



Das Schwarze Auge

DIE SIEBENWINDKÜSTE  
ALBERNIA & DER WINDHAG



# Die Siebenwindküste





# IMPRESSUM

## Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

## Redaktion

Nikolai Hoch, Daniel Simon Richter

## Regeldesign

Nikolai Hoch, Markus Plötz, Alex Spohr

## Autoren

Daniel Simon Richter

mit Texten von Eevie Demirtel, Marco Findeisen, Philipp Neitzel, Alex Spohr  
und einem Beitrag von Nina Wendelken

## Lektorat

Eevie Demirtel, Marco Findeisen, Thorsten Most, Josch K. Zahradnik

## Korrektorat

Marcus Buss, Frauke Forster, Maik Lafrenz, Timo Roth

## Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

## Coverbild

Tia Rambaran

## Satz, Layout und Gestaltung

Frauke Forster, Thomas Michalski

## Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

## Innenillustrationen & Pläne

Lukas Banas, Verena Biskup, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Tristan Denecke,  
Fífa Finnsdottir, Regina Kallasch, Elisabeth Landmann, Jennifer S. Lange, Hannah Möllmann, Nikolai Ostertag,  
Tia Rambaran, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Holger Schulz,  
Elif Siebenpfeiffer, Anna Steinbauer, Michael Witmann, Karin Wittig, Maurice Wrede

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an

Annelie Dürr, Fiete Hartmann, Björn Hinrichs, Heiko Hügner, Matthis Hundrieser,  
Lukas Keese, Norman Köbel, Tjorven Müller, Philipp Neitzel, Fabian Sinnesbichler,  
Wolfgang Wagner, Dennis Weigt und Rene Wendelken



Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.





# INHALTSVERZEICHNIS

|                                                     |           |                                      |            |
|-----------------------------------------------------|-----------|--------------------------------------|------------|
| <b>Vorwort</b>                                      | <b>6</b>  | Handel & Dienstleistungen            | 79         |
| <b>Die Siebenwindküste</b>                          | <b>7</b>  | Preisliste                           | 79         |
| Ein Überblick über die Siebenwindküste              | 7         | Recht & Gesetz                       | 80         |
| Das Fürstentum Albernia im Überblick                | 9         | Steuern & Zölle                      | 82         |
| Die Grafschaften Albernias                          | 10        | Der Schmuggel                        | 82         |
| Die Markgrafschaft Windhag                          | 11        | <b>Flora &amp; Fauna</b>             | <b>83</b>  |
| Medienhinweise für das Spiel an der Siebenwindküste | 11        | Bestiarium der Siebenwindküste       | 85         |
| Geographie                                          | 12        | Harpyie                              | 85         |
| Klima & Wetter                                      | 13        | Grenzgänger                          | 86         |
| Der Jahreslauf                                      | 13        | Irrlicht                             | 88         |
| Das Wetter                                          | 13        | Necker                               | 89         |
| Weg & Steg                                          | 14        | Westwinddrache                       | 90         |
| Reisen auf dem Wasser                               | 14        | Gebirgsbock                          | 91         |
| Reisen über Land                                    | 14        | Habicht                              | 93         |
| Magisches Reisen                                    | 15        | Wildkatze                            | 93         |
| Grenzen                                             | 15        | Herbarium der Siebenwindküste        | 95         |
| Wegstrecken                                         | 15        | Carlog                               | 95         |
| <b>Land &amp; Leute</b>                             | <b>16</b> | Margolasch                           | 95         |
| Das Abagund                                         | 17        | Schattennebler                       | 96         |
| Küste & Inseln                                      | 19        | Weißdorn                             | 96         |
| Der Farindelwald                                    | 21        | <b>Götter &amp; Dämonen</b>          | <b>97</b>  |
| Der Große Fluss und das Alte Land                   | 22        | Glaube an der Siebenwindküste        | 98         |
| Die Muhrsape und das Delta des Großen Flusses       | 24        | Die Zwölfgötter in Albernia          | 99         |
| Das Seenland                                        | 25        | Die Zwölfgötter im Windhag           | 99         |
| Die Windhagberge                                    | 27        | Lokale Heilige & mystische Gestalten | 100        |
| Das Winhaller Land                                  | 29        | Der Glaube im Alltag                 | 101        |
| Abilacht, die Alte                                  | 31        | Die Widersacher                      | 102        |
| Städte und Dörfer der Siebenwindküste               | 31        | Kirchen & Kulte                      | 103        |
| Ceofior – Die Feenglobule Dunstquell                | 53        | Feenkulte                            | 104        |
| Die Gestalt und die Besonderheiten der Welt         | 54        | Bekannte Feenwesen                   | 105        |
| Wichtige Örtlichkeiten                              | 55        | <b>Zauberei &amp; Hexenwerk</b>      | <b>106</b> |
| Wichtige Meisterpersonen                            | 56        | Zauberei & Alltag                    | 106        |
| <b>Kultur &amp; Wissenschaft</b>                    | <b>59</b> | Magische Traditionen                 | 108        |
| In Albernia                                         | 60        | Druiden                              | 108        |
| Im Windhag                                          | 61        | Hexen                                | 108        |
| Sprache & Schrift                                   | 62        | Magier                               | 108        |
| Redensarten & Aberglaube                            | 64        | Zauberbarden                         | 108        |
| Zeitrechnung & Jahreslauf                           | 65        | Feenblütige                          | 109        |
| Gesellschaft & Stände                               | 67        | Feenzauber & Feenpakete              | 110        |
| Der Stand eines Alberniers                          | 67        | Feenwesen                            | 111        |
| Die albernische Adelshierarchie                     | 67        | Feen-Regeln                          | 111        |
| Die niederen Stände in Albernia                     | 68        | Blütenfee                            | 112        |
| Der Stand eines Windhagers                          | 69        | Dryade                               | 113        |
| Die Windhager Adelshierarchie                       | 69        | Eberbiestinger                       | 114        |
| Die niederen Stände im Windhag                      | 69        | Klabauter                            | 115        |
| Kleidung & Tracht                                   | 71        | <b>Rang &amp; Namen</b>              | <b>116</b> |
| Kampfkunst & Kriegsführung                          | 71        | Finnian ui Bennain                   | 117        |
| Essen & Trinken                                     | 74        | Ronan zu Naris                       | 117        |
| Spiel & Sport                                       | 75        | Scanlail ni Uinin                    | 118        |
| Imman                                               | 75        | Larric Rothair                       | 118        |
| Handwerk & Technik                                  | 76        | Yassia aus der Muhrsape              | 119        |
| <b>Handel &amp; Wandel</b>                          | <b>78</b> | Banthoch                             | 119        |
| Währungen & Zahlungsverkehr                         | 78        | Ephraim Ilmenblick                   | 120        |
| Maße & Gewichte                                     | 79        | Meriwen Bleichbruck                  | 120        |
|                                                     |           | Cusimo Garlichgrötz von Grangor      | 121        |



|                                                                           |            |                                                    |            |
|---------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------------|------------|
| Efferdan Windock                                                          | 121        | Hintergründe für Helden von<br>der Siebenwindküste | 146        |
| Algire                                                                    | 122        | Motivation                                         | 146        |
| Barl von Hinterbrück                                                      | 122        | Hintergrundereignisse                              | 147        |
| Weitere Personen                                                          | 123        | Neue Waffen und Rüstungen                          | 149        |
| <b>Mythos &amp; Historie</b>                                              | <b>126</b> | Nahkampfwaffen                                     | 149        |
| Die Geschichte der Siebenwindküste                                        | 127        | Fernkampfwaffen                                    | 151        |
| Geschichtsschreibung in Albernia und<br>dem Windhag                       | 127        | Rüstungen                                          | 151        |
| Frühzeit (bis etwa 1.300 v. BF)                                           | 129        | Improvisierte Waffen                               | 152        |
| Sanins Reisen und Besiedlung durch<br>die Bosparaner (bis etwa 565 v. BF) | 130        | Neue Kampftechniken                                | 153        |
| Von den Dunklen Zeiten bis<br>zum Fall Bosparans (bis 0 BF)               | 130        | Neue Vor- und Nachteile                            | 153        |
| Das Neue Reich (bis 983 BF)                                               | 131        | Wesenszüge                                         | 154        |
| Die Neuzeit (bis heute)                                                   | 133        | Efferdgeweihte                                     | 156        |
| Was weiß mein Held über die Siebenwindküste?                              | 136        | Moralkodex der Efferdgeweihten                     | 156        |
| Die Lebendige Geschichte                                                  | 137        | Die Aspekte des Efferd                             | 156        |
| <b>Helden der Siebenwindküste</b>                                         | <b>138</b> | Efferd-Liturgien                                   | 156        |
| Weltliche Professionen                                                    | 138        | Efferd-Zeremonien                                  | 158        |
| Distelritter                                                              | 138        | Zauberbarden                                       | 159        |
| Heckenreiterin                                                            | 139        | Zauber melodien                                    | 160        |
| Küstenschmugglerin                                                        | 140        | Zauberinstrumente                                  | 162        |
| Havener Krieger                                                           | 140        | Ahnenblut                                          | 163        |
| Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin                                    | 141        | Ahnenblut-Vorteile                                 | 163        |
| Seesoldat                                                                 | 142        | Feenblut-Vorteile                                  | 164        |
| Windhager Sippenkrieger                                                   | 143        | Neue Zaubertricks                                  | 166        |
| Winhaller Kriegerin                                                       | 143        | Feenwelten & Feenpakte                             | 166        |
| Zaubererprofessionen                                                      | 144        | Allgemeines zu Feenwelten                          | 166        |
| Ceoladir                                                                  | 144        | Regeltechnisches zu Feenwelten                     | 167        |
| Gildenloser Magier                                                        |            | Feenpakte                                          | 168        |
| (Schüler des Honinger Collegiums)                                         | 145        | Paktdauer und Paktende                             | 169        |
| Geweihtenprofessionen                                                     | 145        | <b>Index</b>                                       | <b>172</b> |
| Efferdgeweihte                                                            | 145        | <b>Mysteria &amp; Arcana</b>                       | <b>175</b> |

## Regeln & Tabellen

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| Wegstrecken                            | 15  |
| Zeitrechnung & Jahreslauf              | 65  |
| Preisliste                             | 79  |
| Geisterregeln                          | 89  |
| Die Tradition Fee als Sonderfertigkeit | 111 |
| Waffen und Rüstungen                   | 149 |
| Kampftechniken                         | 153 |
| Vor- und Nachteile                     | 153 |
| Efferd-Liturgien                       | 156 |
| Efferd-Zeremonien                      | 158 |
| Zauber melodien                        | 160 |
| Zauberinstrumente                      | 162 |
| Ahnenblut-Vorteile                     | 163 |
| Feenblut-Vorteile                      | 164 |
| Zaubertricks                           | 166 |
| Regeltechnisches zu Feenwelten         | 167 |

## Karten & Stadtpläne

|                      |    |
|----------------------|----|
| Überblick            | 8  |
| Politische Karte     | 13 |
| Abilacht             | 33 |
| Harben               | 35 |
| Honigen              | 45 |
| Kyndoch              | 48 |
| Winhall              | 52 |
| Ceofir               | 55 |
| Die Windhager Sippen | 70 |





## Vorwort

Mit der Beschreibung der Siebenwindküste, des Fürstentums Alberria und der Markgrafschaft Windhag hältst du die zweite Regionalbeschreibung der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** in den Händen.

Seit den Anfängen von **Das Schwarze Auge** ist diese Region bereits Schauplatz zahlreicher Abenteuer, Verschwörungen und Kriege gewesen, und vieles hat sich verändert seit sie letztmalig beschrieben wurde. Insbesondere die Hafenstadt Havena war in der Vergangenheit Ausgangspunkt zahlreicher Abenteuer und Geschichten. Vor allem der blutige Bürgerkrieg gegen die Nordmarken, aber auch die Beilehnung eines liebfeldischen Herzogs mit der Markgrafschaft Windhag entspringen Ereignissen der lebendigen Geschichte Aventuriens und wurden eifrig gespielt sowie durch Spielerinnen und Spieler mitgestaltet. In diesem Band werfen wir einen genaueren Blick auf die abwechslungsreichen Regionen der Siebenwindküste und ihre Bewohner, die wagemutig die Meere befahren oder tapfer durch die verwunschenen Wälder streifen. Eine gewisse Schicksalsergebenheit und Schwermut sind dem Menschenschlag hier zu eigen, in einem Land, dessen Landschaften von Efferds Gisch und seinen Winden beherrscht werden. Bis heute jedoch ist ihr Wille ungebrochen, ihr Recht auf Freiheit und Selbstbestimmung mit Schwert und Bogen zu verteidigen, stets in dem Bewusstsein, dass neben den Göttern auch die Feen über ihre Schritte wachen. Wir möchten euch einladen, an der Siebenwindküste aufregende, bodenständige und ganz phantastische Abenteuer zu erleben, und wir hoffen, dass die Lektüre Lust macht, vielleicht auch eine Heldin oder einen Helden aus dieser Region ins Abenteuer zu führen.

Wir wünschen dabei viel Vergnügen!

*Daniel Simon Richter,  
bei Eiseskälte und Krähenkrähen, Oberhausen, im Januar 2017*

### Eine kurze Gebrauchsanleitung

Willkommen an der Siebenwindküste, möge Farindel deine Schritte behüten!

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass du mit dem **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** vertraut bist und dir bereits dank der Lektüre des **Aventurischen Almanachs** einen Überblick über die Spielwelt Aventuriens verschafft hast. Diese Regionalspielhilfe stellt dir nun ein eigenes Spielsetting innerhalb dieser Welt vor, mit all seinen Ländern, Geschichten, Orten und Personen, mit denen ihr spielen könnt. Sie beschreibt den Hintergrund, vor dem eure Helden phantastische Abenteuer erleben können.

Auch in **Die Siebenwindküste** haben wir darauf geachtet, dass sich der Band sowohl an Meister als auch an Spieler richtet. Ihr könnt also genauso als Spieler nach Herzenslust im Band lesen, ohne dass ihr Gefahr lauft, euch den Spielspaß zu verderben.

### Wie ist der Band aufgebaut?

Der Aufbau dieses Buches folgt dem des **Aventurischen Almanachs**, damit du dich leicht zurechtfindest. Hier

findest du die gleiche Kapitelstruktur, und viele Abschnitte innerhalb eines Kapitels wirst du auf Anhieb wiedererkennen. Die Beschreibungsdichte ist in diesem Band jedoch deutlich höher, und du wirst zu vielen Themen Genaueres erfahren, das wir in der zugrundeliegenden Weltbeschreibung der besseren Übersicht halber aussparen mussten.

### Wo fange ich an?

Am besten beginnst du ganz klassisch am Anfang des Buches mit der Lektüre. Die Regionalspielhilfe beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, sodass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom **Inhaltsverzeichnis** (Seite 4) oder dem **Index** (Seite 172) ausgehend direkt zu besonders spannenden Teilen blättern.

### Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu Mysteria & Arcana ab Seite 175 ist den Meistern vorbehalten oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden viele Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise in diesem Teil des Buches gesetzt. Die Orientierung sollte dem Meister anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leicht fallen.



### Was weiß mein Held?

Dieses Buch richtet sich vornehmlich an die Spieler, denn die meisten Aventurier verfügen nicht annähernd über das Wissen, das in diesem Band zusammengetragen ist. Selbst Gelehrten oder weitgereiste Abenteuern erschließen sich viele der vorgestellten Fakten, Gerüchte und Hintergründe nur teilweise im Laufe ihres Lebens. Natürlich sollte aber ein Held, und sein Spieler umso mehr, mit Informationen zu seiner Heimatregion und auch darüber hinaus versorgt sein, um diese ins Spiel einbringen zu können. Über welche Informationen genau eure Helden verfügen dürfen, spricht ihr am besten gemeinsam mit euren Mitspielern und dem Meister ab. Hilfestellung bietet außerdem der Abschnitt **Was weiß mein Held über die Siebenwindküste?** auf Seite 136.

### Wie kann ich einfach losspielen?

Deinen eigenen Helden und seinen Hintergrund kannst du mit den Informationen im Kapitel **Helden der Siebenwindküste** ab Seite 138 selbst erstellen oder einen verdienten Recken Neues lernen lassen. Hier findest du neue Professionspakete, Sonderfertigkeiten, Liturgien und vieles mehr.



# DIE SIEBENWINDKÜSTE



»Sie behandeln uns wie unmündige Kinder! Dabei haben wir uns stets aller Gefahren erwehrt, seien sie nun mit schwarzem Pelz oder mit abartigen Tentakeln versehen. Das Land ist weit und voller Geheimnisse, und wir Albernier sind stolz und lieben unsere Freiheit über alles. Denn nur als freie Menschen können wir so leben, wie es sich gehört. Die guten Götter haben uns nicht umsonst einen freien Willen gegeben, damit wir unser Leben nach ihren Geboten selbst formen können. Und dann kommen diese Garethter – oder schlimmer noch diese Nordmärker – und wollen uns vorschreiben, wie wir unser Leben zu gestalten haben. Wollen uns knechten und auspressen. Aber nicht mit uns!

Was bin ich froh, dass unser Fürst aus gutem albernischen Hause ist. Da in den Adern der Kaiserin auch albernisches Blut fließt, konnte sie nicht umhin, uns einen Herrscher zu geben, der aus unserem Volk stammt. Dennoch bleibt es eine Schande, dass Albernia kein eigenständiges Königreich mehr ist. Aber wer weiß, vielleicht kommt diese Zeit einmal wieder.«

—Branwen ni Cerwyn, Erbin des Inseljunkers von Sturmhöhe

»Das Leben in den Bergen ist rau und kräftezehrend, nichts für verzärtelte Gemüter, die froh sind, wenn sie ihre Beine ausstrecken und andere die Arbeit für sich erledigen lassen können. Überall lauern Gefahren, die viele der Neuankömmlinge schnell das Fürchten lehren. Ich habe es selbst erlebt, wie ein grangorischer Geck sich in den Dreck warf, nur weil er den Schatten eines kreisenden Westwinddrachen erblickte!

Hier oben muss man schnell Entscheidungen treffen, davon kann das Überleben abhängen. Da kann man nicht erst zu seinem Oberen rennen und fragen, was man zu tun hat. Nein, man muss es einfach tun. Das ist etwas, das all die Offiziere nicht verstehen. Ob sie es nicht können, oder nicht wollen, vermag ich jedoch nicht zu sagen. Die Horasier jedenfalls versuchen es gar nicht erst. Da brauchen sie gar nicht mit ihren feinen Stoffen und Glaspokalen zu wedeln. Die nützen ihnen hier im Windhag wenig.«

—Stuaich Kleibock aus Udamans Sippe, Windhager Sippenkrieger

## Ein Überblick über die Siebenwindküste

In der Mitte Aventuriens, ganz im Westen, liegt die Siebenwindküste, die von den Winden und der Brandung des Meers der Sieben Winde beherrscht wird. Südlich des Königreiches Nostria liegt das widerspenstige Fürstentum Albernia, eine Provinz des mächtigen Mittelreiches. Daran schließt sich die Markgrafschaft Windhag an, ebenfalls Teil des Raulschen Reiches, die im Süden in Nachbarschaft zum altehrwürdigen Horasreich liegt. Im Osten grenzen beide Provinzen an die Herzogtümer Kosch und Nordmarken und der Windhag noch dazu an das heißblütige Fürstentum Almada.

Albernia gilt als aufrührerische Provinz, was besonders der alten Feindschaft mit den Nordmarken geschuldet





sein mag, aber auch den vielen stolzen Freien und den Adligen aus alten Blutlinien. Der Status des Landes im Mittelreich hat sich in der Vergangenheit mehrfach verändert. So wurde es unter Cuanu ui Bennain vom Fürstentum zum Königreich, nur um unter seiner Erbin Invher ni Bennain die Königswürde wieder zu verlieren, nachdem sie sich vom Reich losgesagt hatte. Der blutige Bürgerkrieg, der daraufhin gegen die reichstreuen Besatzer aus den Nordmarken entbrannte, dessen Adlige sich Pfründe sichern wollten, ist unvergessen. Bis heute trägt das Land tiefe Narben davon, die nicht nur die Ländereien, sondern auch ganze Familien entzweien. Obwohl die Hauptstadt Havena, die einzigartige Handels- und Hafenstadt am Meer der Sieben Winde, von den Folgen des Krieges weitgehend unberührt blieb, hat das Land bis ins Mark gelitten. Allein der Wille der Albarnier, für Freiheit und Recht zu kämpfen, hat die Region gerettet – und sie zugleich gespalten. Denn die ehemaligen Helden des Freiheitskampfes gelten heute als verfemte Verbrecher. Der Adel ist über diese Ereignisse extrem konservativ geworden und besinnt sich auf alte Familienbande und Traditionen. Die Recken des Bürgerkriegs finden jedoch beim einfachen Volk und bei Anhängern alter albarnischer Werte bis heute Unterstützung, und in den Auwäldern und Sümpfen des wasserreichen Fürstentums sind sie zudem nur schwer zu fassen. Völlig zu Recht wird vielen alten Familien, ob bürgerlich oder adlig, eine enge Bindung zu den Feen des Landes nachgesagt. Denn in Albarnia ist der Übergang zu anderen Sphären, und somit auch zu den geheimnisvollen Feenwelten, einfacher als anderswo. Die nebelgeschwängerten Tage scheinen Feenwesen aller Art

#### Was ist ein Setting?

Das **Setting** spiegelt das Leitmotiv einer Region wider, ist also quasi die Gesamtheit der Themen einer Regionalspielhilfe. Die Helden agieren vor dieser (weitgehend) gleichbleibenden Kulisse und werden dabei immer wieder mit entsprechenden Motiven konfrontiert. Um einen hohen Wiedererkennungswert und ein gemeinsames Spielgefühl innerhalb eines Settings zu gewährleisten, sollten Geschichten und Abenteuer in einer Region idealerweise stets eines oder mehrere der Themen des Leitmotivs aufgreifen. So müssen sich die Erlebnisse der Helden an der Siebenwindküste nicht immer um den Freiheitswillen ihrer Bewohner oder um Feen drehen, als Antriebsfeder im Hintergrund jedoch stärken diese Motive die Atmosphäre und sorgen für ein spannendes Spielerlebnis. Ein Setting lässt sich auch durch den Einfluss der Nachbarsettings erweitern, im Falle der Siebenwindküste also um Einflüsse aus den Streitenden Königreichen, aus dem Herzogtum Nordmarken oder dem nördlichen Horasreich. Denn innerhalb der Spielwelt kommt es an den Grenzen zweier Settings zwangsläufig zu Überschneidungen.

anzuziehen, aber so manche Bewohner der Siebenwindküste fürchten, dass durch die geheimnisvollen Feentore ältere und weitaus dunklere Übel in die Welt einzudringen drohen.

Die Berge des Windhag wurden der Legende nach vom Gottdrachen Pyrdacor ihrer Erzschatze beraubt, um daraus eine Armee gegen die Zwerge zu schaffen. Zurück blieben weiße Kalkfelsen, in denen bis heute Kreide, Steinsalz und Alaun gebrochen wird. Die selbstbewussten und aufsässigen Sippen der Windhagberge sind das größte Problem der lokalen Adligen. Niemand ist in der Lage, die Region wirklich zu kontrollieren, denn kein Heer der Welt kann hier seine Macht entfalten – außer vielleicht ein Heer von Drachen. Die neuen Herren der Markgrafschaft, die aus dem nördlichen Horasreich stammen und bei den alteingesessenen Windhagern nicht gut gelitten sind, werden dies jedoch noch lernen müssen.

### Das Fürstentum Albarnia im Überblick

*»Es sind die Traditionen, die uns zu dem machen, was wir sind. Allem voran die Freiheitsliebe, die schon unsere Vorfahren im Blut hatten. Für unsere Selbstbestimmtheit werden wir streiten, ebenso für unser Recht, die Feen zu verehren. Im Gegensatz zum Reich haben sie uns bisher noch nie enttäuscht.«*

*—ein ungenannter Ritter der Schwarzen Distel aus dem Hause Fenwasian, 1038 BF*

*»Man sollte ein sehr genaues Auge auf die Albarnier haben, sie sind vom Blute her aufrührerisch und schwer einzuschätzen. Vor allem auf den jungen Fürsten müssen wir achten, damit er nicht auf falsche Gedanken kommt. Das Jahr des Feuers ist in den Köpfen vieler noch präsent, und der Keim der Rebellion sprießt unerkannt hinter mancher Stirn. Das Fürstentum muss Teil des Raulschen Reiches bleiben, wenn es nicht im Chaos versinken will.«*

*—Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan, 1038 BF*

**Wegmarken:** Die teilweise schroffen, teilweise sanften Küsten des Meers der Sieben Winde, das morastige Ufer des Yennalin-Sees sowie die mäandernden Läufe von Tommel, Großem Fluss und Rodasch markieren die Grenzen Albarnias.

**Landschaft:** Das Delta des Großen Flusses ist eine riesige Sumpflandschaft, die von den Einheimischen Muhsape genannt wird. Die Küste und die vorgelagerten Inseln werden von Gischt und Wind beherrscht und gehen nahtlos in das Seenland mit zahllosen Seen, Bächen und Mooren über. Daran schließen sich die Heidelandschaften des Abagund, der Bredenhager Heckenlande sowie des fruchtbaren Honinger Landes an. Diese Landschaften gehen in dichte Wälder wie Farindelwald oder Gundelwald über, von denen es heißt, sie würden von Feen beherrscht. Dahinter erstreckt sich das walddreiche Winthaller Land.





**Wichtige Städte:** Havena (Fürstensitz, 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge), Abilacht (1.600), Honingen (2.800), Winhall (1.200)

**Bevölkerung:** 200.000 Menschen, 700 Elfen

**Politische Zugehörigkeit:** Provinz des Mittelreichs; Fürstentum Albertainia, regiert vom jüngsten Fürsten

des Mittelreiches, Finnian ui Bennain

**Regierungsform:** Feudalherrschaft mit traditionell aufrehrerischem, aber konservativem Adel, viele Freie

**Einflussreiche Familien:** Bennain (Fürstenfamilie), Crumold, Fenwasian, Galahan, Hohenfels, Llud, Niamad, Stepahan

**Götterverehrung:** Zwölfgötter (vor allem Efferd und Rondra); Auf dem Land und vor allem in etwas abgechieden Regionen werden in zunehmendem Maße auch Feenwesen beinahe göttergleich verehrt. In unzugänglichen Mooren und versteckten Buchten an der Küste existieren Geheimkulte, die auch dämonische Wesen verehren, vor allem Efferds Gegenspielerin, die Erzdämonin Charyptoroth.

**Handelsgüter:** Dreh- und Angelpunkt für den Handel (und Schmuggel) an der Küste und auf dem Großen Fluss; Fisch, Torf, Fleisch, Wolle, Loden

**Irdische Vorbilder:** Keltische Sagen und Mythen, vor allem irische, aber auch die Erzählungen um König Arthur und Ritter Lanzelot vom See können als Inspiration für dieses Setting dienen. Alle Arten von Feenerzählungen eignen sich ebenfalls als Inspirationsquelle. Der „Avalon-Zyklus“ von Marion Zimmer Bradley, „Die Feenkönigin“ von Edmund Spenser oder die Erzählungen um den bretonischen Zauberwald Brocéliande fangen die Stimmung des albernischen Settings gut ein.

**Ein Held aus Albertainia:** Helden aus Albertainia sind stolz auf ihre Herkunft und ungemein freiheitsliebend. Typische Charaktere aus der Region sind zum Beispiel eine stolze Junkerin auf einer alten Feenburg, ein verklärter Efferdgeweihter mit Hass auf alle Tentakelwesen oder ein wehrhafter Freibauer, der sich dem Kampf gegen die Unterdrückung verschrieben hat. Auch eine Hexe, die auf einem Ruder durch die Lüfte reitet, ein wagemutiger Flusspirat, eine verwegene Entdeckerin zur See, ein traditioneller Ritter der Schwarzen Distel, eine schweigsame Farindelköhlerin oder ein schlachterprobter Bogenschütze aus dem Abagund passen gut in die Region.

**Albertainia im Spiel:** Das Fürstentum wird durch seine aufrehrerischen und freiheitsliebenden Bewohner geprägt, aber auch durch seine Ritter und Adligen, die viel auf alte Abstammung und Blutlinien geben. Darüber hinaus kennzeichnet Albertainia seine Verbindung zu den Feenwelten. Feen sind hier weitaus zahlreicher zu finden als anderswo in Aventurien, ganz so, als ob die Grenze zwischen den Welten in Albertainia einfacher verschwimmen würde. Feenkulte um alle möglichen Feenwesen wie den Flussvater oder die Holde Farindel haben

sich daher immer stärker ausgebreitet und drohen in abgelegenen Landesteilen sogar, die Kirchen der Zwölf zu verdrängen. Mag Havena der Inbegriff der pulsierenden, lebenslustigen, ja verruchten und gefährlichen Hafenstadt sein, ist das albernische Inland eher von einer mystischen Ruhe geprägt, in der man nie sicher sein kann, ob nicht doch ein Feenwesen hinter dem nächsten Baum oder Tümpel haust.

Hinter den Kulissen aber schwelt es nach dem Ende des Bürgerkriegs noch immer, und es herrscht keinesfalls Eintracht im Fürstentum. Ehemalige Freiheitskämpfer gelten heute als verfernte Verbrecher, alteingesessene Adlige konzentrieren sich allein auf den Erhalt ihrer Macht. Der Fürst ist zudem häufig auf ausgedehnten Seereisen, sodass oft fraglich ist, welche Instanz über Wohl und Wehe eines Angeklagten oder Klägers entscheidet.

## Die Grafschaften Albertainias

### Stadtmark Havena (A I)

Wappen: silbernes Wellenband auf Blau

Herrscher: Stadtvogt Ardach Herlogan

Wichtige Städte: Havena

### Grafschaft Großer Fluss (A II)

Wappen: gekrönter silberner Barsch über silberner Wellenlinie auf Blau

Herrscher: Graf Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss (auch Herzog der Nordmarken)

Wichtige Städte: Altenfaehr, Nordhag, Weidenau, Yantibair, Ylvidoch

### Grafschaft Bredenhag (A III)

Wappen: drei silberne Eichen, zwei über eins, auf Grün

Herrscher: Graf Arlan Stepahan

Wichtige Städte: Bockshag, Bredenhag, Glydwick, Jan-

nendoch, Wallersrain

### Grafschaft Abagund (A IV)

Wappen: rote Heideblume in silbernem Keil auf Grün

Herrscher: Graf Cullynn ui Niamad

Wichtige Städte: Draustein, Orbatal, Otterntal, Traviarim

### Grafschaft Honingen (A V)

Wappen: gespalten, im rechten Feld der goldene Tiegel der Heiligen Theria auf Rot, im linken Feld drei silberne Wiesel auf Grün

Herrscherin: Gräfin Franka Salva Galahan

Wichtige Städte: Abilacht, Honingen, Lyngwyn, Seshwick

### Grafschaft Winhall (A VI)

Wappen: schwarze Distel auf Gold

Herrscher: Graf Bragon Fenwasian

Wichtige Städte: Aran, Fairnhain, Neuwallsburg, Ortis, Winhall



Stadtmark Havena  
 A I 01 Stadtmark Havena  
 A I 02 Grafenmark Havena  
 A I 03 Seefreiherrschaft Ila und Eiras  
 A I 04 Pfalzgrafschaft Bergau

Grafschaft Großer Fluss  
 A II 01 Nordhag  
 A II 02 Westpforte  
 A II 03 Ylvidoch  
 A II 04 Yantibair  
 A II 05 Altenfaehr  
 A II 06 Weidenau  
 A II 07 Hohelucht  
 A II 08 Windhag  
 A II 09 Grenzmarken  
 A II 10 Fuxwalden

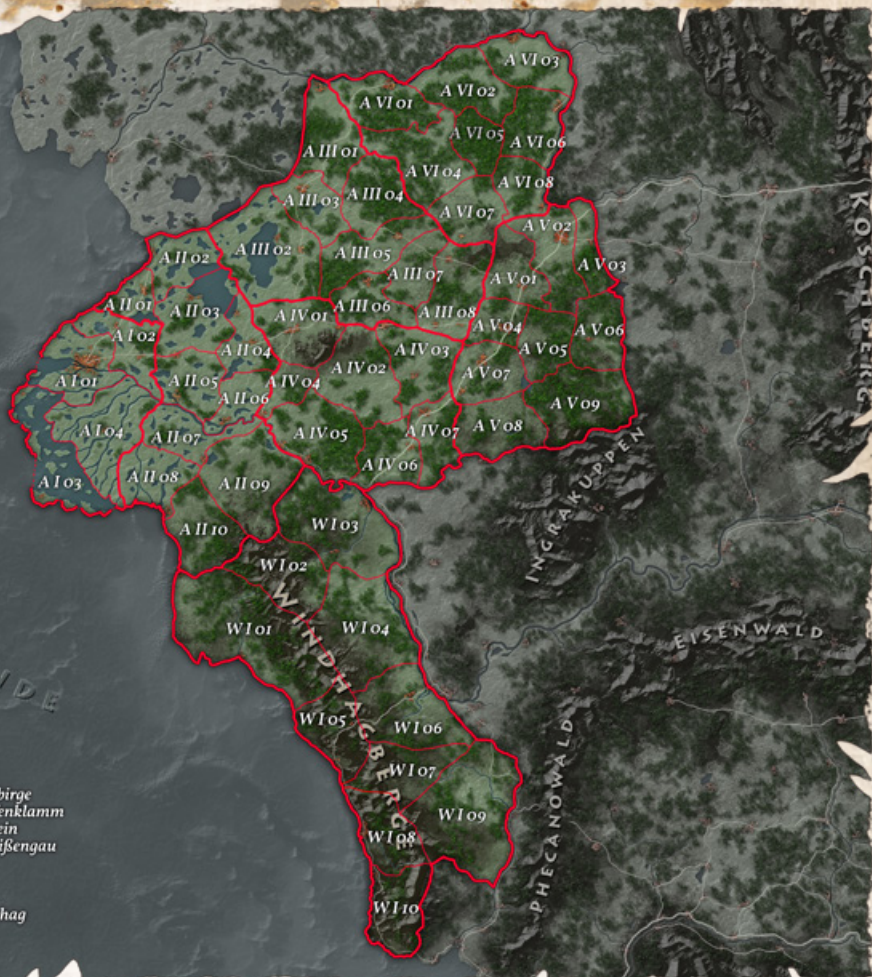
Grafschaft Bredenhag  
 A III 01 Tommeldamm  
 A III 02 Wallersrain  
 A III 03 Bockshag  
 A III 04 Gemhar  
 A III 05 Gräflich Bredenhag  
 A III 06 Jannendoch  
 A III 07 Gemharsbusch  
 A III 08 Glydwick

Grafschaft Abagund  
 A IV 01 Orbatal  
 A IV 02 Fürstlich Abagund  
 A IV 03 Otterntal  
 A IV 04 Niriansee  
 A IV 05 Draustein  
 A IV 06 Crumold  
 A IV 07 Traviarim

Grafschaft Honingen  
 A V 01 Seshwick  
 A V 02 Gräflich Honingen  
 A V 03 Niederhoningen  
 A V 04 Reichsmark Abilacht  
 A V 05 Fürstlich Baumwassern  
 A V 06 Albenstrutz  
 A V 07 Lyngwyn  
 A V 08 Hohenfels  
 A V 09 Tannwald

Grafschaft Winhall  
 A VI 01 Fairnhain  
 A VI 02 Eichenwald  
 A VI 03 Reichsland Winhall  
 A VI 04 Aiwallsfest  
 A VI 05 Pfalzgrafschaft Tommelgau  
 A VI 06 Gräflich Neuwallsburg  
 A VI 07 Gräflich Weyringen

Markgrafschaft Windhag  
 W I 01 Landmark Rondgebirge  
 W I 02 Markgräflich Greifenklamm  
 W I 03 Reichsland Flachstein  
 W I 04 Pfalzgrafschaft Weißengau  
 W I 05 Schattengrund  
 W I 06 Widdernhall  
 W I 07 Salzsteige  
 W I 08 Reichsland Wettershag  
 W I 09 Osthagen  
 W I 10 Südhag



## Die Markgrafschaft Windhag im Überblick

»Die Wenigsten verstehen, warum wir uns in die Abgeschiedenheit der Berge zurückgezogen haben. Aber wenn du einmal den Wind vom Meer über die kargen Gipfel hast brüllen hören, erst dann weißt du, was wahre Freiheit bedeutet. Hier kann uns niemand vorschreiben, was wir zu tun und zu lassen haben.«  
 —Stuaich Kleibock aus Udamans Sippe, 1038 BF

»Von Disziplin verstehen die Windhager nichts. Vielleicht sind sie hart im Nehmen, aber wenn ihnen etwas nicht in den Kram passt, verschwinden sie einfach oder wollen ewig darüber disputieren. Da habe ich allemal lieber eine Besatzung aus Seesöldnern auf meinen Schiffen. Die halten sich wenigstens an ihre Verträge und die Klappe – solange sie bezahlt werden, versteht sich.«  
 —Hildgit von Grötz, Vizeadmiralin der Westmeerflotte, 1039 BF

**Wegmarken:** Die schroffe und windumtoste Südküste des Meers der Sieben Winde sowie die Läufe des Großen Flusses, der Hefthe, der Grothe und des Phecadi bilden die Grenzen des Windhag.

**Landschaft:** Der Windhag wird durch sturmgepeitschte Steilküsten mit zahllosen Buchten und die Gipfel der erzarmen Windhagberge geprägt. Nur das Alte Land an den Osthängen der Berge und an den Auen des Großen Flusses ist einigermaßen fruchtbar.



**Wichtige Städte:** Harben (Markgrafensitz, 2.000 und fast noch einmal so viele Matrosen und Seesoldaten), Kaltstetten (300), Kellun (500), Kyndoch (1.500), Triveth (550), Widdernhall (400)

**Bevölkerung:** 15.000 Menschen, etwa 400 Orks, 600 Goblins und rund 300 Grolme

**Politische Zugehörigkeit:** Provinz des Mittelreichs; Markgrafschaft Windhag, regiert vom Markgrafen Cusimo von Garlischgrötz, der zugleich auch Herzog des horasischen Grangorien ist

**Regierungsform:** Feudalherrschaft mit vielen Seeoffizieren (aus allen Teilen des Mittelreichs und dem horasischen Grangorien), altem Adel und Sippenoberhäuptern in den Bergen

**Einflussreiche Familien:** Aichhain, Grötz, Windisch, Windock; die Sippen Garan, Tauron und Udaman

**Götterverehrung:** Zwölfgötter (vor allem Efferd, Tsa und Peraine), bei den Sippen allerlei lokale Feenkulte und synkretistische Mischformen, die Goblin- und Orkgötter sowie grolmische Pakatai, Geisterwesen, mit denen die Grolme um Gaben feilschen, miteinbeziehen

**Handels Güter:** Fisch, Salz, Kreide, Alaun, Feuerstein

**Irdische Vorbilder:** Keltische Sagen und Mythen, wie etwa das Warten auf die Rückkehr König Arthurs oder das Erwachen des schlafenden Zauberers Merlin,



können als Inspiration für dieses Setting dienen. Auch das walisische Mabinogion ist eine gute Vorlage für Geschichten, die hier spielen können. Der Windhag trägt auch Züge der schottischen Highlands mit seinen Clans und dem Kampf gegen die englische Militärmacht.

Wenn du kleinere Lehen wie Junker-, Edlen- oder Rittergüter für euer eigenes Spiel platzieren willst, kannst du diese innerhalb der einzelnen Baronien setzen.

**Ein Held aus dem Windhag:** Helden aus dem Windhag sind stolz auf ihre Herkunft und sehr selbstbestimmt. Ein Ritter aus altem Adelsgeschlecht, eine aufrechte Seesoldatin, ein unerschrockener Jäger der Berg-

sippen, ein Druide, der sich um einen Feensee kümmert, eine tapfere Drachenjägerin oder ein wagemutiger Schmuggler sind typische Helden aus dem Windhag. **Der Windhag im Spiel:** Der Windhag sollte die Seebastion des Mittelreiches im Westen sein, ist aber weit davon entfernt, diese Rolle auszufüllen. Die wechselvolle Geschichte und die vielen versprengten Sippen der Windhager machen es schwer, diesen Landstrich als Einheit regieren zu können. Doch seit die Westflotte wieder in Harben liegt und eine neue Vizeadmiralin des Westens bestellt wurde, nimmt der Einfluss des Reiches auf die widerborstige Region erneut zu.

## Die Markgrafschaft Windhag

### Markgrafschaft Windhag (W I)

Wappen: silberner Drache auf Blau

Herrscher: Graf Cusimo Garlischgrötz von Grangor (auch Herzog des horasischen Grangorien), vertreten durch Statthalterin Rianod von Aichhain

Wichtige Städte: Harben, Kyndoch

## Medienhinweise für das Spiel an der Siebenwindküste

An dieser Stelle wollen wir dir einige Anregungen aus der irdischen Literatur, aus Film und Fernsehen und auch musikalische Werke an die Hand geben, die als Inspiration für das Spiel in den Landen der Siebenwindküste dienen können. Viele der folgenden Werke eignen sich als Vorlage für die Ausgestaltung eigener Abenteuer oder sie können die Stimmung im Spiel bereichern und das Setting am Spieltisch so zum Leben erwecken.

Folgende **Filme und Serien** fangen die Atmosphäre in Albertainia, dem Windhag und den Feenwelten gut ein:

- *Die Reise ins Labyrinth* (mit David Bowie, 1986)
- *Braveheart* (mit Mel Gibson, 1995)
- *Legende* (mit Tom Cruise, 1985)
- *Merlin – Die neuen Abenteuer* (2008–2012)
- *Rob Roy* (mit Liam Neeson, 1995)
- *Robin of Sherwood* (1983–1985)
- *Ronja Räubertochter* (nach dem gleichnamigen Buch von Astrid Lindgren, 1984)
- *The Fog* (von John Carpenter, 1980)

Abenteueranregungen können auch klassische Märchen oder Dokumentationen über Piraten der Nord- und Ostsee sowie die Hanse bieten.

Zur **Musikuntermalung** von Abenteuern an der Siebenwindküste empfehlen wir vor allem Folkmusik aus Irland, Schottland und der Bretagne, zum Beispiel von Clan Alba, Clannad, Enya oder Loreena McKennitt.

- America: *Das letzte Einhorn*
- Carter Burwell: *Rob Roy*
- Cecil Corbel: *Harpe celtique & chants du monde*
- Estampie: *Fin Amor*
- James Horner: *Braveheart*
- Wojciech Kilar: *Der König der letzten Tage*

Neben den bereits genannten **Büchern** oder Buch-Zyklen eignen sich vor allem:

- Gilian Bradshaw: *Der Falke des Lichts, Das Königreich des Sommers, Die Krone von Camelot*
- Ellis Peters: *Bruder Cadfael-Romane*
- Lewis Carroll: *Alices Abenteuer im Wunderland*
- Robert Lewis Stevenson: *Der schwarze Pfeil*
- T. H. White: *Der König auf Camelot*

Die Comic-Reihen *Die Herren von Cornwall* und *Durandal* bieten ebenfalls vielerlei Anregungen.

## Publikationen von Ulisses Spiele

- Die CD *Sphärenklang – Die Siebenwindküste* des Komponisten Ralf Kurtsiefer bietet passende, auf die Region und das Setting zugeschnittene Musikuntermalung. Die Stücke vermitteln die Atmosphäre der Region und laden dazu ein, Albertainia und den Windhag zu entdecken.
- Im Roman *Der Schrecken von Arlingen* wagt sich ein Ermittler aus Grangor an die Küste des Windhag, nachdem sich einige mysteriöse Todesfälle ereignet haben.
- Im Soloabenteuer *Der Vampir von Havena* versucht ein Streuner, einige unangenehme Entscheidungen rückgängig zu machen. Schauplatz sind die Nebel und der Hafen der großen Hafenstadt am Meer der Sieben Winde.
- Gleich ein ganzer Schwung ältere Romane<sup>•</sup> aus der Welt des **Schwarzen Auges** spielen in der Region, etwa die Klassiker *Im Farindelwald*, *Die Boroninsel*, *Kinder der Nacht* und *Die Nebelgeister*. Weiterhin sind auch *Das magische Erbe*, *In den Nebeln Havenas* und *Nachtrichter* an der Siebenwindküste verortet.
- Ebenso spielen zahlreiche Abenteuer älterer Regaleditionen<sup>•</sup> im Windhag oder in Albertainia, zum Beispiel die Klassiker *Seuche an Bord*, *Der Wolf von Winhall* oder das Solo-Abenteuer *Im Rücken des Königs*. *Esche und Kork* ist sicher das richtige für Immanfreunde, *Aus der Asche* behandelt den jüngsten Bürgerkrieg und auch *Der Fluch des Flussvaters* kann von



• Viele ältere Abenteuer und Romane sind in unserem Ebook-Shop unter [www.ulisses-ebooks.de](http://www.ulisses-ebooks.de) verfügbar.



wackeren Helden aufgehoben werden. In der Anthologie *Drachennodem* terrorisiert *Der Wurm vom Windhag* die Region, und in *Die entsprungene Braut* aus *Spuren der Verheißung* geht es auf dem Landgut eines Adligen nicht mit rechten Dingen zu.

Märchenhaft wird es in *Feenstaub und Fabelwesen* im Abenteuer *Der Tod eines Geschichtenerzählers*, und in *Nebelschwaden* aus *Das aventurische Jahrbuch für das Jahr 1035 BF* können die Helden in Havena sogar dem jungen Fürsten Finnian persönlich beistehen.

## Geographie

»Von einer Siebenwindküste zu sprechen, wenn man Alberrnia und den Windhag meint, scheint nicht gerade naheliegend. Was haben denn die Seeländer mit ihrer nebelverhangenen Schwermut und die kratzbürstigen Sippen der Berge im Süden gemein? Nein, Alberrnia und Windhag sind alte Länder, in denen sich Einflüsse zeigen, die wir erst noch erforschen und verstehen müssen. Die Welt, so wie die Götter sie gefügt haben, scheint hier besonders empfänglich zu sein für Besuche aus anderen Sphären. Zahllose Feenwesen gibt es hier, von denen man nie sagen kann, ob sie am Erhalt unserer Welt interessiert sind oder ob sie nur ihren eigenen Einfluss ausdehnen wollen.«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin



Obwohl sich die namensgebende See von der Höhe Olports bis unterhalb von Brabak erstreckt, werden gemeinhin nur die Lande des Windhag und Alberrnias unter dem Namen Siebenwindküste zusammengefasst.

Beherrscht wird die Region unzweifelhaft vom Meer der Sieben Winde, dessen Brandung und Gezeiten das Leben weithin bestimmen. Auch im Landesinneren werden die Menschen von den Launen der See beeinflusst, denn die Winde wehen weit ins Land hinein, bis sie von Windhagbergen, Ingrakuppen oder Kosch aufgehalten werden. Allem voran sind hier der bekannte Beleman zu nennen, der beständig aus Westen bläst und oft Regen mit sich bringt, und der ungezügelter Rondrikan, der häufig mit Blitz, Donner und Sturm die Lande der Siebenwindküste heimsucht. Das Königreich Nostria begrenzt die Region im Norden, wobei der Lauf des Tommel die Grenze bildet. Im wasserreichen und morastigen Seenland allerdings ist deren Verlauf nicht ganz so eindeutig, wird aber in etwa in der Höhe des Yennalin-Sees verortet. Der Große Fluss und der Rodasch markieren die Grenze zum Herzogtum Nordmarken, und die schroffen Kalkklippen der Windhagberge die Grenze zur Markgrafschaft Windhag. Letztere wird im Süden durch die Läufe von Hefthe, Grothe und Phecadi vom Horasreich und dem Fürstentum Almada getrennt.

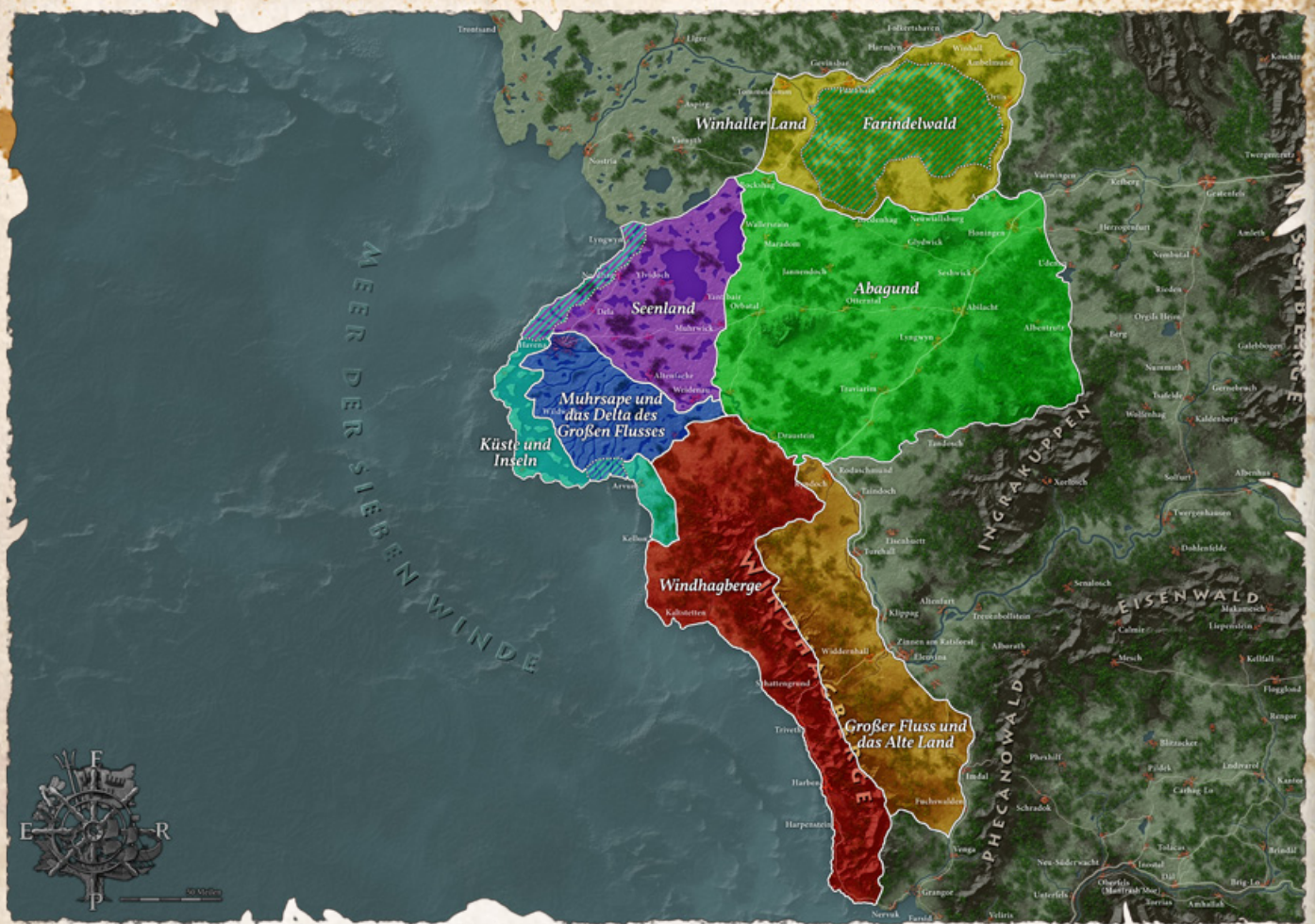
Schon die eigentliche Küste ist von sehr unterschiedlicher Gestalt. Sanft gewellt und flach ist sie im Norden, wo das **Seenland** beinahe nahtlos in das **Delta des Großen Flusses** und die **Muhrsape** übergeht. Zahllose Wasserläufe fließen hier ins siebenwindige Meer, dessen Tiedenhub die Fluten noch im Landesinneren brackig mischt: Das Land ist sumpfig und zwischen flachen Hügeln, Terpen und Warften funkeln unzählige Seen, die häufig durch Bäche oder Altarme größerer Flüsse verbunden sind. Neben flachbodigen

Kähnen kann man sich sicheren Fußes an vielen Stellen nur über Knüppeldämme bewegen, die argwöhnisch von den Anwohnern in Schuss gehalten werden.

Sturmgepeitscht sind **Küste und Inseln**, die meist ebenso karg und schroff in ihrer Erscheinung sind wie die Steilküsten der südlicheren Gestade der Siebenwindküste. Vor allem in den **Windhagbergen** markieren hochaufragende Kreidefelsen den Beginn des Landes. Dazwischen finden sich versteckte Buchten, eingerahmt von hochaufragenden Felsen, in denen Piraten, Schmuggler und Strandräuber Unterschlupf finden. Die rauen Berge bilden ein natürliches Hindernis, das nur an wenigen Stellen zu überwinden ist, so etwa am Schattengrundpass, der eine der wenigen Verbindungen von der Küste ins Inland darstellt. Hier schließen sich **der Große Fluss und das Alte Land** an, das zwar fruchtbar, aber nur spärlich besiedelt ist, da es zu Zeiten des Bosparanischen Imperiums mehrfach von Orks verheert wurde. Bis heute finden sich alte Ruinen in dem Landstrich, der niemals wieder vollständig erschlossen wurde.

Während sich der Windhag mit seiner Steilküste und den Bergen vor allem in die Höhe schiebt, erstreckt sich Alberrnia weiter ins Inland. Nach dem sumpfigen Seenland folgt, entlang des Großen Flusses, das weithin fruchtbare **Abagund**, eine Heidelandchaft, in der sich viele Viehzüchter finden. Das sanfte Hügelland geht in die dornigen Heckenlande bei Bredenhag über und in die satten, grünen Hügel um Honingen, den wohlhabendsten Teil des Abagunds. Hier schlägt das Herz Alberrnias, denn hier finden sich die großen Städte – von Havena abgesehen. Doch wo Handel und Handwerk prosperieren, da finden sich auch etliche Räuber und Diebe. Banden, die einst gegen die Besatzer aus den Nordmarken kämpften, wollen bis heute nicht von ihrem Lebenswandel lassen und stellen damit eine Bedrohung für Adel und Volk dar. Reist man weiter gen Nordosten, erreicht man schließlich die Wälder des **Winhaller Landes**, die ungezähmt sind und von vielerlei eigentümlichen Kreaturen bewohnt werden. Allem voran trifft dies auf den legendären **Farindelwald** zu, der beinahe zur Gänze unberührt von Menschenhand ist, da jeder Eindringling den Zorn der Fee Farindel zu fürchten hat, der uneingeschränkten Herrscherin dieses Ortes. Gerade in den Wald- und Heckenlanden blühen derzeit viele Feenkulte auf, deren Anhängerschaft so manchen Tempel der Zwölf in Schwierigkeiten bringt. Während einige Geweihte sich mit den Eigentümlichkeiten dieser Kulte arrangiert haben, mühen sich andere nach Kräften, den Einfluss der Feenwesen einzudämmen.





## Klima & Wetter

Zwei Elemente prägen Albertain und den Windhag ganz besonders: Wasser und Wind. Während des gesamten Jahreslaufs peitschen sie die Wellen auf, überschwemmen Landstriche und knicken junge Bäume wie Grashalme. Die Bewohner haben sich damit abgefunden, doch ändert das nichts daran, dass ihnen Efferds Launen vor allem in Frühjahr und Herbst besonders zusetzen.

### Der Jahreslauf

Der **Sommer** an der Siebenwindküste ist angenehm, sowohl was die Temperatur betrifft als auch hinsichtlich anderer Wettererscheinungen. In dieser Zeit ist man üblicherweise geschäftig, denn die Tage sind lang. Dennoch kann in dieser Jahreszeit schnell feiner Nieselregen aufkommen, der zwar zunächst kaum stört, nach einer Weile aber alle Sachen durchnässt hat. Die kleinen, schwarzen Gewitterfliegen sind ständige Begleiter in den Monaten von Praios bis Efferd. Auch aus den Mooren und den Sumpftümpeln steigen dann Mücken und andere Beißinsekten zu Tausenden auf.

Im **Herbst** halten die Winde des Meeres und vor allem beständiger Nebel Einzug in die Lande. Manchmal braucht es Tage, bis sich der Nebel lichtet und man wieder weiter über das Land sehen kann. Zu dieser Zeit sind die Leuchfeuer an den Küsten besonders wichtig, und kein Boot in Muhrsape oder Seenland fährt ohne Signallaterne aus. „Nuiannas Zeit“ nennen die Albertainer diesen Jahresabschnitt, die Zeit der Nebelbringerin. Viele Legenden aus

dem Albertainischen berichten, dass genau in diesen Monaten häufig Feenwesen in der Welt erscheinen, und die Grenzen zwischen Feenwelt und Wirklichkeit scheinen im Nebel an manchen Orten zu verschwimmen.

Die **Winter** sind kalt, aber nicht übermäßig streng, wenngleich sie oft auch von Schnee oder Eis auf Bächen und Tümpeln begleitet werden. Nur selten wird es jedoch so kalt, dass auch das Meerwasser gefriert und massige Eisschollen gegen das Land krachen und der Schifffahrt gefährlich werden. Der Beleman weht beständig, frischt häufig stürmisch auf und drückt das Wasser des Meeres oft bis weit ins Land hinein. Wegen des frühen Einbruchs der Dunkelheit ist der Winter aber eine Jahreszeit, in der kaum ein Albertainer übers Land reisen will. Es heißt nämlich, Reisegenossen wären dann Sturmrosser und Feenritter, die anscheinend besonders gerne im Winter ihre Konflikte austragen.

Der **Frühling** wird ebenfalls von den Winden und vom Regen beherrscht, der schnell die letzten Schneeresste fortspült. Jetzt erblühen die Landschaften, und mit den längeren Tagen werden die dunklen Einflüsse der Feenwelten wieder zurückgedrängt. Auch im Frühling ziehen Nebelbänke über das Land und viele Menschen verbinden die farbenprächtigen Blüten und das Ergrünen der Bäume mit der Kraft der Feen. So gilt diese Zeit – gerade in den Feenwäldern – als besonders glücksverheißend, und man sagt, dass so manche Fee den Menschen jetzt besonders zugetan ist.



»Bei Angroschs Bart! Mir war zwar klar, dass es hier viel Wasser gibt, aber muss es denn auch noch ständig aus dem Himmel fallen oder als Nebel durch die Gegend wabern? Wie soll man denn da sein Kettenhemd blank halten? Und dann dieser andauernde Wind! Ständig hast du Knoten im Bart!«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



## Das Wetter

Regen, Wind und Nebel sind die größten Hindernisse beim Reisen in Albernia und dem Windhag. Vor allem der Nebel, der urplötzlich entstehen kann, ist eine echte Gefahr, denn wenn er so dicht wird, dass man kaum noch die Hand vor den Augen erkennen kann, dann droht man schnell die Orientierung zu verlieren.

Vor allem in den flachen Regionen des Seenlands kann der Nebel dazu führen, dass man vom Weg abkommt und in unsicheres Terrain gerät. So mancher Reisende fand sich plötzlich bis zum Bauch in einem Sumpfloch wieder und entkam nur knapp dem Tode. Der häufige Regen und der kräftige Ostwind sorgen dafür, dass man schnell auskühlt und sich Krankheiten wie Dumpschädel oder sogar die gefährliche Blaue Keuche einfangen kann. Beide Krankheiten sind im **Aventurischen Almanach** auf Seite 162 beschrieben.

• Je nach Dichte des Nebels gelten die Sichtmodifikatoren Stufe 2 oder Stufe 3, wie im **Regelwerk** auf Seite 348 angegeben

## Weg & Steg

Albernia besitzt zwei hervorragende Straßen, die *Reichsstraße III*, die in Nord-Süd-Richtung durch den östlichen Teil des Landes läuft, und die *Reichslandstraße*, die von Abilacht in Ost-West-Richtung nach Havena führt. Letztere hat den Standard einer schlechten Reichsstraße, wie im **Aventurischen Almanach** auf Seite 20 beschrieben. Beide Straßen werden gründlich gepflegt, und gerade an der Reichsstraße findet man häufig Gasthöfe, in denen Reisende Schutz vor der Nacht oder der Witterung suchen können. Die meisten der größeren Städte liegen an diesen Straßen, die als wichtige Handelsrouten auch rege frequentiert werden.

Gut ausgebaut ist auch die Albernische Straße auf der nortrischen Seite des Tommel, die so heißt, weil sie auch von Reisenden aus Albernia häufig den Vorzug erhält. Als *Tommelstraße* beginnt sie in Bockshag und führt dann bei Fairnhain über eine Brücke auf nortrischer Seite bis Winhall. Ab dort heißt sie wieder Tommelstraße und verläuft bis hinunter nach Aran und von dort weiter nach Honingen. Der von Nostria (Stadt) kommende *Dammweg* führt quer durchs Abagund bis Seshwick, wo er auf die *Reichsstraße III* trifft. Im Windhag führt die *Küstenstraße*, die über den *Schatengrundpass* mit der *Reichsstraße III* verbunden ist, Richtung Grangor. Sie hat den Standard einer besseren Landstraße. Die Straße ist weiß vom Kreidestaub und wird ab Triveth auch *Klippenstraße* genannt. Viele Dörfer liegen östlich davon im Landesinneren, um die Häuser besser vor dem tobenden Rondrikan zu schützen.

## Reisen auf dem Wasser

Es werden nicht nur zahllose Waren zur See transportiert, auch viele Reisende bevorzugen die schnelle Fortbewegung zu Wasser. Ebenso wird der Große Fluss rege befahren, von der Mündung bei Havena bis ins Windhager Alte Land und darüber hinaus. Viele Albernier oder Windhager können daher ein Boot fahren, sei es ein Fischernachen, ein Torfkahn oder sogar ein seetaugliches Schiff von der Größe einer Kogge.

Während der Besatzung durch die Nordmärker im Bürgerkrieg war der Seeweg oder Schmuggel auf den Flüssen oft die einzige Möglichkeit, benötigte Güter ins Land zu transportieren. Im Delta des Großen Flusses, der Muhrsape oder dem Seenland sind manche Orte sogar ausschließlich per Boot erreichbar.

Dies kann ein gefährliches Unterfangen sein, denn viele Gewässer sind gezeitenabhängig. Wo man am Morgen noch gefahrlos genügend Wasser unter dem Kiel hatte, kann ein Bachlauf am Mittag beinahe trockengefallen sein. Drückt der Beleman besonders viel Wasser ins Inland, müssen selbst Ortskundige achtgeben, die altbekannten Fahrrinnen nicht zu verlassen.

Im Delta des Großen Flusses heuern fremdländische Kapitäne daher oft ortskundige Lotsen an, die die mächtigen Seeschiffe mit einigem Tiefgang sicher in den Hafen von Havena bringen. Masten, die aus dem Wasser ragen, und verrottende Schiffsrümpfe belegen anschaulich, wie gefährlich es ist, ohne kundige Hilfe den rechten Weg durch die vielen Wasserläufe zu suchen.

Eine weitere Gefahr beim Reisen auf dem Wasser ist der Nebel, der den Schiffer urplötzlich überraschen kann und ihm dann jede Orientierung raubt. Gerade im Seenland tragen daher viele kleinere Boote Laternen am Bug oder haben eine Glocke, mit der man sich verständigen kann. Die Seeschiffer haben bestimmte Glockensignale ersonnen, sodass jeder Kundige schon an der Tonfolge erkennen kann, ob Gefahr droht oder alles im Lot ist.

Der Nebel und die Unübersichtlichkeit des Landes begünstigen ein weiteres Übel auf den Wassern: Schmuggler und Piraten, die wie Aasgeier auf fette Beute lauern. Manche Schiffer zahlen sogar Schutzgelder, um sich vor Übergriffen zu schützen. Ihre Boote werden dann mit unauffälligen Zeichen am Rumpf versehen, an denen die Piraten sie erkennen. Weil aber viele Schiffer efferdheilige Symbole in ihre Kähne schnitzen oder Zeichen darauf malen, mit denen die Wasserfeen besänftigt werden sollen, ist es für Außenstehende oft unmöglich, solche Signets zu identifizieren.



## Reisen über Land

Neben den drei großen Straßen führen nur wenige Wege oder Pfade durch die Lande der Siebenwindküste. Gerade in Albernia mit seinem Sumpflanden müssen oft Knüppeldämme errichtet werden oder sogar Deiche, welche die Routen vor Efferds Gewalten schützen. Solche Wege sind meistens schlecht gepflegt und Gasthäuser sucht der Reisende hier vergebens. Immerhin kann er meist in einem Dorf unterkommen, denn kaum ein Weg in Albernia führt geradewegs ins Leere.

Weil aber diese Wege oft wenig Fluchtmöglichkeiten bieten und sie in den letzten Jahren gerne auch von den verhassten Besatzern – allen voran von den Nordmärkern – benutzt wurden, haben sich hier Räuberbanden gebildet, die Reisende überfallen. Einige haben ihr Ansinnen mittlerweile aufgegeben, aber andere gehen bis heute ihrem verbrecherischen Handwerk nach und zeigen keinerlei Furcht oder gar Unrechtsbewusstsein.

In den Windhagbergen gibt es kaum mehr als Pfade, die eifersüchtig von den Sippen gehütet werden, durch deren Gebiet sie führen. Hier kann man oft nicht unterscheiden, ob Wegelagerer oder Kämpfer eines lokalen Adligen oder Sippenführers den Reisenden anhalten und Ansprüche erheben. Umsichtig ist, wer einen kundigen Führer bei sich hat. Denn auf den felsigen Pfaden, die entlang schroffer Hänge führen, kann jeder unbedachte Schritt der letzte sein.

## Magisches Reisen

»Bleib' weg da, du Narr! Du siehst doch, dass die Büsche keilförmig auf diese beiden Steine zuführen. Das ist das Portal in die Welt einer Fee. Glaub mir, du willst niemals unvorbereitet eine solche Reise antreten. Du könntest als Greis wiederkehren – oder gänzlich verloren gehen!«  
—Jorm Dunkelholz, Bredenhager Grenzreiter, neuzeitlich

In einem Land, dessen Nähe zu den Feenwelten weithin bekannt ist, finden sich viele Wege, die durch die Anderswelt führen. Zahlreiche Wälder und Teiche sollen Feentore beheimaten, zum Beispiel das legendäre Krummholz im Gundelwald. (🐉 176) Steinkreise, Pilzringe, Wasserfälle oder Strudel, torartig gewachsene Bäume oder Hecken mit Blütenvorhängen gelten im Volksmund häufig als Eintrittstor in die Welt der Feen. Doch der Reisende, der den Weg durch eine solche Globule wagt, sollte auf der Hut sein. Nie kann man sicher sein, wie an diesem fremden Ort wohl die Zeit vergeht. Manch Reisender glaubte sich nur einen Augenblick fort, verschwand aber für Jahre oder Jahrhunderte vom Antlitz Deres. Nicht immer verlässt man die Feenwelt außerdem dort wieder, wo man es erwartet.

## Grenzen

Die Grenzen der Siebenwindküste sind verhältnismäßig klar gesteckt. Nur im Seenland des Nordens ist der Verlauf weniger deutlich, da sich Albernia und das Königreich Nostria diese Region teilen. Echte Grenzposten sucht man hier vergebens, und durch die Eintönigkeit der Landschaft ist nicht immer klar, in welchem Herrschaftsgebiet man sich gerade befindet. Die Provinzgrenzen des Mittelreichs sind fester gesteckt, und oftmals findet man kleine Zollhäuser

oder befestigte Zollstationen an den Übergängen, wo Reisende und Händler ihre Abgaben zu entrichten haben.

Gerade die Grenze zu den Nordmarken wird häufig von Patrouillen kontrolliert, um Schmuggel zu unterbinden. Seit sich der heimliche Handel im Bürgerkrieg zur Versorgung bewährt hat, haben nicht wenige Albernier wie Windhager diese Tradition beibehalten. Vor allem im Windhag, den man nur auf verborgenen Pfaden abseits des Schattengrundpasses überqueren kann, sowie in der unübersichtlichen Muhrsape haben sich so zahlreiche Schmuggelrouten etabliert.

## Wegstrecken

Im Folgenden haben wir einige häufige Reisetrecken zusammengestellt. Bei Reisen zu Fuß, zu Pferd und zu Schiff auf dem Meeresweg werden die im **Regelwerk** auf Seite 349 angegebenen Tagesstrecken für Berechnungen herangezogen. Reisen die Helden auf dem Fluss, beträgt die zurückgelegte Distanz stromab 40, stromauf 20 Meilen am Tag.

| Strecke                         | Entfernung  | zu Fuß | zu Pferd | flussauf | flussab | zur See |
|---------------------------------|-------------|--------|----------|----------|---------|---------|
| Harben-Triveth                  | 35          | 1      | 0,5      | –        | –       | –       |
| Harben-Triveth (Seeweg)         | 35          | –      | –        | –        | 0,5     | –       |
| Havena-Abilacht                 | 200         | 6,5    | 4        | –        | –       | –       |
| Havena-Harben                   | 400         | 13,5   | 8        | –        | –       | –       |
| Havena-Harben (Seeweg)          | 320         | –      | –        | –        | –       | 3,5     |
| Havena-Honingen                 | 255         | 8,5    | 5        | –        | –       | –       |
| Havena-Kyndoch                  | 185         | 6      | 3,5      | –        | –       | –       |
| Havena-Kyndoch (Großer Fluss)   | 180         | –      | –        | 9        | 4,5     | –       |
| Havena-Nostria                  | 120         | 4      | 2,5      | –        | –       | –       |
| Havena-Nostria (Seeweg)         | 150         | –      | –        | –        | –       | 1,5     |
| Havena-Winhall                  | 310         | 10,5   | 6        | –        | –       | –       |
| Havena-Winhall (Seeweg/Tommel)  | 150/<br>235 | –      | –        | 12       | 6       | 1,5     |
| Honingen-Abilacht               | 55          | 2      | 1        | –        | –       | –       |
| Honingen-Winhall                | 120         | 4      | 2,5      | –        | –       | –       |
| Honingen-Winhall (Tommel)       | 120         | –      | –        | 6        | 3       | –       |
| Kyndoch-Abilacht                | 110         | 3,5    | 2        | –        | –       | –       |
| Kyndoch-Elenvina                | 115         | 4      | 2,5      | –        | –       | –       |
| Kyndoch-Elenvina (Großer Fluss) | 110         | –      | –        | 5,5      | 3       | –       |
| Winhall-Nostria                 | 265         | 9      | 5,5      | –        | –       | –       |
| Winhall-Nostria (Tommel)        | 260         | –      | –        | 13       | 6,5     | –       |



# LAND & LEUTE



»Was kann ich dir wohl über Albernia erzählen? Eine ganze Menge, mein Freund! Das Tor nach Albernia kann nur die Fürstenstadt Havena sein, Handelszentrum am Siebenwindmeer und am Großen Fluss. Die Stadt pulsiert und atmet den Duft der weiten Welt. Das Auf und Ab des Meeres, über das Waren aus aller Herren Länder in die Stadt kommen, bestimmt den Puls der Stadt. Hier kannst du all das finden, was dein Herz begehrt, denn es gibt wenig, was es in Havena nicht gibt. Auch wirst du immer ein gemütliches Eckchen finden, oder eine Spelunke, in der du auf Gleichgesinnte triffst.

Das Umland der Stadt ist von den Sümpfen des Großen Flusses geprägt und wird hier Muhrsape genannt. Es ist eine triste, graugrüne Gegend, in die es nur die Ärmsten oder Verwegentesten verschlägt, denn außer Torf und Fisch gibt es hier nichts zu gewinnen – außer man verlässt Praios' Pfade und versucht sich als zorniger Pirat.

In der Unterstadt von Havena sollen sich einige düstre Kulte eingenistet haben, die die Unaussprechlichen verehren und ihnen sogar Menschenopfer bringen. Was für ein schauerlicher Gedanke, dass Derartiges unter den Augen des Fürsten und der Wahrerin der Ordnung Greifenlande geschehen kann! Verlässt man die Muhrsape, kommt man ins Seenland, das ebenfalls von des Herrn Efferd Launen geprägt wird, also von den Gezeiten, Bächen und Seen, von Nebel und häufigem Regen. Ein mürrischer Menschenschlag hat hier seine Wurzeln, was Wunder, wo es doch wenige Städte gibt und noch weniger Vergnügungen. Das Abagund ist eine Heidelandschaft, zu Teilen äußerst fruchtbar, sodass sich das Halten von Schafen oder sogar Rindern lohnt. Hier schlägt das Herz des traditionellen Adels, der sich auf Land und Vasallen verlassen kann.

Die Wälder des Winhaller Landes sind verwunschen, so sagt man, und werden von Feen wie der holden Farindel beherrscht. Hier bringt man den Feen besondere Achtung entgegen und huldigt ihnen mit Gaben und Opfern.

Der Windhag hingegen ist von steilen Küsten geprägt, über denen du oft die Schatten von Drachen erkennen kannst. Sie sind die wahren Herren der Berge, so wurde mir erzählt. Die Menschen dort gelten als verschroben und eigenwillig. Kein Wunder, denn das Leben zwischen Drachen und Seeoffizieren muss wahrlich hart sein.«

—aus den Erzählungen des Schatzsuchers Pulcus de Parmese, 1026 BF

Auch wenn man vereinheitlichend von der Siebenwindküste spricht, unterscheiden sich der Windhag und das Fürstentum Albernia doch beträchtlich. Wo Albernia von einer sanften Küste, dem Delta des Großen Flusses, funkelnden Bächen und Seen sowie von Heide, Weideflächen und Feenwäldern geprägt wird, wird der Windhag von einer schroffen Steilküste, kaum zu überwindenden Bergen und einem verwaisten Land am Großen Fluss beherrscht.



Während sich Albernia mit dem Königreich Nostria eine kaum feststehende Grenze im Seenland teilt, sind die Grenzen zum Windhag fester gesteckt. Beide Lande gehören zum Mittelreich, und die albernische Grafschaft Großer Fluss liegt direkt nördlich der Markgrafschaft. Die Einflüsse des an beide Regionen grenzenden Herzogtums Nordmarken sind im Windhag größer als in Albernia, wo

man die Nordmärker seit dem Bürgerkrieg und der folgenden Besatzung beinahe inbrünstig hasst. Nachfolgend stellen wir dir die unterschiedlichen Regionen beider Länder und ihre Besonderheiten vor. Die Zugehörigkeit ist mit den folgenden Symbolen gekennzeichnet:

👑 für das Fürstentum Albernia

🦊 für die Markgrafschaft Windhag

## Das Abagund 👑

**Lage:** Das Abagund liegt im Osten Albernias und ist im Süden von Großem Fluss, Rodasch und den östlichen Ausläufern der Ingrakuppen begrenzt, im Norden durch die Ausläufer des Farindelwalds.

**Bevölkerung:** 100.000

**Wichtige Städte:** Abilacht, Bockshag, Bredenhag, Honingen, Lyngwyn (Abagund), Orbatal, Otterntal, Seshwick, Traviarim, Wallersrain

**Besonderheiten:** Gundelwald, Schallerwald, Burg Trollborch, Honigtiegel der Heiligen Theria

**Handelsgüter:** Apfelmoss, Honig, Schmiedearbeiten, Papier, Wurst, Leder, Schurwolle

**Verkehrswege:** Dammweg nach Nostria (Stadt), Großer Fluss, Reichsstraße III, Reichslandstraße nach Havena

In den Köpfen der meisten Menschen bestimmt vor allem die südlich gelegene *Abagunder Heide* das Bild der Gegend. Die hügelige Heidelandschaft wurde über die Jahrhunderte durch den Zug von Schafen und Rindern geformt, und noch heute grasen im Abagund große Herden, unter anderem das bekannte Abilachter Fleckvieh. Die Heide wird von unzähligen kleinen Bächen und Rinnsalen durchzogen, die in den Hügeln entspringen. Manche davon sind so klein, dass sie völlig zwischen den Grassoden verschwinden, doch dort, wo das Wasser nicht in einen größeren Bach abfließen kann, bilden sich Tümpel. Im Frühling, wenn die Heide erblüht, erstrahlt das Land

in Farbenpracht, in Herbst und Winter legt sich dichter Nebel über das Land und taucht alles in ein unwirkliches, unheimliches Grau.

Der nördliche Teil des Abagunds, die Bredenhager Lande, wird auch *Heckenlande* genannt. Dorniges Heideland, steinige Anhöhen und dunkle Gehölze bilden die typischen Landschaftselemente dieser Region. Hier sind auch die Heckenreiter und verschiedene Ritterorden beheimatet, von denen man oft nicht weiß, wem genau sie verschworen sind: der Familie, die den Orden gestiftet hat, oder den Feenwesen, denen diese Familie verbunden ist.

Weiter nach Osten gelangt man ins fruchtbare *Honinger Land*, wo viel Rinderwirtschaft betrieben wird und auch das freie Landvolk einigermaßen wohlhabend genannt werden kann.

Während des Bürgerkriegs gegen die Nordmarken war das Land zerrissen und heftig umkämpft, und besonders das Abagund musste unter der nordmärkischen Besatzung leiden. In wohl keinem anderen Teil Albernias traten sich die Kontrahenten so brutal gegenüber, und bis heute ist die Erinnerung an den Krieg in den Köpfen der Abagunder allgegenwärtig. Misstrauisch werden die Wappen und Farben von Reisenden begutachtet, denn man erinnert sich noch sehr genau daran, wer auf welcher Seite stand und traut den ehemaligen Feinden bis heute nicht über den Weg. Viele Abtrünnige und anderes Waffenvolk finden bis heute im Abagund ihr Domizil, und es kommt hin und wieder zu kleineren Scharmützeln, die teilweise mit unerwarteter Heftigkeit ausgefochten werden.





**Flora & Fauna:** Das Abagund ist ein sanft gewelltes Heide-land, in dem Hochmoore und Heidewiesen aufeinander-treffen. Bereits seit Jahrtausenden betreibt man hier Viehzucht, und Heidschnucken und Abilachter Fleck-vieh werden in großen Herden über das Land getrieben. Wacholder, Ginster, Heidekraut und das purpurrote Ja-salin prägen die Vegetation, während Bäume oder gar Waldstücke im zentralen Abagund eher selten sind, da-für aber meist von Legenden über Dryaden und Feenwe-ssen umrankt. Viele alte und verwachsenen Bäume, die dem Lauf der Zeiten getrotzt haben, werden von den Be-wohnern geschützt, weil man es sich mit den Feen und Geistern des Waldes nicht verderben will. In den Wirren des Krieges haben Krähen, Wölfe und andere Kreatur-en aus den Wäldern des Nordens ihren Weg zurück ins Abagund gefunden, sodass die Bauern und Viehzüchter auch des Nachts ein Auge auf ihre Herden haben und Türen wie Fenster fest verschlossen halten.

**Weg & Steg:** Abseits der großen Straßen gibt es im Aba-gund lediglich Karrenwege oder Knüppeldämme, die manchmal notdürftig mit Schotter befestigt sind. Weit öfter muss ein Reisender mit einfachen Pfaden in der Heide vorliebnehmen, und es ist nicht immer einfach, in den flachen Hügeln die gewünschte Richtung beizubehalten. Wind und Regen sind zu allen Jahreszeiten ste-tige Begleiter des Reisenden, und auch der Nebel in der kalten Jahreszeit tut sein Übriges, und raubt selbst Orts-kundigen schnell die Orientierung.

Zahlreiche Tümpel und Wasserlöcher sind von Röhricht umstanden und so für den Kundigen meist von Weitem erkennbar. Viele Fremde übersehen ein solches Hinder-nis jedoch leicht, und schon so mancher Reisende ist auf Nimmerwiedersehen in einem dieser morastigen Ge-wässer versunken. Auch von Heidekraut überwucherte Löcher und Gruben, in denen man sich leicht Bein oder gar Hals brechen kann, stellen eine nicht zu unterschät-zende Gefahr für arglose Wanderer dar.

**Bewohner & Siedlungen:** Die menschlichen Ansiedlun-gen im Abagund sind weit verstreut und liegen häufig eine ganze Tagesreise auseinander. Neben den größeren Ortschaften bestehen die kleinen Weiler aus kaum mehr als zwei oder drei benachbarten Gehöften.

Überall im Land kann man gelegentlich Mauerreste fin-den, die aus der Heide ragen, und die von einem aufge-gebenen Gehöft künden. Solche Ruinen, die den Schä-fern oft als Unterstand dienen, sind die Ergebnisse der wechselnden Fruchtbarkeit des Bodens, zahlreicher Kriege oder von vergangenen Hungersnöten.

Im weiten Abagund findet man ganz unterschiedliche Men-schenschläge, denn die einzelnen Landesteile wurden in der Vergangenheit durch verschiedene Herrscher geprägt. Im Westen bezeichnen sich die Familien als Flussleute und verweisen stolz auf ihr thorwalsches Erbe, während der alte Adel in Bredenhag und Honingen sie noch immer skeptisch beäugt, obwohl sie sich das Land doch schon seit so vielen Jahrhunderten teilen. Gemein scheint den Abagundern ihr nachtragendes Gemüt zu sein. Oft wird ein erlittenes Un-recht auch noch nach Jahren oder sogar in der nächsten Ge-neration nicht vergessen.

### Die Burgen des Abagund

Die zahlreichen Festen im Abagund sind Stamm-sitze der alten Adelsgeschlechter und werden arg-wöhnisch gehütet. Oft kommen Reisende an den mächtigen Burgen vorbei, in deren Schatten sich Dörfer oder ganze Städte gebildet haben. Einige Stammsitze sind auch zu repräsentativen Schlös-sern ausgebaut worden, vor allem dann, wenn dort Grafen residieren. Viele dieser Wehrbauten sind so trutzig und beeindruckend, dass niemand auf die Idee käme, sie anzugreifen – nicht zuletzt aus der Befürchtung, ob die jeweilige Familie nicht obendrein einen Feenpakt geschlossen hat und entsprechenden Schutz genießt.

**Burg Abagund** liegt abseits der Reichslandstraße im verwunschenen Gundelwald. Ein kleines Dorf liegt zu Füßen der ehemaligen königlichen Pfalz, dem ehemaligen Sitz des Abagunder Grafen. Von weitem wirkt Burg Abagund wie ein grauer Fels, der unüberwindlich über allem thront. Anstatt eines klassischen Wehrgangs mit Zinnen führt im dritten Stock ein Gang im Inneren der Burg um die Anlage, durch dessen Schießscharten man einen guten Blick auf die Umgebung hat. Diese Schießscharten sind beinahe auch die ein-zigen Öffnungen der Burg nach außen, alle an-deren Fenster weisen auf den engen, von gleich hohen Gebäuden eingefassten Innenhof. Der ein-drucksvollste Raum der Burg ist der drei Stock-werke hohe Rittersaal, dessen Gewölbe von neun Schritt hohen Baumstämmen gestützt wird.

**Burg Crumold** ist Stammsitz der Crumolds, eine im Kern alte, aber über die Jahrhunderte gewach-sene Feste mit Bauten aus Fels und Fachwerk. Sei-ne Bewohner gelten als Angehörige eines traditi-ionsbewussten Hauses, von dem behauptet wird, es habe sich ganz und gar den Feen verschworen und hüte ein Feentor im östlichen Gundelwald.

**Burg Draustein** wurde bereits um Bosparans Fall erbaut und ist seit Jahrhunderten der Stammsitz des stolzen Hauses Stepahan, eines der ehrwür-digsten und ältesten Häuser Albernias. Die Burg wirkt kantig und grau, wurde im Laufe der Jah-re aber mehrfach erweitert und erneuert, sodass die heutige Feste ein Flickenteppich aus unter-schiedlichsten Baustilen darstellt.

Unweit von Glydwick liegen die **Ruinen der Trollborch**, dem sagenhaften Stammsitz des Hauses Herlogan. Bereits seit Jahrhunderten liegt die Burg in Trümmern, aber noch immer suchen Glücksritter nach dem legendären Schatz der Herlogan, der dort verborgen sein soll.

**Wirtschaft & Handel:** In großer Zahl gehandelt werden Produkte, die aus der Viehzucht erwachsen, seien es Würste, Leder oder Tuche, die aus der Wolle der Heid-schnucken und anderer Schafe gewebt werden. In den



### Der Gundelwald und das Krummholz

»Dereinst war das Abagund von undurchdringlichen Wäldern bestanden. Jahrhundertalte Buchen erhoben sich dicht an dicht, und mächtige Eichen waren vielerorts zu finden. Mit der Ankunft der Siedler jedoch fiel Baum um Baum den Äxten zum Opfer, bis der Zorn der Feen erwachte und sie den Menschen verboten, weiterhin Holz zu schlagen. Wenig ist bekannt, wie diese Wesen ihre Forderung durchsetzten, aber es muss eindringlich gewesen sein, denn niemals wieder wurde in den letzten Wäldern ungefragt Holzeinschlag betrieben. Manche munkeln von ganzen Heeren von Waldschraten, die ihre Heimat verteidigten, andere glauben zu wissen, dass die Siedler ihren Verstand verloren oder gänzlich aus dieser Welt gerissen wurden. Geblieben ist seither der Gundelwald, der letzte urtümliche Wald des Abagund. Auf dem Gebiet der Baronien Draustein und Crumold gelegen, spinnen sich viele Sagen um dieses düstere Gehölz. Von übelwollenden Waldschraten ist die Rede, von finsternen Druiden, zwielichtigen Hexen und uralten orkischen Heiligtümern. Sogar von einem König der Falken sprechen manche Bauern hinter vorgehaltener Hand. Fest steht, dass in Draustein sogar dem Adel die Jagd verboten ist und niemand Holz im Gundelwald schlagen darf.

Doch auch in Crumold, wo kein Gesetz die Abholzung verbietet, finden sich kaum willige Holzfäller. Von merkwürdigen Unfällen wird berichtet, von Bäumen, die den Axtblättern ausweichen oder sogar nach dem Holzfäller schlagen. Auch von Zischen und Grollen im Wald hört man immer wieder, und davon, dass im Gundelwald die Grenze zur Anderswelt, dem Reich der Feen, besonders durchlässig sei. Angeblich soll das Haus Crumold seinen Namen sogar von einem alten und seltsam gewachsenen Baum im Osten des Waldes haben, dem sogenannten Krummholz.

Die Vasallen des Hauses Crumold behaupten, dass einmal in jeder Generation ein Mann mit prächtigem Hirschgeweih und Hufen im Nebel erscheint und ein neugeborenes Kind als Pfand für den Pakt mit den Feen fordert. Niemand hat diesen Feenwächter bisher stellen können, denn gewandt wie ein Hirsch vermag er davon zu springen, wenn er bedroht wird. Es heißt ferner, diese Neugeborenen würden bei den Feen aufgezogen und kehrten dann als Wächter des Krummholzes zurück. Wenn ich Ritter Ilaen ansehe, der diese Aufgabe gewissenhaft versieht, dann glaube ich das aufs Wort!« (🐉 176)

—Jorm Dunkelholz, Bredenhager Heckenreiter, 1039 BF

großen Städten werden zudem Handel und Handwerkskunst hochgehalten. Honigen kann mit einer großen Markthalle und einem Viehmarkt aufwarten und ist für seinen Honig und die zahlreichen Seifensieder und Papiermacher bekannt.

In Abilacht, wo das Geburtshaus des Ingerimmheiligen Rhys des Schnitters steht, fühlt man sich dem Handwerk besonders verbunden, erhebt sich hier doch einer der wichtigsten Ingerimmtempel Aventuriens.

## Küste & Inseln 🏰

**Lage:** Ganz im Westen Albernias sind Küste und Inseln zu finden, nördlich und südlich von Havena bis hoch an die nostrische Grenze und hinunter zu den Windhagbergen.

**Bevölkerung:** 10.000 (ohne Havena)

**Wichtige Städte:** Arvun, Lyngwyn (Küste), Nordhag, die Seefreiherrschaft auf den Inseln Ila und Eiras

**Besonderheiten:** Talagh Cladrim, auch Windwacht genannt (Stammsitz der Familie Sanin)

**Handels Güter:** Fischereiprodukte, Salz

**Verkehrswege:** das Meer der Sieben Winde

Vor Havenas Küste liegen karge Eilande, die unablässig von der Gischt des Meeres bedrängt werden und über die unablässig die Winde brausen. Von sanften Erhebungen im Delta des Großen Flusses bis hin zu den steilen und schroffen Klippen im Süden reicht die Küste, das eigentliche Herz des Landes. Die Gezeiten treiben die salzigen Wasser des Meers zweimal am Tag weit ins Inland und manche Inseln sind nur bei Ebbe zu erreichen, weil die Flut die schroffen Hafenbecken ganz und gar überflutet. Gerade an der Grenze zum Königreich Nostria fallen bei Ebbe ganze Teile der Küste trocken und zeigen, wie flach das Meer an diesen Stellen ist, wenn das graubraune Watt mit seinen Prielen zum Vorschein kommt. Efferds Gebote sind eherne Gesetze in der Region, in der

die Menschen den Gewalten des Launischen so unmittelbar ausgesetzt sind. Aber es haben sich auch die Kulte anderer Meeresgötter gehalten, die weitaus dunkler sind, und sogar von Menschenopfern wird berichtet. Es soll abgelegene Dörfer geben, in denen die dunkle Karyba als Efferds Mutter angerufen wird oder der gnadenlose Bruder des Launischen, der unergründliche Numinoru. Nur wenige tausend Bewohner eines rauen Menschen-schlags zählen die kargen Eilande vor der Küste. Viele Familien haben sich erst nach der Großen Flut angesiedelt, die einst Havena traf, und nicht wenige stammen von Schmugglern ab, die auf den schwer zugänglichen Inseln Zuflucht suchten. Einige Zugezogene haben sich auch erst nach dem Bürgerkrieg hier niedergelassen, um der Strafe für ihren Reichsverrat zu entgehen. Allein Talagh Cladrim, die von Tang und Muscheln überwucherte Burg des Hauses Sanin, erhebt sich bereits seit Jahrhunderten über dem kleinen Hafen der Insel Ila.

**Flora & Fauna:** Im Norden geht die Küste in eine flache Dünenlandschaft über. Weiter südlich weist die felsige Küste viele versteckte Buchten und hohe Klippen auf. Außer Schilfrohr und kleinen Sträuchern wächst im ewigen Wind und der Gischt nur wenig, das man verwerten kann. Allein etwas Strandhafer gedeiht auf den Dünen, und weiter im Inland findet man Birken sowie den beständigen Ahorn, die dem Wind trotzen.

Wenige Menschen verschlägt es hierher, dafür bevölkern umso mehr kreischende Möwen und Sturmvögel



### Die Ankunft Sanins und der Name Albertainia

»Der Ursprung des Namens Albertainia ist bis heute nicht eindeutig geklärt. Ich bin überzeugt, er bedeutet letztlich »die Weiße«, und ist aus dem Bosparano beziehungsweise dem Altgüldenländischen entlehnt, welches man damals hierzulande sprach. Vermutlich leitet er sich von den Kreidefelsen ab, die der tapfere Admiral Rateral Sanin vor 2.000 Jahren umsegeln musste, um auf den Großen Fluss oder den Tommel zu gelangen.

Wahrscheinlich war Sanin nicht der Einzige, der diese Lande erforschte, denn auch die anderen Völker des Nordens haben hier ihre Spuren hinterlassen. Sicher ist aber, dass er der Erste war, der seine Reisen so umfassend in Logbüchern dokumentierte, als er diese Ländereien für den Horas in Besitz nahm.

Ein anderer möglicher Ursprung des Landesnamens wird bei den Elfen vermutet, denen Sanin auf seinen Entdeckungsfahrten begegnet sein soll. Damals wurden sie oft »Alben« geheißen, und so können auch sie Namenspaten für Albertainia gestanden haben. Jene Hypothese halte ich allerdings für deutlich weniger wahrscheinlich, denn das scheue Auenvolk hätte sich vor den eindringenden Menschen wohl schnell verborgen. Der Behauptung, der Name Albertainias leite sich gar aus dem alten Tulamidya her, kann ich hingegen nur wenig abgewinnen. Zu frei scheint mir die Übertragung, der zufolge nach »al'bertainia« in Wahrheit »Land des Vaters der Flüsse« bedeuten soll.«

—Nacladora Belinghân, hesindegeweihte Draconiterin, 1039 BF

Himmel und Felsen. Im Wasser tummeln sich Krustentiere, Muscheln und Fische wie Salzarenen oder Makrelen. Mächtige Wale oder sogar Delphine vor der Küste werden als gutes Omen des Meeresgottes angesehen, doch unter den Wellen sollen sich auch Seeungeheuer verbergen. Gigantische Kraken und sogar Seeschlangen haben das ein oder andere Schiff auf dem Gewissen, wenn man den Überlebenden solcher Unglücke Glauben schenken will. Manchmal kann man am Himmel auch die Umrisse schlanker Westwinddrachen erkennen, die auf Beuteflügen bis weit auf das Meer hinausziehen.

**Weg & Steg:** Echte Wege sucht man an der Küste vergebens, allein im Windhag führt die Küsten- oder Klippenstraße auf den schroffen Felsen über Land. Beinahe der gesamte Reiseverkehr an der Küste wird über das Meer abgewickelt. Unzählige Fischerboote oder Hochseeschiffe, darunter auch die mächtigen Schivonen der mittelreichischen Westflotte, tummeln sich vor der Küste. Auch Schmugglerschiffe gehen in den schwer einzusehenden und abgelegenen Buchten vor Anker oder laufen die Häfen von Ila, Lyngwyn oder Arvun an. An der Steilküste drohen Untiefen, widrige Strömungen und scharfkantige Klippen kurz unter der Wasseroberfläche. Aber auch die vermeintlich sanftere Dünenküste hat es

in sich, und zahlreiche Schiffe sind hier auf eine Sandbank gelaufen oder wurden von der Ebbe überrascht. Die Kapitäne brauchen daher kundige Losten, um diesen Gefahren und den unberechenbaren Gezeiten zu enttrinnen.

**Bewohner & Siedlungen:** Es gibt nur wenige Siedlungen an der Küste oder auf den kargen Eilanden. Ihnen gemein ist, dass sie allesamt über einen eigenen Hafen verfügen, der für einige den einzigen Zugang zur Außenwelt darstellt.

Die Küstenbewohner gelten als schicksalsergeben, denn ihr Leben wird vom Meer der Sieben Winde bestimmt, dem man nur mit Efferds Gnade und dem eigenen Können zu trotzen vermag. Sie sind jedoch auch verwegen und wagemutig, wenn sie Tag für Tag ihr Leben an Bord ihrer Schiffe aufs Spiel setzen. Der Gemeinschaftssinn ist stark, und weder Sturm noch Flut können einen Küstenbewohner schrecken. Wenn Efferds Gewalten zuschlagen, dann steht man einander bei. Die meisten Familien in dieser Region stammen von den Flussleuten ab. Viele der Seesjunker, die über die Inseln herrschen, wollen sich beweisen und als fähige Anführer angesehen werden. Niemand folgt hierzulande einem Herrn, wenn dieser die Seefahrt nicht beherrscht und seine Güter nicht führt wie ein Kapitän seine Mannschaft.





**Wirtschaft & Handel:** Wo wenig an Pflanzen zu gewinnen ist, sind Fischerei und Salzgewinnung die beiden wirtschaftlichen Grundpfeiler an der Küste. Weiße Salzfelder säumen die Küstengebiete, auf denen Meerwasser verdunsten soll, um das kostbare Gewürz zu gewinnen. Da Sonnenschein aber selten ist, werden die Kanäle und Felder nur im Sommer genutzt. Jedes Jahr im Frühling müssen die Salzfelder mühsam nach den Herbst- und Winterstürmen wiederhergerichtet werden.

Die größte Anlaufstelle für Waren ist der Hafen der mächtigen Fürstenstadt Havena, der von allen Seefahrern des Westens angefahren wird. Aber auch der Handel und der Schmuggel sowie die Strandräuberei und Piraterie haben ihren festen Platz. Hier gilt das ungeschriebene Gesetz, das Strandgut demjenigen gehört, der es findet. Nicht wenige Küstenbewohner, darunter auch mancher Seejunker, verstehen dies als Einladung, ihrem Finderglück mit falschen Leuchtfeuern auf die Sprünge zu helfen.

## Der Farindelwald

**Lage:** Der Wald der Fee liegt im Herzen des Winhaller Landes südlich des Tommels.

**Bevölkerung:** unbekannt, wenige Köhler am Waldesrand

**Wichtige Städte:** –

**Besonderheiten:** Der Wald steht unter dem Schutz der Fee Farindel, die hier ein feenhaftes Schloss bewohnen soll.

**Handelsgüter:** Holz und Holzkohle aus Fallholz, seltene und übernatürliche Pflanzen

**Verkehrswege:** keine

Als urtümlicher Wald, der seine Existenz scheinbar dem Willen und Wollen einer mächtigen Fee verdankt, umranken zahllose Legenden den Forst, der stets nur nach seiner Herrin „Farindel“ genannt wird. Kaum jemand in Albarnia gebraucht den Zusatz „Wald“, wenn er davon spricht, zu sehr sind in den Augen der Albarnier Fee und Gehölz eins. Während einige Anwohner dem Wald verbunden sind und ihn als von Feensang und Blütenpracht durchdrungenes Stückchen Natur schildern, berichten andere von einem unheimlichen Forst voller missliebiger Waldschrate, tückischer Feen und neckender Biestinger, den kaum ein Reisender wieder lebend verlassen habe.

»Ich setze keinen Fuß in diesen verfluchten Wald! Am Ende starren noch Bäume missliebig auf das Heft meiner treuen Axt – Angroschs Hammerschlag, nein!«  
– Arbosch Sohn des Angrax, amboss-zwergischer Meisterschmied



Seit dem Sternenfall häufen sich Berichte, dass im Farindelwald etwas im Argen liegen soll. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass die Fee Farindel und der Rote Wurm, ebenfalls ein mächtiges Feenwesen, schon lange im Zwist liegen sollen. Doch inzwischen nimmt ihr Ringen um die Vorherrschaft immer öfter nur noch wenig Rücksicht auf die Sterblichen, die in den Ausläufern des Waldes ihre Heimat haben. Bewohner und sogar ganze Gehöfte sollen der Welt entrückt worden sein, immer wieder öffnen sich Feentore, die harmlosen

### Der Feenwald

»Mit den Feen ist nicht zu spaßen, ihr Leichtfertigen! Mein eigenes Schicksal soll euch Warnung sein! Ich folgte einst einem lieblichen Klang in den Farindel, als ich noch ein junger Barde war. Mein Harfenspiel sollte jenen lieblichen Sphärenklängen gleichen, die ich aus seinen Tiefen vernommen hatte. Schnell erreichte ich den Saum des Waldes, und darinnen kam ich bald auf eine Lichtung mit einem Kreis aus fast mannshoch gewachsenen Pilzen. In seiner Mitte öffnete sich vor meinen Augen schimmernd und verheißungsvoll ein Tor in die Welt der Feen, aus dem die Melodie des Waldes zu dringen schien. Tsas Farben des Regenbogens brachen sich Bahn im Nebelgrau, Dryaden, Nymphen, Ebergardisten, Krebsritterinnen und dunkeläugige Rehe empfingen mich, als ich durch den Schleier in die Nebelwelt trat. Viele Abenteuer erlebte ich dort, von denen aber ein Andermal die Rede sein soll.

Wie lange ich genau dort war, vermag ich nicht zu sagen, zu sehr verlor ich mich im Rausch der Feenfeste und der Lieblichkeit der Klänge. Es kam mir jedoch nicht länger vor als einige Tage oder Wochen. Als ich zurückkehrte, erkannte ich das Dorf wieder, aus dem ich losgezogen war. Meine Gefährten jedoch waren fort, ja nicht einmal meine geliebte Nurinai hat auf mich gewartet. Man sagte mir zu meinem Schrecken, sie alle seien schon vor Jahrzehnten gestorben. Ich armer Tor! Heute wohne ich unter dem Dach eines jungen Mannes, der meine Augen hat, und muss mir vorwerfen lassen, dass ich seine Großmutter im Stich gelassen habe. Glaubt einem trunkenen Bankelsänger oder lasst es sein, aber bei Farindels Macht, ich spreche die Wahrheit!«  
– gehört in der Winhaller Schänke Am Tommeluf, 1040 BF

Blütenfeen aber auch sehr viel gefährlicheren Feenwesen den Weg in die Wirklichkeit erlauben. Viele Menschen fürchten, dass aus diesem Konflikt nichts Gutes erwachsen wird, auch wenn sie über seine wahren Hintergründe bestenfalls mutmaßen können. ( 181)

**Flora & Fauna:** Der dichte Wald besteht zum größten Teil aus Buchen, Eichen und Schwarztannen. Dazwischen finden sich regelmäßig Lichtungen, die das dichte





Unterholz aus Efeu, Disteln und Haselsträuchern durchbrechen. Hier wachsen zahlreiche seltene Pflanzen wie der heilkräftige Margolaschpilz, Einbeeren oder Joruga. Viele wilde Tiere, wie etwa Wolf und Bär, haben sich in den Schutz des Waldes zurückgezogen, vor allem aber sind die Feen, Dryaden und Biestinger zu nennen, die sich hier unter dem Schutz der Holden Farindel versammelt haben. An den Nordosträndern des Waldes ist zu beobachten, dass sich ganze Baumgruppen rötlich verfärbt haben, als würden sie ewigen Frühherbst zur Schau tragen. Auch wachsen zunehmend purpurrote Pflanzen mit federartigen Blättern hier, die dem Einfluss des Roten Wyrms zugeschrieben werden.

**Weg & Steg:** Es gibt keine von Menschenhand geschaffenen Wege im Farindelwald, denn jeder Trampelpfad wächst bereits nach kurzer Zeit wie von Zauberhand wieder zu. Ganze Siedlungen sind schon unter Brennesseln, Efeu und Brombeersträuchern verschwunden. Selten einmal erblickt man eine Burg, die scheinbar von diesem Wildwuchs verschont geblieben ist. Sie gehört entweder einer alten Adelsfamilie,

die sich den Feen verschworen hat, oder der Feenkönigin selbst, von deren Schloss man sich erzählt, dass sich sein Abglanz aus der Anderswelt im Hier und Jetzt manifestiert.

**Bewohner & Siedlungen:** Der Wald duldet keine dauerhaften Siedlungen der Menschen. Einzig die Farindelköhler haben hier aus Fallholz einige Hütten gebaut und finden ein karges Auskommen. Die wenigen Waldbewohner sind mürrisch und wortkarg und pflegen seit Generationen eigenartige Feenkulte.

**Wirtschaft & Handel:** Da niemand bei klarem Verstand Holz im Farindel schlagen würde, wird Holzkohle aus Fallholz gewonnen. Mit Kräutern wird in Maßen gehandelt, nur wenige Anwohner aber wagen die Jagd, um mehr als nur ihren eigenen Bedarf zu decken – wenn überhaupt. In den meisten Baronien, die an den Wald grenzen, hat sich selbst der Adel Jagdverbote auferlegt, um die Fee nicht zu erzürnen, und auch gegenüber der Bevölkerung setzt man die rigorosen Verbote von Jagd und Holzeinschlag durch.

## Der Große Fluss und das Alte Land

**Lage:** Das Alte Land reicht vom Westufer des Großen Flusses bis zu den Ausläufern der Windhagberge und von Kyndoch bis an die Grothe.

**Bevölkerung:** 7.000

**Wichtige Städte:** Kyndoch, Widdernhall

**Besonderheiten:** viele Hügelgräber, überwucherte Ruinen

**Handelsgüter:** Wein, Obst, Ackerbau und Viehzucht

**Verkehrswege:** Großer Fluss, Schattengrundpass

Der Große Fluss ist eine wichtige Lebensader der Siebenwindküste und gemeinsam mit seinem Nebenfluss Rodasch bildet er die Grenze zum benachbarten Herzogtum Nordmarken. Von der Handelsstadt Kyndoch ab durchfließt der mächtige Strom das Alte Land im Windhag, dessen Ufer fruchtbar und baumbestanden sind. Unzählige Altarme, Bäche und Nebenflüsse machen den Lauf des Flusses hier beinahe so unüberschaubar wie in

seinem sumpfigen Delta. Überall an den Ufern des Flusses erzählt man sich vom Flussvater, dem eigentlichen Herrn des Stroms, dessen Fluch so lange die Thorwaler ferngehalten hat. Erst vor einigen Jahren gelang es den streitbaren Nordleuten jedoch, eine ganze Flotte Drachenboote in den Altarmen des großen Flusses zu verbergen und überraschend das mächtige Elenvina anzugreifen, die Herzogenstadt der Nordmarken. Das Windhager Land ist in der Vergangenheit oft von Goblins und Orks heimgesucht und verwüstet worden. Bis heute findet man im Alten Land Ruinen, die noch aus bosparanischen Zeiten stammen und von Städten künden, deren Namen heute längst vergessen sind. Die Menschen jedenfalls hüten sich, das Land erneut in Besitz zu nehmen, und so kann ein Reisender zu Land lange durch die beinahe unberührten Bruchwälder ziehen, ohne eine Siedlung zu entdecken.

**Flora & Fauna:** Grüne Hügel, ausgedehnte Auenwälder aus Erlen, Buchen, Weiden und Ulmen sowie die weit



### Uspushanna und die Ramuchai

»Was glaubt ihr denn zu wissen? Ich sage euch mal was: Gar nichts wisst ihr! Einst war dieses Land dicht besiedelt, eine Perle in der Krone der Kaiser. Doch dann kam das Unheil, zuerst in Form der Goblinhexe Uspushanna, die man nicht umsonst die Blutige nennt. Niemand weiß, woher sie kam, aber sie zwang Feste um Feste nieder, bis ins Liebliche Feld hinab. Sogar das altherwürdige Arivor hat sie erobert, und von dort aus ihr Königreich regiert. Erst die damals frisch gegründeten Theaterritter haben ihr den Garaus gemacht.

Aber kaum war sie tot und das Land endlich genesen, da standen die Orks vor den Toren, die die Legionen des Horas einst versklavt und nach einem Aufstand in die Berge zurückgetrieben hatten. Zugegebenermaßen war das schon ein paar Hundert Jahre später, aber so eben erholt man sich auch nicht von der Herrschaft des Goblinpacks! Die Schwarzpelze jedenfalls ließen keinen Stein auf dem anderen, weihten Altäre für ihre unheiligen Götzen und ritten auf feurigen Gebirgsböcken in die Schlacht. Ihr Treiben in unserer Heimat war so fürchterlich, dass kaum jemand überlebte, um die Namen ihrer Hexenmeister und Häuptlinge bis heute weiterzutragen. Und selbst, wenn sich noch jemand erinnert: Zu groß ist die Furcht, jene anzurufen und ihren rachsüchtigen Geistern einen Zugang zur diesseitigen Welt zu eröffnen.

Erst vor Elenvina wurden die Ramuchai, wie sich das grausame Schwarzpelzvolk aus den Bergen nennt, bezwungen. Sie sind so grausam, dass selbst die anderen Orks bis heute nichts mit ihnen zu tun haben wollen. Nicht einmal der Einheitsbringer, der Aikar Brazoragh, den die Schwarzpelze im Orkland als Auserwählten ihres Gottes verehren. Wir werden unsere Klingen scharfhalten, und wir werden jeden Ork jagen und erschlagen, dem wir begegnen. So halten wir es seit Jahrhunderten und so ist es gut!« (🐉 180)

—Stuaich Kleibock aus Udamans Sippe, Windhager Sippenkrieger, 1039 BF

verzweigten Altarme des Großen Flusses prägen das Alte Land. An von Feenkraft durchdrungenen Stellen sollen besonders mächtige Heilkräuter, aber auch das seltene Carlog zu finden sein. Saftige Wiesen und glitzernde Uferseen bieten zahlreichen Tieren und Ungeheuern Unterschlupf. Otter, Biber und zahlreiche Fischarten wie Karpfen, Angbarsche und Kettenhechte sowie Wasservögel leben in den Fluten und an den Ufern des Stroms. In den Auwäldern macht der Adel Jagd auf Hirsche und Wildschweine, während sich die Gemeinen mit Niederwild wie Rotpüscheln und Kaninchen begnügen müssen. Doch ungefährlich sind die Jagdausflüge im Alten Land nicht, durchstreifen doch einige Rudel Waldwölfe die Auen und sogar auf Bären kann man treffen.

**Weg & Steg:** Der bevorzugte Reiseweg im Alten Land ist der Lauf des Großen Flusses. Nicht immer ist jedoch klar, welchem Wasserlauf genau man folgen muss, so dass häufig Lotsen auf den Handelsschiffen Dienst tun. Sie wissen um befahrbare Altarme und die Gefahren des Hochwassers, das eine Fahrt schnell zu einer besonderen Herausforderung werden lässt. Vom nordmärkischen Zinnen aus quert regelmäßig eine Fähre den Fluss, sodass man sicher in das benachbarte Herzogtum übersetzen kann. Von Widdernhall führt der Schattengrundpass durch das Windhaggebirge bis nach Triveth an der Küste des Meeres der Sieben Winde. Ausgebauete Straßen gibt es nur auf der nordmärkischen Seite des Flusses, insbesondere die exzellente Reichstraße III. Alle anderen Routen sind kaum mehr als einfache Karrenpfade, die von den Rädern der Handelswagen oder den Hufen der Lasttiere geformt wurden. Solche Wege verschwinden schnell beim nächsten Hochwasser oder sind im Herbst und Frühling unpassierbar, wenn der Fluss über die Ufer tritt.

**Bewohner & Siedlungen:** Das Alte Land ist nur dünn besiedelt, obwohl es eigentlich fruchtbarer ist als die Küstenregion der Windhagberge. Die Übergriffe der Goblins und der Orkensturm der Ramuchai vor etwa 400 Jahren, der das Land in Trümmer legte, haben jedoch dafür





gesorgt, dass sich seither kaum neue Siedlungen gebildet haben. Verfallene Gehöfte, Ruinen und überwucherte Festungen bergen heute noch Spuren ihrer ehemaligen Bewohner, und auch die rondrianischen Theaterritter unterhielten hier Burgen, die jedoch lange verlassen sind. Die Altländer sehen es als Herausforderung, allen Widrigkeiten zu trotzen, und gelten als äußerst pflichtbewusste Lehnsleute. Eine angestammte Adelsfamilie hierzulande kann sich bedingungslos auf ihre Vasallen verlassen, und jeder Bauer, Hirte oder Fischer auf seinen Landesherrn. Wachsamkeit gegen jeden bepelzten Feind ist hier Tradition, daher haben sich viele Altländer in wehrhaften Dörfern zusammengeschlossen und sind sehr misstrauisch, was Durchreisende oder Fremde betrifft.

**Wirtschaft & Handel:** Im Alten Land lebt man vom Handel auf dem Großen Fluss, der Viehzucht und dem Ackerbau. Auch die Flussfischerei hat hier einen hohen Stellenwert, ebenso wie die Jagd, die erstaunlich freizügig gehandhabt wird. Mancher Adlige erlaubt den Vasallen sogar Wildschwein oder Hirsch zu erlegen, sodass die Töpfe stets reich gefüllt sind. Außer Kyndoch und Widdernhall jedoch gibt es keine echten Städte und so ist der Wohlstand der Region sehr überschaubar. Es gibt alles in allem wenig Reichtümer zu gewinnen, es sei denn, man sucht in den alten Ruinen aus bosparanischer Zeit oder dem Orkensturm.

## Die Muhrsape und das Delta des Großen Flusses

**Lage:** Das weitgefächerte Delta des großen Flusses am Meer der Sieben Winde beginnt südlich von Havena und reicht bis kurz vor Arvun.

**Bevölkerung:** etwa 3.000 im Umland; in Havena etwa 30.000, davon einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

**Wichtige Städte:** Havena, Wildwick

**Besonderheiten:** die Moorbург, Schloss Feenquell

**Handelsgüter:** Torf aus dem Umland; In Havena wird fast alles hergestellt oder gehandelt, was das Herz begehrt.

**Verkehrswege:** Das Meer und der Große Fluss mit seinen unzähligen Nebenarmen wird rege befahren. Einige Knüppeldämme führen zu den Dörfern in Havenas Umgebung.

Die Muhrsape, so nennen die Anwohner das Marschland, in dem die prächtige Hauptstadt Albernias liegt. Bis heute ist umstritten, ob das Wort aus dem Thorwalschen kommt und „Schwarzwasser“ bedeutet oder ob die Behauptungen stimmen, es sei Orkisch für „Mooraugenland“. Das Sumpfgebiet, in dem sich der Große Fluss in fünf Arme und unzählige Nebenarme aufspaltet, ist nur schwer überschaubar und kaum durch die Garden von Fürst, Markvogt und anderen Adligen zu kontrollieren. Moorbauern und Torfstecher haben hier ihr Heim und müssen bis aufs Blut schuften, um über die Runden zu kommen. Auch beim lichtscheuen Gesindel ist die Muhrsape als Rückzugsort beliebt, seien es Schmuggler oder die weitaus berüchtigteren Flusspiraten, die dank Ortskenntnis und flachbodigen Kähnen häufig Überfälle in der Region verüben. Auch als Brutstätte düsterer Kulte, die Orkgötter, Dämonen oder dunkle Feenwesen verehren, sind Flussdelta und Moorland berüchtigt.

**Flora & Fauna:** Das sumpfige Marschland bietet unzähligen unliebsamen Kreaturen eine Heimstatt. Neben giftigen Schlangen und Insekten leben hier auch Sumpffegel, Riesenspringegel und Zwergkrakenmolche. Auch Sumpfratten und affenartige Sumpfranzen machen die Gegend unsicher, und mit Irrlichtern und Moorleichen finden sich auch übernatürliche Kreaturen in der

### Die Moorburg und der Schmuggel

Grau, aber von grünen Flechten überwuchert, sind die kalten und nassen Mauern der Moorburg, dem sicherlich verrufensten Kerker Albernias, der nur wenige Meilen östlich von Havena an der Reichslandstraße liegt. Die gut bewachte Festung thront auf einer von Faulseen umgebenen Terpe, einem aufgeschütteten Hügel, den man mühsam dem Brackwasser abgetrotzt hat. Die hier Eingekerkerten müssen entweder Torf stechen oder die Knüppeldämme instandhalten, die Havena mit dem Umland verbinden. Kaum jemand überlebt die Torturen, die diese Arbeiten bedeuten, länger als fünf Jahre. Neben Halsabschneidern aus Orkendorf sitzen hier auch Adlige und selbst Hochadlige ein, denen der Fürst Verrat an Land und Krone vorwirft. Wo adligen Verrätern andernorts meist die Todesstrafe droht, schreckt man in Albernia vor diesem letzten Schritt oftmals zurück. Vielen Adelsfamilien sagt man nach, mit dem Feenvolk im Bunde zu stehen, und um dessen Zorn nicht auf sich zu ziehen, lässt man daher manchen Verrätern das Leben und sperrt sie lieber weg.

Schmuggel hingegen wird seit dem Bürgerkrieg nachlässiger geahndet, denn die Albernier und Windhager haben nicht vergessen, dass der Schattenhandel damals das Überleben sicherte. Einige Schmugglerkapitäne sind durch die Versorgung der notleidenden Bevölkerung im Krieg zu echten Volkshelden geworden. Manche alten Schmuggelpfade sind heute sogar zu Knüppeldämmen ausgebaut worden, während das lichtscheue Gesindel inzwischen auf andere Routen ausweicht. Wer jedoch in Havena mit verbotenen Alchimica oder gar Gift aufgegriffen wird, dem ist fast immer ein Aufenthalt in der Moorburg sicher.





Muhrsape, die den Menschen nach dem Leben trachten. Dafür kann man hier das Neckerkraut ernten, das gegen die Efferdsieche hilft, und es soll auch größere Vorkommen von Carlog geben.

**Weg & Steg:** Abgesehen von einigen meist mehr schlecht als recht befestigten Knüppeldämmen, die aus Havena ins Umland führen, gibt es in der Muhrsape und im Delta keine Wege. Der Untergrund ist zu unbeständig, um beständige Straßen anzulegen. Die Bewohner verlassen sich lieber auf Wasserwege, die sie zumeist mit flachbodigen Torfkähnen befahren, und die Kenntnisse der Sumpfgänger, die sich ihre Expertise jedoch teuer bezahlen lassen. Gefährlich sind vor allem Moorraugen und Faulseen, die schon so manchen Reisenden das Leben gekostet haben.

**Bewohner & Siedlungen:** Die Moorbauern sind misstrauisch und achten stets darauf, dass ihnen das Wenige, was sie zum Leben haben, nicht genommen wird. Die kleinen Siedlungen in der Muhrsape bestehen aus windschiefen Katen mit Reetdächern und sind meist von einer festen Palisade umgeben, um die Kreaturen des Nebels und des Moors abzuwehren oder um Schmugglern und Piraten das Leben schwerer zu machen.

Ansonsten ist die Muhrsape die Heimstatt vieler zwielichtiger Gesellen, vor allem der berüchtigten Flusspiraten.

Sie lauern im unübersichtlichen Sumpfland auf leichte Beute und ziehen sich weit in das unwirtliche Gebiet zurück, wenn Gefahr durch die Obrigkeit droht. Von Khorenas Bande weiß man, dass die Männer und Frauen sich bereits seit mehreren Jahrzehnten hier herumtreiben, ohne dass sie oder ihre Anführerin jemals dingfest gemacht werden konnten.



»Die Muhrsape? Davon habe ich gehört, aber die hat nichts mit Auen oder einem Bruchwald gemein. Mir behagt die Melodie dieses Ortes nicht. Im Brackwasser sollen Kreaturen lauern, die selbst mein Volk nicht mehr beim Namen kennt.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

**Wirtschaft & Handel:** Außer Torf und vereinzelt Gift- und Heilkräuter hat die Muhrsape nur wenig zu bieten. Die meisten Bewohner sind Moorbauern oder Torfstecher oder verdienen sich als Sumpfgänger und Lotsen ein Zubrot. Der Schmuggel mit dem Windhag und auch die Flusspiraterie sind für die skrupelloseren unter ihnen ein durchaus einträgliches Geschäft – vor allem, weil sich die Stadtgardisten Havenas nur selten einmal hinaus ins Delta wagen.

## Das Seenland

**Lage:** Das Seenland erstreckt sich nördlich des Großen Flusses bis zum nostrischen Seenland auf der Höhe von Lyngwyn (Küste).

**Bevölkerung:** 32.000, wenige Hundert Auelfen

**Wichtige Städte:** Altenfaehr, Nordhag, Yantiba-ir, Ylvidoch, Weidenau

**Besonderheiten:** abgelegene Auelfendörfer, Relikte der Hjaldinger, dichte Nebel und unregelmäßige Schwemmzeiten

**Handels Güter:** Fischereiprodukte, Salz, Torf und Viehzucht (Schafe, Rinder)

**Verkehrswege:** Großer Fluss, Küstenstraße, Reichslandstraße

Das Seenland ist ein weites, unwirtliches Land, das seinen Namen den zahllosen Teichen, Tümpeln, Seen und Bächen verdankt, die hier zu finden sind und die den Grund außerordentlich morastig machen. Im Norden geht das Seenland fließend in das nostrische Seenland über, wobei die Grenze etwa in Höhe des Yennalin-Sees zu verorten ist. Seine südliche Grenze wird durch den Großen Fluss gebildet. Zweimal am Tag drückt die Flut das Meerwasser bis weit ins Land hinein, und so sind viele Tümpel mit Brackwasser gefüllt. Erst im Landesinneren findet man Süßwasserteiche und -seen. In Küstennähe steht das Land sogar oft vollständig unter Wasser, wenn eine besonders



heftige Flut über die Region hereinbricht. Viele Gehöfte und kleine Dörfer werden daher auf sogenannten Terpen errichtet, künstlich aufgeschütteten Hügeln, die Mensch und Tier Schutz vor Efferds Gewalten bieten sollen.

Der wortkarge Menschenschlag, der hier lebt, sieht in vielen Gewässern Tore in die Anderswelt. Besonders im Herbst fürchten die Leute, dass Nymphen, Wasserbolde oder andere Wesen aus dem Nebel in die Welt treten und Jagd auf Fischer und Moorbauern machen. In der Tat gibt es hier viele Feentore, die in die unterschiedlichsten Feenwelten führen. Schon so manch unachtsame Bootsbesatzung fuhr im Nebel unabsichtlich durch ein solches Tor und kehrte nie wieder heim.

**Flora & Fauna:** Die Region wird durch die zahlreichen Seen und Bäche geprägt, von denen viele über kleine Zuflüsse mit dem Meer verbunden sind. Die Gewässer sind fisch- und krebereich, gerade in Küstennähe findet sich in Tümpeln auch mancher Meeresfisch. Die Ufer sind von Schilf, Rohrkolben und Kopfweiden gesäumt, große Waldflächen hingegen sind rar, nur auf einigen Anhöhen finden sich Birkenwäldchen oder größere Erlen. Wasservögel wie Enten, Reiher und Rallen sind häufig, und in Bächen und Seen gehen Fischotter auf die Jagd und Biber ihrem Tagwerk nach. Die Dämme der bepelzten Baumeister versperrern immer wieder plötzlich Flussläufe und sorgen für unpassierbare Wege und Überschwemmungen. Auch Feenwesen aller Art können häufiger beobachtet werden, seien es Forellen-Biestinger, verspielte Nymphen oder grimmige Krebsritter.

**Weg & Steg:** Da viele Seen durch Bäche und Kanäle miteinander verbunden sind, kann man die meisten Orte im Seenland auf dem Wasserweg erreichen. Fast alle Waren werden mangels ausgebauter Straßen und aufgrund des morastigen Bodens auf Booten transportiert. Aufgrund des dichten Nebels und der Gezeiten, die Wasser bis weit ins Seenland spülen oder es kurzzeitig trockenlegen, fahren die Menschen zumeist mit flachbodigen Kähnen, die gestakt oder gerudert werden. Diese Boote sind häufig mit kleinen Laternen am Bug versehen und oft kann man

komplizierte Signaltöne aus Hörnern vernehmen, die den Kundigen zu einer sicheren Anlegestelle leiten sollen. Manche Boote weisen auch verschlungene Bemalungen in Blautönen auf oder werden mit Weißdornzweigen behängt, um missliebige Feenwesen abzuschrecken.

**Bewohner & Siedlungen:** Die entlegenen Siedlungen bestehen häufig aus langgestreckten Häusern mit hochgezogenen Reetdächern, die zum Schutz vor der Flut auf Terpen errichtet werden. Nur selten besteht ein solches Terpendorf aus mehr als zwölf Häusern. Auch Palisaden oder Zäune errichtet man hier nur selten, schützt meist doch schon der morastige Boden und die abgelegene Lage gegen die meisten unerwünschten Besucher.

Die wenigen Festen des Seenlands sind eindrucksvolle Wasserburgen, und angeblich wurde keine von ihnen ohne die Zustimmung einer Fee errichtet. Dass nur wenige dieser Gebäude im weichen Grund versunken sind, gibt immer wieder Anlass zu Spekulationen. Manchen Familien sagt man nach, dass Opfer an den Herrn Efferd oder die Feen nötig seien, um ihr Heim zu erhalten. Aus alter Zeit sind sogar Menschenopfer überliefert.

Die Seenländer gelten als eigenbrötlerisch und schwermütig. Wer aber schon einmal eine Terpe besucht hat, und ihre durch Entbehrunge[n] zusammengeschweißte Gemeinschaft erlebt hat, wird diesen Wesenszügen sicherlich mit mehr Verständnis begegnen. Hat ein Gast bewiesen, dass er mit anpacken kann, kann er hier verlässliche Freunde fürs Leben gewinnen. Der Feenglaube vermischt sich im Seenland mit einer tiefen Ehrfurcht vor Efferd. Die örtlichen Bräuche bergen jedoch gerade für Fremde Fallstricke, denn was auf einer Terpe als gut und richtig angesehen wird, kann auf der nächsten bereits als großer Frevel gelten.

In den Tiefen des Seenlands verbergen sich auch die letzten verbliebenen Auelfendörfer Albernias. Sie sind meist abgelegen, denn die Elfen schätzen es nicht, wenn Menschen uneingeladen ihre Pfahlsiedlungen betreten. Eine davon soll daher sogar inmitten des Yennalin-Sees errichtet worden sein.





### Der Flussvater und sein Hof

»Unsere Truppe war guter Dinge, als wir über den Großen Fluss setzen wollten. Doch urplötzlich erschien ein mächtiger Strudel im trägen Strom, und unser Boot wurde rasch hineingezogen. Wir flehten Efferd um Gnade an, doch bald schon schlossen sich die Wasser über uns. Statt jämmerlich zu ertrinken fanden wir uns jedoch in einer mächtigen Grotte wieder, aus der bezaubernde Klänge drangen, ein lockendes Lied. Als wir der Melodie folgten, gelangten wir in einen gewaltigen Festsaal, dessen Pracht ich nur schwerlich beschreiben kann. So groß war sie, dass selbst der Rittersaal des Fürsten mehrfach in diese Halle passen würde! Die Decke war kaum auszumachen, so hoch spannte sie glitzernd und stets in Bewegung über uns. Mächtige Säulen aus glänzendem Perlmutter stützten das Gewölbe aus Wasser, und jenseits davon vermochten wir eine Landschaft auszumachen. Verschwommene Flussufer, Berge ... und in der Ferne ein prächtiges Schloss. Der Saal war zum Bersten gefüllt mit allerlei Fabelwesen, von denen man in den Liedern meiner Heimat singt, als habe sich hier der ganze Hof des ehrwürdigen Flussvaters versammelt.

Wir sahen Hunderte von neugierig blickenden Neckern, zahllose Schwärme von bunten Fischen, anmutige Nymphen, kecke Forellen-Biestinger und Schildkröten. Ja, sogar einige aufrecht gehende Flusskrebse standen stolz wie Bredenhager Ritter Spalier. Und dann sahen wir ihn, den Flussvater selbst. Ganz in der Mitte des Raumes stand er, ungerührt und umgeben von blauhäutigen Neckern mit Dreizacken. Groß wie ein Riese war er, mit Muskeln wie aus blauem Marmor und einem wallenden Bart gleich einem schäumenden Wasserfall. Sein Haupthaar war so grau und dicht wie die Nebel Havenas. Sein Blick hellte sich mit einem Mal auf, als er unser gewahr wurde, und seine Lippen verzogen sich zu einem milden Lächeln. Dann erhob er seine dröhnende Stimme und sprach: »Willkommen in meinem Reich, Sterbliche! Als dann, spielt auf! Man hat mir nur Gutes über eure Kunst zugetragen.«

Erleichtert nahm ich die Laute von der Schulter – denn spielen, das kann ich, mein Freund!«

—Larric Rothair, Zauberbarde, 1039 BF

**Wirtschaft & Handel:** Ackerbau kann in der Brackwasserregion des Seenlandes kaum sinnvoll betrieben werden und Salzfelder finden sich ausschließlich in unmittelbarer Küstennähe. Viele Moorbauern haben sich daher auf die Schafzucht verlegt, und Lamm- oder Hammelfleisch wird häufig zu schmackhaften Eintöpfen verarbeitet. Weiter im Landesinnern werden auch Rinder gehalten. Weit ertragsreicher ist der Fischfang, der

allerorts mit Reusen und Netzen betrieben wird. Efferds Gaben sind hier reichlich zu gewinnen, und so bilden auch Krebse, Muscheln oder Seeschnecken die Grundlage für köstliche Suppen und Pfannengerichte.

Weiter im Inland ist auch die Torfgewinnung verbreitet. Auf flachen Kähnen wird Torf aber auch in andere Regionen Albernias transportiert oder kommt dort, wo Holz eher Mangelware ist, auch als Bau- und Brennmaterial zum Einsatz.

## Die Windhagberge

**Lage:** Das schroffe Bergmassiv liegt zwischen Küste und dem Alten Land am Großen Fluss und reicht südlich von Kellun und Muhrsape bis zum Kap Harben unterhalb von Harpenstein.

**Bevölkerung:** 15.000 Menschen, dazu rund 2.000 Bewaffnete und Seeleute in Harben; etwa 600 Goblins, 400 Orks und 300 Grolme

**Wichtige Städte:** Harben, Harpenstein, Kaltstetten, Kellun, Schattengrund, Triveth

**Besonderheiten:** Sippenverbände in den Bergen, Kriegshafen des Mittelreichs in Harben, zahlreiche namenhafte Berggipfel, viele Westwinddrachen

**Handelsgüter:** Salz, Flachs, Fischerei, Alchimica (Alaun, Kreide, Drachenschuppen etc.)

**Verkehrswege:** Meer der Sieben Winde, Klippenstraße, Schattengrundpass

Die Windhagberge erheben sich schroff und abweisend an der Küste des Meers der Sieben Winde. Weiß und unnahbar müssen die zerklüfteten Steilklippen aus Kalk und Kreide den ersten Siedlern erschienen sein, als sie vor Jahrhunderten vor der Küste kreuzten. Es ist eine raue und unwirtliche Bergregion, über die beständig der Beleman weht, der sich hier häufig zu regelrechten Stürmen auswächst. Viele der Gipfel tragen eindrucksvolle Namen, wie das mächtige Sturmhorn,

über dem sich ungewöhnlich häufig Gewitter zusammenziehen. Andere wie die Drachenzinne sind nach ihren geflügelten und geschuppten Bewohnern benannt, denn von hier aus steigen Westwinddrachen auf, deren Schatten Angst und Schrecken unter den Küstenbewohnern verbreiten.

Die wenigen Orte des Windhag liegen entweder an der Küste oder im Süden des Massivs, wo der Schattengrundpass eine der wenigen Möglichkeiten ist, das Gebirge einigermaßen sicher zu bezwingen. Harben, der Kriegshafen des Mittelreichs, muss als eine der bestbefestigten Städte Aventuriens gelten und man sagt ihr nach, unbezwingbar zu sein. In den Bergen leben alte, teilweise zerstrittene Sippen, die unter allen Umständen ihre Unabhängigkeit bewahren wollen. Daher kommt es immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Windhager Sippenkriegern auf der einen Seite und Adligen und Offizieren der Reichsarmee auf der anderen, die ihre Herrschaft sichern wollen.

**Flora & Fauna:** Schroffe Kalkfelsen bestimmen das Gesicht des Windhag, deren Höhenzüge meist nur karg bewachsen sind, weil so häufig die Winde darüber fegen. Die Vorgebirge sind jedoch mit dichten Bergwäldern bedeckt, in denen sich Gebirgsböcke und verwilderte Schafe und Ziegen tummeln. Die Gewässer sind fischreich und es gibt zahllose Krebstiere, die an den steinigen Stränden und Felsen Zuflucht suchen.



### Pyrdacors Erzfrevel

»Die Bingen und Minen im Westen der Sturmberge wurden vor langer Zeit errichtet und tief ins Gestein getrieben. Reichlich Silber und Gold boten die Stollen, aber dank Angroschs Segen auch gutes Eisen und viele kostbare Edelsteine. Die Sippen des Westens wuchsen und gediehen im Herzen der Berge. Dann jedoch wurde der Goldene Drache, der verderbte Prdrax, auf die Sturmberge aufmerksam und auf die Reichtümer, die es hier zu gewinnen gab. Erfüllt von drachischem Neid und brodelndem Hass, sandte er seine geschuppten Diener aus. Mit Drachenfeuer und Sternenkraft kamen sie über die Bingen der Angroschim, um die Berge am Meer für ihren Herrn in Besitz zu nehmen. Aber auch wenn viele unserer Brüder und Schwestern im Kampf gegen die Drachenbrut vergingen, gelang es den Angreifern nicht, die Tore ihrer Bingen zu zerschmettern und ins Herz der Berge vorzudringen.

Der Zorn des Drachen wuchs ins Grenzenlose, und dann fasste er einen fürchterlichen, lästerlichen Plan, wie ihn nur das

Karfunkelherz eines verdammten Schuppenwesens ausbrüten konnte. Mittels seiner verdorbenen Zauberei raubte er dem Sturmgebirge am Meer die Kraft des Erzes. Jeder Stein der Berge gab seine Essenz, die der Drache sammelte und sammelte, bis ihnen kein reines und gutes Erz mehr innewohnte. Dann zwang Prdrax es in eine lästerliche Form und erweckte es zum Leben. Erfüllt vom Hass ihres Schöpfers, waren diese Wesen aus Eisen und Stein, und der Drache sandte sie aus gegen jene tapferen Angroschim, die in den Bingen ausgeharrt hatten. Unaufhaltsam überrannten seine Kreaturen die Stollen der westlichen Klans und erschlugen ohne jede Gnade alles, was ihnen in den Weg trat.

Dies aber entfachte den heißen und gerechten Zorn Angroschs, unseres Schöpfers. Göttliches Feuer ließ er in die Köpfe der Drachen am Himmel fahren, sodass sie vor Schmerz wahnsinnig wurden. In ihrem sinnlosen Wüten fielen alle Sklaven des Prdrax übereinander her, und so konnten die letzten Sturmbergzwerge nach Osten entkommen.«

—aus einer alten Überlieferung der Zwerge

Der Himmel über den Bergen gehört den Westwinddrachen, die von hier aus zu ihren Beutezügen in Luft und Wasser aufbrechen und häufig erst am Abend zu ihren Horten zurückkehren. Adler mit gewaltigen Krallen durchmessen hoheitsvoll die luftigen Höhen, wahnsinnige Harpyien sind zahlreich im Windhag, und der Legende nach soll auch Emmeran, der Tierkönig der Möwen, hier seinen Krieg gegen diese Wesen austragen.

Mehrere Goblinsippen haben sich in die südlichen Windhagberge zurückgezogen und wachen dort eifersüchtig über ihr Land, und auch die Orks des Ramuchai-Stammes leben in den Bergen und gehen regelmäßig auf Raubzüge. Es gibt zudem einige Grolmenfamilien, die sich in verlassenen Zwergenstollen eingeknistet haben. Viele Höhlen und Grotten des Windhag werden von bleichen, blinden und hungrigen Wesen bewohnt, und einige Bergseen sollen so klar und kalt sein, dass man an ihrem Grund ein gut geschütztes Feentor vermutet.

**Weg & Steg:** Wer in den Windhagbergen reist, hat es am

leichtesten, wenn sein Ziel an der Küste liegt. Jedes noch so kleine Dorf hat hier einen Hafen oder eine einfache Anlegestelle am Strand. Große Schiffe jedoch können außer in Harben nur vor der Küste ankern. Von Triveth aus führt die von Kreidestaub weißgefärbte Klippenstraße, eine solide ausgebaute Landstraße, nach Süden bis ins liebfeldische Nervuk und von dort weiter nach Grangor.

Deutlich schwieriger wird das Vorankommen in den Bergen, denn hier gibt es zwar einige gangbare Pfade, diese sind aber ohne ortskundigen Führer schwer auszumachen und häufig nur den dort ansässigen Sippen bekannt. Der Schattengrundpass ist der einzige gangbare Weg aus dem Alten Land an die Küste. Er ist zwar nicht einfach zu überqueren und weist viele komplizierte Passagen auf, wird aber dennoch häufig von Wanderern und sogar Fuhrwerken genutzt, deren Räder den schmalen Pfad überhaupt erst geformt haben. In einigen zerklüfteten Schluchten können Fuhrwerke einander nicht passieren oder wenden, sodass ein Fuhrmann oft zähneknirschend zurücksetzen muss.





### Die Ramuchai

Die Ramuchai sind ein Orkstamm, der noch heute die Windhagberge unsicher macht, weswegen sie oft auch Windhag-Orks genannt werden. Sie gelten als Räuber und Wegelagerer, weswegen das Verhältnis zu den Menschen extrem angespannt ist. Dennoch heißt es, dass einige der Windhager Sippen mit den Schwarzpelzen sogar Handel treiben.

Bereits vor der Ankunft der güldenländischen Siedler hatten die Ramuchai sich einst am Großen Fluss niedergelassen. Das Klima war milder als in ihrer ursprünglichen Heimat, dem Orkland, und das Alte Land erwies sich als fruchtbar mit reichlich Jagdwild gesegnet. Das wachsende Bosparanische Imperium ging jedoch mit militärischer Härte gegen die Schwarzpelze vor, und alte Quellen berichten sogar von Orksklaven, die für ihre menschlichen Herren die Felder bestellten. Als sich die Ramuchai erhoben und weitere Schwarzpelze von Norden ins Reich strömten, war es schließlich Selma Bragold, die später

zur ersten Fürstin Albernias ernannt wurde, die die Orks 705 v. BF zurückschlug. Die Ramuchai zogen sich in Unwirtlichkeit der Berge zurück und machten erst wieder von sich reden, als ihr Feldzug sie während des Zweiten Orkensturms 600 BF quer durch das Alte Land bis kurz vor die nordmärkische Hauptstadt Elenvina führte.

In einigen Dingen hat sich das Weltbild der Ramuchai aufgrund der jahrhundertelangen Isolation von dem ihrer Artgenossen entfernt. Sie verehren ihren Hauptgott, der im Orkland als Sonnenstier Brazoragh angebetet wird, unter dem Namen Brass'aragh und in Gestalt eines mächtigen Widders. Ob dies an den im Gebirge zahlreich vorkommenden Gebirgsböcken liegt oder ob es auf das Zusammentreffen mit einem Hexenzirkel zurückzuführen ist, der sich dem widderköpfigen Gott Levthan verschrieben hatte, bleibt im Dunkel der Geschichte verborgen. Die Ramuchai jedenfalls reagieren mit großem Unverständnis auf Fragen nach der Gestalt ihres Gottes. (🐉 180, 184)

Der eigentliche Pass ist 12 Meilen lang und durchschneidet als tiefe Klamm die Berge. Daher kommt auch sein Name, denn selbst zur Mittagsstunde fällt kaum Licht hinein. Steinschläge, Gerölllawinen und ausgespülte Wegstücke sind keine Seltenheit und es kann vorkommen, dass sich urplötzlich ein Gebirgsbach wie ein Wasserfall über den Weg ergießt. Im Winter oder bei plötzlichem Schneefall müssen Reisende oft wochenlang warten, bis der Pass wieder gangbar ist.

**Bewohner & Siedlungen:** An der Küste, vor allem in den größeren Ortschaften wie der Festungsstadt Harben, leben vorrangig Mittelreicher, meist Seesoldaten und altgediente Kämpen der Flotte. Seit der Ernennung von Cusimo Garlischgrötz zum Markgrafen kommen häufiger auch Grangrier aus dem Horasreich in den Windhag, was für Spannungen zwischen altem Adel und zugezogenen Offizieren sorgt. Im Gebirge leben die Menschen in weitverzweigten Sippenverbänden, denen unterschiedliche Familien angehören. Ihre Dörfer liegen gut versteckt in den Bergen und

bestehen oft nur aus einem Festen Haus und einigen kleineren Bruchsteinhütten. Die Bewohner der Berge sind stolz und unbeugsam und Fremden gegenüber meist abweisend, erweisen sich aber als herzliche und treue Verbündete, wenn sie erst einmal Freundschaft geschlossen haben.

**Wirtschaft & Handel:** In den Bergen werden Steinsalz und Alaun gebrochen und beste Kreide abgebaut. Dies sind zugleich die Haupthandelsprodukte der erarmten Region. Neben zahlreichen Steinbrüchen für Kalk und Kreide gibt es auch einige wenige, in denen Pyrit vorkommt, aus dem Schwefelsäure und ein minderwertiges Gebrauchseisen gewonnen wird. Die Holzfällerei in den Bergwäldern ist ebenfalls ein wichtiger Erwerbszweig, besonders für die Instandhaltung der mittelreichischen Westflotte. An der Küste wird ausgiebig Fischerei betrieben, und auch Vogelfang und Eiersuche können ganzen Dörfern das Überleben sichern. Andere Erwerbsquellen sind außerdem der Schmuggel über die geheimen Bergpfade der Sippen des Windhag sowie Piraterie und Strandräuberei an der schroffen Kreideküste.

## Das Winhaller Land

**Lage:** Das Winhaller Land grenzt direkt an das Königreich Nostria und wird im Norden und Osten durch den Tommel begrenzt. Zum größten Teil vom Farindelwald bedeckt, reicht es im Westen bis Tommeldomm, im Süden bis zum Örtchen Aran.

**Bevölkerung:** 25.000

**Wichtige Städte:** Aran, Fairnhain, Ortis, Tommeldomm, Winhall

**Besonderheiten:** Farindelwald, Roter Wald, Grab der Selma Bragold, Grab des Schwertkönigs in Fairnhain

**Handelsgüter:** Flachs, Getreide, Holz (teilweise aus Nostria oder Fallholz aus den Ausläufern des Farindels), Felle und Pelze (teilweise aus Nostria)

**Verkehrswege:** Tommelstraße, die Flüsse Tommel und Gemhar sowie die Albernische Straße in Nostria

Als Winhaller Land wird die Region rund um den mysteriösen Farindelwald und die Reichsstadt Winhall bezeichnet. Das Leben der Menschen wird von den Gesetzen der Natur und der Abgeschiedenheit geprägt, denn der Wald holt sich schnell zurück, was er verloren hat, und die Gegend gilt als gefährlich und unüberschaubar. Menschliche Ansiedlungen, Straßen und Burgen finden sich bis in die fruchtbaren Tommelauen und an den Nebenflüssen des Stromes. Wer jedoch im Wald überleben will, der lebt im Schatten einer Burg oder im Schutz einer Palisade. Vielerorts hausen Dryaden und andere Feenwesen in den Bäumen und haben eigene Gesetze aufgestellt, an welche die Menschen sich zu halten haben, wollen sie nicht den Zorn der Feen erregen. So sind an vielen Orten der Holzschlag, aber auch das Jagen verboten. Selbst der Adel hält sich an ein solches Jagdverbot, wenn es einmal ausgesprochen wurde.





Es wird aber in Grenznähe gerne auch auf nostrischer Seite oder im Grenzland gejagt, Gemeine gehen in den Flussauen auf die Pirsch nach Federvieh, Biber oder Fischotter. Götterverehrung und Feenkulte verschwimmen mancherorts, sodass man Schreine finden kann, an denen Zwölfgöttern und Feen gleichermaßen Geschenke dargebracht werden. Ehrfurcht und Furcht vor dem Übernatürlichen gehen oft Hand in Hand, und so versuchen sich einige Siedlungen mit Weißdornhecken gegen die Geister des Waldes zu schützen (siehe auch Seite 96).

**Flora & Fauna:** Das Winhaller Land ist fast zur Gänze von dichten Wäldern aus Buchen und Eichen bedeckt, den Ausläufern des Farindelwalds. Es finden sich immer wieder auch Nadelgehölze oder lichtere Birkenhaine, und nur in den Tommelauen gibt es ausgedehnte

Äcker, Weiden und Obsthaine. Viele Bäume werden von Dryaden bewohnt, und auch andere Feen und Biestinger verstehen sich als Herren und Hüter des Waldes, deren Geboten selbst der Adel Folge leistet. Hirsche, Wildschweine und sogar Bären leben im Dickicht, werden aber nur dort gejagt, wo die Feen es nicht ausdrücklich untersagt haben. Auch Wölfe sind zahlreich im Winhaller Land, und Geschichten kursieren von mehreren großen Rudeln Waldwölfen. In einigen Dörfern erzählt man sich zudem Legenden von Menschen, die bei Vollmond selbst zu Wölfen würden.

Die Flüsse sind fischreich, vor allem Barsche, Hechte und Aale werden hier gefangen. Biber und Fischotter tummeln sich in den Wassern, und auch die Vogelwelt ist vielfältig. Bussarde und Adler ziehen ihre Bahnen am Himmel, und vor allem fällt die hohe Anzahl an Rabenvögeln ins Auge. Besonders Krähen sind hier mitunter eine echte Plage.

**Weg & Steg:** Die meisten Reisen im Winhaller Land werden auf Tommel und Gemhar unternommen, und auch viele Waren werden mit dem Schiff transportiert. Bei Fairnhain überspannt eine Brücke den Tommel, die große Schiffe an der Weiterfahrt hindert. Kleinere Boote können passieren und stoßen erst an der Winhaller Furt mit der Zollbrücke und den mächtigen Torhäusern auf ein Hindernis. Nachen und kleinere Kähne können von hier jedoch den Fluss weiter bis nach Aran befahren. Über den Gemhar führt ebenfalls eine Brücke, die der örtliche Baron kontrolliert und instand hält.

Bei Reisen zu Land ziehen die meisten Leute die Albernische Straße auf nostrischer Seite vor und reisen ansonsten auf dem Tommelweg, der als Verlängerung bis nach Bockshag oder über Aran bis Honingen führt. Ansonsten sind gut ausgebaute Wege eher Mangelware, wie der Karrenweg von Winhall aus eindrucksvoll beweist. Am südlichen Tommelufer führt er etwa 30 Meilen gen Westen, bevor er inmitten des Waldes einfach endet.

**Bewohner & Siedlungen:** Die meisten Siedlungen der Gegend liegen an Tommel oder Gemhar und sind in der Regel mit einem kleinen Hafen ausgestattet, über den Handel betrieben wird. Niedrig gebaute Häuser aus Feldsteinen mit Dächern aus Grassoden sind typisch, da es kaum jemand wagt, Holz im Farindel zu schlagen. Viele Siedlungen werden von Weißdornhecken gerahmt, sodass man besonders vereinzelte Häuser in der Dämmerung leicht übersehen kann, wenn man auf der Suche nach einem Nachtlager ist.

Die mit Abstand größte Stadt der Region ist Winhall, das vor allem als Stammsitz der Familie Conchobair und Heimat des legendären Schwertkönigs Raidri bekannt geworden ist.

Während die Winhaller an den Reiserouten Fremden durchaus aufgeschlossen begegnen, werden sie argwöhnischer, je weiter man ins Landesinnere vordringt. Hier blühen vielerlei Feenkulte und man hängt seltsamen Aberglauben und Bräuchen an, die sich meist um den Wald und seine übernatürlichen Bewohner drehen. Gemein ist jedoch allen Städten, Dörfern und Adligen eine tiefe Abneigung gegen die Orks, die erst in jüngerer



### Das Grab von Selma Bragold

»Auf den Feldern von Barras Gorbäl, einer Wiesenlandschaft in der Baronie Aiwiallsfest, liegen nahe des Farindelwaldes ein halbes Dutzend Hügelgräber. Beeindruckend sind diese Gräber, denn aus der flachen Wiese ragen sie steil empor und sind zu dem baumbestanden, sodass man sie weithin erkennen kann.

Die Lieder sagen, dass hier die Gefährten und Streiter der ersten Fürstin Albernias bestattet sind, der legendären Selma Bragold. Genau an diesem Ort muss im Jahre 705 v. BF die große Schlacht zwischen Orks und Menschen getobt haben, über die es keine gesicherten Aufzeichnungen gibt. In dieser grausamen Schlacht jedoch gelang es den menschlichen Streitern, die Schwarzpelle endgültig aus Albernia zu vertreiben und über den Tommel nach Norden zu jagen. Selma Bragold wurde so zur großen Befreierin, und ihr Freiheitswille ist Legende.

Es wird berichtet, dass die spätere Fürstin in einer Schlacht so schwer von schwarzem Orkenstahl verletzt wurde, dass sie noch auf dem Feld ihr Leben aushauchte. Die Priester, die Selma Bragold begleiteten, sollen sie im nahen Farindelwald mit Billigung der Fee beigelegt haben. Und tatsächlich lag in den Ausläufern des Farindelwaldes das Traviakloster Barras Gorbäl im grünen Zwielicht verborgen.

Viele Geschichten über geheime Schätze und verborgene Geheimnisse kursierten in der Bevölkerung über diesen Ort. Der Hass, mit dem die Orks im Jahr 1026 BF auf das Kloster eindrangen und es schließlich dem Erdboden gleichmachten, schien diese Annahmen zu bestätigen.

Lange blieb die Ruine in den Tiefen des Waldes verschollen, dann jedoch wollte der Graf von Winhall das Kloster wiedererrichten und fand Unterstützung bei der Kirche des Raben. Als es ihnen gelang, die Gebetshalle des Klosters vor einigen Jahren einzuweihen, da wurde die Legende zur Gewissheit. Tatsächlich liegt unter der Gebetshalle in einem alten Kellergewölbe das Grab der sagenumwobenen ersten Fürstin verborgen. Eine kostbare Bibliothek soll dort ebenfalls gefunden worden sein, die vielleicht in den kommenden Jahren Licht ins Dunkel zu bringen vermag. Von Feenwissen, das hier niedergelegt sein soll, munkeln die einen, von düsteren orksischen Geheimnissen wiederum andere.

Es steht zu vermuten, dass der Winhaller Graf das Kloster zu einer Pilgerstätte machen wird, aber ich bezweifle, dass allzu viele den gefährlichen Weg in den Farindelwald auf sich nehmen werden.«

—Laric Rothair, Zauberbarde, 1039 BF

Vergangenheit mit vereinten Kräften und unter hohem Blutzoll zurück über den Tommel getrieben wurden.

Seit Jahrhunderten liegt die Herrschaft im Winhaller Land fest in den Händen alter Adelsfamilien, denen Ritterlichkeit ein hohes Gut ist. Da diese Altadligen sich zu meist darauf verlassen können, dass ihr nächster Lehnsherr weit entfernt lebt und sich kaum für ihre Belange interessiert, können sie oft schalten und walten, wie es ihnen beliebt. Der Anteil höriger Bauern ist erstaunlich hoch, und viele Adelssprösslinge lassen es einen deutlich spüren, wenn man unter ihrem Stand ist.

**Wirtschaft & Handel:** Das Winhaller Land ist bei weitem nicht so ergiebig wie das Honinger Land und die Ernten fallen häufig dürrtig aus, obwohl am Tommelufer Flachs und Getreide gut gedeihen. Flachsfaser und Fischereierzeugnisse werden rege gehandelt. Pelze und Wildbret werden häufig nur außerhalb des Farindel erjagt, gelegentlich sogar jenseits der Landesgrenze in Nostria. Holz wird meist als Fallholz gesammelt, als Importware gehandelt oder mit Einverständnis der Fee geschlagen. Der Handel mit dem benachbarten Nostria ist schwunghaft und oft fühlt man sich den nostrischen Tommelländern näher als den Honingern oder gar den Havenern.

## Städte und Dörfer der Siebenwindküste

### Abilacht, die Alte

»Geduldig und fleißig sind sie hier. Ich denke, Väterchen Angrosch mag diese Stadt. Es gibt sicher gute Gründe, warum dieser Menschenheilige Rhÿs so feine Beschläge schmieden konnte.«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied, 1039 BF

»Alrik weint und Abi lacht, den Spruch kann ich nicht mehr hören! Wir handeln mit vielen Dingen und unser Fleckvieh ist weithin berühmt. Unter Ingerimms Huld werden wir noch ganz andere Sachen vollbringen, also hör endlich auf, dich über uns lustig zu machen!«

—ein ungenannter Abilachter Schmied, 1038 BF

**Region:** Albernia, Grafschaft Honingen

**Einwohner:** 1.600

**Herrschaft:** Reichsstadt unter dem nur der Kaiserin verpflichteten Stadtmeister (derzeit Brin Nalwyn)

**Tempel:** Ingerimm, Travia



**Handel & Gewerbe:** an wichtigen Verkehrswegen gelegene Handelsstadt mit Stellmachereien, Huf- und Waffenschmieden, Sattlern und vielen weiteren Handwerken; Zahlreiche Pilger kommen in die Stadt, um das Geburtshaus des Ingerimmheiligen Rhÿs zu besuchen.

**Besonderheiten:** Kaiser-Yulag-Platz mit dem Burgfelsen und Burg Abilacht, Höhlentempel des heiligen Rhÿs (wichtiger Ingerimmtempel), Geburtshaus und Werkstatt von Rhÿs dem Schnitter

**Stimmung in der Stadt:** Der Handel und die günstige Lage an Reichstraße und Reichslandstraße haben der Stadt Wohlstand beschert, und man ist stolz darauf, dass man zu den Reichsstädten gehört, die direkt der Kaiserin verpflichtet sind.

**Die Stadt im Spiel:** In Abilacht bekommt man Handwerkserzeugnisse bester Qualität, und immer wieder suchen Händler nach kräftigen Händen oder Geleitschutz. Besonders die Grobschmiede, die in der Tradition des Heiligen Rhÿs fertigen, sind immer auf der Suche nach besonderen Stahl. Seit dem Sternenfall sind besonders Sternenmetalle heiß begehrt.



Abilacht ist eine der ältesten Städte Albarnias und kann auf eine über 1.700-jährige Geschichte zurückblicken. Umgeben ist Abilacht von saftigen Weiden, auf denen die Rinder grasen, für welche die Stadt berühmt ist: das Abilachter Fleckvieh. Die Stadt wird von einer Stadtmauer mit drei mächtigen Toren, dem **Havener Tor (01)** im Westen, dem **Honinger Tor (02)** im Nordosten und dem **Kyndocher Tor (03)** im Süden geschützt.

### Stadtrundgang

Einstöckige Häuser aus Fachwerk bestimmen das Stadtbild, und es finden sich viele Schänken und Gasthöfe, denn die Reichsstraße III bringt viele Besucher in die Stadt. Vor allem entlang der Reichslandstraße nach Havena, die am zentralen *Kaiser-Yulag-Platz* beginnt, gibt es viele gastfreie Häuser. Am **Yulag (G01)** (Q4/P4/S14) kehren bevorzugt Händler und andere Reisende ein. Auch die saubere und preiswerte Herberge **Travi-as Nachtruh (G02)** (Q3/P2/S12) gegenüber des **Travi-atempels (T01)** ist eine beliebte Unterkunft.

Östlich des *Kaiser-Yulag-Platzes* erhebt sich der 15 Schritt hohe Burgberg, auf dem die trutzige **Burg Abilacht (04)** über die Stadt wacht. Am Fuße des Bergs hat die **Garnison der Abilachter Reiterei (05)** Quartier bezogen, in der zwei Schwadronen leichte Reiterei untergebracht sind. Auf der anderen Seite ist das noble Hotel **Burgstube (G03)** (Q5/P5/S24) an den Berg gebaut.

In einer Höhle des Burgfelsens liegt der **Ingerimmtempel (T02)**, einer der wichtigsten in Aventurien. Hier verehrt man den Heiligen Rhÿs den Schnitter, der als Patron der Grobschmiede gilt. Etwa eine Meile außerhalb befinden sich auch das **Geburtshaus des Heiligen Rhÿs (06)** und seine ehemalige Werkstatt. Der alte Gutshof ist heute ein beliebtes Ziel für Pilger und wandernde Gesellen. In der ehemaligen Scheune ist die Esse untergebracht, und auf dem ganzen Gelände kann man Rhÿs' Arbeiten bewundern. Vor allem am 19. Ingerimm, dem Tag, an dem der Heilige sich einst nach dem Untergang

Havenas der Schmiedekunst zugewandt haben soll, herrscht hier großer Andrang. Nahe dem Havener Tor liegt die Gaststätte **Pilgerruh (G04)** (Q3/P3/S30), in der viele fromme Wallfahrer einkehren.

In zwei Stellmachereien, deren Besitzer einander spinnefeind sind, werden Kutschen und Handelskarren hergestellt und repariert. Eine davon liegt an der Reichslandstraße, die andere im Süden nahe der Reichsstraße. Überall in der Stadt gibt es Krämer und Ausrüster, bei denen man Proviant und Alltagsbedarf erwerben kann. Des Weiteren gibt es mehrere Käsereien, in denen vornehmlich ein regionstypischer Magerkäse hergestellt wird, der Abilachter Stinker.

### Altenfaehr

Das Dorf **Altenfaehr (EW 600)** am Großen Fluss kam ursprünglich durch eine Fähre zu seinem Namen. Sie verband die Mark Havena mit den Baronien des Windhag, bis der Fluss eines Tages sein Bett wechselte und Altenfaehr sich an einem toten Seitenarm wiederfand. Erst seit es durch einen Kanal wieder mit dem Fluss verbunden ist, geht es mit Altenfaehr dank der Handwerker und Händler, die sich hier niedergelassen haben, wieder bergauf. Damit das auch so bleibt, wird im Efferdtempel mit seinem Flussvaterschrein rege gespendet.

Weitbekannt ist auch der bunte Fährmarkt, der jeden Wassertag stattfindet und mit seinen Attraktionen viele Besucher aus dem Umland anzieht.

### Aran

**Aran (EW 690)** ist ein Holzfällerdorf an der Tommelstraße nördlich von Honingen und der größte Ort in der Baronie Niamor. Die meisten Bewohner betreiben Landwirtschaft und Viehzucht. Die ansässigen Holzfäller verrichten in den umliegenden Wäldern ihre Arbeit, viele meiden dabei aber abergläubisch die Ausläufer des Farindelwalds.







Ein Großteil des geschlagenen Holzes wird auf Flößen über den Tommel nach Winhall verschifft. Im kleinen Hafen der Ortschaft ankert auch eine Fähre, die Reisende an das Gratenfelder Tommelufer transportiert.

### Arvun

**Arvun (EW 600)** ist ein beschaulicher Handelshafen südlich der Muhrsape. An der Grenze zur wilden Baronie Fuxwalden gelegen, bietet es seinen Einwohnern ein sicheres Einkommen durch Handel, Landwirtschaft und Fischerei. Dank seines Hafens erreichen viele kleine Küstensegler den Ort, sodass hier auch erstaunlich viele Waren von außerhalb zu erstehen sind. Da Arvuns Lage den Handel verbotener Waren sehr begünstigt, hat das Fürstenhaus ein Dutzend Seekrieger vor Ort stationiert, die mit kleinen und wendigen Kuttern Jagd auf Schmuggler machen.

### Bockshag

In der Stadt **Bockshag (EW 800)** kreuzen mehrere wichtige Handelswege, und so kommen häufig Reisende vorbei. Der Ort untersteht direkt der Krone in Havena und wird von einem Bürgermeister verwaltet, der von der Bürgerschaft gewählt wird. Herr des Umlandes ist der Baron von Bockshag aus dem Hause Llud, der seit dem Bürgerkrieg einen nicht zu unterschätzenden Einfluss in der Stadt genießt und hier ein prachtvolles Stadthaus unterhält.



In der Stadt steht einer der größten Rondratempel Albernias. Von wirtschaftlicher Bedeutung sind die Töpferei, das Zuckerbäckerhandwerk und natürlich das hier gebrauchte Bocksbeer, das in allen örtlichen Tavernen ausgeschenkt wird. Es heißt, dass die Stadt einen Bund mit dem löwenköpfigen Feenwesen Oloborosso eingegangen ist, und verpflichtet ist, ihm gegen seine Feinde beizustehen.

### Bredenhag

Das Dorf **Bredenhag (EW 900)** liegt an der Straße von Seshwick nach Nostris. Obwohl Bredenhag seit Jahrhunderten Grafensitz ist, hat der Ort kein Stadtrecht, und auch der Markt findet nur einmal im Mond statt. Während des Bürgerkriegs wurde die Ortschaft mit Gräben und einer starken Palisade umgeben und die gräfliche Zwingburg stark erweitert. Alle Katen außerhalb wurden niedergebrannt und durch ärmliche Baracken innerhalb der Befestigungen ersetzt. Erst langsam kehrt wieder eine gewisse Normalität in den alten Ortskern mit seinen einfachen, von Grassoden gedeckten Feldsteinhäusern ein.

Die meisten Bredenhager sind Bauern oder Viehzüchter. Der Holzeinschlag, der früher einen gewissen Wohlstand brachte, ist heute bei Todesstrafe verboten, um sich mit den Feen gut zu stellen. Einige Bredenhager bauen Flachs zur Leinenherstellung an, doch nur selten kommen Händler vorbei, die ihnen diese Ware abnehmen.



## Fairnhain

In der gleichnamigen Baronie am Tommelufer liegt **Fairnhain (EW 800)**, in dessen Flusshafen stets einige Schiffe vertäut sind. Hier führt eine Brücke über den Fluss, welche die Tommelstraße mit der Albernischen Straße in Nostria verbindet. Die Geweihte des kleinen Perainetempels kümmert sich um alle Peraineschreine der Baronie und ist daher häufig unterwegs. Das malerische Schloss der Barone liegt außerhalb des Dorfes, ebenso wie die kleine Insel in einem nahegelegenen See. Sie beherbergt das Grab des berühmten Schwertkönigs Raidri Conchobair, das gerne von allerlei Schwertvolk aufgesucht wird, um dem Rondaheiligen zu gedenken. Die Dörfler schätzen diese Gäste, verdienen sie sich doch mit ihrer Versorgung ein Zubrot.

## Glydwick

Die Einwohner des beschaulichen Dörfchens **Glydwick (EW 500)** leben zum überwiegenden Teil vom Ackerbau und Viehzucht. Das Land ist fruchtbar und so kommt man gut über die Runden, ohne wirklich reich zu sein. Nahe dem Ort liegen die Ruinen der Trollborch, des sagenumwobenen Stammsitzes der Herlogan. Sie lockt häufig Schatzsucher an, denn hier soll der legendäre Schatz des Hauses verborgen sein.

## Harben, die Uneinnehmbare

»Eine Hafenstadt, immerhin. Aber diese eitlen Seekrieger und Offiziere ... Bei Swafnirs Flossenschlag, da ist mir Havena tausend Mal lieber!«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja, 1039 BF

»Sollen sie nur kommen, die Piraten oder die Flotten unserer Feinde! Harben ist eine wahre Festung. Bis ans Ende der Welt wird man das Pack jagen, falls sie es wagen, das Reich ausgerechnet hier anzugreifen.«

—Haldana Ismena von Streitebeck, Stadtvögtin und Hafenkommandantin von Harben, 1038 BF



**Region:** Windhag, Reichsland Wettershag

**Einwohner:** 2.000, dazu etwa 400 Angehörige militärischer Einheiten sowie bis zu 1.500 Matrosen und Seekrieger

**Herrschaft:** Markgraf Cusimo von Garlichgrötz, vertreten durch die Statthalterin des Windhag, Rianod von Aichhain, sowie die Stadtvögtin und Hafenkommandantin Haldana Ismena von Streitebeck

**Tempel:** Efferd, Praios, Ronda

**Handel und Gewerbe:** alles, was zum Unterhalt einer Flotte benötigt wird; Seiler, Segelmacher, Schiffszimmerleute, Fischerei und reger Handel mit dem benachbarten Grangorien

**Besonderheiten:** stark befestigter Kriegshafen und Stützpunkt der mittelreichischen Westflotte, wichtiger Efferdtempel

**Stimmung in der Stadt:** wehrhafter Flottenstützpunkt mit vielen Offizieren und Seekriegern

## Die Westflotte des Mittelreiches

Die Westflotte galt lange Zeit als Schandfleck des Mittelreichs, nachdem die Seesoldaten und Matrosen im Jahr 1027 BF aufgrund ausbleibender Soldzahlungen gemeutert und die Flotte unter ihre Kontrolle gebracht hatten. Dem Druck der Meuternden beugten sich schließlich sogar die Offiziere, allen voran der damalige Admiral, der sich an die Spitze der Flotte setzte, die von nun an piratisierend durchs Meer der Sieben Winde zog. Erst Cusimo von Garlichgrötz gelang es 1028 BF, Harben nach einer Belagerung zu erobern und die alte Ordnung wiederherzustellen. Als neuer Markgraf des Windhag und damit zugleich Admiral der mittelreichischen Westflotte konnte er 1036 BF die lange gesplante Flotte wieder einen und auf die beiden Standorte Harben und Havena konzentrieren.

Während die Admiralität in Harben den Oberbefehl über die Truppen zur See behielt, ernannte Cusimo die erfahrene Seeoffizierin Junkerin Hildgit von Grötz zu seiner Vizeadmiralin, die seither in Harben das Kommando führt. Auch der Konteradmiral der Flotte ist ein verdienter Recke, residiert aber die meiste Zeit in Havena, um den dortigen Stützpunkt zu leiten.

**In Havena stationierte Einheiten:** I. und II. Hochseeschwadron, rund ein Dutzend Segelschiffe unter Führung der Karracke *Flussvater*

**In Harben stationierte Einheiten:** III. Hochseeschwadron, bestehend aus sechs Karavellen unter der Viermastkarracke *Prinzessin*; I. Galeerenflottille, bestehend aus jeweils drei Biremen und Triremen unter der Trireme *Cusimos Zorn*

Die übrigen Einheiten, die es vorzogen, als Piraten weiterhin das Meer unsicher zu machen, wurden bis auf Weiteres aus den Schiffsbüchern gestrichen und werden von der neuen Westflotte erbittert bekämpft.

**Die Stadt im Spiel:** Trotz militärischem Drill bleibt das enge Zusammenleben so vieler Bewaffneter nicht ohne Konflikte, in die man unversehens hineingeraten kann oder in denen es zu vermitteln gilt. Die Konkurrenz zwischen rivalisierenden Einheiten oder übermäßiger Alkoholkonsum beim Landgang sorgt für jede Menge Reibereien, und auch die einträglichen Handelsarrangements des Markgrafen mit seinen Landsmännern und -frauen aus dem Horasreich sorgen bei einigen Mittelreichern für Verstimmung. Und auch die Harbener Truppen können nicht überall gleichzeitig sein, weswegen reger Bedarf an Mietschwertern besteht, die sich ein auf Schmuggler, Piraten oder Fahnenflüchtige ausgelobtes Kopfgeld verdienen wollen.

• Bisher ist der Konteradmiral nicht benannt. Dieses Amt kann daher auch zeitweilig von einem verdienten Spielerhelden oder mit einer Meisterperson deiner Wahl besetzt werden.



# HARBEN

- 01 Eslamsfeste
- 02 Siegesbrücke
- 03 Senebsfeste
- 04 Belensfeste
- 05 Stadtwache
- 06 Fuhrhof Grubrech
- 07 Handelshaus Unfreud
- 08 Haus der Efferdbrüder
- 09 Stadthaus
- 10 Grafenpalast
- 11 Admiralskai
- 12 Leuchtturm
- 13 Pervalsfeste
- 14 Sanin-Haus
- 15 Grenzstein
- 16 Admiralität
- 17 Kriegswerft
- 18 Schule der Seekadetten  
der Westflotte des  
Neuen Reiches
- 19 Hafenmeisterei

G01 Hotel „Zur Admiralität“

T01 Efferdtempel

T02 Praiostempel

T03 Rondratempel

F 100 Schritt





Harben ist terrassenförmig in die Steilküste der Windhagberge gebaut. Sie ist streng in drei Stadtteile unterteilt: die alte Unterstadt mit dem Fischereihafen im Norden, die hochgelegene Oberstadt und den schmucklosen, aber funktionalen Kriegshafen im Süden.

### Stadtrundgang

Die *Küstenstraße* verläuft über den Nordpass in einem tiefen Graben auf die Stadt zu, der über Jahrzehnte hinweg von Strafgefangenen in den Fels geschlagen wurde. Die riesigen Bastionen können wegen der steilen Felsen nicht umgangen werden und enden an der **Eslamsfeste (01)**, dem einzigen Zugang zur Stadt von Norden aus.

Die südlich der Stadt gelegene **Siegesbrücke (02)** ist nur über zwei trutzige Torburgen zugänglich, die **Belensfeste (04)** und auf der Stadtseite die **Senebsfeste (03)**. Sie überspannt in rund 50 Schritt Höhe die scharfkantige Tiefenklamm, in der sich die Bleiche milchig-trüb ins Meer ergießt. Ihre Tore werden wie eine Schleuse bedient, so dass stets jeweils nur eines von beiden geöffnet ist.

### Die Unterstadt

Der Fischereihafen ist der älteste Teil der Stadt, weswegen die angrenzende Unterstadt nicht so geplant angelegt wurde wie die anderen Stadtteile. Um das Hafenbecken erheben sich die aus dem Fels geschlagenen Häuser der alten Familien, meist Fischer, Händler oder Handwerker. Da Harben auf unterschiedlichen Ebenen in den Stein gebaut wurde, haben die Häuser oft zwei Eingänge: einen im Untergeschoß, sowie einen in der jeweils höchsten, meist aus Fachwerk gebauten Etage. Die einzelnen Terrassen werden auch durch steile Treppen und die sogenannten *Harbener Halbtunnel* verbunden – Gassen und schmale Höfe, deren Zugänge mit Toren gesichert sind, und die oft unter ganzen Häuserzeilen hindurchführen. In den engen Gassen sind die Zugänge zu einem Halbtunnel manchmal kaum von echten Hauseingängen zu unterscheiden.

Als einzige Straße kann die *Nebelstiege*, die serpentinartig von der **Eslamsfeste (01)** hinunter zum Fischereihafen führt, mit Fuhrwerken befahren werden. Darum finden sich an dieser Straße neben der **Stadtwache (05)** auch der **Fuhrhof Grubrech (06)** und die Geschäfte wohlhabender Unterstädter, wie etwa das **Handelshaus Unfreud (07)** oder das gemütliche Gasthaus **Mastkorb (G01)** (Q3/P3/S12).

Eine lange Wehrmauer teilt das Becken des Fischereihafens. Im Südbecken, das früher einmal der Kriegshafen war, legen heute die meisten Handelsschiffe an, und hier finden sich viele Lagerhäuser. In den engen Gassen finden sich auch zahlreiche Schänken und Kaschemmen wie der **Tiefe**

**Anker (G02)**, in denen Fischer ihr Silber und Seefahrer ihre Heuer auf den Kopf hauen. Im Nordbecken ragt der beeindruckende **Efferdtempel (T01)** auf steinernen Säulen weit ins Wasser, der Sitz des Meisters der Brandung für das Meer der Sieben Winde ist. Darstellungen der Sieben Winde zieren die hellblaue Marmorfassade über einem eigenen Anlegesteg, der nur durch den Altarraum betreten werden kann. Jeder Adlige des Windhag, der über Land gebieten will, muss hier im Morgengrauen seines Herrschaftsantritts anlanden und rituelle Waschungen vornehmen, bevor er in einer feierlichen Prozession bis zum Praiostempel in der Oberstadt geführt wird, wo er seinen Lehnseid ablegt.

An den Tempelplatz mit der Alten Zeder, einem windgebeutelten, aber immergrünen Baum, grenzt das **Haus der Efferdbrüder (08)**.

### Die Oberstadt

Auf den höhergelegenen Felsterrassen wurde die Oberstadt Harbens errichtet, von wo man bis weit aufs Meer hinausblicken kann. Hier leben die wohlhabenden Bürger, oft einflussreiche Händler, Adlige oder Offiziere der Westflotte und ihre Familien. Aber auch einige Grangorier, die mit dem Markgrafen Cusimo kamen, können sich hier dank großzügiger Steuernachlässe Häuser mit atemberaubender Aussicht leisten, was den Neid der Alteingesessenen schürt.

Zentrum der Oberstadt ist der *Platz der Drachentöter*, der bis heute bei den alten Harbenern auch Weißer Platz genannt wird. Hier erhebt sich das **Sanin-Haus (13)**, das von Markgraf Sanin XII. als Museum und Ort des Austauschs über Seereisen gestiftet wurde. Weitgereiste Entdecker halten hier Vorträge, untersuchen Exponate, die aus einer der legendären Sanin-Expeditionen stammen, oder opfern in einem kleinen Schrein Aves, dem Schutzgott der Reisenden und Abenteurer.

Westlich des Platzes erhebt sich nach einem steilen Aufweg der **Grafenpalast (10)** auf den Klippen. Die

windumtoste Festung ist Sitz der Markgrafen und Statthalter des Windhag, und vor dem Neubau des Kriegshafens war sie auch lange Sitz der Admiralität.

Herz der Palastanlage ist der **Alte Leuchtturm (11)** Harbens. Bis heute ist er das wichtigste Leuchtfeuer der mittelreichischen Westküste, und es ist die vornehmste Pflicht des Markgrafen, dafür zu sorgen, dass das Signalfeuer niemals erlischt. Der Titel des Markgräflichen Leuchtturmwärters ist eine der höchsten Ehren, die ein Windhager erlangen kann.

Östlich am *Platz der Drachentöter* gelegen, erhebt sich der große **Praiostempel (T02)** aus schmucklosem weißem Kalkstein. Direkt gegenüber findet sich das mit





efferdgefalliger Symbolik verzierte **Stadthaus (09)**, in dem der Stadtrat die Belange Harbens regelt und die Stadtvögtin residiert. Dahinter bewacht die **Pervalsfeste (12)** den Zugang zum Kriegshafen. Vieles ist hier auf Versorgung und Unterhaltung der Soldaten und Offiziere ausgerichtet. Neben Werkstätten und Läden von Handwerkern, die für die Instandhaltung von Schiffen und Ausrüstung sorgen, gibt es hier zahlreiche Gasthäuser und Schänken, wie das edle Hotel **Zur Admiralität (G03)** (Q5/P6/S14) oder die Seesöldnerkneipe **Delphin (G04)** (Q2/P2/S-). In den Gasthäusern verpassen viele ihren Sold bei Schnaps, Spiel und käuflicher Liebe, die in den Hinterzimmern angeboten wird. Die Windhager sehen weder Glücksspiel noch Rahjendienste gerne, doch ihre Proteste verhallen dank dem Einfluss von Adel und Offizieren, besonders auch aus dem Horasreich, meist ungehört.

Die Preise steigen, je höher das Haus am Hang entlang der **Klippenstraße** liegt, und sind am höchsten im Bordell **Neckerkuss (G05)** (Q4/P5/S-), das unweit des mannshohen **Grenzsteins (14)** liegt. Er kennzeichnet in Kanzleibosparano den südlichsten Punkt des halb vergessenen Reiches Windehag aus den Dunklen Zeiten und markiert den westlichsten Punkt des Neuen Reiches.

### Kriegshafen

Der streitbare Kaiser Perval ließ den Kriegshafen zweckdienlich und einschüchternd errichten. Schwarz und Grau sind die vorherrschenden Farben, und die Kasernen der Seesoldaten, Arsenale der Flotte und Geschützbastionen des Hafens reihen sich im immer gleichen Monumentalstil wie auf dem Reißbrett aneinander. Einzelne Häuser und Gassen kann man kaum voneinander unterscheiden, nicht einmal die Schänken. Auch dass sie Kai 1 oder Kai I heißen, ist dabei keine große Hilfe.

Die Schildmauer, die den Kriegshafen zum Meer der Sieben Winde abschirmt, gilt als unbezwingbar und bestens instandgehalten. Über 20 Schritt ragt das mit einem überdachten Wehrgang samt Geschützen und vielen Pech- und Feuernasen versehene Bauwerk aus dem Meer. Harbens Kriegshafen ist die Heimat der mittelreichischen Westflotte, verstärkt um einen grangorischen Flottenverband. Im riesigen Becken des Kriegshafens aber, der für über 30 große Kriegsschiffe samt Geleit ausgelegt wurde, verliert sich das gute Dutzend Schiffe, über die Markgraf Cusimo heute gebietet.

Die Harbener **Admiralität (15)** erhebt sich vor den Kasernen der Flotte, in denen auch der Großteil der Markgräflichen Garden untergebracht ist. Auch viele Söldner der Goldenen Legion, die in Diensten Cusimos stehen, haben hier Quartier bezogen.

Die Schiffszimmerleute unter **Trondhilde Azzenbrat** auf der kleinen **Kriegswerft (16)** tun ihr Möglichstes, um die Westflotte erneut zu altem Glanz zu bringen, wenngleich es heißt, dass die Werftkapitänin vor allem in die eigenen Taschen wirtschaftet.

Der **Rondratempel (T03)** bietet trotz einer großen Halle nur wenige Geweihte. Allerdings hat ihr Wort gerade bei den Seekriegern großes Gewicht, vor allem seit sie die Benutzung von Schiffsgeschützen erlaubt und sich

damit gegen den Willen der Kirche gestellt haben. Die Leiterin der benachbarten **Schule der Seekadetten (17)**, **Uralina von Aichhain**, besucht mit ihren Zöglingen regelmäßig die Göttinnendienste.

Die **Hafenmeisterei (18)** aber ist das Herz des Kriegshafens. Hafenkapitän **Falk Barbek** ist stets bestens über das Treiben in beiden Häfen informiert. Bis heute weiß niemand zu sagen, ob er der Stadtkommandantin oder der Statthalterin die Treue hält.

### Harpenstein

**Harpensteins (EW 400)** Name leitet sich vom Harpyenstein ab, einer benachbarten Erhebung, um die häufig einige der wahnsinnigen Vogelfrauen kreisen. Ähnlich wie Harben ist der Ort mit der vorgelagerten Feste Harpenstein terrassenförmig in den Fels gebaut. Als die Stadt wuchs, wurden immer weitere Stufen aus dem weichen Stein geschlagen. Heute ist der gesamte Hang mit Häusern bebaut, die auch noch die letzte freie Lücke ausnutzen. Selbst am kleinen Fischerhafen stehen die Häuser dicht an die einzigen beiden Speicher des Ortes heran und sind Wind und Wetter am Meer der Sieben Winde ausgesetzt.

### Havena, die Unsinkbare, traditionsreiche Hafenstadt\*

»Die besten Tage dieser Stadt scheinen mir vorbei zu sein, aber Havena bleibt ein aufregendes Pflaster. Nie würde ich einen Besuch hier missen wollen!«  
—Carolán Calavanti, horasischer Streuner, neuzeitlich



»Mit dem jungen Finnian geht es wieder bergauf für uns. Auch wenn er sich nicht König nennen kann, trägt er doch die Wogenkrone. Vielleicht gelingt ihm, was seine Vorfahren versäumt haben: endlich die Wunden der Großen Flut zu heilen oder zumindest dieses verruchte Kultistenpack aus der Unterstadt zu vertreiben. Efferdbefohlen!«  
—ein Händler aus Nalleshof, neuzeitlich

**Region:** Fürstentum Albernia, Freie Stadt Havena

**Einwohner:** 30.000 Menschen, einige Dutzend Elfen und Zwerge, einige Necker

**Herrschaft:** Sitz des albernischen Fürsten Finnian ui Bennain; Über die Stadt herrschen Stadtvogt Ardach Herlogan, der Ältestenrat und der Rat der Kapitäne.

**Tempel:** alle Zwölfgötter außer Firun; zahlreiche Schreine von Heiligen und Halbgöttern sowie anderen, meist verbotenen Kulturen. Besondere Verehrung genießt Efferd als Schutzgott, der hier auch (anstelle von Phex) für den Seehandel zuständig ist.

**Handel & Gewerbe:** Umschlagplatz für Waren aller Art, die hier zwischen Fluss- und Seeschiffen verladen werden, viele Werften und Kontore, reges Geschäft mit Schmuggelware; Magische Gegenstände und Alchimica unterliegen strengen Einfuhrbeschränkungen.

\* Den Havena-Stadtplan findest du auf der Rückseite der beiliegenden Karte der Region.



**Besonderheiten:** großer Handelshafen mit gefährlicher Zufahrt (viele tückische Sandbänke), verfluchte und zu großen Teilen im Wasser versunkene Unterstadt mit zahllosen Ruinen, Kriegerakademie Ruadas Ehr, Schwertschule ni Uinin, Seekadettenschule von Havena, zwei Efferdtempel, Boroninsel, Prinzesin-Emer-Brücke über den Großen Fluss, Wasserschloss Feenquell, Höhle der efferdheiligen Riesenschildkröte Lata; In Havena herrscht ein stadtweites Magieverbot, das bisher lediglich für Heilmagie gelockert wurde.

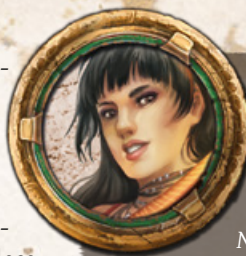
**Stimmung in der Stadt:** efferdergeben, freiheitsliebend, geschäftstüchtig, misstrauisch gegenüber Magie und dem Boronkult, den Nordmarken gegenüber feindselig, dem Mittelreich und der Kaiserin gegenüber zwiespältig

**Die Stadt im Spiel:** Seit es den jungen Fürsten Finnian immer häufiger aufs Meer hinauszieht, versuchen zahlreiche Fraktionen, Einfluss auf die Geschicke von Stadt und Land zu nehmen. So mancher Adlige musste sich jedoch belehren lassen, dass sein Wort weder bei wohlhabenden Bürgern, noch bei den zwielichtigen Mitgliedern der Havener Unterstadt etwas gilt. Wo in der Neustadt argwöhnische Stadtgardisten nach dem Rechten sehen, finden flinke Taschendiebe ihre Beute überall auf den Märkten und entlang der Kontore. Der Hafen ist ein Tor für Reisen an die aventurische Westküste, und Zollwächter, Gardisten, Schmuggler und Diebe kämpfen um die Vorherrschaft. Für manchen Streuner, Tunichtgut oder Schläger bieten sich hier ungeahnte Möglichkeiten, schnell zu Reichtum zu kommen – oder um sein Leben zu verlieren, weil er auf das falsche Pferd gesetzt hat. In der überfluteten Unterstadt treiben sich neben Schmugglern und wagemutigen Schatzsuchern vor allem finstere Kulte um, die den Sturz des Schutzgottes Efferd vorantreiben.

- Havena, die Hauptstadt des Fürstentums Albernia, liegt im Delta des Großen Flusses. In der Muhrsape erhebt sich die Stadt am nördlichen Mündungsarm des Stroms, der sich hier in diverse Nebenarme aufteilt. Nach Gareth ist Havena, mit einigem Abstand, die zweitgrößte Stadt des Mittelreichs und genießt einen legendären Ruf als eine der wichtigsten Handelsstädte am Meer der Sieben Winde. Außerdem gilt sie als wichtiger Hort des Efferdgläubens, seit im Jahr 702 die Große Flut die Stadt mit so großer Härte traf, dass man dem Meeresgott bis heute mit großer Ehrfurcht begegnet. Gut gefüllte Opferstöcke sollen sicherstellen, dass sich eine solche Katastrophe nicht noch einmal ereignet. Einst erstreckte sich Havena

• Ausgesprochen mit langem „e“. Die Einwohner werden „Havener“ genannt, das Adjektiv lautet „havenisch“, häufig wird aber auch schlicht „Havener“ mit dem gewünschten Begriff kombiniert, wie beispielsweise beim Havener Messer.

bis zur Küste, doch heute wird die Stadt im Delta durch die überfluteten und von vielerlei Aberglauben umgebenen Ruinen der Unterstadt vom Meer getrennt. Dass Havena dennoch nicht gänzlich unterging, wie Elem 800 Jahre zuvor, hat der Stadt auch den Beinamen „die



»Die hohe Kunst der Zauberei ist in dieser Stadt verboten? Das ist ja fast, als würde man Fischen im Meer das Schwimmen verbieten! So vielen Menschen wohnt hier ein magischer Funke inne, der unausgebildet verkümmert. Und wie wollen diese Kinder der Nachlässigkeit sich denn gegen missliebige Feen schützen?«  
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Unsinkbare“ eingebracht. Stolz gibt sich die Stadt heute, obwohl man Efferds Launen weiterhin fürchtet. Vermutlich ist dies auch der Grund, dass sich hier gleich zwei seiner Tempel erheben. Auch viele Händler huldigen Efferd, denn fast alle Waren werden auf Fluss oder See transportiert. Phex gilt hierzulande stattdessen als Gott der Nacht, der Heimlichkeit und der Diebe, von denen es in der Stadt eine ganze Menge gibt. In den verworrenen Gassen der Altstadt kommt es regelmäßig zu Auseinandersetzungen zwischen Neuankömmlingen und alteingesessenen Gaunern. Doch selbst unter den Gesetzlosen gibt es Regeln, und zwischen ehrbaren Dieben und skrupellosen Räubern wird sehr wohl ein Unterschied gemacht. Einmal sollen die Havener Diebe sogar den Leichnam eines Gardistenmörders vor dem Fürstenpalast ablegt haben, um zu verhindern, dass dessen Taten die Aufmerksamkeit der Garde auf ihr eigenes Treiben lenken könnte.

Mögen die Händler villen, Adelspaläste und Bürgerhäuser von außen auch prachtvoll und mit strahlender Fassade erscheinen, haben doch vereinzelt auch Kulte Einzug in die Stadt gehalten, die in den zwölfgöttlichen Landen nicht wohlgekommen sind. Während manch harmloser Feenkult dem Gefolge des Flussvaters huldigt, der sogar einen eigenen Schrein am östlichen Hafentor besitzt, beschreiten andere weit dunklere Pfade. Heimlich werden Efferds Widersacherin Charyptoroth verehrt oder der unergründliche Numinoru. (178) Auch der Kult des Gottes ohne Namen findet im Verborgenen regen Zulauf bei machtversessenen, reichen Handelsherren und gelangweilten Adligen.

Dass Fürst Finnian häufig auf See weilt und die Tagesgeschäfte anderen überlässt, sorgt immer wieder für Querelen. Mitunter ist es schwer nachzuvollziehen, wer die eigentliche Herrschaft über die Stadt innehat: Fürst und Adel, der Stadtvogt mit seiner Stadtgarde, der Ältestenrat aus wohlverdienten Bürgern mit seinen Zunft- und Gildenstreitern, oder der Rat der Kapitäne, dessen Recken häufig aus Söldnern oder Fremdländern bestehen.

Für den einfachen Reisenden ist Havena jedoch vor allem ein aufregender Ort zum Verweilen, das Tor zum Mittelreich oder auch zur weiten Welt jenseits des Meers der Sieben Winde.

### Stadtrundgang

Das **Umland** ist sumpfig und nur auf der gut instandgehaltenen Reichslandstraße gelangt man trockenen Fußes in die Stadt. Auf den Knüppeldämmen oder Sumpfpfaden durch das Delta anzureisen, ist meist deutlich weniger komfortabel. Außerhalb der Stadtmauern finden sich in der Muhrsape das **Schloss Feenquell**, die Residenz der



### Das Magieverbot

Seit vor über 400 Jahren in den Magierkriegen mehrere despotischen Zauberer herrschten, gilt in Havena ein striktes Magieverbot. Sogar die Herstellung von Alchimica und der Handel damit ist untersagt. Noch vor rund 40 Jahren mussten Zauberer ihren Magierstab abgeben, bevor sie die Stadttore passieren durften, und bis heute werden offensichtliche Magiewirker eingehend kontrolliert und nach ihrem Begehrt gefragt. Magische Artefakte oder alchemistische Substanzen und Geräte werden häufig beschlagnahmt. Bei gutem Leumund ist es jedoch möglich für als unschädlich eingestufte Dinge einen (kostenpflichtigen) Dispens zu erhalten.

Erlaubt ist seit der Lockerung des Magieverbots 1005 BF mittlerweile die Anwendung von Heilmagie und die Herstellung von Heiltränken und Bannpulvern. Beides wird aber in den Mauern der Stadt nicht gerne gesehen. Zauberei, die Leben oder Gut eines Haveners gefährdet, wird streng geahndet und kann Verbannung, Brandmarkung oder sogar die Todesstrafe nach sich führen, je nach Schwere des Vergehens und dem zuständigen Richter.

Fürsten, und die **Moorburg**, die berühmte Kerkerfestung Havenas. Havena selbst unterteilt sich in mehrere große Stadtteile.

Die westlich gelegene **Unterstadt** fiel bei der Großen Flut Efferds Gewalten zum Opfer und ist bis heute vom Meer überspült. Die Ruinen gelten als gefährlich und werden abergläubisch gemieden, nur der Abschaum der Stadt zieht sich hierhin zurück. (☠ 177)

Der mächtige Leuchtturm, der den Schiffen den Weg von der Mündung des Großen Flusses nach Havena weist, wird von Geweihten des Efferd unterhalten, um ein Auge auf die Unterstadt zu haben. Wenn es einmal nicht neblig ist, hat man von hier aus einen guten Blick

auf die Ruinen des Alten Fürstenpalasts, von denen allein Nahemas Turm (siehe **Aventurischer Almanach**, Seite 252) noch nahezu unversehrt aus den Fluten ragt.

Die **Altstadt** mit ihren kleinen, engen und alten Gassen wie Häusern liegt im Westen. Sie grenzt direkt an die Unterstadt und besteht aus sieben Vierteln, die 702 BF von den Wassermassen der Großen Flut nicht vollends verschlungen wurden:

- ☞ das dörfliche *Fischerort*
- ☞ die von alten Traditionen beherrschte *Krakeninsel*
- ☞ das vom Rahjaglauben geprägte *Marschen*
- ☞ das berühmte und verfallende *Orkendorf*
- ☞ der von der Seefahrt geprägte *Nalleshof*
- ☞ der geschäftige *Südhafen*
- ☞ die gefürchtete *Boroninsel*, auf der die Toten ihre letzte Ruhe finden

Erst nach der Großen Flut wurde die **Neustadt** im Osten errichtet. Prächtigen Händlervillen stehen hier neben Stadthäusern des Adels und beschaulichen Gutshöfen. Die Straßen sind weniger verwinkelt und deutlich breiter als in der Altstadt. In den drei neueren Vierteln leben vor allem die betuchteren Bürger der Stadt:

- ☞ die deutlich ländlichere *Feldmark* jenseits der Prinzessin-Emer-Brücke
- ☞ das wohlhabende *Oberfluren* rund um den Fürstenpalast
- ☞ das spießbürgerlich anmutende *Unterfluren*

Landeinwärts wird Havena von einem Stadtmauerring mit vielen Bastionen geschützt. Vier Tore gewähren über Land den Zugang zur Stadt:

- ☞ das kleine **Nordtor (01)** in Marschen
- ☞ das **Südtor (02)** in Feldmark
- ☞ das mächtige **Garethor Tor (03)** im Osten zur Reichslandstraße
- ☞ das **Nostrianer Tor (04)** in Oberfluren, das zur Küstenstraße führt





Die Zufahrt über die Seitenarme des Großen Flusses wurde einst von mächtigen Wassertoren geschützt, von denen heute nur noch das nördlichste, das **Marschentor (05)**, in Betrieb ist. Der **Alte Geschützturm (06)** im Osten wird von manchen gemieden, von anderen aber geschmückt, denn hier findet sich ein Altar des Flussvaters und immer wieder gehen Geschichten von Geisteserscheinungen oder Feensichtungen um.

## Die Altstadt

### Südhafen (S01)

»Ah, die Zollbrücke. Jetzt endlich sind wir in Havena angekommen. Elender Fluss. Land ahoi!«

—Branwen ni Cerwyn, Erbin des Inseljunkers von Sturmhöhe, 1038 BF

»Wir helfen dir beim Ausladen. Was? Nein, du missverstehst mich. Wir helfen nicht beim Schleppen. Sehen wir aus wie Schauerleute? Du gibst mir Silber, und du kannst ungestört deine Ware an Land bringen, so lautet der Handel.«

—so gehört an einem Südhafener Kai, 1040 BF

Der Südhafen gewann erst nach dem Untergang des Alten Hafens in der Großen Flut Bedeutung, als hier die meisten neuen Ankerplätze, Kais und Piers angelegt wurden. Lagerhäuser, Lastkräne, Kontore und Handwerker folgten bald. Weite Teile des Viertels sind unbebaut geblieben, weil der Übergang zur verfluchten Unterstadt im Westen fließend ist. Doch finden sich hier die großen Lager für Massenwaren wie Korn, Kohle oder Holz.

Jedes Schiff, das den Hafen anläuft, muss an der **Zollbrücke (07)** halten und die Kontrollen der Zöllner über sich ergehen lassen, die mal gründlicher, mal schlampiger erfolgen. Vielleicht hat es etwas damit zu tun, wie viel Geld dabei den Besitzer wechselt. Verderben sollte man es sich mit den Zöllnern jedenfalls nicht. Es ist immer ein Spektakel, wenn die Kämpfer der Hafenwehr einmal ein Schiff entern, und so selten, dass man sich in den Hafenkneipen lange an den Namen des törichtesten Schiffseigners erinnert.

Gleich nebenan befindet sich die **Hafenmeisterei des Südhafens (08)**, deren Bedienstete die Liegegebühren verwalten, Schiffsbewegungen verfolgen und über die Sicherheit des Hafens wachen.

Zwei einfache Fachwerkhäuser, die einander direkt gegenüberliegen, prägen die Machtverhältnisse in diesem Quartier: das Haus der **Flusslotsengilde (09)** und das Haus der **Seelotsengilde (10)**. Beide verbindet eine ewige Rivalität um Einfluss und Bedeutung, von der man annimmt, sie existiere schon seit der Zeit der Großen Flut, als das Meer das Flussdelta eroberte und die Grenzen zwischen See und Fluss verwischte. Die direkte Nachbarschaft trägt nicht gerade zum Frieden bei und so kommt es gerade unter jungen Gildenmitgliedern immer wieder zu unwürdigen Handgreiflichkeiten und manchmal zu kindisch anmutenden Streichen.

Noch heftiger wird der Konkurrenzkampf unter den Werften ausgefochten. Viele namhafte Werkstätten

haben sich im Südhafen angesiedelt, darunter auch die **Werft Saordubh (11)** und die **Werft Maraiche (12)**, die ihre Arbeiter regelmäßig in handfeste Auseinandersetzungen mit der Konkurrenz schicken. Selbst Mittel wie Brandstiftung scheut man hier nicht, um sich einen Vorteil vor dem anderen zu verschaffen. Seitdem Fürst Finnian für seine Expeditionsfahrten das gleiche Schiff zeitgleich in beiden Werften in Auftrag gab, ist der Streit vollends eskaliert und lässt die Familien vor kaum einer Tat mehr zurückschrecken.

### Boroninsel (S02)

Man muss lange suchen und gutes Geld im Beutel haben, bis ein Havener bereit ist, zu dem unheimlichen Eiland überzusetzen, das in einem Seitenarm des Großen Flusses liegt. Zwar ist es nicht verboten, die Boroninsel zu betreten, doch die meisten Bewohner der Stadt meiden sie furchtsam. Neben den Stelen auf dem **Gebeinfeld** finden sich auf der Insel nur das **Wohnhaus der Geweihten (13)** sowie der geheimnisumwitterte **Borontempel (T01)**, ein uralter, finsterner Bau aus schwarzem Basalt. Viele Verstorbene werden auf Schiffen der Gnade des Flusses und des Meeres überantwortet. Wer es sich leisten kann, wird auf einem eigens dafür gefertigten Schiff aufgebahrt, das entzündet wird, sobald der Leichnam von der Boroninsel ablegt. Wer solche Kosten scheut, lässt sich zuvor verbrennen und nur die Asche aufs Meer hinausschicken. Die wenigen freien Plätze auf dem kleinen Gebeinfeld finden nur selten Abnehmer, kursieren über die Insel doch beinahe ebenso viele Gruselgeschichten wie über die Unterstadt.

### Fischerort (S03)

Fischerort ist der älteste Stadtteil Havenas, an dem die ersten Siedler einst an Land gegangen sein sollen. Kleine, reetgedeckte Häuser prägen das Viertel, in dem die meisten Fischer Havenas leben. Dazwischen werden Netze geknüpft und getrocknet, Krabben gepult und Fisch geräuchert. Erst am Mittag wird der **Fischmarkt** lebendig, und begleitet von lauten und teilweise äußerst unanständigen Rufen, beginnt das Feilschen um die besten Preise.

**Fischerdamm** heißt die Straße, die bis zum **Efferdplatz** führt, wo das älteste Gebäude Havenas steht. Der **Alte Efferdtempel (T02)** mit seinen flachen Giebeln wurde vor über 1.700 Jahren auf einem noch älteren Tempelbau errichtet. Über Treppenstufen aus Marmor erreichen die Gläubigen die große Halle, die lediglich durch neun Säulen von der Außenwelt getrennt wird. Hier wird die Efferdperle gezeigt, eine makellose, in tiefem Blau schimmernde Perle von der Größe eines Apfels, die ein angenehm kühles Licht spendet. Im Andachtsraum befindet sich außerdem ein Schacht, in den Opfergaben geworfen werden. In der Grotte darunter soll die Drachenschildkröte Lata leben, die als heiliges Wesen Efferds angesehen wird. Gegenüber dem Tempel liegt auch die **Efferdschule (14)**, in der vor allem Waisenkin- der im Seemannshandwerk unterwiesen werden.

Ein von Wildblumen gesäumter Weg führt durch die



Ruinen im Westen der Stadt bis zum **Tsatempel (T03)**, der nach der Großen Flut erbaut wurde, um den Wiederaufbau unter den Segen der Jungen Göttin zu stellen. Der Tempel ist vollständig von Ranken überwuchert, die im Spätsommer in allen Farben des Regenbogens blühen. Weiter südlich machen Boote und Kutter an den Kais des über mehrere Inseln verteilten *Binnenhafens* fest. Auf dem geraden Stück Straße vor der **Hafenmeisterei des Binnenhafens (15)** haben die Seiler Havenas ihre Bahnen aufgestellt, sehr zum Ärger des Hafenmeisters und seiner Bediensteten, die häufig nur im Zickzackkurs zu ihrem Arbeitsplatz gelangen.

Neben Flusskähnen liegt hier auch die Flotte Havenas vor Anker.

In unmittelbarer Nachbarschaft liegt die **Seekadettenschule (16)**, die Offiziere für die albernische und die Westflotte des Mittelreichs ausbildet. In dem weitläufigen Bau sind auch der Sitzungssaal des Rats der Kapitäne, dessen Schreibstuben und das Ratsregister untergebracht. Für Ordnung sorgen die Männer und Frauen der nahegelegenen **Garnison der Seekrieger (17)**, die sich der Sicherung des Hafens und der Jagd auf Flusspiraten verschrieben haben.

Der Weg über den *Bennain-Damm* verbindet Fischerort mit Südhafen. Das Bauwerk wurde nach der Großen Flut aufgeschüttet und schützt Havena vor Abschaum und Kreaturen aus der Unterstadt. Nachts wagt sich kein Havener auf den Damm hinaus. Zu sehr fürchtet man die Tentakelwesen, die hier hin und wieder angespült werden, oder die Gefahr, ins Dunkel der Meerestiefen gezogen zu werden.

#### Krakeninsel (S04)

So wie die Häuser der Krakeninsel die Jahrhunderte überdauert haben, haben sich auch die Gesetze und steifen Traditionen ihrer Bewohner gehalten. Als mit der Flut die Ordnung im Rest der Stadt zusammenbrach, besann man sich auf der Insel auf sich selbst – und bis heute haben sich die Krakeninsulaner nie mehr so richtig in die Stadtgemeinschaft integriert. Beinahe jedes Haus kann über Kanäle erreicht werden, die das ganze Viertel durchziehen. Fremde verirren sich kaum auf die Krakeninsel, obwohl **Bootsbauerin Arna Sorinnan (18)** die besten Fischernachen der Westküste bauen soll. Die Taverne **Zum Aal (G01)** (Q2/P3/-), in der vornehmlich ansässige Lotsen und Fischer einkehren, serviert den besten Aal der Stadt.

#### Marschen (S05)

Marschen ist durch einen Seitenarm des Großen Flusses zweigeteilt. Der Norden wird klar vom Rahjaglauben und den wohlhabenderen Bewohnern geprägt, während dem Süden die Nähe zum Orkendorf anzumerken ist. Hier leben deutlich weniger Begüterte und in den Häuserzügen finden sich immer wieder einsturzgefährdete oder nur notdürftig instandgesetzte Gebäude.

Innerhalb der blühenden Beete und lauschigen Seen des *Rahjaparks* steht der aus rosafarbenem Eternenmarmor erbaute **Rahjatempel (T04)**, unter dessen Geweihten besonders die ehemalige Geliebte der Göttin,

**Aillil Andara Galahan**, hohes Ansehen genießt. Die Taverne **Rahjas Lobgesang (G02)** (Q4/P4/S12) liegt direkt am Park, und nicht wenige verbinden einen Besuch im Tempel mit einem Abstecher in das berühmte Gasthaus, das neben Speis und Trank in gemütlicher Atmosphäre auch Tanz- und Bardendarbietungen offeriert.

Im **Haus Marteniel (19)** wohnt seit einigen Jahren die Dame Marteniel, von der es heißt, sie sei eine vom Fürsten persönlich geduldete Magierin aus den Tulamidenlanden. (☛ 179)

**Kevendochs exotische Krämerwaren (20)** bietet selbst seltenste Waren an, was vor allem dem Sitz seiner Inhaberin, **Rondriane Kevendoch**, im Ältestenrat der Stadt zuzuschreiben ist. Der **Hungerturm (21)** wird von den Bewohnern der Marschen gemieden, denn man erzählt sich, dass es im ehemaligen Stadtkerker spukt.

#### Orkendorf (S06)

Heruntergekommene Kaschemmen, marode und uralte Mietskasernen, verwanzte Herbergen und schäbige Bordelle prägen die Gassen Orkendorfs. Bettler, Hunde und Ratten sind allgegenwärtig, Diebesbanden und Räuber-gilden erpressen Schutzgeld und die Stadtgarde schaut hier nur selten einmal nach dem Rechten. Die Geweihten des Heimlichen scheinen dabei kräftig mitzuverdienen, denn viele Tunichtgute berufen sich auf den Gott der Nacht. Sogar ein geheimer **Phextempel** soll sich in den Gassen Orkendorfs finden lassen, wenn man die Zinken des Füchsischen deuten kann und an der richtigen Stelle nachfragt. (☛ 184)



»In Orkendorf kriegst du fast alles für dein hart verdientes Silber. Du solltest allerdings keine allzu großen Ansprüche stellen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Im düsteren und verwinkelten **Kuriositätenladen Runwalds (22)** versetzen abgebrannte Seeleute ihre Habe oder Beute, sodass man neben allerlei Tand auch Kostbarkeiten aus aller Herren Länder finden kann. **Doto Runwald** wird mit dem Alter zunehmend vergesslich, oder gibt dies zumindest vor. So weiß er von manchen Stücken gar nicht so genau, woher sie stammen.

In **Wolters Krämerladen (23)** bekommt man ebenfalls fast alles, was das Herz begehrt. Inhaber **Imo Wolter** streitet jedoch hartnäckig ab, Schmugglerware feilzubieten. Er gilt als gut vernetzt in der örtlichen Unterwelt und zahlt seine Schutzgelder wohl regelmäßig, hatte er doch noch nie einen Einbruch zu beklagen.

Das Gasthaus **Esche und Kork (G03)** (Q3/P3/S12) ist vor allem bei Immanbegeisterten ein beliebter Treffpunkt, da hier die Spieler der Havena-Bullen regelmäßig einkehren. Die Zimmer im Obergeschoss sind sehr bequem, aber der stete Lärm aus der Schankstube lässt manch einen Gast die ganze Nacht kein Auge zu tun.

Die Kneipe **Krakenkönig (G04)** (Q1/P1/S4) muss als die schäbigste Spelunke Havenas gelten. Die meisten Gäste



finden sich hier erst ein, nachdem die übrigen Tavernen geschlossen haben. Im ganzen Orkendorf spekuliert man indes über den Nebenerwerb der Wirtin **! Margoris Priam**, denn allen ist klar, dass die ehemalige Immannspielerin mit derart niedrigen Preisen nicht einmal sich selbst versorgen könnte.

#### Nalleshof (S07)

In Nalleshof merkt man sehr deutlich, dass Havena eine Hafenstadt ist, denn hier steigen die meisten Seefahrer, Matrosen, Offiziere und Kapitäne auf Landgang ab. Die Gassen sind verwinkelt und lebendig, und bis in die Nacht herrscht buntes Treiben.

Direkt am Seehafen liegt das **Haus der Efferdbrüder (24)**, einer Gemeinschaft, die sich als Interessenvertretung aller Seefahrer versteht und sich auch um Hinterbliebene und mittellose Seeleute kümmert. Auch wenn sich Niederlassungen der Gemeinschaft mittlerweile in nahezu allen Hafenstädten Aventuriens finden, genießt das Haus in Nalleshof als Gründungsort noch immer besonderen Einfluss. In der nahegelegenen **Hafenmeisterei des Seehafens (25)** herrscht reger Betrieb und häufig gibt es Streit über die kurzen Liegezeiten, die Schiffen aufgrund des großen Andrangs zugebilligt werden.

• Eine ausführliche Beschreibung dieser Taverne findest du im Begleitheft des **Meisterschirms** ab Seite 32.

Sensationslüsterne Seefahrer suchen gerne **Nechts Menagerie (26)** auf, in der exotische Kreaturen aus allen Teilen Aventuriens zu bestaunen sind. Der erst 1016 BF eingeweihte **Ingerimmtempel (T05)** ist das jüngste Gotteshaus der Stadt. Das niedrige Gebäude wurde von Zwergen errichtet, die den Havenern den Glauben an den Handwerksgott nahezubringen versuchen. Er wird jedoch nur selten besucht, weil viele Havener an einen Zwist der alten Götter Efferd und Ingerimm glauben. Einige Geweihte des Efferd schüren solche Bedenken, scheinbar aus Angst um die Vorherrschaft ihres Kultes in der Stadt.

#### Die Neustadt

##### Feldmark (S08)

Die südlich des großen Flusses gelegene Feldmark wirkt fast wie eine idyllische Ansammlung von Bauerngehöften, wäre da nicht der beißende Geruch der Gerbereien und Färbereien. Über die größtenteils ungepflasterten Straßen zwischen Feldern und Windmühlen werden Rinder, Schweine und Schafe getrieben, und das Areal wurde so großzügig umfriedet, dass es bis heute noch nicht komplett bebaut ist.



Die **Taverne Schatzinsel (G05)** (Q2/P3/S-) präsentiert in ihrem Gastraum ungewöhnliche Fundstücke aus der Unterstadt. Der Wirt **! Waern Poschrat** ist ein alter Schatzsucher, der sich mit Glücksrittern gern über die Tücken und Geheimnisse der verfluchten Unterstadt austauscht. (♥ 177)

Das **Vergnügungsschiff Rethis (G06)** (Q4/P5/S-), das hier an einem eigenen Pier festgemacht wurde, gehört zu den ungewöhnlichsten Gasthäusern Havenas. Das Flussschiff beherbergt ein Speiselokal sowie einen Spielsalon. Die Rethis ist äußerst exklusiv und ein beliebter Treffpunkt für Adlige und Reiche, die etwas Nervenkitzel suchen.

##### Oberfluren (S09)

In Oberfluren leben die mächtigsten und reichsten Bewohner der Stadt, zumeist Adlige und wohl betuchte Kaufleute. Zahlreiche Gardisten und Nachtwächter sorgen für Ordnung und nehmen jeden in Gewahrsam, der ihren Unwillen erregt.

Der **Fürstenpalast (27)** an der prächtigen und breiten **Fürstenallee** ist von einer achteckigen, sieben Schritt hohen Mauer mit zehn Wehrtürmen und zwei Toren umgeben. Die Anlage wurde nach der Großen Flut errichtet und ist ein Prunkbau mit vielen Annehmlichkeiten, wie etwa einer zentralen Heizung durch warme Luft. Neben dem weitläufigen Hauptgebäude finden sich in den prächtigen Gärten ein mächtiger Bergfried und mehrere Nebengebäude für Fürstengarde, Bedienstete des Hofes und hochadlige Gäste. Nur wenn der Fürst anwesend ist, weht über dem Bergfried das Banner Albernias, ansonsten prangt über den Mauertürmen das Wappen Havenas. Um den Palast gruppieren sich die prächtigsten Häuser Havenas, wie das noble Hotel **Am Palastgarten (G07)** (Q5/P5/S30) und das **Haus des Stadtvogts (28)**. Weißgetüncht und in almadanischem Stil erhebt sich die Residenz von **! Ardach Herlogan** (siehe Seite 123) hinter Hecken und einem reich verzierten Gitterzaun. Hier ist auch die schwarzgrün gewappnete Leibgarde des Vogts untergebracht, die für ihr hartes Durchgreifen und zahllose Sonderbefugnisse berüchtigt ist.

Im eindrucksvollen **Stadthaus (29)**, südlich des Palasts, tagt der Ältestenrat in einem eigenen Ratssaal. Hier ist auch das Stadtarchiv untergebracht, und die meisten städtischen Beamten und Schreiber versehen ihren Dienst. Bemerkenswert sind die Darstellungen von Göttern und Halbgöttern aus buntem Glas, welche die Fenster zieren. In der streng bewachten **Fürstlichen Münze (30)** wurden lange auch Dukaten geschlagen. Heute jedoch dürfen hier nur noch Silbertaler mit dem Wappen Albernias oder dem Konterfei des Fürsten geprägt werden.

Der **Neue Efferdtempel (T06)**, das Haus der göttlichen Woge, ist ein prachtvolles Gotteshaus. Hier zollen vor



allen die Bewohner der Neustadt dem Schutzgott Havenas Tribut, um sich nicht in die Nähe der Unterstadt wagen zu müssen. Auch Kaufleute, die Efferd für erfolgreichen Handel danken wollen, spenden meist hier. Die Bewahrerin von Wind und Wogen **Eghina Maegharin**, eine profunde Kennerin des Großen Flusses, müht sich, den Einflüssen der erstarkenden Flussvaterverehrung und der anderen Kulte von Meeresgöttern entschieden und pragmatisch entgegenzutreten. (☞ 178)

Die **Garnison (31)** beherbergt neben dem Großteil der in Havena stationierten Kämpfer, wie fürstlichen Garden, Heerhaufen und Stadtgarde, auch den städtischen Kerker. Der nahe **Exerzierplatz** wird auch von der **Kriegerakademie Ruadas Ehr (32)** genutzt, die nur unweit entfernt liegt (siehe auch Seite 73). Die Akademie ist eine der anerkanntesten Kriegerschulen des Mittelreichs und kann auf eine 1.500-jährige Geschichte zurückblicken. Obwohl die Akademieleiterin **Gilia Curnabar** ein strenges Regime führt, kommt es häufiger zu handfesten Raufereien von Akademiezöglingen und Streitern der nahen Garnison.

Am weitläufigen **Halplatz** nimmt der festungsähnliche **Rondratempel (T07)** die ganze Südfläche des Platzes ein. Der Tempel ist stets gut besucht, denn hier residiert die rondrianische Meisterin des Bundes der Westsenne, **Rudraighe Gaothan ni Direach** (siehe Seite 104). Der von einem Kreuzgang umgebene Innenhof mit einer großen Statue der Göttin dient der Andacht unter freiem Himmel. Neben Schwertübungen der Geweihten finden hier auch unter den kritischen Augen der Sennmeisterin Duelle des Adels statt.

Das prachtvolle **Wachsfigurenkabinett (33)** im Westen des Platzes stellt auf zwei Etagen Nachbildungen berühmter Persönlichkeiten aus, aber auch ganze Szenarien aus der Havener Geschichte, wie etwa das Grauen der Großen Flut. Vor allem bei Auswärtigen ist es eine beliebte Attraktion, vielen Havenern sind die Wachsfiguren jedoch unheimlich.

An der Nordseite des Platzes ist der schlichte, zweistöckige **Traviatempel (T08)** zu finden. Im großen und häufig gut gefüllten Andachtsraum im Erdgeschoss steht ein prächtiger Altar, eine marmorne Wildgans, auf deren Schwingen die Altarplatte liegt. Im Obergeschoss befindet sich ein Schlafsaal für Bedürftige und Durchreisende. Die Geweihten unterhalten zudem ein Waisenhaus und eine Armenküche in Orkendorf, die eigentlich im Tempel eingerichtet werden sollten. Die Geweihten aus dem gegenüberliegenden **Praiotempel (T09)** hatten damals aber im Namen der städtischen Ordnung Protest eingelegt, um Gesindel vom Halplatz fernzuhalten. Das prächtige Gotteshaus des Praios ist Sitz der traditionalistischen Wahrerin der Ordnung Greifenlande **Praiadane von Hohenfels** (siehe Seite 104). Der kreisrunde Altarsaal wird fast ausschließlich von Adligen und reichen Händlern besucht oder von solchen, die auf Praios' Schiedsspruch hoffen. Die Fassade des Tempels weist eine der größten Attraktionen Havenas auf, eine von Leonardo dem Mechanicus gebaute mechanische

Uhr. Auf dem goldenen Ziffernblatt in Form einer zwölfstrahligen Sonne zeigen die Symboltiere der Zwölfgötter die Stunden an. Zu jeder vollen Stunde ertönt ein Glockenspiel, das scheinbar von einer kleinen hölzernen Kapelle gespielt wird, die dann aus dem Uhrwerk tritt. Die hochkomplizierte Mechanik wird sorgfältig gepflegt und von den Geweihten genau beobachtet, denn seit der Offenbarung Leonardos als Heptarch von Yol-Ghurmak fürchten manche, das auch hier dämonisches Wirken im Spiel sein könnte.

Die Schänke **Oase der 1.000 Freuden (G08)** (Q4/P6/-) ist wie ein tulamidisches Teehaus ausgestattet. Seidenkissen und reichverzierte Teppiche warten auf die Gäste, und es werden typisch tulamidische Gerichte serviert. Wasserpfeifen und gewagte Schleiertänze runden das Angebot ab, wenngleich die meisten Tulamiden über die fehlende Authentizität des Dargebotenen milde lächeln.

Das riesige **Immanstadion** im Westen fasst bis zu 8.000 Zuschauer. Hier trainieren die berühmten Havener Bullen und tragen ihre Spiele aus. Zu anderen Zeiten werden auch Turniere und Pferderennen veranstaltet. Der **Stadt-park** direkt gegenüber galt lange als verflucht, aber heute flanieren die Reichen der Stadt wieder durch die Anlage oder unternehmen Boostfahrten auf dem kleinen See. Am geschäftigen **Marktplatz** findet sich das **Maskenmuseum (34)**, in dem man über 100 Theater-, Toten- und Ziermasken bestaunen kann. Ganz besonders gehütet werden einige schaurige Dämonenfratzen sowie eine relativ unscheinbare Maske aus schwarzem Obsidian, die ein stilisiertes drittes Auge auf der Stirn trägt. Ihr Ursprung wird im fernen Güldenland vermutet und sie soll bereits vor der großen Flut nach Havena gekommen sein. Ein legendenumranktes Stück ist aus feinstem Glas geformt und soll es ihrem Träger ermöglichen, Feentore aufzuspüren. Nur unweit des Garethers Tors findet sich die **Schwert-schule Uinin (35)**, die in einem weitläufigen Stadthaus mit großem Fechtsaal untergebracht ist. Hier unterweist Meisterin **Scanlail ni Uinin** ihre Schüler in der Kunst des Albernischen Raufens (siehe auch Seite 73).

#### Unterfluren (S10)

Im gutbürgerlichen Unterfluren leben vor allem Händler und Handwerker, aber auch viele neu Zugezogene. Mit der Seefahrt hat man wenig zu schaffen, sondern fühlt sich eher dem Großen Fluss verbunden. Hier schlägt auch das gelehrte Herz Havenas. Der unscheinbare **Hesindetempel (T10)** wird nur von wenigen Geweihten betreut und hat dank der Abneigung der Havener gegen Zauberei meist nur wenige Besucher. Die umfangreiche Schriftensammlung des Tempels wird eifrig gehütet und nur wenigen zugänglich gemacht. Unweit des Hesindetempels finden sich das geräumige Redaktionshaus und die zugehörige **Druckerei der Havena-Fanfare (36)**, über denen das Symbol der Gazette, eine Metallfanfare, prangt. Die Schreiber sind bemüht, monatlich ihr Druckwerk herauszugeben, das neben amtlichen Mitteilungen vor allem Sensationsartikel enthält. Der stets auf Albernias Unabhängigkeit



bedachte Ton führt seitens der Obrigkeit jedoch häufig zur Zensur und sorgt regelmäßig für Verzögerungen bei der Drucklegung. Ab und zu finden gedruckte Vorabexemplare aber auch unzensiert ihren Weg unters Volk, was je nach Brisanz des Inhalts für Aufruhr sorgen kann. Der **Perainetempel (T11)** ist in eher schlechtem Zustand, denn die Geweihten stecken all ihre Mittel in den Unterhalt des angrenzenden **Siechenhauses (37)**, wo Verwundete und Kranke versorgt werden. Besonders das Volk dankt es ihnen, dass sie den Ausbruch größerer Seuchen bisher stets verhindern konnten und sich selbstlos auch um weniger Begüterte kümmern.

In **Leonardos Wohnhaus und Werkstatt (38)** wirkt nun seine letzte Schülerin Simiadane, entziffert Aufzeichnungen ihres alten Meisters und tüftelt an herausfordernden mechanischen Konstruktionen. Widerwillig fertigt sie auch schnöde Spieluhren und Kombinationsschlösser – irgendwoher müssen die Silbertaler ja kommen. Immer wieder versuchen Einbrecher, die genialen Hinterlassenschaften Leonardos zu stehlen, während Fortschrittsfeinde die Werkstatt am liebsten schließen würden.

Auf der **Feldmark**, die größte Straße des Viertels, führt bis zu dem weithin sichtbaren Zeichen von Leonardos genialem Wirken, der **Prinzessin-Emer-Brücke (39)**. Die 200 Schritt lange Brücke überspannt den Großen Fluss und verbindet Unterfluren mit Feldmark. Ihr höchster Bogen kann von Schiffen mit einem 20 Schritt hohen Mast durchfahren werden. Nach ihrer teilweisen Zerstörung durch einen Dämonenangriff im Jahr 1021 BF konnte sie mit Hilfe eines Elementargeistes wiederhergestellt werden. Viele Havener fürchten daher, dass der Dschinn bis heute in der Brücke lebt und dass deswegen gelegentlich Passanten von dem Bauwerk stolpern oder Achsen brechen.

## Honingen

»Zweimal war unsere schöne Stadt schon stolzer Fürstensitz. Seien wir ehrlich: Kennst du sonst eine Stadt, die so viel prächtiges Grün in ihren Stadtmauern beherbergt? Ich sage dir, mit der Rückkehr der Gräfin steigt der Stern Honingens ganz sicher weiter.«  
—Anrion Braelghan, Honinger Händler, 1039 BF

»Auf den ersten Blick wirkt die Stadt ziemlich piefig, aber man sollte sich nicht täuschen lassen. Vor allem während des Bardentreffens alle vier Jahre kannst du hier gute Geschäfte machen und deine ›Waren‹ auf dem Seifenmarkt losschlagen. Unter der Hand wird fast alles angeboten.«  
—ein ungenannter Honinger Dieb, 1038 BF

**Region:** Mittelreich, Fürstentum Albernia, Grafschaft Honingen, Baronie Gräflich Honingen

**Einwohner:** 2.800 Menschen

**Herrschaft:** eine von der Gräfin eingesetzte Stadtvögtin (derzeit Belisa Tibradan)

**Tempel:** Boron, Hesinde, Peraine, Phex, Rondra, Travia, Tsa  
**Handel & Gewerbe:** wohlhabende Handelsstadt, die weit bekannte Papiermacherei Karjelin, Seifensieder und Wurstmacher, Imkereien



**Besonderheiten:** Alle vier Jahre findet vom 7. bis 12. Peraine das Aventurische Bardentreffen in Honingen statt. Der Tiegel der Heiligen Theria im Perainetempel lockt zahlreiche Pilger an, und nahe der Stadt liegt mit dem Honinger Collegium der einzige Studienkreis für Magier im ganzen Land.

**Stimmung in der Stadt:** Nach dem Ende der nordmärkischen Besetzung und mit der Rückkehr der Landgräfin Franka herrscht eine gelöste, geschäftige Stimmung in der Stadt. Die meisten Bewohner schauen nach vorne und versuchen trotz persönlicher Verluste, die Schrecken des Bürgerkriegs hinter sich zu lassen.

**Die Stadt im Spiel:** Die Bewohner Honingens erinnern an einen emsigen Bienenschwarm, was durch die zahlreichen Pilger noch verstärkt wird, die sich im Perainetempel Heilung oder Segen erhoffen. Die Narben des Krieges heilen langsam, doch ab und an brechen alte Wunden auf, und es gibt Anfeindungen oder sogar Tötlichkeiten gegen Nordmärker. Auch Ereignisse um das nahegelegene Magierkolleg sorgen des Öfteren für Sorge und Aufruhr in der Stadt.

Honingen ist eine der ältesten Städte Albernias und nach Havena die zweitgrößte Stadt des Landes. Bis 618 v. BF war sie unter den Bragold-Fürsten Hauptstadt und ist heute Grafensitz der Honinger Lande. Da Honingen sehr verkehrsgünstig gelegen ist, ist der Handel mit dem fruchtbaren Umland und der Ferne von großer Bedeutung. Nach der nordmärkischen Besetzung während des Bürgerkriegs versucht Landgräfin Franka Salva Galahan die Spuren der Besatzer zu tilgen und wieder Freude in die erstaunliche großzügig angelegte Stadt mit ihren vielen Grünflächen zu bringen.

Honingen wird von dicken Stadtmauern mit fünf mächtigen Toren geschützt. **Winhaller Tor (01)** und **Gratenfelser Tor (02)** im Norden, **Abilachter Tor (03)** und **Blaues Tor (04)** im Süden sowie das **Herzogentor (05)** im Osten verstärken die Mauern, dazu diverse Wehrtürme, allen voran der **Blaue Turm (06)**, der auch als Kerker dient.

## Stadtrundgang

Der **Theria-Platz** ist das Zentrum der Stadt, obwohl ihr Herz in der **Markthalle (07)** und dem **Stadthaus (08)** schlägt. Gegenüber dem Stadthaus liegt das beste Haus am Ort, das **Hotel Honinger Land (G01)** (Q4/P5/S22). Günstiger trinkt und speist man **Am Blauen Turm (G04)** (Q2/P2/S8) nahe des Kerkerturms und schläft seinen Rausch im Schlafsaal aus.

Am **Theria-Platz** befindet sich auch der berühmte **Perainetempel (T01)**, in dem der Honigtiegel der Heiligen Theria in einem Kristallschrein aufbewahrt wird. Pilger kehren bevorzugt in der Nähe des Göttinnenhauses im Gasthaus **Zum Roten Einhorn (G05)** (Q3/P3/S16) ein. Südlich des Platzes liegen die **Kaserne der Stadtgarde (09)**, die in einem weitläufigen Gartenareal untergebracht ist, und der Neubau der **Honinger Burg (10)**, den einst die Nordmärker Gräfin Rhianna angeordnet





## HONINGEN

- 01 Winhaller Tor
- 02 Gratenfelser Tor
- 03 Abilachter Tor
- 04 Blaues Tor
- 05 Herzogentor
- 06 Blauer Turm
- 07 Markthalle
- 08 Stadthaus
- 09 Kaserne der Stadtgarde
- 10 Honinger Burg

- 11 Gräfliche Residenz
- 12 Papiermacherei Karjelin
- 13 Kaserne der Gräflichen Garde

- G01 Hotel „Honinger Land“
- G02 Gaststube „Rosstäuscher“
- G03 Bordell „Sieben Tulamidische Nächte“
- G04 Schänke „Am Blauen Turm“
- G05 Gaststätte „Zum Roten Einhorn“

- T01 Perainetempel
- T02 Rondratempel
- T03 Hesindetempel
- T04 Borontempel
- T05 Phextempel
- T06 Ruine des  
Praiostempels
- T07 Traviatempel
- T08 Tsatempel



hatte. Die Feste ist zwar weitgehend fertiggestellt, der Abschluss des Baus wird jedoch derzeit nicht weiter vorangetrieben, und so stehen die Mauern leer.

Im Norden erhebt sich der **Rondratempel (T02)** am Stadtteich, der den **Viehmarkt** begrenzt. Dort haben sich viele Metzger niedergelassen, die besonders für die Honinger Knackwürste bekannt sind. Vom Viehmarkt führt die **Rahja-Allee** gen Norden. Rechts und links der Straße liegen der **Hesindetempel (T03)** und die **Gräfliche Residenz (11)**, in der allerdings die Schule der Gardeoffiziere untergebracht ist, da Gräfin Franka außerhalb der Stadt auf **Schloss Galahan** residiert. Im Westen hinter der weitläufigen Parkanlage erstreckt sich der **Boronanger** mit dem erhabenen **Borontempel (T04)**. Unweit davon liegt die Taverne **Rosstäuscher (G02)** (Q3/P3/S-), wo man, anders als der Name vermuten lässt, schmackhafte Hausmannskost zu angemessenen Preisen aufgetischt bekommt.

Einst standen sich im Norden der Honinger **Phextempel (T05)** und das Haus des Götterfürsten direkt gegenüber. Nur noch die **Ruinen des Praiostempels (T06)** künden nach einem Brand vor einigen Jahren von der einstigen Pracht des Gotteshauses, und bisher plant die Kirche auch trotz zahlreicher Spenden keinen Neubau. In den Ruinen harrt seither der junge Geweihte **Praidrec** aus, ein Überlebender der Katastrophe, der mitleidig belächelt oder als verkannter Heiliger verehrt wird. Von seinem Zelt aus prangert er die Prunksucht der Kirche an und predigt von Licht und Erkenntnis.

Ganz im Norden an der Stadtmauer liegt die **Papiermacherei Karjelin (12)**, in der das weit gehandelte Honinger Büttenpapier hergestellt wird. Direkt am Gratenfeller Tor liegt die **Kaserne der Gräflichen Garde (13)**, die heute weitgehend von den Abilachter Reitern genutzt wird. Nur unweit der Kaserne findet der Reisende das **Bordell Sieben Tulamidische Nächte (G03)** (Q3/P4/S-), über deren Betrieb sich der örtliche **Traviatempel (T07)** immer wieder entrüstet.

Im Südwesten der Stadt ist der **Seifenmarkt** gelegen, auf dem besonders die namensgebenden Seifen, aber auch Imkereierzeugnisse feilgeboten werden. Ganz in der Nähe liegt auch der lange verwaiste und erst kürzlich neu eröffnete **Tsatempel (T08)**, dem auch ein Armenhaus angeschlossen ist.

## Jannendoeh

Die uralte, nahe den Ausläufern des Farindelwalds errichtete Burg von **Jannendoeh (EW 540)** stammt noch aus Siedlertagen. Die karge Heide wirft nur wenige Erträge ab, weswegen man sich auf die Schafszucht und den Handel mit Milch, Fleisch und Wolle der Tiere verlegt hat. Der Ort liegt weit ab der Landstraße nach Havena und wird von einem thorwalstämmigen Baron regiert, der seine ganze Schiffsmannschaft, die Knallfaust-Otta, mitbrachte. Der thorwalsche Einfluss ist wohl in keinem Lehen Alberbias sichtbarer als hier. Auf der Allmendewiese wird Imman nach Thorwaler Art gespielt, und aus der Taverne tönen deftige Olporter Trinklieder.

## Kaltstetten

**Kaltstetten (EW 300)** liegt an der Mündung Weilwassers ins Meer der Sieben Winde. Der düstere Nordmärker Graf Magnus von Werenhag, der bis 1000 BF über den Windhag herrschte, errichtete hier seine bis heute als verflucht geltende Festung, die durch den Fluss von der kleinen Stadt getrennt wird. Unweit findet sich ein etwas heruntergekommenes Efferdkloster, dessen Altar mit aurelianischen und bosparanischen Inschriften bedeckt ist, die an Eroberungen aus alter Zeit erinnern. Im Weilwasser soll Gerüchten zufolge ein eifersüchtiges Feenwesens namens Thawalyr hausen, das nur durch regelmäßige Opfergaben besänftigt werden kann.

## Kellun

Die Grenzstadt **Kellun (EW 500)** ist mit ihrer Hafenfestung auf einer vorgelagerten Insel die nördlichste Bastion der mittelreichischen Westflotte. Ein Halbbanner markgräflicher Seeäxte bemannt die Festung, aber der Hafen ist häufig bis auf einige Fischerboote oder Handelsschiffe verwaist. Noch vor einem halben Jahrhundert wurde hier an neuen Methoden der Kriegsführung zur See geforscht. Heute sind die Werkstätten verwaist und niemand weiß, wo sich die Unterlagen der Einrichtung befinden.

## Kyndoch

»Ein guter Ort, um überall hinzukommen, und hier ist es auch viel billiger, als etwa in Havena und Elenvina. Kein Wunder, wo doch der Adel diese beiden Städte stets ausplündert. In Kyndoch ist das anders, hier herrschen noch die alten Sitten, wie es sich in einer echten Stadt gehört.«

—ein Flusshändler auf dem Großen Fluss, 1039 BF

»Die Thorwalertage in Kyndoch, die musst du dir anschauen. Das ist ein großes Fest, mit Märkten, Barden und anderen Attraktionen. Aber das Beste ist, dass sich alle verkleiden und zechend, grölend und Immanbälle werfend durch die Straßen ziehen. Ist zwar nicht ganz so wie in der Heimat, aber ein bisschen wird mir da schon warm ums Herz.«

—Tjalva Garheltdottir, Premer Hetja, 1038 BF



**Region:** Markgrafschaft Windhag, Reichsland Flachstein  
**Einwohner:** 1.500

**Herrschaft:** Reichsstadt unter einem Stadtmeister (derzeit Efferdan Windock)

**Tempel:** Efferd (als Regenherr), Phex (als Flinkzüngiger), Travia (als Treusorgende)

**Handel & Gewerbe:** Handelsstadt mit Flusshafen, viele Tuchmacher

**Besonderheiten:** Kyndocher Gerfinhaus, Thorwaltage mit Warenschau im Ingerimm, bei denen man sich als Nordländer verkleidet

**Stimmung in der Stadt:** Die Kyndocher sind stolz darauf, Bürger einer Reichsstadt zu sein, und sehen sich oftmals anderen Windhagern überlegen.



**Die Stadt im Spiel:** Kyndoch ist ein blühendes Handelszentrum zwischen Albernien, den Nordmarken und der Markgrafschaft Windhag. Man gibt sich weltoffen und wehrhaft, und viele Reisende, Söldner und Abenteurer machen hier daher gern Station. Seit die Einfuhrzölle für grangorische Händler gesenkt wurden, gibt es jedoch immer wieder Streit und Missgunst unter den Kaufleuten.

Die Reichsstadt Kyndoch liegt in den ausgedehnten Ländereien des Reichslands Flachstein, das vom Großen Fluss bis an den Fuß der Windhagberge reicht. Kyndoch ist zudem strategisch recht gut gelegen, denn die Nordseite wird durch das Kyndocher Moor, die Ostseite vom Großen Fluss und die Südseite vom Sarpedelta geschützt. Eine 6 Schritt hohe Mauer, die sich auch entlang der Flussseite zieht, tut ihr übriges, um unerwünschten Besuch fernzuhalten. Drei Tore, das **Havener Tor (11)** im Norden, das **Travia-Tor (08)** im Westen sowie das **Elenviner Tor (05)** im Süden bieten Einlass in die Stadt. Die Stadt ist der Hauptumschlagplatz für Waren aus dem nördlichen Windhag. Güter wie Kalk, Holz, Getreide und Obst werden hier ebenso verladen wie Werkzeuge und Waffen aus dem Isenhag und Bier aus dem fernen Kosch. In den letzten Jahren suchen auch wieder vermehrt Thorwaler die Stadt auf und bringen Flachs, Felle und Kunsthandwerk aus dem hohen Norden. Ein Handelsgut, das besonders im Alten Land geschätzt wird, ist das Kyndocher Tuch. Seit einiger Zeit werden Händler aus Grangor bevorzugt und sind von der Hafenabgabe befreit, was zu deutlichem Unmut bei den Windhager, Nordmärker und albernischen Händlern führt.

### Stadtrundgang

Im Zentrum der Reichsstadt liegt der *Alte Platz* mit dem **Gründungsdenkmal (01)**, dem Herzen der Altstadt. Die prächtige Bildersäule, die der ganze Stolz der Bürgerschaft ist, wird regelmäßig durch die besten Künstler der Region erweitert und zeigt Szenen aus der Stadtgeschichte. Ebenso reich verziert ist die Fassade des **Rathauses (02)**, in dessen prächtigen Ratssaal der einflussreiche Stadtrat unter Stadtmeister **Efferdan Windock** (siehe Seite 121) tagt. Im benachbarten **Phextempel (T01)** werden bei einem von den geschäftstüchtigen Geweihten offerierten Umtrunk die meisten Handelsverträge abgeschlossen. Unter der berühmten Sternenkuppel finden sich zahlreiche kleine Nischen mit kunstvoll geschnitzten Stehbänken, die Tempelbesuchern gegen eine Spende für diskrete Verhandlungen überlassen werden. Hinter dem Phextempel liegt die Kaserne der **Stadtwache (03)**, in der auch der berüchtigte Kyndocher Kerker untergebracht ist.

Die Straßen der Altstadt werden durch zahlreiche Läden geprägt, die den Ruf Kyndochs als Handelsstadt untermauern. Auch zahlreiche Gasthäuser säumen die engen Gassen, wie etwa die Taverne **Beerenschüttler (G02)** (Q4/P4/S-), in deren gemütlicher Stube sich oft Barden und Geschichtenerzähler einfinden, die für klingende Münze ihre Kunst darbieten.

Geschäftig geht es auch auf dem *Marktplatz* zu, auf dem

sich eine Statue Kaiser Hals erhebt.

Vom Elenviner Tor aus führt der *Wagnerwacht-Weg* durch das geschäftige Handwerkerviertel *Eisenhütten*, vorbei am großen Gebäude des **Druckhauses Kyndoch-Kontor (04)**.

Der langgestreckte Hafen wird durch die Stadtmauer von der Altstadt getrennt und im Norden durch das bekannte **Gasthaus Flussvater (G01)** (Q4/P5/S12) mit seiner Terrasse über den Fluss begrenzt. Daneben befinden sich das alte **Fährhaus (09)**, von dem man auf die Nordmärker Seite des Flusses übersetzen kann. Mit der Fähre gelangen auch schwere Fuhrwerke so in die *Lagerstadt* mit ihren gut gefüllten Lagerhäusern, die bereits in den Nordmarken in der Baronie Kyndoch liegt. Dort verläuft die Reichsstraße III, und da hier besonders viele Handelsreisende durchkommen, hat die Reichsstadt ein Abkommen mit dem Baron von Kyndoch geschlossen. Schiffe können auf der Ostseite anlegen, ohne erneut Zoll zahlen zu müssen. Das erleichtert den Handel deutlich, bleibt aber ein Zankapfel zwischen dem Markgrafen des Windhag und dem Herzog der Nordmarken, denn beiden entgeht dadurch gutes Gold. Viele Kutscher aus dem Kosch oder den Nordmarken sehen von Kyndoch kaum mehr als **Rolinas Schänke (G04)** (Q3/P4/S20), ein äußerst einträgliches Gasthaus mit gutem Ruf.

In Sichtweite des Fährhauses liegt auch das **Zeughaus der Flusswache (10)**. Die einflussreiche Ratsfrau und Schiffbaumeisterin *Luana Talon* hat am Süden des Hafens ihre **Helling (06)**, einen Schiffsbauplatz für kleine Flussschiffe, errichten lassen. Der **Feuerturm (07)** ganz im Süden kennzeichnet das Ende des Hafenviertels vor den Mauern.

Das Viertel Weingärten mit den Stadthäusern der reicheren Händler liegt erhöht auf dem Stadthang südlich des **Travia-Tores (08)**. Von hier kann man die phantastische Aussicht auf den Großen Fluss genießen. Außerhalb der Mauern, in den Hügeln des Reichslandes Flachstein, liegt der **Traviatempel (T02)** Kyndochs. Er mutet sehr kriegerisch an, was daran liegt, dass er im ehemaligen Baronssitz *Burg Drachenkopf* untergebracht ist, die der Traviakirche zum Geschenk gemacht wurde.

Nördlich schließt sich das beschauliche Viertel Wiegele an, in dem die einfachen Leute leben, die ihr Brot häufig als Schauerleute am Hafen bestreiten. Der **Efferdtempel (T03)** erhebt sich hier über dem Goldbach, der die Stadt durchquert. Bekannt ist der Tempel für seinen Chor aus Stadtkindern, dessen Gesang beinahe den ganzen Tag die Andachtshalle erfüllt. In den Gassen Wiegelels finden sich daher viele Schiffer, die Efferd oder dem Flussvater die Ehre erweisen wollen. Im exquisiten **Haus Weinsegen (G03)** (Q5/P5/S20) gibt Wirtsgatte **Quintilio di Gondolieri** aus Bethana Fechtunterricht horasischen Stils.

Am *Havenaweg*, der von Norden in die Stadt führt, steht das Haus der **Gebrüder Kartenhausen (12)**, die Söldner und Geleitschutz für Handelszüge vermitteln. Die meisten Nachtwächter der Handelskontore stehen ebenfalls in den Diensten der Kartenhausens und genießen einen eher zweifelhaften Ruf.





## KYNDOCH

- 01 Gründungsdenkmal
- 02 Rathaus
- 03 Kaserne der Stadtwache
- 04 Druckhaus Kyndoch-Kontor
- 05 Elenviner Tor
- 06 Helling
- 07 Feuerturm
- 08 Travia-Tor
- 09 Fährhaus
- 10 Zeughaus der Flusswache
- 11 Havener Tor
- 12 Gebrüder Kartenhausen
- 13 Gerflinhaus

- G01 Gasthaus ‚Flussvater‘
- G02 Taverne ‚Beerenschüttler‘
- G03 Haus ‚Weinsegen‘
- G04 ‚Rolinas Schänke‘
- T01 Phextempel
- T02 Traviatempel
- T03 Efferdtempel



MATTHIAS  
ROTHENAUER



Außerhalb der Stadtmauern schließen sich Weideflächen an, sowie der Viehmarkt, an dem das dreistöckige **Gerfinhaus (13)** liegt, ein Kontor der Windhager Sippe Gerfin. Östlich Richtung Fluss hatten sich hier Flüchtlinge aus Tobrien in der sogenannten Bretterstadt niedergelassen und gingen der Gerberei und dem Färberhandwerk nach. Die meisten der windschiefen Hütten stehen jedoch leer, seit Herzog Bernfried seine Landsleute zurück in die Heimat rief.

### Lyngwyn (Abagund)

Das Honinger **Lyngwyn (EW 850)** besitzt trotz seiner Größe kein Stadtrecht. Zweimal im Mond wird jedoch hier ein gut besuchter Markt abgehalten. Der Ort wird von einem Schulzen und einem Lehnsvogt des auf der nahen Feste Lyllstein residierenden Barons regiert, zwischen denen es häufig zu Reibereien kommt. Haupterwerbszweig ist die Holzverarbeitung, und vor dem Ort findet sich ein Sägewerk, in dem die Stämme zerlegt werden, bevor sie weiterverarbeitet werden. Die Handwerker spielen mit dem Gedanken, eine Holzwerkerzunft ins Leben zu rufen, um sich besser gegen Schulzen und Vogt behaupten zu können, was immer wieder zu Streitereien führt.

»Perainehilf, es gibt Lyngwyn tatsächlich zweimal in Albernial. Ich dachte schon, Carolan hätte wieder einmal eindrucksvoll unter Beweis gestellt, dass er keine Karten lesen kann.«  
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



### Lyngwyn (Küste)

**Lyngwyn (EW 950)**, Sitz des Barons von Westpforte, liegt unweit der Grenze zum Königreich Nostria und ist der einzige größere albernische Hafen nördlich von Havena. Die Küstenlinie ist von Sandstränden, Deichen und bewachsenen Dünen geprägt. Die Gezeiten sind stark, die See ist flach und unruhig und das Hinterland sumpfig. Die Stadt selbst wurde auf einem Hügel errichtet, und die meisten Gebäude wurden mit Pfahlfundamenten gegen Sturmfluten gesichert. Eine Besonderheit der Stadt ist das Badehaus mit seiner Salztherme. Das Salz stammt aus den Salinen im Norden der Stadt, in denen das kostbare Mineral auch für den Handel gewonnen wird. Die Lyngwyner sehen die Stadt als Tor zur Welt, und dass der Hafen rege frequentiert wird, gibt ihnen in gewisser Weise auch Recht.

### Nordhag

**Nordhag (EW 700)** liegt wie Lyngwyn an der Küstenstraße zwischen Havena und Nostria. Viele Häuser wurden auf Terpen errichtet, um den Fluten besser zu widerstehen, die regelmäßig über Dorf und Land hereinbrechen. Das Erdgeschoss ist stets aus Stein errichtet, wohingegen die oberen Etagen aus Holz oder Fachwerk gebaut sind. Zentrum der Ortschaft ist der Marktplatz. In unmittelbarer Nachbarschaft zu Pranger und Schuldturm liegt das umfriedete Hofgut des Barons, in dem häufig Verkäufer edler und teurer Waren als Gäste einkehren, um ihre Verhandlungen zu führen.

### Orbatal

Die Stadt **Orbatal (EW 900)** ist ein großer Handelsplatz an der Kreuzung der Reichslandstraße und der Straße von Kyndoch über Draustein nach Bockshag. Orbatal wird von einer beeindruckenden Stadtmauer geschützt, aber die Stadt wächst so schnell, dass sich bereits ein ansehnliches Viertel vor den Mauern gebildet hat. Auf dem Marktplatz bieten regelmäßig Bauern aus dem Umland und durchreisende Händler ihre Waren feil.

Das eindrucksvollste Gebäude der Stadt ist das Versammlungshaus, ein großes Langhaus, das die ersten Thorwaler Siedler hinterlassen haben. Bis heute wird es gerne und regelmäßig genutzt, nicht nur für offizielle Anlässe, sondern auch für allerlei andere Festivitäten wie große Hochzeiten.

Unweit der Stadt erhebt sich ein Hügel, der Orba Mhórs Grab genannt wird. Die Orbataler sind davon überzeugt, dass hier eine Riesin begraben liegt, die einst der Stadt ihren Namen gegeben haben soll.

### Ortis

**Ortis (EW 750)** liegt am Tommelufer, direkt an der Tommelstraße von Honingen nach Winhall. Das Dorf hat einen kleinen Flusshafen und gilt neben Winhall als größter Warenumschlagsplatz der Grafschaft. Dies verdanken die Ortiser dem gräflichen Stapelrecht, das jeden durchreisenden Händler zwingt, seine Waren vor der Weiterreise nach Winhall im Kontor des Hauses Govindal feilzubieten. In der Ortsmitte steht die gewaltige immergrüne Esche Irmdrasil, dem Volksmund nach die erste ihrer Art. Viele Dörfler legen Opfergaben zu ihren Wurzeln ab, bitten um gute Ernte, um Trost oder Schutz vor Bösem. Nahe Ortis thront auf einer Klippe über dem Tommel die Feste Weyringen, Iauncyll genannt, die Stammburg des Hauses Fenwasian, der ältesten und mächtigsten Familie Winhalls. Bis über die Grenzen der Grafschaft hinaus bekannt ist der lokale Gerstenbrannt Anornîn, der hier vom Haus Fenwasian gebrannt wird. Die uralte Rezeptur wird von Generation zu Generation weitergegeben.

### Otterntal

**Otterntal (EW 750)**, an der Reichslandstraße von Abilacht nach Havena gelegen, wird in allen Richtungen von Äckern eingefasst, die zu einem gemütlichen Spaziergang einladen.

Langhäuser nach Art der ersten Thorwaler Siedler bilden eine Altstadt rund um die Kuppe eines Hügels, der von einer alten hölzernen Palisade umgeben ist. Innerhalb der Palisade, die als letzter Rückzugsort im Falle eines Angriffs dient, stehen auch zwei der drei hiesigen Tempel, der des Efferd und der der Travia.

Am Marktplatz außerhalb der Befestigung erheben sich der Perainetempel und das Magistratsgebäude. Das gewaltige Herrenhaus, von dem aus die hiesigen Barone über ihre Ländereien herrschen, liegt südlich der Stadt.



## Rondberg

Der Ort **Rondberg (EW 200)** liegt am Oberlauf des Weilwassers an der Flanke eines fast kreisrunden Tafelbergs, der aus den dichten Wäldern ragt. Über das Weilwasser werden Holz und Kalk nach Kaltstetten geschafft, um sie weiter nach Harben, Havena oder Grangor zu verschiffen. Rondberg besteht aus wenig mehr als einigen verstreuten Bauernkaten, die mit Heckenrosen begrenzt sind, um den kräftigen Winden zu trotzen. Tief in den Bergen hinter dem Ort erhebt sich die beeindruckende Höhenburg Windischhöh, der Stammsitz des Hauses Windisch.

## Salzsteige und Salzkotten

Die Passfeste **Salzsteige (EW 50)**, eine alte Wachtburg der Theaterritter unweit der Quelle des Phecadi, überspannt den gleichnamigen Hohlweg und nennt einen Rondratempel ihr Eigen. Der häufig mit Maultieren bereiste Treppenpfad der Salzsteige schlängelt sich aus dem Tal herauf, vorbei an kleinen Türmen als Wegstationen, und erreicht schließlich die uralte Spornburg. Auf einem freistehenden Felsausleger wacht ein breiter und eher flacher Bergfried über den Passweg. Auf der anderen Seite der Kluft liegt die eigentliche Burg auf dem größeren Teil des Bergsporns. Die Wirtschafts- und Nebengebäude ziehen sich tief in den Fels hinein.

In Sichtweite der Burg liegt der Ort **Salzkotten (EW 200)**, wo man Ziegen und Schafe hält und Ackerbau auf einer Alm betreibt. Ansonsten lebt man dort vom Abbau des begehrten Steinsalzes, das hier in tiefen Gängen aus dem Fels gebrochen wird.

## Schattengrund

Das Dorf **Schattengrund (EW 300)** ist der Hauptort der gleichnamigen Baronie und liegt in einem dicht mit Nadelbäumen bewaldeten Hochtal der Windhagberge. Es liegt an der Straße über den Schattengrundpass, der von hier aus westlich hinab nach Triveth und östlich durch eine 12 Meilen lange Schlucht nach Widdernhall führt. Wenn der Schnee im Winter reichlich fällt, ist das Dorf häufig wochenlang von der Außenwelt abgeschnitten. Weideflächen, vor allem für Ziegen und Schafe, umgeben das Dorf. Auf einer Klippe über dem Ort wacht die kleine Burg Silbergreif, die Residenz des Barons. Geweihte und Reisende von Stand werden vom Baron gern persönlich beherbergt. In der Rondrakapelle der Burg wird eines der drei Häupter des Wurms vom Windhag ausgestellt, eines Riesenlindwurms, der 1027 BF zur Strecke gebracht werden konnte.

## Seshwick

Das beschauliche Dorf **Seshwick (EW 600)** ist Hauptort der gleichnamigen Baronie. Überregional bekannt ist vor allem der örtliche Traviatempel mit seiner Gänseschar, in dem immer wieder Abtrünnige und Widerständler Schutz suchen, die aus dem Schutz der Honinger Wälder heraus als Räuber ihren Lebensunterhalt bestreiten. Die gräflichen Garden suchen daher Seshwick mit großer Regelmäßigkeit heim, um solche Veräter auszuspüren und dingfest zu machen.

## Thunklipp

**Thunklipp (EW 10)** ist ein Anlegeplatz mit wenigen verstreuten Katen und liegt etwa 40 Meilen südlich von Harben, abseits der Klippenstraße am ins Meer hinausragenden Kap Windhag. Hier finden sich meist mehrere Dutzend Fischer ein, die ihren Fang verarbeiten oder Zuflucht vor den häufigen Stürmen suchen. Auch Händler mit kleineren Schiffen laufen Thunklipp gerne an, weil sie so hoffen, teure Hafengebühren umgehen zu können. Südlich des Dorfes soll der zwergische Geode  **Greifax Windmeister** (siehe Seite 125) eine Höhle in den Klippen bewohnen.

## Tommeldomm

**Tommeldomm (EW 500)** ist wegen seiner günstigen Lage zu bescheidenem Wohlstand gelangt, auch wenn außer über den Fluss nur wenige Reisenden ihren Weg hierher finden. Der Ort verfügt über einen Flusshafen und es gibt sogar eine kleine Werft. Südlich führt eine Brücke über den Gemhar, deren Nutzung sich der Vogt des Grafenlandes versilbern lässt, denn nur so gelangt man von Bockshag Richtung Albernische Straße und über Nostria bis nach Winhall.

Einige Bekanntheit hat das Perainekloster Albanshall erlangt, das einen besonderen Schatz verwahrt: ein überdeisch feines Stück Tuch, von dem die Legende besagt, die Fee Farindel habe es einem früheren Baron als Gunstband während eines Turniers in der Nebelwelt geschenkt.

## Traviarim

Ein Blickfang **Traviarims (EW 850)** ist das auf einem Hügel gelegene Schloss mit den hellgrauen Mauern und Ecktürmchen. Weder Schloss noch Stadt sind von Mauern umgeben; stattdessen säumen im Süden und Osten ordentliche Reihen von Apfelbäumen die Wege, welche die Grundlage für den berühmten Traviarimmer Apfelmost bilden. Das Städtchen selbst ist einfach und sauber, mit oft rotbraunen Fachwerkhäusern und steinernen, stroh- und binsenbedeckten Gebäuden, die nur selten mehr als zwei Stockwerke hoch sind.

Kommt der Reisende von Norden, erblickt er am Ortseingang einen Schrein, der allen Zwölfgöttern gewidmet ist. Der Schrein ist mit Schnitzereien verziert, welche die göttlichen Tiere und Symbole darstellen. Besonders stolz ist man auch auf die vor nunmehr zehn Jahren eröffnete Dorfschule gleich neben dem Hesindetempel. Durch das Städtchen fließt der Rotbach, benannt nach den rostroten Kieselsteinen in seinem Bett. Sie werden hier zerstoßen und als Pigmente in der Stofffärberei sowie für die Tünche vieler Hauswände verwendet, nach dem Apfelmost Traviarims zweitwichtigstes Exportgut.

## Triveth

**Triveth (EW 550)** ist ein wichtiger Hafen am Meer der Sieben Winde und der größte Ort in der Baronie Schattengrund.





Von hier gelangt man auf den Weg über den Schattengrundpass und die Klippenstraße nach Harben, weswegen hier sogar eine Garnison von markgräflichen Seeäxten stationiert wurde, um für Ordnung zu sorgen. Triveth liegt an einem der wenigen Sandstrände der Windhagküste und ist mit seinen zwei langen Kais nach Harben wichtigster Hafen der Region, auch wenn größere Schiffe vor der Küste ankern müssen. Seit Jahrhunderten werden Junker und Hafenkommandant von der Familie Grötz gestellt. Hinter der ersten Bergkette östlich von Triveth liegt ein ehemaliges Gutshaus der Barone von Schattengrund, in dem ein kleines Kloster des boronischen Ordens der Noioniten untergebracht ist.

## Wallersrain

Am Nordostufer des Waller findet sich mit **Wallersrain (EW 800)** die größte Siedlung der gleichnamigen Baronie. Das wehrhafte Dorf erstreckt sich am Ufer und auf einer Insel aus dem seichten Brackwasser des großflächigen und zumeist von übermannshohem Röhricht umstandenen Sees. Ein Damm führt zu den Liegenschaften auf dem See und der Wasserburg Crann Feyaras, die über den Wassern thront. Zum Umland hin wird die Hauptsiedlung von einem 10 Schritt hohen und zwanzig Schritt breiten Ringwall geschützt. In der Dorfmitte ragt die uralte Steineiche Criath Barûhir empor, die man angeblich noch von der anderen Seeseite erkennen soll. Manche Dorfbewohner glauben, dass die Eiche einer der drei mystischen Eichenbäume ist, die man noch heute im Wappenbild der Grafschaft Bredenhag findet. Zumindest ist man sich aber darüber einig, dass der Baum einst als Versammlungsstätte eines Baihir diente.

## Weidenau

Die Ortschaft **Weidenau (EW 750)** liegt im Seenland. Im Norden erhebt sich die Wasserburg Dun Maraban, der Stammsitz des Hauses Arodon, der errichtet wurde, als der Ort noch direkt am Ufer des Großen Flusses lag. Doch der launische Fluss verläuft heute eine knappe Meile südlich von Weidenau, wo Neuhaben mit einem kleinen Flusshafen gegründet wurde.

Ein Gesetz der Barone verpflichtet Flussreisende, die Neuhaben nach der Praiosstunde erreichen, auch dort zu übernachten. Vorgeblich wurde diese Maßnahme zum Schutz Reisender vor Piraten und den Gefahren des Flussdeltas getroffen, sie beschert der Obrigkeit aber auch erkleckliche Einnahmen.

Etwas außerhalb der Stadt liegt der sagemumwobene Rondra-Tempel der alten Eiche, dessen Altar von einem riesigen, altersdunklen Steineichenstumpf gebildet wird. Hier soll der Sage nach Ritter Bantram Feenwasser, Urahn des Hauses Arodon, im Kampf gegen drei Oger Beistand von der Göttin Rondra erhalten haben.

## Widdernhall

**Widdernhall (EW 400)** liegt in Sichtweite der Bergwälder und ist die letzte größere Ortschaft östlich der Windhagberge. Da es in der Vergangenheit schon mehrfach Scharmützel mit den Ramuchai-Orks aus den Bergen gab,

ist die Siedlung sehr wehrhaft. ( 184) Das Angerdorf wird von einer kräftigen Palisade umringt, und die Höfe und Katen der Widdernhaller gruppieren sich als zweiter Ring um den zentralen Dorfplatz. Auf dem weiten Rund des Angers erhebt sich neben dem Doppeltempel von Peraine und Tsa, der Schmiede und dem kleinen Boronsanger auch Burg Widdernhall mit dem hoch aufragenden festen Haus des Barons. Am nordwestlichen Ortsrand liegen ein Fuhrhof sowie die Wassermühle des Dorfes. Ein Höhepunkt im Jahreslauf ist der jährliche Jagdausflug der Elenviner Kriegerakademie, wenn die Kadetten und Lehrmeister der Akademie in Widdernhall zu Gast sind, um in den Bergwäldern Firun zu huldigen.

## Wildwick

**Wildwick (EW 100)** ist ein Dorf, das tief in der Muhrsape liegt. Die kleinen Katen der Moorbauern kauern sich hinter eine starke Palisade, und hier kämpft man täglich um sein Überleben. Wenn die Nebel dicht über der Muhrsape liegen, schießen die Wildwicker lieber einen Pfeil über die Palisade, anstatt einem Fremden das Tor zu öffnen. Dies liegt nicht zuletzt an dem hier weit verbreiteten Aberglauben, dass Geister und Moorleichen aus dem Nebel kommen, um die Lebenden zu verderben.

## Winhall, Heimstatt des Schwertkönigs

»Die Namen Winhall und Conchobair sind untrennbar miteinander verbunden. So sollte es sein, so wird es sein. Daran kann kein Boltanspiel etwas ändern. Auch keines, das schon längst verloren ist.«  
—eine Ritterin des Winhaller Umlands, 1039 BF



»Sie halten hier doch die Sturmherrin Rondra in Ehren, warum also diese Feenhudelei? In meiner Heimat Weiden verehrt man ebenfalls eine Fee, die Frauwe Pandlaril, aber das hier führt etwas weit.«  
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter, 1039 BF

**Region:** Albernias, Grafschaft Winhall

**Einwohner:** 1.200

**Herrschaft:** Reichsstadt, regiert von einem Stadtrat mit gewählter Stadtmeisterin (derzeit Saravil Herxen)

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

**Handel & Gewerbe:** kleiner Flusshafen und schwunghafter Handel mit Nostria; Weiterverarbeitung von Flachs sowie von (vornehmlich importierten) Hölzern, Fellen und Pelzen (vor allem von Biber und Flussotter)

**Besonderheiten:** Tommelbrücke zur Albernischen Straße in Nostria, bekannter Borontempel, Tempel des Schwertkönigs (Rondratempel), Kriegerakademie Rondras Schwertkunst, Garnison der Albernischen Axtschwinger, Burg Conchobair vor der Stadt

**Stimmung in der Stadt:** In der wehrhaften und als kaisertreu geltenden Stadt am Nordrand Albernias hat man für Nordmärker seit dem Krieg fast genau so wenig Liebe übrig wie für den verhassten Ork. Zu Nostria unterhält





## WINHALL

- 01 Nostrianer Tor
- 02 Honinger Tor
- 03 Südtor
- 04 Tommelbrücke
- 05 Zolltor
- 06 Magistrat
- 07 Garnison der Albernischen Axtschwinger
- 08 Kriegerakademie Rondras Schwertkunst
- 09 Hafenmeisterei
- 10 Anwesen der Familie Herxen

- G01 Taverne 'Zum Baron'
- G02 Herberge 'Grenzwatch'
- G03 Taverne 'Am Tommelufer'
- G04 Bordell 'Rahjaschoß'
- T01 Rondratempel des Schwertkönigs
- T02 Perainetempel
- T03 Praiostempel
- T04 Firuntempel
- T05 Borontempel

man hingegen gute Beziehungen und auch mit den Feen aus Farindel will man es sich keinesfalls verderben.

**Die Stadt im Spiel:** Winhall wird vom Andenken an den Schwertkönig Raidri Conchobair geprägt, einem der jüngsten Heiligen der Rondrakirche. Die Göttin genießt hohes Ansehen in der Stadt, es wird aber schleichend durch die Verehrung von Feenwesen ausgehöhlt, die der Graf aus dem Haus Fenwasian mehr zu schätzen scheint.

Winhall ist eine wehrhafte Garnisonsstadt, in der nicht nur Heerhaufen des Fürsten- oder Grafenhauses, sondern immer auch der Kaiserin anzutreffen sind. Die Stadt selbst untersteht als Reichsstadt der Kaiserin und wird durch einen Stadtrat und dessen vorsitzende Stadtmeisterin gewählt. Trotz aller Treue zum Mittelreich pflegt man hier gute Beziehungen zum benachbarten Nostria, sehr zum Ärger der Anergaster und auch des Herzogtums Nordmarken. Es heißt, dass Winhall mehr als einmal Schauplatz von geheimen Verhandlungen zwischen Provinzen und Reichen war, denn Ehre und Rechtschaffenheit gelten hier als die würdigsten Werte. Die Stadt wird von einer 6 Schritt hohen Mauer geschützt, in die drei Tore Einlass bieten, das **Nostrianer Tor (01)** im Westen, das **Honinger Tor (02)** im Osten und das **Südtor (03)**. Die **Tommelbrücke (04)** endet auf Winhaller Seite vor dem **Zolltor (05)**, und selbst die Flussseite Winhalls wird von einer Palisade geschützt, auch wenn dieses Bauwerk einige Lücken aufweist.

## Stadtrundgang

Am **Kaiser-Menzel-Platz** steht das mächtige und eindrucksvolle Gebäude des **Magistrats (06)**, des Verwaltungssitzes der Reichsstadt. Dort ist auch die Stadtgarde untergebracht, die in der Stadt für Recht und Ordnung sorgt. Am Platz liegt auch die **Garnison der Albernischen Axtschwinger (07)** und der von vielen Pilgern besuchte **Rondratempel des Schwertkönigs (T01)**. Der alterslos wirkende Schwertbruder Connar Rhonwyn von Weidenau soll mit der Fee Myriel im Bunde stehen, die hier als eine von Rondras Valkyrjas verehrt wird.



»Die Winhaller sind rau, aber herzlich und wissen gute Schwertkunst zu würdigen. Kein Wunder, wo sie hier doch dem Schwertkönig einen eigenen Tempel geweiht haben. Na gut, genau genommen haben sie nur den Rondratempel ihm zu Ehren umbenannt.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Etwas weiter südlich erlernen die Krieger der **Akademie Rondras Schwertkunst (08)** ihr Handwerk.

Östlich des **Perainetempels (T02)** auf der **Marktwiese** bieten die Bauern des Umlands täglich ihre Waren feil. Einmal die Woche bauen hier auch Händler von außerhalb ihre Stände auf. Vom Markttrubel kann man sich bei der Andacht im benachbarten **Praiostempel (T03)** erholen oder in der gutbürgerlichen Taverne **Zum Baron (G01)** (Q2/P3/S-). Am **Ostring** liegt die weithin bekannte Herberge



**Grenzwacht (G02)** (Q3/P3/S25), in der die meisten Reisenden absteigen. Am Fluss in der Taverne **Am Tommelufer (G03)** (Q2/P2/S-) löschen hauptsächlich Fischersleute und Flussschiffer ihren Durst, wenn sie nicht lieber einige Stunden im nahen Bordell **Rahajschoß (G04)** (Q3/P3/S-) verbringen.

Von der **Hafenmeisterei (09)** hat man einen guten Blick auf den kleinen *Flusshafen*, an dem stets einige Bootssegler und Flusskähne festmachen. Zwischen Lagerhäusern und Spelunken weht von Westen ab und an eine strenge Duftwolke, denn vor dem Nostrianer Tor liegen die windschiefen Katen und *Werkstätten der Gerber und Färber*.

Der **Firuntempel (T04)** am *Orkwall* ist ein einfacher Rundbau, der ein wenig an ein großes Zelt erinnert. Aus seiner Mitte wächst eine mächtige Föhre empor, und das Gotteshaus wird auch von nostrischen Waidleuten rege besucht. Am *Westring* liegt das imposante **Anwesen der Familie Herxen (10)**. Die wohlhabende Pelzhändlerfamilie stellt schon seit Jahren den Stadtmeister.

Der *Boronanger* gilt als verrufen, seit Tairachschamanen dort im Vierten Orkensturm die Toten erhoben, und so den Widerstand der Winhaller brachen. Dahinter steht der imposante **Borontempel (T05)** in Form eines gebrochenen Rades, dessen Doppelportal aus Bronze mit den riesigen Obsidianrabben weit über Winhall hinaus als handwerkliche Meisterleistung gerühmt wird.

## Ceofior – Die Feenglobule Dunstquell

Ceofior ist eine Feenglobule, deren Zugang du nach Belieben verorten kannst: entweder in einem Bergwald nahe Widdernhall auf Windhager Seite oder in der Nähe des Farindelwalds in Albernia. Die Beschreibung der kleinen Anderswelt ist für beide Länder gleich, egal wo du das Feentor platzieren möchtest.

Um echtes albernisches oder Windhager Flair aufkommen zu lassen, musst du lediglich die weltlichen Beschützer des Feentores ändern und die genaue Lokalisierung des Feentores vornehmen. Dazu findest du einen Meisterkasten bei der Beschreibung des Tores.

Auf Albernischer Seite wacht Distelritter Erias Fenwasian über den Zugang, im Windhag die Sippenkriegerin Eilidh Halbach aus Gerfins Sippe. Beide Personen findest du bei den Personenbeschreibungen zu Ceofior auf Seite 58 näher beschrieben.

Regeltechnisches zu der Globule findest du im Abschnitt Feenwelten auf Seite 166.



»Ich schritt hindurch und wurde von warmem Abenddunst empfangen, der eine lichte Waldlandschaft durchdrang, die unter einem vollen Mond im Abendrot lag. Es brauchte eine Weile, bis ich begriff, dass ich die Anderswelt betreten hatte, die Welt hinter dem Schleier. Vor mir baute sich ein mächtiger Mann mit grimmigem Eberkopf auf. Seine Hauer glitzerten in der Abendsonne, als er sein Maul zu einem Grinsen verzog. Er hob die Hand, und stählerne Armschienen blitzten auf. »Sei willkommen, Herr Dathuil erwartet dich. Dein Lautenspiel muss wahrhaft atemberaubend sein, wenn du den Weg nach Cefior gefunden hast. Ich bin Collaghail, erster Streiter des Herrn, Meister der Schwarzen

### Yantibair

Das Dorf **Yantibair (EW 650)** wird von einer einfachen Palisade und dem morastigen Grund des Schleiensees geschützt. Die meisten Häuser liegen am Südufer des Gewässers auf einem aufgeschütteten Hügel. Einige Katen sind auch auf Pfählen in den See hineingebaut. Wacht über den Ort hält die erst 200 Jahre junge Wasserburg, welche in einer gefluteten Senke errichtet wurde. Die meisten Bewohner des Ortes sind Fischer, die mit ihren flachen Kähnen auf den See hinausfahren, oder Torfstecher, die täglich in Kolonnen ins Moor ziehen.

### Ylvidoch

Am westlichen Ufer des Schleiensees liegt das kleine **Ylvidoch (EW 400)** in einem Meer aus wogendem Röhricht verborgen. Eine Schmiede und eine kleine Dorfschänke sind die einzigen Attraktionen des Ortes, der ansonsten nur aus einem knappen Dutzend Bauernkaten, zwei Fischerhütten und einem weit in den See hineinreichenden Steg besteht. Die Bewohner gelten als verschlossen und schweigsam. Sie verehren vor allem Nuianna, die Nebelbringerin, als Tochter Efferds und der Schicksalsweberin.

*Rotte und Bezwinger von Anadragh! Ich werde dich nach Quellheim führen, dass dir kein Leid geschieht.«*

*Ergeben folgte ich Meister Collaghail, denn es ist sehr unklug, Feen warten zu lassen.«*

—aus den Erzählungen des Zauberbarden Larric Rothair, 1040 BF

Ceofior, was ins Garethi übersetzt „Dunstquell“ bedeutet, ist eine Feenglobule und damit ein Teil der Anderswelt. Ihre Tore öffnen sich nur selten und können dann auch nicht einfach von jedem durchschritten werden. Wenige Sterbliche berichten jedoch davon, dass sie die Globule besucht haben, die von lichten Wäldern und sanften Hügeln geprägt ist.

### Der Weg nach Ceofior

»Der Wald öffnete sich, und ich gelangte auf eine Lichtung, deren Boden weich von Moos war. Darauf erhoben sich drei helle Menhire, umgeben von weißen Blüten, die mit verwirrenden Schlangenlinien in blauer Farbe verziert waren. Ein Dachs schlich vorbei, als ich auf die Lichtung schritt, und ich schwöre bei der Lieblichen Göttin, dass er mich angrinste.«

—aus den Erzählungen des Zauberbarden Larric Rothair, 1040 BF

Ceofior zu erreichen, ist nicht ganz einfach, denn das Feentor, das Zugang zur Globule gewährt, befindet sich auf einer Lichtung, die tief in den Wäldern liegt. Kein Weg führt an diesen Ort, nicht einmal ein lange vergessener Elfenpfad. • ○ ○ ○ ○

• Die Feenglobule kann von beiden Reichen aus bereit werden.



**Windhag:** Es sind die Wälder im Norden der Baronie Widdernhall gemeint, namentlich der Calrogwald nördlich des Schattengrundpasses.

**Albernia:** Hier handelt es sich um den Eichenwald in der gleichnamigen Baronie. Der Wald grenzt unmittelbar an den Farindel und gilt als ebenso verrufen.

Wem es gelingt, die Gefahren der Wälder zu überwinden, und wer zwischen die drei Menhire treten kann, der muss sich weiteren Prüfungen stellen, um Ceofior betreten zu dürfen. Zum einen ist das Feentor nur in der Dämmerung geöffnet, entweder beim Morgengrauen oder im Abendrot. Der Willige muss die drei Menhire dann in einer ganz bestimmten Reihenfolge umlaufen, welche die blauen Schlangenlinien auf den mächtigen Steinen vorgeben.

Vielleicht muss er sich auch dem irdischen Wächter des Feentores stellen und ihn bezwingen, bevor sich das Tor wirklich öffnet. Solche Kämpfe sind für gewöhnlich strikt ritualisiert und werden nur bis zum ersten Blut gefochten, also bis zur ersten Verletzung eines der Kontrahenten. Verliert der Suchende, so bleibt das Tor für ihn bis zum nächsten Neumond verschlossen, bis er sich erneut beweisen kann.

Dass das Tor sich öffnet, kann man daran erkennen, dass zwischen den Menhiren plötzlich feiner Nebel aufsteigt und ein warmer Schein von rötlicher Dämmerung zu erkennen ist. Ab und an wird dies auch von leisem Vogelgezwitscher begleitet.

Der feeische Wächter des Feentors, der eberköpfige Biestinger Collaghail, vermag einen eingeladenen Gast auch ohne die genannten Rituale nach Ceofior zu bringen und das Tor vom Inneren der Globule aus direkt zu öffnen.

Ebenso kann es geschehen, dass ein Grenzgänger (siehe Seite 86), der hier sein Domizil aufgeschlagen hat, einen unbedachten Wanderer in die Globule zu ziehen versucht. Der dachsgestaltige *Rannogh* (grauschwarzes Fell, strahlend blaue Augen) zieht ihn hierzu in seinen Bau, der direkt an einen beliebigen Ort in Ceofior führt.

## Die Gestalt und die Besonderheiten der Welt

*»Sanfter Abenddunst erfüllte die Luft, die von Blütenduft erfüllt war. Der Himmel über den sanften Hügeln, die von lichten Eichenhainen bestanden waren, glomm in kräftigem Orange, und ich hörte mehrere Bäche plätschern, die im Abendrot glitzerten. Der Gesang einer Nachtigall erklang wie ein lockendes Lied.«*

—aus den Erzählungen des Zauberbarden Larric Rothair, 1040 BF

Ceofior wird von beständigem Nebel durchdrungen, der nur selten aufreißt, um den Blick auf glitzernde Seen und Bäche sowie lichte Wälder und sanfte Hügel



mit saftigem Gras oder feuchtem Moos freizugeben. Es herrscht ein stetiger Frühling mit feiner Blütenpracht überall. Innerhalb von vier Tagen könnte man die kleine Globule zur Gänze durchwandern, allerdings gelten hier die Gesetze nicht, welche die Unsterbliche Kha für Dere aufgestellt hat. Gelangt der Wanderer an das Ende von Quellheim, so verdichtet sich der Dunst. Verlässt der Reisende den Nebel wieder, findet er sich am gegenüberliegenden Ende der Globule wieder, ganz als würde die Welt niemals enden.

Stets ist der Himmel Ceofiors vom Leuchten des Abendrot oder der Morgendämmerung erfüllt, die sich jeweils für zwölf Stunden hinziehen. Dabei ist der Mond immer zu sehen und durchläuft im Laufe eines solchen zweigeteilten Tages

alle seine Phasen. Im Abendrot funkeln

auch Sterne am dunkelblauen Himmel, deren Bilder jedoch nichts mit dem Zwölfgötterkreis gemein haben, und auch einen Nordstern sucht man vergebens.

Die Zeit in vergeht in dieser Feenwelt etwas schneller als in Aventurien. Jemand, der zwei Tage in Ceofior verbringt, ist in der diesseitigen Welt nur einen halben Tag fort gewesen.

Immer wieder brechen farbenprächtige Regenbögen vom Herzen der Globule aus durch den Dunst und formen manchmal sogar feste Wege und Brücken. Lichte Buchen- und Eichenhaine und Birkenwäldchen sowie kleinere Gehölze aus Haselsträuchern und Silberglockenbüschen bilden die Vegetation, in der sich viele Singvögel und Blütenfeen verbergen und ihre Lieder zum Besten geben. Sylphen und Nymphen, Windbolde und Wasserflinke bevölkern Luft und Bäche, und auch Otter und Biber sind zu finden. Auffällig ist, dass es wenig andere Tiere gibt, und nur hin und wieder einmal tauchen Eichhörnchen oder Rotpüschel auf. Größere Tiere wie einzelne Wildschweine oder scheue Rehe sind noch seltener. Einige der Eichhörnchen und Wildschweine sind echte Biestinger, so wie Collaghail, der feeische Wächter des Feentors. Manchmal jedoch brechen blendend harte Sonnenstrahlen durch den Dunst. Am Rand der Globule sind einige Haine in braunes Herbstlaub getaucht, Blüten verwelken urplötzlich, und Blütenfeen fallen tot daraus herab.

Luchse und Eichelhäher machen sich breit, einige von ihnen übellaunige Biestinger, die auf die Jagd gehen. • ○ .....

• Diese Einflüsse gehen auf die Nachtschwarze Fee (Seite 105) zurück. Sie will sich Ceofior unterwerfen, ist aber noch nicht stark genug, um die Globule im Handstreich zu nehmen.



181)





## Wichtige Örtlichkeiten

»So kamen wir schließlich zum Herz von Ceofior, einem verspielten Wasserschloss, von dessen feinen Türmen prächtige Banner in einer lauen Brise flatterten. Banner in Rot und Silber, die Mohnblüten und Silberglocken zeigten. Die Fenster waren hell erleuchtet, und aus dem Schloss drang feine Musik.«  
—aus den Erzählungen des Zauberbarden Larric Rothair, 1040 BF

### Quellheim, das Herz Ceofiors

Herz der Globule ist das Wasserschloss Quellheim, das genau im Zentrum liegt. Inmitten eines Sees erhebt sich ein zierliches Schloss mit vielen kleinen Türmen und Erkern, zu dem eine feste Regenbogenbrücke führt. Es ist mit spitzen Dächern, Ziertürmchen, Giebeln, Balkonen, Zinnen und Skulpturen versehen. Aus den zahlreichen Fenstern dringt stets warmer Lichtschein, und die vielen Banner und Wimpel wehen in einem lauen Wind. Hier entspringen auch alle Bäche der Globule, mal als plätschernder Quellsee, mal als sprudelnde Steinquelle, mal als kaskadierender Wasserfall. Das Schloss verändert seine Gestalt, aber der Besucher wird fast immer auf lange Gänge, zahllose Musikzimmer und den prächtigen Thronsaal treffen, in dem der Herr Dathuil Hof hält. Andere Räume scheinen sich nur nach dem Willen des Holden zu formen, so soll es etwa einen prächtigen Bankettsaal geben, in dem süße Speisen gereicht werden, eine Bibliothek voll mit Liederbüchern und Märchenbänden, aber auch einen feuchten Kerker und eine Waffenkammer, die mit erlesenen Waffen aus Feenglas gefüllt ist.

### Woldwall

Der Woldwall ist ein Kreis aus mächtigen Eichen, der sich unweit von Quellheim erhebt. Gut zwei Dutzend Bäume stehen in einem exakten Rund, sodass sich ihre Äste berühren. Im Zentrum ragt ein großes Banner aus feinstem Kristallglas aus dem Boden, das die Ziselierung einer Silberglocke aufweist. Dieser Kreis aus Dryadenbäumen, die sich um das Banner des Herrn Dathuil versammelt haben, um es zu schützen, ist der Schildwall Quellheims. Mit jedem Schritt, den ein Fremder auf dem Woldwall tut, beginnen die Bäume argwöhnisch mit den Ästen zu zittern, um dann urplötzlich auszuschlagen.

### Spiegelsee

Das Gewässer liegt etwa eine Tagesreise von Quellheim entfernt. Seine Oberfläche gleicht einem Spiegel und ist so fest, dass man sie sogar betreten kann. In der Mitte erhebt sich eine Insel und darauf eine Tafel, in die ein prächtiger Silberspiegel eingelassen ist. Es heißt unter den Blütenfeen, dass dieser Spiegel jedem Betrachter sein wahres Ich offenbart und damit auch einen Teil seines Schicksals.

Herr Dathuil sucht den Spiegel regelmäßig auf, um hineinzublicken. Seine Gemahlin hingegen, die Dame Poinpin, hat es noch nicht einmal gewagt hineinzublicken.

Auffällig ist, dass sich feine Risse durch die Oberfläche des Spiegelsees ziehen, die von einem etwa kreuzergroßen Loch ausgehen. • An einigen Stellen sind sie

• Das Loch rührt von einem kräftigen Hieb mit dem Zemonienstab Ceofiors her, den der Hofmeister Sialmor ausführte. Dieser steht insgeheim mit der Nachtschwarzen Fee im Bunde, die den Holden Dathuil stürzen will.



bereits so tief, dass man unter der Oberfläche einen schwarzen Abgrund sehen kann. Um sich auf der Oberfläche zu bewegen, sind an dieser Stelle Proben auf *Körperbeherrschung (Balance)* erforderlich. Bricht man ein und kann nicht im letzten Moment gerettet werden, stürzt man in die Tiefe.

### Kristalldorn

Der Kristalldorn ist ein undurchdringliches Buschwerk aus Sträuchern, deren Äste und Dornen aus purem Glas geformt sind. Wer sich daran schneidet, vergisst häufig seine Absichten, fällt in einen tiefen, von eindringlichen Träumen begleiteten Schlaf oder beginnt aus heiterem Himmel zu einer unhörbaren Melodie zu tanzen.

Eberbiestinger mit Handschuhen und Schürzen aus dunklen Blättern brechen hier behutsam Äste und schaffen sie nach Eberhall, wo sie für die Waffenkammer des Herrn Dathuil zu kunstvollen Schwertern, Lanzen und Dolchen geformt werden.

### Eberhall

Das Wehrgehöft liegt etwa eine halbe Tagesreise von Kristalldorn entfernt auf einem Hügel. Aus dem Inneren dringt beständig das Geräusch von Schleifsteinen und Hämmern. In Eberhall werden nicht nur Waffen aus Feenglas hergestellt, es ist auch der Stammsitz von Collaghail, dem Wächter des Dunsttores, wie hier das Feentor genannt wird. Meist ist Collaghail auf einem Sessel anzutreffen, der mit einem riesigen Bärenfell bedeckt ist, dem Fell des Anadragh. Unlängst erlegte der Wächter die Kreatur der Nachtschwarzen Fee mit seiner Streitaxt und schmückt nun sein Heim mit seinem Pelz. In Eberhall leben viele Eberbiestinger, die sogenannte Schwarze Rotte. Sie bilden die Garde Ceofiors und stellen auch die gläsernen Waffen her, die man als Reisender in den Waffenkammern von Quellheim bestaunen kann.

### Dunsttor

In Ceofior erscheint das Feentor als großer, grauer Monolith, der mit zahllosen eingravierten Wellenlinien verziert ist, aus denen beständig dichter Nebel in die Umgebung weicht. Das Tor hat keinen festen Standort, sondern springt alle paar Stunden in der Globule umher, sodass es manchmal nur schwer aufzufinden ist. Nur Dathuil und der Eberbiestinger Collaghail wissen stets, wo es sich gerade befindet. Von hier aus genügt es, wenn man in den Dunst des Tores tritt und einen Abschied an Dathuil formuliert, um durch das Tor in die diesseitige Welt zu gelangen.



### Weitere Orte

Ceofior hat noch viele andere Orte zu bieten, wie etwa **Blütenrain**, einen langgezogenen Wald aus riesigen Silberglocken- und Mondblüten, in dem zahllose Blütenfeen leben. Im **Dachsbau**, einen Tunnelausgang unter einer mächtigen Eichenwurzel, lebt der Grenzgänger Rannogh, und weiterhin gibt es Dunstwebereien, Wasserschmieden und die Häuser von anderen Biestringern und Feen, die in Diensten Dathuils stehen.

### Wichtige Meisterpersonen

*»Der Hofe des Herrn Dathuil ist angefüllt mit Blütenfeen und Sylphen und Dryaden, aber auch mit ebergestaltigen Biestringern und zahllosen Vögeln. Neben dem Holden thront die Dame Poipin, und angekündigt wurden wir durch den Meister Sialmor, einen würdigen Feenmann in einem*

*Wams aus schierem Nebel.«*

*—aus den Erzählungen des Zauberbarden Larric Rothair, 1040 BF*

### ... in Ceofior

#### Dathuil, der Farbenreiche

Der hochgewachsene und schlanke Feenmann Dathuil (viele Jahrhunderte alt, liebt Farben, Märchen und die Dame Poipin, Sagen & Legenden 16 (15/15/14), Willenskraft 14 (15/14/18), alle Zauber mit feeischer Verbreitung mit Merkmal Illusion mindestens 14, Schwerter AT/PA 16/10, SK 5) ist ein Holder von menschlicher Gestalt. Er kleidet sich stets in lange Gewänder in den schillernden Farben des Regenbogens. Lange, dunkelblaue Haare legen sich um sein feines, blasses Gesicht, und unter schmalen Brauen funkeln silberne Augen. Dathuil ist ein Gefolgsmann des Flussvaters, der ihn als Dank für seine Dienste mit der Feenwelt Ceofior belohnte. Der Holde versteht sich vortrefflich auf schillernde Illusionsmagie und gilt als kompetenter Schwertkämpfer, der sich gern in freundschaftlichen Duellen beweist. An seiner Seite trägt er das gläserne Schwert Aloin, dessen Schliff das Licht in bunten Farben bricht. Dathuil hat eine ausgeprägte Schwäche für Musik und Märchen, sodass er häufiger Menschen an seinen Hof lädt, um sich unterhalten zu lassen. Seine ärgste Feindin ist die in Ceofior nur Nachtschwarze Fee genannte Wesenheit, die allen von Dathuils Wünschen entgegensteht.

#### Poipin, die Mohnblüte

Die ebenfalls menschengestaltige Gemahlin Dathuils ist die schöne Poipin (viele Jahrhunderte alt, exzellente Heilerin und Pflanzerkundlerin, langweilt sich schnell; Pflanzenkunde 16 (16/15/13), Willenskraft 14 (15/15/16), SK 5). Sie zog nach langer Werbung aus Farindels Welt nach Ceofior und gilt als exzellente Pflanzenformerin sowie Freundin der Dryaden. Ihr Haar gleicht hellem Silberweidenlaub,



und ihre Augen strahlen in kräftigem Grün. Sie ist stets in ein mohnrotes Gewand gekleidet und wirkt deutlich grüblerischer als ihr Gatte. Die Farbenliebe ihres Gemahls beginnt sie anzuöden, und sie spielt heimlich sogar mit dem Gedanken, sich einige der Kräfte der Nachtschwarzen Fee zu eigen zu machen, um Ceofior ruhiger zu gestalten. Bislang schreckt sie davor aber noch zurück.

### Collaghail

Der Wächter des Feentors ist Collaghail (viele Jahrhunderte alt, breite Schultern, schnauft häufig, absolut loyal; Kraftakt 13 (16/16/16), Willenskraft 12 (16/13/11), SK 3), ein gewaltiger Eberbiestinger mit breiten Schultern und kräftigen Armen. Er geht stets aufrecht und ist mit einer Lederschürze, stählernen Armschienen und einer doppelblättrigen Axt ausgestattet, die er hervorragend einzusetzen weiß. Im Kampf verliert er schnell die Beherrschung und versucht sich selbst unbewaffnet auf seinen Gegner zu stürzen, um ihn mit seinen langen und breiten Hauern zu zerreißen. Als unangefochtener Anführer der Schwarzen Rotte ist er Dathuil bedingungslos ergeben, und neben dem Herrn der Globule ist er der einzige, der stets weiß, wo sich das Feentor gerade befindet. Der Eberbiestinger misstraut dem Grenzgänger Rannogh zutiefst, weil dieser sich an keine Regeln hält, und er hat für das feine Getue des Hofmeisters Sialmor nichts übrig.

### Rannogh

Der Grenzgänger Rannogh (einige Jahrhunderte alt, engstirnig, liebt Heringe und derbe Witze, verabscheut Poipin und Eber(-biestinger); Willenskraft 11 (16/13/13), SK 3) kann auch ohne das Feentor zwischen den Welten wechseln. Er hat die Gestalt eines großen Dachses und ist ein knurriger Gesell, der nichts auf höfisches Benimm oder sonstige Anstandsregeln gibt. Dennoch genießt er das Vertrauen Dathuils, der ihn gerne auch als Spion in der diesseitigen Welt einsetzt. Poipin kann der Grenzgänger nicht ausstehen und sucht nach Beweisen, dass sie schon zu ihrer Zeit an Farindels Hof mit dem Roten Wurm im Bunde stand. Auch für den engstirnigen Collaghail hat der Grenzgänger nur Verachtung übrig, die er ihn auch deutlich spüren lässt. Den Hofmeister Sialmor hingegen hält er für einen kompetenten Planer, der sich durch nichts aus der Ruhe bringen lässt – nicht einmal durch Rannoghs rauen Humor.

### Sialmor

Sialmor (viele Jahrhunderte alt, freundlich zu Poipin, distanziert zu allen anderen, in Wahrheit skrupellos und machthungrig; Schwimmen 12 (14/13/10), Überreden 13 (15/14/15), Willenskraft 12 (15/14/15), SK 3) ist Dathuils



fähiger Hofmeister und trägt das Zepter Dunstheims, einen mächtigen und stark gewundenen Stab aus hellem Holz, der von einer gläsernen Silberglocke gekrönt wird. Seine Erscheinung gleicht einem Necker mit blassblauer Haut, hüftlangen grünen Haaren, stechenden grünen Augen und Schwimmhäuten zwischen den Fingern.

Er stammt ebenfalls vom Hof des Flussvaters, insgeheim steht Sialmor aber mit der Nachtschwarzen Fee im Bunde. Sein Ziel ist es, Dathuil zu stürzen, die Herrschaft an sich zu reißen und die schöne Poipin selbst zur Frau zu nehmen. Dabei lässt sich der geduldige Planer jedoch Zeit und seine Ränke sind nur schwer zu durchschauen.

### Lendran

Der riesige Luchs ist der Anführer der Schergen der Nachtschwarzen Fee in Ceofior und ein gerissener Jäger, der sich nicht von der Spur seiner Beute abbringen lässt. Er empfängt keine Befehle von Sialmor, hört aber durchaus auf seine Ratschläge. Er freut sich bereits jetzt auf den Tag, an dem er sich mit Collaghail im Zweikampf messen kann, um seinen Freund Anadragh zu rächen, den der Eberbiestinger einst erschlagen hat.

**Lendran** (mehrere Jahrhunderte alt, rachsüchtig, gerissen; Fährtensuchen 12 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/14); Biss AT 14, VW 7; Finte I, Wuchtschlag I; LeP 32, SK 3)





Je nachdem, ob du das Feentor in Albernia oder im Windhag platzieren magst, stellen wir dir hier nun zwei mögliche Wächter des Tores mit passendem Lokalkolorit vor.

## Der Hüter des Tores (Albernia)

### Erias Fenwasian, Beschützer des Tores

Erias ist ein Ritter der Schwarzen Distel. Nur selten ist er ohne den gelb-schwarzen Wappenrock, Kettenhemd, Plattenzeug und sein treues albernisches Langschwert anzutreffen. Erias ist ein echter Fenwasian aus Eichenwald, den die Dame Poipin einst von einer schweren Verwundung heilte, die ein tollwütiger Luchs ihm in den Wäldern zugefügt hatte. Als Gegenleistung für sein Leben schwor er, fortan die Fee mit seinem Leben zu schützen.

Erias schlägt häufig sein Ritterzelt in der Nähe des Feentors auf und fordert jeden, der unerlaubt Zutritt nach Ceofior erlangen will, zum Kampf

– Ritter zur Tjoste, alle anderen zum Duell mit dem Schwert.

Er scheint diese Kämpfe zu genießen, denn er kämpft meist defensiv, um sein Können zur Schau zu stellen und Poipin zu beeindrucken.

Erias war schon häufiger in Ceofior und kennt die meisten Wesen von dort persönlich. Mit Collaghail verbindet ihn eine enge Freundschaft, und die beiden üben sich häufiger im gemeinsamen Kampf.



**Erias Fenwasian** (Ende 30, 1,82 Schritt, brauner Pagenschnitt und Vollbart, grüne Augen, kräftiger, aber gewandter Kämpfer und guter Legendenkenner, eitel; Sagen & Legenden 8 (12/12/14), Willenskraft 8 (14/14/13); Lanzen AT 12, Schwerter AT/PA 14/8; Finthe I, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I; LeP 36, SK 2)

## Die Hüterin des Tores (Windhag)

### Eilidh Halbach aus Gorfins Sippe,

#### Beschützer des Tores

Eilidh ist eine Sippenkriegerin aus dem Windhag, deren Familie bereits seit Generationen den Feen verpflichtet ist. Als Zeichen ihrer Verantwortung für das Feentor trägt sie eine Bärenkrallen um den Hals. Sie selbst hat die Feenwelt bisher nicht betreten und kennt bisher ausschließlich Collaghail, den sie eher fürchtet als achtet. Eilidh nimmt die Wacht über das Feentor als Bürde wahr, erfüllt ihre Pflicht aber nach bestem Können. Für gewöhnlich schleudert sie zunächst einen Stein nach Reisenden, die unerlaubt nach Dunstheim gelangen wollen, und spricht dann eine

Warnung aus. Danach greift sie wortlos zum Cruaghairm, der windhagschen Hakenaxt, und beginnt einen Kampf, den sie häufig mit einem schnellen ersten Hieb zu beenden versucht.



**Eilidh Halbach** (Anfang 30, 1,75 Schritt, schwarze kurze Haare und stechende braune Augen, meisterliche Schleuderwerferin und gute Kämpferin mit dem Cruaghairm, besonnen und verschlossen; Sagen & Legenden 9 (12/12/14), Willenskraft 7 (14/14/13); Schleudern FK 14, Stangenwaffen AT/PA 14/8; Präziser Schuss/Wurf I, Wuchtschlag I; LeP 35, SK 2)



# KULTUR & WISSENSCHAFT

»Ich muss gestehen, dass ich neugierig war, diese Albernier kennenzulernen. Bedeutende Helden haben sie hervorgebracht, die in vielen Liedern besungen werden, wie zum Beispiel den mächtigen König Cuanu ui Bennain oder den legendären Schwertkönig Raidri Conchobair, den letzten Träger der Götterklinge Siebenstreich. Ich bin sicher, jedes Kind kennt diese aufrechten, stolzen Streiter aus den Geschichten, die man um ihre Heldentaten spinnt. Am meisten beeindruckt aber hat mich Invher, die letzte Königin Albernias, denn sie verkörpert die Seele ihres Volkes wie kaum eine zweite.

Vom Reichskongress in Elenvina, bei dem der Herzog der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, als Regent des Raulschen Reiches eingesetzt worden war, wird berichtet, dass alle Provinzherren vor ihm knieten, um den Treueeid zu leisten. Allein die albernische Königin Invher ni Bennain blieb damals erhobenen Hauptes stehen, ungebeugt und stolz, und die meisten ihrer Vasallen und auch der Freien folgten ihr. Sie hielten Rat, ein Baihîr, wie sie es nennen, und aus Invhers jungem Gesicht sprachen Ernst und Würde. In ihre braunen Haare hatte sie nach alter albernischer Tradition einzelne Strähnen zu dünnen Zöpfen geflochten, an ihrer Seite hing ein Breitschwert über dem reich bestickten Waffenrock. So gewann sie den konservativen Adel, noch bevor sie ein Wort gesprochen hatte, ihr in einen blutigen Bürgerkrieg zu folgen – gegen eine der mächtigsten Provinzen des Reichs.

Invher führte ihr Albernias unbeirrt in die Freiheit, ja sogar aus dem Schutz der Raulskrone, bis sich schließlich das ganze Reich gegen die aufmüpfige Königin wandte. Sie musste erkennen, dass Stolz nicht alles ist, und ergab sich schließlich der Gnade der Kaiserin und der Götter. Invher wurde in ein Rondrakloster verbannt. Ihr Sohn aber wurde zum Fürsten, denn der Kaiserin gefiel es, das erst junge Königtum Albernias zu beenden.

Die Barden des Landes werden nicht müde, die unzähligen Heldentaten dieses Krieges zu besingen und ihre Melodien um Freiheitswillen, Stolz und Heimatliebe zu spinnen. So wird die Erinnerung an diese Zeit der Unbeugsamkeit hierzulande bis heute in Liedern wachgehalten, denn das Herz eines Alberniers gewinnt man mit Musik und Tanz, wie ich gelernt habe.«

—Orina Ehrenfels, Spielfrau aus der Rommilyser Mark, 1038 BF





## Sitten & Gebräuche

### In Albernia

»So lob ich mir das, bei Swafnir! Sie halten ein Hjalding ab, um sich beraten zu lassen. Wie bei uns in Thorwal, nur nennen sie es hier Baihîr. Da kann jeder Freie seine Meinung sagen. Gut, vielleicht nicht auf dem großen Baihîr des Fürsten selbst, dazu sind sie dann doch zu sehr Mittelreicher. Aber dem Junker oder Baron, dem können sie gehörig die Meinung sagen, das wohl!«  
—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja, 1039 BF

In Albernia, das so stolz auf seine Traditionen ist, leben im Grunde genommen zwei Menschenschläge, die vor Jahrhunderten das erste Mal aufeinandertrafen und sich in der Folge mehr und mehr vermischen. Zum einen hat man es mit den Nachkommen der ersten guldnländischen Siedler zu tun, die nach der Expedition Admiral Sanins in der Gegend sesshaft wurden. Für gewöhnlich werden sie **Alteingesessene** genannt und betrachten sich als diejenigen, die schon immer hier lebten. Zum anderen gibt es noch die Nachkommen der Thorwaler, die später in der Region zu siedeln begannen, und die heute schlicht **Flussleute** genannt werden.

Die albernische Freiheitliebe ist sprichwörtlich und hat bereits eine lange Tradition. Zum einen gründet sich dieser Wesenszug auf das Bewusstsein, dass die Freien des Landes in der Vergangenheit, als Bosparan Honingen und Havena nahezu vergessen hatte, lange Zeit ohne direkte Weisungen ausgekommen waren. Zum anderen spielt auch der rebellische Geist der Flussleute eine große Rolle, eine Eigenschaft, welche die Flussleute von ihren Thorwalschen Vorfahren übernommen haben. Von alters her sind Frauen und Männer in Albernia in allen Belangen gleichgestellt, und außerhalb von Winhall und Bredenhag gibt es nur wenige Leibeigene. Dafür finden sich viele Freibauern oder -handwerker, die ihren Lehnsherren den Zehnt und die Gefolgschaft im Krieg schuldig sind – aber nicht mehr als dies, und vor allem keinen blinden Gehorsam. Die Einfachheit der Umgangsformen zwischen Adel und Freien, sowie die Selbstständigkeit, mit der jeder Stand von alters her seine eigenen Angelegenheiten regelt, sind Privilegien, die man sich teuer erstritten hat, und die niemand leichtfertig aufgeben würde.

### Die Alteingesessenen

In den abgelegenen und nördlicheren Regionen, wie Winhall oder Bredenhag, liegen die Ländereien des alten Adels. Hier pocht man auf alte Rechte und Traditionen, die seit den Zeiten Bosparans gelten, aber auch auf jene Privilegien und Pflichten, die den Herrschenden einst durch die Feen des Landes verliehen wurden. Der Anteil an Freien ist meist deutlich geringer, und der Adel hält die Zügel fest in der Hand. Freiheit wird hier vor allem auch als das Recht der Obrigkeit verstanden, auf eigenem Land ungestört herrschen zu können. Diese Idee hat sich seit den Dunklen Zeiten im Geist der alten Häuser verfestigt, und so hat das Fürstengeschlecht

der Bennain seit jeher mit eigenwilligen altadligen Grafen und Baronen zu kämpfen. Die Heirat zwischen dem Fürsten Finnian ui Bennain und einer Tochter des Hauses Stepahan muss so auch als Versuch gewertet werden, ein einiges Albernia zu schaffen, in dem Alteingesessene und Flussleute gemeinsam die Geschicke des Landes führen.

### Die Flussleute

Die Nachkommen der thorwalschen Siedler leben heute besonders zahlreich entlang der Ufer von Tommel und Großem Fluss, jener Ströme, auf denen ihre Vorfahren einst bis weit ins Landesinnere vordringen konnten. Auch außerhalb der Städte ist der Anteil an Freien höher als in anderen Regionen des Reiches und man ist stolz auf diesen Umstand. Auch wenn man den Adel achtet, schätzt man seine persönliche Freiheit hoch und macht den Rücken nur ungern für andere krumm. Besonders viele Freie tragen hier Waffen, meist ein Kurzsword oder einen Dolch, und Rüstung als Zeichen ihrer Selbstbestimmtheit.

### Vermischung und gemeinsames Brauchtum

Ab 600 BF ergriffen die Flussleute unter Führung des Fürstenhauses Bennain die Macht in Albernia und verdrängten Magiertyrannen und Altadel. Alteingesessene und Flussleute stritten heftig um Einfluss, aber seit jenen Tagen findet im Volk auch eine stetige Vermischung beider Lager statt. Entlang der Flussläufe von Tommel und Großem Fluss werden die traditionellen Herkunftsgrenzen im Volk kaum noch als solche wahrgenommen, und man begreift sich als Gemeinschaft der Albernier. Es sind vor allem Adlige auf beiden Seiten, die auch heute noch auf die Wahrung der ursprünglichen Herkunft pochen und alte Traditionen oder Bräuche betonen, um sich von der jeweils anderen Gruppe abzugrenzen.

Der alteingesessenen Uradel in entlegenen Regionen lehnt sogar mancherorts bis heute die Übernahme von Traditionen der Flussleute ab und bleibt weitgehend unter sich. Stattdessen folgt man den ungeschriebenen Gesetzen der Feen und fürchtet oder verehrt die Wesen aus der Anderswelt.

Vermutlich auf Thorwalsche Bräuche zurückzuführen ist die Tradition des Adels, zum sogenannten Baihîr zusammenzukommen. Zu diesen Ratsversammlungen ruft der Adel gerne, um die Meinung seiner Gefolgsleute einzuholen. Während auf Baihîren des Fürsten oder der Grafen meist nur der Adel Rederecht hat, gewähren viele Barone auch Freien die Möglichkeit, vor der Versammlung zu sprechen.

Mit der Ankunft der Flussleute hat sich in Albernia auch die Ansicht verbreitet, dass es unwürdig und falsch ist, bereits Kleinkinder miteinander zu verloben oder gar zu verheiraten. Faktisch wird daher jedem Freien zugestanden, seinen Partner mit der Volljährigkeit selbst zu wählen. Nur eingeschränkt gilt dies jedoch in den



Hecken- und Waldlanden des Nordens, wo arrangierte Hochzeiten nach bosparanischem Brauch auch heute noch die Regel sind. Unter dem Einfluss der Thorwaler hat sich sogar bei den Traviageweihten ein Brauch durchgesetzt, der vor allem in der Rommilyser Mark heftig abgelehnt wird: Traviageweihete, die im Namen der Göttin der Treue Ehen schließen, vermögen diese auch wieder aufzuheben, wenn es gute Gründe gegen einen Fortbestand gibt.

### Im Windhag

»Angroschs Schmiedefeuer, wie kann er mich nur als »sippenlos« bezeichnen? Hätte er »klanloser Gesell« gesagt, hätte er jetzt nicht nur eine verdammt große Beule, sondern würde in seinem eigenen Blut verenden. Als respektierter Meister in meinem Volk, in meiner Sippe und bei meiner Familie. Ich lasse ich mich doch nicht ungestraft so beleidigen!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied, 1039 BF

Auch im Windhag gibt es zwei unterschiedliche Bevölkerungsgruppen. Die Sippen der Berge, die sogenannten **Alten Familien**, leiten ihre Herkunft von legendären Helden aus den Anfängen der Siedlerzeit her. Die später erst zugezogenen Mittelreicher und Nordmärker werden meist schlicht **Adelsvolk** genannt, wobei dieser Begriff auch auf die einfachen Freien angewendet wird.

Auch im Windhag, besonders unter den Sippen der Berge, sind Freiheit und Selbstbestimmung ein hohes Gut. Der Anteil der Freien in den Bergen ist äußerst hoch und Frauen wie Männer nehmen gleichberechtigt am gesellschaftlichen und politischen Leben teil.

### Die Alten Familien

Die größeren Sippen der Alten Familien sind nach Helden der Siedlerzeit benannt und gliedern sich in kleinere Familien auf. Fast jeder Windhager kann seine Abstammung von einer solchen weit verzweigten Sippe ableiten.

Dabei sind die Familien einer Sippe sich bei Weitem nicht immer grün, und auch die Sippen selbst liegen häufiger im Zwist miteinander. Ortsfremde gelten zunächst als sippenlos, was keineswegs als Beleidigung gemeint ist, aber deutlich zeigt, dass man eben nicht dazugehört. Da jedoch einige von ihren Sippen Verstoßene ein Leben als verfemte Räuber in den Bergwäldern führen, begegnen die Windhager sippenlosen Fremden zumindest vorerst mit gesundem Misstrauen.

In vielen Teilen des Windhag sind die Sippenoberhäupter, die nicht immer die Sippenältesten sind, die mächtigsten Autoritäten. Ihr Ansehen entspricht dem eines Hochadligen, was häufiger zu Konflikten mit dem örtlichen Landadel führt. Die meisten Angehörigen der Alten Familien sind Freie und stolz darauf. Für Eigenhörige des Adelsvolks haben sie oft nur Unverständnis oder Verachtung übrig.

In der Abgeschiedenheit der Windhagberge haben sich viele alte Bräuche bis heute erhalten. Zwar spricht man hier von Göttern und Feen, nennt diese Wesen aber nur selten beim Namen. Stattdessen werden phantasievolle Umschreibungen genutzt, um nicht den Zorn solch überderischer Mächte heraufzubeschwören (siehe auch Seite 100).

Ein weiterer eigenartiger Brauch unter den Sippen, der bis heute Anwendung findet, ist der sogenannte *Blutwehsal*. Um zu verhindern, dass es in den teilweise stark isoliert lebenden Sippen zu dünnem Blut aufgrund zu enger Familienbande kommt, werden alle paar Generationen Angehörige ausgetauscht. Damit dabei keiner Seite ein Nachteil entsteht, gibt es recht praktische Handhabungen, um den Wert eines Menschen genauestens festzulegen. Häufiger kommt es auch vor, dass junge Männer und Frauen unter ihresgleichen keine passende Partie finden. Dann trifft man sie auf dem *Wehsalweg*, einer ausgedehnten Reise, um nach möglichen Heiratskandidaten Ausschau zu halten, die es in ihre Sippe zu holen gilt.





### Das Adelsvolk

Angehörige des Adelsvolks sind Nachfahren jener Streiter, die einst das Ende des alten Königreichs Windehag (siehe Seite 127) besiegelten, oder kamen mit der Westflotte des Mittelreichs ins Land. Die Lehnsherren aus diesen Kreisen, die den Großteil des Windhag beherrschen, sind erst seit gut 300 Jahren in Amt und Würden, benehmen sich aber so, als seien sie allein der echte Windhager Adel. Ihnen unterstehen die wenigen Unfreien, die es im Windhag gibt, vornehmlich an der Küste und im Alten Land. Den Anführern der Bergsippen begegnen viele Adlige mit Herablassung oder Unverständnis, was für Misstöne und Konflikte sorgt.

### Vermischung und gemeinsames Brauchtum

Es gibt aufgrund der Abgeschiedenheit der Region nur wenige Berührungspunkte zwischen den Alten Familien und dem Adelsvolk. Vor allem im Alten Land unterscheiden sich die Sitten des Adelsvolks wenig von denen der Nordmarken. Man ist hier gottesfürchtig und vertraut

auf das Schwert und die Treue zu seinen Oberen. An der Küste hingegen machen sich Einflüsse aus den albernischen Landen bemerkbar, vor allem durch die der thorwalstämmigen Flussleute. Man ist hier deutlich weniger häufig mit Entscheidungen der Obrigkeit einverstanden und gibt öfters auch einmal Widerworte.

Während das albernische Baihîr vornehmlich dem Adel vorbehalten ist, haben auf jedem Jalding, wie die einfachen Sippenversammlungen der Windhager genannt werden, alle Sippenangehörige Rederecht.

In den Städten Harben und Kyndoch gibt es kaum noch alte Sippenstrukturen. Viele Stadtbürger sehen auf die Landbevölkerung herab und nehmen Abstand von den althergebrachten Traditionen, die sie als wenig zeitgemäß begreifen. Dessen ungeachtet jedoch findet das Allding, wie das größte Treffen der Sippen genannt wird, bis heute in der Nähe von Kyndoch statt. Auch viele Städter kommen dann hinzu, die sich den Traditionen der Sippen doch nicht ganz entziehen können.

## Sprache & Schrift

»Immerhin kann man die meisten der Chroniken in Albernien oder dem Windhag einwandfrei entziffern. Sie benutzen die Kusliker Zeichen, auch für ältere Dokumente, die noch in Kanzlei-Bosparano verfasst sind. Doch auch in diesen Schriftstücken gibt es handfeste Divergenzen, vor allem dann, wenn es um die Umschreibung von solchen Begriffen geht, die wohl ursprünglich in den Hjaldingschen Runen der thorwalschen Einwanderer niedergelegt waren. Es ist daher ebenfalls wenig überraschend, dass das Albernied, die gängige Sprache in der Region, von vielen Lehnwörtern durchsetzt ist, die zwar aus dem Thorwalschen stammen, aber abweichend ausgesprochen werden. Isdira-Lehnwörter im Albernied halte ich selbst für unwahrscheinlich, aber ich bin überzeugt, dass es Lehnwörter aus den Sprachen der Feen gibt – und vermutlich klingen diese in unseren Ohren dem Isdira sehr verwandt.«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, 1037 BF

- Das Albernied<sup>♦</sup> ist die gängige Sprache in Albernien und größeren Teilen des Windhag.

Es handelt sich um einen Dialekt des Garethi, der größere Einflüsse aus dem Thorwalschen der Flussleute übernommen hat. Außerdem finden sich hier-

in komplizierte und blumige Lehnwörter aus einer dem Isdira verwandten Sprache, von der Gelehrte mittlerweile überzeugt sind, dass sie aus der Anderswelt, also den Feenreichen stammen. Außenstehende empfinden den albernischen Dialekt als weich und angenehm, und man hat selten Probleme, die Albernier zu verstehen, sofern man

♦ Irdisch werden für das Albernied gerne gälische Lehnwörter herangezogen, deren Aussprache nicht ganz einfach ist. Da es sich aber um eine aventurische und damit um eine Fantasiesprache handelt, einigt ihr euch am besten am Tisch einfach auf eine gemeinsame Aussprache, die euch allen gefällt.

nicht über wirklich seltene und einmalige Begriffe des Albernied stolpert. Je weiter man nach Norden kommt, desto mehr thorwalsche Begriffen finden sich in der Alltagssprache. In Regionen mit starker feeischer Verehrung, wie etwa rund um den Farindelwald, nehmen hingegen mehr Wörter und Redewendungen Bezug auf Feensprache und Feenwesen.

Die Sippen des Windhag haben ihre eigenen Dialekte, die auch von einigen orkischen und goblinischen Lehnwörtern durchzogen sind und sich dadurch auszeichnen, dass sie Wörter zusammenziehen oder verkürzen. Diese Dialekte sind daher nicht immer leicht zu verstehen und klingen oft deutlich härter als die Sprache an der Küste. Häufig konzentrieren sich Sprecher zudem auf Vokale, die sich in den Schluchten und Tälern der Berge beim Rufen leichter verbreiten, so dass Konsonanten oftmals eher verschluckt werden.



»Steht da wirklich Cuiladagh? Wie in Hesindes Namen soll das denn ausgesprochen werden? Und was bedeutet es? Das ist dein Name? Hast du nicht gesagt, du hießest Culladah, Bürschchen? Wage es nicht, mich zu veralbern, mein Zorn wäre fürchterlich.«

—Roventa aus dem Überwals, bornländische Katzenhexe

In den Städten der Siebenwindküste können recht viele Händler und Handwerker lesen. Das liegt vor allem daran, dass hier häufig Verträge geschlossen werden müssen und Handelspartner gerne auf einem Namens-Signet als Bestätigung bestehen. In vielen Tempeln der Zwölfe werden Praiostagsschulen angeboten, die allerdings nicht sehr rege besucht werden. Außerhalb der Städte, vor allem in den Heckenlanden Bredenhags oder im Winhaller Land, kann außer Adligen der alten Häuser hingegen kaum jemand lesen. Vor allem die Fronbauern oder Unfreien, die für die Alteingesessenen auf den Feldern oder den Wäldern



arbeiten, sind meist Analphabeten. Ähnliches gilt für die Windhagberge, in denen ein ehrlicher Handschlag oft mehr zählt als das geschriebene Wort. Hier sorgen wandernde Geweihte der Zwölf jedoch dafür, dass zumindest einzelne Sippenmitglieder lesen und schreiben können, wenngleich das Auswendiglernen von ganzen Textpassagen aus den heiligen Büchern eher die Regel ist.

#### Begriffe aus dem Alberned

|                  |             |
|------------------|-------------|
| <b>Abhan:</b>    | Fluss       |
| <b>Anornîn:</b>  | Goldbrannt  |
| <b>Artach:</b>   | Boot        |
| <b>Baistach:</b> | Regen       |
| <b>Baihîr:</b>   | Versammlung |
| <b>Bennain:</b>  | Kopf        |
| <b>Caladh:</b>   | Hafen       |
| <b>Ceo:</b>      | Nebel       |
| <b>Doinan:</b>   | Sturm       |
| <b>Dun:</b>      | Burg        |
| <b>Gaoth:</b>    | Wind        |
| <b>Linn:</b>     | See         |
| <b>Muir:</b>     | Meer        |
| <b>Talamh:</b>   | Land        |

### Anreden

Die Anreden in Albernia und dem Windhag gleichen denen im Mittelreich. Insgesamt ist man etwas formloser, sodass es durchaus vorkommen kann, dass ein Inseljunker von einem seiner freien Fischer mit: „Hör’ mal, Wohlgeboren, was ich dir noch sagen wollte ...“ angesprochen wird. Je weiter man jedoch in die Lande der Alteingesessenen kommt, desto strikter wird auch sprachlich zwischen den Ständen unterschieden und Wert darauf gelegt, dass Adlige, Geweihte und Handwerksmeister mit Ehrerbietung angesprochen werden. Üblich sind im Mittelreich gebräuchlichen Anreden (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 110).

Die gängigen Grußformeln in Albernia sind ein kräftiges „Efferds Segen!“ oder ein lautes „Feengruß!“, seltener wird auch „Die Krone voran“ gebraucht. Ein gängiger Abschiedsgruß lautet „Bleib trocken!“ und bezieht sich auf das Übermaß an Efferds Gaben im Land.

Als Grußformeln im Windhag geläufig sind „Beim alten Recht!“ und „Mit den Gewalten!“, wobei damit sowohl die elementaren Gewalten von Wasser und Wind, als auch die Götter oder Feen gemeint sein können. Eine gängige Abschiedsformel hier lautet „Trotze den Winden!“.

Innerhalb der Sippen des Windhag wird grundsätzlich geduzt, ganz unabhängig von der Position, die eine Person innehat. Auch Sippenobere bilden da keine Ausnahme, sie werden häufig aber aus Respekt mit „Farsa“ (Vater) oder „Morsa“ (Mutter) angeredet. Eine weitere Besonderheit ist, dass Zauberer und selbst Gildenmagier im Windhag häufig schlicht „Hexe“ oder „Hexer“

genannt werden, denn letztere sind ohnehin in der Region so selten, dass hier nicht groß unterscheiden wird.

### Wie heißt du? – Namensgebung

Prinzipiell erfolgt die Namensgebung in Albernia und dem Windhag ähnlich wie im Mittelreich. Viele Landbewohner tragen lediglich einen Vornamen und hängen den Namen ihres Dorfes mit einem *aus* an, wenn es nötig sein sollte. Manchmal wird auch die Berufsbezeichnung verwendet, wie z. B. bei „Isora die Seilerin“.

In den Städten haben sich Nachnamen eingebürgert, die das Auffinden einer Person erleichtern. Sie leiten sich häufig vom Stadtviertel ab, in dem man lebt, oder dem Beruf des Trägers oder eines Ahnen.

#### Albernische Namen

Albernische Namen sind sehr lautmalerisch und zum Teil aus dem Thorwalschen entlehnt oder durch Einflüsse aus dem Feenreich geprägt. Adlige, Bürger der großen Städte und Geschlechter, die ihre Abstammung auf die Flussleute zurückführen, stellen ihrem Familiennamen *ni* (Tochter des Hauses) oder *ui* (Sohn des Hauses) voran. Der Familienname leitet sich zumeist von einem legendären Helden oder Begründer des Hauses ab. Die alten Adelsgeschlechter Alberbias führen ihren Familiennamen vor dem des Lehens, z. B. Maelwyn Stepahan von Bredenhag.

#### Weibliche Vornamen

Aedha, Aife, Ailill, Albhe, Anwen, Branwen, Brianna, Cailin, Ciana, Ceridwen, Collwen, Diarwen, Daire, Efferlill, Eillyn, Emer, Eswen, Ewaine, Fianna, Finya, Gilia, Glena, Grainne, Idra, Illail, Invher, Isora, Keira, Kendra, Laille, Linai, Maire, Mara, Meriwen, Neelke, Niamh, Nuri-nai, Olwen, Padraigin, Raike, Rhianna, Rianod, Rondirai, Rondraine, Ruada, Rudraighe, Selma, Seola, Swafne, Syl-na, Tsaine, Tsaingla, Yanna

**Typische Endungen:** -aig(h)e, -aine, -je, -lil, -lyn, -lynn, -wen

#### Männliche Vornamen

Aedin, Aneirin, Annlir, Ardach, Bedwyr, Belfionn, Berwin, Berynn, Bran, Brendan, Bruidnich, Cathal, Cian, Conaill, Conair, Connar, Cuanu, Cullain, Dhuachall, Diarmait, Edric, Elfric, Eochaid, Faedred, Fergal, Finn, Finnian, Galwin, Gawain, Gwyndan, Halman, Innon, Irion, Laval, Laric, Lomoch, Luan, Moran, Niamad, Niall, Ordhan, Padraig, Raidri, Rhys, Ruadh, Senach, Sidhric, Targuin, Toras, Turvin, Uachdan, Ulfert, Yann, Ywain

**Typische Endungen:** -ain, -en, -den, -waen, -win, -wyn

#### Familiennamen

Aranol, Arberdan, Baernhold, Braelghan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Engstrand, Fidian, Fingorn, Gaere, Gathris, Gorbas, Gwenlian, Inveric, Kerkill, Kevendoch, Krensand, Machalich, Ongswin, Rothair, Stewir, Vialigh

#### Windhager Namen

Die Namensgebung im Windhag ist, vor allem im Alten Land, durch Einflüsse der Nordmarken und Alberbias



geprägt. An der Küste setzen sich aber auch mehr und mehr Namen aus dem horasischen Grangorien durch. Besonders beim Adel gibt der Name oft Auskunft darüber, wo die Loyalitäten der Familie liegen. So ist das Vergeben eines albernischen Namens heute ein Zeichen, dass die Familie gegen die Nordmarken steht, während grangorische Sympathisanten ihren Kindern mitunter sogar horasische Namen geben. Mitglieder der Windhager Sippen geben meist auch ihre Sippenzugehörigkeit an, wenn sie vorstellig werden, z. B. Stuaic Kleibock aus Udamans Sippe.

### Weibliche Vornamen

Adula, Alueh, Amadis, Auxilia, Basilissa, Beregis, Bilhild, Calderine, Daria, Dhuoda, Eilada, Elwene, Ermelind, Frederun, Gelda, Gezelin, Guda, Gundelin, Hadelin, Hemma, Imelda, Isavena, Isfrid, Isora, Ivetta, Jocasta, Lioba, Luassa, Lucasta, Mafalda, Maura, Mika, Miril, Oda, Odrud, Perihel, Prianna, Rabanna, Raxa, Regintrud, Richild, Roana, Siric, Talina, Utsine, Veä, Veriya, Wiltrud, Wina, Witta, Zaberga

### Männliche Vornamen

Aarwin, Abbo, Adalric, Aedin, Angrond, Aureus, Baldos, Basin, Bodar, Brun, Celio, Cian, Donewald, Dorcas, Eddo, Elko, Fulger, Gerfrid, Gorwin, Grifo, Hagrian, Hartuwal, Heridan, Hilberian, Humban, Ingeras, Ingmar, Irian, Jast, Jorgast, Kalver, Koradin, Leodegar, Lucrann, Markward, Merkan, Morand, Nerek, Odumir, Pagol, Quendan, Rabanus, Radbod, Radulf, Rupo, Sandrad, Sigred, Sirin, Ulfried, Vitold, Walram, Wando, Winfrid, Wunnemar, Yendan

### Familiennamen

Arsinger, Bachenbrecht, Bergner, Bock, Dernheim, Eisenblatt, Engstrand, Flusswieser, Grubrech, Halbach, Holzer, Lausinger, Kleibock, Klippstein, Kratosmann, Marag, Outerich, Salzbruck, Unfreund

### Sippennamen

Borgrun, Cortak, Garan, Gerfin, Hellron, Peukin, Tauron, Udaman

## Redensarten & Aberglaube

*»Es sei folgendes Gesetz für das Harbener Land erlassen, um mit sofortiger Wirkung gegen das vermehrte Auftauchen und Morden von sogenannten »kopfloren Reitern« vorzugehen: Im Windhag sei es fürderhin verboten, einen Verurteilten durch Enthauptung seiner gerechten Strafe zuzuführen. Das gelte im Windhag ab sofort auch für alle Adligen. Frauen und Männer von Stande sind ebenfalls den Fluten zu übergeben, zu hängen oder auf dem Scheiterhaufen vom Leben zu Tode zu befördern, um solches Geschehen fürderhin zu unterbinden.«*  
—Erlass aus der Zeit der Magierkriege, wohlverwahrt im Markgrafenpalast von Harben und seit Kaiser Reto nicht mehr in Anwendung

Wo Wind und Wetter, also Efferds Gewalten, das Leben auf so eindringliche Art prägen, und wo man nie sicher sein kann, dass nicht hinter dem nächsten Baum ein Wesen aus der Anderswelt lauert, haben sich viele Redensarten eingebürgert, die solchen Erscheinungen Rechnung tragen:

- Einen launenfreien Tag! (Bleibe von Regen und Sturm verschont!)
- Du wirst schon einen sicheren Hafen finden. (Deine Sorgen werden sich auflösen.)
- Scher dich doch in den Nebel! (Verzieh' dich!)
- Gischt und Brandung! (Verflüxt und zugenäht!)
- Du alter Muhrsapengesell! (Du altes Schlitzohr!)

Ein tiefer Aberglaube durchsetzt viele Redensarten, denn die Leute glauben hierzulande, dass etwas Gestalt annimmt oder einem gar Schlechtes geschieht, wenn man es klar benennt. „Bei Efferd, beschrei es nicht!“, hört man daher allerorten, und die meisten Bewohner der Siebenwindküste reden nicht von den Niederhöllen, sondern umschreibend von den „nachtblauen Tiefen“, den „Mooren der Muhrsape“ oder „dem Drachenhort“. Um sich vor den Übeln von Efferds Gegenspielerin zu

schützen, trägt man Amulette aus Muscheln oder in Delphinform um den Hals. Der morgendliche Blick auf den Windfänger, kleine Säckchen in Fisch- oder Walform, häufig mit einer bei Wind heulenden Pfeife am Ende, entscheidet, ob man ausfährt oder daheimbleibt.

In der Gegend um Havena kursieren auch viele Geschichten über Nixen und Necker, jene Wasserwesen, die unter Efferds Segen zu stehen scheinen und die häufig neugierig an die Boote der Fischer kommen. Daher ist eine „Neckerei“ in der Gegend um Havena immer eine Art von freundlicher Neugierde, die einen trotzdem in Bedrängnis bringen kann.

Manche Redensarten an der Siebenwindküste haben aber auch einen ganz handfesten Ursprung. Wer „zuschlägt wie Udaman“, der kann damit rechnen, dass er seinen Gegner fällt, wie der legendäre Ahn der Udamansippe einst die Bäume.

Die Anrufungen von Feenwesen oder Abwehrformeln gegen diese unterscheiden sich teilweise stark, je nachdem, in welchem Landesteil man sich bewegt.

- Farindel behüte deine Schritte. (Segenswunsch: Gute Reise.)
- Flussvaters Zorn über dich! (Verwünschung: Verrecke elendig!)
- Thalarias Weitsicht! (Warnruf: Pass auf, was du tust!)
- Poipins Gnade für dich. (Segenswunsch: Gute Besserung.)

Aus der sprachlichen Form einer solchen Anrufung kann man jedoch ohne genauere Kenntnisse nicht immer auch zuverlässig auf die tiefere Bedeutung des Gesagten schließen. Flüche können beispielsweise oberflächlich betrachtet durchaus nett klingen. So bedeutet „Farindels Kuss!“ im Bredenhager Land etwa, dass jemand verdorren möge. Gut gemeinte Segenswünsche



können hingegen auf den Uneingeweihten eher brutal klingen. „Moor und Sumpf über dich!“ bedeutet etwa ganz entgegen dem Wortlaut, dass man seinem Gegenüber einen geruhsamen Schlaf oder eine sichere Begräbnisstätte wünscht.

Überall an der Siebenwindküste finden sich kleinere Altäre für Feen, die mit unterschiedlichen Geschenken versehen werden, und viele Reisende werfen eine Münze in einen Fluss oder See, wenn sie ihn überqueren müssen, um die Feen milde zu stimmen.

Zum Schutz vor Feenwesen und anderem Unbill werden kunstvolle Stickereien auf Wämsern angebracht, denen schutzkräftige Wirkung nachgesagt wird. Im Windhag webt man sogar ganze Muster in die groben Tücher. Auch Tätowierungen in fein gestochenem Grün oder Blau, die vor Versuchungen durch Feen oder die dämonische Gegenspielerin Efferds schützen sollen, sind recht weit verbreitet. Häufig zeigen sie komplizierte Wellen- oder Schlangenlinien und manche erinnern an die verschlungenen Hautbilder der Thorwaler.

Wo es so viele Gerüchte und Legenden über Feenpakete gibt, verwundert es kaum, dass man vielen Adelshäusern nachgesagt, in ihren Adern fließe Feenblut. Solche sogenannten Ahnenblütigen werden respektvoll oder ängstlich betrachtet, aber dennoch häufig um Rat ersucht, wenn es um Belange der Anderswelt geht.

»Da kommt doch diese Frau auf mich zu und klopft mir feist grinsend auf die Schulter. »Gute Tradition, alter Flussmann«, sagte sie mit anerkennendem Blick auf meinen Bart und eilte einfach weiter. Bis ich jemanden gefunden hatte, der mir erklären konnte, dass es guter alter Brauch in Albernia ist, sich einzelne Zöpfe zu flechten, das hat gedauert. Aber bei Angroschs Hammer ... sie redete von Zöpfen in einem Zwergenbart. Als ob ich was mit diesem ewigen Wasser und deren Feen hier zu schaffen hätte!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



An der gesamten Siebenwindküste werden einzelne geflochtene Zöpfe im Haupthaar als Ausdruck alter Tradition verstanden. Woher genau dieser Brauch stammt, ob aus der Siedlerzeit oder ob er mit den Feen verwoben ist, vermag jedoch heute niemand mehr sicher zu sagen. Rote Haare, die hierzulande recht häufig vorkommen, gelten als Zeichen, dass man von den Feen gesegnet wurde. Sommersprossige werden gerne auf Schiffen gesehen, weil es heißt, sie würden Klabauter vertreiben. Viele Seeleute tragen einen Ohrring aus Edelmetall, was nicht nur vor dem Ruf der Gischtsirenen schützen soll, sondern ihnen auch eine würdige Bestattung sichert, das Efferdgeleit, sollten sie auf See bleiben.

Auch die Naturgewalten sind Bestandteil zahlreicher Aberglauben, insbesondere der allgegenwärtige Nebel. Der wichtigste lautet, dass aus dem Nebel nur selten etwas Gutes kommt. Daher rührt auch der Brauch, sich bei schlechter Sicht bemerkbar zu machen, etwa durch Nebelleuchten, kleine Blendlaternen, Hornsignale oder durch laute Rufe wie ein weittragendes „Nuianna!“. Die Efferdtochter Nuianna, auch Nebelbringerin geheißen, wird in der Region als einer der sieben Winde verstanden und gleichermaßen gefürchtet wie verehrt.

Im Windhag sind neben den Elementen Luft und Wasser auch die Drachen stets präsent, und es gibt ungewöhnlich viele Westwinddrachen in dem Gebirge. So hält sich hier hartnäckig der Glaube, im Gebirge läge der Hort des Königs der Westwinddrachen. Zugleich fürchten die Menschen die geschuppten Ungetüme, und so wird in jedem Steinbruch im Windhag traditionell eine Drachenwacht aufgestellt. Mal handelt es sich hierbei lediglich um eine Steinanhäufung, mal auch um eine Statue eines kleinen Menschen oder Zwergen, die wachsam zum Himmel aufschaut. Immer häufiger kommt es auch vor, dass ein gerüsteter Kämpfer diese Rolle ausfüllen muss, da die Angriffe der Drachen in jüngster Zeit zugenommen haben. Weit verbreitet im Windhag ist auch der Aberglaube, dass die ungewöhnlich erzarnten Berge sich jedes Metall zurückholen. Kaum jemand legt daher seine Waffen direkt auf dem Boden ab, und so mancher umwickelt sogar die guten Hufeisen seines Reittieres, wenn er durch die Berge reist. Viele tragen als Glücksbringer sogenannte Herzsteine, von dunkelroten Adern durchzogener Granit oder Marmor aus dem Herzen der Berge. (🐉 180)

## Zeitrechnung & Jahreslauf

Es gibt weder in Albernia noch im Windhag eigenständige Jahresrechnungen, die sich auf Fürsten oder Könige stützen oder auf die Sagas der Thorwaler beziehen. An der Siebenwindküste wird in der gängigen Zeitrechnung des Mittelreichs gerechnet, also in den Jahren nach dem Fall Bosparans, der das Jahr Null markiert. Zwar gibt es auch hier noch Dokumente, die nach der Regentschaft diverser Bosparanischer Herrscher oder Kaiser des Mittelreiches zählen. Diese sind aber in der Regel einfach umzurechnen, wenn man den Bibliothekar oder Hofmeister eines Adligen fragt. Am häufigsten sind Angaben in den Jahren von Kaiser Hals

Regentschaft, die sich leicht nach der folgenden Formel umrechnen lassen:

Jahr der Regentschaft Kaiser Hals + 993 = **Jahr nach Bosparans Fall**

### Monatsnamen

Die Bezeichnung der Monatsnamen folgt an der Siebenwindküste ebenfalls dem Vorbild des Mittelreiches (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 99). Auch hier beginnt der Jahreslauf im Sommer mit dem Mond des Praios und läuft dann den Zwölfkreis entlang, bis er mit dem Rahjamond vor den Namenlosen



Tagen endet. Im Windhag ist es jedoch außerhalb der Städte üblich, die Götternamen nicht direkt zu nennen, sondern sie und ihr Wirken stattdessen zu umschreiben (siehe hierzu Seite 100). So kennt man dort z. B. den Mond des Windherrs (Efferd) oder den Donnermond (Rondra).

## Wochentage und Stundenzählung

Auch die Wochentage folgen dem zwölfgöttlichen Kalender, bei der Benennung der Wochentage gibt es jedoch eine lokale Besonderheit. Der Praiostag wird besonders an der Küste, im Seenland und entlang der Flüsse häufig Efferdtag genannt, um den Launischen zu ehren. In einigen Dörfern benennt man stattdessen oder zusätzlich auch einen Tag nach einer Fee oder einem der Winde, etwa Farindeltag oder Nuiannastag. Hierbei handelt es sich jedoch um seltenere Ausnahmen.

Die Einteilung der Tage in Stunden dient vor allem, um an der Küste die Gezeiten einschätzen zu können. Sie folgt der üblichen und einheitlichen Unterteilung in zweimal 12 Stunden.

## Der Jahreslauf

Der Jahreslauf wird von denen gängigen und weitverbreiteten Festen der Zwölfgötter geprägt. Dabei gilt jenen besondere Aufmerksamkeit, die sich um Efferd, Peraine und Travia drehen. In besonders adelstreuen Regionen werden auch die Festtage von Rondra und Praios begangen. Festtage, die sich um die Verehrung der Sieben Winde oder der Feen drehen, werden oft nur in ganz bestimmten Regionen gefeiert. Einige davon, etwa solche zu Ehren des Flussvaters oder Farindel, sind aber auch überregional bekannt und werden fast an der gesamten Siebenwindküste begangen. Besonders an den Tag- und Nachtgleichen werden alte Traditionen gepflegt. Viele Dörfer begehen ihr eigenes Fest an diesen Tagen, das jedoch eher selten einen der Zwölfe ins Zentrum stellt, am ehesten noch Efferd.

### Praios

1. Sommersonnenwende (von Druiden, Hexen sowie der Landbevölkerung begangen) und Fürstentag (Thronjubiläum Finnians)

**Ende** Bredenhager Buhurt (Ritterturnier)

### Rondra

**Anfang** Kyndocher Räuberhatz; heute eher ein Jagdausflug, der mit der Hatz auf die Orks der Ramuchai verbunden wird

**Ende** Treffen der Besten in Draustein und Abagunder Drachenturney (beides Ritterturniere)

### Efferd

1. Wasserfest; Umzüge allerorten, um den launischen Efferd zu besänftigen, häufig auch Beginn des Großen Baihr
5. Fest des Flussvaters; Im Anschluss ans Wasserfest möchte man auch den Feenkönig nicht verärgern und feiert seine Herrschaft ausgelassen.
30. Fischerfest (Muschelfest im Windhag); höchster Feiertag der Efferdgläubigen

### Travia

1. bis 3. Zehntfest; Steuern werden eingeholt, Feierlichkeiten und Richtsprüche allerorten

### Boron

1. Nacht der Ahnen; Gedenken und Dank an Verstorbene

### Firun

1. Wintersonnenwende (bei Feengläubigen begangen) und Tag der Jagd (vor allem Adlige)

### Tsa

30. Tag der Erneuerung; Weihe der ersten Blumen und Segnung neugeborener Tiere, häufig mit Festen für die Feen verbunden

### Phex

**Ende** Honinger Gnadenturney (Ritterturnier vor Beginn des Saatfests)

### Peraine

7. bis 12. Allaventurisches Bardentreffen in Honingen mit großem Jahrmarkt; findet alle vier Jahre statt
21. Turnier von Havena (großes Volksfest mit Ritterturnier); gilt als Tag der Befreiung von den Magiern

### Ingerimm

1. Vollmond Bukenbrinn; Wacht gegen die Geister aus dem Nebel
16. Jahrestag der Großen Flut in Havena; Schweigestunden und Opferzeremonien am Bennain-Damm
- Mitte** Schicksalsturnier von Weyringen (Ritterturnier, alle neun Jahre)
- Ende** Thorwaltage in Kyndoch; fünftägiges Fest mit großer Warenschau, zu dem man sich als Thorwaler verkleidet
- Ende** Allding der Windhager Sippen



## Gesellschaft & Stände

Die Gesellschaft an der Siebenwindküste ist feudal organisiert. Alles Land ist der Kaiserin des Mittelreiches zu eigen, zu deren Reich das Fürstentum Albernia und die Markgrafschaft Windhag als abhängige Provinzen gehören. Die Kaiserin hat das Land, das in weitere Lehen unterteilt ist, an bedeutende Familien oder getreue Gefolgsleute als Güter vergeben, die sie eigenverantwortlich beherrschen. In Albernia herrscht das Fürstenhaus der Bennain und im Windhag der Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor. Die Struktur beider Provinzen folgt der mittelreichischen Lehnspyramide, wie sie im **Aventurischen Almanach** ab Seite 107 beschrieben ist.

Mit der Ochsenbluter Urkunde 1028 BF haben die Provinzherren deutlich mehr Rechte erhalten, nachdem sie auf dem Großen Hoftag etliche Privilegien von der Kaiserin zurückerstritten hatten, wie zum Beispiel die Hoheit über ihre Heerhaufen.

Albernia ist jedoch ein Sonderfall, denn das traditionell aufrührerische Fürstentum wurde 1014 BF unter Cuanu ui Bennain zunächst zum Königreich erhoben und konnte danach recht frei schalten und walten. Als jedoch Königin Invher 1027 BF der Krone die Gefolgschaft verweigerte und Albernia in die Unabhängigkeit führte, entbrannte ein blutiger Krieg. Erst als Invher 1032 BF den Bußgang antrat, kehrte Albernia, zum Fürstentum zurückgestuft, wieder zurück ins Mittelreich. Durch den Verlust der Königswürde erhielten sowohl der Stolz der Albernier wie auch ihre Bestrebungen, sich zu Größerem zu erheben, einen empfindlichen Dämpfer.

### Der Stand eines Alberniers

Albernia ist das Land der Freien und auch jene, die nicht von Adel sind, können großen Respekt oder Ruhm erringen. Auch wenn die alteingesessenen Familien auf ihr Blutrecht und ihre Privilegien pochen, sind die Standesgrenzen in Albernia nicht immer so klar und undurchlässig wie im Rest des Mittelreiches. Eine altgediente Kapitänin oder ein Sippenführer können durchaus damit rechnen, dass ihrem Wort ebenso viel Gewicht beigemessen wird, wie dem eines Junkers oder sogar Barons.

### Die albernische Adelshierarchie

#### Der Fürst

An der Spitze der albernischen Adelshierarchie steht der **Fürst**, derzeit Finnian ui Bennain (siehe Seite 117), dessen Familie seit Jahrhunderten über das Land herrscht. Der Fürst ist seit der Ochsenbluter Urkunde der Souverän Albernias, der allen Grafen und Baronen nach eigenem Willen gebieten kann. Seine Wünsche durchzusetzen, ist für Finnian jedoch oft nicht einfach, da

sich gerade die Alteingesessenen häufig gegen seine Interessen stellen. Der Fürst wird von seinem **Kanzler**, Ronan zu Naris (siehe Seite 117), beraten, der von der fürstlichen Kanzlei in Havena aus die meisten Alltagsgeschäfte der Verwaltung Albernias erledigt.

#### Der albernische Adel

Die **Grafen** Albernias gelten als eigenwillig und verfügen dank ihrer großen Ländereien über beträchtliche Macht. Viele stammen aus alten Adelsgeschlechtern, und beinahe alle verfolgen eine eigene Agenda, die sich nicht selten gegen die anderen Grafenhäuser richtet. Nur allzu oft prägt die Konkurrenz zwischen Alteingesessenen und Flussleuten den Umgang miteinander, häufig aber auch die Loyalität eines Adelsgeschlechts zu einer Fee, der Fürstenfamilie oder der Kaiserin in Gareth. Die den Grafen unterstellten **Barone** bilden die niedrigste Stufe des Hochadels.

Viele Baronsfamilien wurden erst in den letzten 100 Jahren durch das Kaiserhaus in Gareth belehnt. Sie stehen dem Reich nahe, zumindest solange kein Nordmäcker auf dem Thron sitzt und sie frei walten können. Auf die Barone folgen die **Junker, Edlen** und **Ritter**, die den Niederadel bilden.





### Der albernische Hochadel

Albernia wird seit Jahrhunderten von wenigen großen Familien beherrscht, die erheblichen Einfluss ausüben. Seit Niamad ui Bennain vor über 400 Jahren die Magiertyrannen von Havena besiegte, sind die **Bennain** eines der bedeutendsten Geschlechter im Land. Mit einer Unterbrechung von knapp 50 Jahren stellen sie seit 600 BF die Fürsten. Zeitweise gewannen sie sogar die Königswürde, die jedoch 1032 BF wieder verloren ging. Ihr Unabhängigkeitsdrang führte das Land mehrfach an den Abgrund, aber dessen ungeachtet haben sie bis heute viele Anhänger, besonders unter den Flussleuten, denen ihre Linie entstammt.

Das Haus **Galahan** ist der Zweig eines horasischen Adelsgeschlechts, welches während der Garetherrschaft vor 300 Jahren mit der Grafschaft Honingen belehnt wurde. Die Galahan gelten als feinsinnig und halten die Verehrung von Hesinde und Peraine hoch. Die derzeitige Gräfin Honingens, Franka Salva Galahan, ist eine verdiente Veteranin des Bürgerkriegs und wird sowohl unter Flussleuten wie Alteingesessenen für ihre ruhige Art und ihren starken Willen geschätzt.

Das uralte Geschlecht der **Fenwasian** lebt bereits seit Beginn der Chroniken in Winhall und hat erst kürzlich seine alte Grafenwürde zurückerhalten, die lange in Händen der Conchobairs lag. Die Fenwasian sollen dunkle Pakte mit den Feen des Farindelwaldes geschlossen haben und gelten deshalb als eigensinnig und den Geschicken der Menschen abhold. Die Gesetze des Waldes setzen sie mit unnachgiebiger Härte durch, was ihnen eher Furcht denn Vertrauen ihrer Vasallen einbringt.

Die Angehörigen des Hauses **Niamad** gelten als frühe und treue Gefolgsleute der Bennain.

Unter Königin Invher ni Bennain, deren Unabhängigkeitsbestrebungen das Haus unterstützte, konnten sie ihren Einfluss ausweiten und diesen Zugewinn auch über den Frieden von Abilacht hinaus retten.

Das uralte und stolze Haus **Stepahan** hat sich das Leben im Sinne Rondras auf die Fahnen geschrieben. Im Gegensatz zu vielen anderen uradligen Häusern sind die Herrscher über Bredenhag politisch sehr ambitioniert. Dies führte zur Heirat von Talena aus dem Hause Stepahan mit dem jungen Fürsten aus dem Hause Bennain und zu einer gewissen Entfremdung von anderen alteingesessenen Familien.

Die **Hohenfels** pflegen eine für albernische Verhältnisse ungewöhnlich strikte Praiosverehrung. Ihre Reichstreue verhalf der bis dahin wenig bedeutenden Familie im Bürgerkrieg und der Zeit danach zu einigem Machtgewinn. Die einflussreiche Wahrerin der Ordnung Greifenlande, deren Amtssitz Havena ist, stammt aus ihrer Mitte.

Das Haus **Crumold** ist eine sehr alte Familie, deren Macht aber meist auf ihr Land am Gundelwald beschränkt blieb. Der Legende nach wachen die Crumold für die ansässigen Feen über einen mysteriösen Ort inmitten des Waldes. Traurige Berühmtheit erlangte in jüngster Zeit der vormalige Graf Irian, der sich im Bürgerkrieg mit den Nordmarken verbündete.

Das Haus **Llud** besteht aus selbstbewussten Gefolgsleuten der Bennain. Bis 1023 BF stellte das Haus die Grafen von Bredenhag. Heute sind sie eigensinnige Vasallen der Stepahan, die inzwischen dort regieren, und versuchen durch geschickte Einflussnahme am Fürstenhof sowie große Heldentaten, ihr altes Lehen zurückzugewinnen.

Die **Seejunker** sind Baronen gleichgestellt, selbst wenn sie nur über eine windumtoste Insel gebieten. Die Sanins, die mächtigste Seejunkerfamilie, werden von ihrer Gemeinschaft sogar als Kapitäne betrachtet, und sie kommen an Einfluss einem Grafengeschlecht gleich.

Außerhalb der regulären Adelshierarchie stehen die **Reichsvögte**, die Ländereien regieren, die direkt dem Kaiserhaus unterstehen. Meist haben sie den Rang eines Barons, sie sind aber nicht an die Weisungen des Grafen gebunden, in dessen Territorium ihr Lehen liegt.

### Der Große Baihîr

Auf dem **Großen Baihîr**, der Adelsversammlung Alberbias, darf jeder Adlige sprechen, sei es ein Graf oder ein einfacher Ritter. Auch wenn nicht jede Stimme wirkliches Gewicht hat, kann selbst der Fürst dieses Gremium nicht ignorieren, will er nicht für Unmut bei seinen Vasallen sorgen. Die Empfehlungen des Baihîr werden in den meisten Fällen daher auch vom Fürsten umgesetzt. Manche unliebsame Entscheidung wird dem Baihîr überlassen, da der Kanzler es geschickt versteht, die Streitigkeiten der Adelsfamilien auszunutzen, um Allianzen zu schmieden, die auch für die Familien unliebsame oder bittere Ratschläge an die Krone richten.

### Die niederen Stände in Albernia

Es gibt nur wenige Eigenhörige, und so üben die Freien Alberbias an vielen Stellen nachhaltigen Einfluss auf die Geschehnisse des Landes aus. Sie werden als Ratgeber vom Adel geschätzt, viele von ihnen wirken in den Zünften und Gilden der großen Städte, und Seeleute begegnen verdienten Kapitänen häufig mit derselben Ehrerbietung, die sie einem Adligen entgegenbringen.

Auch die **Stadtmeister** in Reichs-, Kron- oder Grafenstädten sind in Albernia eher selten von Stand. Meist entstammen sie wohlhabenden Bürgerfamilien und werden mal aus ihrer Mitte gewählt, mal von Kaiserin, Fürst oder Grafen eingesetzt.

Der **Ältestenrat** von Havena ist weitgehend autonom für die Verwaltung der Stadt zuständig. Ihm obliegen die Belange des Handels, der Stadtplanung und des Verkehrs. Der Rat hat 35 Mitglieder, vor allem aus den Reihen einflussreicher Kaufleute, der Gilden und der Zünfte. Bereits im Jahr 618 v. BF soll der Rat erstmalig unter den Bragoldfürsten einberufen worden sein. In den Dunklen Zeiten lenkte er sogar die Geschicke der Stadt und des gesamten Umlands.

Der **Rat der Kapitäne** in Havena ist neben dem Ältestenrat die zweite bestimmende Kammer der Havener



### Der Windhager Hochadel

Im Windhag haben die Machtverhältnisse im Laufe der Geschichte häufig gewechselt, was für Neid und Konflikte unter den einflussreichen Häusern und Familien sorgt. Hinzu kommt, dass die Sippen ebenfalls Anteil an der Herrschaft beanspruchen, sich aber zugleich dem Schiedsspruch von Kaiserin und Markgrafen so weit wie möglich entziehen wollen.

Das Haus **Garlischgrötz**, hervorgegangen aus der Windhager Familie Grötz und dem phecadischen Haus Garlisch, stellt mit Cusimo seit 1027 BF den Markgrafen. Der Herzog Grangoriens ist durch und durch ein horasischer Lebemann, dessen Macht vor allem auf Reichtum, Schmeichelei und dem geschickten Einsatz der Söldner der Goldenen Legion beruht. Seit er sich aber bemüht, auch alten Familien aus dem Windhag seine Gunst zu

gewähren, festigt sich seine Herrschaft zumindest an der Küste zunehmend.

Das Haus **Aichhain** ist jüngst zu Amt und Würden über sein Stammlehen Rondbirge hinaus gelangt. Seine Angehörigen gelten als kompetente Seefahrer, versuchen aber zunehmend, ihren Einfluss durch Hochzeitspolitik auch ins Inland auszudehnen.

Die Familie **Grötz** genießt hohes Ansehen im Windhag und gilt als eine der ältesten Familien. Sie sind Seefahrer durch und durch, und viele Mitglieder bekleiden einflussreiche Posten in der Flotte.

Das Haus **Windisch** ist ebenfalls uralt, aber sein Stern war lange Zeit im Sinken begriffen. Erst kürzlich gelang es dem Haus, das sich auf den alten König des Windehag als Urahren beruft, mehrere Sippen hinter sich zu bringen und so seine Position merklich zu festigen.

Stadtverwaltung. Gegründet wurde er im Jahre 599 von Niamad ui Bennain, dessen Bruder Ulbert der erste Vorsitzende war. Der Rat besteht vorwiegend aus angesehenen Kapitänen, aber auch die Vorsteher von See- und Flusslotsengilde haben hier einen Sitz.

### Der Stand eines Windhagers

Außerhalb des Alten Lands am Großen Fluss gibt es im Windhag nur wenige Unfreie, und auch hier können Freie einflussreiche Positionen innehaben. Ein erfolgreicher Offizier der Flotte mag sich bald als Seejunker auf einem Klippengut wiederfinden, und Sippenoberhäupter haben oft nicht weniger Einfluss als ein Baron. Die Sippenstruktur, welche die Gesellschaft des Windhag prägt, kann allerdings gnadenlos sein, wenn man ihre Gesetze nicht achtet. Ein Ausgestoßener genießt keinerlei Schutz mehr durch die Seinen und gilt als vogelfrei.

### Die Windhager Adelshierarchie

#### Der Markgraf und der Adel des Windhag

Der **Markgraf** des Windhag, derzeit Cusimo Garlischgrötz von Grangor (siehe Seite 121), ist in Personalunion auch Admiral der mittlereichischen Westflotte. Tatsächlich nimmt ihn letzteres Amt deutlich mehr in Anspruch, daher verwaltet ein **Statthalter** stellvertretend die Lande des Windhag. Heute hat Rianod von Aichhain (siehe Seite 125) die Herrschaft über den Windhag im Rang einer Burggräfin inne.

Die restliche Adelspyramide gestaltet sich wie in Albernia. Stadtvögte oder Stadtmeister werden im Windhag jedoch oft **Hafenkommandanten** genannt, da sie nicht selten Mitglied der Flotte sind oder für diese Institution arbeiten.

#### Die niederen Stände im Windhag

Für die niederen Stände des Windhag gilt ebenfalls das für Albernia Gesagte, allerdings ist hier auch die Sonderrolle der Windhager Sippen zu betonen. Diese verfügen durch ihre Familienverbundenheit über

weitreichenden Einfluss, vor allem in den Bergen. Diese verleiht den Sippenältesten faktisch den Status von Landadligen, obwohl sie weder von der Kaiserin noch vom Markgrafen dazu ermächtigt wurden.



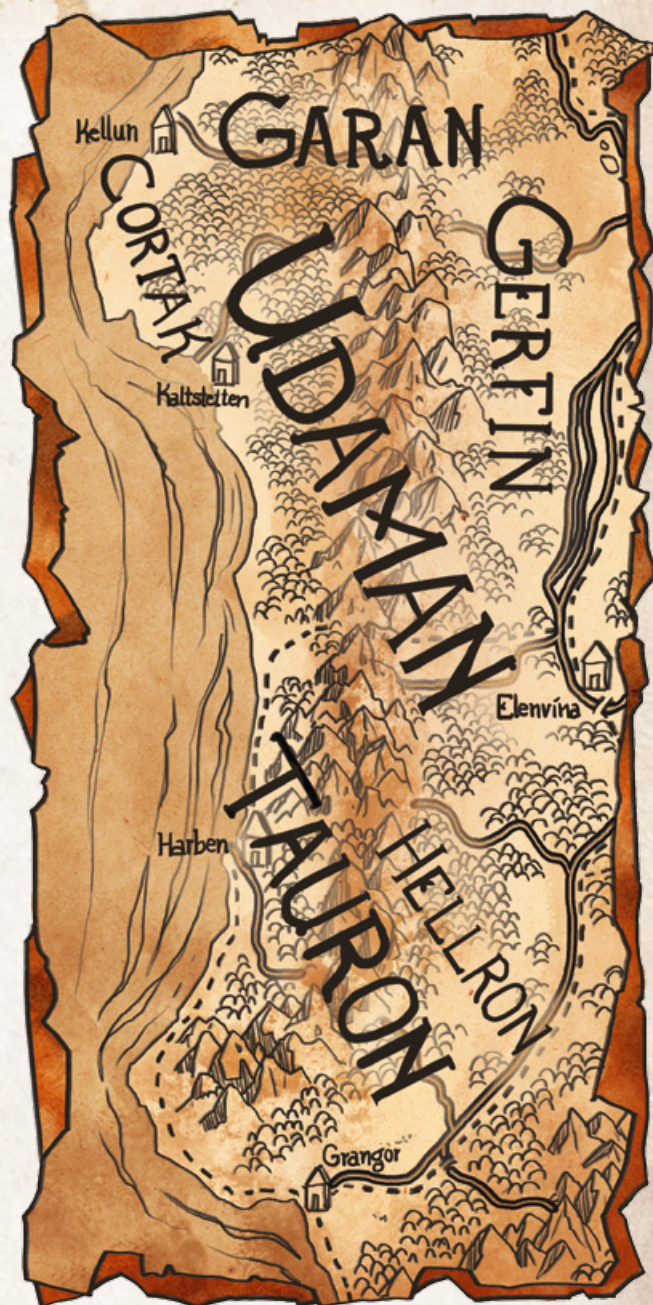


### Die Windhager Sippen

Wenn sich verwandte Familien des Windhag auf einen gemeinsamen Urahn berufen, der einst Heldentaten vollbrachte und die Familien einte, dann spricht man im Windhag von einer Sippe. Diese archaische Form des Zusammenhalts ist besonders in ländlichen Regionen der Regelfall, und das Wort eines Sippenoberen wiegt hier oftmals höher als das des Landesherrn, oder als die Wünsche von Fürst oder Kaiserin in der Ferne. Im Folgenden werden die größten und einflussreichen Sippen des Windhag vorgestellt:

- **Udamans Sippe:** Großen Einfluss innerhalb der Sippe hat derzeit die weitverzweigte Familie Eisenblatt, in der jedoch unterschiedliche Fraktionen um die Vorherrschaft ringen. Die Familien der Holzer und Kleibock bemühen sich ebenfalls, an Einfluss zu gewinnen, und letztere stellen derzeit die tapfersten Sippenkrieger.
- **Taurons Sippe:** Faktisch ist Taurons Sippe die größte des Windhag, ein Einheitsgedanke besteht aber aufgrund diverser Streitigkeiten kaum noch. Allein das Wort der Familie Dernheim besitzt noch Gewicht innerhalb der zerrütteten Gemeinschaft.
- **Garans Sippe:** Die Familien Marag und Krahenbruch gehören zu Garans Sippe. Um ihr Siedlungsgebiet zu erweitern, schrecken sie auch nicht davor zurück, durch Ehebindnisse neue Angehörige zu gewinnen. Sehr zum Ärger anderer Sippen versuchen sie sogar, ganze Familien aus anderen Sippen zu umwerben.
- **Gerfins Sippe:** Ein eigener Sippenrat regelt die Belange der Gerfins, der auch die Familien Halbach und Kratosmann angehören. Die Sippe unterhält ein Kontor in Kyndoch und hat gute Verbindungen zu Händlern wie Adel im Windhag.
- **Hellrons Sippe:** Die kleine, streng hierarchisch geführte Sippe pflegt ihre alten Traditionen und ist dafür bekannt, das Sippenrecht besonders hart auszulegen.
- **Cortaks Sippe:** Die uralte Sippe der Cortak hat nur wenige Angehörige und lebt sehr abgeschieden im Nordwesten des Windhag. Sie sprechen einen nur schwer verständlichen Dialekt und meiden den Kontakt mit anderen Sippen oder gar Fremden.

Daneben gibt es noch kleinere Sippen, die oft nur aus einer Familie bestehen, wie etwa **Peukins Sippe** oder **Borgruns Sippe**.



### Das Allding

Das Allding ist die Große Versammlung aller Sippen, die traditionell vor den Toren Kyndochs abgehalten wird. Jedes vollwertige Sippenmitglied darf hier sprechen, Klage führen oder andere Eingaben vorbringen. Entscheidungen des Alldings, die nach einem komplizierten Stimmschlüssel getroffen werden, sind für alle Sippenangehörigen bindend, und auch die Barone des Markgrafen überlegen es sich zweimal, bevor sie eine solche in den Wind schlagen.



## Kleidung & Tracht

»Wenn du einmal den beständigen Nieselregen und die heftigen Winde an der Steilküste des Windhag erlebt hast, dann fragst du dich nicht mehr, warum sie ein Gewand wie das große Windhager Tuch entwickelt haben, in das du dich gänzlich einhüllen kannst. Auch wenn es wohl etwas farbenfroher gestaltet sein könnte, wirst du spätestens dann begreifen, warum sie dunklere Müll bevorzugen, wenn du die Westwindrachen am Himmel brüllen hörst.«  
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



In den Städten unterscheidet sich die Kleidung kaum von der, die im Rest des Mittelreiches üblich ist. Sowohl Albernern als auch Windhagern ist aber gemein, dass sie die Kleidung gerne mit farbigen Stickereien verzieren, die mal an Wellen und Winde gemahnen, mal an Blätter und Blüten. Da Männer und Frauen an der Siebenwindküste in allen Dingen gleichgestellt sind, tragen auch Frauen mit großer Selbstverständlichkeit Hosen, während man auch so manch männlichen Gelehrten oder Handwerksmeister in einer weiten Robe begegnen kann, die entfernt an ein Kleid erinnert.

Die einfachen Leute an der Siebenwindküste kleiden sich meist schlicht und zweckmäßig in dichte Wollstoffe, leichten Bausch, festes Leder oder wasserdichtes Wachstuch. Aufgrund der feuchten Witterung geht nur selten jemand ohne Schuhe aus dem Haus, und auch ein Überwurf, eine Gugel oder ein Hut dürfen nicht fehlen. Nur selten tragen die freien Bauern oder Fischer grelle Farben, denn bunte Stoffe sind nicht nur teuer, sondern rufen leicht auch Neider auf den Plan. Natürliches Braun, Wollweiß oder sanftes Grün sind typische Farben. Adlige bevorzugen das teurere albernische Blau (auch Windhager Blau), das gerne für festliche Kleidung verarbeitet wird. Solche Gewänder sind meist besonders prachtvoll bestickt, mit Fransen versehen und reich verziert. Der ritterliche Adel trägt meist die Farben seines

Hauses, das Wappen über dem Herzen, dazu Pelzbesatz oder Umhänge aus dem Fell erlegter Tiere.

Wo die Jagd verboten oder verpönt ist, legt man stattdessen dichte Lodenstoffe in gedeckten Farben an.

Wo Efferd seiner Gnade in Form von Wind, Regen oder Nebel Ausdruck verleiht, ist es besonders wichtig, dass Kleidung trocken und warm hält. Die Windhager haben daher das große Windhager Tuch entwickelt, eine breite und sehr lange Stoffbahn, häufig mit aufgemalten oder eingewebten Mustern versehen. Das

von Frauen und Männern gleichermaßen getragene Tuch wird beim Anlegen mehrfach gefaltet und einem Rock gleich um die Leibesmitte gewunden. Das Ende der Stoffbahn wird als Schärpe über die Schulter gelegt, oder es kann als Kapuze, Umhang oder Überwurf dienen. Befestigt wird das Windhager Tuch mit einem Gürtel und einer Fibel, die häufig Darstellungen von Feenwesen oder den Winden zeigen.



## Kampfkunst & Kriegsführung

Albernia hat unzählige Schlachten gefochten, und die Waffentreuen des Fürstentums gelten als zähe und willensstarke Kämpfer. Das Fürstenhaus unterhält diverse Heerhaufen, die im Falle eines Krieges oder Scharmützels schnell zum Einsatz gebracht werden können. Seit der Ochsenbluter Urkunde obliegt der albernischen Krone die alleinige Oberhoheit über die Gardetruppen in Albernia, die der Fürst der Kaiserin nach eigenem Gutdünken zur Verfügung stellen kann. Garden des Reiches hingegen gibt es in Albernia kaum noch. Die wenigen, die noch hier stationiert sind, versehen ihren Dienst in den Reichsstädten oder den sogenannten Reichsländereien, die der Raulskrone direkt unterstellt sind.

Im Windhag ist die Situation ähnlich, allerdings ist der Markgraf des Windhag zugleich auch Admiral der

Westflotte, sodass die markgräflichen Garden häufig als kaiserliche Regimenter verstanden werden.

### Heerhaufen der Herrscher

Die **Fürstengarde**, die aus leichter Reiterei und schwerem Fußvolk besteht und stets in albernischem Blau und den drei silbernen Kronen ausreitet, ist das Leibregiment des Herrscherhauses von Albernia. Das Regiment steht unter dem Kommando des fürstlichen Waffenmeisters. Es gliedert sich formell in 3 Banner und 1 Schwadron, und umfasst auch die Gardisten, die den Palast von Havena und Schloss Feenquell bewachen. Das Leibregiment schützt insbesondere die höchsten Mitglieder des Haus Bennain sowie wichtige fürstliche Beamte, und es nimmt darüber hinaus auch repräsentative Aufgaben wahr.



Die **Ritter der Krone** gelten als die treuesten Beschützer und eng verbundenen Ratgeber des Fürsten. Diese Recken erhalten ihren Ritterschlag häufig direkt durch den Herrscher, und sie werden gern mit delikaten Missionen betraut.

Die **Abilachter Reiter** sind ein ehemaliges kaiserliches Garderegiment und blicken auf eine lange Tradition zurück. Mut und Können der leichten Reiterei, die bereits viele Schlachten geschlagen hat, begründen ihren hervorragenden Ruf, und ihr grünblaues Banner mit silberner Löwin und den albernischen Kronen ist weithin gefürchtet. Formell besteht das Regiment aus 4 Schwadronen und wird von einem Oberst kommandiert.

Die **Havener Flussgarde** genießt ebenfalls einen Ruf als schlagkräftige Einheit und ist besonders bei den Flusspiraten gefürchtet, auf die sie oft Jagd macht. Die Truppe aus leichtem Fußvolk, einigen schweren Panzerreitern und Schützen hatte jedoch in der Vergangenheit unter der Eigenmächtigkeit ihrer Obristen zu leiden und war mehrfach in Skandale verwickelt. Nominell umfasst das in Havena stationierte Regiment 3 Banner Fußvolk und Schützen sowie 2 Schwadronen Reiterei.

Im Windhag unterstehen dem Markgrafen vor allem die **Windhager Axtschwinger** sowie das weithin gefürchtete Regiment der **Markgräflichen Seeäxte**. Beide in Harben stationierten Regimenter umfassen zusammen 5 Banner leichtes und schweres Fußvolk. Zu diesen Aufgeboten sind außerdem noch die Matrosen und Seekrieger zu rechnen, die auf den Schiffen der Westflotte (siehe Seite 34) ihren Dienst tun.

Um seine Macht zu sichern, holte der Markgraf zudem die Söldner der **Goldenen Legion** aus dem Horasreich in den Windhag, denen das Unmögliche gelang: die Eroberung Harbens. Bis heute ist ein Banner in Harben als persönliche Garde Cusimos stationiert, der die Söldner vornehmlich mit schwierigen oder eiligen Aufgaben betraut.

»Hochgewappnete Heerhaufen hatten die Hosen voll, als sie damals durch das Seenland marschieren mussten. Nie konnte man sicher sein, ob in den Büschen abseits des Weges nicht doch albernische Bogenschützen in Deckung lagen. Du willst ganz sicher nicht in einem Pfeilgewitter stehen, das diese Schützen urplötzlich wie Kors Verderben aus heiterem Himmel regnen lassen.«  
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



## Die Ritter

Das klassische Rittertum wird sowohl im Windhag als auch in Albernia gepflegt, und auch bei vielen Garden und Heerhaufen hält man die ritterlichen Tugenden hoch. Das öffentliche Kräfteressen erfreut sich großer Beliebtheit, und so werden regelmäßig Turniere veranstaltet. Meist werden auch das Bogenschießen und der Kampf mit dem Kurzsword oder Entermesser abgehalten, zu denen alle freien Frauen und Männer antreten dürfen. Die Ausprägung der ritterlichen Ideale variiert an der Siebenwindküste je nach Familie oder regionalen Besonderheiten.

Traditionell geht es bei den Fenwasian zu, deren Distelritter alten Feenkulten folgen, oder bei den Stepahan, die für das bedingungslos rondrianische Rittertum stehen und sogar so weit gehen, ihren Sprösslingen den Familiennamen erst mit der Schwertleite zuzugestehen. Kettenhemd, Plattenzeug, das albernische Langsword und die traditionelle Lanze gehören bei diesen Rittern zum Rüstzeug, so wie es im gesamten Mittelreich Brauch ist. Den Traditionen der Flussleute merkt man hingegen noch deutlich an, dass ihre Vorfahren einst als gefürchtete Krieger mit schnellen Booten über die Flüsse herrschten. Die Ritter der Flussadligen reiten eher selten in schwerer Plattenrüstung und mit Lanze aus. Stattdessen bevorzugen sie thorwalsch anmutende Schuppen- oder Lederrüstungen und tragen gern kürzere Waffen, wie Entermesser oder Seesäbel, sowie ein Gaorath, ein schlankes, aber wirkungsvolles Wurfböhl.

## Ritterorden

Viele Grafen unterhalten eigene Garden, und vor allem die alteingesessenen Familien haben Ritterorden gestiftet, die für Sicherheit im Land sorgen sollen. Mitunter sind diese Orden verfeindet, aber es hat sich auch gezeigt, dass sie äußerst effektiv sind, wenn sie zusammenstehen.

Die **Ritter der Schwarzen Distel** (kurz: Distelritter) sind die treu ergebene Hausmacht des Hauses Fenwasian. Sie werden ebenso gefürchtet wie geachtet, denn sie gelten als unnahbar und düster, und viele Gerüchte werden um ihre Gemeinschaft gesponnen. Den Rittern wird nachgesagt, dass sie nur wenige Worte verlieren, um ihre Aufgaben zu erfüllen, und eisern an alten Traditionen sowie Feenkulten festhalten.

Die **Wacht der Ritter von Crumold** (kurz: Crumolds Wacht oder Wacht im Wald) hat sich insbesondere den Schutz des sagenumwobenen Gundelwalds auf die Fahnen geschrieben, und ist dem Haus Crumold verschworen. Die Ritter geben sich unauffällig und pragmatisch und sind nur selten auf Turnieren zu finden.

Die Ritter vom **Schwertbund der Weißen Löwen zu Draustein** (kurz: Weiße Löwen) sind die getreue Hausmacht des Hauses Stepahan. Der beinahe sieben Jahrhunderte alte Schwertbund der Weißen Löwen ist stolz auf seine ruhmreiche Vergangenheit und seine althergebrachten Sitten.

Die **Immenritter** sind eine verschworene Gemeinschaft treuer Ritter, die sich dem Schutz der Grafen von Honingen verschrieben hat. Neue Anwärter für den Bund werden traditionell im Rahmen der Honinger Gnadenturney ausgewählt.

Die **Ritter vom Tempel der Alten Eiche zu Weidenau** (kurz: Eichentempler) sind die Hausmacht des Hauses Arodon. Sie verstehen sich weniger als Orden, sondern als freie, rondrianische Recken, die einander durch gemeinsame Überzeugungen und Freundschaft verbunden sind.





## Die Freien

Sowohl in Albernia, wie auch in großen Teilen des Windhag, haben Freie das Recht, Waffen zu tragen und sich zu wappnen. Die typischen Waffen der Freien sind die albernische Bauernwehr und ein Speiß, aber selbst die Ärmsten führen noch einen Dolch oder eine Wurzelkeule. Viele der Freien verstehen sich zudem auf den Umgang mit dem Langbogen, eine Waffe, die auch in der albernischen Landwehr zum Einsatz kommt. Im Seenland verstehen sich zudem viele auf den Umgang mit der Schleuder, die meist, aber nicht ausschließlich zur Vogeljagd verwendet wird. Diese Alltagswaffen sind bestens geeignet für Partisanentaktiken (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite 63), wie etwa die Nordmärker im Bürgerkrieg vor einigen Jahren schmerzvoll erfahren konnten.

In Kriegerakademien in Havena und Winhall können neben Adelstöchtern und wohl situierten Bürgersöhnen auch einfache Freie das Waffenhandwerk erlernen, wenn sie denn die Studiengebühren aufzubringen vermögen. Recht neu ist auch das bürgerlich durchgesetzte Schwertgesellenhandwerk, das Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin in Havena lehrt.

## Der Krieger aus Havena

Die Kriegerakademie Ruadas Ehr in Havena kann auf eine über 1.500 Jahre alte Tradition zurückblicken. Jedes Jahr nimmt die Schule 15 neue Zöglinge auf und lehrt diese mindestens vier Jahre lang die Grundlagen des Waffenhandwerks sowie die Tugenden Rondras. Ein Teil der Schüler verlässt die Schule danach und beginnt den Dienst in Stadtwachen und Tempelgarden, oder findet eine Anstellung beim Adel, in den provinzherrlichen Garden oder sogar bei der Reichsarmee. Die anderen Schüler verbleiben noch weitere sechs Jahre an der Akademie und werden schließlich zu verbrieften Kriegern oder Kriegerinnen. Dank großzügiger Spenden steht die Akademie auch für talentierten Nachwuchs aus den ärmeren Bevölkerungsschichten offen. Am 5. Rondra, dem Tag des Schwurs, finden sich jedes Jahr zahllose Jungen und Mädchen in der Akademie ein, um zu beweisen, dass sie eines solchen Stipendiums würdig sind. Neben der körperlichen Verfassung und der geistigen Auffassungsgabe werden auch Mut, Ehrlichkeit und die Frömmigkeit der Bewerber geprüft. Die Abgänger von Ruadas Ehr zeichnen sich durch bedingungslose Treue aus, die das rondrianische Ehrgefühl mit sich bringt, das in der Akademie gelehrt wird. Meist fühlen sie sich jedoch eher der Fürstenfamilie oder ihren Lehns- oder Dienstherrn verbunden als dem Mittelreich. Der Zusammenhalt unter den Schülern ist groß, und die inzwischen sprichwörtliche ‚Ruadas-Freundschaft‘ hält selbst den härtesten Prüfungen stand.



## Die Kriegerakademie Ruadas Ehr

**Vollständiger Name:** Ruadas Ehr in Havena

**Standort:** Havena

**Träger:** Haus Bennain

**Spezialgebiet:** umfassende Ausbildung mit verschiedenen Waffentypen bei einem Schwerpunkt auf den unterschiedlichen Schwerttypen

**Leiterin:** Gilia Curnabar (\*985 BF in Havena, hochgewachsen, kurze Pagenfrisur, verhärmt)

**Fachliche Reputation:** Die Abgänger der Akademie sind rondragläubige Krieger, die ihr Schwert für die Sache der Schwachen einsetzen. Ihre Treue zum albernischen Fürstenhaus sorgt dafür, dass sie nicht überall im Mittelreich leicht Anstellung finden, aber ihre bedingungslose Hingabe an die Sache ihres Dienstherrn macht sie zu begehrten Kämpfern.

## Der Krieger aus Winhall

Bedrohungen durch Orks und aus dem Farindelwald sorgen für Bedarf an kundigen Streitern im Winhaller Land. Lange Zeit war der Unterricht an der Kriegerschule Rondras Schwertkunst in Winhall vom Neubau der Schule geprägt, den die Schüler tatkräftig unterstützten, weswegen sie bis heute oft von ihren Kollegen in Havena als „Mörtelritter“ belächelt werden. Die Winhaller haben gelernt, ihre eigenen Bedürfnisse zurückzustellen. Diese Tradition entstammt den entbehrungsreichen Jahren während des Neuaufbaus der Schule. Die Abgänger haben damals die lästigen Pflichten konsequent zur Tugend gemacht und tragen in ihren Wappen seither ein Mauerstück. Heute wandelt sich das Bild, und jeder Abgänger erhält eine etwa handtellergroße Scheibe aus reinem Gold, auf der Name, Abstammung und die Schulzeit vermerkt sind. Ergänzt wird dies durch das Wappen der Akademie und den Wahlspruch „Mit Blut und Schwert! Dem Ork zur Wehr, der Heimat zur Ehr!“. Das Goldstück wird in leuchtend rotes Leder eingenaht. Die rondrianische Ehre und Pflicht haben über Jahrhunderte hinweg Leben und Ausbildung an der Schule bestimmt. Mut, Tapferkeit und eine gewisse Spur von Tollkühnheit haben viele Abgänger ausgezeichnet, und ein grundlegendes Bestreben, sich der Leuin Rondra zu beweisen, ist auch heute noch vorhanden. Hinzu kommt der Wille, sich im Kriegerhandwerk zu perfektionieren.



## Die Schwertgesellin aus Havena

Die Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin pflegt den Adersinschen Kampfstil, wie er im Buche steht, namentlich in Krona Adersins Vademecum für das Waffenhandwerk. Dabei ließ sie in ihre Kunst auch Elemente aus ihren Wanderjahren einfließen, die sie vor allem auf Schiffen der Flotten des Mittelreichs und sogar auf einem Drachenboot ihrer thorwalschen Vorfahren erlernt hat. Dank dieser Erfahrungen entwickelte sie Kronas Stil zum ihrem eigenen weiter: dem Albernischen Raufen.



**Die Kriegerakademie von Rondras Schwertkunst**  
**Vollständiger Name:** Rondras Schwertkunst in Winhall

**Standort:** Winhall

**Träger:** Haus Conchobair

**Spezialgebiet:** traditionelle Kriegerausbildung mit Schwert und Schild

**Leiter:** Rhonwian Cumin (\*959 BF, graue Haare mit vielen weißen Strähnen, ausdauernd, oftmals niedergeschlagen)

**Fachliche Reputation:** Die Schwertschule liegt umgeben von Feenwäldern und wurde von Bürgerkrieg und Orkensturm arg in Mitleidenschaft gezogen. Dies prägt die Schüler, die dort das Kriegshandwerk erlernen, immer im Bewusstsein, dem Land und den einfachen Leuten zu dienen und sie zu beschützen.

**Schwertschule ni Uinin**

**Vollständiger Name:** Scanlail ni Uinins Albernisches Raufen

**Standort:** Havena; Ableger in Elenvina, Bethana und Al'Anfa

**Spezialgebiet:** Kampf mit Havener Messer, Säbel oder Kurzschwert sowie mit dem Buckler, Kampf zur See und im Wasser

**Leiterin:** Scanlail ni Uinin (\*973 BF, schwarze Haare mit grauen Strähnen, zäh, wendig trotz des hohen Alters)

**Fachliche Reputation:** Wegen ihrer höflichen und kameradschaftlichen Art gelten Scanlails Schwertgesellinnen als verlässliche Partner, egal ob Auseinandersetzungen mit geschliffener Rhetorik oder mit dem Schwert ausgefochten werden.

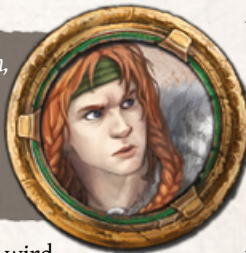
Als Hauptwaffe bevorzugt sie Langes Messer und Säbel, in der Nebenhand führen ihre Schüler den Buckler, einen kleinen Faustschild. Dies trägt dem Kampf in beengter Umgebung mit zahlreichen Hindernissen Rechnung, wie



er auf einem Schiffsdeck oder in engen Gassen getragen wird. Scanlails Schwertgesellen sind nur schwer zu überraschen und gelten als besonders höflich. Die ersten Meisterschüler haben bereits Ableger ihrer Schule in Al'Anfa, Bethana und Elenvina gegründet, an denen man nun ebenfalls das Albernische Raufen erlernen kann.

## Essen & Trinken

»Die verstehen es, aus wenig etwas zu machen, das man guten Gewissens trinken kann. Dieser Anornîn, der hat es wirklich in sich. Der weckt die Lebensgeister am Morgen, das wohl!«  
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Die Küche Albernias und des Windhag wird vor allem von dem geprägt, was Meere und Flüsse zu bieten haben. Besonders im Windhag sind Muscheln und Krebse sehr beliebt, sodass sich hier meist würzig-deftige Eintöpfe finden, die sogar im Horasreich ihre Anhänger haben. Fischklöße in allen Formen sind ebenfalls häufig, und Salzheringe oder gegrillte Albenbarsche stehen auf der Speisekarte der meisten Tavernen. Aale, Hechte und andere Fische werden geräuchert, eingelegt oder frisch gebraten. Haltbar gemacht wird auch vieles mit Salz, und Gesalzenes hat daher seinen festen Platz in jeder Küche. In Holzbottichen wird Salzlake aufbewahrt, um Fisch und Gemüse zu konservieren, sodass es auch lange Schiffsreisen oder den nächsten Winter überdauert. Auch sauer eingelegte Speisen, wie Kohl, Rüben oder Gurken, sind besonders auf See und in der kalten Jahreszeit an der Tagesordnung. Im Landesinneren kommen Dinkel und andere Getreidesorten auf den Tisch, gern ergänzt um Fleisch von Schaf, Ziege oder Rotpüschel. Wenn keine Fee die Jagd verbietet, schießen Adel und Wilderer auch Wildsau oder Reh für einen saftigen Braten. Es gibt zahlreiche lokale Spezialitäten an der Siebenwindküste. Diverse Käsesorten haben hier ihren

Ursprung, wie der magere Abliachter Stinker oder der Lyngwyner Schichtkäse. Bekannt und beliebt sind auch die Honinger Knackwüste, die für gewöhnlich aus dem Fleisch des Abilachter Fleckviehs hergestellt werden. In der Heimat des Honinger Heidehonigs ist außerdem die Zubereitung süßer Speisen beliebt.

Der Hager Hafermagen hingegen stellt für viele eine Herausforderung dar, denn hierbei werden die Innereien eines ganzen Schafes zerkleinert und im namensgebenden Magen in einer deftigen Brühe gekocht. Zusammen mit Rüben und Brot gilt das Gericht als nahrhaft und kräftigend, wenngleich wenig schmackhaft. Gewöhnungsbedürftig sind sicher auch die Pasteten aus gebratenen Krähen, die man im Winhaller Land serviert, was bei vielen Reisenden für Kopfschütteln sorgt.

Da die Küche eher deftig und rustikal daherkommt, ist die Siebenwindküste auch bekannt dafür, besonders gute hochprozentige Getränke herzustellen, so etwa den Goldbrannt Anornîn in Winhall oder den Arme im Windhag. Feengeist und Steinfresser sind beliebte Schnäpse, die in beinahe jeder Taverne ausgeschenkt werden. Wer es weniger hochprozentig mag, greift zu Gagelbier oder Havenabier, die beide das charakteristische Aroma des Gagelstrauchs aufweisen. Aufgrund der rauen Witterung wird Wein nur im Windhag angebaut, vor allem an der Ostseite der Berge. Der Windhager Zungenkrauser, der je nach Ausbau rot oder weiß ist, genießt jedoch keinen besonders guten Ruf, da er nur wenig Sonne, dafür aber umso mehr Regen abbekommt.



## Spiel & Sport

Die Albernier und Windhager suchen gerne Abwechslung vom tristen Alltagsgeschehen. Tanz und Musik sind hier ebenso beliebte Zeitvertreibe wie Spiele und Wettkämpfe. Man vergnügt sich in der Taverne mit diversen Karten- oder Würfelspielen wie **Große Flut** (Gareth brennt) oder dem weitverbreiteten **Feengabe**, das in vielen lokalen Varianten gespielt wird. Hierbei wird reihum gewürfelt. Der Spieler, der als erstes eine 6 würfelt, ist der Feengesandte und darf eine beliebige Zahl bestimmen. Jeder Mitspieler, der diese Zahl in einer Runde nicht erwürfelt, muss die Feengabe an den Gesandten entrichten, üblicherweise einen Kreuzer. Erwürfelt ein Mitspieler die benannte Zahl, so muss der Feengesandte ihn in Höhe der Augenzahl ausbezahlen. Fällt eine 6, wird der nächste Spieler zum Feengesandten und darf eine neue Zahl bestimmen, bei der die Abgabe fällig wird.

Wer es körperlich fordernder mag, misst sich im **Wurfpfeilwerfen**, beim **Schleuderschießen** oder bei den unterschiedlichsten Trinkspielen. Beim **Windhager Hornleeren** gewinnt derjenige, der als erstes ein mit hochprozentigem gefülltes Schafshorn leert. Die Teilnehmer müssen den vereinbarten Einsatz entrichten und jeweils bis zu einer bestimmten Markierung trinken, um im Spiel zu bleiben. Wer scheitert, muss bis zur nächsten Markierung auffüllen lassen und es erneut versuchen. An Küsten und Flüssen verstehen sich zudem viele Bewohner der Siebenwindküste darauf, ein Boot oder Schiff zu fahren, und so sind auch **Wettfahrten** üblich, wie die Regatta von Havena nach Kyndoch, die damals zur Brautschau des Fürsten ausgerufen wurde. Das größte Vergnügen bereitet vielen aber hierzulande das **Immanspiel**. Neben den Spielern ist es auch ein großes Spektakel für die Zuschauer, die jeden Schlag kommentieren und vorgeblich jeden Spieler persönlich kennen.

### Imman

Beim Imman sammeln zwei gegnerische Mannschaften Punkte, indem sie mit Eschenholzschlägern einen lederumwickelten Korkball in oder über das Tor des Gegners befördert. Bei dem ursprünglich aus Thorwal stammenden Spiel geht es gelegentlich recht rau zu, und blaue Flecken und Blessuren sind bei den Spielern an der Tagesordnung. In Havena gibt es für diese Art der Volksbelustigung ein eigenes Immanstadion. Es fasst mehrere Tausend Zuschauer, und die ortsansässige Mannschaft bestreitet hier ihre Wettkämpfe und Übungseinheiten. Die Havener-Bullen haben zahllose Anhänger in der Hauptstadt und kehren nach Spielen meist in der Immankneipe *Esche und Kork* (Q3/P3/S-) ein, um mit ihnen mehr oder weniger ausgelassen Sieg oder Niederlage zu begießen.

»Bullen vor! Bullen vor!«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Das Wetten auf den Ausgang der jeweiligen Spiele ist an der Siebenwindküste ebenso beliebt wie das Immanspiel selbst, aber nicht immer sind die Buchmacher ehrliche Leute.

### Albernisches Imman zum Fachsimpeln

Die folgenden Beispiele helfen beim Ausgestalten eines Spiels oder dem gemütlichen Kneipenabend danach.

**Abroller:** der Ball wird bei der Abgabe an einen Mitspieler vom Schläger zur Seite abgerollt

**Aufsetzer:** der Ball setzt vor dem Tor auf und ist schwerer zu halten

**Ersatzmannschaft:** bis zu 15 Ersatzleute

**Hacketau!** Anfeuerungsruf der Immananhänger

**Mannschaft:** besteht aus 15 Spielerinnen und Spielern

**Ornat:** Spielerbekleidung, meist farbige Überwürfe, Schärpen, Stirnbänder o.ä.

**Schiedsrichter:** überwacht die Einhaltung der Regeln, schlichtet bei Streitigkeiten und ahndet allzu grobe Tätlichkeiten

**Spielfeldpositionen:** Blocker, Bremser, Halbbremser, Halbstürmer, Katapult, Läufer, Mittelfeld(spiel)er, Stürmer, Verteidiger, Wächter

**Typische Manöver:** Abagunder Attacke, Belemanflanke, Blutgrätsche, Feenroller, Flutwelle, Moortaumler, Winthaller Waldschrat, Wogenbrecher



### Der Immanschläger als Waffe

Imman wird mit stabilen Eschenholzschlägern gespielt, die eine Länge von gut einem Schritt aufweisen und an einem Ende wie ein großer Löffel geformt sind. Mit

diesem Schläger wird üblicherweise der Korkball gespielt, er kann abseits des sportlichen Wettbewerbs aber auch als Waffe herhalten.

#### Kampftechnik Hiebaffen

| Waffe         | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht   | Länge         | Preis |
|---------------|-------|-------|-----------|--------|-----------|---------------|-------|
| Immanschläger | 1W6+2 | KK 14 | 0/-2      | mittel | 0,5 Stein | 80 Halbfinger | 1 S   |

## Handwerk & Technik

Das Handwerk hat einen hohen Stellenwert in Albernia, auf dem Land wie in den Handwerkervierteln der Städte. In Abilacht, wo Rhÿs der Schnitter als Ingerimmheiliger verehrt wird, tun sich besonders die Schmiede hervor, und auch die Schnitzkunst ist weit verbreitet. Instrumentenbauer formen aus Holz Flöten, Harfen, Lautenkörper oder mit verschlungenen Mustern versehene Hörner, deren klaren Klang man weithin vernehmen kann. Im Seenland, an den Flüssen und der Küste, ist das Handwerk oft stark auf die Schifffahrt ausgerichtet. An so manchem Wassergefährte kann man fein geschnitzte Zieren entdecken, so etwa efferdgefällig verzierte Gallionsfiguren oder Bugsteven, in denen die Laternen für die Nebelwacht hängen. Weber fertigen nicht nur das bekannte Kynocher Tuch, sondern auch Wachstuch, das Wind und Regen abhält, und lange Stoffbahnen für die Segel der Fluss- und Küstenschiffe. Erzeugnisse aus den Werften in Havena und Harben werden für ihre solide Qualität weithin geschätzt. Kein Schiff, das von Schiffsbauern der Siebenwindküste erdacht und gebaut wurde, muss sich hinter Thorwaler Drachenbooten, horasischen Schivonen oder alananischen Galeeren verstecken. Die Havener Takelage, bei der ein dreieckiges Segel an einer schräg stehenden Rahe gefahren wird, findet sich auf allen aventurischen Meeren. Zu trauriger Berühmtheit gelangt sind die Erfindungen des

Tüftlers Leonardo. War der Havener Mechanicus auch lange einer der findigsten Geister der Siebenwindküste, verfiel er nach seiner Entführung der Dämonenmacht und herrschte als Heptarch über einen Teil der Schattenlande. Seine Werke jedoch, allen voran die größte Brücke der Welt, die Prinzessin-Emer-Bücke in Havena, festigten zuvor seinen Ruf als genialer Mechaniker, Erfinder und Konstrukteur. Viele wegweisende Gerätschaften wurden von ihm ersonnen und konstruiert, beispielsweise eine Taucherglocke, die das Überleben unter Wasser erlaubt, und der funktionstüchtige Prototyp eines Fluggerätes, Adler genannt. Leonardo verfasste zudem das Buch *Leitsätze von Hebel und Scheibe*, das noch heute als Standardwerk der Mechanik gilt.

### Das Windhager Feste Haus

Traditionell wurden die Stammsitze alteingesessener Familien des Windhag als Feste Häuser errichtet. Ein hoch über den Boden ragendes Fundament aus Bruchsteinen, der „Stumpf“, trägt ein großes Fachwerkhäus samt Wehrgang, die Hohe Halle, die dem Palas mittelreichischer Burgen entspricht. Die Mauern des Stumpfs sind mehrere Schritt dick und bilden einen Vorratskeller. Der Zugang erfolgt etwa in der Mitte, mindestens aber in 3 Schritt Höhe, durch eine Geröllrampe.





### Ein irdischer Vergleich

Der Stand der Technik an der Siebenwindküste ist gut vergleichbar mit der des späten Mittelalters. Es finden sich zudem besonders an der Küste viele Anleihen aus der Zeit der Hanse und dem Baltikum.

Die Hohe Halle selbst ist meist schindelgedeckt, mit einem mächtigen Kamin versehen und umfasst neben dem Rittersaal auch die Unterkünfte der Adelsfamilie und des Gesindes.



»Wenn wir schon einen Kahn kaufen, dann doch bitte in Havena. Die Boote dort scheinen gegen alle Fährnisse von Nebel, Wind und Wasser gewappnet zu sein, und selbst Tjalva hat gesagt, was die dort bauen, das taugt.«

—Rovena aus dem Überwals, bornländische Katzenhexe

Beliebt ist es, die Holzschindeln des tiefgezogenen Daches mit Ocker zu streichen, so dass die Dächer der Hohen Hallen im Abendrot golden schimmern.

## Kunst & Musik

Musik ist in Albernia allgegenwärtig und nichts verleiht der melancholischen albernischen Seele besser Ausdruck als die traurigen Weisen der Barden, die hier überall gern gesehene Gäste sind und die Geschichte und Geschichten des Landes in ihren Liedern lebendig halten.

Oft nimmt die hohe Minne der Ritter, ebenso wie die Sagen und der Aberglaube des einfachen Volkes, Bezug auf Feenwesen, deren Liebe für gewöhnliche Sterbliche unerreichbar ist und deren Eingreifen in die Menschenwelt meist schmerzlich endet. Doch obwohl mit Harfe oder Laute begleitete Lieder über die Vergänglichkeit der Liebe, die Sehnsucht nach der Heimat und heldenhaft geschlagene, aber dennoch verlorene Schlachten die bekannteste Spielart albernischer Musik darstellen, so ist die Musikkultur hier so vielfältig wie die albernischen Landschaften. Noch immer hört man in so mancher Taverne trotzig Rebellenslieder und Spottgesänge auf die Nordmärker und das Reich, wie sie etwa die Leidenschaft der spitzzüngigen Bardin **Yanna ni Rianod** (Seite 124) sind, und auch die albernischen Adelshäuser sind vor hämischen Versen nicht gefeit. Und so erstaunlich es auch erscheinen mag, es ist ausgerechnet bei den Totenwachen üblich, dass auf die getragenen Klagelieder schließlich fröhliche Trinklieder und Tänze folgen.

Während an den Adelshöfen so mancher Tanz aus Garetien und dem Lieblichen Feld in Mode gekommen ist, sind bei den einfachen Leuten flotte Volkstänze beliebt, bei denen Fidel, Flöte und Trommel die Tänzer zu immer wilderen Sprüngen und höherem Tempo verleiten.

Im Unterschied zu den geradezu ausgefeilten Harmonien der albernischen Musik ist die musikalische Begleitung im Windhag ursprünglicher, obwohl sich die Inhalte und Instrumente ansonsten oft ähneln. Hier werden Melodien meist mit besonders tiefen Tönen begleitet, und auch die Hörner der Windhagsippen kommen zum Einsatz.

### DIE WEIDE

Eine albernische Ballade von Gurlough Glenngarriff

Kurz vor Altenfaehr, an der Straße zum Meer  
steht 'ne Weide schon eintausend Jahr'.  
Und die alten Frau'n schwör'n, man kann sie  
raunen hör'n,  
was die Zukunft bringt, was sie sah.  
Sie ist umringt von Alberbias Schatten,  
Der Geschichte von eintausend Jahr'n.  
All das Hoffen und Bangen würd' noch mal  
tausend langen,  
dann sind wir längst zu Boron gefahr'n.

Ach Weidenbaum schön,  
sag' mir, was kannst du sehn?

Sahst du Retos Macht in der fernen Nebelnacht,  
sahst du sie von Osten her kommen?  
Es ist wie ein Hohn, unter deiner Kron'  
haben sie ihren Marsch begonnen.

(gesungen auf die irdische Melodie von Caledonia)





# HANDEL & WANDEL



»Lass deinen Blick über all die Schiffe schweifen, die hier in diesem prächtigen Hafen festgemacht haben. Siehe die Lagerhäuser und Kontore, die sich hier aneinanderreihen, wie Perlen an einer Kette, das geschäftige Wuseln der Schauerleute und Träger auf den Kaimauern, aber auch der Zollwachen und Gardisten, die ein genaues Auge darauf haben, was auf den Schiffen geladen ist. Waren aus aller Herren Länder findest du hier in Havenas Hafen: feinste Seide aus Al'Anfa, horasische Feinmechanik, sogar Porzellan aus Unau, Waren aus dem fernen Gildenland und seit Neuestem auch Kaffee aus dem südlichen Uthuria. Die Karren der Händler bringen all diese Dinge in die Läden und an die Markstände, sodass der Strom von Gütern, die man in den Straßen und Gassen dieser Stadt findet, niemals abreißt. Es gibt nichts, das du in Havena nicht finden kannst – vorausgesetzt du weißt, wo oder bei wem du es bekommst. Das ist nicht immer ein einfaches Unterfangen, denn manche Güter sind hier nicht gerne gesehen oder gar verboten. Alchimistische Zutaten oder magische Artefakte zum Beispiel, die musst du lange suchen, und vor allem darfst du dich damit nicht erwischen lassen! Die Garden des Stadtvogtes sperren dich schneller weg, als dir lieb sein kann – außer du hast Glück und klingende Münze in der Tasche, um dich freizukaufen.

Aber mach dir nichts vor, es gibt solche Dinge in den dunklen Gassen Havenas und noch viel mehr, was wagemutige Kapitäne oder findige Schmuggler gut verborgen in die Mauern der Stadt bringen. Wo so viel Gold mit dem Handel zu verdienen ist, da sind nämlich auch die Schattenseiten nicht weit. Daher solltest du stets gut auf deinen Geldbeutel achten, die Diebe hier sollen nämlich zu den begabtesten des Landes gehören. Kurzum, in meinen Augen ist Havena die einzig wahre Handelsstadt, und ich würde niemals von hier fortgehen. Und bin ich doch einmal fort, dann zieht es mich immer mit aller Macht hierhin zurück.«

—Isida Engstrand, Handelsherrin aus Havena, 1040 BF

## Währungen & Zahlungsverkehr

»Einen Golddukaten mit dem Konterfei des guten alten König Cuanu habe ich hier in meiner Sammlung. Ja, früher, als die Zeiten noch besser waren, da hatte Albernia eine kaiserliche Münze. Heute jedoch werden dort nur noch Silbertaler geschlagen, meist mit den drei Kronen des Fürstentums.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied, 1039 BF





In Albertainia und dem Windhag zahlt man in Dukaten, Silbertalern, Hellern und Kreuzern, da beide Länder Provinzen des Mittelreiches sind. In Havena steht die fürstliche Münze, in der das Fürstenhaus seine Silbertaler mit dem albernischen Wappen, den drei Kronen, prägt. Besonders im Norden des Landes, wo viele Bewohner zu den Flussleuten gehören, wird auch das thorwalsche Hacksilber akzeptiert. In den Heckenlanden und den Wäldern um den Farindel pochen die alteingesessenen Familien hingegen darauf,

dass mit Münzen bezahlt oder Waren getauscht werden. Fremde Währungen sind nur selten gerne gesehen, mit Ausnahme der horasischen Münzen, die aufgrund der guten Handelsbeziehungen zum Horasreich besonders in Havena und Harben kursieren. Wechselstuben in Havena tauschen Münzen meist gegen eine Gebühr von rund 20% des Metallwerts. In Handelszentren wie Havena, Kyndoch oder Honingen werden bei größeren Geschäften meist auch Wechselscheine der Nordlandbank gehandelt.

## Maße & Gewichte

Die Maße und Gewichte in Albertainia und dem Windhag orientieren sich an den Mittelreichischen Einheiten, die per kaiserlichem Dekret durchgesetzt wurden. In Regionen, die stark vom Handel abhängen, wird die Einhaltung dieser Einheiten streng von Amtsleuten des Fürsten überwacht.

Besonders Betrug mit Gewichten wird empfindlich bestraft. Während sich der Handel mit Mittel- und Horasreich daher recht unkompliziert gestaltet, macht es Vereinbarungen mit den Thorwalern oft deutlich schwieriger, da sie meist nicht ganz so genau Maß nehmen.

## Handel & Dienstleistungen

»Ich gebe dir vier Silberstücke pro Bündel und kümmere mich um den Weitertransport. Es werden keine Fragen gestellt, und die Ware kommt dahin, wo du sie hinhaben willst. Bei jemand anderem wirst du höchstens drei Silberstücke bekommen – und eine Menge Fragen gratis dazu. Das Angebot gilt bis heute Abend, danach müssen wir neu verhandeln.«

—Carolán Calavanti, horasischer Streuner



Vor allem auf Meer und Flüssen, aber auch über die großen Straßen werden Waren jeglicher Art an der Siebenwindküste transportiert. Insbesondere Häfen dienen als beliebte Umschlagplätze für Güter aus allen Teilen des Reiches. Getreide,

Baumaterialien wie Holz und Ziegel, Leder, Bier, zwerische Eisenwaren, Salz aus dem Windhag, Meeresfisch von der Küste, Tuche aus Loden oder Leinen und andere Waren stapeln sich in Ballen, Kisten und Säcken an den Kais und in den Kontoren, vor allem in Kyndoch und Havena. Doch auch in vielen Dörfern finden sich Krämerläden, die Dinge des täglichen Bedarfs anbieten. Wirtshäuser finden sich an den gut ausgebauten Straßen regelmäßig und Tavernen, Lokale und das ein oder andere Freudenhaus locken Handelsreisende und Fremde in die Städte.

Beim Handel auf dem Großen Fluss versucht sich besonders der Albenhuser Bund hervorzutun, ein Zusammenschluss von Händlern aus Albertainia, Kosch und Nordmarken, der sich als Flusshandels-gilde versteht. Er treibt den Ausbau

### Preisliste

#### Waffen

|                                      | Preis           |
|--------------------------------------|-----------------|
| Albernische Bauernwehr               | 80 Silbertaler  |
| Albernischer Anderthalbhänder        | 80 Silbertaler  |
| Albernischer Langbogen               | 80 Silbertaler  |
| Albernischer Langdolch               | 55 Silbertaler  |
| Albernisches Entermesser             | 120 Silbertaler |
| Albernisches Langschwert             | 180 Silbertaler |
| Cruaghairm (Windhager Hakenaxt)      | 200 Silbertaler |
| Efferdbart                           | 100 Silbertaler |
| Gaorath (Albernische Wurfaxt)        | 100 Silbertaler |
| Harbener Säbel                       | 200 Silbertaler |
| Havener Buckler (Vollmetall-Buckler) | 40 Silbertaler  |
| Havener Messer                       | 200 Silbertaler |
| Neckerdreizack                       | 80 Silbertaler  |
| Seesäbel                             | 180 Silbertaler |
| Shillelagh (Wurzelholzkeule)         | 5 Silbertaler   |
| Spealleagh (Windhager Sichelspeer)   | 200 Silbertaler |
| Usascoall (Albernische Spießaxt)     | 160 Silbertaler |
| Windhager Drachmesser                | 60 Silbertaler  |
| Windhager Schleuder                  | 5 Silbertaler   |

#### Munition

|                    | Preis           |
|--------------------|-----------------|
| Feuersteinsplitter | 0,1 Silbertaler |

#### Rüstungen

|                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| Havener Lederharnisch | 180 Silbertaler |
| Matrosenkleidung      | 25 Silbertaler  |

#### Werkzeuge

|               | Preis             |
|---------------|-------------------|
| Fischernachen | 1.200 Silbertaler |
| Torfgabel     | 25 Silbertaler    |
| Torfkahn      | 3.000 Silbertaler |

#### Kleidung

|                | Preis           |
|----------------|-----------------|
| Beinlinge      | 4 Silbertaler   |
| Cotte          | 2 Silbertaler   |
| Gugel          | 2 Silbertaler   |
| Schultertuch   | 4 Silbertaler   |
| Tunika         | 1,5 Silbertaler |
| weite Hose     | 3 Silbertaler   |
| Windhager Tuch | 4 Silbertaler   |

#### Kunsthandwerk

|                                      | Preis           |
|--------------------------------------|-----------------|
| Balladentext                         | 10 Silbertaler  |
| Büttenpapier (pro Blatt)             | 0,1 Silbertaler |
| Flechtkorb                           | 7 Silbertaler   |
| Handharfe                            | 100 Silbertaler |
| Kyndocher Tuch (pro Rechtschritt)    | 2 Silbertaler   |
| Siebenwind-Linnen (pro Rechtschritt) | 3 Silbertaler   |





von Handelsstützpunkten und Treidelwegen am Großen Fluss voran. Versuche, das Stapelrecht zu umgehen und Monopole auf den Transport bestimmter Güter zu erlangen, sorgen aber für viel Unmut bei Konkurrenz, Obrigkeit und Adel. Da die Handelshäuser jedoch gemeinsam über genug Mittel und Einfluss verfügen, besonders lukrative Angebote zu unterbreiten, trotz der Bund bisher allen Anfeindungen. Wo derart viele Waren gehandelt werden, gibt es auch etliche Handwerksbetriebe, die aus den transportierten

Gütern ihre Produkte herstellen. So findet man in vielen Dörfern Seiler oder Segelmacher, und in beinahe jedem Hafen einen Holzbauer, der ein Boot reparieren kann. Auch Schreiber sind in den meisten größeren Siedlungen leicht zu finden, die Verträge aufsetzen oder Botschaften verfassen.

Um sich vor Piraten oder Räubern zu schützen, heuern Händler häufig Mietschwerter an, sodass streitbare Recken an der Siebenwindküste nur selten ohne Anstellung sind. In den Heckenlanden sowie in Honinger und Winhaller Land finden sich auch viele kundige Heiler, die ihre Dienste gegen gutes Gold anbieten. Um die diversen Zölle und Abgaben oder das Stapelrecht zu umgehen, ist Schmuggel aber auch heute noch weit verbreitet (siehe Seite 82).



## Recht & Gesetz

*»Im Namen des unergründlichen Efferd, des Tobenden, gegen dessen alte Gebote du verstoßen hast, und im Namen der Gemeinschaft aller rechtschaffenden Kapitäne, verurteile ich dich wegen schändlicher Piraterie und damit wegen des Hämmerns an der gottgegebenen Ordnung sowie wegen Verstoßes gegen die Gesetze der Brandung und der Gischt zum Tode durch den Strick. Es kann weder Gnade noch Mitleid für dich geben, also mach' deinen Frieden mit den Göttern. Das Urteil wird im Morgengrauen vollstreckt.«*

—Kapitän Caerwyn ui Merodin, Haupt des Havener Rats der Kapitäne, neuzeitlich

Als Provinzen des Mittelreiches gelten in Albarnia und dem Windhag die Rechtsgrundlagen des Raulschen Reiches, allen voran der Codex Raulis und das Ius Concordia sowie das Garether Pamphlet (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 140).

Der Fürst ist die höchste Autorität in allen Rechtsfragen und kann Gesetze erlassen oder aufheben, solange sie nicht dem Kaiserrecht zuwiderlaufen. Der lokale Adel herrscht in Albarnia und dem Windhag sehr eigenmächtig, aber weil der Anteil der Freien außergewöhnlich hoch ist, haben sich einige Besonderheiten entwickelt. So erledigen Freie für gewöhnlich die Rechtsprechung bei kleineren Vergehen und übernehmen häufig auch die Vollstreckung der Urteile. Muss ein Adliger eingreifen, um einen Rechtsbrecher zur Strecke zu bringen, gilt das häufig als empfindlicher Rückschlag für die Gemeinschaft. In den Städten gibt es fest eingesetzte Richter, die das Marktrecht durchsetzen oder die Ahndung von Diebstählen, Räubereien und Maßbetrug sicherstellen.

**Geweihte** und **Gildenmagier** werden durch Kirchen- und Gildenrecht geschützt, wobei Letzteres in Havena weitgehend außer Kraft gesetzt ist, um das

Magieverbot durchsetzen zu können. **Elfen** und **Zwerge** werden durch den Trallopier Vertrag und die Lex Zwergia geschützt.

### Vergehen

Diebstahl oder Betrug können von jedem bestellten Richter sofort geahndet werden, gleich ob er adlig, ein Stadtbürger oder Sippenoberhaupt ist. Allerdings obliegt auch an der Siebenwindküste das Halsrecht allein den örtlichen Grafen, Baronen oder anderen Adligen, das gilt vor allem für Raub, Mord, Brandstiftung oder Verrat. In der Praxis kommt es jedoch auch häufiger zu Selbstjustiz der Freien und der Obrigkeit bleibt oft nichts Anderes übrig, als das bereits vollstreckte Urteil zähneknirschend hinnehmen.

Im Winhaller Land kann Jagen oder Holzschlagen am falschen Ort sofort und standrechtlich bestraft werden. In Havena werden vor allem Schmuggel und Brandstiftung ungewöhnlich hart bestraft und auch das Magieverbot in der Hauptstadt birgt eine weitere Besonderheit des albernischen Rechts. Jeder Verstoß unterliegt allein der Rechtsprechung des Stadtvogts oder des Fürsten und Verstöße werden hart geahndet.

Wer falsche Leuchtf Feuer entzündet oder der Piraterie überführt wird, hat meist sein Leben verwirkt. Strandgut an der Siebenwindküste gehört dem glücklichen Finder, der zuerst seine Ansprüche geltend machen kann. Dies ist nicht selten auch der Adlige, dem Grund und Boden gehören.

### Urteile & Strafen

Am häufigsten sind einfache Körperstrafen wie Stock- oder Peitschenhiebe, Schandstrafen oder Geldstrafen. Die **Todesstrafe** sieht jedoch auch Ertränken, Aussetzen im Moor oder auf einer einsamen Küsteninsel vor.





Falschfeuerer, die Schiffe auflaufen lassen, um sie zu plündern, müssen damit rechnen, sofort im Meer ertränkt oder von einer Klippe gestoßen zu werden. Auf Piraterie steht der Strick, auf dem Großen Fluss ebenso wie auf See. Hier haben die Kapitäne das Recht und zugleich die Pflicht, ein einmal gefälltes Urteil sofort zu vollstrecken.

Eine **Kerkerstrafe** an der Siebenwindküste ist aufgrund der schlechten Haftbedingungen meist ein Todesurteil auf Zeit, wenn man keine einflussreichen Fürsprecher hat. Auch **Arbeitsstrafen** werden verhängt, damit die Dämme instandgehalten werden können. Es obliegt dem Richter, zu entscheiden, ob der Tod oder eine Kerkerstrafe in der Moorborg das Verbrechen besser zu sühnen vermag. Viele des Verrats überführte Adlige würden lieber das Schwert wählen, als die Schande auf sich zu nehmen, jeden Morgen in den Kolonnen der Torfstecher aus der Moorborg auszurücken. Im Windhag müssen verurteilte Straftäter oft Salz oder Kalk aus den Steilwänden brechen.

### Besonderheiten der Rechtsprechung

Nicht selten werden Übeltäter von der Gemeinschaft der Freien selbst gerichtet, ohne dass ein Adliger überhaupt davon erfährt. Meist werden solche Todesurteile in Mooren oder an Klippen vollstreckt, sodass lokale Autoritäten später keine Spuren finden können. Manch einen Abgeurteilten jagt man auch direkt in den Farindel oder bittet die Feen um einen Richtspruch. Viele ziehen den Tod durch Schwert oder Strick einer **Feenstrafe** vor, denn wer der Gnade einer Fee ausgeliefert wurde, gilt gemeinhin als verloren oder sogar verdammt. Hat man gegen ihre ungeschriebenen Gesetze verstoßen, kann man zum Spielball der Biestinger werden, muss in einer Alptraumwelt immer wieder aufwachen, oder wird vielleicht sogar einem Feenwesen zum Geschenk gemacht.

Rechtsstreitigkeiten an der Siebenwindküste können auch durch ein **Götterurteil** oder einen **Wettstreit**

### Das Sippenrecht des Windhag

Das Wort „Sippe“ bezeichnet im Windhag nicht nur die Familienzugehörigkeit, sondern immer auch einen Ort des Friedens – den **Blotsetz**. Auch eine verfeindete Sippe erkennt diesen Sippenfrieden an. Fremde gelten als sippenlos und besitzen keinen Frieden, bis sie Gastfreundschaft erfahren. Ausgestoßene gelten als „aus dem Recht gefallen“ und werden entweder ignoriert oder in manchen Gegenden sogar verfolgt. Auch das Kaiserhaus des Mittelreiches, nicht jedoch das der Horaskaiser, gilt als eigene Sippe, weswegen die Adligen der Kaiserin ein Stimmrecht auf dem Allding (siehe Seite 70) haben. Sippenrecht und mittelreichische Adels Herrschaft existieren seit Jahrhunderten nebeneinander und geraten regelmäßig in Konflikt. Mancher Adlige des Windhag hofft, dem Sippenrecht nicht in die Quere zu kommen, während anderswo die praiosgewollte Ordnung gnadenlos durchgesetzt wird.

Im uralten Sippenrecht des Windhag unterscheidet man zwischen Großem und Kleinen Recht. Das **Große Recht** wird von allen Sippen einheitlich geteilt, und regelt das Zusammenleben der Familienverbände. Tief verborgen in den Windhagbergen soll es einen Ort geben, wo dieses in einer alten Felsinschrift niedergelegt ist. Allerdings hat kein Lebender diesen Ort bisher besucht, es ist allein mündlich überliefert. Im **Kleinen Recht**, das oft nur für eine Sippe gilt, werden dort geltende Gesetze und Gebote mündlich überliefert. Es unterliegt stetem Wandel, und das jeweilige Sippenoberhaupt entscheidet mit seinen Beratern über seine Anwendung, Auslegung und die Strafen bei Verstößen. Verbannung (meist auf Zeit) oder der Ausstoß aus der Sippe sind gängige Bestrafungen, aber auch Ausgleichszahlungen an den Geschädigten und ein Erlös für den Richter sind üblich, z. B. in Form einer Ziegenherde oder durch die Überlassung einer Salzmine.



beigelegt werden. Häufig ist das ein Kampf aufs erste Blut, ein Faustkampf oder ein Wettstreit im Trinken, Singen oder dem Glücksspiel. Solche Entscheidungen werden als bindend angenommen, und rühren vom thorwalschen Erbe der Flussleute her.

Zauberwirker und Alchimisten in Havena, die gegen das Magieverbot verstoßen, werden entweder zu horrenden Geldstrafen, Arbeitsdienst in der Moorborg oder zu Verbannung bei Androhung der öffentlichen Verbrennung verurteilt.

## Steuern & Zölle

»Was lenkst du unser Schiff jetzt schon wieder in einen Hafen? Lass mich raten, ist es erneut dieses Stapelrecht? Wie lange willst du diesmal warten? Einen Tag, zwei Tage? Swafnirs Fluke, wir brauchen ein anderes Schiff, wenn wir jemals in Havena ankommen wollen!«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Neben den im Mittelreich üblichen **Steuern** und Abgaben wie Kaisertaler, Zehnt und Tempelzehnt, wird bei der Einreise ins Raulsche Reich auch **Einfuhrzoll** erhoben. In Zollfesten oder -posten, an Furten, auf Brücken oder auf gut ausgebauten Straßen werfen Amtsleute der Kaiserin ein genaues Auge auf Waren und Personen, die das Raulsche Reich betreten. (Siehe **Aventurischer Almanach** Seite 144).

An den Grenzen zwischen einzelnen Provinzen fordern die Provinzherrn ebenfalls ihren Zoll ein, zu Land wie auf den Flüssen. Ein- oder durchfahrende Schiffe müssen die Abgabe an einem Hafen nahe der Grenze entrichten. Adlige und Geweihte, die aus der Provinz stammen, in die sie einreisen wollen, sind von Zahlungen befreit. Reisende entrichten meist nur einen symbolischen Betrag für das Überqueren einer Provinzgrenze, während Händler etwa 5% ihres Warenwerts verzollen müssen. Dort, wo Städte vom Landesfürsten das **Stapelrecht** verliehen bekommen haben, sind durchfahrende Händler darüber hinaus dazu verpflichtet, ihre Waren mindestens zwei Tage lang zum Verkauf anzubieten. Besonders beim Handel mit Fisch und anderen verderblichen Waren sorgt diese Regelung häufig für hitzige Debatten.

Seit Markgraf Cusimo regiert, erhalten horasische Händler besondere Vergünstigungen im Windhag, sehr zum Ärger von Händlern aus den mittelreichischen Nachbarprovinzen. Albernische Handelsschiffe dürfen den Thorwaler Hafen zollfrei anlaufen, wovon vor allem Havena profitiert. Dieses Privileg hat der Oberste Hetmann der Nordleute den Albernern vor einigen Jahren als Dank für ihre Unterstützung verliehen.

Auch die Feen der Siebenwindküste, oder Sterbliche in ihrem Namen, fordern hin und wieder gezielt Abgaben von den Menschen, die sogenannte **Feengabe**. Mal sind dies Süßigkeiten wie Honig oder Karamellbonbons, die ein vorwitziger Kobold gerne hätte, oder Blütenfeen fordern von Wanderern, Blüten oder Früchte an einem kleinen Wegrandaltar niederzulegen. Auch Dryaden schätzen Trankopfer an den Wurzeln ihrer Lebensbäume, und viele Flussschiffer versenken einmal im Jahr einen Silbertaler im Strom des Großen Flusses, um die Gunst des Flussvaters nicht zu verlieren.

### Der Schmuggel

»Da hat das Weib doch die Ladung in Wachstuch geschlagen, mit Gewichten beschwert und sie an Seilen unter ihrem Kahn festgemacht. Alle Achtung, das nenn ich tolldreist!«

—gehört unter Flussschiffern, 1040 BF

Auch wenn Schmuggel hart geahndet wird, hat er an der Siebenwindküste eine lange Tradition. Zu Zeiten des Bürgerkriegs gegen die Nordmarken war der Schattenhandel für die Albernier fast genauso überlebenswichtig, wie die Versorgung durch die großen Hafenstädte. Etliche Schmuggler, die während des Krieges heimlich die notleidende Bevölkerung versorgten, genießen einen ausnehmend guten Ruf beim einfachen Volk und werden in Schutz genommen. Auch hohe Kopfgelder konnten bislang nicht dafür sorgen, dass die Obrigkeit den Schattenhandel eindämmen konnte.

Um die Willkür von Adel und Amtsleuten zu umgehen oder dem Stapelrecht zu entgehen, versuchen nicht wenige Handelsleute, ihre Ware ungesehen und vor allem unverzollt über die Grenzen zu bringen. Auf kleinen Booten fahren manche Schiffer daher alternative Routen, andere transportieren Waren in versteckten Abteilen ihres Laderaums oder nutzen Fässer und Kisten mit doppeltem Boden. Die besten Routen führen auf wendigen Booten durch die verworrenen Altarme des Großen Flusses, entlang der versteckten Buchten und tückischen Klippen der Küste und durch die Moore und Sümpfe von Muhrsape und Seenland. In den Windhagbergen wandern Schmuggler auf halsbrecherischen, einsamen Pfaden, die außer den Windhager Sippen kaum jemand kennt, mit der Kiepe über die Grate. Manche riskieren mit präparierten Waren auch den Weg über den gut bewachten Schattengrundpass.

Besonders waghalsige Gesellen befahren auch bei Nacht und Nebel und ohne Laterne die Küste und das Delta des großen Flusses. Unweit von Havena, manchmal sogar in der verfluchten Unterstadt, wird ihre Ladung gelöscht und auf unauffälligen Ruderbooten oder unter dem Fang eines Fischernachens in die Stadt gebracht. Die meisten verbotenen Waren, wie Alchimica oder magische Bücher und Artefakte, kommen auf solchem Wege in die Stadt.



# FLORA & FAUNA



»Es war nicht einfach, jemanden aus den Sippen als Führer anzuwerben. Horasier wie ich sind in den Bergen des Windhag nicht so gerne gesehen, aber das Grün-Gold der Allweisen Herrin ist auch hier ein Zeichen von Würde. So konnte ich meine Expedition schließlich beginnen.

Der Windhag ist legendenumwoben, was seine Tierwelt anbelangt. Von Harpyien, den verrückten Vogelfrauen, die der einst als Chimären geschaffen wurden, über mächtige Adler bis hin zu den eleganten Westwinddrachen durchmessen gewandte Flieger den Himmel. Die Elemente Luft und Wasser sind hierzulande deutlich präsenter als die Kraft des Erzes, und so ist es wohl kein Wunder, dass so viele Vögel und andere Flieger hier ihr Domizil gefunden haben. Der Jäger aus der Eisenblatt-Familie, die zur Sippe der Udaman gehört, wusste zu berichten, dass der Tierkönig der Möwen, den er Emmeran nannte, im ewigen Streit mit den Harpyien liegt. Es soll sogar eine Königin der Harpyien mit Namen Wiltrud geben. Ganz abergläubisch flüsterte er mir zu, dass unter den hiesigen Töchtern Satuaris, also den Hexen des Windhag, die Mär umgeht, dass Wiltrud vor Langem aus der »ältesten und weisesten ihrer Schwestern« erschaffen wurde. Eine Legende, die zwar schauerhaft ist, von der ich aber nicht so recht glauben mag, dass sie auch wahr ist. Wiltrud soll so alt sein, dass bereits die Stadt Harben nach den Harpyien benannt wurde. Mehr noch als solche Erzählungen interessieren mich aber die Gerüchte um einen verborgenen Drachenhort. Nach dem Fall Pyrdacors soll der Alte Drache Umbracor seine Westwinddrachen im Windhag als Wächter zurückgelassen haben. Zwar ist die Quelle, in welcher dies vermerkt ist, gelinde gesagt eher zwielichtig, aber ich hoffe, dass ich bei den Windhager Sippen und anderen Bewohnern der Berge zumindest Hinweise auf den Wahrheitsgehalt dieser Aussage finden kann. Hesinde erleuchte mich!

Danach will ich mich noch in Richtung Albernia wenden, denn es gibt dort so viele Sagen über Feenwesen, über den Flussvater und Farindel, sowie über Irrlichter und ungenannte Kreaturen in den Mooren und Flüssen, dass ich auch diesen zumindest in aller Kürze nachgehen will.«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, 1039 BF

»Manchmal bin ich froh, dass ich ein freier Fischer im Seenland bin, und kein Jäger im Heckenland. Die Alteingesessenen haben oft derart Angst vor den Feen, dass sie die Jagd verbieten. Wie wollte ich denn da meine Familie ernähren? Ich opfere dem Herrn Efferd reichlich und ehre seine Gebote, aber ich rufe auch den Flussvater und Nuianna um ihren Segen an. Und wenn mir ein Fisch seltsam vorkommt, dann lasse ich ihn behutsam zurück ins Wasser. Man kann ja nie wissen!«

—Veran von Ylvidoch, Binnenschiffer aus dem Seenland, neuzeitlich





## Flora und Fauna der Siebenwindküste

Manche Regionen der Siebenwindküste, insbesondere die tiefgrünen Wälder, sind seit Jahrhunderten von Menschenhand unberührt geblieben, und viele wilde Tiere haben sich hier hineingeflüchtet. Andere Landstriche, wie das Abagund mit seinen weiten Heideflächen, sind überhaupt erst durch die Menschen und das von ihnen gehaltene Vieh in ihre heutige Form gebracht worden. In den Mooren und Seen verbergen sich zudem unzählige wilde oder magische Kreaturen, von denen man einige nur aus Sagen kennt.

Manche Wälder, wie der unheimliche Farindel, der Gundel- oder der Schallerwald, gelten als Feenrefugien, in denen diese Wesen schalten und walten können, wie sie wollen. So sind hier auch häufig Holzeinschlag und Jagd verboten, nicht selten sogar für den Adel. Der Bruch solcher manchmal auch recht eigentümlicher Gesetze wird streng geahndet, mitunter sogar von Biestingern, Waldschraten oder den Feen selbst.

Die **Küste und die Inseln** des Meers der Sieben Winde werden durch dunkelblaue Wasser mit kräftiger Brandung, hoher Gischt und dem beinahe pausenlos wehenden Beleman geprägt. Außer Strandhafer und einigen Feldern mit Dinkel oder Emmer gedeihen hier fast ausschließlich Birken und Kiefern. In ihnen, an der Steilküste des Windhag sowie auf den Inseln vor dem Delta nisten und jagen zahllose Vogelarten. Blau-, Mantel- und Raubmöven sind häufig, ebenso Fischräuber, Sturzflieger und Sturmvoegel. Die mächtigen Albatrosse sieht man nur selten, dafür haben sich an einigen Steilklippen Alke und Töpel niedergelassen. Der kleine Blitzfuß soll angeblich den aufkommenden Rondrikan ankündigen, und der Sanin-von-Harben zaubert mit buntem Gefieder etwas Farbe an den sturmgrauen Himmel.

Dank des hohen Vorkommens an Gefiederten sind Vogeljagd und Eiersuchen besonders im Windhag weit verbreitet, um den Speiseplan zu bereichern.

Das Meer ist fischreich, und vor allem Dorsche, Heringe, Sprotten und Schellfisch werden gefangen, seltener auch die platten Salzarelen. Häufig kann man bis vor die Küste Delphine, Platt- oder Zwergwale sehen, deren Anwesenheit von den Seeleuten als gutes Omen Efferds verstanden wird. Schwert- und Streifenhai sind besonders bei Schiffbrüchigen ebenso gefürchtet wie Krakenmolche und die vielarmigen Dekapusse. Rund um die Unterstadt von Havena tummeln sich Bleichmuränen, deren giftiger Biss tückische Trugbilder hervorruft. Schatzsucher berichten außerdem von großen Sargmuscheln, die ihre Opfer mit funkelnden Perlen locken und auf ewig in ihrem Inneren einschließen.

Das **Seenland** und das **Delta des Großen Flusses** sind Regionen mit viel

Brackwasser, sodass man einige Meeresbewohner auch in Tümpeln und Flussarmen finden kann, die weiter im Inland liegen. Das Gelände ist meist leicht hügelig und durch zahllose Bäche und Wasserlöcher sehr morastig. Hier ist viel Niederwild zu finden, wie Pfeifhasen und Rotpüschel, aber auch Rebhühner und Trappen. Gänse- luche, Gelbfüchse und Wildkatzen machen ebenso wie die Menschen Jagd auf diese Kleintiere. In den Mooren und Sümpfen fürchten die Einheimischen Irrlichter, die schon so manchen Torfstecher oder Reisenden in ein nasses Grab gelockt haben. Aber auch von Ratten, Morfus, als Holzseiche getarnte, hochgiftige Stockottern und blutsaugenden Sumpf- und Riesenspringegeln wird berichtet. Gräser wie Schilf, Riedgras und Froschlöffel gedeihen rund um die Wasserlöcher, dazwischen eigentümliche Kräuter wie Carlog und Mibelrohr. An den größeren Flüssen sowie im **Alten Land** finden sich von Gabelsträuchern gesäumte Auwälder aus Boronsweiden, deren Wurzeln unter Wasser stehen und deren Äste weit über die Ströme reichen. Die Wälder der Region werden häufig von Birken, Schwarzerlen und Boronsweiden gebildet, seltener sind mächtige, meist alleinstehende Ulmen oder Ahornbäume sowie kleine Kiefernhaie. Bäche und Teiche sind fisch- und vogelreich. Forellen, Wasserwölfe, Rondra- und Kettenhechte, Flussbarsche, Karpfen und mächtige Welse werden hier gefangen und auch von Fischottern gejagt. Enten und Rallen finden sich auf jedem Gewässer, und die Dämme der Biber sind ein stetes Ärgernis bei Bootsfahrten.

Das **Abagund** ist ein weites Heideland mit Hügeln und Senken, das durch das berühmte purpurrote Jasalinkraut geprägt wird. Heidel- und Moorbeeren sind weit verbreitet, ebenso Telfiskraut, das angeblich bei Hexenfesten verwendet wird. Elfenspiegel kommt deutlich seltener vor, soll mit seinen behaarten Blättern und karmesinroten, weißen oder rosa Blüten aber die Nähe von Feentoren kennzeichnen. Ginster, Hartriegel, Schwarz- und Weißdorn bilden dichte Gehölze. Echte Wälder aber sind eher selten und bestehen meist aus Feldulmen und Feldahorn. Auch hier gibt es reichlich Niederwild: Hasen und Karnickel, aber auch Fasane und Rebhühner. Frettchen und Wiesel sind ebenfalls recht häufig, größere Raubtiere eher weniger. Zwar gibt es Grimwölfe in der Gegend, sie werden aber unerbittlich gejagt, da sie die Rinder- und Schafherden der Menschen gefährden. Vor allem Abilachter Fleckvieh und Heidschnucken werden in großer Zahl durch das Heideland getrieben und bilden den Grundstock des Wohlstands der Region.

Fische sind ebenfalls zahlreich, vor allem Flussbarsche, Rotaugen und Karpfen. Am Himmel ziehen Habichte oder Blaufalken ihre Bahnen auf der Suche nach kleinen Nagern.





Die **Winhaller Lande** sind dicht bewachsen, denn in ihrem Herzen liegt der mit urtümlichen Rotfichten, Blautannen und an den Rändern auch durch Rotbuchen und Eichen bestandene **Farindelwald**. In ihrem Schatten gedeihen Moose, Farne, die genügsamen Schattenebler-Pilze und auch manch seltene Heil- oder Giftpflanze. Rehe, Wildschweine, Karnickel, Pfeifhasen und Feenhörnchen sind häufig in den Winhaller Landen, da aus Angst vor den Feen des Farindel nur wenig Jagd auf sie gemacht wird. Dazu kommen Auerhühner, Rotfüchse und Streifendachse, aber auch größere Räuber wie Waldwölfe oder Bären. Deutlich seltener trifft man hingegen auf einen Baumdrachen oder einen Großen Schröter, dafür erzählen jedoch viele Anwohner von der Sichtung kleiner Blütenfeen oder kecker Biestinger. Dryaden, Waldschräte und Sylphen leben in den Tiefen des Waldes, und viele Anwohner meiden das Herz des Farindel abergläubisch, um sie nicht zu verärgern.



Die **Windhagberge** sind eine mächtige Kreidekalkformation, welche die eigentliche Küste des Meeres der Sieben Winde vom Alten Land am Großen Fluss trennt. Stets weht der Beleman über die Grate, und dicke Bergwälder aus Lärchen, Zirbelkiefern und Firunsföhren reichen bis in etwa 1.500 Schritt Höhe hinauf. Auf Hochflächen mit Almgras, wenigen Kiefern und Barbaritzen werden Schafe und Ziegen gehalten und Gebirgsböcke springen über die Klippen. Kundige Kräutersammler können hier auf die Suche nach heilkräftigem Joruga gehen. Neben den steilen Graten geht die größte Gefahr hier von den unheimlichen Bewohnern der Berge aus. Harpyien, wahnsinnige Mischwesen aus Vogel und Frau, teilen sich die Himmel mit Adlern und den majestätischen Westwinddrachen. Eine weitaus größere Bedrohung sind jedoch die wilden Orks der Ramuchai, die in den Bergen leben, sowie die hier ansässigen Goblins, die ebenfalls größere Teile der Bergflanken als ihr Territorium beanspruchen. In alten Höhlen und verlassenen Zwergenstollen haben sich neben großen Wolfsratten zudem einige Grolme niedergelassen, die Besuch selbst dann nur wenig schätzen, wenn es für sie profitabel scheint.

## Bestiarium der Siebenwindküste

»Nein, in diesen Bergen bin ich nicht gerne, sie fühlen sich falsch und verdorben an. Kein gescheites Erz hier, und auch keine Edelsteine, wie Väterchen Angrosch sie schätzt und überall verborgen hat. Dazu noch diese elende Drachenbrut – Angroschs Himmelfeuer möge sie alle blenden!«

—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



### Harpyie

»Von den Harpyien: Die Vogelfrauen sind ganz und gar widernatürliche Wesen. Harpyien werden sie gemeinhin genannt, und sie wurden einst geschaffen durch düsterstes Zaubern. Niemand vermag sich auszumalen, wie grausam und schrecklich das Ritual sein muss, welches die Körper von Frau und Vogel miteinander verschmelzen lässt. Es wird jedoch auch berichtet, dass diese Kreaturen sich aus eigener Kraft vermehren können. Ob sie sich untereinander paaren oder dazu gar Menschenmänner brauchen, die sie immer wieder rauben, ist jedoch nicht abschließend bestätigt. Es muss jedoch möglich sein, wie sonst erklären sich in den Windhagbergen ganze Schwärme dieser Vogelfrauen? Dort erzählt man sich von einer uralten Harpyie auf dem Harpenstein, die ihre Brut ausschickt, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Den Vogelfrauen ist nicht zu trauen, zu wirr ist ihr Verstand, und zu unberechenbar ist ihr Wesen. Sie scheinen von jetzt auf gleich ihr Ansinnen zu ändern. Während sie manchmal sogar gewillt sind, Reisenden zu helfen, sind sie im nächsten Augenblick wieder wie von Sinnen und greifen jeden an, den sie erblicken.«

—aus *Prem's Tierleben*, überarbeitete Auflage von 923 BF

### Ergänzungen zu den Kreaturen

#### Die Tradition (Necker) als Sonderfertigkeit

- Necker müssen zum Zaubern eine Geste ausführen. Wird ein Necker daran gehindert, erleidet er eine Erschwerung von 1.
- Nur Necker können diese Tradition erlernen. Das Erlernen weiterer Traditionen ist ihnen hingegen nicht möglich.
- Zauber mit dem Merkmal Hellsicht sind für Necker um 1 erleichtert.
- Zauber, die auf Necker gesprochen werden, haben bei 1 auf 1W6 eine andere Wirkung als beabsichtigt. Häufig ist die Wirkung umgekehrt, sodass ein Heilzauber Schaden verursacht, ein Freundschaftszauber den Necker hasserfüllt werden lässt, usw. Zauber anderer Necker sind von dieser Regel ausgenommen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

**Voraussetzungen:** Spezies Necker

**AP-Wert:** 110 Abenteurpunkte



sowie Krallen an ihren Flügelspitzen, mit denen sie ebenfalls, wenngleich ungeschickt, zupacken können.

Gelehrte vermuten, dass gefürchtete Schwarzmagier wie Borbarad oder die Dunkelfe Pardonah hinter der erstmaligen Erschaffung der Harpyien stecken, und bis heute ist unklar, wie genau sie sich vermehren. Die wiederholten Entführungen junger Männer in harpyienverseuchtem Gebiet spricht jedoch eine sehr deutliche Sprache. Sie treten häufig in Schwärmen auf und hausen in vielen Gebirgen Aventuriens. Vor allem in den Windhagbergen und dem Finsterkamm sind die Vogelfrauen gefürchtet, und ihr irres Kreischen ist dort oft meilenweit zu hören. Ihre Intelligenz gleicht der der Menschen, Harpyien haben aber meist einen wirren Verstand und sind nicht selten gänzlich wahnsinnig. Das macht sie nicht nur unberechenbar, sondern auch äußerst gefährlich. Manchmal begegnen sie Reisenden

zunächst neugierig oder freundlich, um sie dann mit hoher Stimme erst zu verspotten und schließlich aus heiterem Himmel über sie herzufallen. Es kann aber auch vorkommen, dass Harpyien einen laufenden Kampf abbrechen, sich in die Lüfte erheben und in ein bösesartiges Gelächter verfallen, um dann ihrem Gegner urplötzlich Hilfe anzubieten.

### Grenzgänger

»Dann ist der Caye in den Dachsbau hinterher gekrochen und kam einfach nicht wieder raus. Wir sind fortgelaufen, weil es uns unheimlich war, und haben uns erst ein paar Stunden später wieder hin getraut. Gerufen haben wir und überall nach ihm gesucht, auch in dem Loch.

Aber der sprechende Dachs war weg und Caye auch. Muss er jetzt sterben, Vater? Hat ihn jetzt die Holde Farindel in ihrer Gewalt?»

—Bericht der kleinen Aedith aus Bredenhag, 1040 BF

#### Harpyie

**Größe:** 1,80 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

**Gewicht:** 40 bis 50 Stein

**MU** 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11

**FF** 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

**LeP** 26 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

**VW** 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 4/12 (am Boden / in der Luft)

**Krallen:** **AT** 12 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht I

**Sonderfertigkeiten:** Flugangriff

**Talente:** Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

**Anzahl:** 1 oder 1W6+1 (kleiner Schwarm) oder 2W6+2 (Schwarm)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** übernatürliches Wesen, nicht humanoid

**Beute:** 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Federn als Trophäe uninteressant, aber das gesamte Federkleid einer Harpyie kann bei einem Alchimisten bis zu 3 Silbertaler wert sein

**Kampfverhalten:** Harpyien reagieren sehr unterschiedlich auf Zweibeiner. Würfel mit 1W6. Bei 1 geben sie sich freundlich, bei 2 fliehen sie, bei 3 sind sie unfreundlich, greifen aber nicht an, bei 4-6 greifen sie an.

**Schmerz +1 bei:** 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

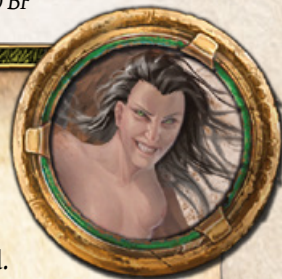
**Flucht:** Bei jeder erlittenen Stufe Schmerz der Harpyie würfeln mit 1W6. Bei 1-3 flieht die Harpyie, ansonsten kämpft sie weiter.

#### Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

- ◆ **QS 1:** Harpyien sind intelligent wie Menschen, aber unberechenbar. Ihre Angriffe beginnen und enden oft ohne ersichtlichen Grund.
- ◆ **QS 2:** Harpyien sind immer weiblich. Sie entführen Männer, um Nachkommen zu zeugen.
- ◆ **QS 3+:** Man erzählt sich, dass diese Wesen einst als Chimären erschaffen wurden, schreckliche Mischwesen aus Menschenfrauen und Vögeln.

#### Sonderregeln:

**Hoch in die Luft:** Der Meister kann vor einer Attacke der Harpyie ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf Kraftakt (Ziehen & Zeren) zwischen der Harpyie und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 bringt sie es zu ihrem Horst, bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Entführung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er eine Stufe Schmerz bei der Harpyie verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie Schmerz, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.







Grenzgänger sind eine Besonderheit unter den Feenwesen, denn sie können ohne feste Feentore zwischen den Welten wechseln und dabei sogar andere Wesen mitnehmen. Aus diesem Grund sind sie weithin gefürchtet, denn niemand will in einer Feenwelt verloren gehen. Nicht selten entführen sie durch ihren Dachsbau sogar Sterbliche in die Anderswelt, aus einer Laune heraus, aus Langeweile oder im Auftrag einer Fee.

An der Siebenwindküste haben die meisten Grenzgänger die Gestalt von großen Dachsen mit schwarzem Fell und deutlichen weißen Streifen. Sie können sich sowohl wie ihre tierischen Vetter auf allen Vieren fortbewegen, vermögen es aber auch aufrecht zu gehen. In passender Verkleidung können sie so durchaus als kleiner, stämmiger Mensch oder Zwerg durchgehen. Ihre Intelligenz gleicht den Menschen, und wie viele Feen können sie sich mit Aventuriern in ihrer Muttersprache verständigen, auch wenn sie dies nicht immer tun.

### Grenzgänger

**Größe:** 1,30 bis 1,40 Schritt (aufrecht gehend)

**Gewicht:** 40 bis 60 Stein

**MU** 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 14

**FF** 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12

**LeP** 40 **AsP** 45 **KaP** – **INI** 13+1W6

**VW** 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 6

**Biss:** **AT** 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

**Krallen:** **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

**RS/BE** 2/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Immunität gegen alle Schlangengifte

**Sonderfertigkeiten:** Haltegriff (Krallen), Verbeißen (Biss)

**Talente:** Einschüchtern 5, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 10, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe, Überreden 8, Verbergen 11, Verkleiden 14, Willenskraft 12

**Zauber:** Axxeleratus 10, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 7, Blitz dich find 11, Visibili 13 und weitere (je-weils in der Tradition der Feen)

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Fee, humanoid

**Beute:** keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

**Kampfverhalten:** Der Grenzgänger versucht, ein einzelnes Opfer in der Nähe seines Feentores, das sich im Dachsbau befindet, zu ergreifen, und in seine Welt zu ziehen. Dazu muss er sich entweder verbeißen oder sein Opfer festhalten. Grenzgänger kämpfen nur, wenn sie es nicht vermeiden können, und ziehen es vor, durch ihre Tunnel oder andere Höhlen oder Öffnungen zwischen den Welten zu wechseln.

**Schmerz +1 bei:** 30 LeP, 20 LeP, 10, LeP, 5 LeP

**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP

**Magiekunde (Sphärenwesen):**

- **QS 1:** Grenzgänger sind Feenwesen, die als meist aufrechtgehende Dachse auftreten. Sie entführen kleine Kinder in ihre Welt.

- **QS 2:** Grenzgänger entführen nicht nur Kinder, sondern auch erwachsene Menschen. Sie verschleppen sie in ihren Bau oder locken sie mit schmeichlerischen Worten dorthin. Der Bau selbst ist der Übergang zur Feenwelt.

- **QS 3+:** Hat man das Portal in die Feenwelt durchschritten, schließt es sich, sodass ein Entführter die Feenwelt auf diesem Weg nicht wieder verlassen kann. Warum Grenzgänger Menschen entführen, ist nicht bekannt und mag unterschiedliche Gründe haben.

### Sonderregel:

**Dachsbau:** Ein Grenzgänger kann überall dort, wo er einen Dachsbau graben kann, ein Feentor entstehen lassen. Das Feentor entsteht im Inneren des Dachsbaus und kann in eine beliebige, vom Grenzgänger ausgewählte Feenwelt führen. Um einen Dachsbau zu graben, muss ihm eine Sammelprobe auf **Kraftakt**, 5 **KR**, *beliebig viele Versuche*, gelingen. Der Grenzgänger-Dachsbau kann nur auf einem Untergrund angelegt werden, wo auch ein normaler Dachsbau gegraben werden könnte, also beispielsweise im Erdboden, aber nicht auf Felsen, Wasser oder einem Steinboden.

**Entführung:** Ein Grenzgänger kann Sterbliche in die Feenwelt entführen. Dazu versucht er sie entweder in seinen Dachsbau zu locken, wo sich der Übergang zur Feenwelt befindet, oder er setzt Gewalt ein. Sollte er sich in einen Helden verbissen haben oder diesen mit einem Haltegriff halten, so kann er jede **KR** eine Vergleichsprobe auf **Kraftakt** (*Ziehen & Zerren*) gegen **Kraftakt** (*Ziehen & Zerren*) des Helden ablegen. Jede Netto-QS des Grenzgängers zerrt den Helden 1 Schritt weit zum Feentor. Ein Erfolg des Helden, gleich wie viele QS erzielt wurden, sorgt lediglich dafür, dass er nicht weiter in Richtung des Baus gezerzt wird. Der Grenzgänger lässt vom Helden nur ab, wenn 10 **KR** seit Beginn des Verbeißen oder Festhaltens vergangen sind, oder wenn er schwer verletzt wurde (siehe Flucht).





## Irrlicht

»Für gemeinhin bezeichnet man die Totengeister von in Moor oder Sumpf Versunkenen als Irrlicht. Jene von in Flüssen, Teichen oder auf offener See Ertrunkenen werden zuweilen Seeteufel gerufen, und Geister an Land Verstorbener manifestieren sich ab und an als Gruftnebel. Allen ist gemein, dass ein unbändiger Hass auf die Lebenden sie antreibt und dass sie daher versuchen, die Lebenden zum Tode zu befördern. Irrlichter gehen dabei besonders perfide vor, denn sie locken ihre Opfer von den sicheren Pfaden in die Moore und Sümpfe und brauchen dann meist nicht mehr zu tun, als darauf zu warten, dass die Unglücklichen einsinken und elendig im Moor versinken. Aus den Toten werden dann häufig ebenfalls Irrlichter, sodass es vor allem in den sogenannten Sümpfen des Todes ganze Irrlichtschwärme geben soll.«

—aus dem Großen Aventurischen Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998 BF



Irrlichter erscheinen meist als tanzender Lichtfleck, wabernder Nebelfetzen oder in Gestalt von kleinen, flirrenden Geisterwesen. Solche Erscheinungen sind die Geister von in Sumpf oder Moor Versunkenen, die zu Tode kamen, bevor sie eine wichtige Aufgabe erfüllen konnten. Häufig gehen tiefe Verzweiflung oder abgrundtiefer Hass mit dieser Aufgabe einher, sei es, weil die Verstorbenen einen Mord rächen wollten, eine wichtige Warnung zu überbringen hatten oder einen Geliebten auf dem Sterbett ein letztes Mal sehen wollten.

Es liegt in der Natur der Irrlichter, dass sie immer neue Opfer ins Verderben reißen. Hierfür locken sie Arglose in die Sümpfe und Moore und warten geduldig darauf, dass diese versinken. Wenn ihr Lichtschein nicht ausreicht, um einen Wanderer vom Weg abzubringen, ahmen Irrlichter bisweilen Klagelaute wie Stöhnen oder Wehgeschrei nach.

Bislang scheint es auch den düstersten aventurischen Geisterkundigen noch nicht gelungen zu sein, einem Irrlicht zu befehlen, ein bestimmtes Opfer ins Moor zu locken. Die meisten dieser Geisterwesen versuchen es bei jedem Lebewesen oder wählen ihre Opfer nach ganz eigenen Kriterien aus – vielleicht, weil sie zu diesen eine seelische Verbundenheit fühlen.

Für gewöhnlich kann ein Irrlicht sich nicht weiter als sieben Schritt vom Ort seines Todes entfernen. Von besonders hasserfüllten Exemplaren wird jedoch berichtet, dass diese auch größere Entfernungen zu überwinden in der Lage sind. Von den in einigen Sümpfen vorkommenden Iribaarslilien, vom Erzdämonen Amazeroth pervertierten Pflanzen, erzählt man sich, dass sie Irrlichter und anderen Geister der Moore anlocken, die dann einen unheimlichen Reigen um diese Gewächse vollführen.

## Irrlicht

**Größe:** je nach Verstorbenen

**Gewicht:** kein Gewicht

**MU \* KL \* IN \* CH \***

**FF \* GE \* KO \* KK \***

**LeP 15 AsP 30 KaP – INI 14+1W6**

**VW 14 SK 2 ZK 5 GS 12**

**Waffenlos:** AT 11 TP 1W3 SP RW mittel

**RS/BE 0/0**

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Überreden 12

**Zauber:** Bannbaladin 14, Horriphobus 10

**Anzahl:** 1 oder 1W3 oder 1W6

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Geist, nicht humanoid

**Anrufungsschwierigkeit:** 0

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Irrlichter kämpfen nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, was bei Geistern fast nie eintritt. Ansonsten locken sie ihre Opfer bevorzugt in Sumpflöcher oder in andere Gefahrensituationen.

**Schmerz +1 bei:** –

**Flucht:** individuell

**Magiekunde (Magische Wesen):**

• **QS 1:** Irrlichter erscheinen meist als Lichtflecken, diffuse Nebelschwaden oder kleine flirrende Geisterwesen.

• **QS 2:** Irrlichter locken ihre Opfer in Sumpflöcher oder ins Wasser.

• **QS 3+:** Es handelt sich um die Geister von Verstorbenen, die noch eine Aufgabe zu erfüllen haben.

**Sonderregeln:**

\*) **Ätherisches Wesen:** Irrlichter besitzen keinen Körper mehr, der zu echten Handlungen in der Lage ist, und auch ihre geistigen Eigenschaften sind nicht mehr mit denen eines Lebewesens vergleichbar. Daher können sie die meisten Talente nicht einsetzen. Für Fertigungsproben, die sie noch ablegen können, z. B. für Zauber und Überreden, wird auf einen Eigenschaftswert von 14 gewürfelt.

**Begrenzung:** Irrlichter können sich nicht mehr als 7 Schritt vom Ort ihres Todes entfernen.

**Hasserfüllte Irrlichter:** Diese Variante des Irrlichts kann sich auch weiter als 7 Schritt vom Ort seines Todes entfernen. Dennoch verbleiben hasserfüllte Irrlichter üblicherweise in der Region ihres Ablebens und wandern nicht quer durch ganz Aventurien umher.

**Im Bann des Irrlichts:** Irrlichter versuchen, Sterbliche in ein Sumpfloch oder ins Wasser zu locken. Sollte ein Held ein Irrlicht hören oder sehen, muss er eine Vergleichsprobe zwischen dem Überreden des Irrlichts und seiner Willenskraft (Bedrohungen standhalten) ablegen. Sollte das Irrlicht mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held bereitwillig auf das Irrlicht zugehen. Dabei gerät er irgendwann unweigerlich in ein Sumpfloch oder findet sich im Wasser wieder, wenn er nicht von Dritten aufgehalten wird. Der Lockruf eines Irrlichts wirkt bis zu 50 Schritt weit und hält maximal eine halbe Stunde an.

**Geister-Regeln:** Für Irrlichter gelten die allgemeinen Geister-Regeln.





## Geister-Regeln

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen durch Besessenheit den Körper Lebender in Beschlag nehmen, der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie jedoch nicht. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- Sie sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Sie nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Geister brauchen dafür weder Licht noch Sinnessorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

## Necker

»Die Necker, seltener auch Ozeanier genannt, leben meist an der Westküste Aventuriens. Ihre Heimat ist das Wasser, und es scheint einerlei zu sein, ob es das Salzwasser des Meeres der Sieben Winde oder das Süßwasser des Großen Flusses ist. Die meisten laufen wohl wie wir auf zwei Beinen, aber es soll auch solche geben, deren Unterleib in einem schillernd geschuppten Fischeschwanz endet. Es kursieren viele Legenden über diese Wunderwesen, und mal werden sie als Efferds Geschöpfe angesehen, mal als die des Flussvaters. Andere glauben, sie seien die Seelenabbilder von Seefahrern, die Efferd in sein nasses Reich geholt habe, oder verstehen sie als Kreaturen der Mondgöttin, denn sie fühlen sich von Mondsilber angezogen und das Licht des Madamals hat großen Einfluss auf sie. Ihr Gesang soll wunderschön sein, besonders in Vollmondnächten, und doch scheinen sie keine eigene Sprache zu kennen. Zum größten Teil verständigen sie sich wohl mittels Zauberei über Gedankenbilder, die sie einander eingeben.

So können sie auch mit anderen Wasserbewohnern oder uns Menschen kommunizieren, vorausgesetzt natürlich, man weiß die Bilder richtig zu deuten.

*Stets aber werden die Ozeanier als scheues und äußerst friedliebendes Volk beschrieben. Manchmal kommen sie sogar an den Strand, um Muscheln zu tauschen. Mir wurden jedoch auch zwei Fälle von der Siebenwindküste überliefert, bei dem einer der ihren vor einer Schänke ein wahres Blutbad angerichtet hat. Ich gedenke, dieser Spur als Erstes nachzugehen.*«  
—aus dem Tagebuch des verschollenen Forschungsreisenden Lanval Erlenbusch, 1015 BF

In ihrer Gestalt ähneln Necker, auch Ozeanier genannt, Menschen oder Elfen. Meist sind sie jedoch von etwas zierlicherem Wuchs. Ihre ungewöhnlich glatte, fahlweiße Haut hat einen leicht bläulichen oder grünlichen Farbton. Abgesehen vom meist langen Haupthaar, das einen blauen, muschelweißen oder grünlichen Metallschimmer aufweist, ist ihr Körper haarlos. Auf Menschen wirken sie oft sehr anziehend und es kursieren unzählige Erzählungen von tragischen Romanzen in Albertaina und vor allem in Havena, die beinahe immer tödlich enden.







### Necker

**Größe:** 1,60 bis 1,80 Schritt

**Gewicht:** 60 bis 65 Stein

**MU** 12 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15

**FF** 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 10

**LeP** 26 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 13+1W6

**AW** 7 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 6/8 (an Land / im Wasser)

**Waffenlos:** **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

**Neckerdreizack:** **AT** 11 **PA** 6 **T P** 1 W 6 + 4

**RW** lang

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Altersresistenz, Gutaussehend II, Nichtschläfer, Wasserlebewesen, Zauberer / Angst vor ... (zu langer Landaufenthalt, Feuer) II, Bluttausch (Auslöser: misslungene Probe auf *Willenskraft* nach Alkoholgenuss oder während Vollmondes auf Landgang)

**Sonderfertigkeiten:** Unterwasserkampf

**Talente:** Betören 8, Einschüchtern 1, Handel 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 5, Willenskraft 5

**Zauber:** Blick in die Gedanken 14, Odem Arcanum 12 und andere Zauber mit dem Merkmal Hellsicht in der Tradition der Necker

**Anzahl:** 1 oder 1W3+1

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Kulturschaffende, humanoid

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Necker scheuen Kämpfe und versuchen stattdessen zu fliehen oder verteidigen sich mit einem Neckerdreizack. Im Neckerrausch, wie die Bluttauschvariante der Necker genannt wird, greifen sie hingegen direkt an, notfalls auch mit bloßen Händen.

**Schmerz +1 bei:** 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

**Flucht:** wenn Ärger droht, im Neckerrausch bei 3 Stufen Schmerz

**Sonderregeln:**

**Tiefseesprache:** Ein Necker kann sich mit allen Lebewesen des Meeres unterhalten.

**Telepathie:** Für 1 AsP kann der Necker seine Gedanken in Form von fremdartigen Bildern (meist mit Meer- oder Wasserbezug) an alle Lebewesen in 8 Schritt Entfernung aussenden. Dies sorgt während eines Kampfes für keine zusätzliche Ablenkung.

### Vorteil

#### Wasserlebewesen\*

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen, als dies Landlebewesen vermögen.

**Regel:** Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

**Voraussetzungen:** Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Sonderfertigkeit

#### Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

**Regel:** Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

Das Wasser ist ihr Element und dank kleiner Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, sind sie ausgezeichnete Schwimmer. Sie können sich aber auch längere Zeit an Land aufhalten, müssen jedoch regelmäßig ins Wasser zurückkehren, um nicht zu verdorren. Das Verlangen nach Schlaf ist Ozeaniern fremd.

Necker gelten als äußerst friedliebend und begegnen Landbewohnern neugierig, aber mit großer Scheu. Besonders in Vollmondnächten ist oft ihr lieblicher Gesang zu hören, und sie werden kontaktfreudiger. Sie kommunizieren mittels urtümlicher Zauberei, dank der sie ausdrucksstarke Bilder in die Gedanken ihres Gegenübers senden können. Der Vollmond scheint auch Schuld am sogenannten Neckerrausch zu sein, einem berserkerartigen Zustand, der auch durch den Konsum von Alkohol ausgelöst wird.

### Westwinddrache

»Von jenen Westwinddrachen, die im Windhag auf den Berggipfeln und in den Steilklippen ihre Horte haben, sagt man, sie seien Nachfahren einer gewaltigen Streitmacht, die einst vom Goldenen Drachen ausgesandt worden war, um die Zwerge des Westens zu vernichten. Andere glauben, dass sie die letzten Wächter des alten Drachen Umbracor sind, die ihm bis heute Bericht erstatten und die Rückkehr des Zerstörers für den Fall fürchten, dass sie ihm etwas berichten, das ihm missfällt.

Ich habe Erzählungen von einem tiefen See gehört, in den sich die Westwinddrachen stürzen, wenn die Zeit ihres Todes naht. Unermessliche Schätze sollen auf seinem Grund unter den Wassern ruhen, die der Sage nach von Dumbracor bewacht werden, dem ersten und ältesten der Westwinddrachen.«

—aus dem Buch der Schlange von Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, 1039 BF



Die ungekrönten Herrscher der siebenwindküstigen Himmel sind die majestätischen Westwinddrachen. Wenn sich ein Schwarm von einem Dutzend funkeln- den Drachenleibern auf der Jagd ins Meer stürzt, wissen die Fischer, dass sie von ihrem Tageswerk ablas- sen und den Anblick ehrfürchtig genießen sollten. Westwinddrachen sind etwas kleiner als viele Vertre- ter ihrer Art. An Land wird ihr schlanker, biegsamer Leib von zwei Beinpaaren getragen, und mit ihren ge- schwungenen Flügeln gehören sie zu den schnellsten und gewandtesten Fliegern unter den Drachen. Die Schuppen ihrer Unterseite schimmern hellblau, Rü- cken und Flügeloberseiten glänzen in dunklem Blau und Grün des Meeres.

Westwinddrachen werden bis zu 250 Jahre alt und er- nähren sich sowohl von Land- wie auch von Meerestie- ren, verschmähen aber Zweibeiner in der Regel als Kost. Für Drachen sind sie nicht sonderlich klug und beherr- schen nur selten einige Brocken einer landesüblichen Sprache. Meist verständigen sie sich in einer rudimen- tären Form des Drachischen und übermitteln vage Gedankenbilder.

Ihr arkanes Repertoire umfasst nur wenige Zauber, sie verfügen aber über einen verheerenden Flammenodem, den sie geschickt auch aus dem Flug einzusetzen wissen. Alte Schriften und Legenden aus dem fernen Gilden- land künden davon, dass ein junger Westwinddrache mit starker Magie und einem begnadeten Abrichter als Reittier ausgebildet werden kann. In Aventurien ist dergleichen aber bereits seit Jahrtausenden nicht mehr gelungen.

### Gebirgsbock

Gebirgsböcke, oft auch Widder genannt, sind wesentlich kräftiger, wendiger und größer als die gemeine Haus- ziege. Angriffslustig sind sie gegenüber Menschen meist nur, wenn man in ihr Revier eindringt, das für gewöhn- lich in den hohen Bergregionen liegt. In der Brunftzeit im Frühling werden sie jedoch derart aggressiv, dass sie für Bergwanderer eine echte Bedrohung darstellen können.

Die robusten Tiere können sich ausgezeichnet auf stei- len Berghängen und zerklüfteten Graten fortbewegen. Sie können daher sogar Kletternde bedrängen oder sie mit einem kräftigen Stoß ihres Gehörns eine Klippe hin- abstürzen, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen.





## Westwinddrache

**Größe:** 7 Schritt (ohne Schwanz); 11 Schritt (mit Schwanz); 2 Schritt Schulterhöhe; 10 Schritt Flügelspannbreite

**Gewicht:** 2.500 bis 3.000 Stein

**MU** 17 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 13

**FF** 9 **GE** 16 **KO** 24 **KK** 25

**LeP** 200 **AsP** 24 **KaP** – **INI** 17+1W6

**VW** 8 **SK** 3 **ZK** 9 **GS** 6/8/20 (am Boden/tauchend/fliegend)

**Biss:** AT 12 TP 2W6+6 RW lang

**Kralle\*:** AT 14 TP 1W6+6 RW lang

**Schwanz:** AT 13 TP 1W6+4 RW lang

**Trampeln:** AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

**Flammenstrahl\*\*:** FK 12 LZ 2 TP 2W6+2 RW 10/15/20 RS/BE 5/0

**Aktionen:** 2 (maximal 1 x Biss, maximal 1 x Trampeln)

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Sonderfertigkeiten:** Finte I (Biss, Kralle), Flugangriff (Biss, Kralle), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss, Kralle, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-II (Biss, Kralle, Schwanz)

**Talente:** Einschüchtern 10, Fliegen 12, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 13, Verbergen 4, Willenskraft 6

**Zauber:** Blick in die Gedanken 12, Motoricus 11, Odem Arcanum 8

**Anzahl:** 1 oder 1W6+6

**Größenkategorie:** groß

**Typus:** Drache, nicht humanoid

**Beute:** 1.250 Rationen (ungenießbar), Drachenschuppen (500 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 200 Silbertaler; Drachentränen, 50 Silbertaler, Drachenspeichel, 25 Silbertaler; Drachenblut, 150 Silbertaler; Karfunkel, 2.000 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Westwinddrachen greifen meist aus der Luft an und stürzen sich dann auf ihre Opfer.

**Schmerz+1 bei:** 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

**Flucht:** Verlust von 75 % der LeP

**Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):**

☛ **QS 1:** Westwinddrachen lieben das Wasser und sind begnadete Taucher. Sie fressen hauptsächlich Land- und Meerstiere.

☛ **QS 2:** Menschen und andere Zweibeiner scheinen sie nicht als brauchbare Nahrung anzusehen. An einigen Stellen schützen die Schuppen den Leib des Drachen offenbar weniger gut als an anderen (siehe *Empfindliche Stelle*).

☛ **QS 3+:** Obwohl sie nicht allzu intelligent sind, können sie telepathisch kommunizieren und einige einfache Zauber wirken.

**Sonderregeln:**

\*) **Krallenangriff:** Der Krallenangriff wird nur im Flug eingesetzt.

\*\*) **Flammenstrahl:** Der Westwinddrache kann seinen Feuerstrahl insgesamt 7-mal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf 1W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich maximal gegen zwei Ziele pro Anwendung, die höchstens 2 Schritt voneinander entfernt sein dürfen.

**Immunität gegen Feuer:** Westwinddrachen sind gegen Schaden durch Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber ein IGNIFAXIUS beispielsweise richtet bei ihnen keinen Schaden an.

**Empfindliche Stelle:** An einigen Stellen hat der Westwinddrache weniger RS: am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4; an den Flügeln RS 2. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel der Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt. Ohne diese Regel sind diese Zonen einfach um 4 erschwert zu treffen.

## Schwanzschwung (Spezialmanöver)

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz oder Tentakel können diese als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

**Regel:** Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner, erleidet den Status *Liegend* und 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

**Erschwernis:** –2 pro Ziel

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF

## Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

**Regel:** Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

**Erschwernis:** 0

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF





### Gebirgsbock

**Größe:** 1,70 bis 1,90 Schritt (Länge), bis zu 1,20 Schulterhöhe

**Gewicht:** 90 bis 110 Stein

**MU 13 KL 9 (t) IN 13 CH 14**

**FF 12 GE 14 KO 14 KK 12**

**LeP 20 AsP – KaP – INI 13+1W6**

**VW 7 SK –3 ZK 0 GS 12**

**Stoß:** AT 13 TP 1W6+3 RW kurz

**RS/BE 0/0**

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Sonderfertigkeiten:** Zu Fall bringen (Stoß)

**Talente:** Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Einschüchtern 4, Willenskraft 4

**Anzahl:** 1 oder 1W3+1

**Größenkategorie:** klein

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Beute:** 10 Rationen Fleisch, Fell (4 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 7 Silbertaler)

**Kampfverhalten:** Widder zeigen gegenüber Zweibeinern gelegentlich aggressives Verhalten. Bei einer 1 auf W20 greifen Widder Zweibeiner an, die sich ihnen bis auf 20 Schritt nähern. Während der Brunft erfolgt stets ein Angriff. Die Widder kämpfen dann 1W6+1 KR, bevor sie sich zurückziehen.

**Schmerz +1 bei:** 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 4 LeP oder weniger

**Flucht:** Verlust von 50% der LeP; ansonsten siehe auch Kampfverhalten

**Tierkunde (Wildtiere):**

- **QS 1:** Die Wolle von Gebirgsböcken schützt ausgezeichnet vor Kälte, und ihre Hörner kann man zu Trinkhörnern oder anderen Gegenständen verarbeiten.
- **QS 2:** Auch wenn die meisten Tiere friedlich sind, sollte man sie nicht während der Brunft reizen, sonst greifen sie an.
- **QS 3+:** Auch Revierverletzungen können leicht zu Angriffen führen. Gebirgsböcke sollen die heiligen Tiere des wilden Gottes Levthan sein.

**Sonderregeln:**

**Levthanswidder:** 5% (1 auf W20) aller Gebirgsböcke sind nicht nur besonders fruchtbar, sondern weisen auch eine starke Aggression gegenüber hexischen Vertrautentieren auf. Wenn sich die Vertrauten in der Nähe aufhalten (bis zu 50 Schritt) und der Widder sie bemerkt (*Sinnesschärfe*-Probe), dann greift er die Tiere solange an, bis sie tot sind oder sich auf mehr als 50 Schritt entfernt haben.

**Jagd:** 0



### Habicht

Habichte sind mittelgroße Greifvögel mit einer Spannweite von etwa einem Schritt. Sie tragen eine typische braune Bänderung im Gefieder, an der man sie gut erkennen kann. Wie die meisten Raubvögel werden sie dem Menschen in der Regel nur gefährlich, wenn man ihnen zu nahe kommt oder ihren Horst oder ihre Brut bedroht. Habichte werden dennoch beim einfachen Volk auf dem Land meist als Räuber bezeichnet, die große Schäden anrichten, da sie Hühner schlagen und ab und an auch Jagd auf junge Lämmer machen. Auch zögern sie nicht, größere Raubvögel wie beispielsweise Eulen anzugreifen, um ihren Horst zu verteidigen.



### Wildkatze

Die aventurische Wildkatze hat einen buschigen, dicken Schwanz und ein braun- oder gelbgraues Fell mit schwarzen Streifen, die nicht immer klar gezeichnet sind. Sie hat eine Gesamtkörperlänge von beinahe einem Schritt. Die Wildkatze wird vor allem nachts aktiv und geht dann auf die Jagd nach kleinen Nagern, scheut aber auch vor kleinen Nutz- und Haustieren nicht zurück. Alles, was kleiner ist als sie selbst, sieht sie als Beute an.

Wildkatzen haben ein draufgängerisches, geradezu tollkühnes Wesen und greifen auch Menschen oder große Hunde an, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen. Dann wehren sie sich mit Fängen und Klauen bis zum letzten Atemzug. Sie gelten als enorm robust, und es heißt, dass selbst gebrochene Gliedmaßen bei Wildkatzen binnen weniger Tage gänzlich verheilen.



### Habicht

**Größe:** 1,20 bis 1,40 Schritt Flügelspannweite

**Gewicht:** 1,8 bis 2,2 Stein

**MU** 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

**FF** 12 **GE** 15 **KO** 10 **KK** 7 (k)

**LeP** 8 **AsP** – **KaP** – **INI** 17+1W6

**VW** 9 **SK** –1 **ZK** –3 **GS** 4/17 (am Boden / in der Luft)

**Schnabel und Klauen:** **AT** 14 **TP** 1W6 **RW** kurz

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Herausragender Sinn (Sicht)

**Sonderfertigkeiten:** Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfreflexe I+II, Verbessertes Ausweichen I+II

**Talente:** Einschüchtern 2, Fliegen 13, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Willenskraft 3

**Anzahl:** 1 oder 2 (Paar)

**Größenkategorie:** winzig

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Beute:** 2 Rationen Fleisch

**Kampfverhalten:** Habichte greifen menschengroße Wesen gelegentlich an, wenn diese sich dem Horst der Vögel bis auf 100 Schritt nähern. Sobald die Bedrohung sich aus dieser Zone um den Horst herum entfernt hat, lässt der Vogel von seinen Angriffen ab. Er stürzt sich mit seinen Klauen auf seine Opfer, pickt bei Kontakt mit dem Schnabel nach seinen Gegner, erhebt sich wieder in die Luft und greift 2 KR später erneut an.

**Schmerz +1 bei:** 7 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 1 LeP

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

**Tierkunde (Wildtiere):**

- **QS 1:** Habichte sind hervorragende Jagdvögel, aber nur schwer auszubilden.
- **QS 2:** In Wäldern und Bergen kommt es häufiger vor, dass Reisende von einem Habicht angegriffen werden, da sie sich aus Versehen seinem Horst genähert haben.
- **QS 3+:** Wenn man sich vom Horst des Habichts entfernt, lässt der Vogel von seinen Angriffen ab.

**Jagd:** –2

### Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

**Regel:** Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

**Erschwerungs:** –2

**Voraussetzungen:** Wesen verfügt automatisch über die SF



### Wildkatze

**Größe:** 0,70 bis 0,80 Schritt (ohne Schwanz); 0,90 bis 1 Schritt (mit Schwanz)

**Gewicht:** 9 bis 12 Stein

**MU** 14 **KL** 10 (t) **IN** 13 **CH** 12

**FF** 8 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 13 (k)

**LeP** 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

**VW** 7 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 10

**Biss:** **AT** 13 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

**Krallen:** **AT** 14 **TP** 1W2+1 **RW** kurz

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Einschüchtern 3, Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 12, Willenskraft 3

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** winzig

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Beute:** 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)

**Kampfverhalten:** Die Wildkatze scheut in der Regel den Umgang mit Zweibeinern, wenn sie sich bedroht

fühlt, greift sie jedoch auch größere Wesen an. In die Enge getrieben, kämpft sie bis zum Tod.

**Schmerz +1 bei:** 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

**Flucht:** 50 % der LeP

**Tierkunde (Wildtiere):**

- **QS 1:** Eine Wildkatze soll über sieben Leben verfügen. Man bekommt sie nicht so schnell tot.
- **QS 2:** Es sind scheue Tiere, man sollte sie aber keinesfalls reizen. Besonders ihrem Versteck sollte man nicht zu nahe kommen.
- **QS 3+:** Manche Hexe soll sich statt eines Stubentigers auch eine Wildkatze als Vertrautentier halten.

**Sonderregeln:**

**Sieben Leben:** 5 % (1 auf W20) aller Wildkatzen verfügen tatsächlich über 7 Leben. Wenn ihre LeP auf 0 oder darunter gesunken sind, erwachen sie 1 Stunde später wieder mit halber Lebensenergie. Beim achten Ableben, wenn ihr Kopf abgetrennt wurde oder ihr Körper immensen Schaden erlitten hat (durch Säure, Feuer etc.), sterben sie jedoch endgültig.

**Jagd:** –1





# Herbarium der Siebenwindküste

»Die Pflanzenwelt am Großen Fluss ist äußerst vielfältig, wie es der gütigen Peraine und der lebensfrohen Tsa gefällt. Von den potenten Kräutern blühen hier Donf, Tarnele und Einbeere in göttergefalliger Eintracht nebeneinander, und auch den nützlichen Egelschreck, der das Ungeziefer der Sümpfe vertreibt, vermag der Kundige zu finden. Selbst Belmart und Wirschkraut kann man an den Flussläufen entdecken oder auf den Wiesen den heilkräftigen Margolaschpilz. In den Hävener Marschlanden finden sich weiterhin Neckerkraut, Mibelrohr und hin und wieder auch die der Mada so gefälligen Carlogblüten, die jedoch nur an den entlegensten Stellen der Muhsape wachsen.«

—aus dem Folanthen der Kreutherkunde, zusammengestellt von der Schwesternschaft der Mada, Grangor, 1005 BF

Die Siebenwindküste ist reich an Gewächsen, die viel Gutes zu tun vermögen. Nicht selten aber wachsen solch nützliche Pflanzen an schwer zugänglichen Orten, etwa an steilen Küstenabschnitten oder in den Sümpfen, so dass die Kräutersuche nicht immer gefahrlos vonstattengeht. Zwar verdienen sich einige pflanzenkundige Sumpfgänger oder Torfstecher ein gutes Zubrot damit, von ihren Ausflügen ins Moor auch die begehrten Kräuter mitzubringen und zu verkaufen, oft muss man sich jedoch selbst auf die Suche begeben, wenn ein bestimmtes heilkräftiges oder gar giftiges Kraut benötigt wird.

## Carlog

Carlog ist ein binsenartiges Gewächs mit dünnen Halmen und blassgelben Blüten. Für den Aventurier ist vor allem die Blüte mit Stempel interessant, denn roh gegessen erweitern sich die Pupillen und ermöglichen eine gute Sicht in der Dunkelheit.

»Ein echter Zwerg hat so einen Unfug nicht nötig. Angrosch wollte, dass wir im Dunkeln sehen können, also können wir es – auch ohne irgendwelche Sumpfufer abzugrasen.«  
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Carlog wächst in Küsten- und Brackwassersümpfen, am Seeufer und an Flussauen an der ganzen Westküste und an der Ostküste besonders in der Gegend um Vallusa.

**Suchschwierigkeit:** –1

**Bestimmungsschwierigkeit:** –1

**Anwendungen:** 1/2/3/4/5/6

**Wirkung:** Nach Einnahme von Carlog erhält der Held für 1 Stunde den Vorteil Dunkelsicht I.



Verfügt er schon über Dunkelsicht I, so bekommt er Stufe II. Tagsüber erscheint nach der Einnahme alles in so grellem Licht, dass der Held einen Sichtmodifikator von 1 erhält.

**Preis:** 2 / 2,2 Silbertaler

## Margolasch

In ganz Albernien und dem Windhag kann man den Margolaschpilz auf Wiesen und in Wäldern finden. Er ist ein altes, schon den Zwergen bekanntes Heilmittel. Gebraten schmeckt der

Margolasch nicht nur lecker und würzig, sondern fördert auch die natürliche Heilung. Der Pilz hat einen breiten, hellgrauen Hut, der auf der Unterseite leicht ins Purpur übergeht.



**Suchschwierigkeit:** –1

**Bestimmungsschwierigkeit:** –1

**Anwendungen:** 1/1/2/2/3/3

**Wirkung:** Wird der Margolaschpilz angebraten und gegessen, so kann bei der nächsten Regenerationsphase zur Grundregeneration +1 LeP addiert werden. Bei mehreren Anwendungen ist die Wirkung jedoch nicht kumulativ.

Wird der Pilz roh gegessen, so wirkt er abführend.

**Preis:** 1 / 1,2 Silbertaler

## Margolaschabführmittel

Ein rohgeessener Margolaschpilz hat eine abführende Wirkung.

**Stufe:** 6

**Art:** Einnahmegift, pflanzlich

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** wirkt abführend / –

**Beginn:** 1 Stunde

**Dauer:** 30 Minuten

**Kosten:** siehe Margolasch



»Perainehilf, ich hätte es wissen müssen! Die Unpässlichkeit der Baronin war einfach zu plötzlich, um Zufall zu sein. Schäm dich, Rovenal! Aber bei Gelegenheit sollten wir uns noch einmal über dieses Mittelchen aus dem Margolaschpilz austauschen. Es hat sicher auch einen heilsamen Nutzen ...«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



## Schattennebler

Der Schattennebler ist ein Pilzgewächs, das sowohl im Phecanowald wie auch im Windhaggebirge wächst. Fast immer wachsen sie in großen Kolonien von drei Dutzend oder mehr Exemplaren. Die kleinen, grauen Pilzköpfe wachsen auf felsigen Untergrund, brauchen kaum Wasser und Sonne und sind ein stetes Ärgernis für Reisende, denn sie reagieren auf stärkere Erschütterung (etwa Reisende in ihrer Nähe) und verströmen dann ihre Sporen. Diese sind so zahlreich, dass sie die nähere Umgebung in einen dunklen Schleier hüllen. Die Pilze können vorsichtig vom Felsen abgeschabt werden, wozu eine Probe auf *Körperbeherrschung* erforderlich ist, sonst verteilen sie ihre Sporen. Man kann sie jedoch nicht als sporenverschießende Wurfwaffe oder zur Giftgewinnung einsetzen. Alchimisten kaufen die Pilze aber manchmal billig ein, um sie bei verschiedenen Elixieren als Zutat einzusetzen.

**Suchschwierigkeit:** -2

**Bestimmungsschwierigkeit:** 0

**Anwendungen:** 1/1/1/1/1

**Wirkung:** Wer sich den Pilzen bis auf einen Radius von 10 Schritt nähert, muss sich mit einer Probe auf *Verbergen (Schleichen)* oder *Körperbeherrschung* erschwert um 3 an ihnen vorbei bewegen, sonst lösen sie ihre Sporen aus. Diese bewirken einen Sichtmodifikator von 2 durch Dunkelheit in einem 20 Schritt Radius, und alle Betroffenen müssen sich dann mit dem Gift der Schattenneblersporen auseinandersetzen. Die Pilze können ihre Sporen nur einmal täglich in die Luft schleudern.

**Preis:** 2 / 2,2 Silbertaler

### Schattenneblergift

Wer die Schattenneblersporen einatmet, kann dadurch orientierungslos werden.

**Stufe:** 3

**Art:** Atemgift, pflanzlich

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 1 Stufe *Verwirrung* / -

**Beginn:** sofort

**Dauer:** 5 Minuten

**Kosten:** - (kann nicht als Gift gewonnen werden; Wirkung verflüchtigt sich nach 5 Minuten)



## Weißdorn

Der Weißdorn ist ein Verwandter des Satuariensbusches, und wie dieser verfügt er über magische Kräfte. Er ist etwa 5 Schritt groß, weist dornige Zweige und eine weißgraue Rinde auf. Im Sommer erblüht der Weißdorn und trägt weiße Rosenblüten, später im Jahr dann rote Mehlbeeren. Neben Albernica wächst der Weißdorn auch im Bornland und in den meisten Graslandschaften Mittelaventuriens, wenn er auch insgesamt sehr selten ist.



»Endlich mal ein Kraut, das ich wiedererkenne – und dann noch gleich ein so nützliches. Damit kann man sich allerlei böse Geister vom Leib halten. Wenn es in Albernica wächst, vielleicht hilft es dann ja auch gegen böse Feen?«

—Rovena aus dem Überwals, bornländische Katzenhexe

**Suchschwierigkeit:** -3

**Bestimmungsschwierigkeit:** +1

**Anwendungen:** 1/1/1/1/1

**Wirkung:** Abgeschnittenes Weißdornholz vertreibt durch seinen Geruch vampirische Wesen und Feen. Sie nähern sich dem leicht übelriechenden Holz maximal bis auf 10 Schritt. Das Holz wirkt wie ein Schutzkreis gegen Vampire bzw. Feenwesen (siehe **Regelwerk** Seite 266). Wird das Holz an Vampire oder Feen hergetragen, weichen diese ihm aus und versuchen, mindestens 10 Schritt Distanz zu bewahren. Ist ihnen dies nicht möglich, erleiden sie 3 Stufen des Zustands *Verwirrung*, bis sie sich aus dem Wirkungsradius entfernen. Das Holz behält seinen Geruch 1 Stunde lang und hat ansonsten keine besondere Schadenswirkung gegen Vampire oder Feen.

**Preis:** 4 / 12 Silbertaler





# GÖTTER & DÄMONEN

»Mein Weg ist ein langer und beschwerlicher, aber ich habe ihn gewählt, um den Willen und die Güte der Zwölfgötter auch in die abgelegenen Berge des Windhag zu bringen, wo eigenartige Sitten herrschen. Es fällt mir nicht immer leicht, das in Worte zu fassen, denn ich habe mein Noviziat im Tempel der göttlichen Woge in Havena absolviert und empfangen Efferds Weißen schließlich im alten Tempel der Handelsstadt unter den gestrengen Augen von Larona Seeträumerin. Dort habe ich erlebt, wie ein offener Tempel die Betenden inspirieren kann. Die Bethalle des Alten Tempels öffnet sich zum Meer, sodass man Efferds Atem spüren kann.

Hier im Windhag ist es üblich, dass man überall Weihestätten der Zwölf unter freiem Himmel findet. Oft werden an ihnen mehrere Götter zugleich verehrt, je nach Häufigkeit, mit der die wandernden Geweihten dort vorbeischaugen. Dennoch bin ich immer wieder erstaunt, mit welcher Würde sich die Windhager dem Gebet hinzugeben vermögen, auch wenn es länger gebraucht hat, bis ich verstand, dass sie die Götter nicht bei ihren Namen nennen. Inzwischen spreche auch ich vom Nebelatmenden, denn dies erscheint mir ein guter Mittelweg zu sein zwischen meinem Wissen um den Launenhaften und dem, was die Windhager in ihm sehen: den Herrn von Wasser und Luft, der den Nebel bringt.

Vielleicht vermag ich so, behutsam ihre Weltsicht zu verändern. Steter Tropfen höhlt den Stein. Weitaus mehr Sorgen bereitet mir jedoch die Verehrung von Feenwesen wie der Herrin vom See, Thalasia genannt, die in einem Bergsee leben soll und um Weissagungen aufgesucht wird. Opfergaben, um die wankelmütige Fee milde zu stimmen, sind dabei wohl keine Seltenheit, ebenso wie kultische Handlungen im Alltagsleben, um ihren Schicksalssprüchen zu genügen. Vielleicht muss ich den guten Leuten doch beizeiten genauer erklären, was die Alveraniare und Götterkinder sind, die man um Hilfe anrufen sollte, anstatt sich den Launen der flatterhaften Feen hinzugeben. Ebenso ist es eine im Windhag weit verbreitete Unsitte, die milde Herrin Peraine und die gütige Mutter Travia zu einer Göttin zu verschmelzen, die dann Tsatuaria genannt wird. Es hat einen guten Grund, warum die Götter zwölf an der Zahl sind, nicht elf oder zehn, und auch nicht vierzehn. Auch die Elemente, die ebenfalls in der Obhut der Götter liegen, seien es der Launenhafte, der Alte vom Berge oder Alverans Schmied, werden hier direkt angerufen. Gegen diese Unsitte gedenke ich behutsam, aber mit Bestimmtheit vorzugehen. Unergründlicher, schenke mir Kraft und Ausdauer!«

—Ronan Perlenglanz, wandernder Efferdsgeweihter im Windhag, neuzeitlich





## Glaube an der Siebenwindküste

»Auch wenn die Glaubenswelt an der Siebenwindküste vielfältig ist, so haben die Zwölfe doch wohl in den Gebeten der meisten Menschen ihren festen Platz. Nicht immer gehen die Verehrungsformen hierzulande mit denen der Zwölfkirchen konform, dazu mischt sich zu viel Aberglauben in die einzelnen Kultpraktiken, aber im Großen und Ganzen ist das Land den Zwölfen sehr ergeben. Dazu gesellen sich allerdings aufkeimende Kulte um diverse Feenwesen, die hier häufiger ins Diesseits treten als anderswo. Offensichtlich gelingt es diesen zunehmend stärker, Menschen in ihren Bann zu ziehen. Ich bin überzeugt, dass man diesen Verehrungsformen deutlich entschiedener entgegentreten müsste. Hier ist noch viel Aufklärungsarbeit zu leisten.«

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, 1039 BF

Weithin verehren die Bewohner der Siebenwindküste die Zwölfgötter, denn als Provinzen des Mittelreiches gilt auch in Alberrnia und dem Windhag das Silem-Horras-Edikt, welches das Zwölfgöttliche Pantheon im Jahre 98 v. BF festschrieb. So gibt es an der Siebenwindküste viele Häuser der Zwölfe, und sogar drei Metropolen wichtiger Kirchen residieren in Havena und Harben. Viele Adlige unterhalten Burgkapellen, denen nicht selten ein eigens bestellter Hofgeweihter vorsteht. Dazu finden sich auch zahlreiche Wegrandschreine und Altäre für die Götter, ihr Gefolge und für die Lokalheiligen in den abgelegenen Gebieten. Auch ohne ständige Betreuung solcher Orte durch einen Geweihten betet die Bevölkerung hier regelmäßig und bringt Opfergaben dar. An vielen Orten weicht die Verehrung jedoch von der sonst im Mittelreich üblichen Form ab, so werden etwa an der Siebenwindküste Efferds Winde oft als eigenständige Wesenheiten mit eigenen Zielen angerufen.

An anderen, meist älteren, Altären hingegen werden Feen, Wald- oder Flussgeister verehrt, oder sie sollen hier durch Gaben besänftigt werden. Der Flussvater und die Fee

Farindel werden weithin verehrt, im Windhag wird am häufigsten die Fee Thalaria als Herrin vom See angerufen. Vor allem in den Winhaller Wäldern, am Großen Fluss und an den Tümpeln des Seenlands sind solche oft reich geschmückten Schreine zu finden, die manchmal auch einer ortsansässigen Nymphe, Dryade oder anderen Feenwesen gewidmet sind. Gerade nach dem Bürgerkrieg, den Alberrnia erst vor einigen Jahren gegen die Nordmarken führte, sind viele dieser Kulte zu neuer Blüte gelangt, da in der Zeit eine ordnende Kraft fehlte, die viele Menschen ersehnten. Nicht immer sind die verehrten Feenwesen einander wohlgesonnen, und so kommt es zwischen ihren Anhängern gelegentlich auch zu handfesten Auseinandersetzungen. Im Farindelwald etwa scheinen Farindel selbst und ein Feenwesen, das Kardragh genannt wird, um die Vorherrschaft zu kämpfen, und mit ihnen die ihnen verschworenen Häuser und Gefolgsleute. (🐉 181)

Im Windhag bringt man auch den Elementen Opfer dar, vornehmlich an Orten wie einsamen Berggipfeln, sprudelnden Quellen oder den schroffen, windumtosten Klippen. Oft werden Götter und elementare Gewalten auch gleichermaßen verehrt, oder sie verschmelzen in der Wahrnehmung der Bevölkerung gar miteinander. So wird Efferd hier als Herr des Windes und des Wassers, oder Ingerimm als Herr von Erz und Flammen gehuldigt.

Die Hexen verehren ihre Göttin Satuarria und die segensbringende Mada, und Druiden halten wie überall den Glauben an die Erdmutter Sumu hoch. In einigen Regionen verbinden sich diese Glaubensvorstellungen auch mit zwölfgöttlichen Idealen und man verehrt Tsatuarria als Bringerin der Fruchtbarkeit. In der Havener Unterstadt sollen sich düstere Kulte niedergelassen haben, die ganz andere Wesenheiten verehren, und sogar von der Verehrung der Gegenspielerin Efferds, der Erzdämonin Charyptoroth, wird geflüstert. (🐉 177)





## Die Zwölgötter in Albernia

Zu den wichtigsten Göttern in Albernia zählt ohne Zweifel **Efferd**, der auch der Unergründliche, der Launenhafte oder schlicht der Alte Gott genannt wird. Efferd ist es, der die Netze der Fischer füllen oder reichen Fang verwehren kann, der den Seefahrern die sichere Heimkehr gewährt oder verweigert, und den man um die Versöhnung von Regen und Stürmen bittet, die ganze Ernten binnen Augenblicken vernichten können. Vieles ist darauf ausgerichtet, den Herrn von Wind und Wogen zu besänftigen, denn die Menschen fürchten nichts mehr als eine erneute Katastrophe wie die Große Flut, die 702 BF Havena verheerte. Auch im Inland an Seen und Flüssen und darüber hinaus begegnet man Efferd daher mit großer Ehrerbietung und nicht selten auch mit Furcht. Häufig wird auch der **Flussvater** hierzulande mit Gaben und Gebeten bedacht, ob als mächtiger Feenherrscher, Alveranier Efferds oder als Herr über die Flüsse. Ebenso wird die Gischttochter **Aema** von vielen Seeleuten angerufen, denn sie gilt als den Menschen wohlgesonnen und vermag stürmische Wasser zu glätten. Vor allem unter den Flussleuten bringen auch einige dem walgestaltigen **Swafnir** Opfer dar, ein Erbe, das sicher auf thorwalsche Einflüsse zurückzuführen ist.

Als Gefolge Efferds gelten außerdem die **Sieben Winde**, die unablässig vom Meer, dem sie seinen Namen gaben, über das Land brausen. Allen voran werden der beständige **Beleman**, der stürmische **Rondrikan** und die nebelbringende **Nuianna** verehrt, zum Teil sogar an eigenen Altären.

Nach Efferd werden von einfachen Leuten vor allem **Perraine**, die Patronin von Ackerbau und Heilkunst, und die Schutzherrin von Treue und Gastfreundschaft **Travia** weithin verehrt.

Der Adel beugt das Knie zumeist vor dem Götterfürsten **Praios**, der jedoch eher geachtet als gefürchtet und geliebt wird wie Efferd. Da aber auch die ritterlichen Traditionen in Albernia einen hohen Stellenwert haben, hat für den Adel oftmals die streitbare **Rondra** die gewichtigere Rolle. Häufig wird sie als Gemahlin Efferds angesehen und als „Sturmherrin“ oder „Gewittermeisterin“ angerufen. Die Verehrung des Götterfürsten ist, bis auf wenige Ausnahmen, eher liberal geprägt, und man wendet sich auch um Schutz vor Zauberei und Feenwirken an ihn.

**Boron**, der Schweigsame, ist den Ahnen der Flussleute unheimlich, was im Laufe der Jahrhunderte auf viele Alteingesessene abgefärbt hat. Seine Tempel und die Totenanger finden sich meist außerhalb der Siedlungen und werden häufig furchtsam gemieden, wie etwa die Boroninsel in Havena. Auch der Name des Gottes wird nur selten ausgesprochen.

Die Verehrung **Ingerimms**, des göttlichen Schmieds, ist hauptsächlich unter Handwerkern und in Städten verbreitet. Besonders in Abilacht schüren jedoch zahlreiche Pilger und das Andenken an den Heiligen Rhys die Flammen des Glaubens.

Besonders in Gegenden, wo alte Feenriten gepflegt werden, betet man oft auch zur jungen Göttin **Tsa**. Der listige **Phex** und der Halbgott **Aves**, Schutzpatron der

### Efferds Winde

- **Baltrir** bläst aus dem Westen als eisiger Winterbote und macht Beleman Konkurrenz.
- **Beleman**, der von Westen weht, gilt als Schirmherr der ersten Siedler und Bringer des fruchtbar machenden Regen.
- **Caranthu** weht aus Ostnordost, nimmt an Stärke zu, je weiter man sich von der Küste entfernt.
- **Horoban** weht aus Südost und gilt als Frühlingsbote.
- **Katla** weht aus allen Richtungen und gilt als die Unbeständige, die Wogen tanzen lässt und Sturmfluten auslösen kann.
- **Nuianna** weht von Nordwesten und wird als Nebelbringerin angesehen.
- **Rondrikan** weht aus Nordwesten und bringt häufig Sturm und Gewitter.

Reisenden, stehen bei den Handelsherren hoch im Kurs. Vor allem in Havena musste der Gott des Handels jedoch hinter Efferd zurücktreten, der seine schützende Hand über den Seehandel hält.

## Die Zwölgötter im Windhag

Auch wenn man sie nur selten beim Namen nennt, sondern sie meist klangvoll umschreibt, haben die Zwölgötter doch ihren festen Platz im Windhag. Im Alten Land am Großen Fluss nimmt **Praios** als Gott der Ordnung und des Rechts den höchsten Stellenwert im Leben vieler Adliger ein. In den Landstrichen im Nordwesten und im Süden des Windhag verehrt der Adel hingegen zuallererst **Rondra**, die göttliche Löwin, und man gibt sich streitbar. Das einfache Volk hingegen fürchtet Rondra zumeist als Gattin Efferds und als gnadenlose Sturmbringerin.

**Efferd** wird als Alter Gott insbesondere an der Küste von allen Ständen verehrt, und wer einmal Zeuge war, wie das tosende Meer der Sieben Winde gegen die Steilküste der Markgrafschaft peitscht, kann den tiefempfundenen Respekt der Windhager vor dem Nebelatmenden sicher verstehen. Doch auch im nördlichen Tiefland und auf den sturmtostenden Gipfeln der Berge ist die Verehrung des Gottes als Herr der Winde weit verbreitet.

Vor allem im rauen Hochland des Gebirges wird **Travias** Gastrecht hochgeachtet, denn der Zusammenhalt der Gemeinschaft ist hier von großer Bedeutung für das Überleben. **Rahja** wird hingegen selbst in den östlichen Weinbaugebieten kaum verehrt, die Bauern beten stattdessen eher zur bodenständigen **Perraine**. Stellenweise verschwimmen dabei jedoch die Grenzen zu ihrer Schwester **Tsa**, der nicht selten auch anstelle von Perraine als Herrin der Fruchtbarkeit gehuldigt wird. So kann man hierzulande durchaus Geweihte beider Kulte den Segen über ein frisch gepflügtes Feld sprechen sehen. Aus der Vermischung alter Naturglauben an Sumu und Satuarua mit den Zwölgötterkulten ergeben sich auch Mischformen. So wird in einigen Gegenden auch die Göttin Tsatuarua als segensbringende Vermischung von Tsa, Sumu und Perraine oder als Verschmelzung von Tsa und Satuarua angebetet.





Die Kulte von Halbgöttern sind äußerst selten vertreten, obwohl es viele Hexen gibt, die neben Satuaria auch **Mada**, die Mondenfrau, als Magiebringerin und Befreierin innig verehren.

Eine Besonderheit des Windhag ist, dass **Kor** hier, abgesehen von einigen horasischen Söldnern und Kämpfern aus anderen Provinzen des Mittelreiches, praktisch keine Anhänger hat. Als Sohn eines Hohen Drachen wird er stattdessen von vielen verachtet, denn kaum ein aufrechter Windhager käme ernsthaft auf den Gedanken, die Brut eines Drachen anzubeten.

### Lokale Heilige & mystische Gestalten

Lokale Verehrung und hohe Anerkennung genießt der ehrwürdige **Flussvater**, besonders entlang des Großen Flusses, in dessen Fluten sein Feenreich verborgen sein soll. Mal wird er als Alveraniar Efferds angesehen, mal als König aller Feen, und wieder andere setzen ihn mit Efferd gleich. Die Fee **Farindel** wird als Herrin des gleichnamigen Waldes vor allem in Albernien verehrt. Hier zögert vor allem der Adel vielerorts nicht, die Gebote der Holden durchzusetzen, und auch Distelritter und Heckenreiter werden beim einfachen Volk als Vollstrecker des Willens der Fee gefürchtet und geachtet zugleich. Kaum jemand aber weiß mit Sicherheit zu sagen, ob sie den Gesetzen der Feen, Geboten des Adels oder ihren eigenen Idealen folgen. Im Windhag zollen viele der Fee Thalasia als **Herrin vom See** Respekt, die einst eine Geliebte des Flussvaters gewesen sein soll. Aber auch unter den Sterblichen gibt es viele Helden und Heilige, deren Namen man noch heute voller Ehrfurcht

### Das Götterbild im Windhag

Auffallend ist die Windhager Eigenart, überderische Wesen nur selten beim Namen zu nennen, sondern sie lieber zu umschreiben. Dahinter mag sich die Angst verbergen, durch die Nennung den Zorn eines Gottes oder eines Feenwesens auf sich zu ziehen. Die Zwölfgötter werden dabei meist auf folgende Weise umschrieben:

- **Praios:** Lichtbringer, Gerechter, Güldener
- **Rondra:** Donnernde, Sturmbringerin, Sturmherrin
- **Efferd:** Alter Gott, Nebelatmender, Regenherr, Windherr
- **Travia:** Herzgute, Treusorgende, Heimwächterin
- **Boron:** Traumweber, Dunkler (Richter), Unwissbarer
- **Hesinde:** Allweise, Sinnende, Wissende
- **Firun:** Waldhirte, der Alte vom Berg, Eisiger
- **Tsa:** Vielfältige, Kindliche, Lebensspenderin
- **Phex:** Flinkzüngiger, Schacherer, Schattengleicher
- **Peraine:** Grundgütige, Lebensspenderin
- **Ingerimm:** Felswahrer, Feuerbringer, Eiserner
- **Rahja:** Liebholde, erwachende Schöne, Tanzende

nennt und die man um Beistand anruft. Die erste albernsche Fürstin **Selma Bragold** wird bis heute als Befreierin von den Orks und Einigerin des Fürstentums verehrt, und auch das Andenken an **Sian von den Feen** wird hochgehalten. Der mythische Urahn des Hauses Fenwasian, manchen Überlieferungen nach ein Feenblütiger, soll einst den Farindelwald gegen Eindringlinge und Holzschlag verteidigt haben. Im Seenland verehrt man **Bantram Feenwasser**, der mit Rondras Beistand drei Oger erschlug und der Göttin zum Dank den Tempel zu Weidenau errichtete. In Havena erinnert bis heute das Magieverbot an die Taten des **Niamad ui Bennain**, der den Zauberespoten Altumarn erschlug und die Stadt von seiner Tyrannei befreite. Dem Stammvater der heutigen Fürstenfamilie werden neben der Einberufung des ersten Baihâr eine ganze Reihe von Heldentaten im Zweiten Orkensturm zugeschrieben, für die er vor allem im Windhag viel Anerkennung findet.

Ein Lokalheiliger jüngerer Zeit, dessen Name inzwischen in ganz Aventurien ein Begriff ist, ist der Schwertkönig **Raidri Conchobair**. Der Held zahlloser Schlachten und letzte Träger des Götterschwerds Siebenstreich herrschte bis zu seinem Tod in der Dritten Dämonenschlacht über Winhall, war aber eher für seine spektakulären Duelle und seine Liebschaften bekannt. Auch sein treuer Waffengefährte und Freund, der verschollene König **Cuanu ui Bennain**, sei hier genannt. Es heißt, er werde dereinst mit Siebenstreich aus den Nebeln zurückkehren, um Albernien aus größter Not zu erretten. Im Windhag verknüpft man ganz ähnliche Hoffnungen mit dem **Schlafenden König**. Der sagemuwobene Herrscher



### Efferdperle und Krakenauge

»Es gefiel dem Launischen in seiner Unergründlichkeit, den Menschen Havenas ein Geschenk zu machen, als er erkannt hatte, dass sie durch die Große Flut geläutert waren. Er offenbarte es in der Grotte seiner getreuen Dienerin, der Drachenschildkröte Lata, und so gelangte die Efferdperle in den Alten Tempel: eine makellos schöne Perle, schimmernd in tiefem Blau, von der Größe eines Apfels. Die Efferdperle verbreitet ein angenehmes, kühles Licht mit grünlichem Schimmer und schenkt allen, die den Geboten und Prinzipien des Alten Gottes folgen, Kraft und Zuversicht. Wir konnten erleben, dass sie sogar die Auswüchse der Herrin der Nachtblauen Tiefen zurückzudrängen vermag, seien es gedankliche Einflüsse oder sogar ihre verderbten Diener selbst. Ewiger Dank sei dem Unergründlichen für dieses Geschenk! Es gebe der Herr der Brandung, dass die ganze Siebenwindküste durch den Schein der Efferdperle geschützt werden kann, gleich dem von ihm aufgeworfenen Wall, der die Schrecken des Güldenlands von uns fernhält.



Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass der kostbare Talisman anscheinend einen finsternen Gegenpart hat: das Krakenauge. Es steht zu befürchten, dass die Herrin der Nachtblauen Tiefen sich hiermit ihr eigenes Artefakt geschaffen hat, um Efferds Macht und Glanz zu trotzen. Der hühnereigroße, unregelmäßig geformte Stein, in dem mal schwarzblaue, mal schmutzig grüne, mal düsterrote Lichtschlieren funkeln, konnte unheiligen Kulte der Havener Unterstadt entrissen werden. Mit ihm riefen sie abscheuliches Tentakelgezücht zur Hilfe, aber es nutzte ihnen nichts. Viele, die des Auges ansichtig wurden, scheinen für den rechten Glauben verloren und folgen nun sinisternen Plänen. Es heißt ferner, dass die weise Matriarchin Larona Seeträumerin durch das Wirken des Krakenauges einen viel zu frühen Tod fand. Doch wo uns das heilige Objekt blieb, um uns anzuleiten und zu stärken, ging den Widersachern das Krakenauge verloren, denn es versank in den tiefen, schlammigen Wassern der Unterstadt. Möge es der Unergründliche zu sich nehmen und es läutern, auf dass wir frei sind vom Wirken der Widersacher!« (🐙 177)

aus dem alten Königreich Windehag soll dereinst erwachen, wenn seinem Land große Gefahr droht.

Doch nicht immer müssen es gekrönte Häupter sein, derer man auf diese Art gedenkt. Ein echter Volksheld ist beispielsweise auch der wackere Holzfäller **Udaman**, der sagenhafte Begründer der Udamansippe, der mit seiner legendären Axt Eisenblatt nicht nur Bäume gefällt haben soll.

#### Bedeutende Heilige der zwölgöttlichen Kirchen

- Die Perainegeweihte **Theria** heilte einst mit einem göttingegebenen Honigtiegel alle Einwohner eines Siechendorfs, das später Honingen heißen sollte. Heute wird sie als Heilige verehrt und der

Honinger Tiegel ist einer der wichtigsten Talismane der Perainekirche.

- Der einfache Landarbeiter **Rhys der Schnitter** wandte sich der Schmiedekunst zu, nachdem seine Heimatstadt Havena von der Großen Flut getroffen worden war. Noch heute ist die alte Werkstatt des Ingerimheiligen in Abilacht Ziel zahlreicher Pilger.
- Die liebliche **Liaiella**, meist dargestellt als Neckerin oder als Meerjungfrau, wird in der Efferdkirche als Schutzheilige der Ertrunkenen angerufen. Auch in der Boronkirche erfährt sie Verehrung, hier sieht man sie allerdings als Borons Geliebte, die in der See verlorene Seelen heil in seine Hallen geleitet.

## Der Glaube im Alltag

»Feen lieben Süßigkeiten, ich habe es verstanden. Aber ich weigere mich, meine soeben erst teuer erstandenen Honigkringel unter diesen Baum zu legen. Soll doch Arbosch seine hergeben, der Vater der Völlerei passt ohnehin kaum mehr in sein Kettenhemd!«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



Die Zwölggötter und ihre Kirchen haben bis heute großen Einfluss an der Siebenwindküste, allen voran **Efferd** und sein alveranisches Gefolge. Efferdgeweihte haben in Albernä und dem Windhag eine Sonderstellung und

werden in fast allen Dingen des Lebens um Rat gebeten. Kein Schiffer fährt aus, ohne seine Gebete an den Launischen zu richten oder die Gischttochter Aema um sichere Heimkehr zu bitten. Auch die **Winde**, allen voran Nuianna, werden geehrt und gefürchtet. Die Nebelbringerin wird oft sogar gänzlich losgelöst vom Kult des Launischen gesehen, als Schicksalsgottheit, die über Wohl und Wehe jedes Einzelnen entscheidet. Um sie zu besänftigen, entzünden die Bootsfahrer des Seelands und der Muhrsäpe stets Laternen am Bug und stoßen Rufe oder Hornsignale aus, um Nuianna davon abzuhalten, sie sang- und klanglos in die Nebelwelt zu reißen. Einhergehend mit dieser Verehrung ist meist



ein tiefer, furchtsamer Feen- und Geisterglaube, der oft nur noch wenig mit der gängigen Auslegung des Zwölfgötterkults gemein hat.

Opfergaben an den Launischen sind gang und gäbe, als Dank für einen guten Fang ebenso wie bei Schiffstauen, aber auch bei Geburten, Hochzeiten und anderen größeren Anlässen. Als Gaben landen häufig besonders prächtige Teile des Fangs, vom Meeresgrund geborgene Kostbarkeiten, besonders geformte Muscheln, kostbare Gwen-Petryl-Steine oder klingende Münzen in den Opferschalen der Tempel und Weihstätten. Auch an vielen verborgenen Küstenschreinen oder Kultstätten entlang der Flüsse, auf Felssimsen, Anlegestegen oder Inseln kann man Efferd opfern.

Am Großen Fluss liegen ähnliche, oft mit blauen Wellenmustern verzierte Altäre, an denen dem **Flussvater** Opfer dargebracht werden. Auch wenn sich hier so manches

Kleinod findet, sollte man sich davor hüten, einen solchen Altar zu plündern. Nicht nur der Zorn des Flussvaters ist solchen Dieben gewiss. Sie müssen auch damit rechnen, von aufgebrachten Uferbewohnern im Fluss ertränkt zu werden. Ganz ähnlich verhält es sich in den Wäldern des Nordens, wo vor allem die **Feen**, allen voran Farindel, ihre Schreine haben. Feenaltäre finden sich meist in der freien Natur, an Waldpfaden, Dryadenbäumen oder bei uralten Steinformationen, hinter denen man ein Tor in die Anderswelt vermutet. Oft erkennt man solche Orte auch an angebrachten bunten Flatterbändern, Perlen- und Klangspielen, die Feen entweder anlocken oder fernhalten sollen. Besonders in Albernia unterhalten auch manche Häuser kleine Feenschreine, sei es unter einem alten Baum, neben dem Hoftor oder sogar in der guten Stube. Als Opfergaben dienen meist Trankopfer, Feldfrüchte, einige Münzen oder Süßigkeiten, von denen man sagt, dass sie vielen Feen besonders lieb sind.

## Die Widersacher

»Ich kann einfach keine Tentakel mehr sehen! Das nächste Mal musst du gefälligst vorsichtiger sein, Carolan. In der Unterstadt von Havena wimmelt es nun mal von diesen verfluchten Charyptoroth-Anhängern.«  
—Rovena aus dem Überwals, bornländische Katzenhexe



Auch wenn die Zwölfgötter an der Siebenwindküste weithin verehrt werden, haben sich neben den Feenkulten noch viele religiöse Ansichten aus alter Zeit erhalten. Der Sternenfall (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 104) hat zudem dazu geführt, dass einige Gewissheiten ins Wanken geraten sind, und manche Bewohner sind ins Grübeln oder gar Zweifeln geraten, besinnen sich auf Althergebrachtes oder wenden sich gar der Verheißung neuer Kulte zu.

Unheilige Kulte der **Charyptoroth**, auch als Göttin der nachtblauen Tiefen verklärt, sind in der Vergangenheit immer wieder aufgekommen, besonders in Küstenregionen. Bisher konnten die Anhänger der erzdämonischen Gegenspielerin Efferds aber meist enttarnt und ihre Gemeinschaft zerschlagen werden. Zuletzt geschah dies im Jahre 1035 BF in der Unterstadt von Havena, als die Brautschau des heutigen Fürsten Finnian von Kultisten gestört wurde. Seither gilt das wichtigste Artefakt der Charyptoroth an der Westküste, das Krakenauge, als verschollen. Der Einfluss der Erzdämonin mag durch diese Heldentat zwar geschwächt worden sein, aber noch ist sie nicht zur Gänze besiegt. (☛ 178)  
Ein weiterer Gegenspieler, der offenbar versucht, Efferd die Herrschaft über die See streitig zu machen, ist **Numinoru**. Kult und Beinamen des ursprünglich wohl in Uthuria verehrten Gottes ähneln denen des





Launischen, und seine Verehrung kann daher auch leicht mit archaisch anmutender Efferdverehrung verwechselt werden. (♥ 177)

Auch wenn die Feen vielerorts als strenge, aber zumeist wohlmeinende Wesen verstanden werden, gibt es auch hier einige Vertreter, deren Wünsche und Begehrlichkeiten die Ideale der Zwölfgötter verblassen lassen. Nicht immer sind die Herrscher der Anderswelt den Sterblichen wohlgesonnen. Beim **Roten Wyrn**, auch Kardragh genannt, scheint es sich sogar um ein Wesen zu handeln, das den Menschen um den Farindelwald absichtlich schadet. Er konnte inzwischen eine wachsende Anhängerschar für sich gewinnen, die sich für seine Anliegen stark macht. Ob diese jedoch darauf abzielen, die Bewohner des Waldes zu unterjochen oder zu vertreiben, oder ob es sich um Auswüchse eines alten Zwists mit der Holden Farindel handelt, ist bisher nicht bekannt.

Die **Nachtschwarze Fee** nennt man eine Wesenheit, die jüngst ebenfalls an Macht gewonnen haben soll. Zahlreiche schaurige Geschichten kursieren vor allem rund um die Sümpfe und Moore des Seenlands um diese Gestalt, der angeblich Irrlichter als Späher dienen. Nicht wenige Menschen folgen ihr allein aus Furcht und bringen jedes geforderte Opfer dar, um nicht selbst eines Tages im Morast zu ersaufen oder durch die dunklen Tiefen in ihre düstere Feenwelt gezogen zu werden. Manch Gelehrter vermutet hinter ihrem Wirken auch die Erzdämonin **Thargunitoth**, deren Moorleichen, Irrlichter, Gruftnebel und Seeteufel die Lebenden zu verderben suchen. In einer Region, in der Boron kaum Verehrung findet, hat seine Gegenspielerin leider nur allzu oft leichtes Spiel, denn auf vielen Grabstätten an der Siebendwindküste liegt kein schützender Segen.



In Albertainia weitgehend unbeachtet, fürchten die Menschen des Windhag **Pr'Drak**. Überlieferungen der Zwerge zufolge beraubte der goldene Drache **Pyrdacor** ihre Heimat einst all ihrer Schätze. Wahrscheinlich rührt daher auch die Abneigung gegen die Verehrung anderer Drachen, allen voran **Umbracor** den Zerstörer. Die Westwinddrachen sollen ihm Auge und Ohr in der Region sein, und Legenden kündigen von seiner künftigen Rückkehr und der Zerstörung des Windhag. (♥ 180)

Der orkische Totengott **Tairach** scheint in der Vergangenheit viele Geheimnisse in Albertainia verborgen zu haben, denn bis heute soll einer seiner Priester danach suchen, der nur als „Rote Krähe“ bekannt ist. Anscheinend führt dies jedoch auch zu Konflikten mit den Orks der Windhagberge, die Tairach nicht ehren. Sie haben von Brazoragh ein gänzlich anderes Bild als im Orkland üblich und lehnen die Stiergestalt des orkischen Herrschergottes rigoros ab. Stattdessen beten sie zu **Brass'aragh**, dem göttlichen Widder mit der Sonnenscheibe, und kämpfen in seinem Namen gegen die Menschen der Berge und Täler. Bis heute suchen sie nach der Halle des Widders, einem alten Heiligtum, das ihnen versprochen ist. (♥ 180)

## Kirchen & Kulte

*»Lasst ab von den unwürdigen Kämpfen, die weder euren Ruhm mehren, noch den der unbesieigten Göttin Donnergleich. Haltet ein, im Namen der Sturmherrin! Dem Schutz der Schwachen seid ihr verschworen, also helft denen, die sich nicht selbst helfen können. Sammelt euch, und dann auf gen Osten, auf gen Tobrien! Haffax muss bezwungen werden. Rondra will es!«*

—Rudraighe Gaothan ni Direach, Sennmeisterin des Westens, 1039 BF

Der große Einfluss **Efferds** und seiner Kirche, der Bruderschaft von Wind und Wogen, auf die Bewohner der Siebendwindküste ist unübersehbar. Fast ihr ganzes Leben wird durch die Gaben des launischen Gottes und seinen Zorn geprägt. Auch im Landesinnern bitten Fischer, reiche Handelsherrinnen und Adlige seine Geweihten um Rat und opfern an Schreinen und Tempelaltären, denn Efferd ist nicht nur der Herr von Gischt und Brandung, sondern auch von Regen und Wind. Auch der Einfluss des Laienordens der **Efferdbrüder** ist hierzulande sehr groß. Der Zusammenschluss efferdgläubiger See- und

Flussfahrer, setzt sich für die Belange der aventurischen Matrosen ein. Die Efferdbrüder führen Schiffsregister, unterhalten Leuchttürme, handeln die Heuer aus, überprüfen Seekarten und unterstützen mittellose Seeleute und die Hinterbliebenen jener, die auf See geblieben sind. Auch in Handelsangelegenheiten wird häufig zu Efferd gebetet, denn die meisten Waren werden irgendwann einmal zur See oder auf dem Fluss transportiert. Oft tritt **Phex** daher hinter den Launischen zurück, wenn es nicht gerade darum geht, Verhandlungen beratend beizustehen oder Verträge und Partnerschaften zu segnen. Die Gemeinschaft der Sterne unterhält zwar nur drei offizielle Tempel in der Region, es gibt jedoch viele Geweihte, die den Glauben an **Phex** im Schatten hochhalten, und besonders bei den Schmugglern wird ihr Wort geachtet. Auf dem Land ist der Einfluss der Kirchen von **Travia** und **Peraine** groß, denn beide Göttinnen sind dafür bekannt, den Menschen besonders zugewandt zu sein. Ihre Geweihten versuchen alles Menschenmögliche, um den einfachen Leuten im alltäglichen Leben unter die Arme zu greifen. Dabei sehen sie sich allerdings durch



### Wichtige Geweihte

■ **Connar von Quintian-Quandt** (\*969 BF, 1,95 Schritt, graues Haupt- und Barthaar, blaue Augen, launenhafter und aufbrausender Geweihter, meisterlicher Navigator) ist ein ehemaliger Seeoffizier, dem Efferds Gnade das Leben rettete. Heute residiert er als Meister der Brandung in Harben und ist ein vehementer Streiter für die Sache der einfachen Seeleute. Er ist sich nicht zu schade, auf jedem Boot mit anzupacken, sobald ihn die Lust darauf überkommt.

■ **Praiadane von Hohenfels** (\*980 BF, 1,68 Schritt, grauer, akkurater Pagenschnitt, grüne Augen, ruhige und behutsame Traditionalistin) ist zwar darauf bedacht, den weltlichen Einfluss der Praioskirche auszubauen, hört dabei aber den Adligen sehr genau zu. Die Wahrerin der Ordnung Greifenlande sitzt in Havena und gilt als ausgesprochen kluge Taktikerin sowie als exzellente Rechtskundige.

■ **Rudraighe Gaothan ni Direach von Weidenau** (\*990 BF, 1,79 Schritt, rotbrauner Zopf mit grauen Strähnen,

grüne Augen, traditionalistische Geweihte, exzellente Schwertkämpferin, die Zauberei vehement ablehnt) ist eine kühne Veteranin der 3. Dämonenschlacht, besitzt aber einen unerschütterlichen Optimismus. Das Wort der Rondrageweihten hat großen Einfluss beim Fürstenhaus und im Adel, obwohl viele Alteingesessene ihr die Neutralität im Krieg gegen die Nordmarken bis heute nachtragen. Amtssitz der Bundesmeisterin der Senne des Westens ist Havena.

■ **Graustein** (\*975 BF, 1,78 Schritt, schütteres, graues Haar, kieselgraue Augen, stimmungswaltig) steht dem Alten Tempel in Havena als Bewahrer von Wind und Wogen vor. Er sieht den Kampf gegen Efferds Widersacher als wichtigste Aufgabe seiner Kirche an und pflegt regen Kontakt mit der heiligen Drachenschildkröte Lata. Sie lebt in einer Kaverne unter dem Tempel und schützt die Stadt vor den Kreaturen der Unterstadt. Einzig Graustein entscheidet darüber, wer zu Lata vorgehen wird.

alten Aberglauben, aufkommende Feenkulte und merkwürdige Kultbräuche herausgefordert.

Nicht wenige Adlige aus Albernia und dem Windhag haben sich **Rondra** verschworen, und so verwundert es nicht, dass auch ihre Kirche besonderen Einfluss genießt. Ayla von Schattengrund, das vormalige Oberhaupt der Kirche, stammte aus dem Windhag, und eine der ältesten Kultstätten Rondras im Westen, der Tempel der alten Eiche zu Weidenau, erhebt sich in Albernia. Der hoch angesehene Rondra-Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer, auch **Bluter-Ordne** genannt, hat seine Wurzeln ebenfalls im Windhag, in der Baronie Salzsteige.

Die erst rund 30 Jahre alte Gemeinschaft, die den Idealen der Theaterritter nacheifert, hat sich jedoch nur

langsam von den Verlusten des Kampfes gegen den Dämonenmeister und die Schattenlande erholt.

Eine Besonderheit des Windhag ist die ungewöhnlich große Zahl wandernder Geweihter. Geweihte fast aller Kulte bereisen die Provinz, da in der armen Region viele Dörfer keinen festen Tempel unterhalten können. Mit der Zeit ist die **Wanderpriesterschaft im Windhag** zu einer Tradition geworden, weshalb sich manchmal auch Geweihte der Rondra oder des Praios auf Reisen begeben. Diese ziehen aber meist von Adelshof zu Adelshof, während die Geweihten der anderen Zwölfgöttlichen Geschwister häufig in den Häusern des gemeinen Volkes einkehren. Die meisten Windhager Gasthäuser haben eine kleine Geweihtenstube, die speziell für reisende Diener der Zwölf vorgesehen ist.

## Feenkulte

»Die junge Göttin träumte, wie es ihre Art ist. Sie träumte von schönen Dingen, von bunten Dingen, von Dingen voller Schaffenskraft. Sie erträumte Welten jenseits der Welt und Zeiten jenseits der Zeit. Sie träumte die Wirklichkeit neben der Wirklichkeit herbei. Wie stets, ließ sie die Träume in ihrem Tun gewähren und legte ihnen keine Fesseln an. Alle ihre Schöpfungen sollten Freude und Liebe spüren, die die Allgebährende in großem Übermaß in sich trägt, und die sie so gerne teilt.«

—aus dem heiligen Buch der Tsakirche, Blick in den Regenbogen



An der Siebenwindküste erstarken derzeit Kulte um unterschiedliche Feenwesen, obwohl diese schon seit Jahrhunderten praktiziert werden. Mal offener, mal im Verborgenen werden alte Rituale gepflegt, mit denen die Feen verehrt oder zumindest besänftigt werden sollen.

Diese Kulte haben durchaus unterschiedliche Gesichter und kennen, je nach Fee, völlig andere Formen der Verehrung.

In den Dörfern auf dem Land sind es häufig Hexen oder Druiden, die als Zauberkundige zu Boten der Feen werden. Denn das einfache Volk unterscheidet nicht, ob eine Fee einen Wunsch wahr werden lässt, oder ob ein Eremit aus dem Wald und



die Heilerin mit der Wildkatze Dinge vollbringen, die sonst niemandem gelingen. Ähnliches gilt für die Zauberbarden, deren Musik in der Lage sein soll, selbst erzürnte Feen zu besänftigen, oder für die Madakinder, d. h. solche Menschen, denen es auf unerklärliche Weise gelingt, großem Unglück zu entgehen, oder die unglaubliche Handwerkstücke herzustellen vermögen. Auch wenn Rothaarige in der Regel als von den Feen gesegnet gelten, ist man ihnen gegenüber vorsichtig, denn in den Augen des einfachen Volkes könnte es auch sein, dass sie zu lange in der Anderswelt gelebt haben, um sich noch für die Belange der Menschen einsetzen zu können.

Eine andere Form des Feenkults kennen die alten Familien des Abagund und des Winhaller Landes. Vielen Familien, so etwa den Fenwasian und Crumold, wird nachgesagt, dass sie vor Urzeiten Pakte mit den Feen geschlossen haben, die ihnen bis heute ihre Macht sichern. Daher gelten gerade die Ritter der Schwarzen Distel, die im Namen der Fenwasian ausziehen, beim einfachen Volk als Diener der Feen, die schnell und manchmal auch gnadenlos solche Gebote und Gesetze ihres Herrn vollstrecken, die ihren Ursprung bei den Feen des Farindelwaldes zu haben scheinen.

Zu guter Letzt sei erwähnt, dass in solchen Gebieten, in denen häufig Feen das Diesseits betreten, auch Geweihte der Tsa eine wichtige Rolle spielen. Sie unterhalten zwar keine Tempel, ziehen aber von Ort zu Ort, um den Feen nahe zu sein, die – wie auch die Kobolde – in der zwölfgöttlichen Überlieferung als Kinder Tsas gelten.

## Bekannte Feenwesen

**Farindel:** Die Herrin des Farindelwaldes und der angrenzenden Haine wird weithin verehrt und gefürchtet. Sie gilt als eigensinnig und auf sich selbst bedacht, wird aber auch als Menschenfreundin angesehen. Ihr und ihrem Gefolge werden überall in Bredenhag und dem Winhaller Land kleine Gaben geopfert, damit die Anwohner die Wälder betreten und nutzen dürfen.

**Der Flussvater:** Der Herrscher über den Großen Fluss und seine Zuflüsse wird oft als bärtiger Mann mit Dreizack dargestellt. Er gilt neben Farindel als eines der mächtigsten Feenwesen und wird häufig als Alveranier Efferds angesehen. Opfer an vielen Altären sollen ihn besänftigen und eine sichere Reise ermöglichen, und sowohl Schiffer als auch die Anwohner der Flüsse und Seen bringen ihm Gaben dar.

**Der Rote Wurm:** Kardragh tritt häufig als gefiederte Schlange mit Flügeln auf. Er wird als Verderber gefürchtet und soll mit Farindel im Streit um die Vorherrschaft über die Wälder Bredenhags liegen. Seine Waldmaiden gelten als gnadenlose Wesen, die den Menschen schaden wollen.

**Gunderiel:** Die Holde ist Namenspatin und Gebieterin des Gundelwalds und gilt als Freundin Farindels. Unterstützt vom Haus Crumold, das seit Generationen in ihren Diensten steht, schützt sie mit ihren Waldschraten das Krummholz, ein uraltes Feentor, das tief in ihrem dunklen Forst verborgen liegt. (🐉 176)



**Myriel:** Myriel sagt man nach, mit der Göttin Rondra im Bunde zu stehen. Die Holde wird vor allem an den Säumen des Farindel und im Winhaller Land als Valkyrja verehrt, die einen Kämpfer in der Schlacht zu schützen vermag.

**Nachtschwarze:** Die Fee, deren Name nicht überliefert ist, haust in der Muhrsape und wird nur von Halsabschneidern angerufen. Sie gilt als grausam und durchtrieben und verspricht Macht über das Wasser sowie großen Reichtum.

**Oloborosso:** Das Gefolge des löwenköpfigen Feenmanes mischt sich gerne in Konflikte der Menschen ein und schürt ihre Streitlust. In den Honinger Landen und in Bredenhag werden oftmals Trankopfer für ihn dargebracht, damit sein Gefolge nicht in einer Schlacht erscheint.

**Thalaria:** Die Herrin vom See gilt vielen als Geliebte des Flussvaters und wird angerufen, weil sie über die Gabe der Prophezeiung verfügen soll. Im nördlichen Windhag interpretiert man sie als Efferdkind, obwohl die Kirche das gar nicht gerne sieht.

**Thawalyr:** Der Herr des Weilwassers ist ein mächtiges Feenwesen, ein wenig düster und häufig grüblerisch. Er wird mit einem Moosbart dargestellt und trägt häufig fischartige Züge. An der Windhager Steilküste opfert man ihm an verwitterten Statuen und hofft mit seinem Segen auf guten Fang.



# ZAUBEREI & HEXENWERK



»Albernia ist ein Land, das ganz und gar von Zauberwirken durchdrungen ist. Zwar gibt es hier keine Gildenhäuser der Magier, wie das Horasreich oder die Tulamidenlande sie kennen, aber nur, weil nicht wissenschaftlich geforscht wird, heißt das noch lange nicht, dass dem Land kein Zauber innewohnt. Die Übergänge zur Anderswelt sind hierzulande besonders durchlässig, und bis heute vermag niemand zu sagen, warum dies so ist. Magie zeigt sich dem Aufmerksamen im Nebel, und Zauberei wird von Kundigen auch ohne Brimborium und ohne Siegel gewirkt. Glaube mir, es gibt gute Gründe, warum der Herbst und die Stunden der Dämmerung sowie die Tag- und Nachtgleichen und die Sonnenwenden hier als besonders unheimliche Zeiten gelten. Denn dann wird der Schleier, der unser Hier und Jetzt von der Nebelwelt trennt, immer durchsichtiger, sodass die Zauberei der Feen Einzug in unsere Welt erhält. Das kann der betörende Gesang einer Sylphe sein, oder sie mag sich im Erblühen eines Dryadenbaumes zeigen. Die Aufnahmezeremonien der Distelritter finden dann statt, die Tänze der Hexen im Schein der betörenden Mada ebenso wie die Rituale der Druiden, die ihre gefallene Erdmutter Sumu bedauern. Viele handwerkliche Meisterstücke werden in diesen Augenblicken geschaffen, und auch so manches unsterbliche Lied, das die Zuhörer zu Tränen rührt oder ihren Tanz beflügelt, wurde in den Tagen und Stunden jener Zeit verfasst.

Der Zauberei an der Siebenwindküste haftet immer ein Geheimnis an, das Locken der Anderswelt, das Versprechen von Einzigartigkeit, Freiheit und Macht. Vielleicht liegt es daran, dass in diesen Momenten die Einflüsse der Anderswelt besonders groß sind, dass die Inspiration uns leichter überkommt. Wahrscheinlich ist es aber so, dass die Wildheit, das Ungezügelte, der Drang zu schaffen uns im Blute liegt. Warum sollten wir uns also in strikte Formen pressen lassen und nach Regularien handeln, die uns und unser Land nicht angemessen erfassen können? Wenn du die Blütenfeen auf einem Wildblumenfeld im Mondschein hast tanzen sehen und die Forellenbiestinger im Morgennebel ihre Sprünge ausführen, dann weißt du, dass allen Dingen hier ein Hauch von Zauberei innewohnt. Und jeder, der von den Feen berührt wurde, kann ihre Schönheit in die Welt tragen.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, 1040 BF

## Zauberei & Alltag

Die Magie fließt stark in großen Teilen der Siebenwindküste, was sich an den zahlreichen Übergängen in die Anderswelt zeigt, die sich hier finden. In vielen Regionen leben die Menschen in unmittelbarer Nähe zu feischen Wesen, die ihr eigenes Recht kennen und von den Menschen fordern, diese Gebote ebenfalls zu respektieren. Uralte Adelsfamilien sind Pakte mit Feenwesen eingegangen, um die eigene Herrschaft zu stärken, und in



den Wäldern, Mooren und auch in den Bergen leben viele magiebegabte Wesen.

Bei Versuchen, zwischen Menschen und **Feen** zu vermitteln, kommt es aber nicht selten zu Problemen, die aus den gänzlich unterschiedlichen Weltbildern der Beteiligten resultieren. Viele Sterbliche können kaum begreifen, warum die Feen bestimmte Gesetze beachtet wissen wollen. Die Holden sind in ihrer eigenen Welt jedoch an Macht beinahe Göttern gleich und verstehen daher nicht, warum man sich außerhalb der Anderswelt ihrem Willen oft nur widerwillig oder nach Gegenrede beugt. Nicht immer gelingt es daher, Konflikte friedlich und ohne Groll aufzulösen, und ein solcher Erfolg ist meist mit großen Anstrengungen verbunden.

Nicht wenigen Menschen an der Siebenwindküste wohnt ein magischer Funke inne, der jedoch mangels Ausbildung nicht zur vollen Entfaltung gelangt. Einige wenige haben als **Feenblütige** sogar einen Ahnen aus der Anderswelt in ihrer Blutlinie und können bereits ohne Ausbildung auf intuitive Art Magie wirken, die der feeischen Art, Zauber zu wirken, nicht unähnlich ist. Sie können es dank ihrer Gabe durchaus zu Ansehen innerhalb ihrer Gemeinschaften bringen, sofern sie nicht gefürchtet und vertrieben werden, sodass ihnen nur ein Leben als Vagabund bleibt. Manche von ihnen verbergen ihre Gabe aus Furcht, bleiben ein Leben lang **Intuitive Zauberer**, die oft nur wenige Zauber beherrschen, oder nutzen ihre Kraft als **Meistertalentierte**, um ihre Fähigkeiten magisch zu verstärken. • ○ .....

Andere streben eine Ausbildung ihres magischen Talents an, was jedoch besonders im Bereich der Gildenmagie nicht einfach ist, wollen sie nicht ihre Heimat verlassen. Seit im Krieg der Magier der finstere Tyrann Altumarn die Herrschaft über Havena an sich gerissen hatte sind **Gildenmagier** an der Siebenwindküste nämlich nicht gut gelitten. Viele Magier wurden in der Folge vertrieben, und man begegnet ihrem wissenschaftlichen Forschungsdrang bis heute mit großer Skepsis und bisweilen sogar mit Furcht. Seit den Tagen der Großen Flut gibt es keine Magierakademien mehr in Albernaria oder dem Windhag. Die wissenschaftliche Herangehensweise an die Zauberei wurde fortan dank der Untaten einiger weniger verdammt. Verantwortlich hierfür ist vor allem das Wirken der Flussleute, die unter Niamad ui Bennain, an die Macht gelangten, der in den Magierkriegen den Tyrannen Altumarn erschlug. Unter ihnen herrschte eine große Abneigung gegen jegliche Form von akademisch reglementierter Zauberei, die damals so großes Leid über die Menschen gebracht hatte. Ist ein Adelsspross bekanntermaßen magiebegabt, scheidet er seither in der Regel aus der Erbfolge aus. Wenn sich die magische Veranlagung eines Kindes zeigt, hoffen Eltern nicht selten darauf, dass Madas Fluch vorübergeht oder es sich nur um ein Feengeschenk handelt.



»Von wissenschaftlicher Magie versteht man hier wenig, dafür umso mehr von intuitiver Heckenzauberei, wie ich sie nennen will. Wenig forschen sie, diese Kinder des Leichtsinns, oder schreiben es gar nieder. Mich wundert das wenig, die ewige Nässe und der Nebel schlagen mir langsam aufs Gemüt. Da würde ich auf Dauer auch verzweifeln.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Zaubertraditionen mit starkem Bezug zur Natur oder zu den Feen hingegen werden deutlich eher akzeptiert, auch wenn vielen Menschen Magie im Allgemeinen wenig behagt. **Hexen** und **Druiden** schenkt man daher weit eher Vertrauen in Albernaria und dem Windhag, aber dennoch bemühen sich viele von ihnen, ihre Gabe geheim zu halten. Einige von ihnen unterhalten gute Beziehungen zu den Feenwesen der Region und werden daher als Mittler um Rat gefragt, da sie tiefere Einsichten in magische Phänomene haben.

Für beide Traditionen ist es nicht immer einfach, sich klar zu positionieren. Während die Fürsorge einiger Hexen und Druiden den Menschen und ihrem Schutz vor den Gefahren der Anderswelt gilt, scheren sich andere nur wenig um menschliche Nöte und Sorgen. Sie stellen sich stattdessen auf die Seite der Feen und vertreten deren Belange auch gegenüber den Sterblichen.

In Albernaria verbreitet ist die Tradition der **Zauberbarden**, die ihre Zuhörer mit magischen Melodien und Liedern zu begeistern wissen. Ihr subtiles magisches Wirken wird offenbar weit weniger als Bedrohung verstanden, und so sind sie meist weithin für ihre Kunst geachtet und werden gern an Adelshö-

fe oder zu Feiern und Festen geladen.

In der Unterstadt Havenas mit ihren eigentümlichen Kulturen und an einigen abgelegenen Küstenstrichen und Tümpeln gibt es auch Zauberer gänzlich anderer Färbung. **Charyptoroth-Paktierer** haben ihre Seele der Gegenspielerin Efferds versprochen, die ihren Anhängern magische Kräfte bescheren kann. Diese auch Wasserwürger und Windzwinger genannten Zauberwirker können mittels der ihnen verliehenen Fähigkeiten dem Wasser ihren Willen aufzwingen, Winde herbeirufen, um Schiffe aufzuhalten, und sogar die Kreaturen der Unterstadt, meist schleimige Tentakelwesen, herbeirufen und befehligen.

Doch die Menschen sind nicht die einzigen, aus deren Kreisen Zauberwirker in der Region hervorgehen, auch wenn mangels magischer Forschung darüber oft nur wenig bekannt ist. Die **Zauberfrauen der Goblins** im Windhag hüten ihre eigenen Geheimnisse und Rituale, und die **Hexenmeister der Orks** pflegen Blut- und Geisterkulte, um ihre Macht zu erhalten. Noch weniger weiß man über die Zauberkräfte der **Grolme** und **Necker**, die in der Region heimisch sind, auch wenn als gesichert gilt, dass beide Spezies zaubermächtig sind.

• Mehr über diese beiden Traditionen erfährst du im Band **Aventurische Magie I** oder im Regelwiki [www.ulisses-regelwiki.de](http://www.ulisses-regelwiki.de)



# Magische Traditionen

»Selten habe ich so viele junge Menschen gesehen, die niemand in der Anwendung ihrer Gabe schult. An die Hand müsste man sie nehmen und in ihnen die Leidenschaft wecken, ihre Magie zu formen. Was meinst du, Alwinja, eine geeignete Schülerin zu finden ist hier doch sicher ein Kinderspiel, oder? Aber dafür sind wir wohl einfach zu viel unterwegs ...«  
—Rovena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



## Druiden

Druiden sind recht selten in Albernia, umso verbreiteter aber im Windhag. Hier suchen sie, die Geheimnisse der Elemente Luft und Wasser zu entschlüsseln, um Sumus Leib zu heilen. Einige von ihnen leben auf entlegenen Gipfeln der Windhagberge und verstehen es, den Winden zu gebieten und aus ihrem Brüllen die Zukunft zu deuten. Sie werden auch manchmal aufgesucht, um zwischen Menschen und den Feenwesen der Berge zu vermitteln. In Albernia leben Druiden meist abgelegen in den Wäldern, aber einige von ihnen, die Mehrer der Macht, zieht es auch in die Städte. Heimlich studieren sie dort die Menschen, um mittels Magie Macht über sie zu erlangen. Trotz des Magieverbots hatte das Fürstenhaus unter Cuanu ui Bennain sogar, von der Öffentlichkeit weitgehend unbemerkt, einen Druiden in Diensten – niemanden geringeren als Archon Megalon (**Aventurischer Almanach** Seite 209).

## Hexen

Hexen sind keine Seltenheit an der Siebenwindküste, allerdings treten viele von ihnen nicht offen in Erscheinung, weil sie Ablehnung oder Schlimmeres durch die Bevölkerung fürchten. In Regionen mit hohem Feenanteil genießen einige Töchter Saturias jedoch hohes Ansehen und werden häufig als Mittlerinnen zur Anderswelt um Hilfe gebeten. Sowohl in Albernia als auch im Windhag sind Hexen aus verschiedenen Schwesternschaften anzutreffen, besonders häufig sind Schöne der Nacht und Töchter der Erde. Die Seherinnen von Heute und Morgen werden mancherorts

gefürchtet, vor allem in Albernia, da die Menschen ihre Krähen- und Rabenvertrauten oft mit dem abergläubisch gemiedenen Totengott Boron in Verbindung bringen.

Während einige Hexen gut getarnt in kleinen Dörfern oder Städten leben, ziehen die meisten einsame Orte vor, um ihre Kunst zu praktizieren. Verlässt eine von ihnen ihre Hütte auf einer entlegenen Insel im Seenland, in den Moor- oder Heidelandschaften oder in den tiefen Wäldern, dann bringt sie den Menschen der Dörfer nicht selten Kunde von Feenwesen oder anderen Schrecken, gegen die es sich zu wappnen gilt.

## Magier

Die Magierkriege zwischen 590 und 595 BF und ihre Nachwehen brachten das Ende der akademischen Gildenmagie an der Siebenwindküste mit sich. Das Metamagische Seminar zu Honingen wurde verlassen, weil sich die Zauberer den Magiertyrannen von Havena widersetzen. Die Thaumaturgische Akademie zu Havena, eine Schule für Artefaktmagie, wurde 599 BF versiegelt, nachdem Nia-

mad ui Bennain den Magierdespoten Altumarn erschlagen hatte, und ging mit der Großen Flut unter. Seitdem gilt in Havena ein allgemeines Magieverbot, das erst in jüngster Zeit für Heil- und Antimagie ein wenig gelockert wurde. Zwar gibt es noch einzelne Gildenmagier an der Siebenwindküste, und nicht überall haben sie einen schlechten Ruf, aber das generelle Misstrauen ihnen gegenüber ist groß. Allein Drakhard der Zauberschmied, der zu Zeiten Bosparans viele Geister und Dämonen bannte, wird im Windhag noch immer geehrt. (♥ 184)

Vor Kurzem erst haben sich einige private Lehrmeister in Honingen unter Führung von ♠ Ephraim Ilmenblick (Seite 186) zu einem Magierkolleg zusammengefunden, die versuchen, Zugriff auf die Reste der alten Bibliothek des Metamagischen Seminars zu erlangen. Obrigkeit, Geweihtenschaft und Graue Gilde sind sich bislang gänzlich uneins, wie mit den Zauberern und ihrem Anliegen zu verfahren ist.

## Zauberbarden

Eine lange Tradition an der Siebenwindküste haben auch die Zauberbarden, im Alberned Ceoladir genannt. Mit ihren magisch verstärkten Liedern unterhalten sie nicht nur Volk und Adelshöfe, sie erhalten auch zahlreiche Helden-sagen, Legenden und geschichtliche





Ereignisse darin lebendig. Sie werden stets von einem Lehrmeister in der Kunst der Zaubermelodien unterwiesen, der sich oft auf die Tradition eines berühmten Meisterbarden beruft. Danach gehen viele von ihnen auf Wanderschaft, um neue Inspiration für ihr Schaffen zu finden, sei es in zauberhaften Feenwäldern, inmitten von Intrigen des Adels oder in gemütlicher Runde in einer Taverne. An manchen Orten begegnet man ihnen mit Argwohn, und nicht wenigen Ceoladir sagt man nach, mit den Feen im Bunde zu stehen. Viele von ihnen sind jedoch auch hoch geachtet, und so begleiten sie mit ihren Darbietungen Feierlichkeiten an der ganzen Siebenwindküste, ja selbst auf Trauerfeiern oder Kriegszügen sollen ihre Lieder Trost gespendet und Mut in die Herzen der Zuhörer gebracht haben.

## Feenblütige

»Es dauerte eine Weile, bis ich begriff, dass sie hierzulande mit ›Ahnenblütigen‹ keineswegs den uralten Adel meinen, dessen Abkunft sich bis in die Siedlerzeit zurückverfolgen lässt. Meist scheint diese Bezeichnung für Menschen reserviert, die angeblich ein Wesen aus der Anderswelt in ihrer Ahnenreihe haben – eine Quellnymph, Biestinger oder gar eine Holde. Zuerst habe ich solche Behauptungen für phantasievolle Ausschmückungen der eigenen Vita gehalten. Sie ähneln jedoch sehr Geschichten aus den Tulamidenlanden, die von Dschinnengeborenen erzählen. Diese sollen ihre Abkunft von Elementarwesen herleiten, und so wohnt ihnen häufig auch die elementare Magie ihres Ahnen inne. Dass man hierzulande mit den Ahnen- oder Feenblütigen ein ganz ähnliches Phänomen kennt, stimmt mich nachdenklich und erfüllt mich mit göttinnengefälliger Neugierde. Vielleicht haben diese Erzählungen tatsächlich einen wahren Kern, den es zu erkunden lohnt!«  
—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Dragoniterin, 1039 BF

Besonders in Albernien, hin und wieder aber auch im Windhag, kommt es vor, dass jemand behauptet, ein Feenwesen unter seinen Ahnen zu haben. Irgendwo in der Linie ihrer Vorfahren lässt sich dann womöglich ein Wesen aus der Anderswelt finden, wie Biestinger, Dryaden, Nymphen, oder womöglich sogar Holde, wie die mächtigsten der Feen oft genannt werden. Was vielen auf den ersten Blick absurd erscheinen mag und leicht als Angeberei interpretiert werden kann, scheint jedoch zumindest in einigen seltenen Fällen wahr zu sein. Nicht wenige dieser Feenblütigen verfügen tatsächlich über magische Kräfte, die sich auch ohne eine der üblichen Ausbildungen

manifestieren können. Auch einige ausgebildete Zauberwirker leiten ihre Herkunft von den Feen ab, bekannt ist es vor allem von einigen albernischen Zauberbarden, die nicht selten offen damit für ihre Darbietungen werben. Oft handelt es sich dabei aber nur um phantasievolle Prahlerei, denn nur selten einmal ist wirklich die Macht des Ahnenblutes für die Wirkung ihrer Zauberlieder mitverantwortlich.

In manchen Regionen glaubt man auch nicht an eine wirkliche Abkunft von den Wesen der Anderswelt, wenn ein Kind magische Kräfte zeigt. Man nimmt stattdessen aber oft an, dass ein Kind oder Neugeborenes von den Feen berührt wurde. Im Windhag, wo Magie häufig nur als „Hexerei“ bezeichnet wird, hört man dann auch: „Das Kind ist verhext!“ Einige Kinder werden dank ihrer Gabe besonders gut behandelt, andere hingegen verstößt man aus Furcht aus der Gemeinschaft oder setzt sie an Feenportalen aus, was je nach Unwirtlichkeit der Landschaft auch leicht ein Todesurteil sein kann.

Während viele Menschen Feenblütigen mit Bewunderung und Ehrfurcht begegnen, erfahren sie mancherorts auch von Aberglauben geprägtes Misstrauen oder Neid. Es kursieren zahlreiche Legenden, wozu genau sie imstande sein sollen. Von manchen wird berichtet, dass sie die Sprache der Meereswesen zu deuten verstehen, wieder anderen sagt man

nach, dass ihr Liebreiz dem der Feen gleicht oder sie den frischen Duft der Blüten oder des Waldes mit sich tragen.

Vom mythischen Ahnherr des Hauses Fenwasian, Sian von den Feen, ist überliefert, er habe einst seine sterbliche Hülle abgelegt und sei selbst zu einem Feenwesen geworden. Bis heute sagt man auch einigen der Distelrittern nach, die den Fenwasian dienen, dass sie eine ähnlich enge Verbindung zur Nebelwelt haben wie die Familie, der sie dienen.

Kurioserweise gibt es kaum Überlieferungen, wie die Feen selbst zu den Nachkommen einer solchen Verbindung mit Sterblichen stehen, aber jede Menge Spekulationen über den Zeugungsakt. Rund um den

Farindel führt man so manche unerwartete Schwangerschaft auf Feenwirken zurück, am Gundelwald hingegen mun-

kelt man gar, eine Fee gäbe für einen solchen Bund ihre eigene Unsterblichkeit auf oder könne danach nie wieder in die Anderswelt zurück, sodass sie in der Wirklichkeit darben müsse.

Mehr über Feenblütige und die passende Regeltechnik findest du im Abschnitt **Ahnenblut** auf Seite 163.







## Feenzauber & Feenpakte

»Dschinne und andere Elementarwesen vermögen Dinge zu vollbringen, die wohl kein menschlicher Zauberer erreichen kann. Auch Ifritim, den Dämonen, ist es möglich, die astralen Fäden unserer Sphäre zu nutzen, und unsere Ordnung mit Chaos zu durchdringen. Wie aber genau Feenwesen ihre Zauberei wirken, es bleibt mir ein Mysterium wie die höhere Al'Gebra. Ihre Formeln scheinen die astralen Fäden einfach frei nach dem Willen und Wollen des Feenwesens zu formen, als sei es das Natürlichste der Welt. In ihrer eigenen Anderswelt, die man wohl als Globulen interpretieren muss, sind sie sogar derart von Magie durchdrungen, dass wir ihre Macht kaum ermessen können. Oft kommt es zu magischen Nebenmanifestation durch die fremde Zauberei der Anderswelt, und auch unsere altbewährten Sprüche wirken nicht immer auf Feenwesen wie intendiert. Thomeg Atherion, Leiter der ehrwürdigen Fasarer Al'Achami, schrieb einst: Welt formt Zauber formt Welt. In Albernja jedoch scheinen eben diese Grenzen zwischen den Welten zu verschwimmen, wie wenn du Tinte in ein Wasserglas gibst – und dann umrührst.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin, 1039 BF

Feenmagie ist für viele Sterbliche nur schwer zu begreifen, und besonders wissenschaftlich arbeitende Zaubertraditionen wie Magier tun sich mit der Einordnung in ihre starren Systematiken schwer. Auch ist es kaum möglich, von Feenmagie im Allgemeinen zu sprechen, denn magisches Wirken kann von Feenwelt zu Feenwelt sehr unterschiedlich sein.

Stets ist Feenzauberei individuell gestaltet und besonders in ihrer Heimat so nah an der Freizauberei, dass der Willen einer mächtigen Holden in der Tat die Wirklichkeit der Anderswelt zu formen vermag.

Oft kann man beobachten, dass auch Feenmagie im Diesseits genau diesen Effekt nachahmt, und dabei die Grenze zwischen Wirklichkeit und Anderswelt verwischt. Viele Feen, die länger auf Dere leben, sind offenbar geradezu angewiesen auf diese Verbindung in ihre Heimat. So

leben sie etwa nahe an einem Feentor oder im Farindelwald, wo die Grenzen ohnehin verschwimmen. Blütenfeen und Dryaden zum Beispiel erhalten und nähren ihre Wohnblüte oder ihren Baum durch ihre eigene Kraft. Die Wohnstätte passt sich wiederum im Laufe der Zeit dem Charakter ihrer Bewohnerin an. Gleichzeitig hängen die Stimmung des betreffenden Feenwesens und oft sogar sein leibliches Wohl und Überleben direkt vom Zustand ihres Wohnortes ab. Ein solcher Anker in der Wirklichkeit sorgt dafür, dass eine Fee auch länger außerhalb ihrer Feenwelt existieren kann, ohne zu darben.



»Ich verstehe nicht, warum die Blütenfee mich angegriffen hat. Dass sollte beim bian bha la da'in eigentlich nicht geschehen ...«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin

Wenn ein Feenwesen zaubert, dann hat dies eher etwas mit Wünschen zu tun, als mit dem gezielten Weben eines Zaubers, wie die Gildenmagier es verstehen. So wird etwa von einer erzürnten Dryade berichtet, die einen Holzfäller bestrafen wollte, der in ihrer Schonung Holz schlagen wollte. Nach dem ersten Axthieb wünschte sie ihm, dass er verdorren möge, und am Abend erkannten selbst seine Kinder den Mann nicht wieder. Er war als kerniger Mittdreißiger in den Wald gegangen, aber als gebrechlicher Endsiebziger zurückgekehrt. Der Wunsch der Fee war dank Magie im wahrsten Sinne des Wortes Wirklichkeit geworden. Besonders solche Vorfälle schüren natürlich Angst in der Bevölkerung, es sind aber auch genug Fälle überliefert, in denen Feenwesen Ertrinkende aus den Fluten gerettet oder schwer Verwundeten neues Leben eingehaucht haben.



## Feenpakte

»Der Ritter mit dem Rosenschild gab der Fee sein Wort und sank auf die Knie nieder, um den Pakt zu besiegeln. Fortan tat er ihren Willen, wo immer sie ihn hin sandte, und was immer sie ihn auch zu tun hieß. Sie aber schenkte ihm im Gegenzug nicht nur ihre Gunst, sondern wappnete ihn auch gegen zauberisches Blendwerk, welches die Feinde ihm entgegenwarfen. Klar wie im Spiegelbild eines Bergsees konnte er die Wahrheit hinter jedem Trugbild schauen und brachte dem gebeutelten Landstrich Frieden. Als er schließlich starb, trug die Fee seiner ältesten Tochter an, den Bund zu erneuern, aber sie schlug aus. Seither grollt die Holde, und aus den steilen Hängen sprossen Dornen, auf dass niemand mehr zu ihrem See vordringe.«  
—Märchenerzählung von der Siebenwindküste, neuzeitlich

Viele Erzählungen Alberias drehen sich um Feenpakte, die Sterbliche mit den Feen geschlossen haben. Wer einmal ein solches Bündnis eingegangen ist, hat sich der jeweiligen Fee



verpflichtet und agiert als ihr weltlicher Handlanger. Für den Schutz der Fee verlangt diese jedoch im Gegenzug, dass ihren Wünschen nachgekommen wird. Während niedere Feenwesen nur wenig mehr tun können, als ihren Schützling mit Zaubern oder einem

Feenartefakt auszustatten, kann eine Holde dank ihrer Macht auch besondere Paktgeschenke gewähren. Dies mag die Fähigkeit sein, reißende Ströme sicher zu durchqueren oder sich im Wald absolut ungesehen zu bewegen. Andere Feengaben erlauben es, sich über Gedanken und Gefühle zu verständigen oder gar verstörende Gesichte der Anderswelt nach Dere zu rufen.

Mancher Feenpakt gilt nur für kurze Zeit, Stoff für Legenden sind aber meist solche, die ein Leben lang andauern oder sogar über mehrere Generationen reichen. Ganz gleich, wie lange er auch andauern mag: Bricht ein Sterblicher einen solchen Pakt, dann sind ihm Zorn und Fluch der Fee gewiss. Mehr zur Regeltechnik der Feenpakte erfährst du auf Seite 166.

## Feenwesen

### Ergänzungen zu den Feen

#### Die Tradition (Fee) als Sonderfertigkeit

- Feenwesen müssen zum Zaubern entweder eine Geste ausführen oder eine Formel auf-sagen, meist in Form eines Lieds oder Reims, gelegentlich auch nur ein kurzes Wort. Jeder Zauber kann auch mit beiden Komponenten ausgeführt werden, notwendig ist aber jeweils nur der Einsatz von einer, die sich der Wirker beim Sprechen des Zaubers frei aussuchen kann. Wird ein Feenwesen an der Ausführung dieser gewählten Komponente gehindert, erleidet es eine Erschwernis von 1 auf die Probe.
- Nur Feenwesen können diese Tradition erlernen. Ebenso können Feenwesen keine weiteren Traditionen erlernen.
- Wenn Feenwesen Zauber modifizieren, sind Erschwernisse bei Zaubermodifikatoren halbiert.
- Zauber mit den Merkmalen Hellsicht, Illusion, Telekinese und Verwandlung sind für Feen um 1 erleichtert.
- Feen können keine Zauber mit dem Merkmal Dämonisch erlernen.
- Die Zauber von Feen haben meist unkontrollierte Nebeneffekte, was sich in dem Erblühen von Pflanzen, dem Erscheinen von kleinen Tieren, Blütenregen, Schneefall oder dem Geräusch von kleinen Glöckchen in der näheren Umgebung äußern kann.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

**Voraussetzungen:** Zauberer muss ein Feenwesen sein  
**AP-Wert:** 170 Abenteuerpunkte

### Feen-Regeln

Feen stammen aus magischen Globulwelten zwischen den Sphären. Dere besuchen diese Wesen meist durch Feentore und nehmen dort Gestalt an, selbst wenn sie in ihrer Heimatwelt keinen Körper haben sollten. Aus ihrer magischen Natur und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Feen getötet, zerfällt ihr Körper kurze Zeit später, spätestens aber nach einem Tag zu Feenstaub. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.
- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich (je nach Meisterentscheid).
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der Dinge erkennen. Das bedeutet, dass sie jede magische Illusion durchschauen.
- Zauber von Derebewohnern, die auf Feen gesprochen werden, haben bei 1-3 auf 1W6 eine andere Wirkung als beabsichtigt. Oft ist die Wirkung genau



umgekehrt, sodass ein Heilzauber Schaden verursacht, ein Freundschaftszauber die Fee hasserfüllt werden lässt usw.

Ausgenommen von dieser Regel sind Zauber mit dem Merkmal Antimagie.

- Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie jedoch deutlich schneller (etwa 5W6 LeP und 5W6 AsP pro Regenerationsphase).

## Blütenfee

Der Tanz der Blütenfeen im Schein des Mondlichts ist ein Anblick, der schon viele Menschen bewogen hat, ihnen ins Feenreich zu folgen. Die kleinen Wesen werden auch Ladifaahri genannt und sind eine der bekanntesten Feenarten. Sie erscheinen als junge, etwa spanngroße

Frauen mit schimmernden Blütenkleidern und strahlenden Flügeln. Die verspielten Feen sind neugierig, aber sehr scheu, und bisher wurden nur weibliche Exemplare gesichtet. Dauerhaft scheinen sie nicht im Diesseits leben zu können, weshalb sie in regelmäßigen Abständen in ihre Anderswelt zurückkehren müssen.



### Blütenfee

**Größe:** 0,10 bis 0,20 Schritt Schulterhöhe; 0,20 bis 0,30 Schritt Flügelspannbreite

**Gewicht:** 0,10 bis 0,20 Stein

**MU 12 KL 12 IN 14 CH 16**

**FF 16 GE 18 KO 8 KK 10 (k)**

**LeP 10 AsP 60 KaP – INI 15+1W6**

**AW 11 SK 5\* ZK 2 GS 16**

**Biss, Schlag oder Tritt:** AT 10 PA 8 TP 1W2 RW kurz RS/BE 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt), Verbessertes Ausweichen I-III

**Talente:** Einschüchtern 1, Fliegen 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 1, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Überreden 7, Verbergen 14, Willenskraft 10

**Zauber:** Axxeleratus 12, Bannbaladin 12, Blick in die Gedanken 10, Blitz dich find 8, Visibili 13 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

**Anzahl:** 1 oder 1W6+1 (Freunde und Familie)

**Größenkategorie:** winzig

**Typus:** Fee, humanoid

**Beute:** keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf); Bei 1-2 auf 1W20 bleibt ein Paar schillernde Feenflügel zurück, die bei Alchimisten bis zu 16 S einbringen können.

**Kampfverhalten:** Blütenfeen sind freundliche Wesen, die jede Art von Gewalt verabscheuen. Sie versuchen sich nur zu wehren, wenn sie bedroht werden, werden aber, so schnell es geht, die Flucht ergreifen.

**Schmerz +1 bei:** 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 oder weniger LeP

**Flucht:** Individuell; Kaum eine Blütenfee kämpft bis zum Tod, sondern sie flieht lieber, wenn die Lage bedrohlich wird.

### Magiekunde (Sphärenwesen):

- QS 1:** Blütenfeen sind friedliche Feenwesen, die niemandem ein Leid zufügen.
- QS 2:** Es gibt anscheinend nur weibliche Blütenfeen. Zumindest hat noch niemand über eine männliche Blütenfee berichtet.
- QS 3+:** Angeblich soll es auch vom Namenlosen verdorbene Blütenfeen geben, die zu seinen schrecklichsten Dienern gehören.

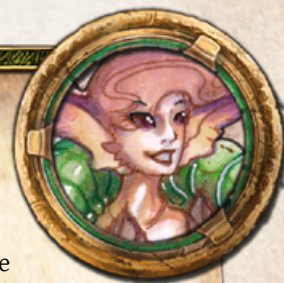
### Sonderregel:

**Lockruf:** Blütenfeen versuchen unterbewusst, Sterbliche in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprobe zwischen dem *Überreden* der Blütenfee und seiner *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr freundlich gegenüberzutreten. 2 Netto-QS bedeuten, dass sich der Held gerne längere Zeit bei der Fee aufhalten will, und ab 3 Netto-QS folgt er ihr bereitwillig in ihre Globule. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

**Lebensbindung:** Jeden Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

### Anmerkungen:

\*) Gegen Zauber und Liturgien, die Blütenjungfern in ihre Globule zurückschleudern sollen, verfügen sie nur über eine SK von 1.





## Dryade

Dryaden sind etwa menschengroße, geisterhafte Frauen, deren Existenz in Aventurien an einen Baum oder großen Strauch gebunden ist. Sie lieben es, junge Männer oder Frauen zu verführen, die im Schatten ihres Wohnortes rasten oder Schutz suchen. Dabei sind Dryaden für gewöhnlich nicht boshaft, ihr Gemüt ist vielmehr naiv und sehnsuchtsvoll. Mit dem Versprechen auf Liebe suchen sie die Jünglinge oder Maiden in die Nebelwelt zu locken, wo die Hoffnung auf eine gemeinsame und sorgenfreie Zukunft wartet. Dryaden können sehr jähzornig werden, wenn ihr Wohnbaum angegriffen wird, und sie sollen in der Lage sein, Waldschrate gegen Angreifer zu hetzen.



### Dryade

**Größe:** 1,60 bis 2,00 Schritt

Körpergröße

**Gewicht:** 40 bis 65 Stein

**MU** 13 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 16

**FF** 14 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11

**LeP** 24 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 13 +1W6

**AW** 7 **SK** 4 **ZK** 0 **GS** 8

**Waffenlos:** **AT** 8 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Gutaussehend II

**Sonderfertigkeiten:** keine

**Talente:** Betören 15, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 14, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Überreden 7, Verbergen 10, Willenskraft 6

**Zauber:** Bannbaladin 15, Salander 14, Satuaris Herrlichkeit 16 und weitere in der Tradition der Feen

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Fee, humanoid

**Beute:** keine (Feenkörper lösen sich nach dem Tod des Feenwesens auf)

**Kampfverhalten:** Dryaden meiden direkte Kämpfe, sie setzen ihre Zauberkraft ein oder ziehen sich zurück, entweder in die Bäume, die ihnen als Wohnstatt dienen, oder zu in der Nähe befindlichen Waldschraten.

**Schmerz +1 bei:** 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

**Flucht:** Sobald sich eine Situation konfrontativ entwickelt, ziehen sich die Dryaden zurück.

**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

☛ **QS 1:** Dryaden sind Feenwesen, die sich Bäume als Heimstätte ausgesucht haben. Sie verführen Menschen und bringen sie in die Feenwelt.

☛ **QS 2:** Nicht jede Dryade verführt Menschen, aber ihre Schönheit bringt Menschen dennoch um den Verstand.

☛ **QS 3+:** Ihr Baum ist meist zugleich auch ein Tor zu einer Feenwelt.

**Sonderregeln:**

**Baumbindung:** Jeden Tag, den eine Dryade nicht in ihrer Feenwelt oder ihrem Baum verbringt, kostet sie 1 LeP. Sie kann in dieser Zeit auch nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

**Baumverlust:** Wird der Baum der Dryade angegriffen und werden mindestens 5 SP verursacht, erleidet die Dryade 1 Stufe *Schmerz*. Die Stufen sind kumulativ, erleidet der Baum also erneut mindestens 5 SP, erleidet die Dryade auch eine weitere Stufe *Schmerz*.



## Eberbiestinger

Eberbiestinger, auch „Wilde Kerle“ genannt, sind die Ritter vieler Holder. Mit schweren Rüstungen aus Stahl oder Feenglas gewappnet, oft mit kunstvoll verzierten Helmen, schützen sie Feenhöfe, Orte im Diesseits oder Zugänge zur Feenwelt. Unter ihnen gilt ein strenger Ehrenkodex, der bisweilen jedoch eher von der Vorstellung geprägt ist, die Feen von Rittern haben. Sie greifen keine Unbewaffneten an und streiten stets von Angesicht zu Angesicht, oft mit lautem Grollen und wuchtigen Schlägen. Eberbiestinger sind nicht besonders gerissen, dafür aber treue Gefolgsleute, die ihnen Anvertraute um jeden Preis schützen. Häufig werden sie von den Feen auch auf schwierige Missionen entsandt.



### Großer Biestinger (Eber)

**Größe:** 1,80 bis 2,00 Schritt Körpergröße

**Gewicht:** 70 bis 100 Stein

**MU** 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 15

**FF** 11 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

**LeP** 36 **AsP** 20 **KaP** – **INI** 15+1W6

**AW** 7 **SK** 4 **ZK** 3 **GS** 8

**Waffenlos:** **AT** 12 **PA** 7 **TP** 1W6 **RW** kurz

**Feenlangschwert:** **AT** 16 **PA** 9 **TP** 1W6+5 **RW** mittel

**Feenstreitaxt:** **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+6 **RW** mittel

**RS/BE** 6/0 (feeische Plattenrüstung)

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Prinzipientreue II (Ritterkodex), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Schwert, Streitaxt)

**Talente:** Einschüchtern 10, Handel 2, Klettern 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 1, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 4, Verbergen 7, Willenskraft 10

**Zauber:** Zaubertrick Bauchreden; Axxeleratus 5, Blick in die Gedanken 3, Horriphobus 8, Odem 5, Spurlos 7, und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

**Anzahl:** 1 oder 2 (Paar) oder 1W6+2 (Garde)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Fee, humanoid

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Ein großer Biestinger in Form eines Ebers kämpft ritterlich. Er greift Unbewaffnete nicht mit einer Waffe an, attackiert nicht von hinten und gewährt Unterlegenen Gnade.

**Schmerz +1 bei:** 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

**Flucht:** individuell

**Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

- **QS 1:** Eberbiestinger sind Feenwesen, aber im Gegensatz zu ihren kleineren Verwandten weniger verspielte, manchmal geradezu ernste Gesellen.
- **QS 2:** Sie halten sich meist für Ritter und benehmen sich dementsprechend ehrenvoll. Ihre Zauberkräfte sind nicht so ausgeprägt wie die kleinerer Biestinger, dafür sind sie körperlich jedoch deutlich stärker.
- **QS 3+:** Eberbiestinger können hervorragend mit dem Schwert umgehen, aber sie kämpfen fast nie bis zum bitteren Ende, es sei denn, man führt Böses im Schilde.

**Sonderregeln:**

**Feenrüstzeug:** Waffen und Rüstzeug des Biestingers gelten als magisch. Derebewohner können sie jedoch nicht führen oder transportieren, da sie sich auflösen, wenn sie nicht mehr im Besitz des Biestingers sind.





## Klabauter

Klabauter sind eigentlich keine Feenwesen, sondern Kobolde (siehe **Aventurisches Bestiarium** Seite 42), aber sie sind enge Verwandte der Feen und haben ihren Ursprung wie diese in der Anderswelt. Klabauter erscheinen oft pfeifeschmauchend, mit dickem Wachszeug angetan und als kleine, runzelige Gestalten. Fast immer haben sie ihre Heimstatt auf Schiffen und treiben dabei die Seeleute mit ihrem Schabernack in den Wahnsinn. Sie sind auch für ihr verworrenes Seemannsgarn berüchtigt, das oft einen wahren Kern beinhaltet. Klabauter sprechen fast ausschließlich in Reimen und hüten ihren wahren Namen wie ihren Augapfel, denn kennt man ihn, erhält man Macht über sie. In Reimwettstreiten lassen sie sich ab und an aber provozieren, ihn dennoch zu offenbaren, denn sie sind eitel und werden nur ungern verspottet.



### Klabauter

**Größe:** 0,80 bis 1,20 Schritt

Körpergröße

**Gewicht:** 30 bis 40 Stein

**MU** 15 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15

**FF** 12 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 8

**LeP** 20 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 14+1W6

**AW** 6 **SK** 6 **ZK** 3 **GS** 7

**Waffenlos:** **AT** 10 **PA** 5 **TP** 1W6 **RW** kurz

**RS/BE** 0/0

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** Wahrer Name; Typisch sind Persönlichkeitsschwäche (z. B. Eitelkeit, Streitsucht) oder Schlechte Eigenschaft (Kleptomanie, Neugier)

**Sonderfertigkeiten:** Finte I+II (Waffenlos)

**Talente:** Einschüchtern 3, Handel 5, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 9, Überreden 6, Verbergen 14, Willenskraft 7

**Zauber:** Axxeleratus 16, Motoricus 12, Visibili 12, Wasseratem 14 und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

**Anzahl:** 1

**Größenkategorie:** klein

**Typus:** übernatürliches Wesen und Kulturschaffende, humanoid

**Beute:** keine

**Kampfverhalten:** Klabautermänner kämpfen nicht körperlich, sie beißen und treten höchstens manchmal. Sie besitzen eine erstaunliche Zahl an Zaubersprüchen, mit denen sie jeden Kampf umgehen oder zur Farce werden lassen können.

**Schmerz +1 bei:** 15 LeP, 10 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

**Flucht:** individuell

**Magiekunde (Magische Wesen) oder Sphärenkunde (Sphärenwesen):**

- **QS 1:** Klabautermänner sind feenartige Wesen, die nur Unsinn im Kopf haben. Sie sind die Kobolde der See.
- **QS 2:** Wie ihre Verwandten, die Kobolde, stehlen sie manchmal Kinder und lassen ihre eigene Brut dafür zurück. Aus den gestohlenen Kindern werden in der Feenwelt Schelme.
- **QS 3+:** Kennt man den wahren Namen eines Klabauters, hat man Macht über ihn.

**Sonderregeln:**

**Sofortige magische Regeneration:** Klabauter können ihrer Umgebung Magie entziehen und tun dies unterbewusst beim Zaubern. Sie regenerieren am Ende jeder KR 1W6 AsP.





# RANG & NAMEN



»Ich weiß, dass ihr aus altem und bedeutendem Hause stammt, Eure durchlauchtigste Prinzessin. Dennoch möchte ich Euch einige Worte über die Menschen mit auf den Weg geben, die von nun an in Euer Leben treten, da ihr mit dem Prinzen Albernias vermählt seid. Sie werden versuchen, ihn für sich einzunehmen, und ich kann Euch versichern, dass Euch bei weitem nicht alle wohlgesonnen sind. Da es mir aber ein Anliegen ist, dass ihr dem zukünftigen Fürsten nach bestem Wissen und Gewissen raten könnt, möchte ich Euch folgende Ratschläge ans Herz legen.

Ich muss Euch wohl nicht erklären, dass sich Flussleute und Alteingesessene nicht grün sind, und dass Eure Hochzeit mit dem Prinzen Finnian ein Signal sein soll, dass Albernias zur alten Einheit zurückfinden möge, die es im Bürgerkrieg verloren hat. Ihr seid eine Alteingesessene, aus gutem Hause. Die Familie Stepahan ist stolz und Ronda ergeben seit den Zeiten Selma Bragolds. Doch macht Euch nichts vor: Euer Vetter, Graf Arlan, ist ambitioniert, und Eure Hochzeit hat die Stepahan den anderen alteingesessenen Familien entfremdet. Ehrgeiz ist gefährlich, lasst Euch dies gesagt sein. Fühlt Euch im Schoße der Euren nicht zu sicher, und lasst Euch nicht für ihre Ziele einspannen.

Die weiteren alteingesessenen Familien, die den Feen verschworenen Fenwasian und die Crumolds, die auch in Zukunft nach der Krone der Grafschaft Bredenhag trachten werden, folgen gänzlich eigenen Interessen. Sie werden Euch oft an Euer Erbe erinnern, um Recht für sich und ihre Ritterbünde zu erlangen. Gebt also gut Acht, dass Ihr Euch nicht in Intrigen hineinziehen lasst, die nicht in dieser Welt begonnen wurden.

Die Flussleute sind eigentlich getreue Gefolgsleute Eures Gemahls. Ich fürchte jedoch, was das Haus Niamad heutzutage vor allem umtreibt, ist der Wunsch, die unter Königin Invher erlangte Grafschaft zu erhalten. Das Haus Llud hat Bredenhag verloren und wird diese Schmach sicherlich nicht auf sich sitzen lassen wollen. Schwer zu durchschauen sind hingegen die Galahan, die zwar unter der Garether Herrschaft ins Land kamen, sich aber stets für Albernias stark gemacht haben, allen voran die Gräfin Franka.

Ihr seht, es gibt viel zu bedenken, bevor man sich auf Allianzen einlässt. Wählt daher weise.«

—der albernische Kanzler Ronan zu Naris zur heutigen Fürstgemahlin Talena vom Draustein, 1035 BF







**Finnian ui Bennain**  
Fürst von Albernia

»Der Streit zwischen den Herrschaften währt schon so lange, dass es völlig einerlei ist, wann ich in der Sache entscheide. Ladet sie an den Hof, wenn die Herbststürme beginnen. Zuvor bin ich auf See.«

Der jüngste Fürst des Mittelreiches wurde gekrönt, noch bevor er 21 Jahre alt war. Beseelt vom Freiheitsdrang seiner Mutter, ist er glücklicherweise aber auch mit dem diplomatischen Geschick seiner Großmutter und dem Charme seines Vaters gesegnet. Er wuchs weitestgehend ohne Beeinflussung durch höfische Berater auf, kam aber auch nur wenig mit Regierungsgeschäften in Berührung. Ein Umstand, der ihm nur recht sein kann, denn von langweiliger Hinterzimmerpolitik hält er nichts. Lieber sucht Finnian Kontakte zur Efferd- und Hesindekirche, zu erfahrenen Kapitänen und zu Entdeckern. Seine Verantwortung als Fürst vergleicht er gerne mit der eines Admirals, der seine Flotte sicher durch unruhige See steuert. Weit öfter als am Fürstenhof trifft man Finnian an Bord seines Flaggschiffs Marhada oder in einem der Tempel Havenas. Wenn sich aber die Konflikte im Fürstentum zu hohen Wellenbergen auftürmen und über das Land hereinzubrechen drohen, folgt der Fürst den Visionen der Blauen Frau, Ratschlägen seines väterlichen Freundes Rateral Bedwyr Sanin und seiner Großmutter, oder er greift mit jugendlicher Leidenschaft direkt und unverblümt in die Gescheicke Albernias ein.

#### Volkes Stimme:

- + »Endlich wieder ein Herrscher, der die Gescheicke seines Landes selbst in die Hand nimmt – Efferd voran!«
- »Läuft ständig vor seiner Verantwortung davon, der junge Bursche. Die Macht der Fürsten liegt in Havena, nicht auf den Planken eines Schiffes.«



**Ronan zu Naris**  
Kanzler Albernias

»Die Krone hat Euer Anliegen vernommen, hoher Herr. Ich denke aber, wir können es an dieser Stelle kurzhalten, ohne Seine Durchlaucht zu behelligen. Höret also: Die Krone wird Euch mit fünfzig Goldstücken für Euren Verlust entschädigen, dafür gelobt Ihr bei der donnernden Rondra, dass Ihr keine Fehde gegen den Ritter Ganwir führt.«

Beim Studium am Rechtsseminar im nordmärkischen Elenvina lernte Ronan Idra ni Bennain, die Großmutter des Fürsten, kennen und schätzen. Als sie nach Ende des Unabhängigkeitskrieges von der Kaiserin zur Kronverweserin Albernias berufen wurde, folgte Ronan ihr mit seiner Familie nach Havena und übernahm Verantwortung, um zur Rückkehr Albernias ins Reich beizutragen. Als Kanzler Albernias ist der versierte Rechtsgelehrte einer der einflussreichsten Berater des Fürstenhauses und auch derjenige, der für gewöhnlich darüber entscheiden kann, wen Finnian empfängt. Seine Spielzüge in der hohen Politik plant er sehr sorgfältig, und so nimmt er dem Fürsten einen Großteil der Verwaltungsarbeit ab. Sein Hauptaugenmerk liegt darauf, Albernia wieder zu einem angesehenen und prosperierenden Teil des Mittelreiches zu machen. Böse Zungen behaupten allerdings, Ronan nutze seine Position dazu, um seiner eigenen Familie nach und nach zu mehr Einfluss zu verhelfen.

#### Volkes Stimme:

- + »Ein besonnener Verwalter, der dem Fürsten den Rücken freihält, damit der sich um seine Untertanen kümmern kann. Hat immer ein offenes Ohr, das muss ich ihm lassen.«
- »Der strebt nur danach, seiner Familie Gutes zu tun, Albernia interessiert ihn nur, solange es seinen Interessen nützt. Aber was will man auch von jemandem erwarten, der in den Nordmarken gelernt hat!«





**Scanlail ni Uinin**  
Schwertmeisterin

»Habe ich dir nicht beigebracht, dich auf deinen Gegner zu konzentrieren? Es ist mir einerlei, ob du müde wirst – die Verteidigung muss sitzen. Schwertgesellen fallen schließlich nicht von Bäumen, das ist harte Arbeit. Buckler hoch. Los!«

Die berühmte Schwertmeisterin gründete ihre Schule mit Wohlwollen des vormaligen Königs Cuanu ui Ben-nain. Als drittes Kind eines seenländischen Junkers sollte Scanlail eigentlich Efferdgeweihte werden, doch sie hielt starrsinnig an dem Wunsch fest, die Kampfes-kunst zu erlernen. In der Ausbildung bei Krona Adersin in Gareth enttäuschte sie weder Vater noch Lehrmeisterin und prägte nach langen Jahren der Wanderschaft schließlich ihren eigenen Meisterstil: das Albernische Raufen. Der Kampfstil mit Säbel und Buckler verlangt einen sicheren Stand und eignet sich dank kurzer Hiebe vortrefflich zum Kampf in beengten Verhältnissen, sei es auf See oder in schmalen Gassen. Mit dem Säbel, den sie mal mit Buckler, mal mit Kurzsword kombiniert, hat sie es schon lange zur Waffenmeisterschaft gebracht. Obwohl einige Adlige sich gern einmal mit der stolzen Bürgerlichen messen würden, sieht man sie nie auf Turnieren, denn die streitbare Schwertmeisterin hat wenig für solche Spielereien übrig.

#### Volkes Stimme:

- + »Eine exzellente Ausbilderin, hart und fordernd, aber gerecht, und obendrein eine der besten Fechterinnen, die Havena zu bieten hat. Kein Wunder, hat ja bei Adersin gelernt.«
- »Schwertgesellen sind doch nichts als besonders eitle und teure Söldlinge! Was, die Dame soll bei Adersin gelernt haben? Davon sieht man aber heute nicht mehr viel.«



**Larric Rothair**  
Zauberbarde

»Wir tragen große Verantwortung, denn unsere Lieder von Heldenmut, von Liebe und Hass, von Freude und Glück können die Leute ihre Sorgen und Nöte für einen Augenblick vergessen machen. Darum, mein Schüler, reise. Nur so wirst du das Land und seine Menschen kennenlernen und erfahren, was sie bewegt.«

Larric ist ein wandernder Ceoladir, der Albernien und den Windhag schon Dutzende Male durchwandert hat, stets auf der Suche nach alten Legenden und neuen Geschichten. Dabei sucht er oft die Nähe unterschiedlicher Feenwesen, die er als Inspiration für sein Schaffen empfindet. Angeblich soll er seine Kindheit in der Anderswelt verbracht haben, andere munkeln, dass in seinen Adern das Blut einer Dryade flösse. Larric selbst tut nichts, um solche Gerüchte zu widerlegen, steigern sie doch das Interesse an seiner Person. In vielen Dörfern wird er mit Handschlag begrüßt, nicht selten wird seinetwegen sogar ein Fest ausgerichtet. Der Meister der Laute und des Flötenspiels begeistert Zuhörer über Standesgrenzen hinaus, sodass seinem Spiel und dem klaren Gesang auf dem Dorfplatz wie im Rittersaal gern gelauscht werden. Lange bleibt er jedoch nie an einem Ort, sondern begibt sich spätestens nach ein paar Tagen wieder auf Wanderschaft.

#### Volkes Stimme:

- + »Wenn Larric singt, entführt er dich in eine andere Welt, zumindest in Gedanken. Er weiß immer Neuigkeiten zu erzählen, und wir feiern jedes Mal ein kleines Fest, wenn er ins Dorf kommt.«
- »Der steht doch mit den Feen im Bunde, so singt doch keiner sonst! Und Frauen wie Männer schwärmen ihn an, das geht doch nicht mit rechten Dingen zu!«





**Yassia aus der Muhrsape**  
Seherin von Heute und Morgen

»Ein Fluch ist nicht leicht aufzuheben. Bevor ich euch also helfen kann, müsst ihr mir einige Dinge herbeschaffen. Ich werde hier eure Rückkehr erwarten. Hört gut zu, was ihr mir bringen sollt, wenn ihr den Fluch wirklich brechen wollt.«

In der Muhrsape erzählt man sich furchtsam von Yassia, die auf einer Insel im Sumpf haust. Einst soll sich dort das Dorf Caergyl erhoben haben, bis eine böse Hexe kam und Tribut von den Dörflern forderte. Als dieser verweigert wurde, verfluchte sie das Dorf, und die fauligen Wasser der Muhrsape verschluckten den Ort mitsamt seinen Bewohnern. Manche behaupten noch heute, Yassia sei diese Hexe gewesen, und dass sie ihre Insel nie länger als einen Tag verlässt, nährt diese Gerüchte noch weiter. Viele Bewohner der Muhrsape suchen sie dennoch um Rat auf, um Zipperlein oder Flüche kurieren zu lassen und Schutz vor den Feen zu erbitten. Besucht man sie in ihrer kleinen Hütte unweit einer mächtigen Eiche, scheint sie aufrichtig erfreut über den Besuch, leistet ihr doch ansonsten nur ein alter Rabe Gesellschaft, den sie Xarbos ruft. Glaubt man den Geschichten, soll er ihr Auge und Ohr in den Sümpfen sein und sogar mehrere menschliche Sprachen beherrschen.

#### Volkes Stimme:

- + »Hast du Rücken, kann sie helfen. Hast du Warzen, schlechte Träume, oder klappt es nicht mehr mit dem Liebchen, kann sie auch helfen. Auch gegen Feenräger kann sie was machen. Tut sie gern, bös' ist sie nicht. Aber unheimlich, dass sie da so ganz allein haust. Ist ja nicht hässlich, ne?«
- »Wer ein ganzes Dorf in den Sumpf reißt, nur um dort zu leben für Hunderte von Jahren, der muss mit Feen oder finsternen Mächten im Bunde stehen. Keine zehn Pferde bringen mich dahin!«



**Banthoch**  
Hüter des Waldes

»Das Gesetz des Waldes besagt, dass du die Zapfen sammeln darfst, sobald sie vom Baum herabgefallen sind und Sumus Leib berührt haben. Du aber musstest gierig sein und sie vom Baum reißen, bevor er sie losgelassen hatte. Im Namen Farindels soll Gleiches mit Gleichem vergolten werden! Opfere zwei deiner Finger, dann sehe ich das Gesetz des Waldes als erfüllt an – und der Frieden wird weiterbestehen.«

„Hüter des Waldes“ oder „der Wilde Banthoch“ wird der Druide im Volk gerufen, je nachdem, wen man fragt. Auch wenn er vielen unheimlich ist, erbittet das einfache Volk seinen Beistand, um bei den Feen ein gutes Wort einzulegen oder ihren Zorn zu mildern. Denn Banthoch ist mit Farindel selbst im Bunde, da ist sich jeder sicher. Seine harten Entscheidungen sind gefürchtet, denn sie dienen meist eher dem Frieden des Waldes, weniger dem Wohl der Menschen. Gerne verhängt er Körperstrafen, die sich an den Taten orientieren, mit denen gegen die Gesetze der Feen verstoßen wurde. Auch bei einigen Adligen der Region ist Banthoch als Ratgeber willkommen, wenngleich seine Tiraden manchmal schwer zu ertragen sind. Meist vollstrecken Biestinger seine Urteilssprüche, aber auch die Distelritter der FenwAsian schätzen seinen Rat und stehen ihm öfters bei.

#### Volkes Stimme:

- + »Der Hüter des Waldes ist ein kluger Ratgeber, der dafür sorgt, dass Frieden in diesen Wäldern herrscht und die Fee uns hier gewähren lässt. Es wäre ausgesprochen töricht, seinen Worten nicht zu folgen.«
- »Elender Feenfreund und Zaubergesell! Kein Saatfest oder Gerichtstag, wo der sich nicht blicken lässt und orakelt. Die Menschen sind ihm einerlei, er will doch bloß, dass Volk und Adel vor ihm buckeln.«





**Ephraim Ilmenblick**  
Privater Lehrmeister in Honingen

»Hochinteressant! Ähnliches habe ich auch schon bei den Zauberfrauen der Goblins beobachtet. Ich kann Euch leider keine 50 Dukaten für das Buch bezahlen. Zehn Goldtücke, und dafür dürft Ihr unsere Bibliothek nutzen, wann immer Ihr wollt. Wie wäre das?«

Der vielseitige Magier wurde in der Schule des direkten Weges zu Gerasim ausgebildet und träumt davon, alle Gilden und Zaubertraditionen zu vereinen – ein Unterfangen, das wohl von vorneherein zum Scheitern verurteilt ist. In Honingen versucht er, ein ordentliches Magierkolleg zu gründen, das seinen hehren Grundsätzen verpflichtet ist. Dabei stößt er jedoch nicht nur bei Gilde und Bevölkerung auf Widerstand, sondern muss sich auch mit Streitigkeiten unter den Kollegen auseinandersetzen. (♥ 192)

Für einen Gildenmagier ist Ephraim in seinem Streben nach Harmonie erstaunlich naiv, was ihm angesichts der vielen Konflikte manch schlaflose Nacht bereitet. Zum Glück kann er auf zahlreiche Gefährten zählen, die er auf Abenteuerfahrten kennengelernt hat, und auf die Unterstützung der Gräfin Franka Salva Galahan. Berüchtigt ist auch der chronische Geldmangel Ilmenblicks, den er oft nur durch sein charmantes Auftreten wettmachen kann.

#### Volkes Stimme:

- + »Er hilft uns stets aus, wenn etwas anliegt und verlangt lediglich Hilfe beim Unterhalt seiner Schule – das ist doch wirklich nicht zu viel verlangt.«
- »Der ist doch schon mit sich selbst überfordert, ein von Elfen ausgebildeter Gildenmagier, der in den Schattenlanden beinahe verrückt geworden ist. Wie kann die Gräfin so jemanden nur gewähren lassen?«



**Meriwen Bleichbruck**  
Havener Handelsherrin

»Ihr wollt es schon übermorgen? Der Preis hat sich gerade verfünffacht, und nein, das ist nicht verhandelbar. Warum? Lasst es mich so sagen: Ihr habt mich ja schon gefragt, und ich weiß, wo ich die Gardisten des Stadtvogtes erreichen kann. Also, haben wir einen Handel oder nicht?«

Die erfahrene Kapitänin und Kauffrau hat viele Jahre das Siebenwindmeer bereist und steht heute als stellvertretende Kontorleiterin dem bekannten Handelshaus Engstrand in Havena vor. Ihrer Familie gehört das Harbener Handelshaus Bleichbruck, doch schon in jungen Jahren wollte sie mehr aus sich machen und nicht in einem Kriegshafen versauern.

Meriwen ist eine respektinflößende und befehlsgeübte Frau, die als hartnäckige Verhandlungspartnerin und kompetente Kapitänin gilt. Unzählige Male schon hat sie die Küsten befahren, ohne jemals ein Schiff dabei verloren zu haben. Längst könnte sie sich auf ihrem Wohlstand ausruhen, doch die Gefahr scheint eine ganz spezielle Anziehungskraft auf Meriwen auszuüben. So befährt sie noch heute persönlich die Route nach Harben, und fürchtet sich auch nicht davor, nachts durch das Havener Hafenviertel zu spazieren. Dass sie ihren Harbener Säbel nicht nur zur Zierde trägt, mussten schon viele Kleinganoven erfahren, die in ihr leichte Beute witterten.

#### Volkes Stimme:

- + »Auch wenn sie hart verhandelt, das Beste an der Bleichbruck ist, dass du dich auf sie verlassen kannst. Ist der Handel erst einmal mit Handschlag besiegelt, dann gilt er.«
- »Mir ist schleierhaft, warum der Rat der Kapitäne sie noch nicht auf dem Kieker hat. Würde mich wundern, wenn die nicht gehörig Dreck am Stecken hat.«





**Cusimo Garlichgrötz von Grangor**  
Markgraf des Windhag

»Das Leben eines Herrschers ist für die Bühne bestimmt und muss unterhaltsam sein! Unvergessen bleiben Wir nur dann, wenn Wir die in Uns gesetzten Erwartungen erfüllen – und andere wiederum nicht.«

Der Markgraf ist Erbe eines uralten bosparanischen Geschlechts, das seine Wurzeln im Windhag haben soll, und zugleich Herzog des horasischen Grangorien sowie Graf der Grenzprovinz Phecadien. Der in Würde alternende Draufgänger strotzt noch immer vor Tatendrang und gilt als exzellenter Fechter, trinkfester Lebemann, aber auch als launenhafter Starrkopf. Nicht selten unterlaufen ihm Fehlritte auf dem diplomatischen Parkett, die er bisher aber stets durch seinen unvergleichlichen Charme auszubügeln wusste. Cusimo verbringt seine Zeit lieber auf seiner Stammburg bei Grangor als im Windhag. Die Regierungsgeschäfte der Markgrafschaft überlässt er seiner Statthalterin Rianod von Aichhain und den Ärger mit der mittelreichischen Westflotte seiner Vizeadmiralin. Allerdings ist Cusimo klug genug, dafür zu sorgen, dass seine Interessen gewahrt bleiben, und so sorgt eine Lanze der Goldenen Legion in Harben für Recht und Ordnung und setzt die Interessen des Hauses Garlichgrötz durch.

#### Volkes Stimme:

- + »Der Garlichgrötz ist ein Garant dafür, dass Frieden herrscht zwischen dem Mittel- und dem Horasreich. Zu oft haben wir uns bekriegt, da ist es wohltuend, einen solch gelassenen Herrscher zu haben.«
- »Ein durchtriebener Möchtegernfürst, der seine Taschen füllt und immer mehr von diesen elenden Gecken aus Grangorien in den Windhag holt. Ich sage dir, das geht auf lange Sicht nicht gut.«



**Efferdan Windock**  
Stadtmeister von Kyndoch

»Selbstredend werden wir diesem Schmuggel auf den Grund gehen, es kann doch nicht angehen, dass der Ruf unseres geliebten Kyndochs derart in den Dreck gezogen wird! Eine Reichsstadt kann sich solcherlei nicht erlauben, was soll denn die Kaiserin denken?«

Der ehemalige Flusshandelskapitän ist heute stolzer Kontorbesitzer und versteht es, ebenso fest zuzupacken wie seinen Handelspartnern Honig ums Maul zu schmieren. Mit Fleiß und Überzeugungskraft hat er es bis ins Amt des Stadtmeisters der Reichsstadt Kyndoch gebracht.

Efferdan gibt sich kaisertreu und achtet peinlich genau darauf, seinen Verpflichtungen gegenüber dem Reich nachzukommen. Zugleich gilt sein vorderstes Interesse jedoch dem Wohl seiner Stadt, deren Reichtum auf geschickten Handelsvereinbarungen und ihrem Sonderstatus als Reichsstadt fußt.

Efferdan gilt als begnadeter Diplomat, spätestens seit man ihn zu Hilfe rief, um in den Friedensverhandlungen zwischen Thorwal und Horasreich zu vermitteln. Häufig kann man ihn auch mit seinem Gehstock unter dem Arm im Phextempel Kyndochs antreffen, wo er Verträge abschließt und sich ausgiebig über die Vorgänge in der Stadt unterrichten lässt.

#### Volkes Stimme:

- + »Guter Mann! Der weiß, was er will, ist aber Vorschlägen und Verhandlungen nie abgeneigt, ein echter Händler eben. So einen braucht Kyndoch.«
- »Dem seine Weste ist so weiß, da muss es hinter den Kulissen schmutzig zugehen. Seid gewarnt, Abmachungen schließt der wie ein Dämon: Was nicht im Vertrag steht, gilt auch nicht.«





**Algire**  
Sippenführerin von Cortaks Sippe

»Das Große Recht gilt nur für die Sippen des Windhag, nicht jedoch für das sippenlose Volk aus dem Süden, das sich hier breitzumachen versucht. Früher oder später werden auch die Grangorier anerkennen müssen, dass unsere Bräuche und Regeln aus gutem Grund aufgestellt worden sind.«

Die durchsetzungsstarke Anführerin steht einer der ältesten Sippen des Windhag vor, die abgeschieden in den Bergen lebt und selbst unter den anderen Sippen als verschoben gilt. Dennoch begegnen viele Menschen Algire mit tiefsitzendem Respekt, der lokale Adel hingegen meist mit offener Ablehnung. Algire selbst sieht sich als Lehrerin und Vermittlerin, die nicht müde wird, Mittelreichern und neuerdings auch Grangoriern das Sippenrecht nahezubringen. Dabei ist ihr schmerzlich bewusst, dass ihre Sippe vermutlich zu klein ist, um wirklich größeren Einfluss zu nehmen. Algire lässt sich davon jedoch nicht entmutigen, sondern betrachtet es als Herausforderung, der sie sich voller Energie und Tatkraft stellt. Häufig zieht sie sich an die unwirtliche Küste zurück, um mit den Winden und Geistern der Berge Zwiesprache zu halten. (♠ 188)

#### Volkes Stimme:

- + »Es gibt wenige, die sich besser mit den Bräuchen der Sippen und den Gepflogenheiten der Bergbewohner auskennen. Wenn du Probleme mit den Sippen hast, solltest du zusehen, dass du Algire als Vermittlerin gewinnen kannst.«
- »Dieses elende Weib mischt sich ungefragt in die Angelegenheiten des Markgrafen ein und stiftet nur Unfrieden. Ich warte auf den Tag, an dem sie den Bogen überspannt und unser Herr sie endlich ächtet.«



**Barl von Hinterbrück**  
Piratenadmiral

»Gebt uns einfach Euer Gold und die Hälfte Eurer Waren, und schon könnt Ihr unbehelligt weiterziehen. Na, wie klingt das? Weigert Ihr Euch, kommen nur Leute zu Schaden und wir nehmen uns ohnehin, wonach uns verlangt.«

Keine Piratenbande ist berühmter an der Siebenwindküste als die Blaujacken des ehemaligen Admirals, der mit seiner Bireme *Zyklopenhammer* auf Beutezug ausfährt. Barl fühlte sich in der Westflotte übergangen und setzte sich während der Meuterei der Harbener Seeleute kurzerhand an die Spitze der Aufständischen, wobei ihm seine große Beliebtheit unter den Matrosen zugutekam. Unter den Windhager Piratenführern wird er aufgrund seines alten Ranges, seiner Ehrenhaftigkeit und seiner Fähigkeiten mit dem Harbener Säbel respektiert. Dass er an Land zahlreiche Liebschaften unterhält, soll ihm sowohl gute Beziehungen in Adelskreisen gesichert haben, als auch den Zorn gehörnter Ehemänner mit Einfluss. Stets nimmt sich Barl, was er begehrt, doch nichts liegt ihm ferner als echte Grausamkeiten. Es heißt, dass er aufgebrachten Schiffen das Nötigste belässt und seine Beute mit Bedürftigen an der Küste teilt. Vermutlich ist dies auch der Grund, warum es bis heute nicht gelungen ist, Barl zu fassen.

#### Volkes Stimme:

- + »Im Winter hat der Admiral uns Proviant gebracht, als wir zu verhungern drohten. Er ist kein Pirat, er ist ein Ehrenmann, der sich um die Seinen sorgt.«
- »Was er auch zuvor geleistet hat, er ist ein Pirat, und als solcher verdient er den Strick! Die *Zyklopenhammer* gehört zurück in den Harbener Hafen oder auf den Grund des Meeres!«



## Weitere Personen

»Das ist schon mächtig kompliziert, wer hier zu welcher Fraktion oder Familie gehört, besonders in Albernia. Genau wegen sowas bin ich Söldner geworden – da muss man sich um solcherlei Dinge nicht groß scheren.«  
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Im Folgenden sind einige weitere Figuren versammelt, die du im Spiel nutzen kannst, um eine Szenerie zu bereichern, oder aber um eigene Abenteuer um sie herum zu stricken.

### Die Fürstenfamilie und wichtige Ministeriale der albernischen Krone

‡ **Talena ni Bennain vom Draustein** (\*1020 BF, rot-blondes Haar, grüne Augen, sympathische Lachgrübchen, bescheidene und umsichtige Landadlige) ist die Fürstgemahlin Albernias und seit Efferd 1036 BF mit Finnian ui Bennain verheiratet. Sie stammt aus dem Haus Stepahan und ist die Enkelin der nostrischen Waldgräfin von Thuranshag. Talena gilt als kompetente Verwalterin und müht sich nach Kräften, ihrer Rolle als Landesmutter gerecht zu werden. (♥ 188)

‡ **Sinjer Emer ni Bennain** (\*1039 BF, strahlende blaue Augen, braune Haare) ist die erstgeborene Tochter des Fürstenpaares und ein aufgewecktes Kind, das der Fürst gerne auf seine Ausflüge in die Stadt mitnimmt.

‡ **Idra ni Bennain** (\*966 BF, silbergraues Haar, scharfe Gesichtszüge, politisch versierte und geduldige Vermittlerin) hat auch im hohen Alter wenig an Einfluss verloren. Nicht selten greift die Mutter des Fürsten bei Konflikten von ihrem Alterssitz Schloss Feenquell mitteilend ein. Zugleich ist sie bestrebt, den wachsenden Einfluss der Stepahan bei Hofe auf ein gesundes Maß einzudämmen. Als Stimme der Versöhnung wird Idra von vielen in der Bevölkerung zutiefst verehrt. (♥ 188)

‡ **Ruadh ui Bennain** (\*998 BF, 1,83 Schritt, dunkelbraune Haare, blaue Augen, Verwandlungsmagier aus Lowangen und bekannter Lebewand, der Liebschaften mit Frauen wie Männern pflegt) ist der Onkel des Fürsten und zugleich sein magischer Berater. Für Kampfmagier und die Weiße Gilde hat Ruadh nur herablassenden Spott übrig, seit er der Reichsakademie in Beilunk verwiesen wurde. Es heißt, dass er einst von einer Fee verflucht wurde, und Pflanzen seither durch seine Berührung verwelken. (♥ 188)

‡ **Branwyn Galahan ni Bennain** (\*1023 BF, 1,67 Schritt, braune Locken, blaue Augen, liebt Bücher) ist die jüngere Schwester des Fürsten. Ihre Geburt ist geheimnisumwittert, und es geht das Gerücht, ihre Mutter habe sie mithilfe einer verhüllten Gestalt auf die Welt gebracht. (♥ 188) Die starrköpfige Branwyn lebt in Grangorien und ist mit dem Sohn des Markgrafen Cusimo, Orsino Garlischgrötz, verlobt.

‡ **Rondred Stepahan** (\*1004 BF, 1,79 Schritt, kastanienbraunes Haar und Vollbart, grüngraue Augen, stämmig, guter Schwertkämpfer) ist ein durchsetzungsfähiger Ritter, der den Beinamen „der Wütende“ trägt. Nach der Hochzeit des Fürsten kam er an den Hof und wurde auf Drängen der Stepahan zum fürstlichen Herold, muss die Kniffe der Diplomatie und Politik jedoch noch lernen.

‡ **Morgan Laidhlyn** (\*977 BF, 1,74 Schritt, wettergegerbtes Gesicht hinter einem buschigen, grauen Vollbart) kennt als ehemaliger Flusslotse das Delta und die Muhrsape wie seine Westentasche. Am Hof dient der passionierte Pfeifenraucher als Berater in nautischen Belangen, wobei der Gemeine unter dem alten Adel kein hohes Ansehen genießt. Man sagt dem Seemann jedoch eine merkwürdige Faszination für die Unterstadt nach. (♥ 188)

‡ **Ardach Herlogan**, der Stadt- und Markvogt von Havena (\*983 BF, klein gewachsen, braune Locken, buschiger Vollbart, charismatischer Menschenkenner) hat durch die Schaffung der neuen Grafschaft Großer Fluss beträchtlich an Einfluss verloren. Sein Hauptaugenmerk liegt darauf, seine Position als Stadtvogt zu sichern und sich möglichst gut mit dem Grafen Hagrobald vom Großen Fluss zu stellen. (♥ 189)

‡ **Rateral Bedwyr Sanin** (\*986 BF, 1,84 Schritt, ergrauendes Blondhaar, blaue Augen, rauer Seebär) ist der väterliche Freund und engste Berater des Fürsten. Finnian hatte sich für die Rehabilitierung des alten Recken stark gemacht, der während der Abspaltung Albernias vom Reich die albernische Flotte befehligte. Sanin weilt selten auf dem Festland und zieht stattdessen die Abgeschiedenheit seines Lehens, der Seefreiherrschaft Ila und Eiras, oder die Planken seines Schiffes vor. Allerdings folgt er stets dem Ruf des Fürsten, der ihn zum Kronkapitän ernannt hat, um Finnian seine Erfahrung im Seemannshandwerk zu vermitteln.

### Die Grafen Albernias

‡ **Arlan Stepahan**, Graf von Bredenhag (\*1001 BF, 1,80 Schritt, dunkelblonde Haare, grüngraue Augen, ahnenstolzer Ritter mit entschlossenem Auftreten) trat erst 1040 BF das Erbe seiner Mutter Maelwyn an. Sein Ziel ist es, den Einfluss des Hauses Stepahan auszubauen, wobei er es offenbar billigend in Kauf nimmt, sich mit anderen alteingesessenen Familien zu überwerfen.



🐉 **Bragon Fenwasian**, Graf von Winhall (\*990 BF, 1,80 Schritt, funkelnde blaugraue Augen, blonde Haare, altersresistenter und feieischen Idealen verpflichteter Traditionalist) ist ein gestrenger Herr und stets bestrebt, Belangen der Feen und der Menschen gleichermaßen gerecht zu werden. Angeblich war der Gebieter der Distelritter mehrmals im Reich der Feen, und viele halten ihm vor, nur wenig auf derische Grenzen oder Gesetze zu geben. (🐉 189)

🐉 **Cullyn ui Niamad**, Graf von Abagund (\*989 BF, blonde Mähne und blaue Augen, gepflegtes Äußeres, auf höfische Etikette und Standesgrenzen bedachter Pragmatiker), hatte sich im Bürgerkrieg als Räubergraf einen Ruf gemacht. Weil er dabei auch vor der Habe seiner Untertanen nicht Halt machte, um seinen Kampf weiterzuführen, wird er jedoch nicht als Volksheld verehrt. Noch immer wettet er gegen die Nordmärker, stellt aber auch für die nach Macht strebenden alten Häuser einen nicht zu unterschätzenden Gegner dar. Auf der Suche nach neuen Bündnissen findet Cullyn vor allem im Fürsten Rückhalt, der die alten Verbindungen zum Haus Niamad wiederaufleben lässt.

🐉 **Franka Salva Galahan**, Gräfin von Honingen (\*972 BF, rotblonde Locken, unbestimmbares Alter, gebildete Kunstsammlerin) wurde im Bürgerkrieg von der gefürchteten Partisanenführerin zur gemäßigten Mittlerin zwischen Raulskrone und der abtrünnigen albernischen Königin. In den Augen alter Weggefährten hat sie dadurch Albern timer verraten, vor allem, da die ehemalige Freiheitskämpferin nun mit der undankbaren Aufgabe betraut wurde, Reichsverräter zu stellen und ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

🐉 **Hagrobald vom Großen Fluss**, Graf vom Großen Fluss und Herzog der Nordmarken (\*1005 BF, 2 Schritt groß, schulterlanges schwarzes Haar mit gepflegtem Vollbart, braune Augen, mutiger, aber aufbrausender Ritter) ist ein kämpferischer Lebemann, der regelmäßig auf Turnier- und Kampfplätzen im Mittelreich zu finden ist. Langsam muss er sich in die Rolle des Herzogs hineinfinden, weswegen er die Verwaltung seiner Grafschaft wechselnden Vögten überlässt. Hagrobalds maßlose Zornesausbrüche und willkürlichen Strafmaßnahmen sind weithin berüchtigt.

### Weitere Personen aus Albern timer

🐉 **Bori-Shan** (\*unbekannt, 1,57 Schritt, blaue Augen, fast weiße Haut, gänzlich unbehaart, rätselhafte Händlerin), meist nur „die „Blaue Frau“ genannt, gibt vielen Havenern Rätsel auf, umso mehr, seit der junge Fürst mehrfach mit ihr im Gespräch gesehen wurde. (🐉 189) Stets in weiße und blaue Gewänder sowie eine eng anliegende blaue Kappe gewandet, ist sie mit den feinen Zügen und dem durchdringenden Blick aus dunklen, wimpernlosen Augen eine auffällige Erscheinung. Schon seit mehreren Generationen bietet sie an verschiedenen Orten auf einem einfachen blauen Tuch Schätze aus der Unterstadt

feil. Ihre Preise bemisst sie jedoch nicht daran, wie wertvoll ein Fundstück dem Material nach ist. Manche Havenner behaupten, dass ihre Schätze Unglück bringen, andere hingegen glauben, dass diese Kleinode immer wieder zu ihrem Eigentümer zurückkehren, bis sich ihre Bestimmung erfüllt hat.

🐉 **Ordhan Faic** (\*944 BF, 1,66 Schritt, wirre weiße Haare, graue Augen, einarmig) wird in Havena als echtes Original betrachtet, denn der Schatzsucher lebt inmitten der Unterstadt in einer Hütte, die er auf einem aus Treibgut und Trümmerteilen gebauten Floß errichtet hat. Der uralte Einarmige gilt den Havenern als harmloser Wirrkopf, da er trotz seines hohen Alters täglich auf die Suche nach Schätzen in der Unterstadt geht. Etwas wirklich Wertvolles hat Ordhan nie gefunden, zumeist investiert er seinen bescheidenen Erlös in einen gemütlichen Kneipenabend. Was er nicht losschlagen konnte, etwa verrostete Helme oder aufgequollene Folianten, schmückt sein Floß. Er gilt vielen als Glückspilz, denn bisher ist er von jedem seiner Ausflüge unbeschadet heimgekehrt, und auch sein hohes Alter nötigt vielen Respekt ab.

🐉 **Jorm Dunkelholz** (\*999 BF, 1,89 Schritt, kurze dunkelbraune Haare und Bart, wache, braune Augen, hochgewachsen, agil und wortkarg, aber herzlich) ist ein Heckenreiter im Dienste des Bredenhager Grafen, der als Meister im Speerwurf und guter Schwertkämpfer gilt. Häufig wird er ausgesandt, um gegen Schmuggler am Tommel zu streiten, illegalen Holzschlag an den Säumen des Farindel zu beenden, oder um Raubgesindel zu stellen. Jorm stammt aus einer bekannten Familie von Freibauern in den Heckenlanden und hat im Bürgerkrieg für Gräfin Stepahan gegen Jast Irian Crumold gekämpft. Ihm wird nachgesagt, dass er eine besonders innige Verbindung zu den Feen des Farindelwalds haben soll.

🐉 **Reo Conchobair** (\*1004 BF, 1,84 Schritt, dunkelblonde Haare, leuchtende blaue Augen, guter Geschichtenerzähler und leidlicher Schwertgeselle) wurde von Königin Invher zum legitimen Erben des Schwertkönigs Raidri Conchobair ernannt und ist heute der Junker von Burg Conchobair, dem Stammsitz der Familie im Winhallen Land. Reo wurde von seiner Mutter, einer Ferdoker Gardereiterin, zur Ausbildung bei der Schwertmeisterin Scanlail ni Uinin geschickt, zog aber oft lieber durch die Tavernen Havenas, anstatt sich im Kampf zu üben. Zwar versucht er heute, seinem berühmten Erbe gerecht zu werden, aber seine Geschichten finden nur Gehör beim einfachen Volk. Unter Adligen und vor allem unter anderen Schwertgesellen gilt er als unwürdiger Aufschneider. Mit seinen Rechten und Pflichten als Landesherr ist er schnell überfordert, sodass er häufig auf fremde Hilfe angewiesen ist.



🏰 **Yanna ni Rianod** (\*1005 BF, 1,65 Schritt, rote Haare, grüne Augen, bunter Mantel, Hahnenfeder am Hut, tollpatschig und scharfzüngig; Maultier Aldifreid) ist eine Bardin aus dem Winhaller Land, die ihre Lieder gern auf der Handharfe begleitet. Ihre Ahnen fanden einst Zuflucht bei den Grafen Conchobair, und bis heute singt Yanna Lieder über die Abenteuer des Schwertkönigs Raidri. Auch wenn ihr Repertoire manch melancholische Ballade umfasst, ist sie besonders durch ihre Spottgesänge beim Volk bekannt und beliebt. Da sie jedoch häufig in Schwierigkeiten gerät, etwa weil sie die Obrigkeit gegen sich aufgebracht hat oder von Bütteln vertrieben wird, hält es sie nie lange an einem Ort.

## Weitere Personen aus dem Windhag

🏰 **Rianod von Aichhain** (\*1001 BF, 1,80 Schritt, dunkelblonde Haare, blaue Augen, drahtige, aber ungeduldige Ritterin mit großer Kampferfahrung) wurde 1036 BF zur Statthalterin des Windhag ernannt. Manche sagen ihr nach, dass sie ihr Amt einer Liebschaft mit Markgraf Cusimo verdankt (🐾 189), war die Baronin von Rondbirge in Verwaltungsdingen doch ein unbeschriebenes Blatt. Mit wachsender Erfahrung erkannte sie, dass Protokoll und Tradition ihre Berechtigung haben und sieht von allzu unkonventionellen Änderungen ab, auch wenn ihr ungestümes Gemüt noch ab und an mit ihr durchgeht. Das Gerücht, sie sei eine abgelegte Mätresse, hält sich hartnäckig und sorgt dafür, dass sie nicht nur unter den alteingesessenen Sippen einen schweren Stand hat. Oft ist sie darum auf die Hilfe Auswärtiger angewiesen, die ihr bei der Durchsetzung ihrer Interessen behilflich sind.

🏰 **Hildgit von Grötz** (\*984 BF, 1,79 Schritt, blonde Haare, blaue Augen, ernsthafte und gerechte Seekriegerin aus altem Hause) folgte nicht wie erwartet ihrem Vater Kühnbrecht als Statthalterin des Windhag nach, sondern wurde vom Markgrafen zur Vizeadmiralin der Westflotte bestellt. Dass Cusimo stattdessen auf Rianod von Aichhain setzte, schmerzt die aufrechte Junkerin von Triveth, und sie ist sehr bedacht darauf, ihr Amt gewissenhaft auszufüllen, um sich zu beweisen. Dabei hat sie hervorragende Fähigkeiten in der Verwaltung sowie als Seekriegerin erworben und wirft stets ein waches Auge auf ihre Konkurrentin Rianod.

Auch mit der Harbener Stadtvögtin Haldana Ismena von Streitebeck gibt es immer wieder Kompetenzstreitigkeiten, da Hildgit zudem als Harbener Hafenkommandantin einen Titel trägt, der seit Jahrhunderten fest in Händen ihrer Familie liegt.

🏰 **Greifax Windmeister** Sohn des Goratox (\*871 BF, 1,33 Schritt, graue Haare und Bart, nebelgraue Augen, häufig gedankenverloren, meisterlicher Luftelementarist) ist ein im südlichen Windhag beheimateter Geode, der sich ganz dem Element Luft verschrieben hat. Da er einer der wenigen Vertreter seines Volkes im Windhag ist und zudem mit seinen magischen Kräften nicht hinter dem Berg hält, hat er das Zwergebild der abergläubischen Bevölkerung rund um das Dorf Thunklipp maßgeblich geprägt. Nicht wenige hier glauben sogar, dass alle Angroschim des Zauberns mächtig seien. Nach seiner Ausbildung zum Geoden, wie die seltenen Zwergezauberer genannt werden, ließ er sich vor rund 120 Jahren im Windhag nieder, wo die Winde brüllend ihren Reigen tanzen und er seiner für einen Zwerg absolut ungewöhnlichen Leidenschaft frönen kann: den Flug der Westwinddrachen zu beobachten. Menschen begegnet er zuerst misstrauisch und abweisend, bis er Vertrauen gefasst hat, dann liest er ihnen aber aus den Winden die Zukunft oder hilft ihnen, ihr Schicksal zu deuten. Sein Vertrautentier ist ein betagtes Sturmfalkenweibchen namens Kriag, das er einst nach einer Verletzung gesundpflegte.

🏰 **Uschuunä die Scharfzähne** (\*990 BF, 1,53 Schritt, rotgrauer Pelz, gelbe Augen, weithin gefürchtete und respektierte Goblinzauberin) wird von den Goblins der Region als „Hüterin der Grotte“ und „Große Heilerin des Gebirges“ verehrt. Sie selbst sieht sich als Erbin der vor rund 1.000 Jahren von den Theaterrittern getöteten Zauberfrau Uspushanna der Blutigen und scheint auf der Suche nach Artefakten ihrer Vorgängerin zu sein. (🐾 180) Dass sie dabei auch nicht davor zurückschreckt, ihre Goblins gegen die Menschen zu führen, mussten die Windhager und Phecadier bereits mehrfach erfahren. Oft schickt sie ihren Vertrauten, das Elstermännchen Ägraag, auf lange Erkundungsflüge aus. Angeblich kann sie auch in den Träumen der Menschen wandeln, und einige Bewohner der Berge behaupten, von einer schnüffelnden Wildsau mit unheimlich gelb leuchtenden Augen geträumt zu haben.





# MYTHOS & HISTORIE

»Wenig findet sich über die Frühzeit in den Chroniken der Menschen. Bei den Zwergen ist überliefert, dass der Drache Pyrdacor einst die Sturmberge seiner Erzkkräfte beraubte. Es ist anzunehmen, dass dort nicht nur die Angroschim ihre Bingen unterhielten, sondern dass auch Ork und Goblin in den Bergen hausten. Auch der Fluch des Flussvaters, den er über die Vorfahren der Thorwaler sprach, soll mehr als 2.000 Jahre alt sein.

Erste gesicherte Erkenntnisse liefern hernach die Expeditionen Admiral Sanins, der das Land für die Krone Bosparans in Besitz nahm. Auf ihn folgten die ersten Siedler, jener Menschenschlag, den wir heute die Alteingesessenen nennen.

Man mag es kaum glauben, aber lange Jahre gehörte Albernias den Nordmarken an, die damals noch ein Königreich waren – als eigenständiges Principat wohlgemerkt! Die tapfere Selma aus dem Hause Bragold schlug schließlich die Orks zurück und wurde zur ersten Fürstin Albernias. Die Gegend um Harpagon, das heutige Harben, verblieb in den Nordmarken, bis sich ein Priesterkönig aus den Wäldern offenbarte, den sie heute sehnsuchtsvoll den Schlafenden König nennen und seine Rückkehr herbeisehnen.

Albernias erblühte, bis während der Dunklen Zeiten Ork und Goblin ins Land einfielen. Thorwaler suchten die Küste heim, es gab für hunderte von Jahren keinen Fürsten und bis heute flucht man im Windhag auf den Namen der Goblinhexe Uspushanna der Blutigen. Hela Horas war es schließlich, die kurz vor Bosparans Fall das Geschlecht der Ulaman mit dieser Aufgabe betraute. Nach dem Tod der Kaiserin in der zweiten Dämonenschlacht führte Egtor Ulaman das Land ins Neue Reich.

Wieder suchten die Thorwaler die Küsten heim, und etwas mehr als 300 Jahre nach dem Fall Bosparans schwangen sich die Priesterkaiser an die Macht, danach die Zauberer unter Rohal dem Weisen und anschließend der Magiertyrann von Havena. Niamad ui Bennain machte dem schließlich ein Ende, und seine Nachfahren wie auch die seiner Gefährten kennt man noch heute als Flussleute.

Worauf wollte ich eigentlich hinaus? Jedenfalls von dort an ist die Geschichte unseres Landes auch in der Chronik der Fürsten und vieler anderer Adligen niedergeschrieben, sodass wir sie nachlesen können. Zum Quellenstudium kommen wir dann in der nächsten Lektion.«

—Hjalbin der Schwerhörige, Hoher Lehrmeister von Honingen, neuzeitlich





# Die Geschichte der Siebenwindküste

## Geschichtsschreibung in Albernia und dem Windhag

Die Geschichte Albernias und des Windhag ist sehr unterschiedlich überliefert, je nachdem, welche Quellen man zugrunde legt. Die Ambosszwerge hüten uralte Stelen, auf denen die Ereignisse um Pyrdacors Erzfrevell niedergelegt sind. Orks und Goblins geben ihre Geschichte nur mündlich weiter – und teilen sie mit den Menschen entweder gar nicht oder nur sehr selten. Auch die Angaben über die Ereignisse nach Sanins Ankunft sind teils widersprüchlich. Seine Logbücher gelten zwar bis heute als verlässlichste Quelle, doch sie liegen in den Bibliotheken der Hallen der Weisheit – des größten aventurischen He-sindetempels im horasischen Kuslik.

Als Selma Bragold zur Fürstin Albernias ernannt wurde, legte man zum ersten Mal eine Fürstenrolle an, in der die Namen, Titel und Regierungszeiten der Herrschenden verzeichnet wurden. Diese ist teils jedoch geschönt oder gar lückenhaft, da die Herrschaft über die Siebenwindküste nicht so fest war, wie es sich die Kaiser in Bosparan oder später Gareth wünschten. Zeitgenössische Berichte liegen bis heute unbeachtet in den Katakomben der Herzogenfeste von Elenvina oder im Horaspalast von Vinsalt, ohne dass jemand sich bislang die Mühe gemacht hätte, sie zu erhalten oder auch nur zu katalogisieren.

Im einfachen Volk wird die wechselhafte Geschichte des Landes oft in Form von Erzählungen und Liedgut weitergegeben. Barden präsentieren Heldengesänge, Trauerlieder oder Spottgesänge allabendlich auf Dorffesten oder Jahrmärkten. An den Feuern der Windhagsippen werden die Taten der Ahnen wachgehalten, und an Küsten und auf Schiffen spinnt man emsig Seemannsgarn, das nicht immer frei erfunden sein muss.

Bei den Alteingesessenen hat die schriftliche Überlieferung deutlich mehr Gewicht, was vermutlich auf den Einfluss Bosparans zu Siedlerzeiten zurückgeht. Viele Flussleute hingegen schenken den Chroniken und Berichten wenig Vertrauen, was ein Erbe ihrer Thorwal-schen Vorfahren sein mag, deren Geschichtsschreibung in Sagas erfolgt. So scheint ihnen manchmal selbst ein verbriefter Vorfahre zweifelhaft, wenn es keine Legenden oder Lieder über ihn gibt.

### Die Herrscher Albernias

Albernia war nach der Entdeckung durch Admiral Sanin den Älteren lange Teil des Bosparanischen Reiches. Bis 705 v. BF war es eine Grafschaft des damaligen Königreichs Nordmarken, danach eigenständiges Fürstentum. Unter Cuanu ui Bennain wurde Albernia sogar für kurze Zeit zum Königreich erhoben. Nachdem seine Tochter Invher sich jedoch vom Reich lossagte, wurde dem Land dieser Status wieder aberkannt.

|                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| 705 – 683 v. BF | Fürstin Selma Bragold    |
| 683 – 661 v. BF | Fürst Yulagin Bragold    |
| 661 – 645 v. BF | Fürstin Nardalis Bragold |

|                 |
|-----------------|
| 644 – 621 v. BF |
| 621 – 592 v. BF |
| 592 – 578 v. BF |
| 577 – 568 v. BF |
| 568 – 1 v. BF   |
| 1 v. BF – 43 BF |
| 43 – 91 BF      |
| 91 – 123 BF     |
| 123 – 134 BF    |
| 134 – 156 BF    |
| 156 – 189 BF    |
| 189 – 207 BF    |
| 207 – 239 BF    |
| 239 – 262 BF    |
| 262 – 290 BF    |
| 291 – 314 BF    |
| 314 – 338 BF    |
| 338 – 465 BF    |

|              |
|--------------|
| 465 – 594 BF |
| 594 – 599 BF |
| 599 – 609 BF |

|                |
|----------------|
| 609 – 641 BF   |
| 641 – 665 BF   |
| 665 – 695 BF   |
| 695 – 702 BF   |
| 703 – 720 BF   |
| 720 – 745 BF   |
| 745 – 764 BF   |
| 764 – 781 BF   |
| 781 – 785 BF   |
| 785 – 810 BF   |
| 810 – 839 BF   |
| 839 – 865 BF   |
| 865 – 890 BF   |
| 890 – 906 BF   |
| 906 – 928 BF   |
| 928 – 948 BF   |
| 948 – 974 BF   |
| 974 – 983 BF   |
| 983 – 1011 BF  |
| 1011 – 1013 BF |
| 1013 – 1022 BF |

|                |
|----------------|
| 1022 – 1032 BF |
| 1027 – 1032 BF |
| 1032 – 1038 BF |
| seit 1038 BF   |

|                                                                |
|----------------------------------------------------------------|
| Fürstin Sylma Bragold                                          |
| Fürst Etel Bragold                                             |
| Fürst Fingorn Bragold                                          |
| Fürst Ardis Bragold                                            |
| Ältestenrat von Havena                                         |
| Fürst Egtor I. Ulaman                                          |
| Fürst Justin Ulaman                                            |
| Fürstin Orgala I. Ulaman                                       |
| Fürst Retiro I. Ulaman                                         |
| Fürst Glarik I. Ulaman                                         |
| Fürst Glarik II. Ulaman                                        |
| Fürstin Emeraldal I. Ulaman                                    |
| Fürst Glarik III. Ulaman                                       |
| Fürstin Orgala II. Ulaman                                      |
| Fürstin Orgala III. Ulaman                                     |
| Fürst Retiro II. Ulaman                                        |
| Fürst Egtor II. Ulaman                                         |
| die Praioshochgeweihten von Havena im Namen der Priesterkaiser |
| Herrschaft des Adels                                           |
| Magiertyrann Altumarn                                          |
| Niamad ui Bennain (ab 602 BF                                   |
| Landverweser im Fürstenrang)                                   |
| Fürstin Marhada ni Bennain                                     |
| Fürstin Ruada ni Bennain                                       |
| Fürst Thorn ui Bennain                                         |
| Fürst Toras ui Bennain                                         |
| Fürst Gortum ui Bennain                                        |
| Fürst Diaran ui Bennain                                        |
| Reichsvogt Gerbald von Mersingen                               |
| Reichsvogt Wulfhart von Mersingen                              |
| Reichsvogt Viburn von Mersingen                                |
| Fürstin Sinjer ni Bennain                                      |
| Fürst Nargud ui Bennain                                        |
| Fürst Emerthon I. ui Bennain                                   |
| Fürst Maglad ui Bennain                                        |
| Fürst Emerthon II. ui Bennain                                  |
| Fürst Emerthon III. ui Bennain                                 |
| Fürstin Skanjer ni Bennain                                     |
| Fürst Emerald ui Bennain                                       |
| Fürst Halman ui Bennain                                        |
| Fürst Cuanu ui Bennain                                         |
| Fürstin Isora von Elenvina                                     |
| Fürst Cuanu ui Bennain (ab 1014 BF                             |
| König Albernias)                                               |
| Königin Invher ni Bennain                                      |
| Fürstin Isora von Elenvina                                     |
| Kronverweserin Idra ni Bennain                                 |
| Fürst Finnian ui Bennain                                       |

### Die Herrscher des Windhag

Die bosparanische Provinz Vindehac erfuhr nur wenig Aufmerksamkeit aus der Hauptstadt, und während der Dunklen Zeiten entstand so das legendenumwobene Königreich Windehag (etwa 539 bis 307 v. BF). Es soll von Priesterkönigen regiert worden sein, die Tsatuarial folgten. Ob es sich dabei um einen oder mehrere Herrscher



handelt ist bis heute umstritten. Später war der Windhag lange Zeit eine Grafschaft im Herzogtum Nordmarken, bis er 1000 BF als Markgrafschaft Windhag aus den Nordmarken herausgelöst wurde.

um 980 BF Graf Magnus von Werenhag  
 1000 – 1002 BF Kronverweser Gerfrid von Vairningen  
 1002 – 1021 BF Markgraf Rateral Sanin XII.  
 1021 – 1028 BF Markgraf Radulf Eran Galahan  
 seit 1028 BF Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor (auch Herzog von Grangor)

### Chronik der Siebenwindküste

**um 4200 v. BF** Elementarkriege; Erzfrevel des Goldenen Drachen Pyrdacor im Windhag, Vertreibung der Zwerge  
**um 1300 v. BF** Jurala Hugdornsottir entdeckt das Delta des Großen Flusses; Fluch des Flussvaters  
**880 v. BF** Sanin der Ältere entdeckt den Windhag und erreicht die Mündung des Großen Flusses  
**876 v. BF** Gründung Havenas im Flussdelta  
**872 v. BF** Sanin fährt bis zum heutigen Ferdok den großen Fluss entlang, Vertreibung der Orks und Bosparanische Besiedlung der Region  
**870 v. BF** Sanin befährt den Tommel bis zum heutigen Winhall.  
**867 v. BF** Ferdok und Tommelsfurt (das spätere Winhall) erhalten Stadtrechte.  
**827 v. BF** Aus der Aussätzigenstadt Jammerloch wird durch das Perainewunder der Heiligen Theria die Stadt Honingen.  
**706 v. BF** Aufstand der Orks gegen die Menschen; Zerstörung von Tommelsfurt und Honingen, Orkherrschaft in Havena  
**705 v. BF** Dekret von Abilacht; Albernia wird zum Fürstentum, Selma Bragold erste Fürstin.  
**697 v. BF** Erbauung von Winhall auf den Ruinen von Tommelsfurt; Das wiederaufgebaute Honingen wird erster Fürstensitz.  
**618 v. BF** Havena wird albernische Fürstenstadt; Einrichtung des Ältestenrates  
**568 v. BF** Erste Dämonenschlacht; Fürst Ardis Bragold fällt ohne Erben im Kampf gegen den Dämonenkaiser Fran Horas. Beginn der Herrschaft durch den Ältestenrat in Havena.  
**564 v. BF** Anbruch der Dunklen Zeiten; Heimsuchung durch Orks und Goblins, Thorwalerüberfälle und die Herrschaft eines zerstrittenen Adels prägen die Region.  
**539 v. BF** Entstehung des Königreichs Windehag  
**307 v. BF** Das Königreich Windehag wird durch Truppen des Jel-Horas unterworfen und wieder ins Bosparanische Reich eingegliedert.

**162 v. BF**

**1 v. BF**

**0 BF**

**5 BF**

**ab 89 BF**

**335 BF**

**ab 466 BF**

**ab 590 BF**

**599 BF**

**702 BF**

**745 BF**

**ab 902 BF**

**940 BF**

**983 BF**

**992 BF**

**1000 BF**

**1000 BF**

**1004 BF**

**1005 BF**

**1011 BF**

**1013 BF**

**1014 BF**

**1021 BF**

**1022 BF**

Ende der Dunklen Zeiten

Hela Horas beendet die Herrschaft des Havener Ältestenrats und setzt Egtor Ulaman als neuen Fürst ein.

Zweite Dämonenschlacht; Untergang des Bosparanischen Reiches; Albernia und Windhag werden ins neu entstandene Raulsche Reich eingegliedert.

Die Goblinzauberin Uspushanna die Blutige wird von Theaterittern erschlagen, die Orks in den Windhag zurückgetrieben. Thorwaler Plünderfahrten in Albernia und entlang des Großen Flusses

Herrschaft der Priesterkaiser (bis 466 BF), Verfolgung von Feenkulten und Zauberkundigen

Herrschaft Rohals des Weisen, Gründung zweier gildenmagischer Akademien in Albernia

Magierkriege; Tyrannis des Magiers Altumarn in Havena

Der Thorwaler Hetmann Niamad ui Bennain beendet die Magokratie in Havena und erlässt das Magieverbot.

Havena wird von der Großen Flut verheert und zu großen Teilen zerstört.

Albernia wird unter Garether Verwaltung gestellt.

Kaiserlose Zeiten; Mehrfach müssen vor Havena und Harben Angriffe der Thorwaler abgewendet werden. In den Nachbarprovinzen toben Adelsfehden und Bürgerkrieg.

Harben wird unter Kaiser Perval zum uneinnehmbaren Kriegshafen ausgebaut.

Halman ui Bennain dankt ab, sein Sohn Cuanu wird Fürst von Albernia.

Schlacht bei Altenfaehr; Aufständische Albernier werden durch Truppen Kaiser Retos vernichtend geschlagen.

Der Windhag wird eine eigenständige Markgrafschaft.

Einweihung der Prinzessin-Emer-Brücke in Havena

Vermählung der albernischen Prinzessin Emer mit dem kaiserlichen Kronprinzen Brin.

Lockerung des Magieverbots in Havena Isora von Elenvina reißt die Macht in Albernia an sich.

Isora von Elenvina wird verbannt.

Albernia wird zum Königreich erhoben. Rateral Sanin XII. kapert das Flaggschiff des Mittelreiches, um im Alleingang gegen die Schattenlande vorzugehen und verliert seinen Titel als Markgraf des Windhag.

Nach der Dritten Dämonenschlacht holt Cuanu ui Bennain seine Tochter Invher neben sich auf den Thron.



- 1026 BF Orks fallen in Albernia ein, ein Riesenschildwurm sucht die Windhagberge heim.
- 1027 BF Meuterei der Harbener Seekrieger; Abfall Albernias vom Raulschen Reich; Beginn des Bürgerkriegs zwischen Nordmarken und Albernia (Seite 134)
- 1028 BF Die Goldene Legion nimmt Harben nach langen und harten Kämpfen ein.
- 1028 BF Cusimo Garlischgrötz wird zum Markgrafen des Windhag ernannt.
- 1031 BF Hungerwinter in Albernia
- 1032 BF Rückkehr Albernias ins Reich; Ende des Bürgerkrieges. Idra ni Bennain regiert für den noch minderjährigen Finnian.
- 1034 BF Graf Jast Irian von Crumold wird verräterischer Umtriebe überführt. Er stirbt während des Aufstandes gegen die Krone.
- 1034 BF Thorwaler befahren den Großen Fluss. Der Fluch des Flussvaters scheint gebrochen.
- 1034 BF Albernia kann die Rechte der Ochsenbluter Urkunde für sich beanspruchen.
- 1036 BF Hochzeit des Prinzen Finnian mit Talena vom Draustein aus dem Hause Stepahan
- 1036 BF Markgraf Cusimo ordnet die Westflotte neu.
- 1038 BF Der noch minderjährige Finnian ui Bennain wird zum Fürsten gekrönt.
- 1039 BF Geburt der Kronprinzessin Sinjer
- 1039 BF Albernische Heerhaufen ziehen an der Seite Kaiserin Rohajas gegen den Heparchen Helme Haffax.

### Frühzeit (bis etwa 1.300 v. BF)

Bevor die Menschen kamen, beherrschten Drachen, Goblins und Orks das Land der Siebenwindküste. Die Zwerge waren um **4500 v. BF** vertrieben worden, nachdem der goldene Gottdrache Pyrdacor in einem gewaltigen Ritual jegliches Erz der Windhagberge geraubt und zu einer unbezwingbaren Armee von ehernen Kriegeren geformt hatte, die alle Angroschim erschlagen sollten. (🐉 180) Bis heute fehlt dem Windhag daher jedes Erzvorkommen und auch die meisten Gesteine, die man hier findet, sind von geringer Festigkeit. Die Zwerge verließen die verfluchten Berge, in ihren Stollen nisteten sich plündernde Grolmfamilien ein. Über die Himmel herrschten die Westwinddrachen, je nach Auslegung Statthalter Pyrdacors oder seines Bruders, des Alten Drachen Umbracor. In Pyrdacors Herrschaft fällt auch das erste Auftreten der Harpyien, wie es durch Erzählungen der Goblins überliefert wird.

Die Orks legten damals zahlreiche Kultplätze an, um Tairach, dem orksischen Totenherrn, zu huldigen, von denen viele bis heute überdauert haben, auch wenn sie häufig mit Orten verwechselt werden, an denen die Feen verehrt werden. Auch die Goblins schützten ihre Kulthöhlen, allen voran die ihnen heilige Herzgrotte. (🐉 180)



Für die Auelfen der Region war diese Zeit besonders durch Kämpfe gegen Orks und Goblins geprägt, ebenso wie durch eine tiefe Freundschaft mit den Feenvölkern, die in der Frühzeit noch häufiger im Diesseits wandelten. Der Flussvater soll Legenden zufolge sogar eine Weile lang der Hochkönig der Feen gewesen sein, bevor er seines Amtes überdrüssig wurde.

Um das Jahr **1300 v. BF** kamen mit den Hjaldingern die Vorfahren der Thorwaler an die Siebenwindküste. Jurala Hugdornsdottir entdeckte den Sagas zufolge die fruchtbaren Lande am Delta des Großen Flusses auf der Höhe des heutigen Havena, doch nur wenige Nordleute ließen sich in der Region nieder. Etwas Eigentümliches muss damals vorgefallen sein, denn seit diesen Tagen verfolgt der Fluch des Flussvaters die Sippe Juralas. Furchtsam meiden ihre Nachfahren fortan die Wasser des Großen Flusses.



## Sanins Reisen und Besiedlung durch die Bosparaner (bis etwa 565 v. BF)

Vom südlich der Windhagberge gelegenen Grangor begann einst die Erforschung und Besiedlung der Siebenwindküste durch die Bosparaner. Belen Horas entsandte die erste urkundlich erwähnte Expeditionsfahrt des legendären Admiral Sanin des Älteren, die 880 v. BF die Mündung des Großen Flusses erreichte und dem Gewässer seinen Namen gab. Etwa 500 Siedler blieben zurück und gründeten 876 v. BF im Delta die Stadt Havena. Das Land war zu jener Zeit von Menschen weitgehend unerschlossen, und die Siedler mussten sich fern von Bosparan gegen die Natur, aber auch gegen Orks und Goblins behaupten.

Admiral Sanin erkundete den Unterlauf des Großen Flusses, den er weiter stromauf befuhr. Nur selten trafen die Entdecker hierbei auf die scheuen Elfen des Aulvolks, fühlten sich alten Quellen zufolge jedoch stets mit wachsamen Augen beobachtet. In Anlehnung an den Namen „Alben“, den einige thorwalsche Siedler ihnen gegeben hatten, soll Sanin das Land „Albernia“ getauft haben. Andere Quellen berichten jedoch, er habe den Begriff dem bosparanischen Wort für die Farbe „Weiß“ entlehnt, nachdem er die Kreideklippen des Windhag entlangesegelt war.

**873 v. BF** unternahm der wagemutige Admiral erste Erkundungsfahrten auf Tommel und Ingval, den anderen beiden Strömen, die im Westen in das Meer der Sieben Winde münden. Im Jahr **872 v. BF** kehrte Sanin auf den Großen Fluss zurück und unternahm seine längste Fahrt stromaufwärts, bis in die Gegend des heutigen Ferdok. Er entdeckte den See, der später den Namen Angbarer See tragen würde, und die Verbindung zu den bosparanischen Siedlungsgebieten weiter im Osten.

Im Jahr **870 v. BF** folgte Sanin dem Lauf des Tommel bis zum heutigen Winhall. Von dort zog er auf dem Landweg bis zum Oberlauf des Ingval und reiste auf seinen Fluten zurück zum Meer. Auf seinen Expeditionen nahm Admiral Sanin Land für die Horaskrone in Besitz, und zahlreiche bosparanische Siedler folgten dem wagemutigen Entdecker immer weiter ins albernische Binnenland und die östlich davon gelegenen Gebiete. Die fruchtbaren Siedlungsgebiete wurden bald eine ordentliche Provinz des Bosparanischen Reiches und trugen fortan den Namen Nordmarken. Von Ferdok aus regierten Grafen, die durch großzügige Landschenkungen der Horaskaiser in kurzer Zeit zahlreiche Güter einrichten konnten, auf denen eine Vielzahl von orkischen Sklaven die Äcker für ihre menschlichen Herren bestellen mussten. Vermutlich durch den Kontakt zu Feenwesen und anderen Kreaturen der Wälder und Seen entwickelten sich in der Siedlerzeit einige Sumu- und Tsatuarial-Kulte, die bis heute fortbestehen, wenngleich unter anderem Gewand.

Es vergingen nur rund 70 Jahre nach den Fahrten Admiral Sanins, bis all jene Orte gegründet waren, die noch heute die größten menschlichen Ansiedlungen in Albernia sind. Nach Havena erhielten Ferdok und Tommelsfurt (das spätere Winhall) im Jahr **867 v. BF** die Stadtrechte. Auch Abilacht soll in dieser Zeit gegründet

worden sein. Alte Quellen erwähnen jedoch vertriebene Aussätze aus Abilacht, die nördlich der Stadt den Ort Jammerloch gründeten. Nach einem Wunder der Göttin Peraine, mit dem die Heilige Theria die Krankheit besiegen konnte, wurde aus Jammerloch im Jahr **827 v. BF** die Stadt Honingen.

Albernia galt in der Siedlerzeit als reichster Teil der Nordmarken, doch die rege Besiedlung brachte auch Probleme mit sich. Die letzten Sippen des elfischen Aulvolkes zogen sich weit nach Norden zurück, und unter den versklavten Orks gärten der Groll gegen die Menschen. Urplötzlich erhoben sich **706 v. BF** die Geschundenen in einem blutigen Aufstand, und weitere Horden von Schwarzelzen fielen aus dem Orkland über die Nordmarken her. Tommelsfurt wurde dem Erdboden gleichgemacht und alle Einwohner massakriert. Havena fiel den Orks dank seiner Lage erst später in die Hände, hier ernannte sich jedoch Häuptling Kurzug kurzerhand zum „König des Westens“. Die junge Adlige Selma Bragold, eine Überlebende der Brandschatzung Honingens, scharte schließlich Waffenvolk um sich, um die Gunst der Stunde zu nutzen. Unter den Orks grassierte Karmesin, eine eigentlich harmlose Menschenkrankheit, deren Verlauf bei Schwarzelzen deutlich heftiger ausfiel. Tatsächlich gelang es dem Heerhaufen, die Orks über den Tommel und in die unzugänglichen Windhagberge zu vertreiben und so Albernia zu befreien.

**705 v. BF** wurde Selma für diese Taten von Kaiser Yulag-Horas zur Fürstin der neuen und eigenständigen Provinz Albernia ernannt. Auf den Ruinen von Tommelsfurt ließ sie **697 v. BF** die Stadt Winhall errichten. Das ebenfalls wiederaufgebaute Honingen wurde zu Selmas Hauptstadt. Havena entwickelte sich zu einer bedeutenden Hafenstadt, und unter den Bragoldfürsten wuchs und gedieh Albernia.

Im Jahre **618 v. BF** wurde das reiche und prächtige Havena Fürstensitz. Zugleich wurde ein Ältestenrat eingerichtet, in dem sich die angesehensten Bürger Havenas zusammenfanden, um den jeweiligen Herrscher zu beraten. Diese „goldene Ära“ endete, als Kaiser Fran-Horas aus Bosparan gen Gareth zog, und es **568 v. BF** zur Ersten Dämonenschlacht kam. Der albernische Fürst fiel in der Schlacht an der Seite der Garether Aufständischen und hinterließ keinen Erben. Das Bosparanische Reich und mit ihm die Siebenwindküste stürzte in die Dunklen Zeiten.

## Von den Dunklen Zeiten bis zum Fall Bosparans (bis 0 BF)

Der Machtverlust Bosparans traf die nun schutzlosen Siedler des Nordens hart, denn Horden von Goblins und Orks drängten zurück in ihre alten Stammlande. Ohne Heeresmacht reichte der Einfluss von alteingesessenen Familien und dem Ältestenrat von Havena kaum aus, um die Städte zu sichern. Die Bewohner der Provinz mussten sich daher auf eigene Faust gegen das anbrandende Chaos zur Wehr setzen. Es entwickelten sich so zahlreiche kleine Herrschaften, deren Besitzer,



verschanzt in trutzigen Burgen, gegen Ungeheuer, die Verrohung der Sitten und gegen habgierige und brutale Nachbarn Wacht hielten. Die Dunklen Zeiten waren daher die Sternstunde der alten Familien. Die Häuser Branugion, Crumold und Herlogan, die Fenwasian, Krustan, Satorian und Stepahan behaupteten ihre Territorien eisern, mit der Kraft des Waffenarms, durch geschicktes Taktieren oder dank alter Feenpakete. Die Vorfahren der Thorwaler beherrschten mit ihren Drachenbooten die Küste, und sie zögerten nicht, Havena oder Harpagon, das heutige Harben, zu überfallen und zu plündern. In diesen düsteren Jahren wurde der Begriff „albernische Freiheit“ geboren, der seitdem die Freiheit aller Nicht-Leibeigenen bezeichnet, ihr Leben nach eigenem Gutdünken zu führen und zu verteidigen. Im Windhag regierten während der Dunklen Zeiten die legendären Könige des Windehag. Manche behaupten gar, es sei nur ein einziger König gewesen. Den Überlieferungen zufolge von Tsatuarias Gnade gesegnet, verteidigten sie ihre Lande, bis Harben **307 v. BF** von den Bosparanern eingenommen wurde. Der Windhag fiel damit wieder unter die Kontrolle der Nordmärker. Um **300 v. BF** entbrannten gleich zwei Kriege. Die sogenannten Elfenkriege zwischen den Amboszwergen und dem Aulvolk erschütterten den Osten, während im Nordwesten der Siebenwindküste ein Krieg zwischen den Feen tobte, der auch auf das Diesseits übergegriffen hatte. Es ist nicht überliefert, wer damals gegen wen kämpfte, doch die Häuser Branugion, Krustan und Satorian scheinen damals beinahe gänzlich ausgelöscht worden zu sein.

Allmählich festigte sich die Macht der Kaiser zu Bosparan wieder, auch wenn diese außerhalb ihrer Stammlande eher moderat ausfiel. Sie überließen weitgehend dem ihnen verschworenen Adel die Regierung der nördlicheren Provinzen. Der Ältestenrat von Havena wusste es in den kommenden Jahren geschickt zu verhindern, dass ein neuer Fürst von Bosparans Gnaden auf den albernischen Thron gehievt wurde. Seit dem Jahr **193 v. BF** ist überliefert, dass der Rat die Eingangssitzung jeden Jahres aber zumindest mit einer Ergebnissbekundung gegenüber dem Kaiser begann. Hela-Horas jedoch beendete schließlich die Herrschaft der Vielen in Albernias. Nach einem Besuch in Havena Anfang **Efferd 1 v. BF** ließ die Schöne Kaiserin, empört über fehlende Ehrerbietigkeit, den Ältestenrat auflösen und seinen Vorsitzenden hinrichten. Um Alteingesessene wie Flussleute zu düpieren, ernannte Hela kurzerhand Egtor Ulanan, den bisherigen Hauptmann der Havener Stadtgarde, zum neuen albernischen Fürsten. Das Haus Ulanan konnte in der Folgezeit durch Schmeicheleien und kluge Bündnisse den Thron bis zur Zeit der Priesterkaiser für sich bewahren.



Nach der Zweiten Dämonenschlacht und dem Fall Bosparans im Jahre **0 BF** wurde Raul von Gareth zum Kaiser des Neuen Reiches, das bis heute auch als Raulsches Reich bekannt ist. In Albernias führte der noch von Hela-Horas inthronisierte Fürst Egtor das Fürstentum ins Neue Reich. Seiner Untätigkeit schreibt man es zu, dass es den Goblinhorden der blutrünstigen Uspushanna gelang, sich an den Flanken der Windhagberge anzusiedeln, nachdem die Theateritter deren grausame Tyrannei **5 BF** beenden konnten.

### Das Neue Reich (bis 983 BF)

Beginnend mit einem großen Raubzug gegen Weidenau **89 BF** wurden die Thorwaler zu einer ersten Bedrohung, denn neben regelmäßigen Plünderungen kam es auch zu Versuchen dauerhafter Ansiedlung. Die Fürsten in Havena konnten gegen die Flussleute mit ihren schnellen Drachenbooten nur wenig ausrichten. Um **119 BF** stießen einige wenige Ottas, die den Fluch des Flussvaters nicht fürchteten, bis auf den Großen Fluss vor. Auf dem Tommel gelangten sie bis Winhall und besetzten Teile der Siebenwindküste. Unter diesen Flussleuten war auch Djannan Drachkopf, ui Bennain genannt. Er gründete Kyndoch und konnte so bald den gesamten Handel auf dem Großen Fluss kontrollieren. Als echter Albernier bewies er sich, als er sich schließlich gegen seine eigenen thorwalschen Landsmänner und -frauen wandte, die seine höchstgelegenen Güter plündern wollten. Im Jahr **335 BF** schwangen sich in der Kaiserstadt Gareth die Priesterkaiser zur Herrschaft auf, nachdem der legitime Thronfolger Rude II. ermordet worden war. Die Inquisition der Praioskirche und ihr Vollstreckungsorden, die Bannstrahler, verfolgten fortan alle Fehlgläubigen und Zauberwirker. Hexen, Druiden und Elfen wurde der Prozess gemacht, aber auch vor Geweihten von Ronda und Hesinde machten die Eiferer nicht Halt. Anfang **Rahja 338 BF** wurde Fürst Egtor Ulanan II. durch die Priesterkaiser abgesetzt, und mit der Hinrichtung seiner Erbin als Ketzerin erlosch die Erblinie der Ulanan. Die Verwaltung Albernias und des Windhag übernahm fortan der Hochgeweihte des Havener Praiostempels. Die unbeliebten Herrscher hatten jedoch stets Mühe, den stark erhöhten Tempelzehnt von der efferdfürchtigen Bevölkerung einzutreiben. Obwohl überall die Scheiterhaufen loderten, erlebten an der Siebenwindküste parallel Kulte um Feen und Halbgötter einen Aufschwung. Im Verborgenen fand man sich zusammen, um Trost im Glauben und gemeinsamen Riten zu suchen. Hier liegen somit viele Wurzeln der Feen-, Elementar- und Sumukulte, die bis heute an der Siebenwindküste praktiziert werden. Von der Hochgeweihten Praiodyn, die Feuer an den Farindelwald legen lassen wollte, erzählt man sich jedoch, dass sie der Zorn der Fee traf und sie nun auf ewig dort umherirren müsse.



**465 BF** erhob sich das Reich unter der Führung des Magiers Rohal des Weisen gegen die Willkürherrschaft der Praioten. Rohal wurde **466 BF** zum Reichsbehüter ernannt, und die wissenschaftliche Zauberei nahm zu dieser Zeit selbst in Albernia eine geachtete Stellung ein. In Havena wurde die Thaumaturgische Akademie von Licht und Schatten gegründet, in Honingen das Metamagische Seminar. Der Adel holte sich magische Berater an die Höfe, und nur wenige blieben dabei, sich allein von Geweihten der Zwölf beraten zu lassen.

**589 BF** entsagte Rohal freiwillig dem Greifenthron, und bereits im darauffolgenden Jahr entbrannten die Magierkriege, als die Zauberer des Reiches um die Nachfolge des Weisen zu kämpfen begannen. Berichten zufolge sollen damals in Havena ganze Häuserzeilen durch Elementargeister zerstört und Bürger von freien Dämonen zerfetzt worden sein.

**590 BF** riss der Leiter der Thaumaturgischen Akademie, der Magier Altumarn, die Macht über Havena und Albernia an sich. Er ließ jeden, der seinen Anspruch nicht anerkennen wollte, hinrichten oder durch Zauberei gefügig machen. Druiden und Hexen zogen sich zunehmend zurück. Auch die Honinger Magierakademie wollte sich Altumarns Herrschaft nicht unterwerfen, und so fand man die Räume **595 BF** verlassen vor.

**599 BF** hatte schließlich auch der abergläubische Hetmann Niamad ui Bennain genug und zog nach Havena, um die Tyrannei der Magier mit Axt und Schwert zu beenden. Niamad erschlug Altumarn und setzte sich gegen den Widerstand des geschwächten Adels als Herrscher Albernias durch. Um seine wackeren Mitstreiter zu ehren, gründete er den Rat der Kapitäne, der das bis heute geltende Magieverbot in Havena erließ.

**600 BF** suchten Orks aus dem Windhag Albernia heim, und der ganze Südwesten der Region bis an den Großen Fluss wurde verheert. Niamad jedoch gelang es, bei Kyndoch die Orkschamanen zu stellen, die den Heerzug vorbereitet hatten, während seine Getreuen in Elenvina die Horden der Schwarzpelze besiegen konnten. Die

Dynastie der Bennain, vom neuen Kaiser Eslam erst zu Landverwesern und dann zu rechtmäßigen Fürsten ernannt, behielt den Thron mit einigen Unterbrechungen bis zum heutigen Tag.

**652 BF** erschien der Thorwaler Hetmann Cerntacht Conchobairson in Havena und forderte die Hälfte Albernias für sich und berief sich dabei auf ein altes Bündnis seiner Ahnen mit dem Geschlecht der Bennain. Ein denkwürdiges Duell, bei dem die ganze Stadt Zeuge gewesen sein soll, entschied über diese wahnwitzige Forderung. Fürstin Ruana bezwang den Hetmann im Kampf, und die Herrschaft blieb in ihren Händen vereint.

Im Jahr **701 BF** rief Fürst Toras auf Betreiben seiner Beraterin, der Zauberin Nahema, das „Freie Königreich Albernia“ aus. (♥ 179) Der Ältestenrat wurde in seiner alten Macht bestätigt, der Kaisertaler ausgesetzt, und der Efferdhochgeweihte forderte die Anerkennung des Launischen als höchsten aller Götter. Nur kurze Zeit später kam Efferds Zorn über die Stadt und ging als das Jahr der Großen Flut in die Geschichte ein. Am **16. Ingerimm 702 BF** bebte die See und eine gewaltige Flutwelle verheerte die Stadt im Delta des Großen Flusses. Die Flut zerstörte mehr als die Hälfte der Stadt. Der Fürstenpalast mitsamt dem Herrscher und die große Bibliothek gingen für immer in Efferds Zornesbrausen verloren. Allein ihre Überreste existieren noch heute als versunkene Ruinen in der Unterstadt von Havena.

Sang- und klanglos wurde die schwer getroffene abtrünnige Provinz vom Garethher Kaiser wieder ins Mittelreich eingegliedert. Harben wurde zum neuen Hauptsitz der Flotte erkoren, und Honingen diente 20 Jahre lang erneut als Hauptstadt Albernias, bis der neue Fürstensitz in Havena fertiggestellt war. Als **745 BF** der Fürst ohne Erben starb, stellte Kaiser Eslam III. das Land für 40 Jahre unter direkte kaiserliche Verwaltung. Die Vögte aus dem Hause Mersingen beschnitten den alten Adel in seinen Rechten und verboten ihm, Gericht zu halten. Freie mussten ihre Waffen abgeben, und es herrschte eine strenge Sperrstunde. Verwirkte Ländereien von in Ungnade gefallenen





Familien oder jenen, die ohne Erbe blieben, fielen an Vassallen des Kaiserhauses. So kam einst auch das Haus Conchobair zur Grafschaft Winhall, was ihnen eine bis heute andauernde Feindschaft des Hauses Fenwasian einbrachte, dem Winhall einst gegeben war.

Die Regierung durch die Garether endete, als **785 BF** mit Sinjer ni Bennain eine entfernte Verwandte des letzten Fürsten zur Herrscherin ernannt wurde. Dieser Umstand war dem von Gareth eingesetzten Reichsvogt Viburn von Mersingen zu verdanken, den sie nur kurze Zeit später ehelichte. Bis heute gilt Sinjer als Inbegriff der schönen und klugen Fürstin. Sie ließ nicht nur die Tradition des Baihîr wiederaufleben, bis heute ist auch ihre legendäre Boltanpartie unvergessen. Durch geschicktes Taktieren verleitete sie Hjalbin Conchobair, seine Grafschaft Winhall zu setzen – und an die Krone zu verlieren.

### Die Neuzeit (bis heute)

Die Fürsten Albernias hielten sich, so gut es eben ging, aus den Auseinandersetzungen der Kaiserlosen Zeiten heraus, die **902 BF** mit dem Tod Kaiser Valpos anbrachen. Die Thorwaler versuchten mehrfach, ihre Macht über die Siebenwindküste auszuweiten, sie scheiterten aber zuletzt **931 BF** vor Harben, als ihre Flotte eine vernichtende Niederlage erleben musste.

Nach der Thronbesteigung Kaiser Pervals wurde Harben bis **940 BF** zum uneinnehmbaren Kriegshafen ausgebaut. Im Jahr **983 BF** folgte Cuanu ui Bennain seinem Vater Halman als Fürst nach, als dieser die Regierungsgeschäfte niederlegte. Cuanus Hochzeit mit Idra von Elenvina war von einem Skandal überschattet, war er zuvor doch ihrer älteren Schwester versprochen gewesen. Isoras Verbitterung darüber, dass ihr die Krone Albernias entgangen war, würde noch weitreichende Folgen haben. Fürst Cuanu regierte mit ruhiger Hand, lotete aber stets auch die Grenzen der albernischen Unabhängigkeit aus. Bei der Schlacht bei Altenfaehr trafen im **Herbst 992 BF** albernische Freiheitskämpfer auf Heerscharen Kaiser Retos, und die Albernier mussten eine bittere Niederlage hinnehmen. Danach wagte niemand mehr den Aufstand gegen den Schwertkaiser. Das Verhältnis zu Gareth kühlte merklich ab, und als Kaiser Hal **994 BF** die Krone des Raulschen Reiches erbte, pflegte der albernische Fürst zunächst nur die nötigsten Beziehungen. Erst als es Cuanu **998 BF** gelang, seine Tochter Emer mit dem Kronprinzen Brin in Gareth zu verloben, besserte sich das Verhältnis zur Krone merklich.

**1000 BF** wurde die Grafschaft Windhag aus den Nordmarken gelöst, um einige albernische Baronien erweitert und zur eigenständigen Markgrafschaft unter Kronverweser Gerfrid von Vairningen erhoben.

**1002 BF** bedachte man Rateral Sanin XII., ein Erbe des legendären Entdeckers, mit dem Markgrafentitel und ernannte ihn zudem zum Admiral der mittelreichischen Flotte im Westmeer.

Nach dem Zug der Tausend Oger erhielt **1003 BF** Schwertkönig Raidri Conchobair die Grafschaft Winhall als Lehen zurück, die sein Vorfahre Hjalbin einst

verspielt hatte. Angeblich erfolgte auch diese Neubelehnung bei einer Partie Boltan, und der Fürst beglich auf diese Weise Schulden gegenüber seinem treuen Freund und Waffengefährten.

**1005 BF** wurde das Magieverbot in Havena etwas gelockert, nachdem ein Elf bei einem Unfall helfend mit Heilmagie eingegriffen hatte, um Leben zu retten. Aber auch, wenn inzwischen die guten Absichten eines Zaubers mildernd berücksichtigt werden, ist Magie in der Hauptstadt noch immer nicht gern gesehen.

Im **Efferd 1009 BF** konnte in Havena eine Verschwörung gegen den albernischen Fürsten aufgedeckt werden. Seine Schwägerin Isora von Elenvina wurde als Drahtzieherin verdächtigt, aber von aller Schuld freigesprochen. Dass Cuanu seiner Gemahlin Idra die Herrschaft über das Land überließ, als er gemeinsam mit seinem Freund Raidri auf Schwertfahrt auszog, sollte sich als folgenschwerer Fehler herausstellen.

Nach dem geheimnisumwitterten Verschwinden Kaiser Hals im Vorjahr nahm Isora von Elenvina im **Praios 1011 BF** die Fürstenkinder als Geiseln und ernannte sich selbst zur neuen Fürstin von Albernica. Allein Fürstin Idra gelang die Flucht. Das Reich stellte sich derweil der Usurpation durch den selbsternannten Kaiser Answin von Rabenmund sowie einem Orkensturm von bis dahin ungekannter Größe. So gelang es Fürst Cuanu, der am Sturz Answins maßgeblich beteiligt gewesen war, erst im **Efferd 1013 BF**, das aufständische Havena kampflos zur Kapitulation zu zwingen und Isora gefangen zu nehmen. Sie wurde verbannt, doch ihre Umtriebe sorgten im Nachgang noch für heftige Verstimmungen zwischen Albernica und dem Horasreich, als sich herausstellte, dass die Liebfelder die Thronräuberin unterstützten hatten.

Als Dank für die Waffenhilfe gegen den Usurpator Answin erhob Reichsbehüter Brin seinen Schwiegervater Cuanu zum König von Albernica. Cuanus zweite Tochter, Invher ni Bennain, ehelichte **1014 BF** den Prinzen Romin Galahan von Kuslik, was neue Hoffnungen auf einen andauernden Frieden zwischen Mittelreich und Horasreich weckte.

Dann jedoch ereilte das Reich ein weiterer schwerer Schlag, denn im Verborgenen war der Schwarzmagier Borbarad zurückgekehrt und überzog Aventurien mit Krieg. Weder König Cuanu noch Markgraf Rateral Sanin XII. zögerten, dem Reich ihre Heerhaufen zu senden, um gegen den Dämonenmeister vorzugehen. Sanin ging dabei schließlich **1021 BF** so weit, das kaiserliche Flaggschiff *Seeadler von Beilunk* zu kapern, um auf eigene Faust gegen den Feind zu kämpfen. Der Markgrafentitel wurde ihm daraufhin aberkannt und fiel Radulf Eran Galahan zu. Noch im selben Jahr rächte sich Fürst Cuanus beherzter Einsatz gegen den Dämonenmeister. Borbaradianer verdunkelten den Himmel über Havena, entführten den berühmten Mechanicus Leonardo und zerstörten seine berühmte Prinzessin-Emer-Brücke, die erst rund 20 Jahre zuvor eingeweiht worden war.

Erst die Dritte Dämonenschlacht am **22. und 23. Ingerimm 1021 BF** brachte das Ende Borbarads. Neben



Reichsbehüter Brin und zahllosen anderen Recken war jedoch auch Schwertkönig Raidri Conchobair gefallen und die Götterklinge Siebenstreich zersplittert. König Cuanu kehrte sichtlich ermattet und gealtert aus der Schlacht zurück und hob seine Tochter Invher neben sich auf den Thron. In Gareth regierte inzwischen seine älteste Tochter Emer als Reichsbehüterin, um die Zeit bis zur Volljährigkeit der Thronfolgerin Rohaja zu überbrücken.

**1026 BF** führte der Schwarze Marschall Sadrak Whasso die ersten Angriffe der Orks gegen das geschwächte Mittelreich. Unter seiner Führung drangen die Schwarzpelze ungehindert aus dem Königreich Andergast nach Albernia vor. Mehrere albernische Heerhaufen, die damit betraut waren, Darpatien vor den Schattenlanden zu schützen, desertierten in ihre Heimat. Wut entbrannte darüber, dass Albernia offenbar den Interessen des Reiches geopfert werden sollte. Winhall fiel, als die Orks den zugefrorenen Tommel überrennen konnten, und keine zwei Wochen später hatten die Schwarzpelze Honingen umringt. Trotz des bitteren Winters bereiteten sich die Albernier auf die Schlacht vor, aber die Orks umgingen das Heer und drangen tief in den Gundelwald vor, um dort ein altes Tairach-Heiligtum einzunehmen. Erst danach wandten sich die Horden Havena zu. Die Stadt konnte nur gerettet werden, weil die befreundete thorwalsche Hetfrau Jurga Trondesdottir dem Schwarzen Marschall mit ihren Streitern in den Rücken fiel. (🐉 180)

**Anfang 1027 BF** machte sich die desolate Lage des Mittelreiches auch im Windhag bemerkbar. Matrosen und Seekrieger in Harben nahmen einen Ausstand oder meuterten gar, weil ihr Sold bereits mehrere Monde nicht gezahlt worden war.

Am **16. Peraine 1027 BF** strömten untote Heerscharen der Heptarchen aus den Schattenlanden ins Reich und gelangten in der Folge bis nach Wehrheim und Gareth. Kronprinzessin Rohaja schien in der verlustreichen Schlacht von Wehrheim gefallen, ihre Mutter Emer ni Bennain wurde bei der Verteidigung Gareths durch den toten Drachen Rhazzazor verschleppt, und das Mittelreich war ohne Herrscher.

### Der Bürgerkrieg

Im **Ingerimm 1027 BF** wurde daher Jast Gorsam vom Großen Fluss, der mächtige Herzog der Nordmarken, auf dem Reichskongress zu Elenvina zum neuen Reichsregenten ernannt. Königin Invher jedoch verweigerte den Lehenseid, da sie die Interessen Albernias unter seiner Herrschaft nicht gewahrt sah, und führte ihr Königreich in die Unabhängigkeit. Sie wurde daraufhin unter Reichsacht gestellt, und Herzog Jast Gorsam ernannte seine Landsfrau Isora zur rechtmäßigen Fürstin Albernias. Auch wenn ihr Thronraub einige Jahre zuvor gescheitert war, sah sie sich noch immer als legitime Erbin der alten albernischen Ulaman-Dynastie. Schnell eskalierte diese Forderung, trotz der Bedrohungen im Jahr des Feuers, und schon bald kam es zu ersten Kampfhandlungen zwischen albernischen Garden, Nordmärker Heerhaufen und Söldlingen Isoras. Unverhoffte

Hilfe kam auch von einigen thorwalschen Ottas, welche Königin Invher in ihrem Streben nach Unabhängigkeit unterstützten. Es folgte einer der blutigsten Bürgerkriege der jüngeren Geschichte.

Der Krieg, den Nordmarken und Mittelreich gegen das abtrünnige Albernia und den aufständischen Windhag führten, kannte kaum Sieger. Die Nordmärker zwangen Abilacht und Honingen unter ihre Knute, während des Massakers von Calladûn **Mitte Rahja 1027 BF** nahmen die Albernier dafür jedoch bittere Rache an den nordmärkischen Kriegsknechten.

Der Markgraf des Windhag, Radulf Eran Galahan, sendete unterdessen eine wütende Protestnote an den Reichsregenten, wurde in Folge geächtet und seiner Ämter enthoben. Daraufhin stellte er sich an die Spitze der meuternden Seekrieger. Cusimo von Grangor witterte die Gelegenheit, die alten Güter seiner Familie im Windhag zurückzugewinnen und setzte mit dem Segen des Reichsregenten seine Goldene Legion in Marsch.

Unterdessen tobte der Kampf in Albernia, doch ein echter Sieg war Königin Invher nicht vergönnt, und der Krieg zehrte an den Kräften beider Seiten. **Ende 1027 BF** mussten sich Isoras Truppen in der Schlacht am Großen Fluss zurückziehen, weil der Nordmärker Einsatz gegen die Albernier nicht zum Schlachtfeld durchdringen konnte. Dafür verbündete sich die Gräfin Winhalls, Rhianna Conchobair, mit den Nordmärkern und machte fortan Hatz auf die königintreuen alteingesessenen Familien.

Im **Praios 1028 BF** bekam der Grangorer Herzog Cusimo die Markgrafenwürde verliehen und erhielt somit die alten Lehnslände seiner Familie im Windhag zugesprochen. Noch im selben Jahr ehelichte er die junge Enkelin des Reichsregenten und machte sich daran, Harben und Eslamsberge zu erobern, die sich seiner Herrschaft widersetzen.

In der Schlacht bei Crumolds Auen im **Praios 1028 BF** wurden die albernischen Truppen vernichtend geschlagen, und Isora begann mit ihren bunt zusammengewürfelten Heerhaufen den Marsch auf Havena. Die Belagerung der Feste Draustein endete mit der Zerstörung des nahegelegenen Dorfes und vielen Opfern im einfachen Volk. In Weidenau kam Isoras Vorstoß zum Stillstand, nachdem der Große Fluss die Auen geflutet und den Tross der Angreifer beinahe weggespült hatte. Königin Invher konnte so den Widerstand neu formieren, der nun auch durch Truppen ihres horasischen Gemahls unterstützt wurde. Romin Galahan hatte Kuslik mit Söldnern verlassen, um Invher beizustehen. Seine Truppen konnten jedoch nur dank Rückendeckung durch seinen Onkel, den abgesetzten Markgrafen des Windhag, sicher anlanden, der seinen Einsatz jedoch mit dem Leben bezahlte. Im **Phex 1028 BF** gelang es den Albernern schließlich, in der Schlacht bei Burg Feenquell die Belagerung Havenas zu brechen. Viele Scharmützel folgten, bei denen keine Seite klare Siege oder prägende Landgewinne erzielen konnte. Die Nordmärker um Herzog Jast Gorsam und Fürstin Isora beherrschten den Osten des Landes, bis zu einer Linie von Gräflisch Bredenhag nach Draustein.



Weidenau, Niriansee und Königlich Abagund, später auch Otterntal, blieben hart umkämpft, wobei die Besatzer es hauptsächlich mit Partisanenkämpfern zu tun bekamen. Die zurückgekehrte Rohaja von Gareth wurde am **01. Praios 1029 BF** zur Kaiserin gekrönt, mischte sich zunächst aber kaum in den Konflikt ein.

**1030 BF** kam es erstmals zu einem Waffenstillstand, nachdem die Kirchen der Zwölf zum Schwertzug gegen Aeladan von Gemhar aufriefen, um dessen unheiligen Treiben Einhalt zu gebieten. Der Anhänger des Namenlosen wurde von einem vereinigten Aufgebot von Alberniern bezwungen, in dem auch Nordmärker und sogar Söldner Isoras zu finden waren. Der Krieg endete hierdurch zwar nicht, verlor aber an Intensität.

Ein Hungerwinter brach **1031 BF** über Albernia herein, unter dem besonders die Bevölkerung sehr zu leiden hatte. Erneut waren es die Kirchen, die auf dem Friedenskonvent von Feargardh die dauernde Aussetzung aller Kämpfe und die Lieferung von Nahrungsmitteln durchsetzen konnten. Mit Erstaunen mussten die separatistischen Albernier feststellen, dass viele Adlige der Nordmarken ihnen beistanden, während sich Isora von Elenvina durch ihre kompromisslose Haltung zunehmend isolierte. Beide Seiten formulierten gemeinsam einen Vorschlag an die Kaiserin und die Provinzherren, dem zufolge der Status Quo eines geteilten Landes zunächst erhalten bleiben und eine Friedensmark unter kirchlicher Obhut die Konfliktparteien trennen sollte. Die aufkommende Hoffnung auf einen Frieden zerbrach allerdings, als Kaiserin Rohaja im **Rahja 1031 BF** auf dem Reichskongress von Weidleth die Depesche wutentbrannt zerriss und die Aberacht über ihre Tante verhängte. Die junge Kaiserin konnte den Abfall Alberbias vom Reich nicht strafflos dulden, und so nahm sie Invher ni Bennain alle Ländereien und Rechte, auf dass ein jeder im Reich sie erschlagen oder über sie Gericht halten konnte. Die Praioskirche bestätigte ihr Urteil, und so begann im **Praios 1032 BF** die kaiserliche Heerschau bei Crumold. Vier Jahre nach der Schlacht von Crumolds Auen setzten sich die Verbände des Mittelreiches in Bewegung, um den Widerstand der Königin Alberbias ein für alle Mal zu brechen. Königin Invher rief ihr letztes Aufgebot zusammen, doch im Geheimen fanden längst Verhandlungen statt, um den drohenden Untergang Alberbias abzuwenden. Unter Federführung von Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Paligan von Perricum und der Honinger Gräfin Franka Salva Galahan wurde das Udenkbare erreicht: **Mitte Rondra 1032 BF** begab sich Königin Invher ni Bennain von Albernia auf einen Bußgang zur Kaiserin in Abilacht, der letztlich zum Frieden führte. Invher wurde die Gnade der Kaiserin zuteil, sie verlor jedoch alle Titel und ging in die Verbannung, in das Rondrakloster Leuenfried in Garetien. Isora von Elenvina versuchte in einem letzten Verzweiflungsakt, gemeinsam mit ihrer Tochter Rhianna Conchobair, den Bußgang Invhers zu stören. Ihre Machenschaften konnten jedoch aufgedeckt werden und im **Travia 1032 BF** wurde Isora Ulanan von Elenvina wegen Hochverrats



hingerichtet. Rhianna konnte den Häschern der Kaiserin jedoch entkommen und gilt bis heute als verschollen. Ihr Lehen Winhall fiel nach langer Zeit wieder an das Haus Fenwasian zurück.

Der Krieg endete endgültig im Efferd **1032 BF** und Albernia kehrte als Fürstentum ins Mittelreich zurück. Die Delpinkrone Alberbias, das Zeichen der Königswürde, wanderte in die Asservate der Kaiserin auf Burg Koschgau. Invhers Mutter, Idra ni Bennain, wurde zur Kronverweserin ernannt, bis ihr Enkel Finnian ui Bennain alt genug war, die Fürstenwürde Alberbias zu empfangen.

**1034 BF** wurden Albernia die Rechte der Ochsenbluter Urkunde zugestanden, was besonders den lokalen Adel stärkte. Seine Regimenter sollten damit direkt der Fürstenkrone unterstehen, was vor allem die alten Häuser sehr verärgerte. Derweil gelang es den Thorwalern, eine Seeschlange in der Muhrsape zu erschlagen und sich so das Wohlwollen des Flussvaters zu verdienen. Seitdem heißt es, der Fluch sei bezwungen worden, der seit alters her auf Juralas Sippe lag.

Im Rahmen einer Brautschau wählte **1035 BF** Kronverweserin Idra ni Bennain eine Gemahlin für ihren Enkel Finnian. Ihre Wahl fiel auf die junge Talena vom Draustein aus dem Hause Stepahan. Die Vermählung zwischen dem Haus Bennain und dem ambitioniertesten der alteingesessenen Häuser sollte ein Schritt sein, um alte Feindschaften zu überwinden. Umtriebe einer Charyptoroth-Sekte überschatteten die Feierlichkeiten und forderten sogar Todesopfer, darunter auch die Efferdgeweihte Larona Seeträumerin, ehe die Verschwörung schlussendlich zerschlagen werden konnte.



Kurz nach der Brautschau ernannte Markgraf Cusimo Garlichgrötz Hildgid von Grötz zur neuen Vizeadmiralin der Westflotte und Rianod von Aichhain zur Statthalterin des Windhag.

Finnian heiratete Talena **1036 BF** und dem Paar wurde **1039 BF** die Tochter Sinjer geboren. Obwohl der Fürst **1039 BF** ebenfalls seine Garden zur Unterstützung der Kaiserin entsandte und seinen Adligen freistellte, sich an deren Schwertzügen gegen die Erben Borbarads im Osten des Reiches zu beteiligen, gilt er als weltabgewandt. Vor allem scheint er vorrangig darauf erpicht zu sein, Entdeckungsreisen zu unternehmen, ganz wie Admiral Sanin der Ältere einst vor ihm.



## Was weiß mein Held über die Siebenwindküste?

Die meisten Ereignisse der Historie sind den Bewohnern der Siebenwindküste nur mündlich überliefert. Während die Flussleute weit mehr Legenden oder Lieder vergangener Ereignisse kennen, wird man in den Burgen der Alteingessenen eher zeitgenössische Dokumente oder Chroniken finden. Je nachdem, aus welcher Region ein Held stammt, wird er zudem mehr oder weniger Berührungspunkte mit Feenwesen haben, sie abergläubisch fürchten oder sogar innig verehren.

Gleich woher sie genau stammen, erhalten Helden von der Siebenwindküste einen Bonus von 3 Punkten auf die folgenden Proben. Du kannst aber selbstverständlich festlegen, dass ein Windhager Bergbauer weniger über das albernische Seenland weiß als jemand, der aus dieser Region stammt. Aber auch ein Weidener Ritter mag sich mit Feen auskennen, die in seiner Heimat ebenso verehrt werden. Ein nostrischer Fischer kann Erleichterungen erhalten, wenn Proben das albernische Seenland betreffen, das seiner Heimat sehr ähnelt. In derlei Fällen kann der Meister Erleichterungen oder Erschwernisse nach eigenem Ermessen festlegen.

### Probe auf Götter & Kulte (Siebenwindküste)

1 QS – Die Zwölfgötter werden weithin verehrt, allen voran Efferd als Herr von Wind und Wogen. An der Küste, wo viele Waren über See transportiert werden, macht er Phex auch den Handel streitig. Der Adel verehrt traditionell Praios oder Rondra, auf dem Land betet man zu Peraine oder Tsa als Bringer von Fruchtbarkeit.

2 QS – Efferd ist ein launischer Gott, deswegen wenden sich viele hilfesuchend an sein Gefolge, die Sieben Winde und die Gischtstöchter, oder halten Fürbitte beim Flussvater. Oft nennt man die Namen der Götter auch nicht, sondern benutzt stattdessen klangvolle Umschreibungen. Rund um die Wälder und in den Windhagbergen haben sich eigentümliche Feenkulte erhalten, und die Menschen sind stets bemüht, nicht den Zorn der Feen auf sich zu ziehen.

3 QS – Besonders in Havena begegnen viele Menschen Boron mit furchtsamen Aberglauben. In Abilacht lebte und wirkte der Ingerimmheilige der Grobschmiede,

Rhÿs der Schnitter, in Honingen die Heilige Theria, die mit dem Honigtiegel der Peraine einst Aussätzige heilte. Noch heute gedenkt man in seiner Heimat Winhall dem in der Dritten Dämonenschlacht gefallenen Schwertkönig Raidri Conchobair, der stets für Rondra stritt.

### Probe auf Geographie (Siebenwindküste)

1 QS – Das Fürstentum Albernias und die Markgrafschaft Windhag sind die beiden westlichsten Provinzen des Mittelreiches am Meer der Sieben Winde. Hauptstadt Albernias ist die Hafenmetropole Havena, der Windhag wird von der Festungsstadt Harben aus regiert.

2 QS – Viele Siedlungen liegen entlang des Großen Flusses, der bei Havena ein Delta bildet und ins Meer strömt. Albernias kennt morastiges Seenland, fruchtbare Heidelandschaften und dichte Wälder, die den Feen gehören sollen. Die Küsten des Windhag sind von steilen, windumtosten Kreidefelsen geprägt, das Alte Land östlich der Berge am großen Fluss gilt als fruchtbar.

3 QS – Havena ist ein blühendes Handelszentrum und nach Gareth die zweitgrößte Stadt des Mittelreichs. Magie ist dort jedoch unter Strafe verboten. Das Honinger Land im Abagund gilt als besonders fruchtbar, die Windhagberge als besonders erzarm und von Westwinddrachen bevölkert. Die Zwerge haben ihre Bingen dort schon vor langer Zeit verlassen, dafür leben die Orks der Ramuchai und einige Goblinsippen in der Region.

### Probe auf Etikette (Siebenwindküste)

1 QS – Der junge Albernische Fürst Finnian ui Benain herrscht erst seit kurzem und ist häufig auf See. Im Windhag regiert Markgraf Cusimo Garlichgrötz von Grangor, zugleich Admiral der mittelreichischen Westflotte und Herzog des horasischen Grangor. Der Adel der Region gilt als bodenständig und traditionsverhaftet und lässt sich nur ungern in seinem Einfluss beschneiden.

2 QS – Es gibt sehr viele Freie an der Siebenwindküste, besonders unter den Flussleuten und bei den Sippen des



Windhag. Viele Menschen sind ebenso wehrhaft wie heimatliebend und folgen nicht blind den Geboten des Adels.

3 QS – In Albernia unterscheidet man zwischen Alteingesessenen, die ihre Herkunft von den bosparanischen Siedlern ableiten, und den Flussleuten, die erst später ins Land kamen. Im Windhag berufen sich die Alten Familien auf Urahnen aus der Siedlerzeit, während das Adelsvolk aus dem Mittelreich Zugezogene umfasst. All diese Bevölkerungsgruppen haben ihre eigenen Bräuche und Traditionen, was nicht selten zu Konflikten führt.

#### Probe auf Geschichtswissen (Siebenwindküste)

1 QS – Albernia und der Windhag waren bis zu ihrer Unabhängigkeit lange Teil der Nordmarken. Von 1027 bis

1032 BF tobte ein erbitterter Bürgerkrieg, als Albernia sich vom Mittelreich lossagte.

2 QS – Albernia wurde 705 v. BF unabhängige Provinz, der Windhag erst im Jahr 1000 BF. In Albernia regiert Fürst Finnian ui Bennain, im Windhag Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor. Zuvor war Albernia für kurze Zeit ein Königreich, verwirkte dieses Privileg jedoch im jüngsten Bürgerkrieg.

3 QS – Admiral Sanin der Ältere hat die Siebenwindküste einst für Bosparan erforscht und in Besitz genommen. Der Held kennt einige der wichtigsten Herrscher der Vergangenheit (Listen siehe Seite 127) und kann sie zeitlich zumindest grob einordnen. Noch heute erzählen viele Sippen in den Bergen vom alten Königreich Windehag aus den Dunklen Zeiten und ersehnen die Rückkehr ihres Königs.

## Die Lebendige Geschichte

Aventurien besitzt eine fortlaufende Geschichte, die wir auch als Lebendige Geschichte bezeichnen. Dank ihr unterliegt die Welt ständiger Veränderung, denn stets kommen neue Geschichten hinzu sowie Ereignisse, die durch das Zutun von Helden ein (glückliches) Ende finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass findige Helden alte Geheimnisse zutage fördern, und so ein neues Licht auf bereits Vergangenes werfen. Wir möchten daher gern Meister wie Spieler ganz gezielt dazu einladen, mögliche Widersprüche oder beschriebene Gegensätze als Anreiz zu begreifen, und sie als Inspiration für ihre eigene aventurische Geschichte zu verstehen.

Natürlich wird es für besonders große Ereignisse meist auch eine offizielle Lesart geben, aber wir lassen häufig gezielt Lücken, in denen ihr eure eigene Fantasie spielen lassen könnt.

Bei der Frage, welche Figuren wichtig für die Lebendige Geschichte sind, hilft euch das Garadan-System, mit dessen Figuren Meisterpersonen in unseren Publikationen versehen sind (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 204).

Da das Fürstentum Albernia und die Markgrafschaft Windhag Provinzen des Mittelreiches sind, kommt ihnen in der Lebendigen Geschichte eine prominente Rolle zu. An der Siebenwindküste ist dabei vieles so angelegt, dass sich die Dinge in ständigem Fluss befinden, seien es die wechselnden Oberhäupter alter Adelsfamilien oder deren Allianzen mit verschiedenen Feenwesen. In beiden Regionen ist man häufiger nicht mit Entscheidungen der Kaiserin einverstanden und hat oft nur wenig Verständnis und Weitblick für die hohe Politik. Sowohl der Adel in Albernia als auch die Sippen des Windhag sind stolz auf ihre Traditionen und werten diese und das Wohl der ihren häufig höher als Gebote aus Gareth.

Deine Helden können miterleben, was im Windhag oder in Albernia geschieht – und sie haben durch Abenteuer und Kampagnen möglicherweise auch direkten Einfluss auf den Ausgang bestimmter Ereignisse. • ○ .....

- Den Bürgerkrieg in Albernia konnte man in älteren Ausgaben des **Aventurischen Boten** verfolgen (**Ausgabe 107 bis 137**) und im Abenteuer **Aus der Asche** bespielen.
- Die Romane **Die Boroninsel** und **Kinder der Nacht** von Lena Falkenhagen laden die Leser in die Hafenstadt Havena ein und gewähren zudem einen spannenden Blick hinter die Mauern des Fürstenpalasts.
- Der **Fluch des Flussvaters**, der den Nachfahren Jurala Hugdorns dottirs die Fahrt auf dem Großen Fluss verwehrte, wurde im gleichnamigen Abenteuer gebrochen.
- Im Abenteuer **Nebelschwaden** (in **Aventurisches Jahrbuch für das Jahr 1035 BF**) konnten die Helden ein Abenteuer an der Seite Prinz Finnians bestreiten, noch bevor er zum Fürsten Albernias gesalbt wurde.
- Im Szenario **Himmelsfeuer** zeichneten sich erste Vorboten des Sternenfalls ab, und die Helden konnten im Umland von Havena auf die Suche nach einem großen Gwen-Petryl-Stein gehen (**Aventurischer Bote 171**).
- Im Abenteuer **Wächter der Feenpforte**, das speziell zu dieser Spielhilfe verfasst wurde, können eure Abenteurer die jüngsten Ereignisse in der Region erleben.

• Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, mit denen die Lebendige Geschichte begleitet wird. Mehr Informationen gibt es unter [www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de).



# HELDEN DER SIEBENWINDKÜSTE



»Das raue Klima an der Siebenwindküste hat einen äußerst eigenwilligen Menschenschlag hervorgebracht, dem vor allem eines wichtig ist – seine Freiheit. Auch wenn sich immer wieder zeigt, dass die abwechslungsreichen Regionen die Menschen ganz unterschiedlich formen, ist der Wille, die eigene Selbstbestimmung bedingungslos zu verteidigen, sowohl bei den Alberniern wie auch bei den Windhagern weit verbreitet.

Die Bewohner der Küsten sind sich durchaus ähnlich, ob es sich dabei um eine verwegene Schmugglerin aus dem Windhag handelt, einen pflichtbewussten Seesoldaten der mittelreichischen Westflotte oder eine Schwertgesellin nach Meisterin Scanlail ni Uinin aus Havena, die sich als Seesöldnerin oder als Geleitschutz für Handelsreisende verdingt hat. Wind und Wogen sowie die anhaltende Gischt formen zupackende und tapfere Leute, die sich mit Efferds Segen jeder Herausforderung stellen. Das Wort der Geweihten ist vielen von ihnen oberstes Gesetz, und nur die wenigsten wagen es, ihren Rat in den Wind zu schlagen. In den steilen und unzugänglichen Bergen leben die Sippen des Windhag, die ganz famose Sippenkrieger kennen und nur wenig auf Herrschaftsanspruch und Ränke des Adels geben.

Die Menschen des Seenlandes fürchten die Geister der Moore und des Nebels, und im Nordwesten Albernias, wo dichte und verwunschene Wälder die Landschaft prägen und die Feen herrschen, sind die Menschen rau und oft recht wortkarg. Besonders die Distelritter des Hauses Fenwasian sind unheimliche Gesellen, die mit den Feen im Bunde stehen sollen. Aber auch im Bredenhager Land braucht es wagemutige und ausdauernde Recken, um das Land zu schützen. Die bekanntesten sind sicher die Heckenreiter, die sich von nichts und niemandem aufhalten lassen, wenn sie sich einmal auf die Fährte eines Übeltäters gesetzt haben.

Dann gibt es an der Siebenwindküste noch die Ceoladir, die zaubermächtigen Barden Albernias. Sie ziehen von Ort zu Ort, immer auf der Suche nach spannenden Geschichten, die es zu bewahren und zu verbreiten gilt. Ja, deren Melodie solltet Ihr unbedingt einmal lauschen, wenn es Euch in diesen Landstrich verschlägt!«

—Lyssandra della Pallyo, Geschichtskundige von der Nandus-Schule zu Methumis, 1029 BF

## Weltliche Professionen

### Distelritter

Die Ritter der Schwarzen Distel, kurz Distelritter, sind die Hausmacht des alten Hauses Fenwasian. Sie werden von den einfachen Leuten des Winhaller Landes gefürchtet wie geachtet, denn die Ritter gelten als unnahbare und undurchsichtige Krieger, um die sich zahlreiche Gerüchte und Geheimnisse ranken.

Distelrittern wird nachgesagt, dass sie eine Warnung nur ein einziges Mal aussprechen, dann aber sofort mit Strafen bei der Hand sind, die sich aus den alten Traditionen





oder den Gesetzen der Feen herleiten. Als Beschützer des Winhaller Landes sorgen sie für Ruhe und Ordnung im Namen des Grafen und der Fee – und dabei ist nicht immer klar, wessen Wort mehr gilt.

## Distelritter

### Professionspaket

**AP-Wert:** 283 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** MU 13 (für die SF Lanzenangriff), GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I) und KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Adel (5 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Reiten, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Lanzenangriff, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Lanzen 12, Raufen 8, Schwerter 11, Zweihandschwerter 10, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hieb Waffen, Ketten Waffen, Zweihandhieb Waffen

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Reiten 8\*, Selbstbeherrschung 4

**Gesellschaft:** Etikette 6, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3

**Natur:** Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

**Wissen:** Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 6

**Handwerk:** –

**Empfohlene Vorteile:** Beidhändigkeit, Gutes Aussehen, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Unheimlich), Prinzipientreue I-III (Ritterkodex; ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen), Verpflichtungen II (Lehnsherr)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Blutausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

### Ausrüstung und Tracht

Distelritter sind meist schwer gerüstet. Kettenhemd und Plattenzeug sind bei ihnen keine Seltenheit, ebenso ein mächtiger Topfhelm. Immer tragen sie einen Wappenrock mit dem Emblem der schwarzen Distel darauf, und gerne auch schwere, schwarze Kapuzenumhänge. Meist sind sie mit den üblichen Waffen eines Ritters gewappnet, Schwert, Dolch und Lanze, aber viele verstehen sich auf das Führen des Anderthalbhänders oder eines Streitkolbens oder Zweihandschwerter.

\* Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit *Berittener Kampf* (und beim Distelritter außerdem *Lanzenangriff*) ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist. Der *Reiten*-FW wurde hier nur auf 8 gesetzt, damit sich nicht durch den Bonus eines Kulturpakets ein Wert von höher als 10 ergibt. Steigere daher einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

## Heckenreiterin

Die Heckenreiter sind leicht gerüstete Reiterinnen und Reiter, die die Grenzen des Bredenhager Landes schützen und überall nach dem Rechten sehen. Obwohl die meisten von ihnen aus Adelsfamilien stammen, sind sie meist bodenständig und dem Schutz der Schwachen verschworen. Mehr noch als die Ritter des Hauses Fenwasian, sind die Heckenreiterinnen in Geländekunde und Spurenlesen ausgebildet, und auch im dornichtbewachsenen Gelände hoch effektiv. Schnell und leise erfüllen sie ihre Aufgabe und lassen sich durch nichts und niemanden davon abhalten, jene zu finden und zu bestrafen, die in ihr Land eingefallen sind. Selbst wenn das bedeutet, dass sie lange Zeit in der Wildnis verbringen müssen.

## Heckenreiterin

### Professionspaket

**AP-Wert:** 280 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Adel (5 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Reiten, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Bögen 10, Lanzen 10, Raufen 8, Schwerter 12, Stangen Waffen 10, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hieb Waffen, Ketten Waffen, Zweihandhieb Waffen

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 8\*, Selbstbeherrschung 4

**Gesellschaft:** Etikette 3, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 2

**Natur:** Orientierung 3, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

**Wissen:** Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden 2

**Empfohlene Vorteile:** Beidhändigkeit, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Blutausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

### Ausrüstung und Tracht

Erkennungsmerkmal der Heckenreiterin ist der kurze, graue Kapuzenmantel aus schwerem Lodenstoff mit dem Wappen der Grafschaft über dem Herzen, den alle Reiter tragen. Dazu ist sie meist in Lederkleidung gewandet und trägt eine angepasste Lederrüstung oder einen Gambeson. Bewaffnet ist die Heckenreiterin für gewöhnlich mit Schwert, Jagdmesser, Wurfaxt und Langbogen. Einige benutzen auch einen Speer als Waffe der Wahl und können ihn ähnlich einer Lanze vom Pferderücken aus einsetzen.



## Küstenschmugglerin

Wenige kennen die Küste des Meers der Sieben Winde so gut wie die Küstenschmugglerin. Seien es die Felsgrate an der Windhager Steilküste oder die Sandbänke im Delta des Großen Flusses, sie vermag allen Widrigkeiten zu trotzen und niemand macht ihr etwas vor. Sie fürchtet allein Efferds Zorn und die Seeungeheuer seiner Widersacherin, aber keinen Landesherrn und keinen Büttel. Ihr Boot hat sie im Griff, Häschern weicht sie gekonnt aus, und weil sie im Unabhängigkeitskrieg immer auf der richtigen Seite gestanden hat, kann sie sich darauf verlassen, dass die Fischer der Küstendörfer sie verstecken, wenn es hart auf hart kommt. Natürlich bringt sie immer die richtigen Geschenke mit, um sich diese Gunst zu erhalten und ist nie um ein Wort verlegen.



## Küstenschmugglerin

### Professionspaket

**AP-Wert:** 279 Abenteurpunkte

**Voraussetzungen:** keine

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen

**Kampftechniken:** Dolche 11, Raufen 12, Schwerter 8, Armbrüste oder Wurfaffen 8

**Talente:**

**Körper:** Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 6, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 3, Verbergen 7, Zechen 4

**Gesellschaft:** Einschüchtern 2, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Verkleiden 4, Willenskraft 4

**Natur:** Orientierung 5, Wildnisleben 3

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Götter & Kulte 3, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4

**Handwerk:** Handel 5, Schlösserknacken 4

**Empfohlene Vorteile:** keine

**Empfohlene Nachteile:** Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Angst vor ... (dem Meer)

## Havener Krieger

Der Krieger der Akademie Ruadas Ehr in Havena ist dem Hause Bennain und den Landen Albernias loyal ergeben. Vor allem seinen Mitschülern aber fühlt er sich besonders verpflichtet, sodass sich das geflügelte Wort der „Ruadas-Freundschaft“ bis weit über die albernischen Grenzen hinaus verbreitet hat. Der Krieger aus Havena ist äußerst diszipliniert und hält den Ehrbegriff hoch, so wie er in der Kirche Rondras gelehrt wird. Er überlegt sich zweimal, wem er sein Schwert andient, wen es zu schützen und welche hehren Ziele es zu erreichen gilt. Der Freiheitsdrang führt viele albernische Krieger in die Fremde, wo sie durch ihre besonnene Art und wegen ihrer Musikalität schnell Freunde und Verbündete finden.

### Ausrüstung und Tracht

Die Schmugglerin ist in der Wahl ihrer Tracht überaus pragmatisch. Meist trägt sie wind- und wetterfeste Matrosenkleidung, darunter aber oft auch feine Kleidung aus dem Horasreich oder Seide aus dem tiefen Süden. Entermesser und Harbener Säbel sind die Waffen ihrer Wahl, manchmal auch ein Gaorath oder ein Dreizack, wenn es Schiff gegen Schiff geht. Dazu trägt sie immer einen versteckten Langdolch. Nur selten findet man sie ohne Armreif, Kette oder Ohrring aus Gold, der ihr das letzte Efferdgeleit sichern soll.

### Ausrüstung und Tracht

Der Krieger aus Havena bevorzugt ein Kettenhemd als effektive Rüstung, darüber wird meist ein albernisch geschnittener Wappenrock in tiefem Blau getragen. Der Krieger ist im Gebrauch mit Langschwert, Anderthalbhänder und Zweihandschwert gut ausgebildet, sodass die meisten Absolventen zumindest zwei dieser Waffen mit sich führen. Viele können darüber hinaus gut mit der Gaorath umgehen, und häufig steckt eine Wurfaxt im Gürtel des Havener Kriegers. Da viele sich mit dem Musizieren beschäftigen, gilt eine einfache Flöte ebenfalls als Zeichen der Havener Krieger.



## Havener Krieger

### Professionspaket

**AP-Wert:** 314 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Dolche 8, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 10, Schwerter 12, Wurfaffen 10, Zweihandschwerter 12

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 2

**Gesellschaft:** Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

**Natur:** Orientierung 3

**Wissen:** Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Sagen & Legenden 2

**Handwerk:** Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 3, Musizieren 2

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

**Ungeeignete Vorteile:** alle magischen Vorteile

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen Nachteile

## Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin

Die Schwertgesellin des albernischen Raufens nach Scanlail ni Uinin ist es gewohnt, mit widrigen Umständen fertig zu werden. Unsicherheit kennt die Schwertgesellin nicht, weder auf dem gesellschaftlichen Parkett, noch auf dem Fechtboden. Ihr ist es gleich, ob sie sich an Bord eines Flusseglers befindet oder am Hofe einer Baronin. Stets höflich, aber immer bestimmt und wachsam, sind die Maximen, nach denen eine ni Uinin-Schwertgesellin lebt. Derjenige, dem sie ihr Schwert angedient hat, dem gebührt die höchste Loyalität, dann folgen die anderen, die unter dem Kommando des Dienstherrn kämpfen. Auch wenn viele Schwertgesellinnen auf Schiffen anheuern, sieht man sie seit einiger Zeit auch vermehrt in Adelsgarden. Hier werden sie vor allem deswegen geschätzt, weil ihnen der Ruf vorausseilt, niemanden einfach seinem Schicksal zu überlassen. Häufig sucht sie den Streit mit traditionellen Kriegern und Rittern, die nicht selten auf die Schwertgesellin herabblicken, um ihre Schwertkunst unter Beweis zu stellen.

### Ausrüstung und Tracht

Die Schwertgesellin ist für gewöhnlich leicht gerüstet mit einem Havener Lederharnisch, einem Gambeson oder einer thorwalschen Krötenhaut. Das Havener Messer und der Havener Buckler sind die Waffen ihrer Wahl, die sie selbst in den engsten Winkeln noch perfekt zum Einsatz bringen kann. Sie ist aber auch im Einsatz von Kurzsword, Dolchen und Wurfmessern geübt, die sie meist in Gürtel oder Schärpe am Körper trägt. Auch die Gaorraith, die albernische Wurfaxt, ist eine unter Schwertgesellen beliebte Waffe.





## Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin

### Professionspaket

**AP-Wert:** 364 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** IN 13 (für die SF Kampfrelexe I), GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampfrelexe I, Vorstoß, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Dolche 11, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10

#### Talente:

**Körper:** Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zehen 4

**Gesellschaft:** Betören 4, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 4

**Natur:** Orientierung 2, Tierkunde 2

**Wissen:** Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

**Handwerk:** Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 3

**Empfohlene Vorteile:** Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Krieger, Ritter, Söldner), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

**Ungeeignete Vorteile:** Unscheinbar, alle magischen Vorteile

**Ungeeignete Nachteile:** Arm, Blutausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen Nachteile

## Seesoldat

### Professionspaket

**AP-Wert:** 260 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** IN 13 (für SF Aufmerksamkeit), KO 13 (für SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für SF Wuchtschlag I)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Armbrüste 10, Dolche 10, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken 11: Hiebaffen, Schwerter, Stangenaffen

#### Talente:

**Körper:** Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zehen 3

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis 2, Überreden 2

**Natur:** Fesseln 3, Orientierung 3

**Wissen:** Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Rechnen 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3

**Handwerk:** Boote & Schiffe 4, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 2

**Empfohlene Vorteile:** Begabung (Schwimmen), Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)



## Seesoldat

Albernische Seesoldaten und auch solche aus dem Windhag sind kaum zu schrecken. Dank Efferds Gnade trotzen sie allen Widrigkeiten zur See, Sturmfluten, Stürmen und sogar Piraten. Und weil er ein launischer Gott ist, haben viele von ihnen schon heftige Unwetter erlebt, bei denen sich nicht mal die Fischer mehr aufs Meer trauen. Sie sind nicht nur im Kampf gut ausgebildet, sondern sie haben auch viele

Dinge gelernt, die man im täglichen Ringen mit Efferds Gewalt zum Überleben braucht. Der Seesoldat weiß einen Gegner am Entern eines Seglers zu hindern, oder ein feindliches Schiff mit einer Armbrust unter Beschuss zu nehmen. Aber auch im unübersichtlichen Handgemenge, wie es schnell in der beengten Umgebung an Bord oder in dunklen Hafengassen entbrennt, weiß sich der Seesoldat tapfer seiner Haut zu erwehren.



### Ausrüstung und Tracht

Seesoldaten tragen für gewöhnlich Matrosenkleidung und legen im Vorfeld eines Kampfes gerne einen Havener Lederharnisch oder seltener einen Kürass an, um sich vor gegnerischen Attacken zu schützen. Das Entermesser oder der Harbener Säbel sind die Waffen ihrer Wahl, wenn es in den Kampf Mann gegen Mann geht. Einige ziehen aber auch den Seesäbel oder einen Hakenspieß vor. Die meisten Seesoldaten verstehen sich auch auf den zielgenauen Einsatz einer Armbrust, die auf vielen Schiffen der mittelreichischen Flotte ebenfalls zu ihrer Ausrüstung gehört.

## Windhager Sippenkrieger

Windhager Sippenkrieger sind ganz und gar ihrer Sippe verschworen. Wenn nötig verteidigen sie Territorium, Dörfer und vor allem ihre Sippenangehörigen auch mit ihrem Leben – selbst gegen einen Westwinddrachen. Manchmal führen ihre Aufgaben sie jedoch auch fort aus der Heimat in die Fremde. Sie gelten als außerordentlich mutig und stellen sich ohne zu zögern auch einer größeren Übermacht, wenngleich sie umsichtig genug sind, solche Verbände meist aus dem Hinterhalt und mit Partisanenattacken anzugreifen. Ihre Ortskenntnis der Berge, ihre Schnelligkeit und ihre Fähigkeit, sich geschickt zu verbergen, kommen ihnen dabei sehr zugute. Selbst schwer gerüstetes Fußvolk wurde von Salven aus den berühmten Windhager Schleudern schon aufgehalten. Nicht selten locken Sippenkrieger ihre Widersacher auch gekonnt in einen Hinterhalt, aus dem es kaum ein Entrinnen gibt. Die besten Kämpfer verstehen sich auch ausgezeichnet auf den Umgang mit dem Cruaghairm, der Windhager Hakenaxt, und können damit sogar gepanzerte Reiter aufzuhalten.

### Ausrüstung und Tracht

Neben dem großen Windhager Tuch, das oft ein einfaches Sippenmuster zeigt, trägt der Sippenkrieger meist nur eine leichte Rüstung. Viele ziehen Lederharnisch oder ein Gambeson vor, und setzen im unebenen Terrain der Windhagberge auf mehr Beweglichkeit. Fast jeder führt stolz sein Windhager Drachmesser, das eine lange Tradition in der Region hat und oft weitervererbt wird. Im Kampf verlassen sie sich meist auf ein Haumesser und die Windhager Schleuder. Die besten von ihnen besitzen zudem oft einen Cruaghairm, den sie meisterlich einzusetzen verstehen.



## Windhager Sippenkrieger

### Professionspaket

**AP-Wert:** 298 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit) GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Dolche 11, Raufen 11, Schleuder 11, eine der folgenden Kampftechniken 12, die andere 11: Schwerter, Stangenwaffen

### Talente:

**Körper:** Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6

**Gesellschaft:** Einschüchtern 5

**Natur:** Fährtsuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

**Wissen:** Götter & Kulte 2, Rechnen 2, Sagen & Legenden 4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden 4, Lederbearbeitung 3, Metallbearbeitung 2, Steinbearbeitung 5

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile – vor allem gegen Horasier und Adlige), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtung I-II (Sippe)

**Ungeeignete Vorteile:** Adel, Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

## Winhaller Kriegerin

Die Absolventin der Akademie Rondras Schwertkunst zu Winhall gilt als mutig und ein wenig tollkühn aber bodenständig. Häufig versucht sie, sich zu beweisen und ihre Fähigkeiten mit dem Schwert zu perfektionieren. Die Schwachen zu beschützen ist ihr Pflicht und Erfüllung zugleich, und nicht selten stellt sie ihre eigenen Bedürfnisse hintenan, wenn es einem guten Zweck dient. Albernische Adlige werben sie gern für ihr Gefolge, auch in jeder Stadtgarde und als Geleitschutz für jeden Handelszug kann sie auf Anstellung hoffen. Bei aller Demut und Loyalität, ist sie bestrebt, jede Herausforderung anzunehmen und zu meistern, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Das Andenken heldenhafter Vorbilder, wie etwa Schwertkönig Raidri Conchobair, ruft sie sich stets in Erinnerung, um allen Gefahren für Land und Leute standhaft entgegenzutreten.



### Ausrüstung und Tracht

Die Winhaller Kriegerin ist eine klassische Vertreterin ihrer Zunft und meist mit Kettenhemd und Waffenrock, sowie Langschwert, Dolch und Holzschild ausgerüstet. Einige besitzen einen Kurzbogen für die Jagd, den sie aber auch gegen Orks einzusetzen wissen. Anstelle eines Kriegerbriefs erhält jede Abgängerin eine in leuchtend rotes Leder eingenahte, handtellergroße vergoldete Scheibe. Auf ihr sind Name, Abstammung und die Zeit an der Akademie vermerkt. Es heißt, keine Winhaller Kriegerin hätte dieses Ehrenzeichen jemals verkauft oder auch nur freiwillig aus den Händen gegeben.

## Winhaller Kriegerin

### Professionspaket

**AP-Wert:** 353 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I

**Kampftechniken:** Bögen 10, Dolche 10, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 12, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, Wurfaffen 10

#### Talente:

**Körper:** Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Zehen 2

**Gesellschaft:** Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

**Natur:** Fährtensuchen 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

**Wissen:** Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4

**Handwerk:** Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 2, Steinbearbeitung 2

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

**Empfohlene Nachteile:** Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

**Ungeeignete Vorteile:** alle magischen Vorteile

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen Nachteile

## Zaubererprofessionen

### Ceoladir

Die Ceoladir, wie man die albernischen Zauberbarden im Dialekt des Alberneds nennt, sind in ihrer Heimat hochgeschätzte Musikanten. Dort gibt es nur wenige Gildenmagier, und das Wirken der Barden ist als „gute“ Zauberei sehr angesehen. Lediglich in Havena werden die Ceoladir wegen des Magieverbots skeptisch beäugt, ansonsten sind sie an Höfen und auf Festen gern gesehene Gäste. Auch mit manchem Feenwesen des Landes sollen die Ceoladir Kontakt haben und treten manchmal als Mittler zwischen ihnen und den Menschen auf.

Zauberbarden suchen sich oft einen Lehrer oder werden von diesem gefunden und reisen mit ihm durch Albernien. Manche Bardin zieht bald allein von Lehrmeister zu Lehrmeister, um ihren Liederschatz zu erweitern. Dabei lernt sie nicht nur Zaubermelodien, sondern auch Land und Leute kennen. Selbst nach der Ausbildung werden viele Ceoladir nicht sesshaft.

Ihre Melodien gehören fest zum albernischen Liedgut und sind entsprechend oft von tiefer Melancholie geprägt. Doch gibt es genauso aufmunternde oder von beißendem Spott geprägte Stücke und solche, die zum Kampf für die Freiheit aufrufen. Zum Gesang begleitet sich der Ceoladir meist selbst mit einem Instrument.

### Ceoladir

#### Professionspaket

**AP-Wert:** 253 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Kultur: Mittelreich (aus Albernien), Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Bindung des Zauberinstruments, frei wählbare Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Zugabe

**Kampftechniken:** Dolche 8, Raufen 8

#### Talente:

**Körper:** Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zehen 2

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 2, Betören 3, Etikette 3, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5

**Natur:** Wildnisleben 2

**Wissen:** Geographie 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 2

**Handwerk:** Holzbearbeitung 3, Musizieren 7

**Zauber/Magische Handlungen:** Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feenfüße, Hintergrundmusik, Schlangenhände, Trocken; Melodie der Erlösung 4, Melodie der Feen 4, Melodie der Freundschaft 7, Melodie des Handels 4, Melodie des Kampfes 7

**Empfohlene Vorteile:** Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister, Gönner)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Sprachfehler, Stumm, Taub



### Ausrüstung und Tracht

Ceoladir kleiden sich in standesgemäße Gewänder, oft verziert mit Symbolen und Figuren aus der albernischen Mythologie. Die Laute ist das klassische Instrument der albernischen Barden, doch auch Harfen dienen zur Begleitung des Gesangs. Es gibt aber auch Zauberbarden, die Blasinstrumente spielen und entsprechend ihre Zaubermelodien nicht singen. Unter ihnen sind Flöten und Sackpfeifen verbreitet.

Die Instrumente können schlicht gestaltet oder mit filigranem Schnitzwerk verziert sein. Sonst ist der Ceoladir ausgerüstet, wie es ein Reisender durch ein wildes Land sein sollte. Dazu gehört auch eine Waffe zur Selbstverteidigung, bei Freien meist ein Dolch, bei Adligen sogar ein Schwert.

## Gildenloser Magier (Schüler des Honinger Collegiums)

Der Magier des Honinger Collegiums ist fest davon überzeugt, dass alle magischen Traditionen die Spielarten der Zauberei gemeinsam und in Frieden miteinander erforschen können. Ein Umstand, der ihm in Albernia nur wenige Freunde beschert, da man der Zauberei oft misstrauisch begegnet und Magiern erst recht. Vor allem durch Magister Ilmenblick wird Abgängern eine etwas naive, entfernt an die elfische Weltsicht gemahnende Spielart der Magie beigebracht, was sich auch in der Auswahl der Zauber widerspiegelt. Die Zöglinge des Magisters sind neugierig und weltoffen, kennen aber Entbehrungen und Missgunst zur Genüge. Immer wieder werden sie in Honingen angefeindet und nur ihr ausgeprägter Optimismus und ihre Weltoffenheit lässt sie nicht an ihrer Ausbildung verzweifeln. Viele fühlen sich Magister Ilmenblick und seinem Ziel verbunden und nehmen immer wieder Aufträge an, die ihre Expertise erfordern, um vom verdienten Geld ihr Collegium zu unterstützen, bis über dessen Aufnahme in die Graue Gilde entschieden wurde.

## Gildenloser Magier (Schüler des Honinger Collegiums) Professionspaket

**AP-Wert:** 256 Abenteuerpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes

**Kampftechniken:** Stangenwaffen 10

**Talente:**

*Körper:* –

*Gesellschaft:* Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 5

*Natur:* Orientierung 2

*Wissen:* Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 5

*Handwerk:* Alchimie 3

**Zauber:** ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgrieff, Handwärmer, Signatur, Analys 6, Balsam 5, Fulminictus (Elfen) 4, Horriphobus 4, Motoricus 4, Paralysis 5, Transversalis 6

**Empfohlene Vorteile:** Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

**Ungeeignete Vorteile:** keine

**Ungeeignete Nachteile:** Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

### Ausrüstung und Tracht

Als Abgänger einer bisher gildenlosen Schule, kann der Honinger Magier kein Gildensiegel vorweisen. Allerdings machen viele sich in Richtung Gerasim auf, um dort das Siegel zu erlangen, das auch ihr Lehrmeister trägt. Neben einer reisetauglichen grauen Robe mit Ledergürtel und einem wollenen Kapuzenumhang der gleichen Farbe, einem breitkrepigen Spitzhut und Lederstiefeln, besitzen die meisten Honinger Magier nur ihren Zauberstab und einen Albernischen Langdolch, wenn sie ihre Ausbildung abgeschlossen haben.

## Geweihtenprofessionen

### Efferdgeweihte

Die Efferdgeweihte der Siebenwindküste ist eine Geweihte des weiten Meeres. Ihr Rat wird von vielen Fischern, Handelsschiffern und Lotsen eingeholt und wenn sie vom Lossegeln abrät, dann hört man auf sie. Viele Geweihte sind ebenso launisch wie der Gott, dem sie dienen. Die ruhige Geweihte, die eben noch die sanfte Meeresbrise genossen hat, kann im nächsten Moment lauthals die fehlende Demut gegenüber dem Alten Gott anprangern.

Sie wissen die Gezeiten sowie Winde und Strömungen zu deuten und vollführen die Riten des Alten Gottes, bevor Fischer oder Flotte in See stechen. Vielen Efferdgeweihten sagt man zudem nach, dass sie aus dem Toben des Sturms oder dem Anbränden der Gischt die Zukunft deuten könnten. Dass sie selbst kein Feuer entzünden dürfen, wird nie in Frage gestellt, denn dem Willen Efferds widersetzt sich niemand an der Siebenwindküste.



## Efferdgeweihte

### Professionspaket

**AP-Wert:** 381 Abenteurpunkte

**Voraussetzungen:** Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Efferdkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche) (130 AP)

**Sonderfertigkeiten:** Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Analytiker, Geländekunde Meereskundig

**Kampftechniken:** Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10, Wurfwaffen 10

#### Talente:

**Körper:** Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Singen 2, Sinnesschärfe 4

**Gesellschaft:** Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 5, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

**Natur:** Fesseln 5, Fischen & Angeln 7, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

**Wissen:** Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4

**Handwerk:** Boote & Schiffe 6, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2

**Liturgien:** Die Zwölf Segnungen, Göttliches Zeichen 6, Guter Fang 7, Heilsame Quelle 3, Kleiner Windstoß 5, Objektsegen 6, Unterwasseratmung 5

**Empfohlene Vorteile:** Begabung (Schwimmen, Boote & Schiffe), Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Geborener Redner, Kälteresistenz, Richtungssinn

**Empfohlene Nachteile:** Persönlichkeitsschwäche (Jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

**Ungeeignete Vorteile:** Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

**Ungeeignete Nachteile:** Angst vor ... (dem Meer), Kälteempfindlich, Nachtblind, Unfrei

### Ausrüstung und Tracht

Die Efferdgeweihte trägt eine blaugrüne Robe mit weiten Ärmeln, die sich in Hüfthöhe teilt. Dazu Hosen und Stiefel ähnlicher Farbe, häufig aus Hailerleder gefertigt. Meist sind komplexe Schuppenmuster eingewebt, Kragen und Gürtel mit Schildpatt oder Perlmutter verziert und zahlreiche Fundstücke von Efferds Gnade daran angebracht. Die Efferdgeweihte ist für gewöhnlich mit einem geweihten Efferdbart bewaffnet, seltener mit Dreizack oder Entermesser. Rüstungen trägt die Efferdgeweihte nicht, dafür besitzt sie häufig einen Gwen-Petryl-Stein, der ihr als Ersatz für eine Laterne dient.



## Hintergründe für Helden von der Siebenwindküste

### Motivation

»Efferds Meere sind groß und voller Wunder. Es gibt so viele unterschiedliche Hafenstädte zu entdecken. Warum sollte ich nur Havena und die kleinen Küstenorte abklappern, wenn ich auch Thorwal, Al'Anfa, Kuslik oder Khunchom sehen kann? Mit Efferds Segen und gutem Wind kann ich ganz Aventurien umsegeln und an Orten bleiben, an denen es mir gefällt.«

—ein ungenannter Seefahrer von den albernischen Inseln, neuzeitlich

Helden aus Albernia und dem Windhag haben viele Gründe, um auf Abenteuerfahrt zu gehen und in die weite Welt hinauszuziehen. Die Siebenwindküste bietet zu großen Teilen nur ein karges Leben, und nicht wenige Bewohner der Region machen sich auf, um woanders ein besseres Auskommen zu finden. Der Drang nach Freiheit und Ungebundenheit mag dabei ebenso

eine Rolle spielen wie pure Abenteuerlust. Manch einer möchte vielleicht auch nur dem ewigen Zwist zwischen Flussleuten und Alteingesessenen entkommen oder von Feenwesen verschont bleiben. Neben den hier vorgestellten Ideen findest du auf Seite 147 noch weitere Inspiration für den Start ins Heldenleben.

✎ Ritter aus Albernia oder dem Windhag geben ihre Kinder, vor allem ihre Erben, gerne als Pagen und Knappen an die Höfe befreundeter Adliger. Viele Albernier gelangen so nach Weiden oder Garetien, viele Windhager in die Nordmarken, den Kosch oder das befreundete Grangorien im Horasreich. Nicht selten zieht eine junge Ritterin nach ihrer Schwertleite auf Abenteuerfahrt, bevor der Ernst des Lebens sie nach Hause ruft.



- Zweit- und Drittgeborene aus adligem Hause, aber auch aus freien Familien, schlagen häufig den Weg des Geweihten ein. Während des Noviziats im heimatlichen Tempel wechseln einige von ihnen an berühmtere Häuser der Zwölf in anderen Reichen oder Regionen. Viele Hesindegeweihte machen sich etwa auf, um in den Hallen der Weisheit im horasischen Kuslik zu studieren, und manche Efferdgeweihte, die sich mehr zu den Flüssen als dem Meer hingezogen fühlen, absolvieren ihr Noviziat im Tempel des nordmärkischen Albenhus, wo die Meisterin des Flusses residiert. Praiosgeweihte mögen die Sakrale des Lichts in Gareth sehen wollen oder das gleißende Beilunk, um ihrem Gott nahe zu sein.
- Eine naturliebende Hexe oder ein Druide könnte ausziehen, im Auftrag einer Fee oder um von sich aus ein Heilmittel gegen die Auswüchse des Roten Waldes zu finden.
- Eine Schwertgesellin oder eine junge Kriegerin strebt danach, ihre Waffenfähigkeiten zu vervollkommen oder eine Anstellung zu finden. Vielleicht trägt sie auch eine alte Familienfehde in Duellen oder auf dem Turnierboden aus, und ist daher viel in der Region unterwegs.
- Ein Sippenkrieger könnte die Seinen verlassen, um sich mit anderen großen Kämpfern zu messen. Vielleicht hatte er auch das Pech, dass er für ein Vergehen für längere Zeit verbannt wurde, um Buße zu tun und seinen Namen reinzuwaschen.
- Auf dem Wehsalweg stellt eine Windhagerin fest, dass Dere noch deutlich mehr zu bieten hat als die heimatlichen Berge. Kurzerhand setzt sie die Suche nach einem würdigen Hochzeitskandidaten aus, um zunächst mehr über die Wunder der Welt zu lernen.
- Eine Fischerin, ein Holzfäller oder ein Schmuggler könnten aufgrund von Verfehlungen gegen die Gebote der Feen aus ihrer Gemeinschaft verstoßen werden. Auch wenn sie nicht die geselligsten Zeitgenossen sind, sollten sie leicht Anschluss finden, da sie fest anpacken und sich durchaus ihrer Haut erwehren können.
- Seefahrer, Bergsteiger oder Sumpfgänger werden gerne als Ortskundige von fremdländischen Expeditionen angeheuert. Womöglich schließen sie sich nach Abschluss der Aufgabe der Truppe an und geraten so in ihr erstes Abenteuer.
- Eine Matrosin oder Seekadettin aus Harben folgte einem Vorgesetzten in den Aufstand oder hat sich gar selbst aufrührerischer Umtriebe schuldig gemacht. Sie mag unehrenhaft entlassen worden oder desertiert sein und muss sich nun auf eigene Faust durchs Leben schlagen.
- Auf einen Schmuggler oder Räuber wird ein Kopfgeld ausgesetzt, sodass er in großer Eile die Siebenwindküste verlassen muss. So hat er nicht nur seinen Hals gerettet, sondern kann auch seine dunkle Vergangenheit hinter sich lassen – wenn er es denn will.
- Ein Vorfahr des Helden kämpfte mit Schwertkönig Raidri Conchobair und dem albernischen König

Cuanu ui Bennain gegen den Thronräuber Answin von Rabenmund (Albernia) oder mit Markgraf Rateral Sanin XII. gegen die Schiffe der Heptarchen (Windhag). Seine Erzählungen haben den Helden tief beeindruckt und ließen in ihm schon früh den Wunsch reifen, ferne Länder zu sehen und eigene Heldentaten zu vollbringen.

- Die Heldin hat seit dem Beginn des Sternenfalls Träume, die sie Nacht für Nacht verfolgen. Sie sieht wogende rote Blätter an den Bäumen, an deren Stämmen rotes Blut herabrinnt. Teppiche aus purpurnen Pflanzen mit fedrigen Blättern überwuchern ganze Dörfer, und aufrechtgehende Eber mit mächtigen Streitäxten messen sich mit fauchenden Luchsgestalten. Ritter in Krebspanzern kriechen aus Bächen und Tümpeln, um Schiffe zu überfallen und Fischer zu ertränken. Niemand in ihrem Heimatort kann bei der Deutung helfen, sodass sie sich aufmachen muss, um selbst herauszufinden, was hinter diesen Gesichtern steckt.
- Ein Großteil der Familie des Helden kam während des Bürgerkriegs oder im letzten Orkensturm ums Leben, und er leidet seither bittere Armut. Ihm bleibt keine andere Wahl, als sein Glück entweder als Tagelöhner oder als Abenteurer zu versuchen.

## Hintergrundereignisse

»Mit Rahja fängt's an, mit Boron hört's auf, so ist des Lebens Lauf.«  
— *aventurisches Sprichwort*

Die Persönlichkeit eines Helden ist maßgeblich auch durch Ereignisse geprägt, die er vor seinem Leben als Abenteurer erlebt hat. Das können ungewöhnliche Begebenheiten bei seiner Geburt sein, durch die der Held besonders behandelt wurde. Es mögen auch Schicksalsschläge in seiner Kindheit sein, wie der Verlust eines Familienmitglieds durch Unfall oder Krieg, oder prägende Ereignisse in der Jugend, wie die Begegnung mit einem Biestinger oder anderen Feenwesen, eine Rauferei mit tödlichem Ausgang oder eine erste Schwärmerei. Aus den folgenden Tabellen kannst du solche Ereignisse wählen oder ganz einfach die Würfel entscheiden lassen. Sie sind als Inspiration für die Ausgestaltung deines Helden gedacht und können sich auch in den Werten niederschlagen, wenn du bei der Generierung z. B. passende Fertigkeiten oder Vor- und Nachteile wählen möchtest.

### Besondere Umstände bei der Geburt (1W20)

- |     |                                                                                                                                                                               |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Ein Westwinddrache kreist über dem Haus (Windhag), Blütenfeen schwirren aufgeregt vor dem Fenster umher (Albernia) oder Neckergesänge sind zu hören (Küste, Seen und Flüsse). |
| 2-3 | Urplötzlich zieht sich dichter Nebel zusammen (Albernia), oder der Rondrikan donnert mit heftigen Böen über das Land (Windhag).                                               |
| 4-5 | Die nächtliche Geburt wird von heftigem Donnergrollen und Blitzschlag (Windhag) begleitet oder ein nahes Gewässer tritt über die Ufer (Albernia).                             |



- 6 Ein Baum in der Gegend trägt urplötzlich rotes Herbstlaub (Albernia), oder ein Bach in der Nähe führt seither milchig trübes Wasser (Windhag).
- 7 Ein Zwilling oder ein älteres Geschwisterkind wird noch in der Nacht der Geburt von Feenwesen oder Charyptoroth-Kultisten entführt.
- 8 Das Kind hat eine auffallende Locke am Hinterkopf (Neckerschwänzchen, Albernia) oder ein braunrotes Feuermal auf dem Rücken (Drachental, Windhag). Beides gilt als Zeichen, dass die Götter wohlwollend auf das Kind schauen.
- 9 In den Bergen, Wäldern oder Sümpfen der Umgebung ertönen orkische Trommeln.
- 10-11 Während der Geburt wird ein Schaf oder eine Ziege der Nachbarschaft von einem Wolf gerissen.
- 12 Ein Fremder wohnt unerwartet der Geburt bei. Dabei handelt es sich um ... (1W6)
- 1-2 eine Efferdgeweihte.
  - 3 einen finsternen Kultisten.
  - 4 eine (Zauber-)Bardin.
  - 5 ein Feenblütiger.
  - 6 eine Neckerin.
- 13 Der Kranz aus Weißdorn über dem Geburtsbett, der vor Feen und Kobolden schützen soll, verwelkt urplötzlich – ein schlechtes Omen.
- 14-17 Der örtliche Geweihte/ein Wanderpriester der Zwölf ... (2W6)
- 2 erfährt eine ermutigende Vision.
  - 3 erfährt eine düstere Vision.
  - 4 verweigert die Segnung.
  - 5-9 spendet Segen.
  - 10 bekommt chronischen Schluckauf.
  - 11 fällt in eine schwere Glaubenskrise.
  - 12 legt ein Schweigegelübde ab.
- 16 Ein Biestinger zeigt sich am Rande des Dorfes, hinterlässt eine mysteriöse Holzskulptur und zieht sich dann wieder zurück.
- 17 Ein naher Verwandter geht im Moor, den Wäldern (Albernia) oder den Bergen (Windhag) verloren. Es heißt, die Feen hätten ihn geholt.
- 18 Der Wandelstern Aves funkelt hell am Himmel und verheißt Freiheit und Entschlossenheit für das Neugeborene.
- 19 Eine Sturmflut (Albernia) oder Steinschlag (Windhag) trifft das Haus der frisch gebackenen Eltern.
- 20 Mehrere Sternschnuppen gehen über dem Ort nieder.
- In der Kindheit (1W20)**
- 1 Das Kind begegnet einer mächtigen Fee (Windhagberge: Thalaria, Albernia: Farindel, am Großen Fluss: der Flussvater).
- 2-3 Dank einer besonderen Begabung oder Neigung nimmt ein Erwachsener das Kind unter seine Fittiche, beschützt es und bringt ihm einiges bei. Der Mentor ist ... (1W6)
- 1 ein Druide oder eine Hexe.
  - 2-3 ein lokaler Ritter oder Seekrieger.
- 4-5 ein Händler, Seefahrer, Bergsteiger oder Sumpfgänger.
- 6 ein Geweihter oder Magier.
- 4-5 Das Kind trifft eine Sylphe (Windhag) oder eine Nymphe (Albernia) in der Nähe seiner Wohnstätte (1W6):
- 1-2 Das Wesen fürchtet sich vor ihm und flieht.
  - 3-4 Die Begegnung bleibt eine Anekdote ohne Folgen.
  - 5-6 Das Wesen weiht es in Geheimnisse der Feenwelt ein.
- 5 Die Eltern werden vom örtlichen Lehnsherren für eine besondere Tat belohnt. (Empfohlener Vorteil: Adel).
- 6 Der Überfall einer Bande von Geächteten lässt die Familie des Helden mittellos zurück (empfohlener Nachteil: Arm).
- 7-9 Das Kind findet einen Schatz in der Nähe seines Heimatortes. Dabei handelt es sich um ... (1W6)
- 1-2 einen Beutel mit 1W6 Goldstücken.
  - 3 ein wertvolles Instrument.
  - 4 ein kostbares Schmuckstück.
  - 5 eine exzellente Waffe.
  - 6 ein Kleinod aus der Feenwelt.
- 10-13 Ein Barde oder Geweihter unterweist das Kind in einer der folgenden Künste ... (1W6)
- 1-2 Lesen & Schreiben (empfohlene Sonderfertigkeit: Schrift (Kusliker Zeichen))
  - 3-4 Rechnen
  - 5 Malen & Zeichnen
  - 6 Musizieren
- 13-15 Bei einer Überschwemmung (Albernia), einem Sturm (Windhag) oder einem Aufstand (beide Regionen) kommt bei 1 oder 2 auf 1W6 ein Familienmitglied zu Tode. Dies ist ... (1W6)
- 1 der Vater.
  - 2 die Mutter.
  - 3-6 ein Bruder oder eine Schwester.
- 16-17 Das Kind zerstreitet sich mit einem Familienmitglied (Tabelle zur Bestimmung unter 13-15).
- 18 Das Kind wird für etwas bestraft, das es nicht getan hat. Der Richter ... (1W6)
- 1-4 lässt dank eines Fürsprechers (Geweihter der Zwölf, Dienstritter des lokalen Adligen, angesehener Zauberbarde, Sippenoberhaupt) Milde walten.
  - 5-6 bleibt aufgrund des gültigen praiosgegebenen Rechts hart.
- 19 Das Kind verirrt sich in den Windhagbergen, den Wäldern des Abagunds oder den Sümpfen des Seenlands und verbringt mehrere Tage in der Obhut von Feenwesen (Albernia) oder Harpyien/Westwinddrachen (Windhag), bis es gerettet wird.
- 20 Ein Familienmitglied wird wegen Piraterie, Strandräuberei oder wiederholtem Schmuggel hingerichtet (Tabelle zur Bestimmung unter 13-15).



## In der Jugend (1W20)

- 1-3 Der jugendliche Held durchlebt eine schwere Glaubenskrise. Nach dieser Zeit ... (1W6)
- 1-2 ist er im Glauben seiner Kindheit wieder gefestigt
- 3-4 nimmt er einen anderen Glauben an.
- 5-6 entwickelt er eine sehr eigensinnige Interpretation seines ursprünglichen Glaubens.
- 4 Aufgrund einer besonderen Begabung wird der junge Held Schüler eines berühmten Ritters, eines Druiden, einer Hexe oder eines Zauberbar den. Vielleicht wird er auch an einem Tempel für ein Noviziat angenommen oder erhält ein Stipendium für eine der Kriegerakademien oder die Schwertgesellensschule.
- 5-6 Er trifft auf eine berühmte Persönlichkeit (siehe Kapitel **Rang & Namen** ab Seite 116) und ist von ihr nachhaltig beeindruckt.
- 7-9 Der jugendliche Held verliebt sich unsterblich ... (2W6),
- 2-3 aber der oder die Geliebte gehört zu einer verfeindeten Familie/Sippe.
- 4-7 stößt jedoch nicht auf Gegenliebe.
- 8-11 und stößt auf Gegenliebe.
- 12 aber sein Schwarm verschwindet eines Tages spurlos in den Wäldern, Sümpfen oder Bergen.
- 10 Der jugendliche Held entwickelt eine besondere Leidenschaft für ein Handwerk (z.B. Holzschnitzen, Instrumentenbau, Mechanik, Netzeknüpfen). Er ... (1W6)
- 1-3 frönt ihr noch heute in seiner Freizeit.
- 4-6 hat diese jedoch wieder aufgegeben.
- 11-12 Der junge Held soll als Mutprobe eine Nacht in den Sümpfen oder den Bergen verbringen. Dabei ...
- 1-2 überkommen ihn Angst und Aberglaube. Er kehrt als Gespött wieder in seinen Heimatort zurück.
- 3-4 erscheint ihm ein übernatürliches Wesen, und er kehrt völlig aufgelöst, aber ohne verlacht zu werden, wieder heim.
- 5 hält er tapfer durch und wird am nächsten Morgen ausgiebig gefeiert.
- 6 kommt tragischerweise ein Freund ums Leben.
- 13 Ein Freund oder Familienmitglied wird von den abergläubischen Nachbarn der Prozess gemacht, weil er gegen die Gebote der Feen verstoßen hat. Der jugendliche Held wird Zeuge der Hinrichtung und ... (1W6)
- 1 schwört Rache für das vermeintliche Unrecht.
- 2-4 wendet sich verstört von seiner Umgebung ab.
- 5 fürchtet fortan den Zorn der Feen.
- 6 unterstützt diese tatkräftig.
- 14-15 Dem jugendlichen Helden erscheint ein Feenwesen. Es ... (1W6)
- 1 hegt einen unerklärlichen Groll gegen ihn. Es verflucht den Jugendlichen.
- 2-4 warnt ihn vor einer drohenden Gefahr.
- 5 erschreckt ihn fast zu Tode.
- 6 findet Gefallen an ihm und verspricht ihm Unterstützung.
- 16-17 Der jugendliche Held hat einen Rivalen. Dieser ... (1W6)
- 1-2 ist ein alter Familienfeind.
- 3-4 ist heimlich in den Helden verliebt.
- 5-6 wird später zu einem guten Freund.
- 18 Beim Angeln erwischt der jugendliche Held einen Fisch von ungewöhnlicher Größe und Stärke. Er ... (1W6)
- 1-2 kann seinen Fang an Land ziehen und wird gefeiert.
- 3-4 kann ihn nicht an Land ziehen, sodass der Fisch entkommt.
- 5-6 wird vom Fisch ins Wasser gezogen und muss gerettet werden.
- 19 Der jugendliche Held will sich verheiraten. Seiner Familie sagt der zukünftige Ehepartner aber nicht zu. Er ... (1W6)
- 1-3 folgt zähneknirschend der Bitte seines Familienoberhauptes und sagt die Hochzeit ab.
- 4-6 kann die Heirat durchsetzen, hat damit aber den Zorn des Familienoberhauptes auf sich gezogen.
- 20 Eltern und Geschwister kommen bei einem Angriff von Orks oder Goblins (Windhag), Geächteten oder Kultisten (Albernia) ums Leben. Der Held ... (1W6)
- 1-3 schlägt sich von nun an allein durchs Leben.
- 4 kommt bei Freunden unter.
- 5 wird zeitweise von Handwerkern, Fischern oder Freibauern aufgenommen.
- 6 sucht Obdach und Arbeit beim örtlichen Adligen oder in einem Tempel der Zwölf.

## Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfwaffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Eine Tabelle mit Preisen für Ausrüstung sowie die vorgestellten Waffen und Rüstungen findest du in diesem Band auf Seite 79.

### Nahkampfwaffen

**Albernischer Anderthalbhänder** (Kampftechnik *Zweihandschwerter*): Der albernische Anderthalbhänder besitzt eine greifbare Fehlschärfe, die es ermöglicht, schnell die Distanz zum Gegner zu verkürzen. Er kann daher auch gut in beengten Räumlichkeiten geführt werden.



**Albernische Bauernwehr** (Kampftechnik *Schwerter*): Die albernische Bauernwehr hat eine grob geschmiedete Klinge, deren hinteres Ende in ein Oval ausgeschmiedet wird, um sie zu greifen. Selten sind die Klingen scharf geschliffen, laufen aber spitz zu. Das Griffloch ist mit Lederstreifen umwickelt, um die Grifffestigkeit zu erhöhen und die Hände beim Einsatz der Waffe zu schonen.

**Albernisches Entermesser** (Kampftechnik *Schwerter*): Das Entermesser mit seiner einschneidigen, häufig leicht gebogenen Klinge weist meist einen Griffkorb oder einen bügelförmigen Handschutz auf, der den Benutzer vor Verletzungen schützen soll. Die Klinge eines Entermessers gilt als unverwundlich.

**Albernischer Langdolch** (Kampftechnik *Dolche*): Ein zweischneidiger, langer Dolch ohne Parierstange und mit prächtig verziertem Griff, auf dem gerne Motive aus der albernischen Sagenwelt abgebildet werden. Es gibt kürzere Varianten, die versteckt getragen werden.

**Albernisches Langschwert** (Kampftechnik *Schwerter*): Die meisten Schwerter aus Albarnia können den Einfluss der thorwalschen Breitschwerter nicht verhehlen. Sie haben meist nur ornamentale Knebel, die Griff von Klinge trennen. Die Klingen weisen häufig ausgeprägte Hohlkehlen auf, in denen kunstvolle Gravuren zu entdecken sind.

**Cruaghairm (Windhager Hakenaxt)** (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Im Windhag hat sich eine mächtige Waffe entwickelt, die dazu dient, Reiter vom Pferd oder Angreifer aus der Luft zu holen. Die Hakenaxt ist kürzer als eine Hellebarde. Mit dem schweren Blatt kann man Hiebe aus teilen und Stiche ausführen. Der Haken auf der Rückseite dient zum Herabreißen des Gegners, kann aber auch als Kletterhilfe benutzt werden.

**Efferdbart** (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der Efferdbart ist eine Variante des Dreizacks, bei dem die drei Zinken nicht in einer Reihe, sondern in einem Dreieck angeordnet sind. Viele Geweihte des Efferd tragen diese Waffe, meist in kunstvoll verzierter Form und geweiht. Der Efferdbart gilt als exzellente Waffe im Kampf unter Wasser und gegen jede Form von Tentakelwesen, die Efferds Gegenspielerin, der Erzdämonin Charyptoroth zugeordnet werden.

**Harbener Säbel** (Kampftechnik *Schwerter*): Der Harbener Säbel ist eine Variante des Entermessers mit einer geraden, mit anderthalb Schneiden ausgestatteten Klinge. Er ist nicht so massig wie ein Schwert, aber auch nicht so leicht wie ein Reitersäbel, und verfügt über einen Griffkorb, der häufig aus kunstvoll ineinander verflochtenen Stahlbändern gebildet wird.

**Havener Buckler** (Kampftechnik *Schilde*): Der Faustschild ist eher eine Parierwaffe, als dass er seinem Träger echten Schutz bietet. Er besteht aus einer filzgefüllten, gewölbten Stahlplatte, um die ein etwa handbreiter Rand verläuft. Auf der Rückseite ist eine Griffstange befestigt, an der man den Buckler fasst.

**Havener Messer** (Kampftechnik *Schwerter*): Die Klinge des Havener Messers ist wuchtig, sodass Hiebe von schweren Waffen pariert werden können. Es ist kürzer als ein Langschwert, aber deutlich länger als das Kurzsword. In der Regel ist die Vorschneide auf ganzer Länge und die Rückschneide im oberen Viertel

geschärft. Ein weiteres Kennzeichen ist das falsche Parier. Durch dieses zusätzliche Parier wird der Handrücken geschützt, und es bietet verschiedene Möglichkeiten eine gegnerische Klinge zu binden.

**Neckerdreizack** (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der schlanke Dreizack mit den widerhakenbewehrten Zacken findet bei Neckern vor allem zur Jagd Verwendung. Besonders unter Wasser entfaltet die oft kunstvoll verzierte Waffe ihre ganze Kraft, mit der sich auch die friedlichen Ozeanier ihrer Haut zu erwehren wissen.

**Seesäbel** (Kampftechnik *Schwerter*): Der Seesäbel hat eine leicht gebogene Klinge und ist auf einer Seite ganz geschliffen, ebenso auf dem oberen Viertel der Gegenseite. Die meisten Seesäbel haben einen einfachen, offenen Bügel, um Gewicht zu sparen. Gerade in Kämpfen in den beengten Verhältnissen eines Bootes kommt die leicht gebogene Klinge, die sich kaum in Seilen oder Tampen verfängt, den Kämpfern zu Gute.

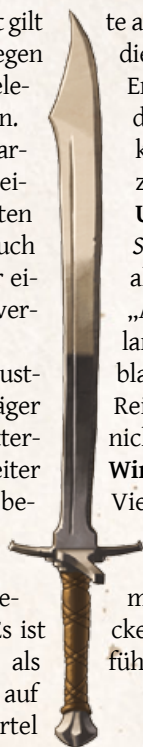
**Shillelagh (Wurzelholzkeule)** (Kampftechnik *Hieb waffen*): Shillelaghs werden überall in Albarnia getragen, denn sie unterliegen keinerlei Verboten, wie vielerorts etwa Schwerter oder Dolche. Ihr Holz wird mit Anornin-Butter eingerieben und über Feuer gehärtet. So erhält ein Shillelagh seine charakteristisch schimmernde Oberfläche. Mit dem Wurzelknoten der Keule kann man im Kampf heftige Schläge austeilen.

**Spealleagh, der Windhager Sichelspeer** (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der Vorläufer des Cruaghairm stellt eine Mischung aus Sense, Hirtenhaken und Speiß dar, mit dem die Bergbauern ihre Schafe fangen und verteidigen können. An der gebogenen, einschneidigen Klinge findet sich ein Haken. Das untere Ende ist als Gegengewicht meist mit einer einfachen Spitze versehen, mit der man zustechen kann, die aber auch Halt in unwegsamem Terrain bietet.

**Torfgabel** (Kampftechnik *Stangenwaffen (improvisiert)*): Die Torfgabel ist ein schmaler Spaten, mit einer Sägekante an einer Seite. Albernische Torfstecher nutzen sie, um die Torfsoden aus dem Moor zu schneiden. Unten, am Ende des Spatenblatts, ragen zwei Dornen hervor, mit denen man die Soden aufspießen und zur Seite legen kann, die im Kampf aber auch schmerzhaft Wunden zufügen können.

**Usascoall (Albernische Speißaxt)** (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Im Bredenhag hat sich der Usascoall verbreitet, eine Speißaxt der Landwehr, die auch „Adelsschreck“ genannt wird. Sie besteht aus einem langen hölzernen Schaft, auf den ein ausladendes Axtblatt aufgesetzt ist. Der Usascoall kann effektiv gegen Reiter eingesetzt werden, dient aber auch dazu, Dornen in Zaum zu halten.

**Windhager Drachmesser** (Kampftechnik *Dolche*): Viele traditionelle Drachmesser sind aus echten Zähnen von Westwinddrachen hergestellt, da es im Windhag kaum gutes Erz gibt. Ein echtes Drachmesser ist scharf geschliffen, und die mächtigsten Stücke können sogar Dämonen verletzen, und viele Feen fühlen sich in ihrer Gegenwart unwohl.





## Fernkampfaffen

**Albernischer Langbogen** (Kampftechnik *Bögen*): Der albernische Langbogen wird aus Eschen- oder Eibenholz gefertigt und ist so lang wie sein Schütze. Das enorme Zuggewicht bringt hohe Reichweite und große Durchschlagskraft mit sich.

**Gaorath (Albernische Wurfaxt)** (Kampftechnik *Wurffaffen*): Der Einsatz des Windzahns (so die Übersetzung des Namens), erfordert einige Übung. Charakteristisch ist ein S-förmiger Schwung des Blatts, das zwei deutlich ausgebildete Spitzen aufweist.

**Windhager Schleuder** (Kampftechnik *Schleuder*): Ein kundiger Schütze kann mit der ledernen Schleuder einen Ritter mit einem einzigen Stein vom Pferd holen.

Eine Schleuder ist schnell zusammengelegt und beinahe kaum als Waffe zu entdecken, bis der Schütze seine Schlinge kreisen lässt. Der gekonnte Einsatz einer Schleuder erfordert jahrelange Übung.

## Rüstungen

**Havener Lederharnisch**: Diese Variante der Lederrüstung schützt allein den Torso des Trägers. Sie wird meist aus verknoteten und geflochtenen Lederstreifen hergestellt, die erst gekocht und dann in Wachs gehärtet werden.

**Matrosenkleidung**: Diese wetterfeste Ausfertigung der schweren Kleidung ist winddicht und wasserabweisend, meistens mit Leinöl getränkt und aus Drillichstoff hergestellt.

### Kampftechnik Dolche

| Waffe                  | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW   | Gewicht  | Länge | Preis | Komplexität |
|------------------------|-------|-------|-----------|------|----------|-------|-------|-------------|
| Albernischer Langdolch | 1W6+2 | GE 14 | 0/-1      | kurz | 0,5 Stn  | 45 HF | 55 S  | einf        |
| Windhager Drachmesser  | 1W6+2 | GE 14 | 0/-1      | kurz | 0,75 Stn | 35 HF | 60 S  | komp (2 AP) |

### Kampftechnik Hiebaffen

| Waffe                        | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht | Länge | Preis | Komplexität |
|------------------------------|-------|-------|-----------|--------|---------|-------|-------|-------------|
| Shillelagh (Wurzelholzkeule) | 1W6+2 | KK 13 | 0/-2      | mittel | 1 Stn   | 90 HF | 5 S   | prim        |

### Kampftechnik Schilde

| Waffe                               | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW   | Gewicht | Länge | Preis | Komplexität |
|-------------------------------------|-------|-------|-----------|------|---------|-------|-------|-------------|
| Havener Buckler (Vollmetallbuckler) | 1W6+1 | KK 16 | -3/0      | kurz | 1 Stn   | 25 HF | 40 S  | komp (2 AP) |

**Anmerkung** 30 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)  
Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Vollmetallbuckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

### Kampftechnik Schwerter

| Waffe                    | TP    | L+S         | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht  | Länge  | Preis | Komplexität |
|--------------------------|-------|-------------|-----------|--------|----------|--------|-------|-------------|
| Albernische Bauernwehr   | 1W6+3 | GE 15/KK 14 | 0/-2      | mittel | 1 Stn    | 65 HF  | 80 S  | prim        |
| Albernisches Entermesser | 1W6+3 | GE/KK 15    | 0/-1      | mittel | 0,75 Stn | 75 HF  | 120 S | einf        |
| Albernisches Langschwert | 1W6+4 | GE/KK 14    | -1/-1     | mittel | 1,5 Stn  | 90 HF  | 180 S | einf        |
| Harbener Säbel           | 1W6+3 | GE/KK 15    | 0/0       | mittel | 0,9 Stn  | 100 HF | 200 S | einf        |
| Havener Messer           | 1W6+3 | GE/KK 15    | 0/0       | mittel | 0,5 Stn  | 75 HF  | 200 S | einf        |
| Seesäbel                 | 1W6+3 | GE/KK 15    | 0/0       | mittel | 0,75 Stn | 90 HF  | 180 S | einf        |

### Kampftechnik Stangenaffen

| Waffe                                   | TP                                                   | L+S         | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht | Länge  | Preis | Komplexität |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------|-----------|--------|---------|--------|-------|-------------|
| Cruaghairm (Windhager Hakenaxt) (2H, i) | 1W6+4                                                | GE/KK 15    | 0/+1      | mittel | 2 Stn   | 150 HF | 200 S | prim        |
| Efferdbart (2H)                         | 1W6+3                                                | GE/KK 15    | 0/+1      | lang   | 2 Stn   | 160 HF | 100 S | einf        |
| <b>Anmerkung</b>                        | geweiht (Efferd), nur von Efferdsgeweihten erwerbbar |             |           |        |         |        |       |             |
| Neckerdreizack (2H)                     | 1W6+4                                                | GE/KK 15    | 0/0       | lang   | 2 Stn   | 200 HF | 80 S  | einf        |
| Usascoall (Albernische Spießaxt) (2H)   | 1W6+5                                                | GE 15/KK 14 | 0/-2      | lang   | 2,5 Stn | 200 HF | 160 S | einf        |



| Kampftechnik Zweihandschwerter     |       |       |           |        |          |        |       |             |
|------------------------------------|-------|-------|-----------|--------|----------|--------|-------|-------------|
| Waffe                              | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht  | Länge  | Preis | Komplexität |
| Albernischer Anderthalbhänder (2H) | 1W6+6 | KK 14 | 0/0       | mittel | 2,25 Stn | 140 HF | 360 S | prim        |

| Kampftechnik Bögen     |       |            |            |          |          |        |       |             |
|------------------------|-------|------------|------------|----------|----------|--------|-------|-------------|
| Waffe                  | TP    | LZ         | RW         | Munition | Gewicht  | Länge  | Preis | Komplexität |
| Albernischer Langbogen | 1W6+8 | 2 Aktionen | 20/100/160 | Pfeile   | 0,75 Stn | 200 HF | 80 S  | einf        |

| Kampftechnik Schleudern |       |            |         |           |          |       |       |             |
|-------------------------|-------|------------|---------|-----------|----------|-------|-------|-------------|
| Waffe                   | TP    | LZ         | RW      | Munition  | Gewicht  | Länge | Preis | Komplexität |
| Windhager Schleuder     | 1W6+2 | 2 Aktionen | 5/25/60 | Steinchen | 0,25 Stn | 50 HF | 5 S   | prim        |

| Kampftechnik Wurfaffen         |                                    |          |         |          |       |       |             |
|--------------------------------|------------------------------------|----------|---------|----------|-------|-------|-------------|
| Waffe                          | TP                                 | LZ       | RW      | Gewicht  | Länge | Preis | Komplexität |
| Gaoraith (Albernische Wurfaxt) | 1W6+5                              | 1 Aktion | 2/10/25 | 1,25 Stn | 50 HF | 100 S | einf        |
| Anmerkung                      | Proben auf FK sind um 1 erschwert. |          |         |          |       |       |             |

| Munition       |                                                                                                                                                                         |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Munition       | Preis                                                                                                                                                                   |
| Feuersteinchen | 0,1 S                                                                                                                                                                   |
| Anmerkung      | Bei 0-1 Schritt verursachen Feuersteinchen +1 TP gegen Ziele mit RS 0, bei 2-3 Schritt verändern sich die TP nicht, bei 4+ Schritt sinken die TP um 1 gegen alle Ziele. |

## Improvisierte Waffen

| Kampftechnik Hiebaffen |       |       |           |        |         |       |       |             |
|------------------------|-------|-------|-----------|--------|---------|-------|-------|-------------|
| Waffe                  | TP    | L+S   | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht | Länge | Preis | Komplexität |
| Torfgabel (i)          | 1W6+3 | KK 15 | -1/-3     | mittel | 1 Stn   | 80 HF | 25 S  | komp (1 AP) |

| Kampftechnik Stangenaffen                      |       |          |           |        |         |        |       |             |
|------------------------------------------------|-------|----------|-----------|--------|---------|--------|-------|-------------|
| Waffe                                          | TP    | L+S      | AT/PA-Mod | RW     | Gewicht | Länge  | Preis | Komplexität |
| Spealleagh (Windhager Sichelspeerstab) (2H, i) | 1W6+4 | GE/KK 15 | 0/+1      | mittel | 2 Stn   | 150 HF | 200 S | einf        |

## Rüstungen

| Havener Lederharnisch |                                                               |                   |                    |         | Komplexität: einf |  |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------|---------|-------------------|--|
| Art                   | Rüstungsschutz                                                | Belastung (Stufe) | zusätzliche Abzüge | Gewicht | Preis             |  |
| Havener Lederharnisch | 3                                                             | 1                 | -1 GS, -1 INI      | 5 Stn   | 180 S             |  |
| Anmerkung             | Der Havener Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung. |                   |                    |         |                   |  |

| Matrosenkleidung |                                                               |                   |                    |         | Komplexität: prim |  |
|------------------|---------------------------------------------------------------|-------------------|--------------------|---------|-------------------|--|
| Art              | Rüstungsschutz                                                | Belastung (Stufe) | zusätzliche Abzüge | Gewicht | Preis             |  |
| Matrosenkleidung | 1                                                             | 0                 | -1 GS, -1 INI      | 2 Stn   | 25 S              |  |
| Anmerkung        | Die Matrosenkleidung ist eine Variante der schweren Kleidung. |                   |                    |         |                   |  |



## Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotische Waffentypen. Nachfolgend stellen wir dir die Fernkampftechnik Schleudern vor.

Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in Schleudern mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der folgenden Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

### Schleudern

Unter Schleudern sind alle Schleudern, Bolas und ähnliche Fernkampfwaffen zusammengefasst. Die meisten dieser Waffen gelten nicht als echte Kriegswaffen, und insbesondere der Schleuder hängt der Ruf als Hirtenwaffe an. Dennoch können Schleudern in geübter Hand großen Schaden anrichten, und im Windhaag sind viele Sippenkrieger mit diesen kostengünstigen Fernkampfwaffen ausgestattet.

**Leiteigenschaft:** Fingerfertigkeit  
**Steigerungsfaktor:** B

### Kampfsonderfertigkeiten für Schleudern

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik Schleudern genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

Spielst du mit dem **Aventurischen Kompendium**, so sind folgende Kampfsonderfertigkeiten ebenfalls mit Schleudern ausführbar:

**Kampfsonderfertigkeiten:** Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Schnellladen (Schleudern)

## Neue Vor- und Nachteile

### Vorteile

#### Feenfreund

Der Charakter hat zu Feenwesen einen besonders guten Zugang und gewinnt schnell ihr Vertrauen. Sie stehen dem Helden üblicherweise neutral bis freundlich gegenüber. Sollte eine Fee dem Helden gegenüber feindselig eingestellt sein, lässt sie sich aber auch von dem Vorteil nicht beeindrucken.

**Regel:** Proben auf Überreden (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln), um Feen freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich die QS so nie über 6 hinaus erhöhen.

**Voraussetzungen:** kein Vorteil Hass auf Feen (und deren Untergruppen), keine Schlechte Eigenschaft Vorurteile gegen Feen

**AP-Wert:** 3 Abenteuerpunkte

#### Koboldfreund

Nur wenige Menschen können von sich behaupten, einen Kobold oder Klabauter zum Freund zu haben, denn die Verwandten der Feen haben einen sehr eigenwilligen Sinn für Humor, der nicht jedem liegt. Dennoch gibt es Menschen, die von ihrer Art her bei Kobolden oder Klabautern stärkere Sympathie wecken können als ein durchschnittlicher Mensch.

**Regel:** Proben auf Überreden (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln), um einen Kobold/Klabauter freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich die QS so nie über 6 hinaus erhöhen.

**Voraussetzungen:** kein Vorteil Hass auf Kobolde (und deren Untergruppen), keine Schlechte Eigenschaft Vorurteile gegen Kobolde

**AP-Wert:** 3 Abenteuerpunkte

#### Weitreichende Zaubermelodien I-III

Eine gute und weittragende Stimme ist ein großer Vorteil für einen Zauberbarden, da so seine Magie weiter reicht als üblich.

**Regel:** Die Zaubermelodien des Abenteurers reichen pro Stufe des Vorteils 2 Schritt weiter als üblich.

**Voraussetzungen:** Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Nachteil Verminderte Zaubermelodien

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

### Nachteile

#### Verminderte Zaubermelodien I-III

Nicht jeder Zauberbarde ist mit einer weitreichenden Stimme gesegnet. Bei manch einem Barden muss man schon genau zuhören, um zu verstehen, was er singt, wenn man etwas weiter von ihm entfernt steht.

**Regel:** Die Zaubermelodien der Abenteurerin reichen pro Stufe des Nachteils 2 Schritt weniger weit als üblich.

**Voraussetzungen:** Sonderfertigkeit Tradition Zauberbarden, kein Vorteil Weitreichende Zaubermelodien

**AP-Wert:** -2 Abenteuerpunkte pro Stufe



## Lästige Blütenfeen

Zwar treten Blütenfeen nur selten auf, aber ebenso wie Mindergeister werden sie manchmal von gewirkter Zauberei angelockt und belästigen dann den Zauberer durch kleine Streiche oder durch Herumschwirren in seiner Nähe.

**Regel:** Jedes Mal, wenn der Zauberer Astralenergie ausgibt und es in einer Gegend ist, in der Blütenfeen leben, würfelt er mit dem W20. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der ausgegebenen Astralenergiemenge, dann tauchen eine oder mehrere Blütenfeen auf und belästigen den Zauberer.

Alle folgenden Fertigkeitsproben sind in diesem Fall wegen der Ablenkung um 1 erschwert. Die Feen

bleiben für 10 Minuten, ehe sie von selbst wieder verschwinden. Man kann nicht von mehr als einer Blütenfee gleichzeitig abgelenkt werden, die Erschwernis steigt also nicht durch weitere Feen, die durch den Nachteil erscheinen.

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer

**AP-Wert:** -10 Abenteuerpunkte • ○ .....

• Je nach Gegend, in der eine Kampagne spielt, sollte der Meister die AP-Kosten anpassen. In Albertainia, wo es vergleichsweise viele Blütenfeen gibt, kann der Nachteil auch 15 AP wert sein. In der Wüste Khôm, wo so gut wie nie Blütenfeen vorkommen, ist der Nachteil keine AP wert.

## Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.

Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteuerpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden passende Wesenszüge wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Ein Held kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Er muss aber nicht die niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Abagund (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische/r Albertainier/in (Stufe I) wählen zu müssen.

*Beispiel: Niamad, ein Held aus Albertainia, bekommt von seinem Spieler den Wesenszug Typische/r Albertainier/in (I) verliehen. Die Voraussetzung Kultur Mittelreicher erfüllt er. Der Wesenszug kostet ihn in diesem Fall keine AP. Da Niamad zudem gebürtiger Abagunder ist und sein Spieler auch gerne die Eigenarten der Abagunder ausspielen möchte, entscheidet er sich zusätzlich für den Wesenszug Abagund (II). Auch dieser kostet keine AP.*

*Der Spieler hätte sich ebenso entschließen können, seinen Helden ausschließlich mit Abagund (II) auszustatten und auf Typische/r Albertainier/in (I) zu verzichten. Zwischen Abagund (II) und Farindelwald (II) hätte er jedoch wählen müssen, da Niamad nur einen Wesenszug der Stufe II besitzen darf.*

• Sollte dir die Regel für Wesenszüge zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

## Wesenszüge Albertainias und des Windhag

### Typische/r Albertainier/in (Stufe I)

**Freiheitsdrang:** Die Albertainier lassen sich nicht gerne bevormunden. Bei Vergleichsproben auf Willenskraft (*Einschüchtern widerstehen*) gegen *Einschüchtern* erhalten sie einen Bonus von +1 MU. Gegenüber Kulturschaffenden, die nicht aus Albertainia stammen, ist die erste Teilprobe auf KL bei *Etikette* um 1 erschwert.

**Feindschaft mit den Nordmarken:** Albertainier erhalten gegenüber Nordmärkern bei Gesellschaftstalenten (außer auf *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von 1 bei der ersten Teilprobe auf CH.

**Voraussetzungen:** Der Held gehört der Kultur Mittelreicher an und stammt aus Albertainia.

### Typische/r Windhager/in (Stufe I)

**Bergziege:** Die Berge bestimmen das Leben im Windhag, sei es an der steilen und sturmgepeitschten Küste oder im fruchtbaren Alten Land. Jeder Windhager hat daher viel Zeit damit verbracht, auf Klippen oder Hügeln herumzutollen und ist daher in den Bergen trittsicher. Windhager können Erschwernisse bei Proben auf *Klettern* (*Bergsteigen*) um 1 reduzieren (bis zu einem Minimum von +/-0).

**Hinterwäldler:** Im Windhag gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Windhager eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Ortseinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von 1.

**Voraussetzungen:** Der Held gehört der Kultur Mittelreicher an und stammt aus dem Windhag.

### Abagund (Stufe II)

**Viehzüchter:** Die Abagunder kennen sich gut in der Viehzucht aus. Sollte ein Abagunder mittels *Tierkunde* (*domestizierte Tiere*) bestimmen wollen, mit welcher Unterart eines Nutztiers er es zu tun hat, so erhält er bei der Teilprobe auf CH eine Erleichterung von 1.



**Eigenwillig:** Die Abagunder sind auf ihre Ungebundenheit und Eigenwilligkeit besonders stolz. Gegenüber Personen, die nicht dem gleichen sozialen Stand angehören, ist die Teilprobe auf IN bei *Handel* um 1 erschwert.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Albernische Küste & Inseln (Stufe II)

**Schiffskenner:** Die Bewohner der albernischen Küste und der Inseln sind so stark mit der Seefahrt verbunden, dass sie kaum Schwierigkeiten dabei haben, die Steuerung eines beliebigen Wasserfahrzeugs zu erlernen. Sie erhalten daher einen Punkt weniger Abzug auf *Boote & Schiffe*, wenn sie das Berufsgeheimnis zur Steuerung von komplexen Wasserfahrzeugen nicht kennen (siehe **Regelwerk** Seite 186 und 207).

**Mürrischer Geselle:** Die Menschen der albernischen Küste und der Inseln sind ein mürrisches Volk. Müssen sie eine Vergleichsprobe in *Überreden (Manipulieren)* ablegen, gilt ihre Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Albernisches Seenland (Stufe II)

**Nebelwanderer:** Der albernische Seenländer ist es gewohnt, sich in seiner Region trotz schlechter Sicht durch Nebel zu orientieren. Erschwernisse bei Proben auf *Orientierung* aufgrund von Nebel werden um 1 gesenkt.

**Schermütig:** Die albernischen Seenländer neigen zu Melancholie. Wenn sie eine traurige Geschichte oder ein ebensolches Lied gehört haben, dann erleiden sie für die nächste Stunde eine Erschwernis von 1 auf MU. Dies kommt maximal einmal pro Tag zur Anwendung.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Altes Land (Stufe II)

**Standhaftes Herz:** Die Menschen des Alten Lands lassen sich nicht leicht aus der Ruhe bringen. Bei Teilproben auf MU erhalten sie eine Erleichterung von 1, wenn es um Proben geht, die Zustandsstufen von *Furcht* vermeiden sollen, allerdings nur bei weltlichen Effekten, nicht durch übernatürlich erzeugte Furcht (etwa Zauber und Liturgien).

**Höriger Untertan:** Die Menschen des Alten Lands haben sich daran gewöhnt, dass sie von Höhergestellten oder Stärkeren beherrscht werden. Bei gelungenen Vergleichsproben auf *Einschüchtern (Drohen oder Verhör)* erzielen ihre Gegner +1 FP.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Windhager/in

### Muhrsaie und Delta des Großen Flusses (Stufe II)\*

**Sumpfkennner:** Die Bewohner der Muhrsaie und des Deltas des Großen Flusses sind das Leben in einer sumpfigen Gegend gewohnt. Bei Proben auf *Wildnisleben* erhalten sie im Sumpf bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von 1 auf GE.

\* Dieser Wesenszug gilt für Bewohner des Umlands. Für Havena findest du einen Wesenszug in der rechten Spalte dieser Seite.

**Misstrauisch:** Die Bewohner der Muhrsaie und des Deltas des Großen Flusses sind gegenüber anderen Menschen misstrauisch. Sie erhalten bei Proben auf *Überreden* bei der Teilprobe auf CH eine Erschwernis von 1.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Farindelwald (Stufe II)

**Feenkennner:** In kaum einem anderen Landstrich gibt es so viele Feenwesen wie im Farindelwald, und jeder Bewohner der Region hat unzählige Geschichten über sie gehört. Bei einer gelungenen Probe auf *Sphärenkunde (Sphärenwesen)* erhält der Held einen Bonus von +1 QS, wenn es darum geht, ein Feenwesen zu identifizieren oder mehr darüber herauszufinden (bis zu einem Maximum von 6).

**Hinterwäldler:** Im Farindelwald gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche oder Orteinschätzung)* in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von 1.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Havena (Stufe II)

**Weltoffenheit:** Die Havener sind als Bewohner einer großen Hafenstadt besonders weltoffen. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen erleiden sie bei Gesellschaftstalenten keine Erschwernisse aufgrund der unterschiedlichen Kultur.

**Misstrauen vor Magie:** Die Bewohner Havenas misstrauen Magie. Zauberer, die ihre magischen Kräfte nutzen wollen, um einen positiven Effekt bei einem Bürger Havenas zu erzielen (z. B. Heilzauberei; Wertverbesserungen), erhalten bei dem Zauber eine Erschwernis von 1.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in

### Windhagberge (Stufe II)

**Partisane:** Durch ihre Sippenverbundenheit und die Kämpfe, welche die Menschen der Windhagberge ausfechten mussten, sind sie im Partisanenkampf geübt. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)* erhalten sie +1 FP.

**Mürrischer Geselle:** Die Menschen der Windhagberge sind ein mürrisches Volk. Müssen sie eine Vergleichsprobe in *Überreden (Manipulieren)* ablegen, gilt ihre Probe bei einem Unentschieden immer als misslungen.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Windhager/in

### Winhaller Land (Stufe II)

**Waldkennner:** Kaum jemand kennt Wälder so gut wie die Winhaller. Sie kennen viele Unterschlüpfe im Wald und wissen, wie man sich am besten verbirgt. Bei Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* im Wald erhalten sie bei der dritten Teilprobe eine Erleichterung von 1 auf GE.

**Feenglaube:** Die Winhaller verehren neben den Göttern zahlreiche Feen und sind leichter durch diese beeinflussbar. Feenwesen erhalten bei gelungenen Proben auf Gesellschaftstalente +1 FP gegen Winhaller.

**Kombinierbar mit:** Stufe I: Typische/r Albernier/in



# Efferdgeweihte

## Moralkodex der Efferdgeweihten

**Feuerbann und Ernährung:** Efferdgeweihte versuchen, Feuer als Lichtquelle zu vermeiden und entzünden in der Regel keine Flammen. Stattdessen nutzen sie beispielsweise das Licht des Gwen-Petryl-Steins in ihren Tempeln und warme Quellen, um sich warmzuhalten. Efferdgeweihte meiden gegartes und geräuchertes Essen, worunter auch Gegrilltes und Gebratenes fällt. Streng verboten ist es ihnen zudem, vom Delphin, Wal oder Robbe zu essen. Es gibt Efferdgeweihte, die sich streng an das Nahrungsgebot halten. Die meisten jedoch essen auch Brot, Suppe und andere einfache Speisen, obwohl Feuer benötigt wird, um diese zuzubereiten. Allerdings lassen sie diese Speisen dann von anderen zubereiten, um nicht selbst in Kontakt mit Feuer zu gelangen.

**Schicksalsergebenheit:** Ein Efferdgeweihter fügt sich den Befehlen seines Vorgesetzten oder des Kapitäns, auf dessen Schiff er sich befindet, solange diese nicht seinem Moralkodex zuwiderlaufen.

**Ausleben der Emotionen:** Efferdgeweihte leben ihre Gefühle aus, egal ob sie Zorn, Trauer, Schmerz oder Freude empfinden. Sie halten sich hierbei nicht zurück und lassen diesen Gefühlen freien Lauf.

### Ränge innerhalb der Efferdkirche

| Rang       | Titel                          |
|------------|--------------------------------|
| Novize     | Graulung                       |
| Akoluth    | erhält den Beinamen Efferdlieb |
| Priester   | Gefährte von Wind und Wogen    |
| Praetor    | Bewahrer von Wind und Wogen    |
| Metropolit | Meister der Brandung           |
| Patriarch  | Hüter des Zirkels              |

## Die Aspekte des Efferd

Die Kirche des Efferd erkennt das Wirken ihres Gottes in Wogen und Wind, aber auch in den Tieren und Menschen, die sich Wasser und Himmel verbunden fühlen. Viele Liturgien der Efferdgeweihten beeinflussen diese Elemente. Manchmal geht es auch um die Beeinflussung von Tieren oder einer Schiffsmannschaft, und der Übergang zwischen den Aspekten ist meist so fließend wie ein Wasserfall.

### Wind

Obwohl Efferd vor allem als der Gott des Meeres angesehen wird, spielt in seiner Kirche auch die Lenkung der Winde eine große Rolle. Efferdgeweihte können mit diesem Aspekt die Segel eines Schiffes mit Wind füllen, Nebel rufen oder Kontakt zu Seevögeln aufbauen.

### Wogen

Die Macht über das Wasser ist meist das erste, das dem Aventurier zu Efferd und seiner Geweihtenschaft einfällt. Die Geweihten kennen Liturgien, um unter Wasser zu atmen, Wellen zu rufen oder auch, um sich selbst in einen Delphin zu verwandeln.

## Die Tradition (Efferdkirche) als Sonderfertigkeit

- **Meister des Meeres:** Bei gelungenen Proben auf Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Orientierung und Schwimmen erhält der Efferdgeweihte +1 FP.
- **Kraft der Leidenschaft:** Unter dem Einfluss zur Liturgie und Zeremonie passender Gefühle kann die Efferdgeweihte eine Erleichterung von bis zu 2 für die Fertigungsprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder wirkt sie Liturgien entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Efferdgeweihte kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Eine Efferdgeweihte muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin eine Geweihte der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Götter & Kulte, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Orientierung, Schwimmen
- Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

**Voraussetzungen:** Vorteil Geweihter

**AP-Wert:** 130 AP

## Efferd-Liturgien

### Angriffswelle

Nur selten wagt es jemand, einen Efferdgeweihten anzugreifen. Falls doch, kann der Priester seinen Feinden eine Welle entsenden, um sie zu Fall zu bringen.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Der Efferdgeweihte kann eine größere Wasserquelle (etwa das Meer, einen See oder einen Fluss) in Reichweite dazu bringen, eine Welle gegen seine Feinde zu schleudern. Jedem Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) erschwert um QS/2 gelingen, um nicht zu stürzen und den Status *Liegend* zu erleiden. Gegner der Größenkategorie riesig sind gegen die Auswirkungen der Welle immun.

Maximal können bis zu 6 Personen von der Wirkung betroffen sein, die der Geweihte auswählen darf. Diese Gegner sowie die Wasserquelle müssen sich innerhalb des Radius der Liturgie befinden. Andere Personen im Wirkungsbereich der Welle werden zwar nass, bleiben aber auf wundersame Weise von der Wirkung verschont.



**Liturgiedauer:** 2 Aktionen  
**KaP-Kosten:** 16 KaP  
**Reichweite:** 32 Schritt  
**Wirkungsdauer:** sofort  
**Zielkategorie:** Wesen  
**Verbreitung:** Efferd (Wogen)  
**Steigerungsfaktor:** C

### Delphinruf

Auf offenem Meer kann ein Schiffsbruch den sicheren Tod bedeuten. Gelingt es jedoch einem Geweihten Efferds, mittels dieser Liturgie einen Delphin herbeizurufen, so kann dieser einen Ertrinkenden retten.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Durch diese Liturgie kann der Geweihte einen Delphin rufen, der den Geweihten oder eine andere Person (das Ziel der Liturgie) in der Nähe des Geweihten an Land bringt. Der Delphin braucht 7 – QS Minuten, bis er eintrifft. Das Tier wird keine anderen Gefälligkeiten ausführen, bis auf die Rettung eines Ertrinkenden.

Damit ein Delphin gerufen werden kann, müssen diese in dem jeweiligen Gewässer heimisch sein.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 16 Schritt (maximale Entfernung des zu Rettenden vom Geweihten; der Delphin kann aus einer größeren Distanz kommen)

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Efferd (Wogen)

**Steigerungsfaktor:** A

### Heilsame Quelle

Die Geweihten des Efferd können für kurze Zeit den Strom einer heilkräftigen Quelle zu sich leiten, um einem Verletzten ein wenig Linderung zu verschaffen.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Der Efferdgeweihte bohrt mit seinem Efferdbart oder einem vergleichbaren Gegenstand ein kleines Loch in den Boden. Durch die Liturgie entspringt aus dem Loch Wasser. Dieses ist für das erste Lebewesen, das aus der Quelle trinkt, ein einziges Mal heilkräftig. Es erhält so QS+2 LeP zurück. Wird das Wasser mehr als 1 Schritt von der Quelle fortgebracht, endet die heilsame Wirkung sofort. Die Quelle versiegt nach dem ersten Trinken oder dem Ende der Wirkungsdauer, je nachdem, was zuerst eintritt. Das Wasser kann nicht als Trinkwasser dienen, es stellt vielmehr reine Lebenskraft dar.

**Liturgiedauer:** 8 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 1 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Verbreitung:** Efferd (Wogen)

**Steigerungsfaktor:** A

### Kleine Windhose

Zum Schutz der Gläubigen können Efferdgeweihte die Kraft des Windes einsetzen, um Gegner daran zu hindern, jemanden zu verletzen. Auch als Warnung und Strafe kann ein solcher Windstoß dienen, denn auf den Gegner fliegen dann zahlreiche lose Gegenstände zu, die Schrammen und Prellungen verursachen können.

**Probe:** MU/CH/KO

**Wirkung:** Durch eine aufkommende kleine Windhose werden kleine Steine, Äste und andere lose Objekte der näheren Umgebung auf einen ausgewählten Feind geweht. Dieser erleidet dadurch 1W6+QS/2 TP, wenn ihm keine Probe auf Ausweichen gelingt. Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, kann der Gegner sich bis zum Ende der nächsten KR aufgrund des Windes nur mit einer GS von 1 fortbewegen.

**Liturgiedauer:** 1 Aktion

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** 16 Schritt

**Wirkungsdauer:** sofort

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Verbreitung:** Efferd (Wind)

**Steigerungsfaktor:** B

### Seevogelsprache

Schon oft wurde beobachtet, wie Efferdgeweihte mit Vögeln gesprochen haben. Diese Liturgie ermöglicht eine wundersame Verständigung mit Möwen und anderen Seevögeln.

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Die Liturgie gestattet es dem Geweihten, mit einem beliebigen Seevogel zu sprechen. Der Vogel kann dem Geweihten auf Fragen antworten, aber diese Antworten sind stets aus der Sicht des Tieres geschildert und daher manchmal für Menschen schwer verständlich.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 in Minuten

**Zielkategorie:** Tiere (nur Seevögel)

**Verbreitung:** Efferd (Wind)

**Steigerungsfaktor:** A

### Unterwasseratmung

Durch die Liturgie kann eine Geweihte einige Zeit unter Wasser atmen.

**Probe:** MU/IN/KO

**Wirkung:** Der Geweihte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er kann grundsätzlich 5 Minuten pro QS unter Wasser atmen + zusätzlich je nach KaP-Einsatz.

**Liturgiedauer:** 4 Aktionen

**KaP-Kosten:** 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) +2 KaP pro 15 Minuten





**Reichweite:** selbst  
**Wirkungsdauer:** aufrechterhaltend  
**Zielkategorie:** Lebewesen  
**Verbreitung:** Efferd (Wind und Wogen)  
**Steigerungsfaktor:** B

### Wasserlauf

Mit Hilfe dieser Liturgie ist eine Geweihte des Efferd in der Lage, über Wasser zu gehen.

**Probe:** MU/IN/GE

**Wirkung:** Mit Hilfe dieser Liturgie kann der Geweihte über Wasser laufen, ganz so, als ob er über Erde gehen würde. Bei starkem Wellengang kann die Meisterin entscheiden, dass die GS des Geweihten sinkt.

**Liturgiedauer:** 8 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 Minuten

**Zielkategorie:** Lebewesen

**Verbreitung:** Efferd (Wogen)

**Steigerungsfaktor:** B

### Windruf

Wenn ein Geweihter einem Segelschiff einen kleinen Schub durch den Wind geben will, beispielsweise um Verfolger abzuschütteln, dann greift er auf diese Liturgie zurück.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Der Geweihte ruft Wind herbei, um die Segel eines Schiffes zu füllen und so die Reise zu beschleunigen. Das Schiff gewinnt hierdurch QS Punkte an GS dazu.

**Liturgiedauer:** 8 Aktionen

**KaP-Kosten:** 8 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 30 Minuten

**Zielkategorie:** profane Objekte (Segel)

**Verbreitung:** Efferd (Wind)

**Steigerungsfaktor:** B

### Efferd-Zeremonien

#### Delphingestalt

Durch diese Liturgie kann sich eine Efferdgeweihte in einen Delphin verwandeln, das heilige Tier des Gottes.

**Probe:** MU/KL/IN

**Wirkung:** Der Geweihte verwandelt sich in einen Delphin. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Delphingestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Delphins. Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften (FF, GE, KO, KK) des Delphins verteilen. Abgeleitete Werte ändern sich dadurch nicht. In der Delphingestalt kann er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien wirken, er gilt jedoch als gesegnet (siehe **Regelwerk** Seite 316).

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS x 3 in Stunden

**Zielkategorie:** Lebewesen (nur der Geweihte selbst)

**Verbreitung:** Efferd (Wind und Wogen)

**Steigerungsfaktor:** B

#### Guter Fang

Besonders Fischer schätzen diese Liturgie, da ihr Wirken einen guten Fang verheißt. Durch diese Liturgie wird die Ausbeute beim Fischen besser sein als üblich.

**Probe:** IN/CH/KO

**Wirkung:** Das Ziel der Liturgie erhält bei der nächsten Probe während der Wirkungsdauer eine Erleichterung von QS/2 auf *Fischen & Angeln* und bei Gelingen



## Delphin

### Geistige Eigenschaften wie Geweihter

FF 10 GE 16 KO 16 KK 14

LeP wie Geweihter      AsP –      KaP – INI 16+1W6

VW 8      SK wie Geweihter ZK 0 GS 14

**Rammen:** AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

**Aktionen:** 1

**Vorteile/Nachteile:** kann 15 Minuten unter Wasser bleiben, ohne zu atmen

**Sonderfertigkeiten:** Unterwasserkampf

**Talente:** wie Geweihter

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Zusätzliche Vorteile:** Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Tastsinn)

### Sonderfertigkeit

#### Unterwasserkampf (passiv)

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

**Regel:** Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe **Regelwerk** Seite 239).

**Voraussetzungen:** Wesen muss automatisch über die Sonderfertigkeit verfügen

der Probe +1 QS (bis zu einem Maximum von 6), wenn es um Nahrungsbeschaffung geht.

**Zeremoniedauer:** 5 Minuten

**KaP-Kosten:** 4 KaP

**Reichweite:** Berührung

**Wirkungsdauer:** QS Stunden

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Efferd (Wogen)

**Steigerungsfaktor:** B

### Kleine Moralstärkung

Um die Moral der Mannschaft zu heben, können Efferdgeweihte die Besatzung segnen. Dies ist beispielsweise gegen Einschüchterungsversuche von Piraten oder beim plötzlichen Auftauchen von Meeresungeheuern hilfreich.

**Probe:** MU/IN/CH

**Wirkung:** Durch diese Zeremonie kann der Efferdgeweihte die Mannschaft eines Bootes oder Schiffes segnen

und ihr so Mut machen. Bis zu QS x 10 Matrosen dürfen eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten* oder *Einschüchtern widerstehen*) einmal neu würfeln, genauso wie beim Einsatz eines Schicksalspunktes (siehe **Regelwerk** Seite 30). Die Wirkung der Liturgie erlischt für ein Mitglied der Boots- oder Schiffsmannschaft, sobald es von Bord geht. Dies kann auch unfreiwillig geschehen, z. B. durch einen Sturz ins Wasser.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 16 KaP

**Reichweite:** 32 Schritt

**Wirkungsdauer:** QS Tage

**Zielkategorie:** Kulturschaffende

**Verbreitung:** Efferd (Wogen)

**Steigerungsfaktor:** B

### Nebelschwaden

Durch das Herbeirufen von dichtem Nebel kann eine Efferdgeweihte ihre Feinde täuschen oder das eigene Boot verbergen, um leichter entkommen zu können.

**Probe:** IN/CH/KO

**Wirkung:** Um die Geweihte herum bilden sich dichte Nebelschwaden, die etwa eine Kugel von QS x 50 Schritt Durchmesser füllen können. Pro QS werden die Sichtverhältnisse um eine Stufe schlechter. Lichtquellen, ob natürlich oder übernatürlich, können den Nebel nicht erhellen oder durchdringen. Die Sicht der Geweihten wird durch die Liturgie nicht eingeschränkt, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin.

Die Geweihte muss vor Wirken der Liturgie entscheiden, ob die Zone des Nebels an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum mitbewegen soll.

**Zeremoniedauer:** 30 Minuten

**KaP-Kosten:** 32 KaP

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** QS Stunden

**Zielkategorie:** Zone

**Verbreitung:** Efferd (Wind)

**Steigerungsfaktor:** B

### Weitere Liturgien und Zeremonien der Efferdkirche

Efferdgeweihte können weiterhin die Zwölf Segnungen und die allgemeinen Liturgien und Zeremonien beherrschen, sowie die im **Regelwerk** vorgestellte Liturgie **ERMUTIGUNG** (Wind) und die Zeremonie **NEBELGESTALT** (Wind).

## Zauberbarden

Die bislang wenig von den aventurischen Gelehrten beachteten Zauberbarden existieren schon lange, allerdings ist ihre Magie oft unentdeckt geblieben oder wurde für eine Ausprägung des Magiedilettantismus gehalten. In Aventurien sind drei große Musiktraditionen der Zauberbarden bekannt: die albernischen

Ceoladir, die novadischen Derwische und die thorwalischen Sangara.

Die elfischen Zauberlieder sind eng mit den Zaubermodien der Zauberbarden verwandt. Die magischen Lieder der Elfen sind jedoch deutlich älter und bis heute geheimnisumwittert, und so haben die Menschen ganz



### Die Tradition (Zauberbarden) als Sonderfertigkeit

- Zauberbarden können Zaubermelodien ihrer Musiktradition (beispielsweise der Ceoladir) erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauber erlernen. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Eine Zaubermelodie erfordert, dass das Ziel die Musik hört und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Wesen ohne Gehörsinn sind immun. Hält man sich lediglich die Ohren zu, entfaltet die magische Musik ihre Wirkung trotzdem. Kommen aber effektive Hilfsmittel wie beispielsweise Wachs zum Einsatz, kann der Meister entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen die Zaubermelodie erleichtert sind, oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zauberbarden können Traditionsartefakte in Form von Zauberinstrumenten erschaffen und nutzen.
- Zauberbarden können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zauberbarden aneignen.
- Zauberbarden können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubermelodien beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

**Voraussetzungen:** Vorteil Zauberer  
**AP-Wert:** 80 Abenteuerpunkte

eigene Traditionen herausgebildet, die ihre Magie mit Musik wirken. Der Begriff *Ceoladir* entstammt dem Albern und bedeutet im Grunde nichts anderes als „Sänger“ oder „Barde“. Die Albernier sind als musikalisches Völkchen bekannt, und so verwundert es auch nicht, dass die Ceoladir hier ihren Ursprung haben. Über ihre Herkunft gibt es viele Gerüchte. In einigen Erzählungen aus der albernischen Sagenwelt heißt es, dass die Ceoladir einst ein Bündnis mit den Elfen des Yennalin-Sees geschlossen haben sollen, die den Menschen die Zaubermelodien beibrachten. In anderen Geschichten wird von dem Meisterbarden Lughrim Tanatha berichtet, der viele bis heute überlieferte Zaubermelodien ersonnen haben soll. Einige neuere Forschungsergebnisse der Hesindegeweihtenschaft zu den Ceoladir reichen sogar bis in die Zeit von Rohal dem Weisen zurück.

Die albernischen Zauberbarden bevorzugen weder Gesang noch Instrument und binden beides gern in ihre Lieder ein. Sie kennen viele Melodien, die sowohl mit der Stimme als auch mit der Laute vorgetragen werden. Neben den bereits erwähnten Lauten sind vor allem kleine Flöten verbreitet. Gelegentlich nutzen sie auch Handharfe oder Sackpfeife. Die Zaubermelodien der Ceoladir sind oft melancholisch, aber auch aufheiternd und kriegerisch.

### Zaubermelodien

Die Zauberslieder der Elfen sind nicht die einzigen magischen Lieder, die es in Aventurien gibt. Möglicherweise waren die ersten Zauberbarden einst Magiedilettanten, die ihre Tradition im Laufe der Zeit durch Lehrmeister verfestigt haben. Fest steht, dass niemand sagen kann, wo genau der Ursprung der Zaubermelodien liegt, oder ob sie überhaupt einer gemeinsamen Quelle entstammen. Unterschiedliche Gerüchte beschreiben, wie einst die Melodien der Ceoladir entstanden. Einige Gelehrte gehen davon aus, dass sie durch eine Verbindung elfischer und magiedilettantischer Magie entstanden. Andere mutmaßen, dass die Göttinnen Hesinde und Rahja den Menschen die Zaubermelodien geschenkt haben, um sich daran zu erfreuen. Wieder andere Quellen besagen, dass die Gildenmagier während der Rohalszeit die Musikmagie erfunden haben sollen.

### Zaubermelodien im Detail

- Regeltechnisch gelten Zaubermelodien als Ritualzauber und sogenannte magische Handlungen. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Zaubermelodien, wobei jedoch die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt und die Melodien nicht modifiziert werden können.
- Jede Zaubermelodie hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch beim Einsatz von Zaubermelodien.
- Nur ein Held mit der Tradition Zauberbarden kann Zaubermelodien erlernen.
- Der Spieler des Helden legt auf die einzelnen Zaubermelodien eine Fertigkeitsprobe ab. Dies dauert in jedem Fall 1 Aktion.
- Zunächst muss aber eine Probe auf *Singen* (je nach Anwendungsgebiet) oder *Musizieren* (je nach Anwendungsgebiet) abgelegt werden. Dies ist jeweils bei den Melodien einzeln aufgeführt. Die Probe bestimmt die Zeit, in welcher die Wirkung einsetzt.
- Wenn bei einer Melodie keine andere Vorgabe steht, setzt ihre Wirkung nach  $3 - (QS/2)$  KR oder Minuten ein, je nachdem, ob es sich um eine kurze oder lange Melodie handelt. Das Minimum muss aber stets 1 Aktion betragen. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig und freiwillig vom Zauberbarden beendet, bricht die Zauberwirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden. Bei Melodien, die aufrechterhalten werden müssen, muss nach 1 KR bzw. 1 Minute jeweils eine weitere Probe abgelegt werden.



- Eine Zaubermelodie dauert 5 Minuten. Wird die Melodie innerhalb dieser Zeit frühzeitig beendet, bricht die Zauberwirkung ab und der Barde muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden.
- Die Wirkung einer Zaubermelodie endet mit dem Spielen der Melodie, es sei denn, eine Zaubermelodie macht eine andere Vorgabe und wirkt noch längere Zeit nach.
- In der Regel schützt Seelenkraft nicht gegen Zaubermelodien. Einige Melodien können jedoch nur Zuhörer bis zu einem bestimmten SK-Wert beeinflussen.
- Nur Kulturschaffende können Zuhörer sein und sind von der Wirkung betroffen.
- Die Magie der Melodien erfordert es, dass die Zuhörer den Barden sehen können. Aber auch dann wirkt die Magie nicht, wenn der Zuhörer zu weit weg ist. Die Musikmagie hat eine maximale Reichweite von 20 Schritt Radius, ausgehend von dem Ort, wo der Barde mit der Melodie beginnt, gleich ob sie durch ein Instrument oder den Gesang entsteht. Überschreitet der Zauberbarde diese Grenze, bricht die Musikmagie ab, es sei denn, bei einer Melodie ist explizit genannt, dass er sich während der Melodie weiter entfernen darf oder dass die Wirkung nach Ende des Vortrags noch anhält. In beiden Fällen kann der Radius verlassen werden, im zweiten Fall jedoch erst, wenn die Melodie erfolgreich beendet wurde.
- Jede KR muss ein Barde beim *Singen/Musizieren* 1 Aktion aufwenden. Wird er gestört, beispielsweise, weil er Schaden erleidet, muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) bestehen, andernfalls wird die Melodie bis zum Ende der nächsten KR unterbrochen. Danach kann der Barde weitermachen und die Wirkung setzt wieder ein. Er muss keine neue Probe ablegen, aber die verlorene Zeit durch die Unterbrechung wird von der Wirkungsdauer abgezogen. Dies gilt für Gesang und die Nutzung von Instrumenten gleichermaßen.

## Melodie der Erlösung

**Probe:** MU/CH/GE

**Wirkung:** Durch die Zaubermelodie kann eine einzige Person unter den Zuhörern bestimmt werden, die von Beherrschungsmagie befreit wird. Dabei kann es sich um den Einfluss von Zaubern oder magischen Handlungen handeln. Um den Zauber oder die magische Handlung zu brechen, müssen bei der Melodie mindestens genauso viele QS erreicht werden.

**Dauer:** lang, einmalig

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 10 AsP

**Merkmal:** Antimagie

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** C

## Melodie der Feen

**Probe:** CH/GE/KO

**Wirkung:** Diese Melodie lockt Feenwesen an, wenn sich solche innerhalb des Radius der Zaubermelodie aufhalten oder verstecken. Die Feenwesen können sich mit einer Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS/2 der Melodie gegen das Verlangen zur Wehr setzen, sich zum Ceoladir aufzumachen. Die Fee kann den Ceoladir während der Wirkung der Melodie nicht angreifen, aber sie muss ihm auch nicht zwingend freundlich gegenüberstehen. Nach einer gescheiterten Probe ist sie jedoch zumindest neugierig auf den Menschen. Diese Melodie wirkt nicht gegen hohe Feen.

**Dauer:** lang, einmalig

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Merkmal:** Einfluss

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** A

## Melodie der Freundschaft

**Probe:** IN/CH/CH

**Wirkung:** Durch den Einsatz dieser Melodie können bis zu QS Personen in Hörweite der Melodie beeinflusst werden. Die Personen dürfen keine schlechtere als eine neutrale Einstellung zum Helden haben (siehe auch **Regelwerk** Seite 288, Stufe 5 des BANNBALADINS). Ihre Einstellung verbessert sich für die nächsten 24 Stunden um eine Stufe.

**Dauer:** kurz, einmalig

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 2 AsP für die erste Person + 1 AsP für jede weitere

**Merkmal:** Einfluss

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** A

## Melodie der Heilung

**Probe:** IN/IN/CH

**Wirkung:** QS vom Barden ausgewählte Zuhörer innerhalb der Hörweite erhalten am Ende der Melodie 1W3 LeP zurück (jede Person würfelt für sich selbst). Ein Zuhörer kann nur einmal am Tag von dieser Wirkung profitieren.

**Dauer:** lang, einmalig

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 8 AsP

**Merkmal:** Heilung

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** B

## Melodie der Verwirrung

**Probe:** KL/IN/CH

**Wirkung:** Bis zu 6 ausgewählte Zuhörer erhalten für die Dauer der Melodie 2 Stufen *Verwirrung*. Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist.

**Dauer:** kurz, aufrechterhaltend





**Talent:** Singen

**AsP-Kosten:** 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere

**Merkmal:** Einfluss

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** B

### Melodie des Handels

**Probe:** KL/IN/GE

**Wirkung:** Bis zu QS/2 ausgewählte Zuhörer erleiden eine Erschwernis oder eine Erleichterung auf *Handel* (*Feilschen*) von 1. Dabei kann der Zauberbarde einzelnen ausgewählten Zuhörern beliebig die Erleichterung oder die Erschwernis zuteilen. Die Wirkung betrifft nur Zuhörer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, und hält QS x 10 Minuten nach Ende der Melodie an.

**Dauer:** lang, einmalig

**Talent:** Musizieren

**AsP-Kosten:** 4 AsP für die erste Person + 2 AsP für jede weitere

**Merkmal:** Einfluss

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** B

### Melodie des Kampfes

**Probe:** CH/KO/KK

**Wirkung:** Bis zu QS vom Barden ausgewählte Personen innerhalb der Reichweite erhalten bis zum Ende der Melodie +1 AT und +1 Verteidigung.

**Dauer:** kurz, aufrechterhaltend

**Talent:** Musizieren oder Singen

**AsP-Kosten:** 8 AsP für die erste Person + 4 AsP für jede weitere

**Merkmal:** Heilung

**Musiktradition:** Ceoladir

**Steigerungsfaktor:** C

### Zauberinstrumente

Bei dem Zauberinstrument handelt es sich um das persönliche Instrument eines Zauberbardens, sein eigenes Traditionsartefakt. Es ist magisch und kann mit besonderen Zaubern, den Instrumentzaubern, versehen werden, die die Magie des Bardens noch unterstützen. Als Zauberinstrument kann eine Laute, eine Flöte, eine Trommel, eine Harfe oder jedes andere Instrument dienen. Die Bindung wird in einem mehrstündigen Ritual vollzogen, meist während der Zauberbarde das Instrument zum ersten Mal länger spielt. Regelseitig gelten Instrumentzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren erfordert daher keine Fertigkeitstests. Manche Instrumentzauber bauen auf anderen Instrumentzaubern auf. Einmal auf ein Instrument gewirkte Instrumentzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden. Wenn mehrere Instrumentzauber auf ein Zauberinstrument gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Zauberinstruments* jeweils nur ein Instrumentzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es ist extra erwähnt. Die Aktivierung eines Instrumentzaubers kostet AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant.

Instrumentzauber können immer willentlich vom Barden beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

### Fassungsvermögen und Größe

Ein Zauberinstrument kann nur eine bestimmte Menge an Instrumentzaubern aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In ein Zauberinstrument passen 18 Volumenpunkte.

### Die Instrumentzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Zauberinstruments aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Instrumentzaubers.



## Bann des Übernatürlichen

**Wirkung:** Das Zauberinstrument wird von Dämonen, Geistern und Feen gemieden. Berühren sie es doch, wirkt es wie Säure auf einer kleinen Körperstelle (siehe **Regelwerk** Seite 341).

**Voraussetzungen:** keine

**Volumen:** 2 Punkte

**AsP-Kosten:** keine

**Merkmal:** Objekt

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

## Bindung des Zauberinstruments

**Wirkung:** Die Bindung des Instruments ist der erste Instrumentzauber, der auf ein Zauberinstrument gewirkt wird. Mit ihm wird das Instrument des Barden gebunden. Zudem wird es unzerbrechlich, wobei es die Flexibilität des Holzes oder der Saiten bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenedem oder ein Ignifaxius, sowie gezielte Antimagie können es zerstören. Das Instrument gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den Arcanovi mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zaubermagier kann immer nur ein Zauberinstrument besitzen. Das Binden eines Zauberinstruments kostet den Zaubermagier einmalig 2 permanente AsP. Der Magier kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Instrument zu lösen, beispielsweise, um ein neues Instrument an sich zu binden. Nach dem Tod des Barden verliert das Instrument nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

**Voraussetzungen:** keine

**Volumen:** 0 Punkte

**Bindungskosten:** 2 permanente AsP

**Merkmal:** Objekt

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Viele Instrumente

**Wirkung:** Die Zuhörer vernehmen neben dem Zaubereinstrument noch weitere Instrumente, die das Lied unterstützen. Dadurch erhält der Zaubermagier bei gelungener Probe auf eine Zaubermelodie +1 FP.

**Voraussetzungen:** keine

**Volumen:** 3 Punkte

**AsP-Kosten:** 4 AsP

**Merkmal:** Illusion

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

## Zugabe

**Wirkung:** Ein Lied ist noch 5 Minuten lang zu hören, nachdem der Zaubermagier das Stück bereits beendet hat. Es kann sich um ein anderes Stück als das letzte seiner Darbietung handeln. Das Zentrum des Zugabelieds ist der Ort, an dem der Zaubermagier den Instrumentzauber aktiviert hat. Der Zaubermagier kann keine Zaubermelodie mit diesem Instrumentzauber einsetzen, sondern nur normale Lieder.

**Voraussetzungen:** keine

**Volumen:** 2 Punkte

**AsP-Kosten:** 2 AsP

**Merkmal:** Illusion

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

• Soll der Magier bei der Heldenerschaffung die Bindung des Instruments bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

## Ahnenblut

Sehr selten gibt es in Aventurien Wesen, die man Ahnenblütige nennt und die in sich das Erbe ihrer Spezies und eines anderen, übernatürlichen Wesens vereinen. In albernischen Legenden kommt es gelegentlich vor, dass ein Mensch und eine Fee sich ineinander verlieben oder eine seelische Verbindung eingehen. Dass in diesen Märchen mehr Wahres enthalten ist, als manch Gelehrter vermutet, beweisen die Feenblütigen. Sie sind Nachkommen von Menschen, Elfen oder Halbelfen auf der einen Seite, und Feen auf der anderen, und einige von ihnen verfügen dank dieses Erbes über besondere Fähigkeiten. Auch ihr Äußeres spiegelt oft – aber nicht immer – einen Teil ihres feeischen Erbes wider.

•• Feenblütige kommen nur sehr selten vor. Es gibt deutlich weniger von ihnen als Zauberer oder Elfen, und ihr solltet in der Gruppe absprechen, ob ihr sie im Spiel zulassen wollt. Wenn sich mehr als ein Feenblütiger in einer Heldengruppe befindet, ist dies für aventurische Verhältnisse eine ungewöhnliche Häufung von Exoten.

Die besonderen Kräfte des Feenahns können über Generationen hinweg erhalten bleiben. Manchmal überspringen sie auch einige Generationen, sodass man innerhalb mancher Familie den Ursprung der übernatürlichen Fähigkeiten gar nicht mehr genau bestimmen kann oder sogar überhaupt nicht darum weiß.

## Ahnenblut-Vorteile

### Feenblut (Blütenfee)

In der Ahnenreihe der Heldin befindet sich eine Blütenfee. Die Haut der Heldin ist mit einem leicht glänzenden Schimmer überzogen, und ihr Haar ist immer gesund.



## Andere Spezies und Feenblütige

### Optionale Regel

Üblicherweise entstehen Feenblütige aus Verbindungen zwischen Menschen, Elfen oder Halbelfen mit einer Fee. Allerdings kannst du festlegen, dass es auch bei anderen Spezies Feenblütige gibt, wie z. B. bei Zwergen, Orks oder Goblins. Solche Feenblütige wären jedoch noch seltener als Feenblütige aus den bereits genannten Verbindungen.

### Ahnenblütige als Zauberer

Ahnenblütige können auch den Vorteil Zauberer aufweisen und eine entsprechende Tradition erlernen. Allerdings muss ein Ahnenblütiger nicht zwangsweise ein Zauberer sein.



**Regel:** Die Heldin erhält bei Proben auf alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*) eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf IN. Sie kann zudem Angriffen besser ausweichen und bekommt einen Bonus von +1 AW, solange sie maximal Kleidung mit einem RS von bis zu 1 trägt. Bei Wissenstalenten erhält sie eine Erschwernis von 1 auf alle Teilproben, die auf KL gehen.

**Voraussetzungen:** kein anderer Ahnenblut-Vorteil

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

## Feenblut (Dryade)

In der Ahnenreihe der Heldin befindet sich eine Dryade. Das Aussehen gleicht meistens einem Menschen, aber das Haar wechselt während der Jahreszeiten die Farbe. Die Heldin hat leicht spitze Ohren, und ein angenehmer Waldgeruch geht von ihr aus.

**Regel:** Die Heldin hat ein gutes Gespür für Bäume und wirkt auf alle humanoiden Spezies verführerisch. Sie erhält bei einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS), wenn es um Bäume geht, und bei Proben auf *Betören* einen Bonus von +1 auf beide Teilproben von CH. Dafür erleidet sie eine Erschwernis von 1 bei Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*).

**Voraussetzungen:** kein anderer Ahnenblut-Vorteil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Feenblut (Großer Eberbiestinger)

In der Ahnenreihe des Helden befindet sich ein Großer Eberbiestinger. Der Held verfügt über eine ausgeprägte Behaarung am Körper, die dem Fell eines Ebers gleicht.

**Regel:** Der Held erhält bei einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Außerdem friert er kaum, da ihm selbst im Winter aufgrund eines dichten Fells am Körper warm ist. Bei der Bestimmung von Kälteschaden schützt der Vorteil wie Dicke Wollsachen (Kältestufe -1, **Regelwerk** Seite 346).

Bei Proben auf *Willenskraft*, die zum Widerstehen von *Einschüchtern* (*Provokation*) dienen, erleidet der Held eine zusätzliche Erschwernis von 1.

**Voraussetzungen:** kein anderer Ahnenblut-Vorteil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Feenblut (Nixer)

In der Ahnenreihe des Helden befindet sich ein Nixer. Das Aussehen gleicht meistens einem Menschen, aber er könnte unterentwickelte Schwimmhäute zwischen Fußzehen oder Fingern aufweisen, Haare in einer unnatürlichen Farbe des Meeres haben oder an einigen Stellen seines Körpers treten fischartige Schuppen auf.

**Regel:** Die Haut des Helden fühlt sich feucht an, als würde er gerade aus dem Wasser kommen. Haltegriffe gegen ihn sind daher um 2 erschwert, und Proben auf *Fesseln* (*Fesselungen*) gegen ihn sind zusätzlich zu allen weiteren Modifikatoren um 1 Punkt erschwert. Der Held erhält bei einer gelungenen Probe auf *Schwimmen* +2 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Bei Schaden durch Feuer werden die TP gegen den Helden um 2 erhöht.

**Voraussetzungen:** kein anderer Ahnenblut-Vorteil

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Feenblut-Vorteile

### Animalische Kraft

In einer Notsituation kann ein Biestinger-Feengeborener Kraftreserven freisetzen, um so einen schweren Stein zu bewegen oder sich für den Kampf zu stärken.

**Regel:** Einmal am Tag kann der Held eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ablegen. Er erhält bei Gelingen für 1 Minute QS/2 zu seiner Körperkraft. Dies kann auch den Schadensbonus erhöhen, ändert aber nichts an weiteren abgeleiteten Werten. Diese Fähigkeit zu aktivieren dauert 1 Aktion. Nach dem Ende der Wirkung erhält der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Großer Biestinger)

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Blumenduft

Von mancher Feenblütigen geht ein angenehmer Geruch aus, der selbst vor beißendem Gestank nicht weicht.

**Regel:** Die Heldin riecht immer nach einer bestimmten wohlriechenden Blumenart. Sie kann nie unter dem Status Übler Geruch leiden, und sie erhält bei Proben auf Überreden einen Bonus von +1 auf CH, wenn ihr Gegenüber den Blütengeruch mag (ansonsten kann die Probe auch um 1 erschwert sein).

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Blütenfee)

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte



## Dickes Fell

Manchmal ist das Fell eines Feenblütigen, der mit einem Großen Biestinger verwandt ist, so dicht, dass es einen deutlich besseren Schutz bietet.

**Regel:** Der Held weist einen natürlichen RS von 1 auf. Dieser kann mit dem RS von Rüstungen kombiniert werden, aber nur bis zu einem Wert von insgesamt RS 4.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Großer Biestinger)

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

## Einblicke ins Verborgene

Wer Blütenfeen als Ahnen aufweist, der kann deren magische Täuschungen leichter durchschauen als normale Menschen.

**Regel:** Die Heldin bekommt im Talent *Sinnesschärfe* eine Erleichterung von 1, wenn sie Zauber mit dem Merkmal Illusion durchschauen will.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Blütenfee)

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

## Glatte Haut

Bei einigen Abkömmlingen der Nixer ist die Haut sehr elastisch und feucht, sodass es nicht leicht ist, sie zu verletzen.

**Regel:** Die Haut des Helden ist elastisch und glatt. Dadurch gleiten alle Nahkampfwaffen im Kampf ab, wenn bei der TP-Bestimmung das minimale Ergebnis erwürfelt wurde. • ○ ..... Der Held erleidet dann keinen Schaden. Diese Regel findet jedoch nur Anwendung, wenn der RS des Helden maximal 2 beträgt.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Nixer)

**AP-Wert:** 5 Abenteuerpunkte

## Harmonie des Waldes

In Wäldern fühlen sich Feengeborene mit Dryadenahnen sicher, und sie können sich hier schneller als üblich von schlechten Einflüssen erholen.

**Regel:** Befindet die Heldin sich in einem Wald, so kann sie einmal am Tag eine Probe auf Willenskraft ablegen, um QS/2 Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Paralyse* oder *Schmerz* abzubauen. Wenn mehrere Stufen auf diese Weise aufgehoben werden können, können diese zwischen den Zuständen aufgeteilt werden (z. B. 1 Stufe *Furcht* und 2 Stufen *Betäubung*). Die Probe abzulegen dauert 1 Minute.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Dryade)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Kraft der Bäume

Wie echte Dryaden auch, haben Feenblütige mit Ahnen aus dieser Feengattung eine enge Verbundenheit zu Bäumen. Sie können daher, wenn sie verletzt sind, einen Teil der Lebenskraft des Baums in sich aufnehmen.

**Regel:** Schläft die Heldin unter einem Baum, kann sie einmal am Tag einen Teil von dessen Lebenskraft in sich aufnehmen. Sie regeneriert dadurch 1W3 LeP. Hierfür muss sie jedoch mindestens eine halbe Stunde unter dem Baum schlafen.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Dryade)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Leichter Gang

Von vielen Feenblütigen erzählt man sich, dass ihre Bewegungen grazil und anmutig sind, aber vor allem auch, dass einige von ihnen schneller als jeder Mensch sind.

**Regel:** Die Heldin kann sich schneller bewegen als normale Menschen. Ihre GS erhält einen Bonus von 1. Zudem erhält sie +1FP bei gelungenen Proben auf *Tanzen* (bis zu einem Maximum von 18 FP).

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Blütenfee)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Seesprache

Feenblütigen sagt man oft nach, dass sie sich mit Tieren unterhalten können, und tatsächlich sind gerade diejenigen Feenblütigen, die einen Nixer als Ahn aufweisen, häufig in der Lage, mit Fischen zu sprechen.

**Regel:** Der Held kann sich mit allen Süß- und Salzwassertieren unterhalten. Je nach KL des Tiers kann es unterschiedlich gut Auskunft geben, das Gespräch ist dabei jedoch immer durch die tierische Intelligenz begrenzt. Tiefgreifende Diskussionen sind daher nicht zu erwarten.

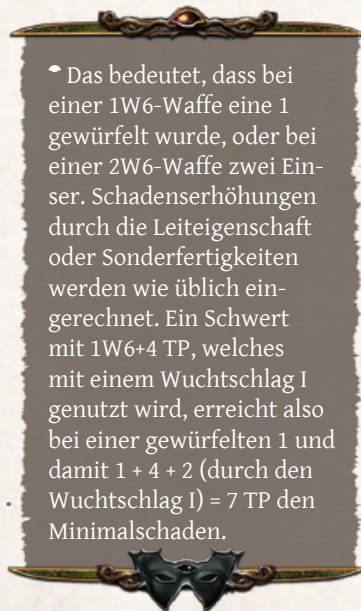
**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Nixer)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Tierische Kampfgefährten

Die Verbundenheit mit Tieren ist allen Biestinger-Feenblütigen gemeinsam. Sie können kleine Tiere wie Eichhörnchen, Vögel oder Kaninchen um Hilfe bitten, damit sie Gegner ablenken.

**Regel:** Gelingt dem Helden eine Probe auf *Tierkunde* (*Wildtiere*), so stürzen sich Säugetiere und/oder Vögel der Größenkategorie winzig auf bis zu 3 vom Helden benannte Feinde, die nicht weiter als 16 Schritt von ihm entfernt sein dürfen. Die Gegner erleiden durch die kleinen Tiere für QS/2 KR eine Erschwernis von 1 auf alle Proben inklusive AT, PA, AW und FK. Nach diesem Zeitraum ziehen sich die Tiere wieder zurück. Diese Fähigkeit kann nur einmal am Tag genutzt werden und setzt zudem die Anwesenheit der Tiere in einer





Umgebung von bis zu 64 Schritt Radius um den Helden voraus. Der Meister kann bei einer zu kleinen Zahl an Tieren auch die Anzahl der abgelenkten Feinde begrenzen (auch auf bis zu 0). Der Einsatz kostet 1 freie Aktion.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Großer Biestinger)

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Verführerische Gestalt

Dryaden sagt man nach, dass kaum ein Sterblicher ihnen widerstehen kann, und auch eine Heldin, die von einer Dryade abstammt, vermag es, Menschen in ihren Bann zu ziehen.

**Regel:** Dieser Vorteil eröffnet eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Betören (Anbändeln)*. Wenn die Heldin sich verführerisch und charmant gibt, kann sie mehrere Personen in ihren Bann ziehen, sodass diese als leicht abgelenkt gelten und sie z. B. bei Proben auf *Sinneschärfe* eine Erschwernis von 1 erhalten. Die Spielerin würfelt hierzu eine Probe auf *Betören (Anbändeln)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt,

maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen. Die Wirkung hält 5 Minuten an und kann nicht in einem Kampf eingesetzt werden.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Dryade)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Wasser des Lebens

Das Wasser gilt als eine Quelle des Lebens. Ein verletzter Feenblütiger, der von Meermenschen abstammt, kann das Wasser daher nutzen, um sich selbst zu heilen.

**Regel:** Gelangt der Held in Kontakt mit einer größeren Menge an Wasser (z. B.: aus Meer, Bach, Fluss oder See), kann er eine Regenerationsphase des angebrochenen Tages sofort nutzen. Die nächste reguläre Regenerationsphase danach entfällt für diesen Helden dann jedoch. Die Regeneration dauert 5 Minuten.

**Voraussetzungen:** Vorteil Feenblut (Nixer)

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## Neue Zaubertricks

Der folgende neue Zaubertrick ergänzt jene aus dem **Regelwerk** auf Seite 286. Er funktioniert nach den gleichen Regeln. Unter Anmerkungen findest du einen Eintrag, bei welcher Tradition dieser Trick üblicherweise vorkommt. Aber auch Helden anderer Traditionen können den Zaubertrick erwerben, es sei denn, es steht explizit dabei, dass nur eine bestimmte Tradition darüber verfügen kann.

### Hintergrundmusik

In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer ist eine angenehme, zum Ort passende, Hintergrundmusik zu hören. Das Stück kann der Zauberer selbst bestimmen, es muss aber zum Ambiente passen.

**Reichweite:** selbst

**Wirkungsdauer:** 5 Minuten

**Zielkategorie:** Zone

**Merkmal:** Illusion

**Anmerkung:** Zauberbarden

## Feenwelten & Feenpakte

### Allgemeines zu Feenwelten

Feenglobulen besitzen wie Dere verschiedene Sphären (siehe **Regelwerk** Seite 206), die jedoch gänzlich anders ausgeformt sein können. Auch der Aufbau des Sphärengefüges unterscheidet sich in einigen Bereichen deutlich.

- Alle Feenglobulen weisen als äußerste Sphäre das Draußen, die Sphäre der Dämonen auf. Allerdings muss dies nicht zwangsläufig die 7. Sphäre sein, da Feenglobulen unterschiedlich viele Sphären besitzen.
- Alle Feenglobulen haben eine Sphäre, die der 1. Sphäre auf Dere entspricht. Allerdings ist das dort festgeschriebene Weltengesetz nicht zwingend mit dem aventurischen Mysterium von Kha identisch. Hier sind die Grundsätze und Naturgesetze der Feenwelt festgelegt, was Einfluss auf alle weiteren Sphären der Globule hat.
- Feenglobulen verfügen nur äußerst selten über ein gewöhnliches Totenreich (4. Sphäre). Viele Gelehrte nehmen daher an, dass tote Feen in die sagenumwobene Lichtwelt einziehen.
- In den meisten Feenglobulen existieren eine 2. und

3. Sphäre, aber auch hier kann es Ausnahmen oder Verschmelzungen geben.

- Es gibt Feenglobulen mit einem anderen Sternenhimmel (6. Sphäre) oder solche, die keine Entsprechung hierfür kennen. Auch eine Sphäre der Götter (5. Sphäre) wie Alveran existiert in den meisten Anderswelten nicht.
- Während viele Feenglobulen kleine, unabhängige Welten sind, sind manche auch miteinander verbunden und bilden ein zusammenhängendes Feenreich. Teile der Feenwelten verändern sich jedoch im Laufe der Zeit und sind bei einem zweiten Besuch eines Aventuriers in einer Globule womöglich kaum wiederzuerkennen. Viele Feenwelten wirken auf Aventurier wie schöne, warme und liebevolle Orte, andere Globulen hingegen sind düster und gefährlich.
- Zeit verläuft in Feenglobulen meist anders als auf Dere. Zwar gibt es Globulen, in denen die Zeit sich genauso verhält wie in Aventurien, aber es gibt auch Feenwelten, in denen sie schneller oder langsamer vergeht. Bei einer Rückkehr nach Aventurien bedeutet das, dass vielleicht schon Stunden, Tage oder



Wochen vergangen sind, obwohl der Held dachte, er wäre nur ein paar Minuten in der Anderswelt gewesen. Der gegenteilige Fall kann ebenfalls eintreten: Während eines monatelangen Aufenthalts in einer Feenglobule mag in Aventurien gerade mal eine halbe Stunde vergangen sein.

- Naturgesetze sind in Feenwelten oft nicht gültig, oder es gelten gänzlich andere Regeln als auf Dere. Manchmal existiert bspw. kaum oder gar keine Schwerkraft, die Luft ist extrem dick und stellt ein zähes Hindernis dar oder Feuer verbrennt niemanden, sondern fühlt sich stattdessen an wie kühles Wasser. Es kann auch vorkommen, dass Tag und Nacht oder Jahreszeiten deutlich kürzer oder länger ausfallen als in Aventurien, wenn es solche Phänomene überhaupt gibt.
- Im Gegensatz zu vielen anderen Globulen liegen die Feenwelten so nah an der 3. Sphäre, dass es Tore zwischen den Welten gibt, die beide miteinander verbinden. Diese sogenannten Feentore sind teilweise fest verankert, manchmal entstehen sie aber auch nur für eine kurze Zeit durch feeische Magie. Einige der verankerten Tore lassen sich nur zu bestimmten Zeiten oder unter bestimmten Bedingungen öffnen (z. B. durch bestimmte Worte, eine magische Handlung, um Mitternacht oder während ein Regenbogen zu sehen ist). Feenwesen können solche Tore in der Regel nutzen, jedoch mag es auch Ausnahmen geben. Manche Feen etwa können nur bestimmte Tore durchschreiten oder sind dabei an die gleichen Bedingungen gebunden wie Sterbliche.
- Neben Feenwirken gibt es auch Zauber, die das Sphärenreisen erlauben und so einen Zugang zu Feenwelten herstellen. Allerdings reagieren Feen meist verärgert, wenn Sterbliche sich auf diesem Weg Zutritt zu ihrer Heimatwelt verschaffen.

## Regeltechnisches zu Feenwelten

- In Feenwelten erleiden alle Lebewesen, die nicht in den Feenwelten geboren sind, einen Malus von -2 auf SK gegen magische Handlungen von Feenwesen.
- Proben auf *Orientierung* sind in Feenwelten grundsätzlich um 3 erschwert, da sich gelegentlich die Landschaft verändert und eine Orientierung für Sterbliche allgemein schwierig ist.
- Sollte die Feenwelt über einen anderen Sternenhimmel verfügen, sind Proben auf *Sternkunde* um bis zu 3 erschwert, wenn die Probe sich auf diesen bezieht. Sofern der Zeitenfluss durch veränderte Naturgesetze ein anderer als in Aventurien ist, kann auch *Sternkunde (Kalendarium)* betroffen sein.
- Auch andere Proben auf Talente, die einen derischen Bezug haben und nun auf die Feenwelt angepasst werden müssen, können nach Meisterentscheid um bis zu 3 erschwert werden. Diese Erschwerung kann sich im Laufe der Zeit verringern. Gleiches gilt für die vorhergehend genannten Beispiele für *Sternkunde* und *Orientierung*.
- Körpertalente können unterschiedliche Erleichterungen oder Erschwerungen erhalten, je nachdem, welche Naturgesetze gelten. Ist beispielsweise die



Schwerkraft höher als auf Dere, so könnten Proben auf *Kraftakt* erschwert sein. Ist sie dagegen geringer, könnte sich dies positiv auf *Körperbeherrschung* (*Springen* und *Laufen*) auswirken oder sogar die Reichweite von Sprüngen erhöhen. Je nach Situation sollten Modifikatoren von +/-3 entstehen.

- Magie ist in den Feenwelten in der Regel bis auf eine Ausnahme nicht modifiziert: Zauber mit dem Merkmal *Illusion* sind zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um 1 Punkt erleichtert zu wirken.
- Während der Regenerationsphase erhalten Zauberer aufgrund der magischen Natur der Feenwelten zusätzlich 2 AsP zurück.
- Bei Liturgien kommt es darauf an, ob die Gottheit des Geweihten in der Feenwelt existiert. Sollte die Gottheit in der Feenwelt präsent sein, so sind Liturgien/Zeremonien nicht modifiziert. Eine Abwesenheit des Gottes in der Feenwelt sorgt hingegen dafür, dass



ein Geweihter Liturgien und Zeremonien zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren nur um bis zu 3 Punkte erschwert wirken kann. Zwar nutzt der Geweihte die karmalen Kräfte nach eigenem Ermessen, aber die spürbare Abwesenheit seiner Gottheit wirkt sich negativ auf seine Zuversicht aus, sodass es ihm schwerer fällt. Sollten in der Feenwelt die Aspekte einer Gottheit eine besonders große Rolle spielen, kann die Erschwerung jedoch auch geringer ausfallen oder komplett entfallen. Für eine Efferdgeweihte kann dies beispielsweise in einer Feenwelt der Fall sein, in der Wasser und Wind allgegenwärtig sind.

- Die Karmaregeneration während der Regenerationsphase verläuft ebenfalls abhängig von der Präsenz einer Gottheit. Ist sie in der Feenwelt anwesend, findet die Regeneration ganz normal statt. Ist sie abwesend, regeneriert der Geweihte hingegen pro Regenerationsphase bis zu 2 KaP weniger (bis zu einem Minimum von 0 KaP).

## Feenpakete

Ein Pakt ist ein Bündnis zwischen einem Sterblichen und einer mächtigen Wesenheit, beispielsweise einem Dämon oder einem Elementarwesen. In den Ländern der Siebenwindküste sind es jedoch vor allem die Feen, die mit Sterblichen einen Pakt schließen.

Feenpakete sind in den Ländern der Siebenwindküste Bestandteil vieler Legenden. Ein solcher Bund mit einer Fee bringt einem Sterblichen viele Vorteile, allerdings bedeutet dies auch, dass er der Fee verpflichtet ist. Und wehe dem, der einen solchen Pakt bricht, denn ihn trifft nicht selten ein Feenfluch.

### Paktschluss

Sterbliche können nur mit einer einzigen Wesenheit einen Pakt eingehen und diesen auch nicht ohne weiteres brechen. Will ein Sterblicher eine Fee überzeugen, einen Pakt mit ihm einzugehen, sind verschiedene Bedingungen zu erfüllen, die abhängig von der Feenart sind (siehe folgende Liste). Grundsätzlich muss die Fee einverstanden sein und beide, Fee und Sterblicher, müssen sich in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, also in Sicht- und Sprechreichweite.

Eine Fee kann von sich aus übrigens jederzeit einen Pakt anbieten, wenn sie sich davon Vorteile verspricht. In einem solchen Fall entfallen die unten genannten Proben.

**Der Pakt mit niederen Feen:** Bei niederen Feenwesen reicht es aus, wenn ein Held gegenüber der Fee ein mündliches Versprechen abgibt. Diese Form des Paktes ist im Grunde nicht mehr als ein Versprechen, sich gegenseitig beizustehen, aber auch nicht weniger.

**Der Pakt mit mittleren Feen:** Bei mittleren Feenwesen muss der Held nicht nur ein mündliches Versprechen ablegen, sondern auch eine Probe auf Überreden bestehen, die um 2 erschwert ist. Misslingt die Probe, so beschließt die Fee, keinen Pakt mit dem Helden einzugehen. Hinterlässt oder schenkt der Held der Fee einen persönlichen Gegenstand oder ein Körperteil (etwa eine Haarlocke), so ist die Probe statt um 2 nur noch um 1 erschwert.

Dieser Gegenstand kann von der Fee üblicherweise dazu benutzt werden, mittels Magie telepathisch mit dem Helden zu kommunizieren oder ihn auch durch Zauber aus der Ferne zu bestrafen, wenn er den Pakt bricht.

**Der Pakt mit hohen Feen:** Um mit einem hohen Feenwesen einen Pakt einzugehen, muss der Held neben dem Versprechen auch eine Probe auf Überreden –4 bestehen. Bei einer misslungenen Probe kommt es zu keinem Paktschluss. Ein persönlicher Gegenstand oder ein Körperteil des Helden kann als Geschenk für die Fee die Erschwerung der Probe von 4 auf 3 senken, aber ebenso macht sich der Held dadurch für Kommunikation mit der Fee und Zaubersprüche empfänglich, die sie aus der Ferne auf ihn wirken kann.

Ein Held kann der hohen Fee im Laufe der Zeit weitere Besuche abstatten, um den Pakt zu stärken und dadurch mehr Paktgeschenke zu erwerben. Dies ist in der Regel an einen Beweis seiner Loyalität oder einen erfolgreich abgeschlossenen Auftrag gekoppelt. Feenpakete können maximal eine Stufe von III aufweisen.

Der Feenpakt mit einer hohen Fee ist immer mit dem Nachteil Verpflichtung (Fee) verbunden, den der Held nach Paktschluss erhält und der pro Stärkung des Bündnisses um eine Stufe zunimmt. Diese Verpflichtung geht meist mit einer Aufgabe einher oder ist ein Treueschwur gegenüber der Fee.

### Feenarten

| Fee                | Beispiele                          |
|--------------------|------------------------------------|
| niedere Feenwesen  | Blütenjungfern, Biestinger         |
| mittlere Feenwesen | Dryaden, Nymphen, große Biestinger |
| hohe Feenwesen     | Holde                              |

### Freundschaften zwischen Feen

Hat ein Held bereits einen Pakt mit einer Fee geschlossen, so kann dies Auswirkungen auf einen Paktversuch mit anderen befreundeten Feen haben.

- Besteht bereits ein Pakt mit einer niederen Fee, so ist die Probe des Paktschlusses um 1 erleichtert, wenn die mittlere Fee mit der niederen Fee befreundet ist.
- Besteht bereits ein Pakt mit einer mittleren Fee ist ein Paktschluss mit einer befreundeten hohen Fee ebenfalls um 1 erleichtert.

Wird ein neuer Pakt mit einer befreundeten Fee geschlossen, endet das alte Bündnis automatisch.

*Beispiel: Wenn Geron zuerst mit der Blütenfee Sil'iel einen Pakt schließt, kann er später beim Versuch, mit der mit Sil'iel befreundeten Nymphe Halona einen Pakt einzugehen, eine Erleichterung von 1 erhalten. Schließt er mit ihr das Bündnis, endet der Pakt mit Sil'iel automatisch. Der Pakt mit Halona kann ihm dann sogar eine Erleichterung bei dem Holden Zerphion verschaffen, denn dieser ist ebenfalls mit Halona befreundet.*



## Paktdauer und Paktende

Der Pakt mit einer Fee kann unterschiedlich lange andauern. Es gibt Feenwesen, die einen solchen Bund bis zum Ableben ihres sterblichen Verbündeten schließen, aber auch eine zeitliche Begrenzung ist möglich, die Tage, Wochen oder Jahre umfasst. Im Fall einer Erblinie mag ein Feenpakt sogar mehrere Generationen andauern und so über Jahrhunderte Bestand haben. Beispielhafte Zeitintervalle sind mystische Zahlen wie 1, 3, 7, 8, 12 oder 13. Nach diesem festgelegten Zeitraum endet der Bund automatisch, so er nicht erneuert wird.

Alle Paktgeschenke gehen bei Paktende verloren. Für erworbene Paktgeschenke (und ggf. die Sonderfertigkeit Feenrettung) bekommt der Held die entrichteten AP-Kosten wieder gutgeschrieben.

- Sterbliche können auch versuchen, einen geschlossenen Pakt selbst zu beenden. Hierzu ist eine bestandene Sammelprobe auf *Willenskraft*, 1 Woche, 5 Versuche erforderlich. Üblicherweise sind Feen wenig erbaut über solche Eigenmächtigkeiten.
- Auch ein Ende des Pakts durch einen neuen Paktschluss mit einer befreundeten höheren Fee kommt in Frage. In diesem Fall ist die Fee des älteren Paktes auch nicht verärgert, es sei denn, die Probe für den neuen Paktschluss misslingt (Meisterentscheid).
- Eine Fee kann einen Sterblichen jederzeit aus seinem Pakt entlassen, wird dies jedoch in der Regel nicht ohne triftigen Grund tun.
- Der Versuch eines Sterblichen, mit einem anderen Wesen (z. B. Elementarwesen oder Dämonen) oder einer nicht befreundeten Fee einen Pakt zu schließen, sorgt immer für das Ende eines alten Paktes – und für eine verärgerte Fee.

### Vorteile eines Paktschlusses

Feen und Menschen schließen einen Pakt üblicherweise, um dadurch gegenseitig Vorteile zu erhalten. Feen profitieren durch das Bündnis, da Sterbliche so auf ihre Ziele vorantreiben und ihre Interessen wahren. Für Menschen hat der Pakt mit einer Fee den Vorteil, dass sie dadurch die Hilfe dieser Wesen erhalten oder sogar besondere Fähigkeiten verliehen bekommen.

**Der Pakt mit niederen Feen:** Die niedere Fee steht dem Helden zur Seite, wenn sie es vermag. Sie setzt beispielsweise Zauber für ihn ein, kann ihm aber keine besonderen Fähigkeiten verleihen.

**Der Pakt mit mittleren Feen:** Eine mittlere Fee kann einem Helden ebenfalls mit ihren Kräften oder Magie beistehen. Meist geht ein solcher Pakt aber über die Möglichkeiten einer niederen Fee hinaus, und die mittlere Fee kann dem Helden z. B. einen magischen Gegenstand schenken, den er nutzen kann.

**Der Pakt mit hohen Feen:** Hohe Feen stellen einem Helden neben den bereits erwähnten Hilfen auch Paktgeschenke zur Verfügung. Ist ein Held einen Bund mit einer hohen Fee eingegangen, kann dessen Spieler zudem für AP Paktgeschenke kaufen. Pro Feenpaktstufe darf er

ein Paktgeschenk erwerben. Der Held kann zusätzlich eine neue Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzen, um sich von der Fee aus einer lebensbedrohlichen Situation erretten zu lassen. Die Sonderfertigkeit muss zuvor jedoch ebenfalls mittels AP aktiviert werden.

## Feenrettung

Hohe Feenwesen können mit ihnen verbündeten Sterblichen beistehen, sollte ein Schützling dem sicheren Tod ins Auge sehen.

**Regel:** Die Fee rettet den Helden aus einer lebensgefährlichen Situation. Bei einem Feenpakt Stufe I kostet dies 3 Schips, bei Stufe II 2 Schips, und bei Stufe III 1 Schip.

**Voraussetzungen:** Feenpakt

**AP-Wert:** 3/6/9 Abenteuerpunkte pro Stufe

### Paktgeschenke

Jedes hohe Feenwesen kann einem Sterblichen, mit dem es einen Pakt eingegangen ist, Paktgeschenke anbieten, die regeltechnische Sonderfertigkeiten sind. Ein Held muss die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen und sein Spieler die AP aufwenden, um das Geschenk zu erhalten. Manche Paktgeschenke kann der Held nur erlangen, wenn die Fee seines Paktes einer bestimmten Domäne angehört oder er muss eine bestimmte Feenpaktstufe aufweisen. Wenn nichts anderes angegeben ist, kostet der Einsatz eines Paktgeschenks den Helden 1 Aktion.

### Beispielhafte Domänen der hohen Feen

| Domäne     | hohe Fee                       |
|------------|--------------------------------|
| Wald       | Farindel, Gunderiel            |
| Finsternis | Nachtschwarze, Roter Wurm      |
| Wasser     | Flussvater, Thalaria, Thawalyr |

## Auge der Fee

Feen sind Meister der Illusionsmagie, aber sie können ihrem Bündnispartner auch die Macht verleihen, Trugbilder leichter zu durchschauen.

**Regel:** Proben auf *Sinnesschärfe*, um Illusionen zu durchschauen, sind für den Helden um 2 erleichtert zu durchschauen. Die Wirkung hält 10 Minuten an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Feenpakt Stufe I

**AP-Wert:** 8 Abenteuerpunkte

## Bund der Gefühle

Durch einen Feenpakt kann die Fee mit dem Helden über Gefühle verbunden sein oder diese Fähigkeit auf eine andere Person übertragen.

**Regel:** Der Held kann seine Fee oder einen Kulturschaffenden auswählen, mit dem er eine dauerhafte Gefühlsbindung eingeht. Bei dem Kulturschaffenden



muss dieser der Gefühlsbindung zustimmen und er muss sich ebenso wie der Held in unmittelbarer Umgebung der Fee aufhalten, um den Bund zu schließen. Ist der Bund geschlossen, können die Bündnispartner, egal wie weit sie voneinander entfernt sind, versuchen, die Gefühle und Gedanken des anderen zu teilen.

Durch eine gelungene Probe auf *Menschenkenntnis* kann der Held für QS x 5 Sekunden mit der Fee oder der ausgewählten Person Gefühle und Gedanken teilen. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Verwirrung*. Falls er den Bund der Gefühle mit einem Kulturschaffenden geschlossen hat, bekommt auch dieser 1 Stufe *Verwirrung*. Eine Fee erleidet die Zustandsstufe nicht.

**Voraussetzung:** Feenpakt Stufe II

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Dunkles Abbild der Bündnisgabe I-III

Dieses seltene Paktgeschenk dient dazu, die Paktgeschenke anderer Feenwesen nachzuahmen.

**Regel:** Wer diese Fähigkeit besitzt, kann ein einziges Paktgeschenk einer anderen Person nachahmen und selbst einsetzen. Er muss dazu die Person, deren Paktgeschenk er kopieren will, 5 KR lang berühren, braucht jedoch keine weitere Aktion aufzuwenden, um sein Paktgeschenk zu aktivieren. Am Ende der 5 KR verfügt er über das gleiche Paktgeschenk wie sein Opfer. Das Opfer verliert dadurch sein Paktgeschenk nicht, es wurde lediglich auch auf den Anwender übertragen.

Verfügt das Opfer über mehr als ein Paktgeschenk, muss der Anwender dieser Kraft vor der 1. KR festlegen, welches er sich aneignen will. Er kann zudem nie mehr als ein Paktgeschenk gleichzeitig durch das Dunkle Abbild nachahmen. Die Wirkung des Dunklen Abbilds hält 1 Woche an, danach muss der Anwender erneut jemanden berühren, um eine Gabe zu stehen. Nutzt der Anwender das kopierte Paktgeschenk, so ist dessen Wirkung gleich der eigentlichen Gabe, wird aber meist durch finstere Nebeneffekte begleitet: Pflanzen verdorren oder bekommen Dornen, Tiere fauchen, der Himmel verdunkelt sich usw.

Bei Stufe I kann nur ein Feen-Paktgeschenk nachgeahmt werden. Bei Stufe II kann der Held auch einen anderen Wesenstypus fest wählen, der Paktgeschenke verleiht (z. B. Elementare, Dämonen) und diese kopieren. Bei Stufe III darf er ein Paktgeschenk von jeglichem Wesenstypus übernehmen.

**Voraussetzung:** Domäne Finsternis, Pakt Stufe I bis III, kein anderes Paktgeschenk, Stufe II: Dunkles Abbild der Bündnisgabe I, Stufe III: Dunkles Abbild der Bündnisgabe II

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

### Düsternis der Anderswelt

Einige der Feenwelten haben eine dunkle Aura, die der Anwender dieses Paktgeschenkes nach Dere rufen kann.

**Regel:** In einem Radius von 25 Schritt um den Anwender verdunkelt sich die Gegend. Sichtmodifikatoren aufgrund von Dunkelheit steigen um 1 Stufe (bis zu einem Maximum von Stufe IV). Zudem ist die Dunkelheit aufgrund von wispernden Stimmen, angsteinflößenden Geräuschen und bedrohlichen Schatten so unheimlich, dass alle Kulturschaffenden bis auf den Anwender selbst eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) bestehen müssen, um nicht 1 Stufe *Furcht* zu erleiden. Die Auswirkung verbleibt an dem Ort des Wirkens und wandert nicht zusammen mit dem Anwender als Zentrum umher. Der Einsatz dieser Wirkung hält 1 Stunde an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Domäne Finsternis, Feenpakt Stufe I

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Im Schatten der Bäume

Oftmals sind die Wälder der Rückzugsort von Feen. Dort sind sie ungesehene Beobachter der Menschen. Aber sie können diese Gabe auch einem Sterblichen verleihen.

**Regel:** Der Anwender wird innerhalb des Waldes für andere Kulturschaffende so gut wie unsichtbar, solange er nicht mit ihnen interagiert. Vergleichsproben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu entdecken, sind zusätzlich um 3 erschwert. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Domäne Finsternis oder Wald, Feenpakt Stufe I

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

### Kiemens des Barschs

Feenwesen wie Nymphen oder einige Biestinger vermögen ungehindert unter Wasser zu atmen und auch Helden können diese Fähigkeit durch einen Feenpakt erhalten.

**Regel:** Der Held kann unter Wasser unbegrenzt atmen, ganz so, als ob er über Kiemen verfügen würde. Der Einsatz dieser Wirkung hält 1 Stunde an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*. Seine Atmung an der Luft ist davon unbeeinflusst.

**Voraussetzung:** Domäne Fluss oder See, Feenpakt Stufe II

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Macht der Pflanzen

Wer Macht über Pflanzen hat, kann damit wundersame Dinge tun und die Kraft von Bäumen, Heil- oder Giftpflanzen in sich aufnehmen.

**Regel:** Eine Person, die über diese Bündnisgabe verfügt, kann sich auf Pflanzen einstimmen und sich für einige Zeit deren Kräfte aneignen. Die Person muss dazu die Pflanze 10 KR berühren und sich konzentrieren.



Während dieser Zeit kann sie keine anderen Handlungen ausführen. Am Ende der 10 KR ist die Kraft der Pflanze in die Person übergegangen. Je nach Pflanzenart hat dies unterschiedliche Effekte. Während der Wirkungsdauer kann der Held nur eine einzige Pflanzenkraft erlangen. Über die genaue Wirkung der Pflanze kann der Spielleiter entscheiden. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Domäne Wald, Feenpakt Stufe III

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

#### Beispielhafte Pflanzenkräfte

| Pflanze     | Kraft                                                                                   |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Baum        | +1 RS (kombinierbar mit anderem RS bis zu einem Maximum von RS 4), -2 GS, -2 INI        |
| Heilpflanze | +5 LeP (auch bis zum Ende der Wirkung über das Maximum hinaus)                          |
| Giftpflanze | +1 SP bei Raufen-AT, die SP verursacht haben, Immunität gegen entsprechende Giftpflanze |
| Busch       | +2 FP bei gelungener Probe auf <i>Verbergen</i> im Wald                                 |

### Raub der Lebenskraft

Diese Gabe ist vielleicht der Grund für Legenden über lebenskraftsaugende Feenwesen, denn durch dieses Paktgeschenk kann die Kraft eines Kulturschaffenden geraubt werden.

**Regel:** Der Held kann durch Berührung willentlich Kulturschaffenden LeP rauben. Jede KR wird dem Kulturschaffenden 1 LeP geraubt. Für jeweils 3 volle geraubte LeP kann sich der Anwender der Feengabe 1 LeP gutschreiben (bis zu seinem Maximum).

Um einen Kulturschaffenden gegen seinen Willen zu berühren, ist eine unverteidigte Raufen-AT +2 notwendig, die jede KR erfolgreich wiederholt werden muss. Wenn sich der Gegner in einem Haltegriff oder einem Manöver befindet, in dem der Haltegriff Voraussetzung ist, zählt die KR des erfolgreichen Manövers als Berührung und es kann 1 LeP geraubt werden. Nachdem der Anwender von einem Kulturschaffenden 3 oder mehr LeP geraubt hat, erhält er 1 Stufe *Verwirrung*.

**Voraussetzung:** Domäne Finsternis,

Feenpakt Stufe II

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

• Dieses Paktgeschenk ist daher nur bedingt für den Kampf geeignet.

### Ruf des Waldes

Als Herrin eines Waldes kann manche Fee einem Menschen die Gabe verleihen, dass kein Tier in ihrem Herrschaftsbereich aggressiv auf den Sterblichen reagiert.

**Regel:** Alle im Wald lebenden Tiere greifen den Helden nicht an, sondern verhalten sich ihm gegenüber friedlich. Greift der Held das Tier an oder versucht ihm irgendwie zu schaden, endet die Wirkung sofort. Der Einsatz dieser Wirkung hält 6 Stunden an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Domäne Wald, Feenpakt Stufe II

**AP-Wert:** 12 Abenteuerpunkte

### Salbung der Haut

Wer von einer Fee gesalbt wird, ist unempfindlicher gegen weltliche Angriffe.

**Regel:** Mit diesem Paktgeschenk kann der Held sich einen magischen RS von 1 verleihen (ähnlich einem AR-MATRUTZ). Dieser kann mit dem RS von Rüstungen kombiniert werden, aber nur bis zu einem Wert von insgesamt RS 5. Der Einsatz dieser Wirkung hält 20 KR an. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung*.

**Voraussetzung:** Feenpakt Stufe I

**AP-Wert:** 15 Abenteuerpunkte

### Weg durch den Fluss

Um unbeschadet einen Fluss zu überqueren, und sei dessen Strömung auch noch so reißend, kann ein Held auf dieses Paktgeschenk vertrauen. Es eröffnet ihm die Möglichkeit, das Wasser zu verdrängen und den Fluss dadurch ungehindert zu passieren.

**Regel:** Der Anwender dieses Paktgeschenks kann eine Zone direkt um sich erschaffen, in der das Wasser eines Bachs oder Flusses verdrängt wird, sodass er durch diesen auf dem Grund des fließenden Gewässers laufen kann, ohne nass zu werden. Seine Kleidung und mitgeführte Ausrüstung wird ebenfalls geschützt, aber die Wirkung reicht nicht aus, um Reittiere oder andere Personen zu schützen. Einzige Ausnahme sind hier Vertrautentiere, die in direktem Körperkontakt mit dem Helden stehen. Die Wirkung endet, sobald er das Wasser verlässt, bewusstlos wird oder einschläft. Danach erleidet der Held 1 Stufe *Verwirrung*.

**Voraussetzung:** Domäne Fluss, Feenpakt Stufe I

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte



# INDEX

|                                        |               |                                                |          |                                             |              |
|----------------------------------------|---------------|------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------|--------------|
| Abagund                                | 17, 84        | Blütenfee                                      | 112, 168 | Efferdperle                                 | 40, 101      |
| Abagund (Burg)                         | 18            | Blütenrain                                     | 56       | Efferds Winde                               | 99           |
| Abagund (Grafschaft)                   | 10            | Bluter siehe Orden vom Heiligen Blute der      |          | Eghina Maegharin                            | 43           |
| Abagund (Wesenszug)                    | 154           | Märtyrer                                       |          | Egtor Ulaman                                | 131          |
| Abagunder Heide                        | 17            | Bocksbeer                                      | 33       | Eichentempler siehe Ritter vom Tempel der   |              |
| Aberglaube                             | 64            | Bockshag                                       | 33       | Alten Eiche zu Weidenau                     |              |
| Abilacht                               | 31            | Borgruns Sippe                                 | 70       | Eilidh Halbach                              | 58           |
| Abilacht (Burg)                        | 32            | Bori-Shan                                      | 124      | Einblicke ins Verborgene (Feenblut-Vorteil) |              |
| Abilachter Fleckvieh                   | 18, 32        | Boroninsel                                     | 40       |                                             | 165          |
| Abilachter Reiter                      | 72            | Bosparaner                                     | 130      | Eiras                                       | 19           |
| Abilachter Stinker                     | 74            | Bragon Fenwasian                               | 124      | Elfen                                       | 26, 80       |
| Adelshierarchie                        | 67, 69        | Branwyn Galahan ni Bennain                     | 123      | Ephraim Ilmenblick                          | 108, 120     |
| Adelsvolk                              | 62            | Brass'aragh                                    | 29, 103  | Erias Fenwasian                             | 58           |
| Aema                                   | 99, 101       | Brazoragh                                      | 29, 103  | Esche und Kork                              | 41, 75       |
| Ahnenblut                              | 163           | Bredenhag (Grafschaft)                         | 10       | Eslamsfeste                                 | 36           |
| Ahnenblut-Vorteile                     | 163           | Bredenhag (Stadt)                              | 33       | Essen & Trinken                             | 74           |
| Aichhain (Familie)                     | 69            | Brin Nalwyn                                    | 31       | Fairnhain                                   | 34           |
| Aillil Andara Galahan                  | 41            | Bund der Gefühle (Paktgeschenk)                | 169      | Farindel                                    | 21, 100, 105 |
| Albanshall (Perainekloster)            | 50            | Bürgerkrieg                                    | 134      | Farindelwald                                | 21, 85       |
| Albenbarsch                            | 74            | Caranthu                                       | 99       | Farindelwald (Wesenszug)                    | 155          |
| Alberned                               | 62            | Carlog                                         | 95       | Fee (Tradition)                             | 111          |
| Albernia (Bezeichnung)                 | 20            | Ceofior                                        | 53       | Feen                                        | 104, 111     |
| Albernia (Fürstentum)                  | 9             | Ceoladir (Profession)                          | 144      | Feenblut (Blütenfee) (Ahnenblut-Vorteil)    | 163          |
| Albernia (Grafschaften)                | 10            | Charyptoroth                                   | 102      | Feenblut (Dryade) (Ahnenblut-Vorteil)       | 164          |
| Albernische Bauernwehr                 | 150           | Charyptoroth-Paktierer                         | 107      | Feenblut (Großer Eberbiestinger) (Ahnen-    |              |
| Albernische Küste & Inseln (Wesenszug) | 155           | Chronik der Siebenwindküste                    | 128      | blut-Vorteil)                               | 164          |
| Albernischer Anderthalbhänder          | 149           | Collaghail                                     | 57       | Feenblut (Nixer) (Ahnenblut-Vorteil)        | 164          |
| Albernischer Langbogen                 | 151           | Conchobair (Familie)                           | 30, 68   | Feenblütige                                 | 109          |
| Albernischer Langdolch                 | 150           | Connar von Quintian-Quandt                     | 105      | Feenblut-Vorteile                           | 164          |
| Albernisches Entermesser               | 150           | Cortaks Sippe                                  | 70       | Feenfreuhd (Vorteil)                        | 153          |
| Albernisches Langschwert               | 150           | Crann Feyaras (Wasserburg)                     | 51       | Feengabe (Abgabe)                           | 82           |
| Albernisches Seenland (Wesenszug)      | 155           | Criath Barúhir (Steineiche)                    | 51       | Feengabe (Spiel)                            | 75           |
| Algire                                 | 122           | Cruaghairm                                     | 150      | Feengeist                                   | 74           |
| Allding, das                           | 70            | Crumold (Burg)                                 | 18       | Feenglobule                                 | 53           |
| Alte Familien                          | 61            | Crumold (Familie)                              | 68       | Feenkulte                                   | 104          |
| Alte Land, das                         | 22            | Crumolds Wacht siehe Wacht der Ritter von      |          | Feenpakte                                   | 111, 168     |
| Alteingesessene                        | 60            | Crumold                                        |          | Feenquell (Schloss)                         | 38           |
| Altenfaehr                             | 32            | Cuani ui Bennain                               | 100, 133 | Feen-Regeln                                 | 111          |
| Altes Land (Wesenszug)                 | 155           | Cullynn ui Niamad                              | 124      | Feenstrafe                                  | 81           |
| Ältestenrat                            | 38, 68        | Cusimo Garlichgrötz von Grangor                | 121      | Feentor                                     | 15, 167      |
| Altumarn                               | 100, 107, 132 | Dammweg                                        | 14       | Feenwald siehe Farindelwald                 |              |
| Angriffswelle (Liturgie)               | 156           | Dathuil, der Farbenreiche                      | 56       | Feenwelten                                  | 166          |
| Animalische Kraft (Feenblut-Vorteil)   | 164           | Delphingestalt (Zeremonie)                     | 158      | Feenwelten (regeltechnisches)               | 167          |
| Anornîn                                | 74            | Delphinruf (Liturgie)                          | 157      | Feenzauber                                  | 110          |
| Anreden                                | 63            | Delta des Großen Flusses                       | 24       | Feldmark                                    | 42           |
| Aran                                   | 32            | Dickes Fell (Feenblut-Vorteil)                 | 164      | Fenwasian (Familie)                         | 68           |
| Arbeitsstrafe                          | 81            | Distelritter siehe Ritter der Schwarzen Distel |          | Fernkampfwaffen                             | 151          |
| Ardach Herlogan                        | 42, 123       | Distelritter (Profession)                      | 138      | Finnian ui Bennain                          | 117, 134     |
| Arlan Stepahan                         | 123           | Djannan Drachenkopf                            | 131      | Fischerort                                  | 40           |
| Armey                                  | 74            | Drachenzinne (Berg)                            | 27       | Flussgeister                                | 98           |
| Arna Sorinnan                          | 41            | Draustein (Burg)                               | 18       | Flussleute                                  | 60           |
| Arodon (Familie)                       | 51, 72        | Druiden                                        | 108      | Flusspiraten                                | 24           |
| Arvun                                  | 33            | Dryade                                         | 113      | Flussvater, der                             | 27, 99, 105  |
| Auge der Fee (Paktgeschenk)            | 169           | Dun Maraban (Wasserburg)                       | 51       | Franka Salva Galahan                        | 124          |
| Aventurisches Bardentreffen            | 44, 66        | Dunkles Abbild der Bündnisgabe I-III (Pakt-    |          | Fürst von Albernia siehe Finnian ui Bennain |              |
| Aves                                   | 99            | geschenk)                                      | 170      | Gagelbeer                                   | 74           |
| Ayla von Schattengrund                 | 104           | Dunstquell                                     | 53       | Galahan (Familie)                           | 68           |
| Baltrir                                | 99            | Dunsttor                                       | 56       | Gaorraith                                   | 151          |
| Bann des Übernatürlichen (Ritual)      | 163           | Düsternis der Anderswelt (Paktgeschenk)        | 170      | Garans Sippe                                | 70           |
| Banthoch                               | 119           | Eberbiestinger                                 | 114, 168 | Garlichgrötz (Familie)                      | 69           |
| Bantram Feenwasser                     | 51, 100       | Eberhall                                       | 56       | Gebirgsbock                                 | 91           |
| Barl von Hinterbrück                   | 122           | Efferd                                         | 99, 103  | Gebrüder Kartenhausen                       | 47           |
| Beleman                                | 13, 99        | Efferd (Aspekte)                               | 156      | Geister-Regeln                              | 89           |
| Belensfeste                            | 36            | Efferdan Windock                               | 47, 121  | Gemhar                                      | 30           |
| Belisa Tibradan                        | 44            | Efferdan Windock                               | 47, 121  | Gerfinhaus                                  | 49           |
| Bennain (Familie)                      | 68            | Efferdbart                                     | 150      | Gerfins Sippe                               | 70           |
| Bestiarium                             | 85            | Efferdbrüder                                   | 42, 103  | Gesellschaft & Stände                       | 67           |
| Biestinger siehe Eberbiestinger        |               | Efferdgeweihte                                 | 145, 156 | Gewittermeisterin siehe Rondra              |              |
| Bindung des Zauberinstruments (Ritual) | 163           | Efferdgeweihte (Moralkodex)                    | 156      | Gildenloser Magier (Schüler des Honinger    |              |
| Blotsetz                               | 81            | Efferdkirche (Ränge)                           | 156      | Collegiums, Profession)                     | 145          |
| Blumenduft (Feenblut-Vorteil)          | 164           | Efferdkirche (Tradition)                       | 156      | Gilia Curnabar                              | 43, 73       |



|                                        |                                |                                      |                             |                                                   |                                    |
|----------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------|------------------------------------|
| Gischttochter                          | 99, 101                        | Horoban                              | 99                          | Margolasch                                        | 95                                 |
| Glatte Haut (Feenblut-Vorteil)         | 165                            | Hüter oder Hüterin des Tores         | 58                          | Margolaschabfuhrmittel                            | 95                                 |
| Glaube im Alltag                       | 101                            | Iauncyll siehe Weyringen (Feste)     |                             | Markgraf des Windhag                              | siehe Markgraf des Windhag         |
| Glauben                                | 98                             | Idra ni Bennain                      | 123, 134                    | Markgräflische Seeäxte                            | 72                                 |
| Glydwick                               | 34                             | Ila                                  | 19                          | Marschen                                          | 41                                 |
| Goblin                                 | 28, 85                         | Im Schatten der Bäume (Paktgeschenk) | 170                         | Maskenmuseum                                      | 43                                 |
| Goblinschamanin                        | siehe Zauberfrauen der Goblins | Immanschläger                        | 76                          | Maße & Gewichte                                   | 79                                 |
| Goldene Legion                         | 72                             | Immanspiel                           | 75                          | Matrosenkleidung                                  | 151                                |
| Götterurteil                           | 81                             | Immanstadion                         | 43, 75                      | Meer der Sieben Winde                             | 12                                 |
| Grafschaften                           | 10                             | Immenritter                          | 72                          | Meister der Brandung                              | siehe Connar von Quintian-Quandt   |
| Graustein                              | 104                            | Ingerimm                             | 99                          | Meisterin der Brandung                            | siehe Eghina Maegharin             |
| Greifax Windmeister                    | 50, 125                        | Intuitive Zauberer                   | 107                         | Meisterin des Bundes                              | siehe Rudraighe Gaothan ni Direach |
| Grenzen                                | 15                             | Irrlicht                             | 88                          | Meistertalentierte                                | 107                                |
| Grenzgänger                            | 86                             | Isora von Elenvina                   | 133                         | Melodie der Erlösung (Zaubermelodie)              | 161                                |
| Grolm                                  | 28, 85, 107                    | Jahreslauf                           | 13, 65                      | Melodie der Feen (Zaubermelodie)                  | 161                                |
| Große Baihîr, der                      | 68                             | Jahreszeiten                         | 13                          | Melodie der Freundschaft (Zaubermelodie)          | 161                                |
| Große Fluss, der                       | 15, 22, 24                     | Jannendoch                           | 46                          | Melodie der Heilung (Zaubermelodie)               | 161                                |
| Große Flut (Spiel)                     | 75                             | Jorm Dunkelholz                      | 124                         | Melodie der Verwirrung (Zaubermelodie)            | 161                                |
| Große Flut, die                        | 38, 132                        | Jurala Hugdornsottir                 | 129, 137                    | Melodie des Handels (Zaubermelodie)               | 162                                |
| Großer Fluss (Grafschaft)              | 10                             | Kaiser-Yulag-Platz                   | 32                          | Melodie des Kampfes (Zaubermelodie)               | 162                                |
| Großes Recht                           | 81                             | Kaltstetten                          | 46                          | Meriwen Bleichbruck                               | 120                                |
| Grothe                                 | 12                             | Kampfkunst & Kriegsführung           | 71                          | Monatsnamen                                       | 65                                 |
| Grötz (Familie)                        | 69                             | Kanzler Albernias                    | siehe Ronan zu Naris        | Moorburg                                          | 24, 39, 81                         |
| Gründungsdenkmal                       | 47                             | Kardragh                             | siehe Rote Wyrn, der Karyba | Morgan Laidhlyn                                   | 123                                |
| Gundelwald                             | 19                             | Katla                                | 99                          | Motivation für Helden                             | 146                                |
| Gunderiel                              | 105                            | Kellun                               | 46                          | Muhrsape                                          | 24                                 |
| Guter Fang (Zeremonie)                 | 158                            | Kerkerstrafe                         | 81                          | Muhrsape und Delta des Großen Flusses (Wesenszug) | 155                                |
| Habicht                                | 93                             | Khorenas Bande                       | 25                          | Myriel                                            | 105                                |
| Hafenkommandant                        | 69                             | Kiemen des Barschs (Paktgeschenk)    | 170                         | Nachteile                                         | 153                                |
| Hager Hafermagen                       | 74                             | Kirchen & Kulte                      | 103                         | Nachtschwarze Fee                                 | 54, 103, 105                       |
| Hagrobald vom Großen Fluss             | 124                            | Klabauter                            | 115                         | Nahkampfwaffen                                    | 149                                |
| Haldana Ismena von Streitebeck         | 34                             | Kleidung & Tracht                    | 71                          | Nalleshof                                         | 42                                 |
| Handel & Dienstleistungen              | 79                             | Kleine Moralstärkung (Zeremonie)     |                             | Namensgebung                                      | 63                                 |
| Handwerk                               | 76                             | Kleine Windhose (Liturgie)           | 157                         | Nebelschwaden (Zeremonie)                         |                                    |
| Harben                                 | 34                             | Kleines Recht                        | 81                          | Necker (Tradition)                                | 85                                 |
| Harbener Säbel                         | 150                            | Klima & Wetter                       | 13                          | Necker (Werte)                                    | 89                                 |
| Harmonie des Waldes (Feenblut-Vorteil) | 165                            | Klippenstraße                        | 14, 20, 28                  | Neckerdreizack                                    | 150                                |
| Harpagon                               | 131                            | Koboldfreund (Vorteil)               | 153                         | Niamad (Familie)                                  | 68                                 |
| Harpenstein                            | 37                             | Kor                                  | 100                         | Niamad ui Bennain                                 | 100, 132                           |
| Harpyie                                | 85                             | Kraft der Bäume (Feenblut-Vorteil)   | 165                         | Nordhag                                           | 49                                 |
| Havena (Stadt)                         | 37                             | Krakenaue                            | 101                         | Nordmarken (Herzogtum)                            | 133, 134                           |
| Havena (Stadtmark)                     | 10                             | Krakeninsel                          | 41                          | Nuianna                                           | 99                                 |
| Havena (Wesenszug)                     | 155                            | Krakenkönig                          | 41                          | Numinoru                                          | 102                                |
| Havenabier                             | 74                             | Kriegerakademie Rondras              |                             | Nympe                                             | 98, 168                            |
| Havena-Fanfare                         | 43                             | Schwertkunst                         | 52, 73, 143                 | Oberfluren                                        | 42                                 |
| Havener Buckler                        | 150                            | Kriegerakademie Ruadas Ehr           | 43, 73, 140                 | Oloborosso                                        | 33, 105                            |
| Havener Flussgarde                     | 72                             | Kristalldorn                         | 56                          | Orbatal                                           | 49                                 |
| Havener Krieger (Profession)           | 140                            | Krummholz                            | 19                          | Orden vom Heiligen Blute der Märtyrer             | 104                                |
| Havener Lederharnisch                  | 151                            | Kunst & Musik                        | 77                          | Ordhan Faic                                       | 124                                |
| Havener Messer                         | 150                            | Küste und Inseln                     | 19                          | Ork                                               | siehe Ramuchai                     |
| Heckenlande                            | 17                             | Küstenschmugglerin (Profession)      | 140                         | Orkendorf                                         | 41                                 |
| Heckenreiterin (Profession)            | 139                            | Küstenstraße                         | 14                          | Ortis                                             | 49                                 |
| Hefthe                                 | 12                             | Kyndoch                              | 46                          | Otterntal                                         | 49                                 |
| Heilsame Quelle (Liturgie)             | 157                            | Kyndoch-Kontor                       | 47                          | Ozeanier                                          | siehe Necker (Werte)               |
| Hellrons Sippe                         | 70                             | Larric Rothair                       | 118                         | Paktgeschenke                                     | 169                                |
| Herbarium                              | 95                             | Lästige Blütenfeen (Nachteil)        | 154                         | Papiermacherei Karjelin                           | 46                                 |
| Herlogan (Familie)                     | 18, 34                         | Lebendige Geschichte, die            | 137                         | Peraine                                           | 99, 103                            |
| Herrin vom See                         | siehe Thalaria                 | Leichter Gang (Feenblut-Vorteil)     | 165                         | Pervalsfeste                                      | 37                                 |
| Herrscher Albernias                    | 127                            | Lendran                              | 57                          | Peukins Sippe                                     | 70                                 |
| Herrscher des Windhag                  | 127                            | Leonardo der Mechanicus              | 44, 76                      | Phecadi                                           | 12, 50                             |
| Hexen                                  | 108                            | Liaiella                             | 101                         | Phex                                              | 99, 103                            |
| Hildgit von Grötz                      | 34, 125                        | Liturgien                            | 156                         | Piraten                                           | siehe Flusspiraten                 |
| Hintergrundereignisse (Heldenleben)    | 147                            | Llud (Familie)                       | 68                          | Platz der Drachentöter                            | 36                                 |
| Hintergrundmusik (Zaubertrick)         | 166                            | Lyngwyn (Abagund)                    | 49                          | Poipin, die Mohnblüte                             | 56                                 |
| Hjaldinger                             | 129                            | Lyngwyn (Küste)                      | 49                          | Praiadane von Hohenfels                           | 43, 104                            |
| Hohenfels (Familie)                    | 68                             | Lyngwyner Schichtkäse                | 74                          | Praios                                            | 99                                 |
| Honigtiegel der hl. Theria             | 44, 101                        | Macht der Pflanzen (Paktgeschenk)    | 170                         | Pr'Drak                                           | 103                                |
| Honigen (Grafschaft)                   | 10                             | Mada                                 | 100                         |                                                   |                                    |
| Honigen (Stadt)                        | 44                             | Magier                               | 108                         |                                                   |                                    |
| Honinger Collegium                     | 44, 145                        | Magieverbot                          | 39, 80                      |                                                   |                                    |
| Honinger Knackwurst                    | 74                             | Magisches Reisen                     | 15                          |                                                   |                                    |
| Honinger Land                          | 17                             | Magnus von Werenhag                  | 46                          |                                                   |                                    |



|                                                     |                         |                                                 |                                    |                                      |                      |
|-----------------------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|----------------------|
| Preisliste                                          | 79                      | Sitten & Gebräuche                              | 60                                 | Wanderpriester                       | 104                  |
| Prinzessin-Emer-Brücke                              | 44, 133                 | Spealleagh                                      | siehe Spealleagh                   | Wasser des Lebens (Feenblut-Vorteil) | 166                  |
| Pyrdacor                                            | 103, 129                | Spiegelsee                                      | 55                                 | Wasserlauf (Liturgie)                | 158                  |
| Pyrdakors Erzfrevell                                | 28                      | Spiel & Sport                                   | 75                                 | Weg durch den Fluss (Paktgeschenk)   | 171                  |
| Quellheim                                           | 55                      | Sprache & Schrift                               | 62                                 | Wegstrecken (Übersicht)              | 15                   |
| Rahja                                               | 99                      | Stadtmeister                                    | 68                                 | Weidenau                             | 51                   |
| Raidri Conchobair                                   | 34, 100, 133            | Stapelrecht                                     | 82                                 | Weißdorn                             | 96                   |
| Ramuchai                                            | 23, 29                  | Steinfresser                                    | 74                                 | Weiß Löwen                           | siehe Schwertbund    |
| Raf der Kapitäne                                    | 38, 69                  | Stepahan (Familie)                              | 68                                 | der Weißen Löwen zu Draustein        |                      |
| Rateral Bedwyr Sanin                                | 117, 123                | Steuern & Zölle                                 | 82                                 | Weitreichende Zaubermelodien I-III   |                      |
| Rateral Sanin der Ältere                            | 20, 130                 | Stundenzählung                                  | 66                                 | (Vorteil)                            | 153                  |
| Raub der Lebenskraft (Paktgeschenk)                 | 171                     | Sturmherrin                                     | siehe Rondra                       | Werft Maraiche                       | 40                   |
| Recht & Gesetz                                      | 80                      | Sturmhorn (Berg)                                | 27                                 | Werft Saordubh                       | 40                   |
| Redensarten                                         | 64                      | Südhafen                                        | 40                                 | Wesenszüge                           | 154                  |
| Reichslandstraße                                    | 14                      | Sumu                                            | 99                                 | Westflotte des Mittelreichs          | 34                   |
| Reichsstraße III                                    | 14                      | Swafnir                                         | 99                                 | Westwinddrache                       | 90                   |
| Reichsvogt                                          | 68                      | Tairach                                         | 53, 103, 134                       | Weyringen (Feste)                    | 49                   |
| Reo Conchobair                                      | 124                     | Talagh Cladrim                                  | 19                                 | Widdernhall                          | 51                   |
| Rhys der Schnitter                                  | 31, 101                 | Talena ni Bennain vom Draustein                 | 123                                | Wildkatze                            | 93                   |
| Rianod von Aichhain                                 | 125                     | Taurons Sippe                                   | 70                                 | Wildwick                             | 51                   |
| Ritter der Krone                                    | 72                      | Technik                                         | 76                                 | Wind (Aspekt)                        | 156                  |
| Ritter der Schwarzen Distel                         | 72                      | Terpe                                           | 24, 26                             | Windhag (Markgrafschaft)             | 10                   |
| Ritter vom Tempel der Alten Eiche zu Weidenau       | 72                      | Thalaria                                        | 98, 100, 105                       | Windhagberge                         | 12, 27, 85           |
| Ritterorden                                         | 72                      | Thargunitoth                                    | 103                                | Windhagberge (Wesenszug)             | 155                  |
| Rodasch                                             | 12                      | Thaumaturgische Akademie von Licht und Schatten | 108, 132                           | Windhager Axtschwinger               | 72                   |
| Ronan zu Naris                                      | 117                     | Thawalyr                                        | 46, 105                            | Windhager Drachmesser                | 150                  |
| Rondberg                                            | 50                      | Thawalyr                                        | 105                                | Windhager Festes Haus                | 76                   |
| Rondra                                              | 99, 104                 | Theateritter                                    | 24, 50, 104                        | Windhager Hakenaxt                   | siehe Cruaghairm     |
| Rondred Stepahan                                    | 123                     | Theria ni Ulghain (Heilige)                     | 101, 130                           | Windhager Hornleeren                 | 75                   |
| Rondrikan                                           | 99                      | Theria-Platz                                    | 44                                 | Windhager Schleuder                  | 151                  |
| Rote Wyrn, der                                      | 103, 105                | Thorwaler                                       | 129                                | Windhager Sichelspeer                | 150                  |
| Roter Wald                                          | 29                      | Thunklipp                                       | 50                                 | Windhager Sippenkrieger (Profession) | 143                  |
| Ruadh ui Bennain                                    | 123                     | Tierische Kampfgefährten (Feenblut-Vorteil)     |                                    | Windhager Zungenkrauser              | 74                   |
| Rudraighe Gaothan ni Direach                        | 43, 104                 |                                                 | 165                                | Windhag-Orks                         | siehe Ramuchai       |
| Ruf des Waldes (Paktgeschenk)                       | 171                     | Todesstrafe                                     | 80                                 | Windisch (Familie)                   | 69                   |
| Rüstungen                                           | 151                     | Tommel                                          | 15, 30                             | Windruf (Liturgie)                   | 158                  |
| Salbung der Haut (Paktgeschenk)                     | 171                     | Tommeldomm                                      | 50                                 | Windwacht                            | siehe Talagh Cladrim |
| Salzkotten                                          | 50                      | Tommelsfurt                                     | 130                                | Winhall (Grafschaft)                 | 10                   |
| Salzsteige (Passfeste)                              | 50                      | Tommelstraße                                    | 14                                 | Winhall (Stadt)                      | 51                   |
| Sanin (Familie)                                     | 68                      | Torfgabel                                       | 150                                | Winhaller Kriegerin (Profession)     | 143                  |
| Saravil Herxen                                      | 51                      | Travia                                          | 99, 103                            | Winhaller Land                       | 29, 85               |
| Satuarä                                             | 99                      | Traviarim                                       | 50                                 | Winhaller Land (Wesenszug)           | 155                  |
| Scanlail ni Uinin                                   | 43, 118                 | Triveth                                         | 50                                 | Wissen über die Siebenwindküste      | 136                  |
| Schallerwald                                        | 84                      | Trollborch (Burgruine)                          | 18                                 | Wochentage                           | 66                   |
| Schattengrund                                       | 50                      | Tsa                                             | 99                                 | Wogen (Aspekt)                       | 156                  |
| Schattengrundpass                                   | 14, 28, 50              | Tsatuarä                                        | 99                                 | Woldwall                             | 55                   |
| Schattennebler                                      | 96                      | Typische/r Albernier/in (Wesenszug)             | 154                                | Yanna ni Rianod                      | 77, 124              |
| Schattenneblergift                                  | 96                      | Typische/r Windhager/in (Wesenszug)             | 154                                | Yantibair                            | 53                   |
| Schlafender König                                   | 101                     | Udamän                                          | 101                                | Yassia aus der Muhrsape              | 119                  |
| Schleudern (Kampftechnik)                           | 153                     | Udamans Sippe                                   | 70                                 | Yennalin-See                         | 26                   |
| Schmuggel                                           | 24, 82                  | Umbracor                                        | 103, 129                           | Ylvidoch                             | 53                   |
| Schwertbund der Weißen Löwen zu Draustein           | 72                      | Unterfluren                                     | 43                                 | Zauberbarden                         | 108, 159             |
| Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin (Profession) | 141                     | Urteile & Strafen                               | 80                                 | Zauberbarden (Tradition)             | 160                  |
| Schwertkönig                                        | siehe Raidri Conchobair | Usascoall                                       | 150                                | Zauberei & Alltag                    | 106                  |
| Schwertschule Uinin                                 | 43, 73, 141             | Uschuunä die Scharfzahnige                      | 125                                | Zauberfrauen der Goblins             | 107                  |
| Seejunker                                           | 67                      | Uspushanna die Blutige                          | 23, 125, 131                       | Zauberinstrumente                    | 162                  |
| Seenland                                            | 25, 84                  | Uterwasseratmung (Liturgie)                     | 157                                | Zaubermelodien                       | 160                  |
| Seesäbel                                            | 150                     | Verführerische Gestalt (Feenblut-Vorteil)       | 166                                | Zaubertrick                          | 166                  |
| Seesoldat (Profession)                              | 142                     | Vergehen                                        | 80                                 | Zeitrechnung                         | 65                   |
| Seesprache (Feenblut-Vorteil)                       | 165                     | Verminderte Zaubermelodien (Nachteil)           | 153                                | Zeremonien                           | 158                  |
| Seevogelsprache (Liturgie)                          | 157                     | Viele Instrumente (Ritual)                      | 163                                | Zugabe (Ritual)                      | 163                  |
| Selma Bragold                                       | 29, 31, 100, 130        | Vorteile                                        | 153                                | Zwerge                               | 80, 129              |
| Senebsfeste                                         | 36                      | Wachsfigurenkabinett                            | 43                                 | Zwölfgötter                          | 99                   |
| Seshwick                                            | 50                      | Wacht der Ritter von Crumold                    | 72                                 |                                      |                      |
| Shillelagh                                          | 150                     | Wacht im Wald                                   | siehe Wacht der Ritter von Crumold |                                      |                      |
| Sialmor                                             | 57                      | Wahrerin der Ordnung                            | siehe Praiadane von Hohenfels      |                                      |                      |
| Sian von den Feen                                   | 100, 109                | Währungen & Zahlungsverkehr                     | 78                                 |                                      |                      |
| Simiadane                                           | 44                      | Waldgeister                                     | 98                                 |                                      |                      |
| Sinjer Emer ni Bennain                              | 123                     | Wallerstrain                                    | 51                                 |                                      |                      |
| Sippenrecht                                         | 81                      |                                                 |                                    |                                      |                      |



# MYSTERIA & ARCANA

»Sterbliche vermögen nicht zu ermessen, was das Wissen bedeutet, welches ich im Laufe meines Seins angesammelt habe. Ihr könnt kaum begreifen, welche Auswirkungen das Kommende auf eure Welt haben wird. Glaubt mir, vor etwa 1.400 Jahren brannte schon einmal, was heute nur lodert, und wenn Farindel gegen Kardragh zieht, Kardragh gegen den Flussvater und der Flussvater gegen Oloborosso, dann leidet auch die Welt jenseits des Nebels. Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus, denn der Sternenfall, wie ihr ihn nennt, hat die Nebel durchlässig gemacht. Nun trachten die Streitenden danach, ihren Zwist auch in eure Welt zu tragen, und wir alle werden uns entscheiden müssen, auf welcher Seite wir letztendlich stehen.

Verseht euch nicht, es wird kein Bardenwettstreit sein, mit dem entschieden wird, wer die Oberhand behält. Nein, Glas und Spiegel, Wasser und Holz, und nicht zuletzt Stahl und Zaubermacht erzwingen dieses Mal eine Entscheidung. Habt Acht und wählet weise.«

—die Fee Thalaria aus dem See, neuzeitlich

## 🎭 ACHTUNG! 🎭

Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meister von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für den Spielleiter reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel an der Siebenwindküste auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst. Denn hier wirst du mehr über die Hintergründe des bevorstehenden Feenkrieges erfahren, über aktuelle Ereignisse und über die Zukunft, auf welche die Provinzen Albernien und Windhag zusteuern. Dazu kommen Hintergrundinformationen über die im Band vorgestellten Meisterpersonen und Örtlichkeiten. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf direkt am Spieltisch nutzbare Ideen stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen und Spielorten, sowie Werte für generische Gegner und Spieltypen.





## Zum Spiel an der Siebenwindküste

Steile Klippen, weite Wattflächen und hügeliges Heide-land, aber auch tückische Sümpfe und mystische Wäl-der prägen die Siebenwindküste. Die Westwinddrachen am Himmel über dem Windhag haben ein Auge auf Ein-dringlinge, ebenso wie die Nymphen in ihren Teichen oder die Dryaden in ihren Bäumen. Uralte Feenwesen, Stoff zahlreicher Legenden und Märchen, streiten in Mooren und Wäldern um Einfluss im Diesseits und su-chen nach Anhängern unter den Menschen. An den Küs-ten nutzen Strandräuber und Schmuggler die dichten Nebelbänke für ihr zwielichtiges Handwerk und Frei-schärler wie Geächtete treiben ihr Unwesen im albernischen Hinterland. Wilde Orksippen machen die Wind-hagberge unsicher oder treiben sich in versprengten Banden in Albertainia herum. Auch Goblins ziehen immer wieder durch das Alte Land auf der Suche nach verborgen-Geheimnissen. Zahllose Kulte um alte und neue Götter haben sich an der Siebenwindküste gebildet, aber auch um lichte wie dunkle Feenwesen, Elementargeister oder dämonische Wesenheiten.

Die Bewohner dieses Landstrichs sind eigensinnig, dick-köpfig und pochen auf ihre Freiheit. Die noch frischen Narben aus dem Bürgerkrieg heilen nur langsam und tief sitzt das Misstrauen gegen Entscheidungen, die in Gareth getroffen werden und nicht dem Wohl von Land und Leuten dienen. Der Adel, der über das Land herrscht, kann nachsichtig sein und den Rat seiner Va-sallen einholen, aber auch herrisch und unbelehrbar auf seine göttergegebenen Rechte pochen. Die Städte sind auf ihre Unabhängigkeit bedacht und versuchen, den Handel voranzutreiben.

Ein Riss geht durch die Bevölkerung, der weit tiefer reicht als der ewige Wettstreit zwischen den Ständen. Die Kluft trennt thorwalschstämmige Flussleute und Adelsvolk von Alteingesessenen und Alten Familien. Missverständnisse und Zwiste sind an der Tagesordnung, wenn sie unter-schiedlichen Bräuchen und Interessen folgen, vergehen

aber oft ebenso rasch wieder. Mit den Nordmärkern wie auch mit dem Windhager Markgrafen kamen viele Günst-linge und Neuadlige ins Land, die die häufige Abwesen-heit ihrer Landesherren Finnian und Cusimo zum ausgie-bigen Intrigenspiel nutzen.

Außerhalb der Städte und abseits der Straßen ist das Leben hart und häufig karg und einfach. In den Sümp-fen und Wäldern, auf den sturmumtosten Inseln vor der Küste und zwischen den Gipfeln des Windhag ist man eigenbrötlerisch, folgt nicht selten eigenartigen Kulturen voller verworrenem Aberglauben und pflegt absonder-liche Vorurteile. Der Kampf gegen Efferds Gewalten wie Gischt und Gezeiten, Wind und Regen oder Nebel und Morast ist allgegenwärtig. Dennoch ist man stolz auf das, was man sich erarbeitet und erkämpft hat. Allian-zen werden hier draußen nie leichtfertig geschlossen, doch wer ein solches Bündnis einmal eingegangen ist, auf dessen Wort kann man sich verlassen.

Wo schließlich die Feen herrschen, gelten andere Ge-setze als im Rest des Reiches. Schnell ist man hier mit Schwert oder Strick zur Stelle, um diese Gesetze auch durchzusetzen, worin sich vor allem die Distelritter ei-nen gnadenlosen Ruf erworben haben.

Die unterschiedlichsten Abenteuer sind vor diesem Hintergrund denkbar und für deine Helden gibt es jede Menge zu tun. Ohne besonnene Berater oder das tat-kräftige Handeln aufrechter Recken könnte ein Kon-fликт unter den albernischen Grafen oder zwischen den Söldnern der Goldenen Legion und den freien Bergbe-wohnern der Windhagberge schnell zu einer handfesten Auseinandersetzung führen. Aber auch die Feenwelten Albertainias und des Windhag locken mit phantastischen Szenarien und alte Geheimnisse und Legenden kennt das Land zuhauf und viele davon haben einen wahren Kern. Vorschläge für eigene Abenteuerideen findest du ab Seite 190.

## Geheimnisse der Siebenwindküste

### Das Krummholz Seiten 15, 19, 105

Im Osten des Gundelwalds im Abagund erhebt sich auf ei-ner schattigen Lichtung ein seltsam gewachsener Baum. Alt und verkrümmt wächst die Esche aus zwei mächtigen Wurzeln empor, die sich erst in drei Schritt Höhe zu ei-nem Stamm vereinigen. Tiere meiden das Tor, das stets im Schatten liegt, und nur wenige schwarze Schmetter-linge flattern um den als Krummholz bezeichneten Baum herum. Wer sich ihm nähert, spürt sofort die Aura der Macht und Zauberei, die diese uralte Esche umgibt.

Das Krummholz ist ein beständiges Tor in die Anders-welt, dessen Geheimnis dank eines uralten Feenpaktes vom Adelsgeschlecht der Crumold gehütet wird. Mit ih-rer Wacht beauftragt wurde die Familie von der Fee Gun-deriel, deren Feenwelt hinter dem Tor liegt und die dem Gundelwald seinen Namen gab. Sie ist eine Verbündete

der Holden Farindel und herrscht über den Spiegelsaal, eine Feenglobule jenseits des Tors. Von hier aus kann man durch eine Vielzahl von Spiegeln in verschiedene weitere Globulen reisen.

Auf der Feenseite wacht ein Mann mit prächtigem Hirschgeweih, Hufen und Speer über das Krummholz, der in der Welt der Sterblichen meist als in Nebel ge-hüllter Hirsch erscheint.

Im Diesseits liegt es an den Crumolds, zu verhindern, dass sich Unbefugte Zugang verschaffen. Hierzu holt die Fee stets ein neugeborenes Kind von Crumolder Blut in ihre Obhut, das an Gunderiels Hof großgezogen wird. Als Ritter der Fee kehrt es nach Aventurien zurück und wird zum Hüter des Krummholzes im Diesseits.

Zuletzt ereilte dieses Schicksal **Ilaen Crumold** (\*995 BF, 1,92 Schritt, graubraune Haare, blaue Augen, strahlender



Ritter mit hehren, fast schon unmenschlichen Idealen, exzellenter Schwertkämpfer). Er schützte während des Krieges zwischen Albernia und den Nordmarken als einsamer Ritter das Tor, eine Rolle, in der er weitaus mehr Erfüllung fand als später als Baron und Landesherrscher. Ilaen konnte jedoch nicht verhindern, dass sein mit den Nordmarken verbündeter Verwandter Jast Irian Crumold das Tor im Efferd 1028 BF nutzte, um Königin Invher mit einem kleinen Heer in den Rücken zu fallen und sie so zur Schlacht gegen eine nordmärkische Übermacht zu zwingen. Das Tor im Farindelwald, durch welches Jast Irian in den Spiegelsaal Gunderiels gelangte, ist seitdem für Menschen verschlossen. Nur dem Verhandlungsgeschick Ilaens ist es zu verdanken, dass das Krummholz nicht das gleiche Schicksal ereilte.

### Der Zwist der Meeresgötter Seiten 98, 101, 102

Die Mündung des Großen Flusses vor Havena ist schon seit langer Zeit Schauplatz des Kampfes zwischen dem Meeresgott Efferd und seiner Widersacherin, der Erzdämonin Charyptoroth. Denn auf dem Gebiet der versunkenen Unterstadt liegt eine Pforte des Grauens, die eine direkte Verbindung in die Niederhöhlen birgt. Die dämonische Aura der Pforte ist auch der Grund, warum sich so viele gefährliche Ungeheuer in der Unterstadt tummeln und dass sich in der Vergangenheit immer wieder neue Kulte der Allesverschlingenden in der Stadt zusammengefunden haben. Bislang konnte Efferd verhindern, dass die Allesverschlingende dieses Tor aufstößt und Havena ins Verderben reißt. Der Launische selbst war es, der den Siedlern einst den entscheidenden Fingerzeig gab, sich im Delta niederzulassen und Wacht zu halten – an eben jener Stelle, wo die Pforte des Grauens liegt. Efferds Tempel und seine Diener sollten der dämonischen Verseuchung Einhalt gebieten. In die Grotte unter den Tempel entsandte er die Drachenschildkröte Lata, die seitdem durch das Flussdelta und die Unterstadt streift und Jagd auf die Kreaturen

Charyptoroths macht. Ihr ärgster Widersacher ist der dreizehnarmigen Riesenkrake Yo'Nahoh, der im Auftrag der Allesverschlingenden die Gewässer unsicher macht. Inzwischen hat sich jedoch fast unbemerkt eine dritte Macht in Position gebracht, um im Zwist der Meeresgötter mitzumischen: Numinoru, der Herr der unergründlichen Tiefen. Bosparanischen und güldenländischen Schriften zufolge soll er ein Bruder Efferds sein, der als Gott des unergründlichen Meeres, der Strömungen und der Unendlichkeit verehrt wird. Als Riesenrochen soll er die Meere durchstreifen und über zahlreiche Kreaturen der Tiefe gebieten. Mehr über die Kulte von Charyptoroth und Numinoru erfährst du im Abschnitt **Die Kulte der Unterstadt** auf Seite 178.

### Die Unterstadt Havenas Seite 37

Mit der Großen Flut von 702 BF versanken weite Teile Havenas im sumpfigen Delta des Flusses. Gespenstisch recken sich vor allem bei Ebbe algenbedeckte Mauerreste aus dem Wasser, die der allgegenwärtige Nebel wie ein dünnes Leichentuch bedeckt. Kein Wunder, dass den Einwohnern Havenas die Unterstadt im Südwesten als verflucht und unheilbringend gilt. Warum genau die Stadt unterging, darüber gibt es unterschiedliche Spekulationen, die zahlreiche Spielansätze liefern können:

- Efferds Flut soll die Stadt aus einer Laune heraus oder als Strafe für die Anmaßung der Sterblichen getroffen haben.
- Der Zorn der Götter soll die Stadt getroffen haben, nachdem sich Havena vom Mittelreich losgesagt hatte und man forderte, Efferd an Praios' Stelle zum höchsten aller Götter zu erheben.
- Die mysteriöse Beraterin der Fürsten Thorn und Toras ui Bennain, die Zauberin Nahema, soll an der Katastrophe schuld sein.
- Der Hochgeweihte des Havener Efferdtempels, Efferdhilf der Blaue, hatte gefordert, Efferd zum





höchsten aller Götter auszurufen. Gut möglich, dass dies den Zorn Efferds oder sogar anderer Meeresgötter wie Numinoru oder Charypta schürte.

- Zwerge brachten kurz vor der Katastrophe eine uralte Ingerimmstatue in Efferds Stadt, was möglicherweise seinen Zorn entfachte.
- Die Erzdämonin Charyptoroth hat damals versucht, die Pforte des Grauens unter Havena aufzustoßen oder wollte zuvor Efferds Stadt zerstört wissen, damit ihr dies leichter fällt (siehe auch **Der Zwist der Meeresgötter** auf Seite 177).

In den Ruinen westlich der heutigen Stadt liegt ein Portal in die Niederhöhlen, eine uralte Pforte des Grauens. Noch heute gehen die Geister jener Unglücksseligen um, die bei der Flut ums Leben kamen. Verirrte Krakenmolche streiten mit Morfus wie Gruftasseln um den besten Unterschlupf in den feuchten Gemäuern. Ratten und Schlangen, wie die gut getarnte Stockotter, machen die Ufer unsicher, und unter Wasser trachten Bleichmuräne und Sargmuschel dem Abenteurer nach dem Leben. Dennoch betreten immer wieder Wagemutige die Unterstadt, denn dank der ständig drohenden Gefahren lagern in den verfallenen Patriziervillen, im Fürstenpalast oder der alten Bibliothek noch immer unentdeckte Reichtümer. In der **Taverne Schatzinsel (G02)** trifft sich in unregelmäßigen Abständen eine Gruppe Verwegener, um sich über aufsehenerregende Funde, sichere Routen und lohnende Orte auszutauschen. Besonders die Ruinen der Thaumaturgischen Akademie, Havenas einstiger Magierschule, haben es den Schatzsuchern angetan. In den Bleikammern der Artefakt-Akademie sollen noch immer potente Kleinode aus den Zeiten der Magierkriege lagern. In der Unterstadt lauern jedoch nicht nur wilde Kreaturen auf den Reisenden. Auch lichtscheues Gesindel hat sich ihren schlechten Ruf zunutze gemacht, und so mag es geschehen, dass Schatzsucher nicht nur auf Überbleibsel aus der Zeit vor der Flut stoßen, sondern auch auf Schmuggelgut, das furchtlose Schieber hier gelagert haben. Auch die Flusspiraten nutzen die weitläufigen Ruinenfelder als Verstecke.

#### Die Kulte der Unterstadt Seiten 37, 102

Piraten und Schmuggler sind noch die harmlosesten Gestalten, denen man hier begegnen kann – wenn es sich denn überhaupt um solche handelt und das Ganze nicht nur der Tarnung dient. Kulte finsterner Götter und Dämonen feiern im Schatten gespenstischer Ruinen ihre dunklen Zeremonien.

Seit dem Sternenfall hat hier eine neue Gemeinschaft ihr Zuhause gefunden, die in der Stadt mit Ablehnung oder gar Verfolgung rechnen müsste. Durch die ersten Uthuriafahrer kam der Glaube an **Numinoru** nach Havena, dem Gott der unergründlichen Tiefen, der Unendlichkeit und der Strömungen. Bereits vor Jahrtausenden wurde er an der Westküste Aventuriens verehrt, von den untergegangenen Sumurrern wie den Bosparanern, doch er ist lange in Vergessenheit geraten. Seine Anhänger



philosophieren gerne und versuchen, das Unergründliche zu ergründen, neigen aber auch dazu, in Ausmaßen groß wie der Ozean zu denken. Vor allem bei wohlhabenden Bürgern, Adligen, Kapitänen und Gelehrten, die alte Schriften zu entziffern verstehen, fallen seine Lehren auf fruchtbaren Boden. Sie verlieren sich oft darin, das große Ganze sehen zu wollen, und so unbedeutend das Schicksal des einzelnen Fisches für den Rest des Schwarms ist, so unbedeutend erscheint oft der Einzelne, gemessen an ihren Plänen. Sie sind durchaus bereit, den Einzelnen zum Wohle ihrer Mission zu opfern. Ziel des Kultes ist es, den Glauben an Efferd zu schwächen, um Numinorus Kult wiederaufleben zu lassen. Manch fanatischer Anhänger geht sogar so weit, zu diesem Zwecke den Kult der alten Göttin Charypta zu stärken, die man heute als Erzdämonin Charyptoroth kennt.

Noch deutlich düsterer ist der Kult der Allesverschlingenden, wie die Erzdämonin **Charyptoroth** hier verklärt genannt wird (wahlweise auch Charyb'Yzz, Charypta oder Karypta). Viele ihrer Anhänger verfügen über die Macht, Dämonen, Tentakelwesen und andere Kreaturen aus der Unterstadt zu rufen. Sie vermögen zudem, aus dem Gift der Bleichmuräne ein Alchimicum zu brauen, das einen verstörenden Blick in die Zukunft ermöglicht. Bereits zweimal haben die Anhänger des Kults versucht, ihre Macht über Havena auszudehnen, den Kult Efferds zu zerschlagen sowie den Fürsten zu stürzen. Bisher sind sie jedoch gescheitert, zuletzt als sie 1035 BF den viergehörnten Dämon Gorrozonoth, die Schere aus der Tiefe, entfesselten, um den Bennain-Damm einzureißen. Doch seit dem Verlust des Krakenauges, einem düster



funkelnden Artefakt Charyptoroths, das seinem Träger die Herrschaft über die Kreaturen der Tiefsee verleihen soll, und dem Tod ihrer letzten Oberpriesterin Vilai ni Vecushmar 1034 BF ist der Kult erheblich geschwächt. Die verbliebenen Gläubigen haben sich in die Muhrsape zurückgezogen, um ungestört vor den Blicken der Havener zu alter Stärke zu gelangen. Auf der Suche nach dem verschollenen Krakenauge kehren sie jedoch regelmäßig in die Unterstadt zurück, in der Hoffnung, das Artefakt möge sie zu alter Macht zurückführen. Nicht einmal sie wissen, dass sich das Artefakt inzwischen im Besitz des Kraken Yo'Nahoh befindet, den die Kultisten als Sohn der Allesverschlingenden verehren. Offenbar hat sich der neue Anführer des Kultes noch nicht als würdig erwiesen, es zurückzuerhalten.

Der neue Oberpriester verbirgt sein Gesicht hinter einer angelaufenen Silbermaske mit vielen Tentakeln und bezeichnet sich nur als der „Tiefe Enkel“. Keiner der Kultisten weiß bisher, dass sich dahinter kein Geringerer als der fürstliche Berater Morgan Laidhlyn (siehe Seite 188) verbirgt.

#### Hinter der Maske

Die Identität des Tiefen Enkels kann sich wandeln, denn diese Bezeichnung kommt jenem zu, der die Maske trägt. Sie kann den Besitzer wechseln, kaum dass der alte Träger geschlagen wurde. Du kannst also ein spannendes Intrigensetting bei Hofe inszenieren, an dessen Ende deine Helden den Kultführer zu Fall bringen. Es wird nicht im Widerspruch zu zukünftigen Publikationen stehen, denn der Tiefe Enkel kann in anderer Gestalt immer wiederkehren. Wenn es besser in eure Abenteuerhandlung passt, kannst du die Identität des Kultführers (oder der Kultführerin) auch nach Belieben austauschen.



Korruptiert von der dämonischen Präsenz an diesem Ort hat sich die Nymphe **Dunkelwasser** als Königin in den überfluteten Gewölben des alten Fürstenpalastes niedergelassen und die Necker, die sich hier seit Jahren zum Tanz treffen, als treuen Hofstaat um sich geschart. Vor allem die Neckermänner sind der Schönheit der Holden bedingungslos verfallen und dienen als Kämpfer in ihrer Königinnengarde. Ihr sirenenhafter Gesang zieht auch Landbewohner in seinen Bann und hat schon so manchen willenlos ins trübe Wasser steigen lassen. Manche Landbewohner lockt sie in ihren Hofstaat, andere stattet sie mit Paktgeschenken aus und macht sie zu Agenten für ihre Sache und Kämpfer im Krieg der Feen (siehe **Der Feenkrieg** auf Seite 181).

Auch dem Flussvater ist ihr zunehmender Einfluss nicht entgangen. Regelmäßig entsendet er seine Krebsritter, die im Flussdelta nach der Nymphe suchen sollen. Doch noch hat keiner der Ritter ihr Versteck entdeckt – oder ist lebend zurückgekehrt, um davon berichten zu können.

#### Abenteuer in der Unterstadt

Havenas Unterstadt ist voller Gefahren und bietet genug Stoff für viele spannende Spielabende. Die Ruinen bergen zahllose kostbare Kleinode, es wimmelt aber von gefährlichen Kreaturen, die Abwechslung auf ihrem Speiseplan sehr schätzen. Eine zukünftige Spielhilfe wird sich ausschließlich mit der Stadt Havena befassen und dir neue Orte und Abenteuer in der Unterstadt vorstellen. Doch auch jetzt schon kannst du deine Helden phantastische Abenteuer dort erleben lassen:

- Ein Adliger oder reicher Handelsherr will ein altes Kleinod seiner Familie aus den Fluten geborgen wissen. Vielleicht ist auch seine abenteuerlustige Tochter seit einem verbotenen Ausflug in der Unterstadt verschollen, und er bittet die Helden um Hilfe.
- Der Kult des Numinoru wirbt um Verbündete, die ihm zu Einfluss und Ansehen in der Stadt verhelfen. Die Helden können unwissentlich zu seinen Handlangern werden oder werden damit beauftragt, ebensolche Bestrebungen zu sabotieren. Als Auftraggeber eignet sich die Efferdkirche, ein besorgter Vater, dessen Tochter dem Kult verfallen ist, aber auch ein heimlicher Anhänger der Charyptoroth, der die Aufmerksamkeit der Obrigkeit von seinen eigenen Plänen ablenken will.
- Auf Schatzsuche schlägt es die Helden an den Hof der Nymphe Dunkelwasser, wo sie ihren Bann abschütteln und andere Gefangene befreien müssen. Sie könnten sich auch als Spione des Flussvaters dort einschleichen oder nur zufällig Zeugen des Kampfes zwischen den Feenwesen werden, der verborgen unter den Fluten schon seit einiger Zeit tobt.
- Als eine Leiche gefunden wird, können die Helden herausfinden, dass das Opfer offenbar um die Mitgliedschaft des Mörders im Kult der Allesverschlingenden wusste. Doch wer hat das Verbrechen begangen? Gibt es womöglich weitere Mitwisser, deren Leben auf Messers Schneide steht? Die Helden können versuchen, den Täter dingfest zu machen, die Kultzelle zu unterwandern oder den Dämonenknechten ganz klassisch mit Schwert und Zauberei den Garaus machen.
- Als gefährliches Ausflugsziel der etwas anderen Art bietet sich auch Nahemas Turm aus dem folgenden Abschnitt an.

#### Das Haus Marteniel Seiten 37, 126

Auch wenn geheimnisvollen Fremden in der Havener Gesellschaft schnell Magiebegabung oder gar Hexerei nachgesagt wird, treffen die Gerüchte bei der Dame Marteniel voll ins Schwarze. Tatsächlich verbirgt sich hinter diesem Namen eine überaus mächtige Magierin, und zwar niemand geringeres als die alterslose Zauberin Nahema ai Tamerlein (siehe **Aventurischer Almanach** auf Seite 208), die Havena schon seit Jahrhunderten zu einem ihrer Rückzugsorte erkoren hat. Bereits vor der Großen Flut von 702 BF lebte sie in der Stadt und ging am Hof zweier Fürsten als Beraterin ein und aus. Noch heute kündigt ihr Turm von dieser Verbindung, der sich



unheimlich aus den Fluten der Unterstadt erhebt und jenen Punkt markiert, an dem sich einst der alte Fürstenpalast befand. Düstere Legenden ranken sich um das alte Bauwerk, das niemand je lebend verlassen haben soll (siehe **Nahemas Turm in Havena** im **Aventurischen Almanach** ab Seite 252).

Wo andernorts der Name Nahema mit Ehrfurcht und Bewunderung gemurmelt wird, schwingen in Havena stets Aberglaube und Unbehagen mit, wenn von der mysteriösen Magierin die Rede ist. Der Wiederaufbau der Prinzessin-Emer-Brücke durch einen Dschinn wird ihr – zu Recht – zugeschrieben und auch sonst ranken sich zahllose Gerüchte um sie und ihr Heim. Dieses Misstrauen zieht sich bis in die höchsten Adels- und Bürgerschichten, weshalb die Dame Marteniel, anders als von den Anwohnern behauptet, inzwischen nicht mehr am Fürstenhof ein- und ausgeht. Stattdessen bevorzugt sie es, wenig Aufsehen um ihre seltenen Besuche in der Stadt zu machen. Sie bemüht sich jedoch, die Gerüchte um ihr Haus und ihre Person zu pflegen, denn sie sorgen dafür, dass sich auch in ihrer Abwesenheit kaum jemand auf ihr Grundstück wagt. Sollte es doch einmal jemand versuchen, hält das Haus allerlei magische Illusionen und Fallen und nicht zuletzt einen magisch gebundenen Dschinn als Wächter und Haushofmeister bereit, die bislang noch jeden schreiend in die Flucht geschlagen haben.

### **Orkgeheimnisse** Seiten 23, 29, 102, 133,

In ganz Albernia lassen sich bis heute orkische Hinterlassenschaften finden, die noch aus Zeiten vor der menschlichen Besiedlung stammen. Als freie Bewohner des Landes, später als Sklaven der menschlichen Siedler, unterhielten die Orks Schreine und Altäre ihrer Götter, allen voran ihres Totengottes Tairach. Und auch der Havener Stadtteil Orkendorf trägt seinen Namen nicht von ungefähr, unterjochten die Schwarzpelze doch von diesem Viertel aus um 706 v. BF die Stadt. Tief im Schlamm unter den Fundamenten der heutigen Häuser lassen sich noch Spuren aus dieser Zeit entdecken.

Besonders bekannt wurde das **Tairach-Heiligtum im Gundelwald**, in das die Orks 1026 BF vordrangen, um einen alten Talisman ihres Gottes zu bergen, welcher hier seit ihrer Knechtschaft ruhte. Das Opfermesser Largresh ist ein großes, gekrümmtes Messer aus Obsidian mit einem fein verzierten Kupfergriff. Die Klinge soll es dem Aikar Brazoragh, dem orkischen Einiger der Stämme, gemeinsam mit anderen Kultgegenständen ermöglichen, ganze Heerscharen von Geistern aus der Ahnensteppe herbeizurufen und über sie zu gebieten.

Wie viele solcher Talismane der charismatische Orkanführer bereits in den letzten Jahren in ganz Nordaventurien bergen ließ, oder dass er überhaupt danach sucht, ist den Menschen bisher nicht bekannt.

Auch der Windhag weist eine lange Geschichte orkischer Besiedlung auf. Nach dem Sklavenaufstand um 706 v. BF und der Zerschlagung der orkischen Herrschaft durch Selma Bragold, zog sich ein Teil der heute als Ramuchai bekannten Schwarzpelze in die Windhagberge zurück. In den

Bergen treiben sie sich als Wegelagerer herum, fallen aber auch gelegentlich in die fruchtbaren Täler ein. Besonders in Erinnerung geblieben ist ihr Auftauchen im Zweiten Orkensturm um 600 BF, als der bis dahin weitgehend unbekannte Stamm plötzlich ins Alte Land zwischen Kyndoch und Elenvina einfiel und plündernd und brandschatzend über menschliche Siedlungen herfiel.

Alle paar Jahre machen größere Rotten das Land rund um die Siedlung Widdernhall am Schattengrundpass unsicher. Dort sind sie auf der Suche nach der mythischen **Halle des Widders**, die sie mit ihrem Gott Brass'aragh in Verbindung bringen, in der das legendäre Rufhorn Widders Hall ruhen soll. Bei dem Tempel soll es sich Quellen zufolge um ein altes Heiligtum des Levthan aus Zeiten der Bosparaner handeln, doch gefunden hat ihn bislang noch niemand.

### **Pyrdacors Erzfrevel** Seite 102

Die Windhagberge waren zu Anbeginn der Welt erzeich, voller Gold und Edelsteine. Im Steinernen Zeitalter der Zwerge um 5000 v. BF begründeten die Angroschim ein florierendes Bergkönigreich in der Region. Ihr ewiger Feind, der Gottdrache Pyrdacor, trachtete jedoch danach, sie zu vernichten. In einem gewaltigen Elementarritual, welches das Gebirge spaltete und so den Schattengrundpass schuf, zwang er die erzene Essenz der Berge unter seinen Willen. Er erschuf eine gewaltige Armee aus Erzkriegern, die in den drei Jahrhunderte währenden Elementarkriegen die Zwergenvölker Aventuriens an den Rand des Untergangs brachte. Das einstmals so erzeiche Windhaggebirge bestand danach nur noch aus ausgeaugten Felsen voller Kreide und Kalk. Seither sprechen die Zwerge von den „toten Bergen“, denen Angroschs Gebeine fehlen, und die durch den gierigen Blick der Drachenaugen jeden Reiz verloren haben.

Die Zwerge zogen schließlich fort in die Gebirge von Amboss und Eisenwald und weiter östlich gelegene Gebiete. Einige ihrer Bingen sind bis heute versiegelt, und niemand weiß, welche Schätze oder Schrecken sie noch bergen mögen. Andere werden von missliebigen Grolmen oder Kreaturen bewohnt, die das Licht der Sonne meiden.

### **Herzsteine und die Goblins des Windhag** Seiten 64, 125, 129

Nach Pyrdacors Erzfrevel blieben in den Windhagbergen nur wenige Brocken Gestein von hoher elementarer Reinheit zurück. Schon bald entstand der Mythos um die Herzsteine, Erzbrocken aus Marmor oder Granit, denen eine glückbringende Wirkung zugeschrieben wird. Herzsteine nennt man sie aufgrund der Annahme, dass ihr Ursprung im Herzen der Windhagberge liegen muss, wo selbst Pyrdacors Frevel sie nicht erreichte. Sie werden in Form kleiner Kiesel als Talismane getragen oder als größere Brocken in Fundamenten verbaut und sollen die Gebäude vor Stürmen und anderem Unglück schützen.

Um die größten Exemplare, Menhire genannt, haben sich sogar eigene Dörfer gebildet. Vor allem dort wird



diesen Steinen oft eine kultische Verehrung zuteil, in die sich lokaler Götterglauben oder Feenverehrung mischen. •○

Bekannte Herzsteine sind:

- der Harpyienstein, der das Herz des Festungsturms bildet, in welchem die Harpyienkönigin Wiltrut haust;
- der Weißenstein in der gleichnamigen kaiserlichen Pfalz;
- der Siegesstein, der in die Festungsbrücke Harbens eingelassen ist und ihr unbezwingbaren Halt verleihen soll.

Wohl niemand weiß genau, wie viele Herzsteine wirklich existieren, und so mag es gut sein, dass sich hinter einem verwitterten und moosbewachsenen Findling am Wegesrand ein weiterer von ihnen verbirgt. Besonders die Goblins scheinen jedoch großes Interesse an ihnen zu haben, und so kommt es vereinzelt zu Überfällen auf Dörfer oder Reisende, wenn die Rotpelze einen Herzstein in ihrem Besitz vermuten.

### Die Herzgrotte

Den größten aller Herzsteine nennt man das Herz des Windhag. In einem Gebirgstal im nordwestlichen Weißengau öffnet sich eine Grotte, die sich tief hinunter in den Berg windet. Der Eingangsbereich ist von alten goblinischen Höhlenmalereien übersät.

Hier ruht ein gewaltiger Herzstein aus dunklem, von rötlichen Adern durchzogenen Granit, sicher Tausende von Quadern schwer. Dieser birgt den Rest der ehernen Essenz der Berge, und er ist das größte Heiligtum der Windhager Goblins, die eifersüchtig darüber wachen.

Die Rotpelze sehen in den Windhagbergen eine Tochter ihrer Muttergöttin Mailam Rek dai, eine Gigantin, deren Name mit dem Tod Uspushannas der Blutigen in Vergessenheit geriet. Alten Überlieferungen zufolge liegt die Gigantin seit Ewigkeiten im Sterben. Die Windhagberge sind ihr ruhender Leib, aus ihren Wunden sickert noch immer Blut, zu erkennen an einem rot verfärbten Rinnsal in der Grotte, das hinter dem Herzstein in tiefen Felsspalten versickert.

Der ‚Herzschlag‘ der Gigantin ist unruhig, und einmal jährlich setzt er aus, wenn Belemans Atempause das allgegenwärtige Rauschen in der Herzgrotte für eine Weile verstummen lässt. Im Winter kommt es dafür häufiger zu ‚Herzrasen‘, wenn der Rondrikan über das Land braust. In diesen Zeiten vollführen die Zauberfrauen der Goblins in der Herzgrotte Rituale, um der Gigantin beizustehen.

Die Herzgrotte ist zugleich die heilige Kulthöhle, in der neue Zauberfrauen initiiert werden. Doch auch andere Wesen interessieren sich für den Ort, dem je nach Glaubensrichtung mal eine starke elementare, mal eine starke arkane oder auch eine geisterraffine Aura zugeschrieben wird.

- Einige Grolme forschen nach dem Geheimnis hinter der Legende und sind bereit, so manch wertvolles Kleinod gegen eine Probe des rostroten Rinnsals einzutauschen. Echtes ‚Gigantenblut‘ gilt ihnen als

kostbare Zutat für so manch potenten Trank.

- Alte Geschichten der Zwerge erwähnen den Herzstein als Blutstropfen ihres Gottes Angrosch, der trotz Pyrdacors Frevel im Gebirge verblieb. Auch wenn nur wenige Zwerge von der Existenz des Steins wissen, brechen doch immer wieder wagemutige Abenteurer aus dem Kleinen Volk auf, um den riesigen, angroschheiligen Stein zu bergen.

- Die Orks vollziehen in einer nahen Grotte blutige Rituale zu Ehren Brass’araghs, dessen Leib mit diesen Opfern gestärkt werden soll. Welche Auswirkungen diese Seelenopfer jedoch auf den Herzstein und die Aura dieses hochmagischen Orts haben, ist bislang noch völlig unklar.

• Die elementare Kraft des Erzes ist stark in diesen Steinen. In einem Radius von 30 Schritt um einen solchen Menhir sind Erzzauber mit dem Merkmal Elementar je nach Größe des Herzsteins um 1 bis 3 Punkte erleichtert. Luftzauber mit dem Merkmal Elementar sind hingegen um 1 bis 3 Punkte erschwert.

### Der Feenkrieg Seiten 21, 54, 98

»Magisch’ Land, das ist Albern timer. Manch’ Kreuzung dreier Wege ist in deinen Landen ein echter Siebensprung. Viel Ding geschieht, während Sonn’ und Mond am Himmel zieh’n, manch’ Augenpaar blickt aus Verborgenen uns an, aus Gischt und Brandung, aus Wellen und Wind, aus Gunderiels Wälder Blätterrauschen oder Farindels tiefem Wald.«

—Larric Rothair, Zauberbarde, neuzeitlich

Was den Landen der Siebenwindküste in diesen Tagen droht, und was sich schon seit geraumer Zeit andeutet, ist ein Krieg der Feen. Derlei ist nicht ungesehen in der aventurischen Geschichte. Schon in den Dunklen Zeiten kam es zwischen 300 und 280 v. BF zu Auseinandersetzungen zwischen den Anhängern Farindels, der Herrin vom Walde, und dem mächtigen Feenwesen Kardragh, auch bekannt als der Rote Wurm. Die Kämpfe wurden damals nicht nur in der Anderswelt, sondern auch in der Wirklichkeit in den verwunschenen Gebieten rund um die Feentore ausgetragen. Beide Parteien suchten Unterstützung und Verbündete, und so schlossen sich damals die Häuser Fenwasian und Crumold der Seite Farindels an, die Branugion dem Roten Wurm. Der Konflikt erreichte seinen Höhepunkt in der Schlacht am Kulkenstein. Während Kardragh versuchte, sich an der Lebenskraft seiner Verbündeten zu stärken, wurde er von seinen Feinden gebannt und das Geschlecht der Branugion fast vollständig ausgelöscht. Der Rote Wurm brauchte lange, um sich von diesem Rückschlag zu erholen, trachtet aber schon seit geraumer Zeit wieder danach, zu alter Stärke zu gelangen.

Dieses Mal ist der Konflikt jedoch weitaus größer, denn nicht nur die alten Erzfeinde Kardragh und Farindel ziehen gegeneinander. Es hat vielmehr den Anschein, dass es seit dem Sternenfall um weit mehr für die Feen geht,



als nur ihren Einflussbereich zu sichern oder auszuweiten. Ein Beben ging durch die Sphären, als im Travia 1039 BF die Sterne zu fallen begannen, und ließ auch die Anderswelten nicht unberührt. Die Siebenwindküste hat es dabei besonders hart getroffen, aber auch andere Feenwelten auf Aventurien sind bedroht.

Mehrere Feenwelten wurden mitsamt ihrer Bewohner auf einen Schlag ausgelöscht, andere drohen in die Sternenleere zu sinken, lösen sich langsam auf oder verschmelzen zunehmend mit der Wirklichkeit. Manchen Holden fällt es auch zunehmend schwerer, ihre Welt gegen dämonische Bedrohungen aus dem Limbus, der Zwischensphäre, abzuschirmen.

Die Feen kämpfen daher diesmal nicht nur aus altem Groll oder widerstreitenden Prinzipien gegeneinander, sondern es geht für viele von ihnen ums Überleben. Manche müssen ihre Feenwelt verteidigen, andere stehen auf verlorenem Posten und versuchen, in die Wirklichkeit zu fliehen oder eine benachbarte Feenwelt zu erobern, um ihr Überleben zu sichern. Dabei werden Allianzen untereinander geschlossen, alte Feindschaften beigelegt oder verschärft, und manchmal auch gänzlich neue Bündnispartner gesucht.

Eine entscheidende Rolle scheinen dabei auch die Sterblichen zu spielen, denn während Holde in ihrer Welt an Macht oft Göttern gleichkommen, ist ihr Einfluss in der Welt der Menschen begrenzt. Hier bedienen sich die Feen daher oft sterblicher Gefolgsleute, um ihren Willen durchzusetzen, oft durch Bündnisse und Pakte,

manchmal aber auch durch Entführungen und Zwang. Nur wenige Sterbliche sind bisher dazu in der Lage, die Ausmaße dieses Konflikts zu erahnen, etwa die Blaue Frau Bori-Shan oder der Farindel verschworene Gebieter der Distelritter, Bragon Fenwasian.

### Farindel und der Rote Wurm

**Farindel** ist die Holde, die dem gleichnamigen Wald ihren Namen gab. Nur selten nimmt sie körperliche Gestalt an, denn ihr aventurisches Sein ist Klang und Lied. Farindel ist älter als die meisten Holden, fast so alt wie die ersten Feenwelten und wohl nur der Flussvater und die Fee Pandlaril im Weidener Neunaugensee kommen ihr an Machtfülle gleich. Meist offenbart sich Farindel in den Lauten des Waldes oder seiner Tiere, und nicht immer wird dies von den Menschen richtig gedeutet. Als Hüterin des größten Feentors, dem Herzen des Farindelwaldes, versucht sie zu verhindern, dass Einflüsse der Anderswelt zu stark auf Aventurien übergreifen. Sie steht den Menschen durchaus wohlmeinend gegenüber, schließt jedoch nur wenige ausgewählte Pakte mit Sterblichen, um das fragile Gleichgewicht der Welten zu wahren. Ihr ewiger Widersacher ist der Rote Wurm, mit dem sie eine uralte Feindschaft verbindet, denn er missachtet ihre Gebote, sich nicht zu sehr in die Geschehnisse der Sterblichen einzumischen.

Der **Rote Wurm**, ein Holder namens Kardragh, zeigt sich meist in Gestalt einer gigantischen roten gefiederten Schlange mit zwei Beinpaaren, fedrigen Schwingen und purpurfarbenen glühenden Augen. Im letzten Feenkrieg gelang es Farindel, den Roten Wurm in eine kleine Feenwelt zu bannen, deren Zugang irgendwo am östlichen Tommelufer, südlich von Winhall liegt. Von dort aus konnte er jedoch bereits Teile des Waldes unterwerfen, was sich in einer zunehmenden Rotfärbung der Blätter zeigt. Anders als Farindel will er seine Macht auch auf die Welt der Sterblichen ausdehnen und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Er glaubt, dass die Feen auch dauerhaft in der Wirklichkeit bestehen können, wenn es nur genug offene Feentore gibt. Seinen Anhängern verspricht er übernatürliche Fähigkeiten und großen Einfluss in seiner neuen Weltordnung, in der er sich unangefochten an der Spitze sieht. Für Sterbliche hat er nur wenig übrig, sieht sie jedoch als nützliche Werkzeuge. Einige Hexen und Druiden und so mancher Adliger aus alteingesessenen Familien folgen ihm heute. Selbst Feenwesen wie die geheimnisvolle Nymphe Dunkelwasser haben ihm bereits Treue geschworen, da sie sich durch Farindels Gebote zu sehr in ihrer Macht beschnitten fühlen.

### Auswirkungen des Feenkriegs

Seit dem Sternenfall haben sich zahlreiche magische Kraftlinien verschoben, und auch die Grenzen zwischen dem Diesseits und der Anderswelt sind durchlässiger geworden. Besonders im Herzen des Farindelwaldes sind die Übergänge zwischen den Welten inzwischen fließend und Feenwelt und Aventurien überlagern sich teilweise.





Es kommt daher vermehrt zu feeischen Erscheinungen, die einen Reisenden schnell um den Verstand bringen können.

- Ein Busch, der eben noch blühte, trägt plötzlich Früchte. Eine süße Frucht schmeckt Augenblicke später bitter oder ein Pilz flüchtet als pilzbekapptes Wichtelein ins Unterholz, gerade als man ihn pflücken will.

- Tiere und Pflanzen entwickeln einen unerklärlichen Hass auf alles Menschliche. Früchte werden plötzlich giftig, Eichhörnchen stürzen sich erbost auf Wanderer oder Wurzeln umklammern Schlafende und versuchen, sie zu ersticken.

- Biestinger unterschiedlicher Fraktionen treten vermehrt auf, die einander belauern und bekämpfen und auch vor Menschen keinen Halt machen, sollten sie ihnen im Weg sein.

Auch die gefürchteten Grenzgänger entführen häufiger Sterbliche in die Feenwelten, um die Reihen der im Krieg Gefallenen aufzufüllen.

- Häufiger als sonst verschwinden Menschen spurlos im Wald oder in den Bergen. An einem See sollen an einem Abend eine ganze Gruppe Halbstarke ins Wasser gegangen sein und sie wurden nie wieder gesehen.

- Verwirrende Träume lassen Schlafende am nächsten Morgen ermattet zurück oder Alpdrücken lässt sie kaum ein Auge schließen.

- Pfade können urplötzlich ihren Verlauf ändern, das Wetter oder die Jahreszeit unvermittelt umschlagen, und sogar die Zeit kann mitunter anders verlaufen. Solche Verwirbelungen können gefährliche Konsequenzen für Sterbliche haben. Mancher altert hier binnen Stunden um Jahre oder ergraut über Nacht.

- Teile des Farindelwalds färben sich rot. Die Blätter der befallenen Gebiete legen ihr Herbstlaub bereits im Praios an. Anstelle von Harz vergießen diese Bäume einen roten Saft, weswegen die abergläubischen Holzfäller sich weigern, sie zu fällen. Die Purpurfeder mit ihren fedrigen, schmalen Blättern verdrängt zunehmend andere Kräuter am Boden. Hier treffen sich häufig auch Kultisten, die in Ritualen versuchen, den Roten Wurm zu stärken und die Mauern seines Kerkers zu schwächen.

#### Szenen des Feenkriegs:

- Ein Heerzug aus Biestingern, Feenknechten und Wurzelbolden zieht von einem Feentor zum anderen und überquert dabei einen Dorfplatz/eine vielbefahrene Straße/einen Hexentanzplatz.
- Aus einem See oder aus dem Wald dringen plötzlich Kampfgeräusche, die ebenso schnell wieder verstummen.
- Die Bewohner eines ganzen Dorfes verschwinden plötzlich spurlos, weil ein Holder Kämpfer braucht, um die Grenzen seiner Feenwelt zu sichern.

- Farindel erwägt ein Bündnis mit dem Flussvater, verlangt jedoch dafür, dass er sich weniger in die Belange der Sterblichen einmischt. Unterdessen haben sich an seinem Hof Spione der Nachtschwarzen und des stürmischen Oloborosso eingeschlichen, die versuchen, genau dieses Bündnis zu verhindern.

- Eine Feenwelt ist in Auflösung begriffen und immer mehr Bewohner vergehen. Einziger Ausweg scheint ein rettendes Feentor in eine andere Welt zu sein, doch dieses ist seit Jahrhunderten verschlossen. Nur das Blut einer Alten Familie kann es wieder öffnen, die Fee braucht jedoch Hilfe beim Aufspüren der Nachkommen.

- Anhänger der Feen wenden sich gegeneinander. Gefolgsleute des Roten Wyrms etwa schalten gezielt Anhänger Farindels aus, um die Holde im Diesseits zu schwächen.

- Eine verzweifelte Fee hat sich mit Dämonenmächten eingelassen, um die ihren zu retten. Ihre Feenwelt ist nun pervertiert und gleicht eher einer düsteren Alptraumwelt, ihre Bewohner sind missliebig und menschenfeindlich. Von den Menschen verlangt sie plötzlich Blut an den Altären und fordert jeden Mond ein Neugeborenes als Opfer.

- Die Distelritter setzen die Gebote der Fee Farindel mit so unnachgiebiger Härte durch, dass den ersten Menschen Zweifel an ihrer Redlichkeit kommen.





- Es scheint ganz, als hätten die Feen ihre sterblichen Schützlinge vergessen: Dryadenbäume verkümmern, eine heilende Quelle versiegt und die Opfergaben an den Altären bleiben unberührt – die Feenwelt im See/in der Waldschonung ist nicht mehr.

- Immer mehr Holde und andere Feenwesen schließen verzweifelt Pakte mit Sterblichen, um ihr Auge und Ohr in der Welt der Menschen zu sein und als ihre Handlanger zu fungieren.

## Mysteriöse und geheimnisvolle Orte

### Ruinen aus der Siedlerzeit

Im Windhag und in Albernia blühten lange Zeit fremde Kulte, bevor der bosparanische Kaiser Silem-Horas das Zwölfgötter-Edikt durchsetzte. Bis heute finden sich im Alten Land und in den Mooren des Seenlands alte und verlassene Tempel, in denen eigenartigen Göttern gehuldigt wurde. Manchmal wurden diese Gebäude einfach verlassen, mal wurden die Tempel von Thorwalern, Orks oder Goblins geschleift. Manche solcher alten Tempelruinen dienen Dörflern und Burgherren in Albernia und dem Windhag heute als Steinbruch, andere sind mit Efeu überwachsen und wurden abergläubisch gemieden, bis die Kriegswirren Flüchtlinge oder Räuber veranlassten, in ihnen Quartier zu nehmen.

In Havena fand man Überreste eines Tempels aus bosparanischer Zeit, in dem neben Praios, Efferd und Travia auch dem vergöttlichten Kaiser Belen-Horas, dem Wind Beleman und der Nebelmeisterin Nuianna gehuldigt wurde. Schreine waren einem gesichtslosen Gott, dessen Name nicht überliefert ist, und Braziraku gewidmet, dessen Verehrung große Ähnlichkeit mit der des Orkgottes Brazoragh aufweist. Den Havenern waren die Götterbildnisse jedoch nicht geheuer, weshalb man sie umgehend wieder vergrub und den Vorfall vertuschte. In den Stadtchroniken finden sich zudem Hinweise auf ein Kloster von Anbetern des Rabengottes Bishdaniel auf einer abgelegenen Insel im Delta.

### Havenas geheimer Phextempel Seite 37

Hinter der Fassade von **Wolters Krämerladen (23)** verbirgt sich der Zugang zum geheimen Phextempel Havenas. Der Ältestenrat drängt seit Jahren darauf, das Gotteshaus zu schließen und einen öffentlichen Tempel zu eröffnen, in dem weniger übles Gelichte ein- und ausgeht. Die Phexkirche willigte unter der Bedingung ein, dass der Ältestenrat den geheimen Standort aufspürt – was bis heute nicht gelungen ist.

Nur wenige wissen, dass Ladeninhaber **Imo Wolters** (Anfang 60, ergrautes Schwarzhaar und Vollbart, aufgenommen freundlich, spricht stets sehr überlegt und daher oft langsam) der Vogtvikar des Tempels ist, gibt er doch selbst Glaubensgeschwistern vor, seine Befehle von einem geheimen Hochgeweihten aus der Stadt zu erhalten. Bevor er Gläubigen Zugang zu dem unterirdischen, mit schwarzem Marmor ausgekleideten Tempelraum gewährt, unterzieht er alle Suchenden durch Mittelsmänner einer phexgefälligen Prüfung. So will er sicherstellen, dass es sich nicht etwa um Spione des Rates handelt, denn ihm ist sehr am Erhalt seines Tempels gelegen.

### Burg Widdernhall Seiten 29, 51

Den Namen der Burg führen Gelehrte auf einen in den Bergen vermuteten, lange vergessenen Kultplatz einer widdergestaltigen Gottheit zurück. Immer wieder steigen die Orks der Ramuchai aus den Bergen, um diese Halle des Widders zu finden (siehe auch **Orkgeheimnisse** auf Seite 180). Doch einige Hexen aus dem Windhag hüten diesen Ort als Heiligtum des Gottes Levthan und reagieren sehr harsch auf ungewollte Eindringlinge.

### Drakhards Grab Seite 108

Drakhard der Geisterschmied wirkte in der Zeit um Bosparans Fall und gilt noch heute als einer der fähigsten Exorzisten aller Zeiten. Er schuf zahlreiche Artefakte und Zauberwaffen und bannte eine Vielzahl von Geistern und Dämonen. Ihm wird die Entwicklung der Drakhard-Zinken zugeschrieben, einer Geheimschrift, die sich häufig an Orten oder Objekten mit Dämonen- oder Geisterpräsenz findet. Aber auch magische Orte, Kraftlinien und Feentore werden damit gekennzeichnet und Geisternamen darin niedergelegt, so sie bekannt sind.

Legenden nach foht Drakhard seinen letzten Kampf im hohen Alter von über 100 Jahren in den Gipfeln des Windhag. Seinen eigenen sterbenden Leib sah er dabei als Banngefäß für den achtgehörnten Sturmdämon Rn'jun vor. Mit blauen Tätowierungen gezeichnet, komplizierten Drakhard-Glyphen auf dem Gewand und mit Ketten aus magischen Metallen soll er sich selbst an den höchsten Gipfel gekettet haben, um dem Dämon ein ewiges Gefängnis zu sein.

Austragungsort jenes Duells war das Sturmhorn in der heutigen Pfalzgrafschaft Weißengau. Benannt ist der Gipfel nach den tosenden Gewitterstürmen, die sich hier oft scheinbar willkürlich zusammenballen. Noch heute liegen dort die grausig deformierten Überreste des Geisterschmiedes, mit feingliedrigen Ketten aus Mindorium an einen Granitblock gefesselt. Aus den Augenhöhlen sticht der unwirkliche Blick des Dämons hervor, dessen acht blutige Widderhörner durch die Schädeldecke ragen und der sich seit Jahrhunderten erfolglos zu befreien versucht.

Viele fanden bereits den Tod auf der Suche nach Drakhards letzter Ruhestatt, denn der Aufstieg hat es in sich. Schmale Pfade und steile Kletterpartien werden von böigen Aufwinden und regelmäßigen Abgängen von Schnee- und Gerölllawinen heimgesucht. Auch der kleine Hexenzirkel in der Gegend sieht Störenfriede nicht gern in der Nähe ihres Tanzplatzes. Die Töchter Satuaras verehren die widdergehörnte Gestalt als Orakel ihres Gottes Levthan, dessen verworrene Äußerungen die mutigsten unter ihnen in Hexennächten einholen.

Die Macht des Sturmdämons, ein Arjunoor aus der



Domäne Agrimoths, ist groß an diesem Ort und vielleicht ist es besser, dass sich kaum jemand lebend hierher verirrt. Denn sollte jemand je die brüchig gewordenen

Mindoriumketten lösen und den Dämon befreien, war nicht nur Drakhards Opfer vergebens, dem Windhag stünden auch stürmische Zeiten bevor.

## Geheimnisse der Persönlichkeiten

### 🏰 Finnian ui Bennain, Fürst von Albernias Seite 117

Das Leid seines Volkes während des Krieges hat Finnian (\*1021 BF, braunes, gewelltes Haar, braune Augen, blaue Gesichtstätowierung; abenteuerlustiger, manchmal jedoch nachdenklicher Herrscher mit einer Leidenschaft für das Meer und die Geschichte seiner Vorfahren) in seiner Jugend tief bewegt. Er ist davon überzeugt, dass sich solche Vorgänge nicht wiederholen dürfen, sieht sich selbst aber als Entdecker. Und so bricht er immer wieder auf, um alten Sagen und Legenden nachzugehen, die sich meist um Efferd oder dessen dunkle Gegenspielerin Charyptoroth drehen. Seiner Frau entfremdet sich der Fürst daher zunehmend, obwohl er seine Tochter innig liebt. Dafür verbindet ihn eine enge Freundschaft mit der Nichte der obersten Hetfrau Thorwals, Idun Kjaskasdottir (\*1019 BF, weißblondes Haar, sturmgraue Augen, abenteuerlustig und sehr direkt), die Anlass für viele Spekulationen bei Hofe ist.

Nur wenige Auserwählte wissen um die magische Natur der archaischen Tätowierungen im Gesicht des Fürsten, die als Feenmale gedeutet werden. Die verschlungenen blauen Linien weisen eine schwache magische Signatur auf, aber bislang durften nur wenige Zauberkundige einen genaueren Blick darauf werfen. Das Merkmal Elementar, dass auf Verbundenheit mit Wasser hinweist, lässt sich jedoch erahnen. Wenn der Fürst ganz von seinem Element umgeben ist, offenbart sich die Wirkung der Tätowierungen: Wellen beugen sich seinem Willen, der tobende Sturm wird zum Instrument seines Zorns, und dichte Nebelschwaden schließen sich schützend um ihn. Finnian muss diese Fähigkeiten jedoch noch erforschen, bevor er sie gezielt und sicher einsetzen kann.

Dass ihn die alten Zeichen obendrein vor Einflussnahme durch Feenwesen schützen, weiß bisher nur Bori-Shan, die sie einst angebracht hat.

**Fürst Finnian im Spiel:** Finnian ist ein rastloser Mensch, der schon in jungen Jahren große Bürde trägt. Er nimmt sich als Fürst das Recht, Dinge zu delegieren, um möglichst viel Zeit auf seinem Schiff zu verbringen. Finnian ist ein offener und von keinerlei Ständesdünkel behafteter Herrscher, dem es gefällt, sich mit Helden, Entdeckern und anderen wagemutigen Personen zu umgeben, ihren Rat einzuholen und sie auf Reisen zu begleiten, die ihm neue Erkenntnisse versprechen.

### 🏰 Ronan zu Naris, Kanzler Albernias Seite 117

Der Kanzler Albernias (\*992 BF, kräftige Statur, glatzköpfig, rotblonder gestutzter Bart, dunkelgraue Augen) versucht sein Möglichstes, dem jungen Fürsten den Rücken freizuhalten



und Albernias zu neuer Größe zu führen. Der Kanzler berät sich regelmäßig mit seiner Gönnerin, der Großmutter des Fürsten, und sucht sie hierfür auf Schloss Feenquell auf, das er meist erst tags darauf wieder verlässt.

Ronan versucht ganz bewusst, den Einfluss der Familie Stepahan kleinzuhalten, um den unerfahrenen Fürsten in seinem eigenen Sinn beeinflussen zu können. Er nutzt seine Position durchaus, um der eigenen Familie wichtige Posten und Lehenstitel zu verschaffen, Finnian wirklich hintergehen würde Ronan allerdings nicht.

**Kanzler Ronan im Spiel:** Für die Helden ist er der erste Ansprechpartner, wenn es um die Belange des Reichs oder um eigene am Fürstenhof vorgetragene Bitten geht. Mit Geduld und Wohlwollen lauscht er den Anliegen und trifft oft eigenmächtig Entscheidungen. Bei Ronan einen Stein im Brett oder den Kanzler mit einem pikanten Detail in der Hand zu haben, kann nicht nur sprichwörtlich Türen öffnen, denn er entscheidet, wer zum Fürsten vorgelassen wird. Angehörige des alten Adels, besonders die Stepahan, fühlen sich von dem Emporkömmling abgekanzelt und könnten Helden darauf ansetzen, Beweise für Ronans Vetterwirtschaft zu sammeln. Er heuert zudem gerne Beschützer an, sowohl für sich als auch für den manchmal allzu abenteuerlustigen Fürsten.

### 🏰 Scanlail ni Uinin, Schwertmeisterin Seite 118

Die Schwertmeisterin (\*973 BF, 1,81 Schritt, schwarze Haare mit silbernen Strähnen, grüne Augen, strenge Lehrerin, geradlinig und zuverlässig) ist in ganz Albernias eine angesehene Persönlichkeit. Zumindest unter den Flussleuten gilt es längst nicht mehr als Schande, wenn ein Adelsspross an ihrer Schule das Kämpfen lernt, statt die klassische Laufbahn eines Knappen einzuschlagen. Scanlail hat hart für ihren guten Ruf gekämpft, sich dabei jedoch einige Feinde gemacht. Vor allem unter den alteingesessenen Häusern blicken viele mit Verachtung auf den Emporkömmling herab.

Scanlail schätzt Einsatz ebenso hoch wie ein ausgeprägtes Talent für den Waffengang und nimmt daher auch arme Sprösslinge auf, deren Eltern sich die Schulgebühren nicht leisten können. So hat sie sich in der Vergangenheit ein nicht zu unterschätzendes Netzwerk von Leuten geschaffen, die ihr Gefallen schulden und sie versteht dieses durchaus zu ihrem Vorteil zu nutzen.

**Schwertmeisterin Scanlail im Spiel:** Für Kämpfe in beengter Umgebung gibt es wohl keine bessere Lehrmeisterin als Scanlail ni Uinin. Die Unterweisung in ihrer Kampfkunst lässt sich die Schwertmeisterin üblicherweise gut bezahlen, entweder in barer Münze oder in später eingeforderten Gefallen.

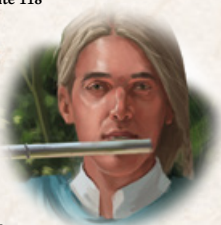




Die Verachtung des alten Adels macht sie aber auch zur Zielscheibe, und so kann sie Hilfe gebrauchen, wenn wieder einmal betrunkene Knappen ihre Schüler aufmischen oder ihr Inventar beschädigen wollen. Ein Held, der in ihrem Namen bei Turnieren antritt, könnte ihr für einige Zeit Ruhe vor der Rauflust des Altadels verschaffen, muss aber mit vielen Forderungen rechnen.

### 🏹 Larric Rothair, Zauberbarde Seite 118

Der Ceoladir (\*995 BF, 1,78 Schritt, feingliedrig, langes blondes Haar, grüne Augen, charmantes Lächeln) ist weithin beliebt und weiß die Leute mit seinen Liedern einzunehmen – ob magisch oder nicht. Tatsächlich fließt weder Feenblut in seinen Adern, noch wurde er in der Anderswelt aufgezogen. Allerdings hat Larric ein besonderes Händchen, was den Umgang mit Feen anbelangt, und er ist einer der wenigen Menschen, die Farindels Gesang im Rauschen der Blätter hören können.



**Larric im Spiel:** Kaum jemand kennt die Geschichte der Siebenwindküste so gut wie er, was Larric zum idealen Ratgeber für Helden macht, die auf der Spur alter Mysterien sind. Auch als Lehrmeister oder als Retter in der Not, wenn die Helden es sich mit Feenwesen verdorben haben, kannst du ihn ins Spiel einbringen. Meist fordert der Ceoladir nur einen kleinen Gefallen für seine Hilfe, doch er kann auch sehr nachtragend sein, wenn man ihn beleidigt hat. Er kann die Taten der Helden in Oden preisen oder sie abstrafen, wenn sie moralisch fragwürdig gehandelt haben. Seine eingängigen Spottgesänge trägt er dann in jedem zweiten Dorf zwischen Nostria und Grangor vor.

### 🏹 Yassia aus der Muhrsape, Seherin von Heute und Morgen Seite 119

Die Hexe (\*829 BF, 1,72 Schritt, alterslose 30, rote Haare mit schwarzer Hexensträhne, grüne Augen, Vertrautenrabe Xarbos) stammt aus einer langen Reihe egeborener Hexen, deren Leben nicht auf natürliche Weise endet.



Die Gerüchte um das untergegangene Dorf Caergyl entsprechen nur teilweise der Wahrheit. Die Dörfler wollten seinerzeit die Dorfeiche fällen, in der ein Dryadenmann lebt. Dieser bat die Nymphen der Umgebung um Hilfe, und gemeinsam ließen sie den Ort in der Mosse versinken. Yassia wurde die Geliebte des Dryaden und hält mit ihrer Magie seither seinen altersschwachen Wohnbaum am Leben. Sie muss daher sehr sparsam mit ihrer Kraft umgehen und kann die Insel nicht einmal für einen ganzen Tag verlassen.

**Die Hexe Yassia im Spiel:** Yassia ist viel allein, was sie recht wunderbar gemacht hat mit der Zeit, doch sie freut sich aufrichtig über jede Art von Besuch. Sie kann verschiedenste Flüche brechen und Verzauberungen aufheben, Artefakte analysieren und diese sogar unschädlich machen. Selbst Feenmagie steht sie nicht hilflos gegenüber, denn sie hat in den Jahren viel von ihrem Geliebten

gelernt. Doch für ihre Zauberei benötigt sie häufig Hilfsmittel wie Zauberpflanzen, hexische Zauberrezepte oder kraftspendende Elixiere, die Hilfesuchende dann erst beschaffen müssen.

### 🏹 Banthoch, Hüter des Waldes Seite 119

Der Druiden (\*983 BF, 1,83 Schritt, lange, wirre, braune Haare und Vollbart, funkelnde hellbraune Augen, Selbstverständnis und Sturheit einer alten Eiche, liebt Streitgespräche bei denen er Recht behält) hat sich ganz und gar der Fee Farindel verschworen und einen Pakt mit ihr geschlossen. Er hat mehrere Jahre in der Nebelwelt verbracht und viele Feenfreunde dort gewonnen, gerade unter Farindels Biestingern. Selbst wenn es so scheint, als sei Banthoch alleine, lauern im Unterholz meist ein oder zwei Eber- oder Hirschbiestinger, die dem Druiden sofort zur Seite springen, wenn er angegriffen wird. Banthoch ist einer der wenigen Menschen, der den Krieg der Feen erahnt, und pocht daher umso vehementer darauf, dass die Menschen den Wald zu schützen haben, um die Anderswelten zu bewahren.



**Der Druiden Banthoch im Spiel:** Banthoch kann den Helden als Mittler zur Fee Farindel dienen und als Überbringer ihres Willens. Dabei kann er als weiser Lehrer mit wenig Liebe für die Menschen auftreten, aber auch als erbitterter Widersacher, wenn die Gesetze des Waldes nicht geachtet werden. Selbst viele Adlige rund um den Farindel wagen es nicht, seine Tiraden zu ignorieren, und so sorgt er häufig für Konflikte, die es im Anschluss beizulegen gilt.

### 🏹 Ephraim Ilmenblick, privater Lehrmeister in Honingen Seite 120

Der Graumagier aus Gerasim (\*1008 BF, 1,78 Schritt, braune Haare und sorgsam gestutzter Bart, graue Augen, freundliches Lächeln) besitzt ein Talent dafür, sich trittsicher in die größten Schwierigkeiten zu manövrieren. Naiv und weltfremd ist er selten in der Lage, zu entscheiden, wer es gut mit ihm meint und wer nicht, und so redet er sich häufig um Kopf und Kragen. Allein der weitsichtigen Gräfin Franka, die aus dem Hintergrund ein Auge auf ihn hat, hat er es wohl zu verdanken, dass er nicht längst von den abergläubischen Honingern ins Moor geworfen, von einem Distelritter niedergestreckt oder von den Grauen Stäben, den Bannstrahlern oder den Draconitern vor das nächste Gilden- oder Kirchentribunal gezerzt wurde. Denn zu allem Übel haftet dem rechtschaffenen Magier noch immer eine Geschichte aus seiner Zeit als Abenteurer an. Damals geriet er durch sein sprichwörtliches Pech in den Schattenlanden in ein nekromantisches Ritual, das bis heute seinem Ruf schadet und ihn in ein zweifelhaftes Licht rückt. Bekannt ist er außerdem wegen seines chronischen Geldmangels, den er nur durch charmantes Auftreten wettmacht.



**Ephraim Ilmenblick im Spiel:** Ob sich Ilmenblick gegen Widerstände in der Bevölkerung durchsetzen muss, sich



durch ein unbedachtes Wort wieder einmal in die größten Schwierigkeiten manövriert hat oder einfach nur mal wieder knapp bei Kasse ist: Der weltfremde Magister hat einen ständigen Bedarf an echten Helden, die fürsorglich ein Auge auf ihn haben. Als Forscher kennt er sich mit den Geheimnissen Albernias, des Windhag und der Feen aus und hat auch sonst schon viel gesehen, weshalb er ein geeigneter Ansprechpartner für alle ist, die die Geheimnisse und Geschichte der Region erkunden. Seine Hilfe lässt sich der stets klamme Magier jedoch gut bezahlen – und sei es nur in Form später eingeforderter Gefälligkeiten.

#### Meriwen Bleichbruck Seite 120

Die Kontorleiterin (\*997 BF, 1,65 Schritt, schwarzer Pagenschnitt, stechende graue Augen, funkelnder Goldohrring im linken Ohr) gibt sich nach außen als rechtschaffene Bürgerin, ist insgeheim aber eine der erfolgreichsten Schmuglerinnen der Siebenwindküste, die so gut wie alles besorgen kann – wenn der Preis stimmt. Meriwen ist gerissen genug, sich nicht ertappen zu lassen, zudem kennt sie die Küste zwischen Havena und Harben wie ihre Westentasche und weiß viele Offizielle auf ihrer Soldliste. Ihre Operationen plant sie stets sorgfältig, um so die Risiken zu minimieren. Meriwen ist eine gefährliche Frau, die man sich nicht leichtfertig zum Feind machen sollte, denn ihre Verbindungen reichen von Grangor bis Thorwal. Spuren beseitigt sie gründlich, notfalls auch nachhaltiger als so manchem lieb sein kann. Treulos ist sie jedoch nicht, und solange man ihr nicht gefährlich wird, kann man auf ihre Unterstützung bauen, wenn man mit ihr vertrauensvoll zusammenarbeitet. Stadtvogt Ardach Herlogian hegt zwar inzwischen den Verdacht, dass etwas faul sein könnte, bislang konnte er aber noch keine Beweise finden, dass sie Schmuggelware ins Land schafft.

**Kontorleiterin Meriwen im Spiel:** Meriwen kann die Partnerin der Helden sein, um heiße Ware vom Windhag nach Albernia zu schaffen oder umgekehrt. Sie kann auf ihre Hilfe angewiesen sein, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen, Waren vor Ort zu organisieren, Offizielle einzuschüchtern, Zollgardisten abzulenken oder ihr einen zu hartnäckigen Verfolger vom Leib zu halten. Du kannst sie aber auch als Feindin im Hintergrund inszenieren, etwa wenn die Helden im Auftrag des Havener Stadtvogts oder eines Handelshauses ermitteln.

#### Cusimo Garlischgrötz von Grangor, Markgraf des Windhag Seite 121

Der Markgraf des Windhag und Herzog des horasischen Grangorien (\*973 BF, 1,78 Schritt, schwarze Haare und akkurat gestutzter Vollbart, grüne Augen, wohl beliebter Lebemann) träumt insgeheim davon, ein großes Herzogtum des Westens zu errichten, das Grangorien, Phacadien und den Windhag vereint und von ihm als Herzog regiert wird. Dabei scheut er vor kaum einem Mittel zurück. Er besetzt Adels- und Offiziersposten mit Personen, die ihn



überzeugen, ohne Rücksicht auf Name oder Herkunft, und vergibt Steuererleichterungen an die Adligen, die ihn unterstützten. Den widerspenstigen Windhager Adel belegt er mit Sondersteuern und befeuert alte Feindschaften, um ihn beschäftigt zu halten. Vom jungen Fürsten Albernias hält er nur wenig, auch wenn er dies meist nicht ganz so offen sagt.

Durch geschickte Heiratspolitik konnte Cusimo Bündnisse weit über das horasische Grangorien hinaus schließen. Sein Hang, Liebschaften zu unterhalten, macht ihn jedoch angreifbar. Eine seiner größten Sorgen ist, dass seine Bastardkinder eines Tages Ansprüche gegen seine legitimen Erben erheben könnten.

**Markgraf Cusimo im Spiel:** Cusimo ist frei von Ständedünkeln und zieht manchmal die Gesellschaft einfacher Recken aus dem Volk der feinen Gesellschaft oder seinen Höflingen vor. Ebenso schnell, wie er seine Zechkumpane kennenlernt, vergisst er sie aber auch wieder.

Er kann Gefallen an Helden finden, sie in seine Dienste stellen oder sogar mit Titeln belohnen. Der willensstarke Herzog eignet sich aber auch hervorragend als Gegenspieler auf politischem Parkett, der über immense Mittel verfügt und mit der Goldenen Legion auch über hinreichend Schlagkraft verfügt, um gefährlich zu werden.

#### Efferdan Windock, Stadtmeister von Kyndoch Seite 121

Der Stadtmeister Kyndochs (\*973 BF, 1,85 Schritt, volle, graue Haare und kurzer Vollbart, blaue Augen, reich mit Fuchsmotiven verzierter Gehstock) ist ein durchtriebener und gerissener Mann, der versucht, aus allem einen Vorteil zu ziehen. Er hat bereits während des Krieges gegen die Nordmarken einen lukrativen Waffenschmuggel betrieben. Heute bietet er Grangorer Händlern in Absprache mit Herzog Cusimo Vorzugsbehandlung an und ermöglicht sogar Hehlern den Verkauf von Piratenbeute. Dabei hat er keine Skrupel, sie mitsamt ihrer Handlanger auffliegen zu lassen, wenn sie den geforderten Obolus an die Stadtkasse nicht entrichten. Neben dem obligatorischen Kaisertaler erhebt er einen Stadtmeistertaler, und so profitiert die Stadt von seinen dubiosen Abmachungen. Dabei sieht er sich selbst nicht als Erpresser, sondern als jemand, der den Wohlstand Kyndochs mehrt.

**Stadtmeister Efferdan im Spiel:** Windock ist eine zwielichtige Figur, die nach außen den Schein der Seriosität wahrt, im Verborgenen jedoch mit Kriminellen Geschäfte macht. Er ist die Verkörperung des korrupten Politikers, der unbemerkt zum Feind der Helden werden kann, wenn sie einem seiner Geschäftspartner auf die Spur kommen oder ihn selbst zu enttarnen drohen. Als Auftraggeber entsendet der Stadtmeister Helden, um diejenigen auszuschalten oder zu schädigen, die keine Sondersteuer an die Stadt entrichten wollen, um Piraten aufzuspüren oder Schmugglerkontore auszuspiionieren. Nur eines wird Windock für die Helden nie sein: ein verlässlicher Verbündeter. Denn der Stadtmeister erfüllt Vereinbarungen nie weiter als im Wortlaut.





### Algire, Sippenführerin von Cortaks Sippe Seite 122

Algire (\*989 BF, 1,76 Schritt, graue Haare, blaue Augen, wettergegerbte Haut, kräftig) ist als eigenbrötlerisch und verschroben bekannt. Sie verfolgt das Ziel, die Sippen des Windhag zu einen und das Land eines Tages von den Horasiern unter Markgraf Cusimo zu befreien, die sie aus tiefstem Herzen verachtet. Sie hat generell nur wenig für den Adel übrig, lässt aber die Vasallen der Kaiserin Rohaja gewähren, weil die Sippen ihnen einen Platz im Allding eingeräumt haben. Obwohl Algire zu vielem bereit ist, scheut sie noch davor zurück, das Recht der Sippen zu beugen oder gar zu brechen.

**Algire im Spiel:** In ihrem Bestreben, die Sippen zu einen, macht sich Algire auch innerhalb der Windhager Familien nicht nur Freunde. Manchmal braucht es Außenstehende, um zu vermitteln, einen Anschlag auf sie zu verhindern – oder gar durchzuführen. Auch als treibende Kraft im Widerstand gegen horasischstämmige Adlige kann man sie als aufrechte, aber bestimmte Gegnerin positionieren.

### Barl von Hinterbrück, Piratenadmiral Seite 122

Der alte Seebär (\*978 BF, 1,81 Schritt, graue Haare, grauer Backenbart, graue Augen, charismatischer, aber zunehmend paranoider Anführer) ist hoch angesehen im einfachen Volk, wenngleich die Admiralität der Westflotte ihn am liebsten am Galgen sähe. Mit zunehmendem Alter wird Barl immer starrsinniger und glaubt, dass selbst die eigenen Leute ihm mittlerweile nach dem Leben trachten. Erst jüngst hat er die salzweiße Schiffskatze Derya angeschafft, die ihn wecken soll, falls jemand während seiner kurzen Schlafphasen in seine Kajüte eindringt. Trotz dieser eigenartigen Anwandlungen ist der Admiral einer der kompetentesten Seekrieger der Siebenwindküste und gerade sein großes Misstrauen macht es schwer, ihn in eine Falle zu locken.

**Piratenadmiral Barl im Spiel:** Barl von Hinterbrück ist der „gute Pirat“, der keine unnötigen Grausamkeiten begeht. Er belässt aufgebrachten Schiffen das Nötigste und unterhält gute Beziehungen zu den kleinen Küstendörfern. Um Verluste in seiner Mannschaft auszugleichen, ist Barl entlang der Küste immer auf der Suche nach fähigen Kämpfern und Seeleuten, wodurch auch Helden Teil seiner Mannschaft werden können. Als Kenner der Küsten sind ihm verborgene Buchten und Inseln bekannt, die sich hervorragend zum Schmuggeln eignen. So kann Barl auch als Informant für die Helden auftreten. Als Agenten, die auf den Piratenkapitän angesetzt wurden, kann der gerechte Seemann die Helden auch vor ein (moralisches) Dilemma stellen, entpuppt sich der Pirat doch als gutmeinender aber eindeutig zu weit gegangener Ehrenmann.



## Geheimnisse der Personen aus Albernia

**Talena ni Bennain vom Draustein Seite 123** war auf die Herausforderungen bei Hofe nur unzureichend vorbereitet. Die bescheidene und umsichtige Landadlige aus dem Hause Stepahan musste erst durch politische Fehleinschätzungen, heuchlerische Berater und falsche Freundschaften schmerzlich erfahren, was es heißt, auf dem Fürstenthron Platz zu nehmen. Doch die junge Fürstin hat dazugelernt und ist auf dem besten Wege, eine strenge, aber gerechte Herrscherin zu werden, deren oberstes Ziel die Aussöhnung der Adelsgeschlechter und ein einiges Albernia ist. Schon jetzt fürchtet sie den Tag, an dem sie ihre Loyalität zur Krone über die zu ihrer Familie stellen muss. Dass die häufigen Reisen ihres Mannes zu einer Entfremdung der beiden führen, belastet Talena zunehmend, die ihren Gemahl inzwischen im Verdacht hat, eine Affäre mit der Thorwalerin Idun zu unterhalten.

**Idra ni Bennain Seite 123** kämpft weiterhin für eine Versöhnung Albernias mit dem Reich und das Erbe ihrer Familie. Mit zunehmendem Alter verliert sie jedoch langsam ihr Namens- und Zeitgedächtnis, was es immer schwieriger macht, ihren Erzählungen und Ratschlägen zu folgen. Nur wenige Menschen aus ihrem engsten Umfeld wissen, dass der Altfürstin eine schwache magische Begabung innewohnt, die sie auch an ihren Sohn Ruadh weitergab. Sie unterdrückt diese jedoch bereits ihr ganzes Leben und wurde nie ausgebildet. Das Verhältnis zu ihrer Schwester Isora war zeitlebens angespannt, seit Cuano an ihrer Stelle Idra ehelichte. Ihren Gatten König Cuanu, der fortging, um in den Tiefen des Neunaugensees die Splitter der Götterklinge Siebenstreich zu hüten, vermisst Idra aufrichtig. Es vergeht kaum ein Tag, an dem sie ihm nicht lange Briefe schreibt, die sie aber niemals abschickt.

**Ruadh ui Bennain Seite 123** wurde tatsächlich von einem Feenwesen verflucht, das er herbeigezwungen hatte, um sich selbst zu schützen und ist seither bei den Feen nicht gut gelitten. Als magischer Berater des Fürsten tritt er bestimmt auf, ist aber meist überfordert, denn von Magietheorie versteht er für einen Gildenmagier nur wenig. Ruadh verwandelt sich gerne in eine Katze oder einen Sturmfalken und lässt seinem Freiheitsdrang in diesen Gestalten immer wieder freien Lauf.

**Branwyn Galahan ni Bennain Seite 123** trägt ähnliche Tätowierungen wie ihr Bruder, allerdings auf Armen und Torso, wo sie gut verborgen werden können. Die Hautbilder weisen eine schwache magische Affinität zum Element Luft auf, und Branwyn scheint besonders Stürme und starke Böen zu lieben, die ihr offenbar nichts anhaben können. Wie ihr Bruder Finnian ist auch sie vor magischer Beeinflussung durch Feenwesen geschützt.

**Morgan Laidhlyn Seite 123** berät den Fürsten, ist jedoch insgeheim niemand geringeres als der „Tiefe Enkel“ (siehe Seite 179), der neue Anführer des Kults der Allesverschlingenden in Havena. Seine Position bei Hofe



nutzt er geschickt, um Einfluss auf den König, seine Höflinge und die Stadtpolitik zu nehmen. Um seine Macht über die Kultisten zu festigen, lässt er nach dem verschollenen Krakenauge suchen, einem mächtigen Artefakt der Charyptoroth.

🏰 **Ardach Herlogan** Seite 123 versucht mit allen Mitteln der Diplomatie und der Halbwelt, dem Grafen Hagrobald zu schaden, um seinen Einfluss wieder auf die Gebiete der Stadtmark Havena auszudehnen, die er verloren hat. Dazu benutzt er allerlei Strohleute und schreckt auch nicht davor zurück, dem Grafen illegale Geschäfte anzulasten, die er eigentlich selbst zu verantworten hat.

🏰 **Bragon Fenwasian** Seite 124 (\*990 BF, 1,80 Schritt, funkelnde blaugraue Augen, blonde Haare, altersresistenter und feeischen Idealen verpflichteter Traditionalist) erfüllt den alten Feenpakt seiner Familie mit Farindel gewissenhaft, ist jedoch in großer Sorge, seit er vom drohenden Krieg der Feen erfuhr. Nicht nur das Schicksal der Menschen, auch das der Anderswelt liegt ihm am Herzen, und so stellt er seine Distelritter bedingungslos in den Dienst der Fee. Dass Rhianna Conchobair sich im Bürgerkrieg ausgerechnet mit dem Roten Wurm Kar-dragh verbündete, lässt ihn noch heute mit Abscheu auf die Familie sehen, die den Fenwasian für lange Zeit die erst kürzlich zurückerhaltene Grafschaft Winhall nahm.

🏰 **Bori-Shan** Seite 124 (\*unbekannt, 1,57 Schritt, blaue Augen, fast weiße Haut, gänzlich unbehaart, rätselhaft Händlerin) ist eine Feenblütige, die Tochter eines

Druiden und einer Gischnymphe. Sie fühlt sich dem Element ihrer Mutter sehr verbunden und achtet mit dem Segen Efferds auf das Wohlergehen der Riesenschildkröte Lata. Woher sie die alten Zauberzeichen beherrscht, die auch das Antlitz des Fürsten Finnian zieren, ist nicht bekannt. Vermutlich liegt ihr Ursprung jedoch in den unter Wasser gelegenen Feenwelten, die sie kennt wie kaum ein anderer. Die verschlungenen Symbole zu verzaubern hat sehr an Bori-Shans Kräften gezehrt. Seit sie jedoch ahnt, dass die Feen nicht nur untereinander, sondern auch um ihr Überleben kämpfen, hat sie ihre Entscheidung, den jungen Fürsten derart zu schützen, nicht bereut.

Bori-Shan kann als mystische Weise im Konflikt der Feen ins Spiel eingebracht werden. Ihre Kleinode können zudem Aufhänger für zahlreiche Abenteuer sein.

## Geheimnisse der Personen aus dem Windhag

🏰 **Rianod von Aichhains** Seite 125 Tochter Nuranod (\*1036 BF) stammt nicht von ihrem angetrauten Gemahl Janos Sturmfels von Schattengrund. Sie ist ein Bastard von Markgraf Cusimo, der sich durch Rianods Ernennung das Stillschweigen seiner ehemaligen Liebschaft erkaufte. Würde die Verbindung mit Janos gelöst, verlöre Rianod einen einflussreichen und leicht zu kontrollierenden Gemahl, der für die alteingesessenen Windhager Sippen der einzige Grund ist, der Statthalterin zu folgen. Sie bekämpft entsprechende Gerüchte daher hartnäckig und färbt sogar das Haar ihrer Tochter heimlich heller.

## Generische Meisterfiguren

Auch an der Siebenwindküste haben die Helden vor allem Menschen als Widersacher. An dieser Stelle stellen wir dir drei unterschiedliche Gegner vor, auf die du als Zufallsbegegnung oder nach Bedarf zurückgreifen kannst. Der Erfahrungsgrad der Gegner liegt bei *Erfahren*. Wie bei allen Kulturschaffenden erhalten auch die vorgestellten Gegner die Erfahrungsgradaufsätze *Kompetent* und *Meisterlich*. Diese Werte gelten dann anstelle der Werte des durchschnittlichen Grundgegners.

### Distelritter

In den Winhaller Landen gelten die Distelritter als unerschütterliche Hand des Gesetzes: des gräflichen Rechts, wie das Mittelreich es vorsieht, viel häufiger aber auch Vollstrecker des Willens der Feen. Selbst der Adel, der bei der Jagd die Grenzen der Feenwälder verletzt, ist nicht vor den Nachstellungen der Distelritter sicher. Sie sind dafür berüchtigt, nur wenige Worte zu verlieren und stattdessen schnell mit Lanze oder Schwert bei der Hand zur Stelle zu sein. Die Distelritter bieten jedoch auch Schutz vor den Gefahren der Anderswelt, weswegen sie vom Volk oft gleichermaßen gefürchtet wie verehrt werden. Sie halten unerbittliche Wacht an Feenpforten, dass kein Unheil aus ihnen dringt, oder verhindern so manchen Kinderraub durch Biestinger.

### Geächteter Rebell

Bis heute haben nicht alle Aufständischen, die im Unabhängigkeitskrieg Albernias gefochten haben, ihre Waffen niedergelegt und sind in ihre Dörfer zurückgekehrt. Mit Partisanentaktiken sind sie eine nicht zu unterschätzende Gefahr für Reisende in Albernias, etwa die Blauen Füchse der Honinger Lande oder Aethelreds Haufen im Abagund. Viele der Rebellen sind davon überzeugt, für das Recht zu streiten, sie sind aber oft geächtet, und auf einige ist sogar ein Kopfgeld ausgesetzt. Die meisten sind kaum besser als Räuber und Wegelagerer, die Überfälle verüben und für Entführte hohe Lösegeldforderungen stellen. Sympathisanten in den Dörfern bringen sie manchmal Teile ihrer Beute, und durch den Rückhalt in Teilen der Bevölkerung haben sie oft ein sicheres Versteck und erhalten wichtige Informationen über das Tagesgeschehen.

### Sippenverstoßener

Sippenverstoßene gelten im Windhag als Abschaum, und sie müssen sich alleine in den Bergen durchschlagen. Aus der Not heraus überfallen daher viele von ihnen Reisende, dienen sich Schmugglern als Wegführer an oder verkaufen sich gar als Ortskundige, Drachenhortführer oder Mietschwerter an die verhassten Horasier.





Manche von ihnen haben sich wütend oder enttäuscht mit ihrem Schicksal abgefunden. Andere versuchen alles, um ihre Schuld zu sühnen und ihren Namen wieder reinzuwaschen. Gleich was von beidem der Fall ist, ein Sippenverstoßener ist ein gefährlicherer Gegner, denn er hat nichts mehr zu verlieren als das eigene Leben.

### Distelritter (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/14/15 KL 12/12/12

IN 13/14/15 CH 13/13/13

FF 10/10/10 GE 13/14/15

KO 14/15/16 KK 14/15/16

LeP 33/36/39 AsP – KaP –

INI 12/13/14+1W6

SK 1/2/2 ZK 2/3/3 AW 6/6/7 GS 7

Waffenlos: AT 10/13/15 PA 7/7/8

TP 1W6/1W6+1/1W6+2 RW kurz

Langschwert: AT 12/14/15 PA 7/8/8

TP 1W6+4/1W6+4/1W6+5 RW mittel

Zweihänder: AT 11/13/15 PA 3/4/5

TP 2W6+4/2W6+5/2W6+6 RW mittel

Kriegslanze: AT 10 TP 2W6+6

RS/BE 6/2 (Plattenrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Lanzenreiten, Wuchtschlag I / Finte I, Wuchtschlag II / Sturmangriff, Vorstoß

**Vorteile/Nachteile:** individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen) und Verpflichtungen (Lehnsherr)

**Talente:** Einschüchtern 5/7/9, Körperbeherrschung 6/8/10, Kraftakt 6/8/19, Reiten 10/12/14, Selbstbeherrschung 9/11/13, Sinnesschärfe 5/7/9, Verbergen 2/4/6, Willenskraft 4/6/8

**Kampfverhalten:** individuell

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

**Schmerz +1 bei:** 25/27/29 LeP, 17/18/20 LeP, 8/9/10 LeP, 5 LeP oder weniger



## Abenteuer an der Siebenwindküste

### Heldenwerk in Alberrnia

**Ränkespiele am Fürstenhof:** Die Günstlinge Idra ni Bennains wollen Alberrnia wieder sicher und loyal im Mittelreich wissen, den Gefolgsleuten der Stepahan ist der Aufstieg ihres eigenen Hauses oft wichtiger als Treueschwüre gegen Gareth abzugeben. Über die Fürstgemahlin Talena aus dem Hause Stepahan versuchen sie daher, Entscheidungen des Fürsten zu beeinflussen, um wichtige Positionen am Hof mit Getreuen zu besetzen. Manchen Karrieristen in beiden Lagern ist dabei jedes Mittel recht, von Geschenken und Schmeicheleien bis hin zu Verleumdungen und Sabotage. Es braucht Außenstehende, um diese Ränke zu enttarnen – oder um sie zur Vollendung zu bringen.

**Feentribute:** Ein Feenwesen fordert von den Bewohnern eines Dorfes immer mehr kräftige Frauen und Männer, um ihre Feenwelt gegen Eindringlinge aus anderen Globulen zu verteidigen. Die Dörfler fürchten den Zorn

der Jenseitigen und gehorchen, doch viele Äcker liegen brach. Ein Hungerwinter droht, wenn die Helden dem Treiben nicht Einhalt gebieten oder den Kampf der Fee mit anderen Mitteln unterstützen.

**Die Gesetze des Waldes:** Die Helden sollen für einen Alchimisten die seltenen Flügel einer Blütenfee besorgen. Der Druide Banthoch (Seite 186) kommt ihnen jedoch auf die Schliche und verlangt drastische Strafen für einen solchen Frevel, selbst wenn die Helden die Blütenfee nicht erschlagen haben, sondern auf einem ihrer Tanzplätze nach Überbleibseln gesucht haben. Banthoch lässt nur Gnade walten, wenn die Helden ihm bereitwillig gegen Wilderer helfen.

**Renegaten in Honingen:** Die Überfälle gehen in jüngster Zeit merklich zurück, jedoch gibt es in den schwer zugänglichen Bergwäldern noch immer versteckte Banden, die Raubzüge begehen. Ein Adliger hetzt, dass Gräfin Franka Salva Galahan nicht schnell und hart genug



**Geächteter Rebell (erfahren / kompetent / meisterlich)**

MU 14/15/16 KL 11/11/11

IN 13/13/13 CH 11/11/11

FF 12/12/12 GE 13/13/14

KO 13/13/13 KK 13/14/15

LeP 31/33/35 AsP – KaP –

INI 12/12/13+1W6

SK 1/2/2 ZK 2/2/2 AW 6/6/6 GS 6

**Waffenlos:** AT 10/11/12 PA 5/6/7

TP 1W6/1W6/1W6+1 RW kurz

**Albernische Bauernwehr:** AT 10/11/12 PA 3/4/5

TP 1W6+3/1W6+3/1W6+4 RW mittel

**Shillelagh:** AT 10/11/12 PA 3/4/5

TP 1W6+2/1W6+3/1W6+4 RW mittel

**Kurzbogen:** FK 10/11/12 LZ 1

TP 1W6+4 RW 10/50/80

**RS/BE 3/1** (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I / Finte I, Präziser Schuss/Wurf I / Wuchtschlag II

**Vorteile/Nachteile:** individuell, typisch sind Persönlichkeitsschwächen (Streitsucht, Vorurteile gegen Nordmärker), Schlechte Eigenschaften (Rachsucht)

**Talente:** Einschüchtern 4/6/8, Körperbeherrschung 4/6/8, Kraftakt 3/5/7, Selbstbeherrschung 3/5/7, Sinnesschärfe 4/6/8, Verbergen 5/7/9, Willenskraft 2/4/6

**Kampfverhalten:** individuell

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

**Schmerz +1 bei:** 23/25/26 LeP, 16/17/18 LeP, 8/8/9 LeP, 5 LeP oder weniger



**Sippenverstoßener (erfahren / kompetent / meisterlich)**

MU 14/15/16 KL 11/11/11

IN 13/13/13 CH 10/10/10

FF 12/12/12 GE 13/13/14

KO 14/14/14 KK 13/14/15

LeP 33/35/37 AsP – KaP –

INI 13/13/14+1W6

SK 1/2/2 ZK 2/2/2 AW 7/7/7 GS 7

**Waffenlos:** AT 12/13/14 PA 6/8/8

TP 1W6/1W6/1W6+1 RW kurz

**Windhager Drachenmesser:** AT 12/13/14 PA 5/6/6

TP 1W6+2/1W6+2/1W6+3 RW kurz

**Cruaghairm:** AT 12/13/14 PA 7/9/10

TP 1W6+4/1W6+4/1W6+4 RW mittel

**Windhager Schleuder:** FK 10/11/12 LZ 1

TP 1W6+2 RW 5/25/60

**RS/BE 3/1** (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen sind bereits eingerechnet)

**Sonderfertigkeiten:** Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I / Finte I, Präziser Schuss/Wurf I / Wuchtschlag II

**Vorteile/Nachteile:** individuell, typisch sind Schlechte Eigenschaften (Jähzorn), manchmal auch noch Verpflichtungen

**Talente:** Einschüchtern 4/6/8, Klettern 10/12/14, Körperbeherrschung 5/7/9, Kraftakt 5/7/9, Selbstbeherrschung 3/5/7, Sinnesschärfe 4/6/8, Verbergen 4/6/8, Willenskraft 2/4/6

**Kampfverhalten:** individuell

**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP

**Schmerz +1 bei:** 25/26/28 LeP, 17/18/19 LeP, 8/9/9 LeP, 5 LeP oder weniger



gegen Banditenbanden vorgeht und macht auf eigene Faust Jagd auf die Geächteten. Dabei geht er jedoch auch gegen Veteranen des Bürgerkriegs vor und verärgert die Bewohner zunehmend. Die Gräfin zögert jedoch, ein Machtwort zu sprechen, um nicht den Adel gegen sich aufzubringen und bittet die Helden, zu vermitteln oder zumindest das Leid der Bevölkerung zu lindern.

**Sklavenfänger:** Die Efferdkirche ist in großer Sorge, denn immer wieder verschwinden in letzter Zeit Necker aus dem Havener Delta. Die Spur führt zu skrupellosen Schmugglern, die die Ozeanier als exotische Sklaven nach Al'Anfa exportieren.

**Zwist um die Grafschaft Großer Fluss:** Der Havener Stadtvogt Ardach Herlogan intrigiert gegen Graf Hagrobald, denn er kann es nicht verwinden, dass große Teile „seiner“ Stadtmark Havena nun Teil der Grafschaft Großer Fluss sind. Er unterstützt einige Adlige finanziell, die dafür gern seine Ratschläge annehmen und Stimmung gegen den Grafen machen, der als Herzog der Nordmarken nur selten im Land weilt. Helden mit wenig Liebe für die nordmärkischen Nachbarn können sich hier auf Ardachs Seite hervortun oder sich im Namen Altfürstin Idras für Eintracht einsetzen.

## Heldenwerk im Windhag

**Bewaffneter Widerstand:** Eine Windhager Familie kämpft seit Jahren im Untergrund gegen einen unliebsamen horasischen Adligen. Die Sippenoberen haben Sorge, dass die Situation endgültig eskaliert, als es einen Toten gibt und bitten die Helden als Auswärtige um Hilfe.

**Kinderraub:** Ein Westwinddrache oder eine Harpyie haben ein kleines Mädchen aus einem der Dörfer geraubt. Dahinter steckt in Wahrheit eine Hexe, die um die magische Begabung des Kindes weiß und händeringend nach einer Schülerin sucht. Die Helden können auf Drachen- oder Harpyienhatz gehen und zwischen den Parteien vermitteln, um allen Seiten gerecht zu werden.

**Korruption:** Markgraf Cusimo besetzt Junkergüter am liebsten mit ihm verschworenen Adligen oder vertrauenswürdigen Zechkumpanen. Bei Weitem nicht alle von ihnen haben eine weiße Weste, bereichern sich an ihrem Gut oder lassen Land und Leute darben. Ein benachbarter Adliger kann die Helden anheuern, um Beweise für Verrat oder Untreue zu besorgen, damit der ungeliebte Konkurrent abgesetzt werden kann.

**Plötzlich Junker:** Möglich ist auch, dass ein Freund der Helden oder gar einer der ihren nach einem



feuchtfröhlichen Abend mit Markgraf Cusimo mit einem Gut belehnt wird. Herausforderungen stellen sich ihnen nicht nur bei der Verwaltung ihres Stückes Land, sie müssen sich möglicherweise auch mit benachbarten Adligen, den Windhagsippen, Cusimos abenteuerlicher Politik und einer launischen Fee im See auseinandersetzen.

**Verschollen auf dem Wehsalweg:** Ein junger Mann aus einer Windhagsippe ist auf Brautwerbung spurlos

verschwunden. Schnell ist man mit Anschuldigungen gegen eine verfeindete Familie zur Stelle und der Streit droht zu eskalieren. Die Helden werden gebeten, sein Verschwinden aufzuklären. Möglicherweise hat er sich in die Stadt abgesetzt, ist bei seiner Geliebten geblieben, die nicht in die Berge ziehen wollte, oder er ist gar Goblins, Orks oder der Klinge eines eifersüchtigen Konkurrenten zum Opfer gefallen.

## Heldenwerk in beiden Reichen

**Ausgesperrt:** Einige Biestinger staunen nicht schlecht, als das Feentor in ihre Heimatwelt plötzlich verschlossen ist. Dies ist umso schlimmer, da ihre Heimat gerade von anderen Feenwesen angegriffen wird und dringend verteidigt werden muss. Die Helden können Zutaten für ein Ritual besorgen, um das Tor wieder zu öffnen.

**Die verlorene Tochter:** Ein lokaler Adliger oder Händler bittet die Helden, seine Tochter aus den Händen von Piraten (alternativ: Schmugglern) zu befreien, die den Großen Fluss oder die Küsten unsicher machen. Mit Lösegeld ausgestattet können die Helden die Schurken ausfindig machen, doch die Gesuchte hat inzwischen Gefallen am Leben als Gesetzlose gefunden und will auf gar keinen Fall zurück in den Schoß der Familie.

**Feen in Not:** Eine skrupellose Händlerin hat das heimliche Geschäft mit Blütenfeen für sich entdeckt. In Käfigen verkauft sie die Feen für horrenden Summen an

wohlhabende Kunden. Die kleinen Wesen können jedoch nicht lange ohne Verbindung zur Feenwelt überleben und welken nach einer Weile vor sich hin. Wenn die Helden dem Treiben nicht bald Einhalt gebieten, mag auch die Holde, deren Feenwelt die Verschwundenen entstammen, die Menschen mit ihrem Zorn strafen.

**Flussvaters Zorn:** Der Fluss tritt plötzlich über die Ufer und die Netze der Fischer bleiben leer. Ursache hierfür ist ein als Feenkult getarnter Kult der Erzdämonin Charyptoroth, der von den Helden ausgehoben werden muss.

**Lästige Lieder:** Die Helden werden als Geleitschutz für den Lieblingsbarden einer alternden Adligen angeheuert. Dieser bringt jedoch mit seinen Liedern ständig die Obrigkeit gegen sich auf und beleidigt Konkurrenten seiner Gönnerin, was es gar nicht so leicht macht, ihn unversehrt wieder nach Hause zu bringen.

### Abenteuer am Honinger Magiercollegium

Obwohl der Lehrbetrieb bereits aufgenommen wurde, existiert ein fester Lehrplan bisher nur in den Köpfen der Magister, die zudem je nach Ausbildung am liebsten ihr eigenes Fachgebiet als Schwerpunkt sähen. Differenzen sind daher an der Tagesordnung, und da gerade erst die ersten Schüler das Collegium verlassen, kann auch noch kein Urteil darüber gefällt werden, ob die Ausbildung der eines Magiers würdig ist. Die Honinger Magierschule bietet viele Möglichkeiten für Slapstick-Abenteuer und humoristische Sabotagegeschichten, und Magister Ephraim Ilmenblick (Seite 186) braucht häufiger die Hilfe echter Helden als ihm lieb ist.

**Aufnahme in die Graue Gilde:** Der Antrag ist schon lange gestellt, dank der berüchtigten Gildenbürokratie besteht jedoch wenig Hoffnung auf eine schnelle Bearbeitung. Bis dahin ist das Collegium wenig mehr als ein Zusammenschluss mehrerer Lehrmeister und genießt nicht dieselben Rechte wie eine echte Magierakademie. Nur beim Allaventurischen Konvent, einem Treffen der Gildenmagier, das nur alle paar Jahre stattfindet, kann das Collegium in die Graue Gilde aufgenommen werden. Der penible Visitor **Corvinus Corinthis** (Mitte 30, blondes Kurzhaar, Zwicker, schneidende Stimme, hochpenibel) aus Punin überwacht die Einhaltung der diversen Vorschriften und verweist geradezu genüsslich auf jeden noch so kleinen Fehler. Der neugierige Blick des Visitors muss also von allzu auffälligen

Mängeln abgelenkt werden, um Ilmenblicks Projekt voranzubringen.

**Abergläubische Honinger:** Die Stadtbevölkerung Honingens begegnet den Zaubernern des Collegiums größtenteils mit großem Misstrauen und Ablehnung. Die einflussreiche Rinderzüchterin **Aeb Inveric** scheint es sich regelrecht zur Aufgabe gemacht zu haben, die Honinger Bevölkerung gegen das Collegium aufzubringen. Dabei gießen Ilmenblicks Schüler noch Öl ins Feuer, indem sie ihre neuerworbenen Fähigkeiten im Gedankenlesen und in der Veränderung von Eigenschaften an den Stadtbewohnern ausprobieren.

### Alltägliche Probleme:

- Empfehlungsschreiben bekannter Magier oder anderer grauer Akademien könnten das Aufnahmeverfahren vielleicht unterstützen, weswegen Ilmenblick Helden ausschickt, um auszuhelfen.
- Es gilt, Streit unter den Magiern zu schlichten oder Streiche spielende Schüler einzufangen und zur Rechenschaft zu ziehen.
- Sabotageakte seitens der Stadtbevölkerung – oder gar der Grauen Gilde – müssen verhindert werden.
- Einige seltene Stücke müssen noch für die Ausstattung der Akademie besorgt werden, um die Vorgaben der Grauen Gilde zu erfüllen. Dabei kann es sich z. B. um Ausrüstung für das Alchimielabor, Materialien für die Herstellung eines Gildensiegelstocks oder wichtige Standardwerke für die Bibliothek handeln.



## DIE SIEBENWINDKÜSTE ALBERNIA & DER WINDHAG

Die windumtosten Gestade der Siebenwindküste sind die Heimat uralten Adels, unbeugsamer Sippenkrieger, wandernder Zauberbarden und machtvoller Feenwesen, die aus der verborgenen Anderswelt die Geschicke der Sterblichen beeinflussen.

Mit dieser Regionalspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zu den nebelverhangenen Sümpfen und Feenwäldern Albernias sowie zur gischtgepeitschten Steilküste und den sturmumtosten Bergen des Windhag. Ergründe das weitgehend unerforschte Delta des großen Flusses und die Geheimnisse der Feenwelten, lasse deine Helden gegen Kreaturen wie die unheilvollen Irrlichter oder die erhabenen Westwinddrachen bestehen oder lüftet die Geheimnisse von Ahnenblütigen, in deren Adern selbst ein wenig Feenblut fließt.

Zehn zur Region passende Professionen werden vorgestellt, darunter die verwegene Küstenschmugglerin, der schweigsame Distelritter, der Windhager Sippenkrieger und die launische Efferdgeweihte, deren Rat niemand an der Siebenwindküste ausschlagen würde.

Weiterhin sind enthalten:

- eine kleine Feenglobule, deren Zugang sowohl in den Wäldern Albernias als auch in den Bergen des Windhag verortet sein kann
- mehr zur Tradition der Ceoladir und den Zaubermelodien, die sie überall an der Siebenwindküste anstimmen
- neue Waffen und Rüstungen, darunter das gefürchtete Havener Messer oder das legendenumwobene Drachmesser der Windhager Sippen
- Fokusregeln zu Wesenszügen, die deinen Helden regionstypisches Flair verleihen
- neue Professionen, Sonderfertigkeiten, Zaubermelodien, Zauberinstrumente, Liturgien, Zeremonien sowie neue Vor- und Nachteile, unter anderem für Feenblütige
- Regeln zu Feenwelten und Feenpakten
- ein Kapitel mit Mysterien und Abenteuerabhängern speziell für den Spielleiter
- eine beiliegende Karte der Region und ein Stadtplan von Havena (A3) sowie im Buch Stadtpläne von Abilacht, Harben, Honingen, Kyndoch und Winhall

US25102PDF

