Uhdenkuppe 69
Uhdenwald 68, 69
Uhdenwalder Wurzelbolde 68
Uhrenturm der Bärenburg 75
Ulfbert von Eichenbach 72
Ulfried Halmdahl von Wertlingen 144
Ulmenau 64, **66**
Unbesiegte 57
Undra 76
Unkensprung 58
Unsichtbare Legion von Yaq-Monnith 96
Urandor 80
Urkentrutz 66
Urnenfeld am Arvepass M190
Uschuzzak 59
Uszandtron 107
Uthar 28

V

Vana 53, 57, 68, **M173**
Vana-Wald 66
Varena von Mersingen 118
Vargold 165, M188
Var-Iamamandra 59
Vater Linnen M184
Vater und Tochter 62
Verbinsböckeln 57
Verfluchte Münzen M189
Verhehlung 88
Vielleibige Bestie 46, 47, 107, **M176–177**, M179, M180–181
Viertes Zeitalter 87
Virilys Eibon 50, **145**

W

Wacht am Finsterkamm 30–31
Wachtgraf 74
Wachtritter 31
Wachturm Bäreneck M183
Waffenknecht 10
Wagenschlacht von Baliho 59
Wagenspur Rondras M189
Wahrer 55
Waisenstift zu Schwarzensee 41
Wala von Wiesenweihen 74
Walbirg, Mutter M184
Walbirg, Prinzessin 146
Waldemar von Löwenhaupt 26, 59, 62
Walderia von Löwenhaupt 66, 67, **147**
Walderia zu Olat 58
Waldleuen 64
Waldmarkt 111
Waldsend 111
Waldstein 67
Waldwildnis 17–19
Wall des Todes **128**, M188
Wallbrord von Löwenhaupt-Berg 168
Wallfried II. 59, 74
Wallfried IV. 59
Wallgrin von Perricum 168
Walpurga von Löwenhaupt 54, 59, 60, 62, 70, 72, 96, **145–147**
Walpurga, legendäre Hexe 53
Walthard von Löwenhaupt 58, **146**
Warenschau zu Trallop 60
War-hunk 97
Warunk 96
Wasserburg zu Perricum 137
Wasserflinke 46
Wederath 67
Wehren des Nordens 66
Wehrheim 33, 105, 106, 107, 109, 111, **113–116**
Katakomben M184
Mysteria et Arcana M184
Wehrheimer Forst 109, 111
Wehrheimer Hämmerlinge **107**, M184
Wehrheimer Löwenbiss 111
Wehrheimer Waldlöwen **114**, M184
Weiden
Glaube 25–26
Herzogtum 50–78
Mysteria et Arcana M172–176
Personen 145–150
Ritter 14–15
Turnier 12
Zeittafel 59
Weidener 56–60
Weidener Erlass 59
Weidener Hexenrunen 58
Weidener Schleppvieh 60
Weidener Städte 72–78
Weidener Unruhen 53, 59, 78
Weidener Wüstenei 59, 69, **M175**
Weidenfels 70
Weidenhag 64
Weihenhorst 32, 33, 39
Weiland 32
Weise Frauen 53
Weisheit 10
Weiße Maid 52, 57
Weißenstein 55, 65, 148
Weldmar von Arpitz 57
Wendeholde von Bregelsaum 165
Wendrewka von Korwandt 96, 98
Wengenholmer Schwurbund 33
Wenzeslaus von Eisenrath 101
Wertlingen 32
Wetterhorn 69
Widerstand in Tobrien 92–93, 155
Widharcal M181
Wieselfingen 70
Wilde Jagd 24
Wildermark **105**, 108–124
Glaube 27–28
Mysteria et Arcana M181–184
Namen 192
Personen 157–161
Wildermärker 106
Wildnis 16–21
Windsturm 59
Winterherz 37
Winterunhold 26
Wolfen 99
Wolfenbinge 66, 68
Wolfengarde 92, 100
Wolfenstein 93, **99**
Wolfhart von Weißenstein 102
Wolfrat von Rabenmund M183
Wolfsfährte 92, 99, **155**
Wolfsfang 94
Wolfsfeld 164
Wolfskopf 84, **85**, 107, M188
Wolfskopfpass 84
Wolfstatze 155
Wolfszahn 94
Wolkenkopf 84
Wollhus 81
Wulf Bredan 43, 44
Wulf F. Perting 154
Wulfbrand von Rosshagen M183
Wulfen M178
Wulfengarde 15, 101
Wulfenhain 68
Wundersame Rüstung 49
Wunja Winterkalt 70
Wüstenei 59, 69, **M175**
Wutzenwald 111
Wyrmenhorn 79

X

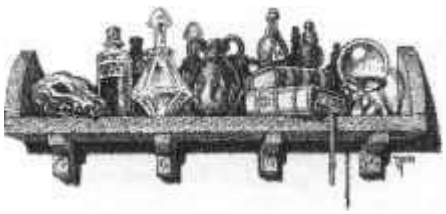
Xenos von den Flammen M181
Xeraan 96
Xerber der Totengräber M188
Xerwolf Xandros vom Berg 159–160
Xindra von Sumus Kate 26, 90, 99, **156**, M178–179
Xindras Eiland 90, **M178–179**

Y

Yaakscha Ruubah 80, **151**
Yacuhan von Creutz-Hebenstreyt 167
Yalsicor 27
Yalsicorianer 27
Yar-Dila 59
Yarum-Horas 59, 96, 97
Yelnan von Dunkelstein 155
Yerodin der Große 81, 96
Yerodins Reiter 15
Yeshinna 80, **82**, 90, 93, 96
Yidari 52
Yil'araphaar 88
Ylbur von Schwarzensee 41
Yofune 80, 81
Yolana von den Rotwassern 53, 58, **62**
Yolanda von Brachfelde 58
Yolande 160
Yolina von Aralzin 145
Yppolita von Kurkum 90
Yppolitaner-Orden 26, 94
Yrrwen-Gletscher 83, M180–181
Yrrwenzacke 83
Ysil-elah 96, 97, 98
Ysilia 96, 98
Ysilien 96, 97, 98
Ysilisches Tor 102
Ysladir 80
Yslisee 96, 97, **M178**
Yslistein 96
Yslistein, Regiment 91, 94, 100, 101
Yulag-Horas 97, 106
Yyoffrynn-Thama 90

Z

Zalbachgau 36
Zalgo 32, 36–37, 39
Zaumzeug Leomars M189
Zebuqra 86
Zeit der Seneschalke 59
Zeittafel Weiden 59
Zinsgraf 74
Ziplim 72, 83, **152**
Zippeldinge 70, 72
Zollhaus 68, 69
Zooqa Suukram 83, **152**
Zordan Okenheld 101, **154**
Zorgan 26
Zoßberg 92
Zweileuen 84
Zweimühlen 109
Zweite Weidener Unruhen 78
Zweiter Orkensturm 59
Zweiter Orkkrieg 59
Zwerch 134
Zwerge im Finsterkamm 30, 33
Zwölfgöttergefälliger Wettstreit 32, **38**
Zwölfgöttliches Konzil 92, 96, 100, **101–102, 155–156**
Zwölfter Ritter 28



AVENTURIEN

Das Schwarze Auge

Schild des Reiches

Der Norden und Osten des Mittelreichs im Jahr 1030 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Enthält Karten und Pläne der Region

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Schild des Reiches

Redaktion: Daniel Simon Richter, Ulrich Kneiphof, Florian Don-Schaven

Die nördlichen und östlichen Grenzprovinzen des Mittelreichs haben im Verlauf ihrer Geschichte immer wieder schwere Zeiten durchgemacht. Sie sind und waren der *Schild des Reiches*, der die zentralen Provinzen vor den Bedrohungen von außen schützen musste. Und dieser endlose Kampf hat die Menschen und ihre Kultur geprägt.
Die Herzogtümer Tobrien und Weiden und die Marken Greifenfurts, Perricums und des ehemaligen Fürstentums Darpatien gelten als abgelegen und weithin rückständig: Wer an die *Schildlande* denkt, vor dessen innerem Auge erscheinen sofort Bilder von wehrhaften Rittern, trutzigen Burgen, von rauem Land und bedrohlichen Feinden wie Orks, Goblins und den Schergen der Schwarzen Lande. Hier ringen alteingesessene Barone mit reichen Kaufleuten, Geweihte der Zwölf mit den Schamanen der nichtmenschlichen Rassen und Bauer und Viehhirte mit Raubrittern und Halsabschneidern. In fast jedem düsteren Wald und in vielen kleinen Dörfer warten Abenteuer auf die Helden, gilt es alte Geheimnisse zu entdecken und Bösewichter zu stellen. In solchen Landen reifen immer wieder strahlende Helden heran, deren Taten weithin besungen werden.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der Provinzen Weiden und Weiß-Tobrien, der Marken Greifenfurt, Perricum und des ehemaligen Darpatien sowie der dazwischenliegenden Gebirge. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die *Basisregeln* benötigt. Kenntnis weiterer Regelwerke und Ergänzungsbände ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 28,00 [D] • CHF 48,20

ISBN 978-3-940424-06-8

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12018