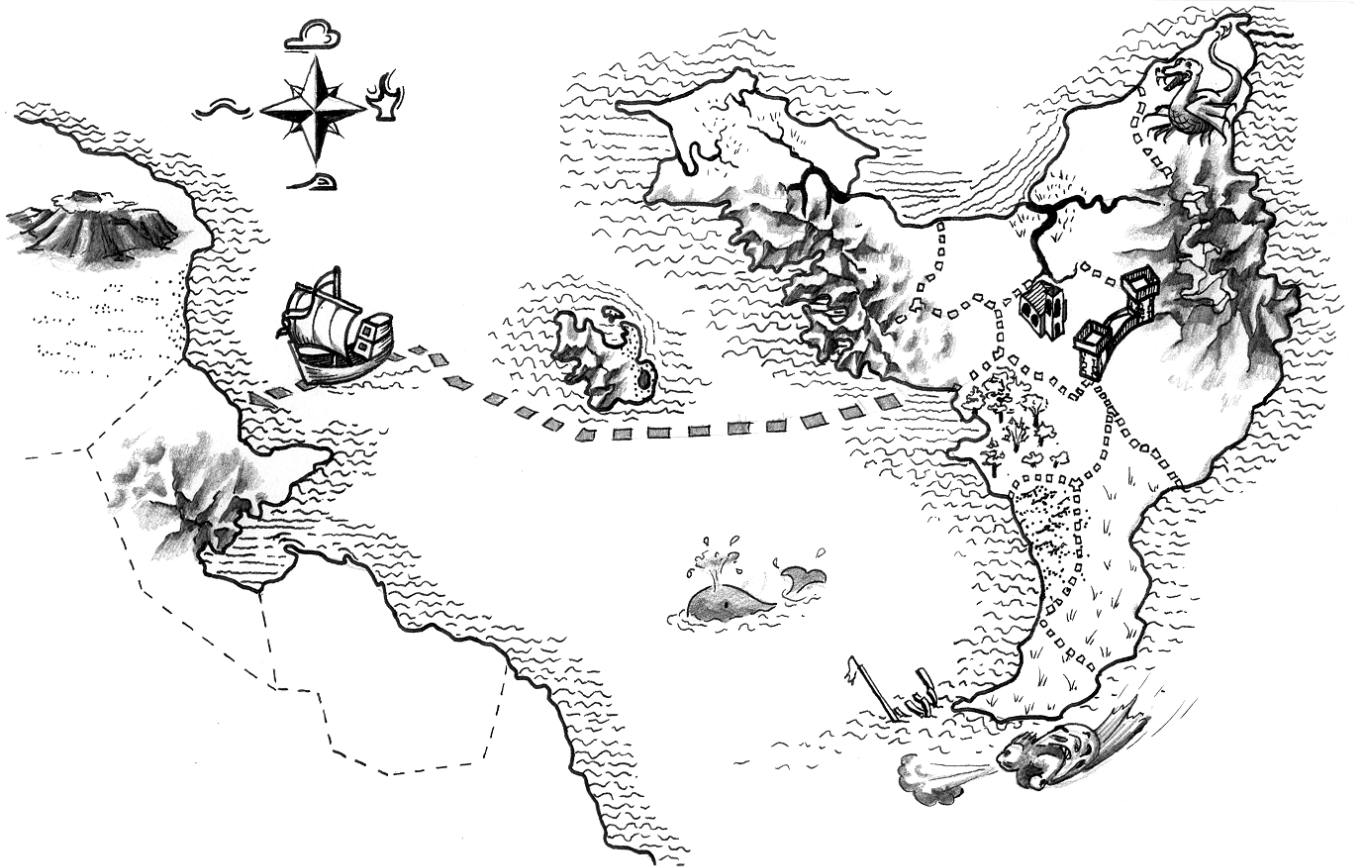


# Tanebria

Buch II – Länder und Reiche



# Eine Beschreibung der Länder und Reiche

## **Bei den Beschreibungen gilt es, folgendes zu beachten:**

- Die grundlegenden Beschreibungen beziehen sich auf das Jahr 2793 n.S.G. Besondere Vorkommnisse der neueren Zeit wurden von den Chronisten ergänzt.
  - Die erstgenannte Stadt ist in der Regel die Hauptstadt, sollte dies mal nicht so sein, wird im Text darauf verwiesen.
  - Erwähnt werden nur Städte und Orte von gewisser Größe und/oder Bedeutung.
  - Die unter Religion aufgeführten Gottheiten werden näher in dem Kapitel „Die Götter“ näher erläutert.
  - In den meisten Ländern existieren natürlich mehrere Glaubensrichtungen. Der angegebene Name einer Gottheit bedeutet lediglich, dass dieser die weiteste Verbreitung findet. Hinweise dazu findet man teilweise in den Beschreibungen.
  - Der derzeitige Herrscher steht häufig in der Rubrik „Herrschaftsform“.
  - Besondere Aspekte einer Kultur und/oder einer Wissenschaft eines Landes stehen teilweise auch in der Länderbeschreibung und nicht nur in der Rubrik „Wissenschaft & Kultur“.
  - Weitere Informationen über bestimmte Gebiete findet man auch in den Kapitel „Erlebnisberichte“ und „Anekdoten“.
-

# Der Ostkontinent - Tanesha

*Eine Karte Taneshas findest du im Buch der Kartographie.*

Tanesha ist der Ursprung vieler Kulturen auf Tanebria. Von hier stammen die Elfen, Zwerge, Orks und Menschen, von denen in der Schöpfungsgeschichte und den Berichten der Zeitalter erzählt wird. Nach den ursprünglichen Reichen der Elfen und Zwerge, wurde der gesamte Mittelteil und Norden von dem Selinischen Reich dominiert, das mittlerweile durch Bürgerkriege und Rebellionen in kleine Reiche zerfallen ist, aber seine Kultur wirkt noch bis heute in diesen Gebieten nach. Die menschlichen Kulturen des Westkontinents Beradir sind fast durchweg Besiedlungen der Kulturen Taneshas. Taneshas ist ein Kontinent, der vollständig erforscht und in „Reiche“ aufgeteilt ist. Die bedeutende Handelsmacht und Insel Carestria wird ebenfalls zu Tanesha gezählt.

## Bahr

☩ Zu Bahr und dessen oberstem Gott Kumaron sind 2 Spielergruppen unterwegs, siehe "Kumaron" und "Khumariten" im Anhang.

Herrschaftsform	Militärische Hierarchie: Oberster Krongeneral oder Mahrek – Sir Anselm „Die Hand“ Hyrronit
Gesellschaft	Hierarchische Strukturen mit Rängen in Militär, Gilden und allen Bereichen des Lebens Bevölkerung 530.000 Völker: 60% Menschen, 10% Orks und Halborks, 14% Zwerge, 1% Elfen, 5% Sonstige, 10% freie, wilde Orks. Berufe (männlich-85% berufstätig): 40% Militärdienst (inkl. Verwaltung), 30% Landwirtschaft, 25% Handwerk (davon viele für das Militär tätig), 2% Klerus, 3% Sonstige. Berufe (weiblich-45% Berufstätig): 60% Landwirtschaft, 25% Militär (primär Heiler, Verwaltung, Versorgung), 10% Handwerk, 5% Sonstige
Städte	Die Zitadelle Torak 60.000 EW, Fendoras 20.000 EW, Ancalon 5.000, Tharkad 30.000
Religion	Überwiegend Kumaron
Wirtschaft	Waffen, Getreide, Waffen, Töpferei und Waffen

Bahr ist ein raues und unwirkliches Land. Es liegt an der Ostküste des alten Kontinents. Im Westen begrenzen Pertian und das Kaskarische Reich, im Süden Ta´Eldron das Land. Im Osten liegt das Schwarze Meer und im Norden die hohen Berge des Bridengebirges. Bahr ist ein weites Land mit vielen Steppen. Im Süden des Landes liegt die große Tharnebene, eine riesige Steppe, in der die Leute von Bahr große Vieh- und Pferdeherden halten. Im Nordwesten liegen fruchtbare Ebenen, auf denen Mengen an Getreide und anderen Nahrungsmitteln angebaut werden. Das Land hat vier große Städte. Die Hauptstadt Torak liegt im Nordwesten Bahrs. An den Ausläufern des Bridengebirges liegt die Minenstadt Tharkad. In Mitten der Tharnebene findet man die Stadt Fendoras und am Schwarzen Meer die Handels- und Hafenstadt Ancalon. Bahr ist ein Söldnerstaat unter klerikalem Einfluss. Die Legislative, Exekutive und der gesamte Verwaltungsapparat werden von Soldaten gestellt – lediglich die Gerichtsbarkeit liegt, um eine Unabhängigkeit vorzutäuschen, in der Hand des Kumaronordens „Brüder der Wahrheit“, die aber in erster Linie der obersten Armeeführung hörig sind. Die Gesetze sind relativ eindeutig und verständlich gehalten, ebenso wie das Strafmaß, das für Außenstehende oft als sehr hart angesehen wird. Andererseits kommt Willkür so gut wie nie vor. Bahr leidet noch immer unter den Auswirkungen der Weltenschlacht (696 – 702), da viele Orkstämme in die Tharnebene zurückgetrieben wurden und dort immer noch verweilen. Auch kommt es immer wieder zu Spannungen mit Ta´Eldron oder dem kaskarischen Reich.

Bahr wird von den höchsten Militärs des Landes regiert. Im Augenblick regiert der Mahrek oder auch Krongeneral Anselm „Die Hand“ Hyrronit das Land. Dabei wird er von seinen zehn Paterions oder auch Feldmarschalls unterstützt, die den „Rat der Gerechten“ bilden. Der Pater Maximus, Hohepriester des Kumaron, vom Orden der „Brüder der Wahrheit“ ist für alle religiösen Fragen zuständig.

### **Städte:**

#### Torak

Torak liegt südlich der Grenze zu Pertian und ist zu einer Zitadelle ausgebaut worden. Starke Festungsmauern, hohe Wehrtürme und ein 10m breiter und 5m

---

tiefer Graben sichern die Stadt ab. Auf der Ebene vor der Stadt wurden Fallen angelegt, womit sicheres Betreten der Stadt nur über eine einzige große Straße möglich ist. Torak ist in fünf Teile unterteilt, die sich ringförmig um die Zitadelle erstrecken. Jeder Teil ist durch eine hohe Festungsmauer vom andern getrennt. Der erste Ring befindet sich direkt hinter den Stadtmauern und bildet einen 50m breiten, nicht bewohnten Streifen, wo allerlei Kriegsmaterial wie Katapulte aufbewahrt werden. Im zweiten Ring liegen die Kasernen und Ausbildungslager der Armee. Der dritte Ring dient der Bevölkerung als Wohn-, Arbeits- und Handelszentrum. Im vierten Ring liegen die Häuser der Heilung, die Tempel der Götter und die Wohnhäuser der Offiziere sowie die Garnison der Elitegarde des Mahrek. Der fünfte Ring besteht aus der Zitadelle und ist der Regierungssitz von Bahr. Hier stehen die Residenz des Mahreks und der Tagungsort des „Rat der Gerechten“.

Einwohner: ca. 60.000 EW + 10.000 Mann reguläre Armee, sowie 5.000 Mann Elitegarde des Mahrek

### Fendoras

Fendoras liegt in Mitten der Tharnebene und ist komplett aus Holz gebaut. Fendoras wird von einer aus Erde und Holz erbauten Stadtmauer umrandet. Wehrtürme und große Tore bewachen die Eingänge in die Stadt. Die Stadt selber ist eine Mischung aus Holzhäusern und großen Zeltanlagen. Fendoras beherbergt eine Bibliothek und ein großes Handelsviertel. Sie ist für ihre Holzarbeiten, speziell für ihre kurzen Reiterarmbrüste und ihre großen Infanteriearmbrüste, bekannt. Auch kann man in der Stadt alle Arten von Reittieren erwerben, insbesondere Pferde, die auch dem Militär von Bahr zur Verfügung gestellt werden. Im Handelsviertel gibt es so ziemlich alles was das Herz begehrt, mit einem Schwerpunkt auf Waffen und Rüstungen.

Einwohner: ca. 20.000 EW + 5.000 Mann Gammeri

### Ancalon

Ancalon ist die Haupthandelsstadt des Söldnerreiches Bahr und liegt direkt am Schwarzen Meer, ca. 50 km nördlich der Grenze zu Ta'Eldron. Obwohl von der Einwohnerzahl her von geringer Bedeutung wird hier jedoch der größte Umschlag an Gütern gemacht und der Umsatz aus den Geschäften ist eine Haupteinnahmequelle des Landes. In den zahlreichen Lagerhäusern der Stadt

werden große Holzvorräte gelagert, die aus allen Teilen des Landes hierher gebracht werden, meist bereits totes Holz oder solches aus kontrolliertem Einschlag. Edelmetalle, geschnitzte Möbel und Gebrauchsgegenstände, die von Handwerkern aus anderen Städten hergestellt wurden, werden hier ebenfalls gehandelt. Auf den Straßen sorgen eine ortsansässige Garnison für Ruhe und Ordnung und Streit und Zwistigkeiten kommen daher sehr selten vor.

Einwohner: ca. 5.000 EW + 1.000 Mann Pederis und Pemonder

### Tharkad

Tharkad ist eine kleine Bergbaukolonie, südlich des Bridengebirges. Dort gibt es große Erz- und Edelsteinminen. Tharkad hat einige Außenposten in den Hügeln selbst, wo die Erze abgebaut werden. Die Stadt ist stark befestigt und gilt als Produktionsstätte von Waffen und Rüstungen aller Art für die Truppen des Landes. Zu diesem Zweck hat sich der Zwergenclan der Eisenbärte in der Stadt angesiedelt, der von der Bevölkerung hoch geachtet wird. Tharkad ist ein Treffpunkt vieler Glücksritter und Abenteurer. Ein idealer Platz zum erleben großer Abenteuer und eventuell zum schnellen Verdienen des einen und anderen Sesterz. In Tharkad gibt es viele Spelunken und Kneipen, aber auch Hotels und Restaurants für die reichen Händler und Adeligen, welche die Stadt besuchen. Starke Elitetruppen der regulären Armee Bahrs haben hier eine Garnison und sorgen so für Ruhe und Ordnung.

Einwohner: ca. 30.000 EW + 10.000 Mann reguläre Armee

### **Militär:**

- 1 Mahrek (Krongeneral)
- 10 Paterion (Feldmarschall) - bilden den „Rat der Gerechten“
- 50 Falirok (hohe Offiziere)
- 250 Falome (untere Offiziere)
- 2.000 Kawetta (Kohortenführer)
- 80.000 Mann stehendes Heer, unterteilt in:
  - Pederis (Fußsoldaten), Gammeri (Reiter), Rogader (Artillerie),
  - Pemonder (Armbrustschützen), Zingadi (Sanitäter, Heiler)

Bezeichnung: z.B. ein Kohortenführer der Armbrustschützen mit Namen Geralf würde so angesprochen werden: „Pemonder-Kawetta Geralf“

---

Die Ausbildung zum Soldaten dauert etwa 2 Jahre und wird ab dem 16. Lebensjahr begonnen. Der Militärdienst ist freiwillig und hart, dementsprechend aber auch gut bezahlt. Nach einem halben Jahr Grundausbildung wählt man (entsprechend den Fähigkeiten) sein Spezialgebiet (s.o.) aus.

Um einen höheren Dienstgrad als den des einfachen Soldaten einzunehmen (Kawetta und höher), muss man nach der Ausbildung und 5 Jahren Praxis weitere 3 Jahre an der Universität absolvieren, um genügend Erfahrung im Umgang mit Soldaten zu bekommen.

Zu erwähnen sei hier noch die Borimburg, die im Westen von Bahr liegt. Hier ist die Eiserne Legion, oder auch die Legion der Verdammten, stationiert (siehe auch Kapitel „Gruppierungen“).

#### **Klerus:**

1	Pater Maximus	ist der höchste der Hohepriester
10	Pater Judici	stellen den „Rat der Weisen“
100	Frater Judici	sind die „Brüder der Wahrheit“
15	Pater Kaldesa	Äbte der 15 Klöster
7.000 Frater und Adepten		

#### **Religion:**

Kumaron steht für den ewigen Krieg und bildet somit den Hauptteil der Religion Bahrs. Chaos gegen Ordnung, Licht gegen Dunkelheit. Kumaron gibt den Kriegern Mut und Kraft, den Generälen die Weisheit, ein Heer zu organisieren und in den Sieg zu führen. Seine Aspekte umfassen Kampf, Taktik, Wächter und Schutz.

Andere Götter werden auch verehrt, allerdings in einem nur sehr beschränkten Maße. Hauptsächlich handelt es sich hierbei um Talamon, Velsharon und Talos, sowie die Orkgötter.

#### **Wissenschaft & Kultur:**

##### Gesellschaft:

Im Endeffekt werden alle ehrlichen Berufe gleich hoch angesehen, was bedeutet, dass ein Bauer den gleichen Stand hat wie ein Handwerker oder ein einfacher

Soldat. Das liegt vor allem daran, dass das Militär genauso auf Waffen wie auf Essen angewiesen ist, und dass (so die Machthaber) das System am besten funktioniert, wenn alle *wissen*, dass sie aufeinander angewiesen sind! Aufgesehen wird aber zu den hohen Rängen des Militärs und zum Klerus. Diese Ansichten stammen noch aus den Tagen des Krieges, da Einigkeit die größte Stärke Bahrs war (neben hervorragender Ausbildung, guten Waffen, motivierten Kämpfern,...).

In Torak gibt es auch eine Universität, an der unter anderem die Folgenden ungewöhnlichen Fächer unterrichtet werden: Kriegstaktik, Truppenmotivation, Führungsstil, Marschmusik und deren Komposition, Versorgungsnetzaufbau,.....

In Bahr hat die Schmiedekunst einen hohen Stand erreicht, da sich das ganze gesellschaftliche Leben und die Wissenschaft dem Militär verschrieben haben. Auch die Steinmetzkunst, Holzverarbeitung und Straßenbau erleben in Bahr eine Hochblüte.

### **Magie:**

Es gibt nur in der Hauptstadt Torak einen kleinen Kreis arkaner Magier, die zwar in der Bevölkerung sehr angesehen sind, aber sonst wenig zu melden haben.

Die klerikale Magie dagegen ist allgegenwärtig.

Es heißt aber, dass der „Rat der Gerechten“ zusammen mit dem „Rat der Weisen“ überlegt, ob eine Unterstützung des Heeres durch arkane Kampfmagier eventuell von Nutzen sein könnte.

### **Sprache:**

Neben Bahri wird noch Selinisch und Orkisch gesprochen.

### **Wirtschaft:**

Bahr betreibt vor Allendingen mit den alten Reichen wie Pertian, Scathia, Khemara oder Malik Handel. Dabei werden hauptsächlich Waffen oder anderes Kriegsgerät verkauft. Allerdings wird auch mit Getreide, Tieren oder Holz- und Steinerzeugnissen Handel getrieben. Eine weitere Einnahmequelle ergibt sich aus der Vermietung ganzer Heeresabteilungen als Söldner.

In Bahr wird hauptsächlich mit Kupfermünzen bezahlt, da andere Metalle als zu kostbar angesehen werden, um sie für Münzen zu opfern. In den Minen des

---

Bridengebirges werden allerdings auch kleinere Mengen Edelsteine Gold oder Silber abgebaut, welche ebenfalls als Zahlungsmittel gelten.

### **Farben und Wappen:**

Die Farben Bahrs sind Schwarz auf Hellblau.

Das Wappentier ist der Kopf eines Stieres mit gebogenen Hörnern und einem Ring durch die Nüstern.

Das Zeichen des Klerus ist der gebogene Stab (ähnlich einem nach unten verlängerten „?“) in den gleichen Farben. Die „Frater Judici“ tragen zusätzlich noch das Zeichen der Waage, die an dem Stab befestigt ist.

### **Feinde und Freunde:**

Hauptfeind der letzten Jahre waren die marodierenden Orkstämme, die vor allem die abgelegenen Landstriche unsicher machten und auch mal Streifzüge nach Ta´Eldron und dem kaskarischen Reich unternahmen. Aber im Grunde sind die Orks Bahr noch um einiges lieber (da gut einzuschätzen), als zum Beispiel Ta´Eldron zum Feind zu haben. Aufgrund dessen gibt es zwischen den beiden Ländern eine Art Waffenstillstand, der aber auf äußerst wackligen Beinen steht, da schon ein kleines Problem zwischen den beiden Ländern zu einer Eskalation führen kann – aber glücklicherweise nicht muss. Auch die Beziehungen zum kaskarischen Reich sind alles andere als gut, da die Blutelfen glauben, dass die marodierenden Orks von Bahr geschickt wurden. Somit steht auch hier der Friede auf sehr wackeligen Beinen.

Freunde hat Bahr – trotz seines Ansehens – nicht. Wenn Soldaten aus Bahr von anderen Ländern als Söldner angeheuert werden, dann bestimmt nicht aus Sympathie, sondern nur aufgrund ihrer Fähigkeiten!

Da das „Verleihen“ von Söldnern zentral gesteuert wird, ist dieses eine der Haupteinnahmequellen des Staates, der aber auch auf Qualität achten muss, um seinen Ruf nicht zu verlieren.

### **Tabus:**

Neben den normalen Vergehen, die in jedem Land geahndet werden, gilt das Meucheln als das verwerflichste Verbrechen, das man sich vorstellen kann. Neben Fahnenflucht und Hochverrat ist dieses auch das einzige Verbrechen, das

mit dem Tode geahndet wird. Ansonsten gilt die Regel: ein(e) tote(r) Mann/Frau kann nicht mehr das Land verteidigen.

## Carestria

Herrschaftsform	Ratsherrschaft aller Bevölkerungsgruppen und -rassen
Gesellschaft	Unitarisch, abgesehen von 20% Sklaven
Städte	Arleia - ca. 124.000 EW aller möglichen Völker Portigat – ca. 70.000 EW
Religion	Alle Glaubensrichtungen (sogar von den Orks) – Kein Chaos
Wirtschaft	Handel – siehe Text
Wissenschaft & Kultur	Die Kultur Carestrias ist schwer zu beschreiben. Sie enthält Aspekte aller Kulturen Tanebrias und ist doch einzigartig - ein Schmelztiegel aller Sprachen, Gesänge, Baustile, Speisen und Gewandungen.

Die Herrschaftsgewalt auf Carestria hat der hohe Rat, der aus 50 Mitgliedern besteht. Diese werden nicht nach Geburt oder Rang bestimmt, sondern nach ihren Fähigkeiten gewählt. Auf Carestria hat jeder die Möglichkeit nach oben zu gelangen, sofern er kompetent genug ist. Alle Namen der Ratsmitglieder werden hier aber nicht aufgezählt.

Carestria ist die bedeutendste Handels- und Seemacht Tanebrias. Es bestehen Handelsverbindungen zu beinahe allen Reichen der Welt (mit Ausnahme von Ta 'Eldron). Aus der Politik der großen Welt hat sich Carestria stets herausgehalten, obwohl es sicherlich eine bedeutende Rolle in dem Spiel der Nationen einnehmen könnte. Die Sklaven auf Carestria werden nicht zum Volk gezählt. Auf Carestria wird zum Sklaven, wer wegen bestimmter kapitaler Verbrechen dazu verurteilt wird. Carestria ist ein Reich, dessen Stärke und Reichtum auf dem Handel mit aller Welt beruht. Das Handelssystem ist in etwa mit dem venezianischen zu vergleichen (bitte nicht mit venezianischer Baukunst oder Gewandungsart verwechseln).

Wenn man einmal davon absieht, dass Carestria an sich schon einen unglaublichen Bekanntheitsgrad besitzt, gibt es doch noch Gebiete, die gesondert

---

erwähnt werden müssen. Wie zum Beispiel Tydal mit seinem Tempel der Weisheit in dem alle bekannten Götter angebetet werden können. Doch ist genau dieser kleine Landstrich von dem Gott Wolf und seinen Getreuen erobert und zum Wolfsstaat ernannt worden. Nach zahlreichen Kämpfen und langer Diplomatie ist der Wolfsstaat mit seinem umbenannten Tempel jetzt offiziell von dem carestrianischen Rat anerkannt worden. Die Geschichte dieses Ortes kann man unter den Erlebnisberichten und Anekdoten am besten nachlesen.

Weiterhin gibt es zwischen dem Wolfsstaat um Portigat das Pilgerörtchen Sankt Salutin in dem jede Menge Wunder und göttliche Zeichen vorkommen. Auch hierzu mehr in den Erlebnisberichten

Dieses bunte Völkergemisch besteht unter den Augen der legendären Drakhin, der Garde des carestrianischen Rates - und einzigartig ist auch die Rechtsprechung des Rates. Wenn ein Straßendieb auf den Marktplatz geführt wird, auf dass ihm die Hand abgeschlagen werde solle, so kann er sich neben einem König wieder finden, der einem Händler einen Apfel gestohlen hat. Das carestrianische Recht gilt für jeden, der auf der Insel verweilt, ungeachtet der Person.

## Gilanir

Herrschaftsform	Königtum mit einem Erendin (Großkönig) an der Macht. Kein Adelsunterbau. Ernennung von „Getreuen Gilanirs“ mit sehr unterschiedlichen Privilegien.
Gesellschaft	Getreue 5%, Bürger 30%, Gemeine 65%
Städte	Talys - ca. 30.000 EW
Religion	Götter der vier Elemente
Wirtschaft	Tuche, Wein, Getreide, Pferde
Wissenschaft & Kultur	Europa im 10.Jahrhundert

Das von Malik aus gegründete Gilanir wird von einem recht genügsamen Volk bewohnt. Gilanir hält sich aus den Angelegenheiten der anderen Reiche

weitgehend heraus, steht aber in regem Handel mit diesen. Es sind hier sämtliche wirtschaftliche Bereiche vertreten.

An der Spitze steht der Großkönig (Erendin) mit absoluter Macht. Adel als solcher existiert nicht. Aber es gibt die „Getreuen Gilanirs“: Das sind vom Großkönig ernannte Bürger, die eindeutig privilegiert sind und für den Stadt Aufgaben übernehmen und in den verantwortungsvollen Positionen sitzen.

## Ismenay

Herrschaftsform	Kalifat – Kalif Halaman Ibn Salael Madih al Husbey. Ihm zur Seite stehen die einzelnen Emire, welche Teile des Landes regieren.
Gesellschaft	Einwohner: 400.000 Einwohner Adel 5%, Bürger 15%, Gemeine 50%, Sklaven 30%
Städte	Khourufad - ca. 30.000 EW; Maherana - ca. 19.000 EW
Religion	Götter der Sonne, des Sandes und der Erde, des Windes und des Regens.
Wirtschaft	Hirse, Teppiche und Feinhandwerk (geschliffene Linsen)
Wissenschaft & Kultur	Die Kultur ist eine Mischung von Mauren und Sarazenen mit einem Schuss von tausendundeiner Nacht.

Zusammen mit Kemahra ist Ismenay eine der fortschrittlichsten Nationen in der Medizin, der Alchemie, sowie der Scientia Physica (die Ismenaya besitzen sogar eine Art von Fernrohr). Das ismenaysche „h“ wird übrigens „ch“ ausgesprochen.

Ismenay besteht zum Großteil aus der Wüste Jefarq, und kargem steppengleichem Land. Siedlungen und größere Städte sind an Wasserlöchern oder Oasen angesiedelt, die leider sehr selten sind. Es gibt jedoch auch viele Nomaden, die von Wasserloch zu Wasserloch ziehen und ihren Lebensunterhalt mit Lebensmitteln oder kleineren Tauschgeschäften verdienen. Die Hauptstadt Khourufad liegt an dem einzigen großen Fluss Karuun der im T'schaad-Gebirge entspringt und in das Drachenmeer mündet. Diese Stadt hat sogar ihren eigenen Hafen, von dem aus Ismenay auch schon Kacbar „kolonialisiert“ hat. Im T'schaad-

Gebirge soll es mehr als eine Handvoll Edelsteinminen geben, aber die meisten stehen werden wohl im Besitz des Kalifen. Die Stadt Maherana liegt an einem Wasserloch, somit ist das Wachstum dieser Stadt arg begrenzt, und der Kalif persönlich überwacht das Wachstum dieser Stadt.

Regiert wird das Land vom Groß-Kalifen Halaman Ibn Salael Madih al Husbey der seinen Palast in der Hauptstadt hat. Unter ihm stehen noch zwei Sultane, die jeweils zwei Emire unter sich haben. Die Sultane Verwalten die Provinzen Al-Akara und Al-Suqut, während die Emire in den Provinzen für Recht und Ordnung zuständig sind. Rechtsprechung wird ausschließlich von den Emiren in den großen Gerichten abgehalten. Allerdings gilt auch das Gesetz des Stärkeren außerhalb der Städte (mal ehrlich, kein Emir macht sich auf in die Wüste, um über einen Besitzstreit oder Diebstahl zu richten). So entgehen die meisten Verbrecher ihrer gerechten Strafe, aber wehe demjenigen der auf frischer Tat ertappt wird.

Wenn man einmal mit einer Karawane durch die Wüste reisen sollte, muss man sich vor den Al-Badir in Acht nehmen. Dies sind räuberische Nomadenstämme die auf Profit aus sind. Sollte man einmal überfallen werden und man hat Frauen dabei, ist es ratsam diesen alle Wertgegenstände anzuvertrauen, denn bei den Al-Badir ist es ungeschriebenes Gesetz, dass die Frauen nicht angerührt werden. Also gilt alles was die Frauen an Besitz bei sich tragen als Tabu.

Das soll aber nicht heißen, dass es nur räuberische Nomadenstämme gibt. Auf jeden räuberischen Nomadenstamm kommen viele freundlich gesonnene Stämme. Bei diesen wird das Wort Gastfreundschaft großgeschrieben. Der Gastgeber wird einen wie einen König behandeln solange man nicht länger als drei Tage bleibt, denn dann nutzt man seine Gastfreundlichkeit aus. Und das gilt als unhöflich...

Einmal im Jahr zur Regenszeit blüht das Land förmlich auf. Dann grünt nahezu die gesamte Wüste, Gräser wachsen und kleine Blumen fangen an zu blühen; daher auch der Name Jefarq die grüne Wüste. Das ist die Zeit von Tahbaq, der Göttin des Regens und des Windes. Hier zeigt sie in manchen Jahren, welche Unberechenbarkeit von ihr ausgeht. Da werden in manchen Landstrichen großflächige Ebenen einfach überflutet, zahllose Menschen und Tiere fallen dabei den Fluten zum Opfer.

Es heißt auch das Tahbaq unter dem großem Gebirge T'schaad ein riesigen See angelegt hat, und wenn die Zeit reif ist wird sie all ihre macht zusammennehmen

und Kalmahr stürzen, der durch seine Hitze und Sonne die Wüsten erschaffen hat. Dann wird sie das Gebirge brechen und die Wüste überfluten. Dadurch wird ein neues Land entstehen und die Rangfolge der Götter wird geändert werden. So steht es in den heiligen Schriften der Priesterinnen Tahbaqs. Aber da haben ihre Geschwister Korhay, Marashid und Sharizar sicher noch ein Wort mit zu wechseln....

So ist es wohl auch kein Wunder das Tahbaq mit ihrer Macht spart, kann man den heiligen Schriften glauben schenken. Die Oasen werden von den Priesterinnen kontrolliert und gepflegt. Denn in der Wüste sind diese Wasserlöcher heilig, keiner der Nomaden oder andere Einwohner würden es wagen diese Orte zu verschmutzen. Sie sind lebenswichtig....

### **Armee:**

10.000 Fußsoldaten, die sich aus den Gemeinen rekrutieren, und ca. 3.000 Berittene, welche sich aus Adel und Bürgen rekrutieren

### **Städte:**

#### **Khourufad**

Khourufad ist die Hauptstadt des Kalifats Ismenay. Sie liegt in Mitten der Sonnensteppe und ist komplett aus Holz gebaut. Khourufad wird von einer aus Gras und Holz erbauten Stadtmauer umrandet. Wehrtürme und große Tore bewachen die Eingänge in die Stadt. Die Stadt selber ist eine Mischung aus Holzhäusern, großen Zeltanlagen und weit angelegten Parks mit kleineren Teichen. In der Mitte der Stadt befindet sich der große Palast des Kalifen. Auch dieser wird eigens noch mal von einer Holzmauer eingefasst und besteht aus großen Zelten mit Holzwänden. Wunderschöne Gärten wechseln sich mit Teichen ab. Der Palast ist ein Ort der Ruhe und des Friedens. Hier lebt der Kalif mit seinem Harem und den Mitgliedern des Thronrates. Khourufad beherbergt auch eine Bibliothek und ein Händlerviertel. Sie ist für ihre Holzarbeiten, speziell für kurze Reiterbögen und lange Infanteriebögen bekannt. Auch kann man in der Stadt alle Arten von Reittieren erwerben. Im Händlerviertel gibt es so ziemlich alles was das Herz begehrt. Angefangen bei Spruchutensilien für Magier und Priester bis hin zu Waffen und Rüstungen für Kämpfer. Zudem kann man in den Akademien der Stadt seltene Kräuter und Tränke erwerben

---

Einwohner: 30.000

Garnison: 3.000

### **Maherana**

Maherana liegt im Osten Ismeanys. Sie ist eine aus Stein gehauene Stadt, umgeben von einem Wall aus Erde und Holz. In ihr leben viele Handwerker. Maherana ist eine reiche Garnisonsstadt, welche nur wenige Kilometer von der Grenze Ta´Eldröns entfernt liegt. Auch hat Maherana eine kleine Magieakademie, welche gerne von jungen Magiern besucht wird.

Einwohner: 19.000

Garnison: 5.000

### **Karagen**

Karagen ist eine Küstenstadt, welche im Südwesten des Kalifats Ismenay liegt. Sie ist von großer Bedeutung für den Handel. Einzig zu beachtendes Merkmal ist der Hohe Turm in der Mitte der Stadt. Von hier aus wird der Südwesten von Ismenay und das Meer bewacht und überschaut.

Einwohner: 9.000

Garnison: 600

## **Das Kaskarische Reich**

*Eine Karte Kaskars findest du im Buch der Kartographie.*

Herrschaftsform	Hochkönig – Hochkönig Gadreen mit gewähltem Rat
Gesellschaft	Lebensbaumhüter 3%, hohe Krieger (inkl. Schwerttänzer) und Magier (sozusagen der Adel) 30%, sonstige Blutelfen (alle mit vollem Bürgerrecht) 55%
Städte	Kaskaria - 24.000 EW, Laurevial – 15.000 EW, Lokfar – 4.500 EW
Religion	Dryeeleth und Durthel
Wirtschaft	Innerhalb des Reiches findet eine gleichmäßige Verteilung aller

	Güter statt, der Außenhandel läuft über Edelsteine und Gold
Wissenschaft & Kultur	Europa im 15. Jahrhundert (kein Schwarzpulver)

Das Reich der Blutelfen liegt östlich des Drachenmeeres auf dem alten Kontinent. Das Kaskarische Reich ist von vielen Königreichen der Menschen umgeben. Im Norden findet man die Reiche Kemahra und Pertian, im Osten Bahr und Ta´Eldron und im Süden Ismenay. Das Land der Elfen ist mit Wäldern überseht und kleine Flüsse durchstreifen das Land. Neben den drei größeren Städten gibt es unzählige kleinere Ortschaften. Die Hauptstadt Kaskaria liegt in Mitten der großen Wälder während Lokfar eine kleine Stadt im Süden des Reiches ist. Laurevial liegt nahe der Grenze Bahrs und ist die Hauptgarnison der Waldläufer, welche die Grenzen des Reiches beschützen. Das Kaskarische Reich ist das einzige Reich, welches den Stand der Wissenschaft von Kemahra übertroffen hat, da es menschliche Lebensweise mit elfischen Intellekt verbunden hat. Da das Reich der Blutelfen durch seine Entstehung einen kriegerischen Weg eingeschlagen hat, stellt es einen großen Machtfaktor auf Tanebria da. Es verhält sich zwar in keiner Weise expansionistisch, ist aber nach langen und reiflichen Überlegungen stets bereit, einem gerechten und unterdrückten Volk zur Hilfe zu eilen. Ta´Eldron ist ein alter Feind des Kaskarischen Reiches, allerdings gibt es zwischen beiden Seiten keinen offenen Krieg, mehr, jedoch Grenzscharmützelchen, Entführungen und sonstige Nettigkeiten, da durch einen offenen Krieg beide Reiche zerstört werden könnten. In den letzten Jahren bestand allerdings sehr Streit mit Bahr, da die Söldner immer wieder Bäume auf dem Boden des Kaskarischen Reiches schlugen und Orks Schutz gewährten Das Machtpotential der Kaskarischen Reiches wird durch seine vielen Magier, sowohl des Kampfes als auch der Wissenschaft, und den Schwerttänzern, einer Eliteeinheit der kaskarischen Armee, verstärkt.

### **Städte:**

#### Kaskaria

Die Stadt der tausend Bäume. So wird Kaskaria von Außenstehenden genannt. Kaskarias Festungsmauern sind aus weißem Stein erbaut. In der Stadt erheben sich unzählige hohe, uralte Bäume. Sie sind untereinander mit Treppen und Brücken verbunden, so das Kaskaria über mehr als sechs Etagen verfügt. Die

---

Halle des Hochkönigs befindet sich genau in der Mitte der sechsten Etage und ist komplett aus blauem und rotem Stein geformt. Um ihn herum befinden sich die acht Türme der hohen Magier Kaskarias, welche je eine Gilde repräsentieren. Die Stadt ist berühmt für seine Architektur. Auf allen Etagen findet man Gärten und Seen. Wasserfälle durchziehen die Stadt und viele Vögel und andere zahme Tiere laufen frei umher. Die erste Etage dient dem Handel und den Wirtsleuten. Hier gibt es große Warenhäuser und viele Hotels und Tavernen. Die zweite bis vierte Etage ist das eigentliche Wohnzentrum von Kaskaria. Auf der fünften Etage hingegen findet man die Tempel, die Häuser der Heilung und die Bibliotheken. Bei Kaskaria steht die Schwarze Zitadelle der Schwerttänzer, wo alle fähigen und ausgewählten Blutelfen ausgebildet und geschult werden. Auch findet man hier die Zitadelle des Lebensbaumes von Kaskarihn Druus, dem ersten Hochkönig der Blutelfen und Gründer des Kaskarischen Reiches.

Einwohner: ca. 24.000 EW

### Laurevial

Laurevial liegt in einem wunderschönen Tal, durch das der Lebens spendende Fluss Megilduin fließt. Auf allen Seiten von hohen Bergen umgeben, welche die Stadt und das Tal wie einen Schutzwall umschließen, ist der Fluss der Hauptverkehrsweg. Die Landwege führen über steile Pässe, die schwerlich von Wagen befahren werden können. Zahlreiche Wachposten im Gebirge halten jeden Eindringling auf und bringen ihn gegebenenfalls nach Laurevial. Die Stadt selbst ist aus Granit, das in kunstvolle Formen gehauen worden ist, erbaut. Hohe Minarette ragen über der Stadt, welche die Blutelfen erbauten, als sie die Kunst der Zwerge in dem Behauen des Steines zur Vollendung gebracht haben. Die Stadt selbst ist von Feldern und Gärten umgeben, welche die Bevölkerung mit frischen Früchten und Gemüse versorgt. Laurevial ist der Hauptstützpunkt der kaskarischen Waldläufer.

Einwohner: ca. 13.500 EW

### Lokfar

Lokfar ist eine kleinere Siedlung im Grünwald, der nahe der Grenze von Ismenay liegt. Obwohl die Stadt auf dem einzigen Verbindungsweg zwischen Ismenay, Kaskaria und Kemahra liegt, sind die Einwohner sehr zurückhaltend und nur wenige Reisende bleiben länger in der Stadt als es ihre Geschäfte erfordern. Auf

dem Markt werden Waren aus dem Norden und Westen gehandelt, die Stadt selbst steuert ihre eigenen Erzeugnisse wie Lederwaren, Felle, Bögen und allerlei Holzhandwerk bei. Außerdem ist die Stadt berühmt für ihre vorzüglichen Holzinstrumente.

Einwohner: ca. 4.500 EW

### **Armee:**

Die elfische Armee besteht aus 8.000 Kriegeren zur Verteidigung der Städte, 4.000 Waldläufern, welche die Grenzen sichern, und 500 Schwerttänzer als Elitetruppe. Alle Einheiten werden von Magiern unterstützt.

### **Wissenschaft & Kultur:**

Die Kultur ist elfisch, unterliegt allerdings noch den Einflüssen der Abspaltung von den anderen Elfenstämmen und ist daher wilder und militärischer. Auch die Einstellung gegenüber anderen Rassen ist anders als bei den „alten“ Elfen. Man spricht eher mit Menschen oder Zwergen. Allerdings erscheinen die Elfen in ihrer immer noch zurückgezogenen, schwer zugänglichen Weise den anderen Rassen manchmal herablassend oder arrogant. Orks und artverwandte Wesen finden direkt den Tod, sobald sie von Blutelfen angetroffen werden, oder das Kaskarische Reich betreten.

Viele bildende Künste werden im Kaskarischen Reich ausgeübt. Malerei, Musik und Literatur haben dort eine Hochblüte erreicht. Auch in der Alchemie und den heilenden Künsten ist das Kaskarische Reich führend auf Tanesha.

### **Politik:**

Die Blutelfen schwören, jedem unterdrückten und gerechten Reich beizustehen, sei es nun von finsternen Mächten bedroht oder auch einem anderen Reich. Andere Lebewesen als Blutelfen werden im Kaskarischen Reich nur kurze Zeit geduldet und müssen dieses dann wieder verlassen, wenn sie ihre Geschäfte oder Gespräche erledigt haben. Man verfolgt halt eine eigene elfische Politik, die für andere manchmal schwer verständlich und nachvollziehbar ist. Mit Ta´Eldron werden grundsätzlich keine Gespräche geführt, es sei denn unter dem Druck zwingender Notwendigkeiten. Da aber in den letzten 200 Jahren keine massiven offenen Feindseligkeiten ausgetragen wurden, ist die Lage hier kalt, skeptisch, und aufmerksam. In den letzten Jahrzehnten erreichten die Beziehungen zu Bahr

---

einen Tiefpunkt, der fast in die negative Einstellung gegenüber Ta´Eldron gipfelte, da vermutet wird, dass diese skrupellosen Söldnerseelen Orks und Trolle in ihrem Land beheimaten und für ihre Zwecke benutzen. Auf dem Sterbebett verfügte Kaskarihn Druus, dass die Einheit des Reiches gegen jeden Feind, egal ob Ork, Mensch oder Zwerg, zu verteidigen sei. Da in letzter Zeit immer wieder Orks aus Bahr Überfälle auf die Grenzdörfer des Kaskarischen Reiches unternahmen, ist eine Spannung zwischen beiden Ländern entstanden, die als durchaus explosiv bezeichnet werden kann.

### **Wirtschaft:**

Innerhalb des Reiches werden alle Güter elfisch geteilt, wodurch keine Armut im Land herrscht. Der Außenhandel, vor allen Dingen mit Kemahra, Pertian und Ismenay benutzt über Edelsteine und Gold als Zahlungsmittel.

### **Derzeitige Herrscher:**

Das Land wird von Hochkönig Gadreen regiert, welchem ein Rat mächtiger Elfen zur Seite steht. Der Rat wird alle zwanzig Jahre neu gebildet und besteht aus 11 Mitgliedern, welche die führenden Gilden und Städte repräsentieren. Hinzu kommen die Führer der verschiedenen Magiergilden und der Anführer der kaskarischen Schwerttänzer. Der Hochkönig kann seinen Nachfolger jederzeit bestimmen. In der Vergangenheit herrschte kein Hochkönig länger als 200 Jahre.

## **Khemara**

♠ Khemara wird von der Experimental-Orga bespielt

*Eine Karte Khemararas findest du im Buch der Kartographie.*

Herrschaftsform	Republik. Rat, Senat & Volkstribune
Bevölkerung	500.000 EW. Menschen, lokal auch Gnome, Zwerge, Elfen
Gesellschaft	Patrizier 11 %, Bürger 57 %, Sklaven 32 %.
Städte	Karinthar (Hauptstadt) 80.000 EW, Argos 50.000 EW, Kreisheim 45 000 EW, Rethimnon 30.000 EW, Telaron 12.000 EW
Religion	Cholest, Quincus sowie weitere Götter der Ordnung, die vier

	Elemente
Wirtschaft	Wissen, Erfindungen, Bücher, Gewürze, Oliven, verarbeitendes Handwerk, Schiffbau, Handel
Wissenschaft & Kultur	griechisch-römische Antike mit fortschrittlichen Elementen des 15. Jahrhunderts.

### **Geographie, Klima & Vegetation**

Kemahra liegt auf der Westseite des Kontinents am Drachenmeer. Anrainer sind Velron und Trellonia im Norden, Pertian im Osten und Kaskaria im Süden. Das Klima ist gemäßigt-mediterran. Im Nordwesten erheben sich Teile des Ceyclas-Gebirges, das sich vor der Küste in vielen vorgelagerten Inseln - den Ceycladen - fortsetzt. Südlich davon bis weit in den Osten erstrecken sich Hügellandschaften, vielfach mit Pinien-, Zedern-, Steineichen-, Akazien- und Olivenhainen bewachsen. Im Süden finden sich Ausläufer der kaskarischen Urwälder. Bedeutende Flüsse sind der And und der Alfazonas. Es gibt auch 3 aktive Vulkane: den Vaetna den Varna und den Tulkatoa. Khemara ist in 5 Provinzen unterteilt: Ceyclara, Calermo, Merona, Itraka, Khiareli. Die Hauptstadt heißt Karinthar.

### **Geschichte**

Khemara hatte sich vor über 1.000 Jahren von dem zerfallenden Selinischen Imperium abgespalten. Nach drohendem Rückfall in die Barbarei besann man sich 200 Jahre später in einer Art Renaissance auf die kulturellen Errungenschaften seines Vorgängers und arbeitete sich allmählich zu der wirtschaftlich und wissenschaftlich fortschrittlichen Nation hoch, als die Khemara heute bekannt ist.

### **Wappen**

Auf purpurnem Grund eine schwarze und eine weiße Schlange, die gemeinsam eine Schale mit dem Feuer Cholests tragen.



## Staat

Die Republik Khemara wird vom Hoherat der Fünf und dem Senat regiert.

Zum Hoherat gehören: Praetor Scientiae (Magie, Wissenschaft, Bildung: Professor *Sarek Sahr*), Praetor Mercaturae (Handel & Wirtschaft: Zunftherrin *Thessalina Capricensis*), Praetor Juris (Recht & Gesetz: Professor *Paul Eclatrium*), Praetor Cultuus (Religion & Kultur: Hohepriesterin *Merilla von Itraka*), Praetor Securitatis (Militär & Polizei: General *Carolus Dacato*). Der Rat legt verbindliche Richtlinien fest, welche von den regionalen Machthabern, den Patronen der einflussreichsten Familien, umgesetzt werden. Die Praetoren werden vom Senat gewählt, und zwar reihum im Wechsel alle 2 Jahre, so dass eine Amtszeit jeweils 10 Jahre beträgt.

Derzeit umfasst die Curie 55 Senatoren. Senator wird man auf Lebenszeit. Etwa 40 der Senatorenposten sind unter den Patrizierfamilien mehr oder weniger fest aufgeteilt, d.h. wenn ein Senator stirbt, benennt seine Familie den Nachfolger. Die restlichen 15 werden durch Abstimmung an Bewerber bürgerlicher Herkunft vergeben. Formal hat der Senat nur beratende Funktion, faktisch ist er das Machtzentrum des Staates. Der Hoherat macht nur selten von seinem Recht Gebrauch, den Senat von der Abstimmung auszuschließen.

Interessenvertreter der Bürger und Gegengewicht zum Senat sind die 5 Volkstribune, die in den Provinzen alle 5 Jahre von und aus den Plebejern

gewählt werden. Ein Volkstribun kann jede Entscheidung des Rats und Senats mit seinem Veto blockieren. Er wird sich aber hüten, den mächtigen Familien zu sehr im Weg zu stehen, denn die schicken unter Umständen auch mal ihre Assassinen vorbei.

## **Bevölkerung**

In Khemara leben hauptsächlich Menschen, unter den karstigen Bergen im Norden einige Gnomen- und Zwergenstämme, in den Wäldern des Südens zahlreiche Elfen. Man schottet sich nicht ab. Mit anderen Rassen hat man kein Problem, solange sie keinen Ärger machen. Fremde werden in der Handels- und Forschungsnation gerne willkommenegeheißen, besonders wenn sie Geld, Waren oder Wissen mitbringen.

## **Gesellschaft**

Machtpfeiler und Säulen der Gesellschaft sind große, clanartige Familien. Die 22 mächtigsten Familien (Patrizier) teilen etwa 70 % aller bedeutenden Posten unter sich auf: Regierung, Gildenvorstand, Hohepriester etc.. Zur Nobilität zählen die Familien *Sahr*, *Magellan*, *Capricensis*, *Bilapis* (=Zweistein), *Scippio*, *Dacato*, *Saritakis*, *Smeik*, *Eclatrium* u.a.

Weitere 54 Familien sind bürgerlich (Plebejer) und stellen einen Großteil der Handwerker, Händler, Priester, Bauern, Soldaten. Die Standesgrenzen sind jedoch nicht starr. So ist es auch Plebejern möglich, in Patrizierfamilien einzuheiraten oder sich mit Fleiß und Können hochrangige Positionen zu erarbeiten. **Beziehungen** sind dabei das A und O. Geld ist wichtig, die eigenen Fähigkeiten und Leistungen sind wichtig, aber ohne Beziehungen zu den richtigen Leuten läuft in Khemara gar nichts.

Ein Drittel der Bevölkerung sind **Sklaven**. Diese übernehmen vielfältige Aufgaben im öffentlichen Dienst (z.B. Wartung der Kanalisation, Bäderaufsicht, Müllabfuhr, Straßenreinigung, Platzwarte bei Veranstaltungen), in Betrieben und in privaten Haushalten (Gehilfen, Diener, Lehrer etc.) und können hochgebildet sein. In der Regel werden sie pfleglich behandelt, denn sie gelten als wertvoller Besitz. Qualifizierte Sklaven können Geld für ihre Arbeit bekommen; ja, sie können unter Umständen sogar Ämter bekleiden. Berühmtestes Beispiel ist *Lucius Resir*, der Leibsklave und Berater des Handelsherren *Alessandro Scippio*, der so versiert war, dass ihm die Welthandelsschule Argos eine Professur anbot. Er hätte sich

---

nach wenigen Jahren Lehrtätigkeit freikaufen können, blieb aber aus Loyalität in der Familie.

## **Wissenschaft**

Khemaras Markenzeichen ist die blühende Wissenschaft. Auf kein anderes Reich trifft der Ausspruch "Wissen ist Macht" eher zu. In vielen Bereichen der Magiekunde, Alchemie und Naturwissenschaft ist Khemara führend auf Tanebria. Die Thesen der Gelehrten revolutionieren seit Jahrzehnten das Verständnis der Welt vor und hinter den Dingen. Dieses Wissen verbreitet Khemara sehr gern, oft gegen klingende Münze. Die Kunst des Buchdruckes wurde hier bereits erfunden. Man bemüht sich, die Gelehrsamkeit auf eine breite Basis zu stellen. Zahlreiche Akademien, Tempel, Zirkel und Schulen konkurrieren um die klügsten Köpfe. Berühmt sind die Bibliotheken und Universitäten der großen Städte, welche mehrere Institute und Fachrichtungen, Duzende von gestandenen Wissenschaftlern und hunderte von Studenten unter einem Dach vereinen.

Es sind ihrer 4 in Khemara: die Staatliche Universität Karinthar (Schwerpunkt Staats- und Rechtswesen, Geisteswissenschaften und die Schönen Künste), die Crysaora-Megalogos-Universität zu Kreisheim (Schwerpunkt arkane- und Naturwissenschaften, man lebt halt nah an den Elfen), die Welthandelsschule Argos (Schwerpunkt Wirtschaftswissenschaften) und die Fachakademie Rethimnon (Schwerpunkt Technik und Ingenieurwissenschaften; hier wird der gnomische Einfluss sichtbar). Das Studium an einer Universität ist sehr teuer. Kreisheim beispielsweise verlangt allein an Studiengebühren 5 Gold pro Semester, und da sind noch nicht die Prüfungsgebühren, Aufwendungen für Lehrmaterial oder die Lebenshaltungskosten mit eingerechnet. Diverse Stipendien staatlicher oder privater Trägerschaft tragen dafür Sorge – zumindest theoretisch –, dass auch mittellose Begabte eine Chance haben.

## **Wirtschaft**

Der Reichtum Khemaras basiert auf Handel und auf der praktischen Umsetzung des Wissens. Der Staat fördert dessen Verbreitung und Nutzung, indem er das Kollektiveigentum an Wissen in einem ansonsten kapitalistischen System pflegt: Wer eine Erfindung oder Entdeckung macht, ist verpflichtet, sie zu veröffentlichen

und der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen. Der Erfinder erhält für seine Leistung eine stattliche Prämie und seine Familie zusätzliches Ansehen.

Technisches, magisches und naturkundliches Verständnis führt so landesweit zu verbesserten Produktionsabläufen. Das Handwerk ist auf hohem Niveau, die Seefahrt weit entwickelt. Landwirtschaft spielt eine eher untergeordnete Rolle, aber an den sonnigen Hängen werden Wein, Olivenbäume und Gewürzpflanzen kultiviert.

Die großen Städte Karinthar und Argos sind aufgrund ihrer geographischen Lage – der *Alfazonas* ist die Fortsetzung der *Seestraße von Terinia* ins Landesinnere – Drehscheiben des Handels zwischen Kontinent und Übersee. Diverse Güter werden hier umgesetzt: Olivenöl und Gewürze aus dem eigenen Land, Edelsteine aus Kaskaria, Getreide aus Pertian, Holz aus Trelonien, Waffen aus Bahr, Sklaven aus Carestria, Rennpferde aus der Hohenmark u.s.w. Telaron gilt als das Tor zum Osten, Kreisheim profitiert von der Nähe zum Elfenreich.

Die Berufsstände sind in vielerlei Berufsverbänden organisiert, welche so klingende Namen tragen wie: das *Klerikale Konzil*, der *Kaufmannskontor*, der *Handwerkshammer*, die *Perlenfischereigenossenschaft*, die *Ärzte-Allianz*, die *Vereinigung Vertretbarer Versicherungen*, die *Ehrenwerte Gewerkschaft*.

## **Recht**

Da man in Khemara sehr wirtschaftlich und pragmatisch denkt, verzichtet man meist auf allzu drakonische Strafen. Es ist viel kostensparender und nützlicher, einen Delinquenten für kleinere und mittlere Vergehen in die Sklaverei zu schicken, als seine Arbeitskraft auf der Folter oder im Kerker zu ruinieren.

Kapitalverbrechen hingegen wie Mord oder Landesverrat ziehen die Todesstrafe nach sich. Als Kapitalverbrechen gelten auch alle Handlungen, welche dem Interesse des Landes nach einer prosperierenden Gesamtwirtschaft deutlich zuwiderlaufen und volkswirtschaftlichen Schaden verursachen: Monopolbildung, feindliche Übernahmen oder Zerschlagung von Unternehmen durch Anteilsinhaber, gezielte Zurückhaltung von Waren oder Wissen, Dumping, Rufmord etc.

## **Militär & Polizei**

Die Berufsarmee Khemaras ist derzeit 3 Legionen stark (18 000 Mann) zuzüglich 500 Mann Reiterei und etwa 5000 Reservisten. In Friedenszeiten sichern die Soldaten die Grenze oder sind in den Cohortes Urbanae eingeteilt, welche in der

---

Stadt für Recht und Ordnung und die Sicherheit der Bürger sorgen. Die Organisation der Straßenwacht obliegt den örtlichen Aedilen.

An dieser Stelle sei auf die Ehrenwerte Gewerkschaft hingewiesen, der Berufsverband aller Soldaten und sonstigen Profikiller. Natürlich gibt es offiziell keine Assassinen. Aber jeder weiß, dass sie über die Ehrenwerte Gewerkschaft vermittelt werden, und dass ihre Dienste sowohl vom Senatoren als auch vom Privatmann in Anspruch genommen werden können, der genügend Fingerspitzengefühl, gute Gründe und das nötige Kleingeld mitbringt. Auch der Henker wird im Bedarfsfall aus der Ehrenwerten Gewerkschaft rekrutiert; wenn er seinen Job getan hat, legt er die schwarze Kleidung und Maskierung ab und ist wieder ein ganz normaler Soldat oder Waffenmeister.

## **Religion**

Grundsätzlich darf jeder glauben, was er will. Fanatismus jeglicher Couleur ist jedoch nicht gerne gesehen, weil er die Entwicklung von Geist und Wirtschaft hindert, und gegen geltendes Recht darf natürlich nicht verstoßen werden. (Für irgendwelche Chaosgötter Menschenopfer zu bringen verstößt in Khemara ebenso gegen das Gesetz wie im Namen Talamons Bücher oder Ketzer zu verbrennen!)

Beliebteste Gottheit und quasi Staatsreligion ist natürlich Cholest, die zweigeschlechtliche Vertretung für *Magie* und *Wissenschaft* und *Ausgleich der Kräfte*. Cholest verbindet alle Aspekte des Seins in stetem Gleichgewicht und wird dargestellt mit 4 Armen, mit denen ER/SIE die 4 Elemente hält. In jedem größeren Ort gibt es einen Cholest-Tempel, in dem jungfräuliche Priester und Priesterinnen, die Cholestalen und Cholestalinnen, das *Feuer des Cholest* hüten. In diesen Tempeln wird auch alles anwendbare Wissen zusammengetragen und aufbereitet, um es der Bevölkerung zugänglich zu machen.

Weitere häufig angebetete Götter sind Quincus, der Listenreiche und wandelbare und Pargos, der Schutzpatron der Händler. In Khemaras Süden entsteht gerade eine kleine Bewegung namens Jera, die – in Anlehnung an die Elfengötter Dryeeleth und Durthel – die Urmutter Crea und Allvater Chaos als heiliges Paar verehrt, wiederum mit Cholest in der Mittlerrolle.

## **Kultur & Sport**

Theaterspiele, Dichterlesungen, musikalische Darbietungen und ganz natürlich sportliche Wettkämpfe erfreuen sich großer Beliebtheit. Die Nation ist geradezu sportversessen (vielleicht im Ausgleich zu soviel geistiger Tätigkeit). Wenn auf der Rennbahn in Carinthar die Quadrigen angeschirrt werden, wenn im Kolosseum orkische Boscashi-Mannschaften auf die einheimischen Favoriten treffen, wenn jedes Jahr die Fackel Cholests nach Telaron getragen wird und dort die bronzehäutigen Läufer, Speerwerfer, Ringer und Rennreiter gegeneinander antreten, dann pilgern Zehntausende zu den Arenen, dann kann die halbe Nation in den Rausch der Spiele geraten.

### **Sonderforschungsbereich 88: Das Dimensionsloch von Thermobyl**

Ein in jüngerer Zeit entstandenes Dimensionsloch nahe dem Dorf Thermobyl in der Hochebene von Khiareli hält die Magier, Sphärophysiker und Xenobiologen auf Trab. Wie es zu der Öffnung kam, ist umstritten, bekannt ist aber, dass kurz zuvor im Dorf ein von Dämonen besessener Elfenkrieger Amok lief, was auf die Einflussnahme dunkler Mächte hindeutet.

Aufgrund der austretenden Strahlung und Dimensionsbewohner wurde die Zone im Umkreis von 50 Meilen zum Sperrgebiet erklärt (im Dorf selbst hatte sowieso kaum jemand überlebt), und man müht sich seit 25 Jahren, es zu schließen. Allerdings nur halbherzig, wie gemunkelt wird, bietet es doch für die Wissenschaftler eine nie dargewesene Gelegenheit, ungeahnte Energieströme und fremdartige Wesenheiten zu untersuchen, die man sonst nie zu Gesicht kriegt. Die bisher nur 74 Forscher, die ihre Neugier mit dem Leben bezahlten, halten natürlich niemanden davon ab, es weiter zu versuchen.

### **Stadt Kreisheim**

Kreisheim liegt an der Mündung des Alfazonas in der Bucht von Viscaya unweit der Grenze zum Kaskarischen Reich. Nördlich des Flussdeltas erheben sich malerische, bewaldete Hügel, südlich davon beginnen die Urwälder von Kaskaria. Mit 45 000 Einwohnern ist Kreisheim die drittgrößte Stadt in Khemara. Die Stadt lebt vom Handel mit Kaskaria und nach Übersee, von Fischerei und Export von Technologie. Das Wappen Kreisheims ist das weiße Flügelross, das sich aus silbernem Kreis erhebt, auf blauem Grund. Berühmt ist Kreisheim für seine Universität, welche die zweitgrößte im Lande ist und in welcher sich der Einfluss der hoch entwickelten Elfen des Nachbarreiches deutlich niederschlägt.

---

## Die Crysaora-Megalogos-Universität zu Kreisheim

Aufgrund des Reichtums der Stadt mangelt es der Universität von Kreisheim nicht an Mitteln, die besten Wissenschaftler ins Land zu holen und nahezu jedes Buch in ihre Bibliotheken zu stellen, welches zu haben ist. Studieren darf jeder ungeachtet seiner Herkunft, Rasse oder Hautfarbe, vorausgesetzt, er schafft die Aufnahmeprüfung und erfüllt die beiden G-Kriterien: Geld und Gehirn.



Auch wenn man den Blutelfen des Kaskarischen Reiches nachsagt, dass sie gerne unter sich bleiben, so hat doch ihr Einfluss unübersehbare Spuren in den Forschungsbereichen hinterlassen. Man pflegt hier seit langer Zeit - in aller Diskretion selbstverständlich - einen bescheidenen, aber nachhaltigen wissenschaftlichen Austausch, der beiden Seiten nutzt. Was dazu führt, dass hier die Theorien noch hochfliegender, die Ideen bahnbrechender, die Experimente gewagter und die Fachgebiete noch exotischer sind als anderswo. Man denke nur an die Entdeckung des *Elementes Tanebrin als Katalysator für magische Prozesse* durch die legendäre Alchimistin Crysaora Megalogos oder die Erfindung des *Wahnsinnigen Wahrscheinlichkeitsantriebs* durch den gnomischen Ingenieur Alfred Zweistein! Weitere Koryphäen unter den Kreisheimer Professoren, die sich hinter den erstgenannten nicht zu verstecken brauchen, sind zum Beispiel der nimmermüde Expeditionsreisende Mephis Ti-Phelis, Autor des Standardwerks „*Handbuch für Völkerkunde*“, der elfische Mathematiker Trillian Tveisson, Entwickler der *probabilistischen Chaostheorie*, und die Zoologin Sarah Senckenborg, welche in jahrzehntelanger Feldarbeit das komplexe Sozialverhalten der herdenlebenden *Wolleinhörner* erforschte.

Dekan der Kreisheimer Universität ist derzeit Erasmus Dumbeldan, zugleich auch Senator und Vorsitzender der *Gesellschaft für Arkane Wissenschaften*.

Die Universität unterhält momentan 12 Fachbereiche, 33 Institute und knapp hundert Lehrer.

Der Schwerpunkt liegt eindeutig im arkan-naturwissenschaftlich-technischen Bereich. Geisteswissenschaften sind zwar auch vertreten, werden aber an der Universität von Carinthar besser repräsentiert.

Fachbereiche:

1. FB Magie und Hermetik
2. FB Elementarlehren: Chemie, Alchimie, Physik, Mathematik
3. FB Naturkunde: Botanik, Zoologie
4. FB Landschaftskunde: Geographie, Geologie, Geomantie
5. FB Sternenkunde: Astronomie und Astrologie
6. FB Meereskunde
7. FB Heilkunde
8. FB Ingenieurwissenschaften: Gerätebau, Thaumaturtechnologie
9. FB Theologie und Philosophie
10. FB Kulturwissenschaften: Völkerkunde, Geschichte, Archäologie
11. FB Sprachwissenschaften
12. FB Handelskunde

**Nogwarts: Institut für Angewandte Magie.**

Hier in der Außenstelle können die Wissenschaftler experimentieren und die Magiestudenten üben, was sie an der Uni gelernt haben. Das Experimentierfeld für Schüler und Lehrer wurde deshalb ein paar Kilometer außerhalb der Stadt verlegt, damit, wenn etwas schief geht, nicht gleich die halbe Stadt in Schutt Asche liegt. Dergleichen ist aber die letzten 400 Jahre auch in Nogwarts nicht mehr passiert, das seitdem auf eine gute und ehrenvolle Tradition zurückblicken darf. Leiterin von Nogwarts ist Direktorin Ginevra Magellan.

**Malik**

Herrschaftsform	Hohepriester – Garaltrin der Ehrwürdige
Gesellschaft	Klerus 30% - auch alle staatlichen Stellen zählen als Klerus, inkl. Heer und „Beamte“, Bürger 20%, Glaubenskinder (Gemeine) 50%

Städte	Brikkar, Zentrum des Glaubens - ca. 28.000 EW
Religion	„Die beiden Brüder des Geistes und des Wassers“ als einzige Götter
Wirtschaft	Fischerei, Getreide, Gewürze
Wissenschaft & Kultur	Europa im 12. Jahrhundert

Malik ist ein Kirchenstaat, in dem beinahe alle Aspekte des Lebens mit tiefem Glauben an die Brudergötter erfüllt sind. Zwar ist Malik ein gelehrtes, fortschrittliches Reich, aber das Volk, ebenso wie der Klerus, geben sich im Großen und Ganzen mit dem, was sie zum Leben brauchen, zufrieden.

Da alle Fragen des Lebens, ebenso wie die Politik, nach außen vom Glauben bestimmt werden, steht an der Spitze Maliks der Hohepriester (Garaltrin der Ehrwürdige) des Zweigötterglaubens. Obwohl Malik ein fast rein religiöses Reich ist, sollte man sich bezüglich der Wehrhaftigkeit keinen Illusionen hingeben. Das Volk von Malik ist jederzeit bereit, seine Ideale mit der Waffe gegen jede dunkle Macht zu verteidigen.

## **Moruthain**

Herrschaftsform	Bergmonarchie – König Artok der Schwarze
Gesellschaft	Geschlechteradel 23%, „Bürger“ 77%
Städte	Moruthain ist die Stadt!
Religion	Taneshtain
Wirtschaft	Wie Ternburg; Hauptsächlich Stein- und Metallbearbeitung
Wissenschaft & Kultur	Im Großen und Ganzen ähnlich wie in Ternburg. In einigen Bereichen sind die Moruthainzwerge jedoch etwas geschickter (z.B. Waffenbau).

Tief in den Bergen des Bridengebirges steht die älteste Stadt der Zwerge - Moruthain. Dem Stein des Ursprungs zufolge soll hier Gorm, der Urvater der Zwerge, die erste Bergstadt errichtet haben.

## Ozathir (Ternburg)

Herrschaftsform	Bergmonarchie - Bergkönig Gorm Valus 17.
Gesellschaft	Geschlechteradel 20%, „Bürger“ 80%
Städte	Ternburg ist die unterirdische Feste, es gibt jedoch „Außenstellen“ unter und über Tage
Religion	Taneshtain
Wirtschaft	Alles, was mit Stein- oder Metallbearbeitung zu tun hat.
Wissenschaft & Kultur	Ich mechanischen Dingen sind die Zwerge vor allen Völkern führend. Kaum ein anderes Volk errichtet so beeindruckende Bauwerke wie die Zwerge und niemand kann so gutes Bier brauen. Folglich ein normale Zwergenkultur, wie wir sie alle lieben.

Ternburg ist die größte Stadt der Zwerge im Varngebirge. Von hier aus beherrscht das Haus Valuris alle Zwerge des Gebirges.

## Pertian

Herrschaftsform	Absolute Monarchie - König Wismund der Ältere
Gesellschaft	Adel 8%, Bürger 20%, Gemeine 72%
Städte	Couynoth - ca. 30.000 EW
Religion	Talamon und die vier Elementgötter Götter in Reinform
Wirtschaft	Getreide, Getreide, Korn und ein wenig Getreide
Wissenschaft & Kultur	Europa im 10.Jahrhundert

Pertian ist eine Monarchie, welche in Tanebria nur insofern von Bedeutung ist, als das sie über den fruchtbarsten Boden Tanebrias verfügt. Das Land ist nicht reich aber satt. Den begrenzten Reichtum des Reiches hat Pertian der Getreideausfuhr zu verdanken.

Pertian selbst ist wie viele der Nachfolgestaaten des selinischen Imperiums ein Königreich, das in Fürstentümer, Grafschaften und Baronien unterteilt ist.

---

## **Trisbor & Erlingen**

Die beiden westlichsten Herrschaftsbereiche, beide mit Westgrenze zu Khemara, sind die Baronie Trisbor (im Süden, mit Südgrenze zum Kaskarischen Reich) und die Grafschaft Erlingen (mit Nordgrenze zum Trellonischen Reich, angrenzend an das Fürstentum Zaronn).

Trisbor:

Trisbor ist ein Land der rollenden Hügel und grünen Wiesen und üppigen Felder (wie fast überall in Pertian).

Es ist zudem stark bewaldet, da es an den Elfenwald von Kaskar grenzt. Die gleichnamige Hauptstadt Trisbor (ca. 2.000 Einwohner) ist der Sitz des Barons Haalmer und ist berühmt für seinen Weinanbau. Dort gibt es auch die kleine aber feine Weingaststätte „Zum Einsamen Bierkrug“ von Beregost und Mariel Lastarr, den Eltern des jetzigen Barons Dorcas Lastarr zu Erlingen. Der Name der Gaststätte erklärt sich von selbst: wer in der Weinschenke einen Krug Bier bestellt, sitzt bald ganz einsam am Tisch.

Erlingen:

Die Grafschaft Erlingen hat eine gemeinsame Grenze zum Trellonischen Reich über die auch viel Handel getrieben wird. Graf Roderick von Erlingen regiert von seinem Landhaus über viele kleine Dörfer und eine handvoll größerer Dörfer; eine echte Hauptstadt gibt es hier nicht.

Der Graf hat zwei bildschöne Töchter. Brunhild heiratete im Jahr 3001 den berühmten Wanderer Dorcas Lastarr, der daraufhin zum Baron zu Erlingen ernannt wurde. Sie gebar bald darauf einen Erben, den kleinen Christian Maximilian. Die zweite Tochter heiratete den Baron Gernot von der Siegburg genannt Eisenfaust aus dem Trellonischen Reich.

## **Steintal & Winterfels**

Im Nordosten von Pertian beginnen die Hügel und kleinen Gebirgsketten an der Grenze zu Scathia. Dort liegt die Baronie Winterfels, die von kalten Winden und harten verschneiten Wintern heimgesucht wird.

Der Baron Ferdinand von Winterfels ist für den Schutz der nördlichen Grenze Pertians zuständig. Die flächenmäßig größte Baronie Pertians ist gleichzeitig aber auch wirtschaftlich eine der schwächsten. Wo in den meisten Gegenden von Pertian grüne Wiesen und fruchtbare Felder in Verbindung mit Handel für einen gewissen Reichtum oder zumindest Zufriedenheit sorgen, gibt das hügelige und meist unfruchtbare Land dieser Baronie nicht viel her. Auch der einzige Nachbar Scathia handelt nur wenig mit Pertian, so dass die ehemaligen Handelstraßen kaum genutzt werden und langsam zerfallen. Einzig einige Bergwerke liefern Erze für die Metallverarbeitung.

Steintal:

Das Dorf Steintal verdankt seinen Namen, einem riesigen Stein, der vor wenigen Jahrhunderten vom Himmel fiel und das damalige Dorf weitgehend zerstörte. Vor einigen Jahren (2998 n.S.G.) beschenkte der Baron Ferdinand von Winterfels das ehemalige Oberhaupt der Pargoskirche mit einem kleinen Stück Land auf seinem Gebiet und schlug den Mittler Tuok zu einem Ritter.

Sir Tuok von Steintal, wie nun einer seiner zahlreichen Titel lautete, hat seitdem diesem kleinen Ritterlehn zu bescheidenem Reichtum verholfen. Nachdem einige neue Erzvorkommen gefunden worden sind, ließ er die alten Handelstraßen wieder nutzbar machen und organisierte mit seinem Zwergenfreund Genwick Heldenhammer den Handel, die Minen und die ganze Wirtschaft von Steintal neu. Auch wurde die alte Feste Steintal umgebaut und erneuert, so dass sie nun wie ein mächtiges Bollwerk über dem Lande thront. Weiterhin hat er sich inzwischen eine kleine Söldnerarmee aufgestellt, um nicht mehr auf den Schutz von Winterfels angewiesen zu sein. In Steintal stehen die Ruinen eines alten Tempels der der Göttin Gaja (auch Arahm genannt) geweiht ist. In diesen Ruinen ist der Stein der Erneuerung als Altar untergebracht, man sagt, dass er Wunder wirkt, wenn man ihn berührt und betet. Eine weitere Besonderheit Steintal ist, dass man hier und in näherer Umgebung „Magie“ besonders stark spüren kann. Die Ursache hierfür ist bisher nicht geklärt. Im Steintaler Wald, der direkt an das Dorf grenzt, liegt eine Ruine eines alten Magiers Turms und es gibt im Wald noch ein altes Steingrab, von dem man sagt, dass dies ein Eingang unter die Erde sei.

---

## Scathia

Herrschaftsform	Hochfürst – Torn Grimwulf und Clanrat bestehend aus den 37 Clanlords
Gesellschaft	Hohe Clankrieger 30%, Feuer- & Erdpriester 10%, Clanmitglieder 60%
Städte	Keine Hauptstadt – Clans leben in Dörfern oder Kleinstädten
Religion	Chaelish und Fyrrdal, zusammen mit deren Kindern
Wirtschaft	Meist Tauschhandel, aber auch Gold und Kupfer gelten als Währung
Wissenschaft & Kultur	Die scathianische Kultur kann als eine Mischung aus Keltentum, Piktentum, den Schotten und den Wikingern verstanden werden.

Das Land Scathia befindet sich im Nordosten Tanebrias. Die Scathianer sind ein recht eigenwilliges und eigentümliches Volk. Fehlende Etikette wird ihnen oft als Barbarei ausgelegt. Dennoch sind die Scathianer ein Volk mit festen ethischen und moralischen Vorstellungen - was können sie dafür, dass alle anderen Völker die falsche Einstellung haben. Trotz dieser etikettarischen Differenzen zwischen Scathia und dem Rest Tanebrias, wird Scathia von allen Reichen respektiert, mit Ausnahme von Sel, dessen Gegner Scathia in zwei Bürgerkriegen war.

Es gibt 37 verschiedene Clans in Scathia, deren jeweiliger Clanlord ist Mitglied im Clanrat, welcher jedes Jahr auf dem Gebiet eines Clans tagt. Alle fünf Jahre wird ein Highlord aus den Reihen der Clanlords gewählt, welcher zwar keinen allgemeinen Herrschaftsanspruch hat, aber dennoch durch den ihm zustehenden Respekt unter den Clans ein gewichtiges Wort zu sprechen hat. Der Highlord ist zudem für die Verständigung mit den anderen Reichen zuständig. Der Derzeitige Highlord ist Tom Grimwulf. Jeder Clan hat zumindest ein Größeres Dorf oder eine kleine Stadt. Es gibt keine Hauptstadt als solche. Die Scathianische Kultur kann als eine Mischung aus Keltentum, Piktentum, den Schotten und den Wikingern verstanden werden. Die Scathianer huldigen [Chaelish](#), dem Gott des Stahls, des Feuers und des Krieges und seiner Gattin [Fyrrdal](#), der Erdgöttin des Erzes, des Wachstums und der Kraft. [Chaelish](#) wird als Hüne mit einer gewaltigen Streitaxt verehrt. Seine erdbronzene Haut ist mit bläulichen Runen überzogen. Er tritt oft in

Gestalt eines Feuerwolfes auf. [Fyrrdal](#), seine Gemahlin, wird ausschließlich in Form eines Silberfuchses verehrt; doch gibt es Stimmen, die [Fyrrdal](#) als eine wunderschöne, wollüstige Frau beschrieben. [Chaelish](#) und [Fyrrdal](#) haben eine Unzahl an Kindern, welche die Patrone der verschiedenen Handwerke, wie Fischen, Jagen, Holzbearbeitung, Steinbau und Schmiedekunst sind.

## **Das Selinische Imperium**

Herrschaftsform	Imperator - Imperator Arikahn der Stolze, 2 Konsuln, 8 Imperialtribunen
Gesellschaft	Reichsbürger 20%, Volk 25%, Unfreie 55%
Städte	Sel - ca. 140.000 Einwohner; Caelicia - 65.000 EW
Religion	Talamon; Die Götter der vier Elemente
Wirtschaft	Stoffe, Töpferei, Bücher und Getreide
Wissenschaft & Kultur	Europa im 12. Jahrhundert

Einstmals stellte Sel die Blüte menschlicher Kultur und menschlichen Wissens dar. Den Untergang des Imperiums hat das Reich aber nie verarbeiten können und noch heute trauert Sel altem Glanz nach. Nennenswert ist die magische Akademie zu Sel, welche in einigen Bereichen immer noch mit zur Spitze zählt.

An der Spitze des Imperiums steht der Imperator, der totale Vollmachten besitzt. Ihm unterstehen zwei Konsuln, welche er, ebenso wie die acht Imperialtribunen, nach Bedarf ernennt oder auch absetzt. In jeder größeren Ansiedlung wird als verlängerter Arm des Imperators ein Stadthalter eingesetzt. Der Imperator bestimmt seinen Nachfolger selbst.

## **Ta´Eldron**

Herrschaftsform	Princeps Doctrinae – Fürstin der Schatten. Ihr zur Seite stehen Astrakor, der Fürst der Seelen und Irinia, die Fürstin des
-----------------	--

---

	Verderbens.
Gesellschaft	3,5 Mio. EW aller Rassen - Hochadel 1%, Adel 2%, Bürger 20%, Sklaven, Leibeigene und Entrechtete 77%
Städte	Hothramora – 100.000 EW, Scutar – 20.000 EW, Arnator – 32.000 EW, Eskamora – 15.000 EW, Tartakos – 40.000 EW. Nicht mit in die Einwohnerzahl eingerechnet sind die teilweise großen Heere, die in den Städten stationiert sind.
Religion	Nur Chaosgötter ohne Toleranz
Wirtschaft	Kaum Außenhandel, Gildenkriege
Wissenschaft & Kultur	diverses (siehe unten)

Ta´Eldron ist ein mächtiges Reich im Osten von Tanebria. Es wird von der einen Seite durch das schwarze Meer, zum Kontinent von Bahr, dem kaskarischen Reich, Ismenay und den Orklanden begrenzt. Die Landschaft Ta´Eldrons ist sehr abwechslungsreich. An der Küste findet man große Wälder und auf den saftigen Weiden findet man Kühe und Schafe in rauen Mengen. Je mehr man ins Landesinnere vordringt, desto mehr ändert sich die Landschaft. Die Erde ist mit Vulkanasche überseht. Tiefe Schluchten und hohe Vulkankegel wechseln sich ab. Zu den Grenzen hin wird das Bild wieder freundlicher. Seen und grüne Wälder wechseln sich wieder mit Weiden und Feldern ab. Alles in allen ist Ta´Eldron ein sehr fruchtbares Land und kann gut ohne Nahrungsmittel von außen leben. Der Kazun, ein großer Strom läuft von den Vulkanbergen hin zur Küste. An ihm liegen die wichtigsten Städte Ta´Eldrons. In den Vulkanbergen liegt Eskamora, weiter östlich in mitten eines großen dunklen Waldes befindet sich die Hauptstadt Hothramora und an der Mündung des Flusses findet man die Hafenstadt Arnator. Im Norden an den Grenzen zu Bahr liegt Scutar, eine große Garnisonsstadt. Ta´Eldron wird auch das Reich der Finsternis genannt. Es ist ein chaotisch-klerikales Glaubensreich, in dem die Lehren der Dunkelheit in nahezu alle Bereiche des Lebens vorgedrungen sind. In Ta´Eldron gibt es ein starkes Potential an Magiern, Klerikern und Paladinen des Chaos, die das Leben in dem Reich bestimmen. Ta´Eldron und die freien Reiche befinden sich in einem Pattzustand. Ta´Eldron an sich greift kein Land an, da es zwar einzelne Reiche besiegen könnte, aber aller Wahrscheinlichkeit nach dann mit den übrigen Ländern in einen Krieg verwickelt würde. Auf der anderen Seite kann auch keines der anderen Reiche Ta´Eldron in

die Knie zwingen, da kaum jemand es wagt, den ersten Schlag gegen die gefürchteten Sarkoner, die schwarzen Garden des Chaos oder die Sarkari zu führen und die freien Reiche nicht im Stande sind, eine Allianz gegen Ta´Eldron ins Leben zu rufen.

Allen Leben in Ta´Eldron steht der Princeps Doctrinae (vgl. Sarkoner) vor. Der Titel beinhaltet den Rank des obersten Heerführers, die Leitung des sarkonischen Zirkels, das Amt des höchsten Richters und die Leitung aller Handelszünfte zugleich. Er ist der höchste der Hohepriester des Salthar, dem höchsten der Götter des Chaos. Dem Princeps Doctrinae stehen die höchsten der Hohepriester des Vhorszan und des Kurszul als Berater zur Seite. Hinzu kommt der Kriegsherr des Gazuul, des Armeen das Rückgrat der Verteidigung von Ta´Eldron bilden. Er wird allerdings nur in militärischen Fragen zu Rate gezogen.

Die Armee besteht aus vier stehenden Heeren von je 50.000, welche sich aus den Schichten der Bürger rekrutieren. Dazu kommen noch die Einheiten der Sarkoner, der Sarkari und die 10.000 Mann der Schwarzen Garde, welche den Tempelbezirk in Hothramora bewachen.

## **Städte**

Hothramora:

Die Stadt liegt genau in der Mitte von Ta´Eldron. Sie ist die Hauptstadt des Reiches und Sitz des sarkonischen Zirkels. In ihr befinden sich die größten Tempel des Salthar und des Vhorszan, welche als Sitz der jeweiligen höchsten Priester dienen und von Soldaten der Schwarzen Garde geschützt werden. Auch der Schrein des Gazuul ist hier zu finden. Viele der Priester des Salthar und des Vhorszan werden im Tempelbezirk ausgebildet und auf ihre Missionen geschickt. Hothramora wird von hohen, schwarzen Mauern geschützt und beherbergt zudem auch noch eine große Armeegarnison. Das Leben in Hothramora ist dekadent und dem Vergnügen gewidmet. Die endlosen Sklavenkarawanen bringen immer neue Güter des täglichen Lebens in die Stadt und Brot und Spiele erfreuen die Bürger und den Adel. Nichts desto Trotz wird in Hothramora auch Politik gemacht. Der Princeps Doctrinae und sein Gefolge leiten die Geschäfte und bestimmen, wer in Ta´Eldron Leben darf und wer nicht. Doch ist das Leben nicht immer leicht am

---

Hofe und dem Tempelbezirk. Viele Intrigen und Meucheleien können einen das Leben zur Hölle machen.

Einwohner: ca. 100.000 EW

Scutar:

Diese Stadt liegt am Schwarzen Meer und dient als Flottenstützpunkt der Schwarzen Drachenschiffe. Diese dienen sowohl zum Schutz der Küsten, als auch für Überfälle auf Handelsschiffe anderer Nationen. Scutar ist eine typische Hafenstadt mit vielen kleinen Gässchen und Winkeln. Die meisten der großen Handelszünfte haben hier ihr Hauptkontor und machen dadurch Scutar zu einer sehr reichen Stadt. In den Herbergen und Wirtsstuben am Hafen trifft man alle Arten von Leuten. Vom gemeinen Seemann eines Handelsschiffes über Piraten und Freibeuter bis hin zu eingebildeten Adligen. Scutar ist immer eine Reise wert, sofern man sich seiner Haut zu wehren weiß.

Einwohner: ca. 20.000 EW

Arnator:

Diese Stadt liegt Nahe der Grenze zu Bahr und ist das Hauptausbildungslager der Armeen Ta´Eldróns. Hohe schwarze Mauern und mächtige Wehrtürme machen einen Angriff auf diese Stadt fast unmöglich. In Arnator ist die Nordarmee Ta´Eldróns stationiert, um bei einem Angriff aus Bahr sofort Gegenmaßnahmen einleiten zu können. Viele Ausbildungslager bestimmen das Aussehen von Arnator. Jeder junge Mann und jede junge Frau im Alter von 18-24 muss 6 Jahre lang Militärdienst leisten. Danach können die besten in die Obhut von Priestern kommen, um dort eine Ausbildung zum Priester zu machen. Diese Kräfte machen ungefähr 50% der Armeen Ta´Eldróns aus, was bewirkt das die Bevölkerung der Stadt im Durchschnitt sehr jung noch ist.

Einwohner: ca. 32.000 EW, plus 50.000 Mann der Nordarmee, plus 15.000

Rekruten

Eskamora:

Eskamora ist eine kleine Stadt in mitten der Vulkanberge. Sie ist umgeben von hohen Mauern und wird auch die Stadt des Verderbens genannt. Ihr Schutzpatron ist Kurszul, was man in allen Winkeln der Stadt schnell erkennt. Im Tempelbezirk der Stadt befindet sich der größte Tempel Kurszul. In ihm residiert die Fürstin des

Verderbens. Im Tempelbezirk werden die Priester und Paladine des Kurszul ausgebildet, die dann in alle Ecken Tanebrias ziehen, um den Glauben an Kurszul zu verbreiten. Auch die Festung des Sarkariordens findet man in Eskamora, da die Krieger des Ordens oft als Gefolge und Beschützer von Priestern des Kurszul auftauchen.

Einwohner: ca. 15.000 EW, plus ca. 5.000 Mann des Sarkariordens

Tartakos:

Tartakos liegt an den Grenzen zu den Orklanden. Ihre mächtigen Mauern schützen die Bevölkerung vor den Übergriffen durch die Orks. In Tartakos ist sowohl die Südarmee Ta´Eldrons stationiert als auch viele Schmieden sind hier zu finden. Von hier aus unternehmen die Truppen Raubzüge in die Orklände, um noch mehr Sklaven nach Ta´Eldron zu bringen. Tartakos liegt in Mitten eines kleinen Gebirgszuges, wo viele Erzminen sich befinden. Dorthin wird ein Großteil der Orksklaven gebracht, um Erze für die Schmieden Tartakos zu schürfen.

Einwohner: ca. 40.000 EW, plus ca. 50.000 Mann der Südarmee

## **Religion**

Ta´Eldron ist das einzige Reich, in den man sich offen zum Glauben an die Götter des Chaos bekennt. Viele Tempel bestimmen die Ansichten der Städte und zeigen, wie sehr die Bevölkerung mit dem Glauben verwurzelt ist. Sollte jemand tatsächlich die Götter der Ordnung als vorteilhafter einstufen, so wird dieser jemand ein zwar kurzes aber dafür umso spannenderes Leben fristen, welches mit Sicherheit in einem der Tempel enden wird.

## **Wissenschaft & Kultur**

Magisch mutierte Menschen, Ork- und Elfensklaven, Tyrannei und Fanatismus, Dämonenbeschwörungen, Intrigen und Götzenkulte auf gehobenen Wissenstand, Blutige Rituale zu Ehren der Chaosgötter – Noch Fragen?

## **Wirtschaft**

Außenhandel: Nur mit den Finsterelfen und durch Piratenüberfälle der schwarzen Drachenflotten. In letzter Zeit allerdings haben die Handelszünfte Ta´Eldrons Kontakte zu Carestria geknüpft, da sie hier Chancen sehen, ein

---

Handelsabkommen zustande zu bringen und endlich ihre Waren auch im restlich Tanebria zu verkaufen.

Innere Wirtschaft: Chaotisch, da jede Handelszunft versucht, die andere über Ohr zu hauen und noch mehr Gewinne einzufahren. Deshalb ist ein gesteuerter Handel nicht möglich.

### **Derzeitige Herrscher**

Das Amt des Princeps Doctrinae wird derzeit von einer Frau bekleidet, deren Name Cassara – Fürstin der Schatten lautet. Ihr zur Seite stehen Astrakor, der Fürst der Seelen und Irinia, die Fürstin des Verderbens.

## **Das Trellonische Reich**

(auch Trellonien oder Trellonia genannt)

☞ Trellonia wird von der Tanebria-Orga und der Waldgeflüster-Orga bespielt.

*Eine Karte des Trellonischen Reiches findest du im Buch der Kartographie.*

Herrschaftsform	Absolute, aber zersplitterte Monarchie - König Verlo Koron der Starke
Gesellschaft	Adel 8%, Bürger 25%, Leibeigene 67%
Städte	Varkeen - ca. 38.000 EW
Religion	nur Cholest
Wirtschaft	Holz, Getreide, Wein
Wissenschaft & Kultur	Europa im 11. Jahrhundert

Das trellonische Reich hat sich bis heute nicht von den Königskriegen erholt. Dank großzügiger Geldlieferungen Pertians geht es aber langsam wieder aufwärts. Beide Reiche haben ein gutes Verhältnis zueinander. Die Herrschenden Kreise von Trellonia hemmen sich allerdings ständig gegenseitig durch Differenzen zwischen Verfechtern des Königtums und immer noch existenten ratsloyalen Strömungen. Neben der Königsprovinz und dem Verborgenen Land, in dem die größten Tempel zu Ehren Cholests stehen, sind die Provinzen in Fürstentümer, Grafschaften und Baronien aufgeteilt.

Die trellonische Herrschaft stand im Jahre 3003 auf dem Spiel, als einzelne Adelige versuchten den König zu stürzen. Näheres zu diesem dunklen Kapitel der Geschichte und Details zum Aufbau und zu den Herrschern der Provinzen bis zu diesem Jahr sind im Buch IV „Niederschriften und Anekdoten“ verewigt worden.

## **Das Verborgene Reich**

### **Status und Herrscher:**

Heiliges Reich (im Status den Fürstentümern gleichgestellt) - Major-Pater Reonald der Unerschütterliche

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Die Säulen von Cholest, Gebirge mit kleinen Dörfern, Klöstern und Tempelanlagen.

### **Kurzbeschreibung:**

Die Säulen von Cholest sind eine kleine sich plötzlich aus der Ebene erhebende Gebirgskette, die von zwei steilen Bergen dominiert wird. „Gut und Böse, „Anfang und Ende“, „Licht und Dunkel“, „Mann und Frau“ und viele weitere Namen haben diese Säulen des Himmels, doch niemand wird jemals einer der Spitzen einen einzelnen Namen geben. Man lässt immer offen, welcher Berg gemeint ist, denn Cholest ist alles in einem. Wenn es unbedingt Not tut, dann sagt man „der östliche bzw. der westliche Berg“.

Der Major-Pater Reonald ist ein uralter Mann, der seinen Tempel kaum mehr verlässt. In den heiligen Kammern seines großen Tempels liegt auch die ewige heilige Reliquie von Cholest. Alle anderen Provinzen versorgen diese Tempelanlagen mit Geld und Gütern als Staatspflicht. Wächter gibt es nur wenige, gegen streunende Tiere und die seltenen Räuber und Verbrecher.

## **Alryn**

### **Status und Herrscher:**

Grafschaft - Graf Artos von Alryn

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

<keine> Der Graf hat mehrere kleine Städte auf seinem Gebiet und herrscht von seiner Feste am Nebelfluss aus.

### **Kurzbeschreibung:**

Graf Artos herrscht über den wärmsten Flecken Land im Trellonischen Reich. Die Winde, die über Teile des flachen Ostens wehen und die Kälte des nördlichen Meeres erreichen diese tief liegende Provinz sehr selten. Eingebettet zwischen dem hohen Gebirge im Westen und dem großen Wald im Nordosten lässt es sich hier meist ruhig leben. Besonders schön sind die rollenden südlichen Hügel in denen ein leichtes prickelndes Getränk gebraut wird, welches vor Allem der Graf Artos selber liebt. Dieser liebliche Tropfen gilt als Hochgenuss an den Stätten des Adels im Land und es herrscht immer wieder eine sportliche Konkurrenz mit den Weinen des Fürsten von Metternich, um das beliebteste Getränk im Lande. In Alryn sind auch einige der wenigen Magier in Staatsdiensten mit den südlichen Grenztruppen stationiert. Diese Magier, meist im Nebeltal ausgebildet, überwachen auf arkanem Wege das südlich gelegene Kemahra. Man weiß ja nie, was die Magier des roten Mondes planen.

## **Ayam**

### **Status und Herrscher:**

Baronie

Nachdem Baron Banael von Ayam im Jahre 3003 ins Exil verbannt wurde, übernahm König Koron selbst die Regierungsgeschicke in dieser Baronie.

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

<keine> Der Herrscher hat mehrere kleine Städte auf seinem Gebiet und herrscht von einem Landhaus mit umliegendem kleinem Dorf aus.

### **Kurzbeschreibung:**

Ayam, auch das mittlere Waldland genannt, ist von der Fläche her eine der größten Baronien, aber sehr dünn besiedelt. Es gibt kein kulturelles oder herrschaftliches Zentrum, sondern kleine Dörfer verstreut im ganzen Waldgebiet und auf der nördlichen Grasebene. Die Wirtschaft ist eher schwach, der Export besteht vornehmlich aus Holzstämmen die zum Schiffs- und Hausbau über den Nebelfluss nach Karun und Varkeen transportiert werden. Ansonsten versorgen sich die kleinen Dörfer meist selbst mit Jagd und etwas Ackerbau. Auf dem westlichen Abschnitt einer kleinen Hügelkette mitten

im Wald stehen alte Ruinen, deren Herkunft ungeklärt ist. Auf Geheiß des Königs wird dieses Gebiet streng patrouilliert und weder Fremde noch Bürger des Trellonischen Reiches werden dort hinein gelassen. In früherer Zeit soll es dort mysteriöse Vorkommnisse gegeben haben, von denen aber keiner mehr spricht. Militärische Relevanz erlangt Ayam fast ausschließlich durch eine geringe Anzahl an Scharfschützen und Kundschaftern. Diese bilden bei Bedarf kleine Einsatzgruppen, bestehend meistens aus Männern eines Dorfes. Diese führen ihre Sonderaufträge mutig und häufig erfolgreich aus. Die Koordination mit regulären Truppen ist aber schwer möglich mit diesen dickköpfigen Waldleuten.

## **Berlahn**

### **Status und Herrscher:**

Grafschaft - Graf Jar zu Berlahn

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Grasburg, mitten in der Grafschaft gelegen.

### **Kurzbeschreibung:**

Berlahn ist eine mächtige Grafschaft im Nordosten des Trellonischen Reiches. Zentrum der Macht ist die Feste Grasburg mitten in der gleichnamigen Stadt, alle andere Städte und Dörfer sind deutlich kleiner. Vor einigen Jahrhunderten herrschte dort eine andere Grafenfamilie seit den Königskriegen, doch in einem Krieg mit den Nordleuten, Landsleute der heutigen Bewohner von Dreyfjord, wurde der Nordosten völlig erobert und dabei auch die ehemalige Grafenfamilie ausgerottet. Ein altgedienter Heerführer der Reiterei konnte aber den Raubzug der Nordmänner auf den großen Ebenen von Berlahn mit seinen Reitern heldenhaft zurückschlagen, obwohl er in den letzten Zügen dieser Schlacht selber fiel. Der damalige König, der Grafenfamilie beraubt und der Nordosten herrscherlos, ernannte den Sohn des gefallenen Heerführers in dessen Andenken zum Grafen. Seit dieser Zeit nun herrschen die Vorfahren des heutigen Grafen Jar in Berlahn und trotz des Willen des Königs das „zu“ endlich durch ein „von“ zu ersetzen, verzichten die Nachkommen des Heerführers stets auf dieses Privileg. Ihr Vorfahr war ein einfacher Mann, der sich hochdiente durch Mut und Tapferkeit, und das soll nie vergessen werden. Militärisch hält sich heute noch die Tradition der Reitertruppen auf der großen

Ebene. Ackerbau ist hier der Hauptwirtschaftszweig und die Ernte wird in alle Ländereien exportiert, die nicht selber genug anbauen können.

## **Dreyfjord**

### **Status und Herrscher:**

Baronie - Baron Trollske zu Dreyfjord

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Dreyfjord.

### **Kurzbeschreibung:**

Vor einigen Jahrhunderten gehörte das Gebiet des heutigen Dreyfjord zu der Grafschaft Berlahn. Durch einen Raubzug von Nordmännern vom Kontinent Innunuk, die mit ihren Schiffen an der Flussmündung überraschend landeten, wurde die Grafschaft vollkommen überrannt und es blieb nur Tod und Asche übrig; auch die Grafenfamilie fiel den Äxten dieser Barbaren zum Opfer. Erst auf den Ebenen Berlahns wurden die Plünderer von der Reiterei in harten Kämpfen gestellt und zum Meer zurückgetrieben. Viele dieser Horden wurden dabei von ihren Schiffen abgeschnitten und zogen sich in die östliche Sumpf- und Feuchtgebiet zurück, wo die Reiterei ihnen nicht folgen konnte. Das Trellonische Reich, durch den Krieg und eine gleichzeitige lange Dürreperiode geschwächt, konnten die Eindringlinge nicht endgültig vernichten. In langen Verhandlungen über mehrere Jahre hinweg wurde schließlich vereinbart, dass die Nordmänner den heutigen Landstrich Dreyfjord als Provinz bekommen sollten, aber unter der Herrschaft des trellonischen Königs, wobei Dreyfjord eine weitgehend autonome Stellung zugesichert wurde. Nach anfänglichem Misstrauen, Schwierigkeiten und Missverständnissen, sind die Bewohner von Dreyfjord mittlerweile als Bürger des Reiches akzeptiert und haben seither auch immer treu dem Reich gedient, wenn sie gebraucht wurden. In Dreyfjord werden viele der Kriegsschiffe des Reiches gebaut und zusammen mit dem Fürstentum Metternich übernimmt man die Überwachung und Verteidigung der Küste. Diese Provinz litt am meisten unter der Invasion der Untoten von der so genannten Toteninsel im Jahr 3005.

## **Karun**

### **Status und Herrscher:**

Baronie - Baron Rigon zu Karun

**Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Nebelor

**Kurzbeschreibung:**

Karun ist eine kleine Baronie, die der damalige Schatzmeister Sagem, dessen Familie schon lange dem König in vielen Funktionen diente, vor ca. 200 Jahren verliehen bekommen hat. Die ursprüngliche Familie „von“ Karun war kinderlos ausgestorben. Der damalige Schatzmeister und neue Baron zu Karun übernahm auch den Familiennamen der alten Linie. Noch heute sind viele der „zu Karun“ am Hofe des Königs tätig. Der Baron gilt als etwas „intellektuell“ und ist eher an den Künsten und Wissenschaften als an militärischer Macht interessiert, so dass Karun kein stehendes Heer aufweist. Die Küste wird bei Bedarf vom Schiffen aus Dreyfjord und Metternich geschützt. Die Baronie selber lebt vom Fischfang zwischen den Flüssen und baut Handelschiffe für das Trellonische Reich und andere befreundete Nationen, das Holz dazu wird auf dem Nebelfluss von den bewaldeten Provinzen Ayam und Oligny transportiert. Große Teile des Landes werden während der Schneeschmelze im Frühling überschwemmt, weshalb die meisten Dörfer auf den wenigen kleinen Hügeln des Landes liegen. Jedoch macht der mitgebrachte Schlamm den feuchten Boden auch fruchtbar, so dass man bestimmte Pflanzen hier gut züchten kann.

**Metternich**

**Status und Herrscher:**

Fürstentum - Fürst Waldemar von Metternich

**Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Nebelfurt

**Kurzbeschreibung:**

Auch durch die differenzierte Landschaft mit Meer- und Flusszugang (Fischerei), Hügeln (Weinanbau) und Wald (Holz) ist die Wirtschaft dieses Fürstentums recht stark. Die von Metternichs sind eine der ältesten Adelsfamilien und seit langem eng der Königslinie treu verbunden. Als Grenzregion zu Velron, das als letzte Provinz damals von Sel unabhängig wurde, ist Metternich traditionell auch eine militärische Hochburg des

Trellonischen Reiches. An der Westgrenze stehen mehrere alte Trutzfesten. Fürst Waldemar regiert mit harter aber gerechter Hand.

## **Nebeltal**

### **Herrscher:**

Grafschaft - Graf Lorzun vom Nebeltal

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Das Nebeltal und der graue Turm des Grafen

### **Kurzbeschreibung:**

Graf Lorzun ist neben dem Baron zu Dreyfjord der einzige Herrscher, der nicht von trellonischer Abstammung ist. Erst vor ein paar Jahren kam dieser mysteriöse Magier aus Khemara zu König Verlo Koron an den Hof und bat um Audienz. Der König wurde mehrere Tage und Nächte nicht gesehen, und versammelte kurz darauf alle anderen Fürsten, Grafen und Barone, um zu verkünden, dass der Magier von nun Graf Lorzun sei und ihm die südwestlichste Ecke des Landes unterstellt werde. Dazu wurden die südwestlichen Gebiete neu geschnitten, wobei vor allem die Grafschaft Alryn und die Baronie Westerness Land verloren. Jedoch ist ein Grossteil der neuen Grafschaft Grenzgebiet oder unfruchtbares Gebirge und um sich mit seinen Nachbarn gut zustellen, stellte der neue Graf seine Zauberkraft primär den Herrschern von Alryn und Westerness zur Verfügung. Den Grund für den plötzlichen Aufstieg des Fremden hat bisher keiner der Adligen verraten, wenn er ihnen überhaupt bekannt ist. Die Priester des Cholest jedoch versichern, dass keine Magie und keine Verzauberung auf dem König lag oder gewirkt wurde. In der Grafschaft gibt es nur wenige kleine sich selbst versorgende Dörfer und keine stehende Armee außer einigen Kundschaftern, die die Gebirgswege beobachten, jedoch munkelt man, dass die Grenze durch die alles sehenden Augen des Magiergrafen überwacht und geschützt werden. Der graue Turm ragt tief im eigentlichen Nebeltal heraus, umgeben nur von ein paar weiteren Häusern und der einzigen kleinen, aber feinen Magierakademie des Landes. Meistens jedoch steigt hier der mysteriöse Nebel aus den Flüssen so weit auf, dass der Turm und alle Geheimnisse der Quellen der Teilflüsse in ihm verborgen bleiben.

## **Oigny**

**Status und Herrscher:**

Baronie - Baron Severe Oligny

**Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Der Baron herrscht über seine kleinen Dörfer von einem Landhaus im lichterem Teil des Waldes aus. Die einzige kleine Stadt ist Blaustadt am Blausee.

**Kurzbeschreibung:**

Baron Oligny ist im eigentlichen Sinne kein Adliger und führt in seinem Namen auch kein „von“ oder „zu“. Die ehemalige kleine Herrscherfamilie hatte vor 2 Generationen nur noch eine Tochter, die bildschön von Angesicht aber leider nicht zum Herrschen geboren war. Nachdem ihre Eltern an einer Lungenkrankheit verstarben, wurde diese Tochter mit dem damaligen zweiten Sohn und Heerführer Ludwig von Metternich vermählt. Der König wollte das Fürstentum von Metternich nicht noch größer werden lassen und auch von den umliegenden Provinzen bot sich keine an, diese mit der kleinen Baronie zu verschmelzen, so dass der König einen getreuen Verwalter dort einsetzte: den Großvater des heutigen Baron Severe Oligny. Dieser sollte die Baronie nur so lange verwalten, bis sich eine sinnvolle politische Lösung ergab, aber nachdem er in wenigen Jahren diese verschlafene Baronie gut im Griff hatte und es auch wirtschaftlich ein bisschen besser dort wurde, beließ man die Herrschaft bei der Familie des Verwalters Oligny. Olignys kleine Wirtschaftskraft besteht hauptsächlich aus Holzverkauf über den Nebelfluss und einigen in Blaustadt am See ansässigen eifrigen Handwerkern. Der heutige Baron trainiert fleißig Fußtruppen und ein paar kleine Einheiten an Bogenschützen für das trellonische Heer.

**Schaldor****Status und Herrscher:**

Baronie - Baron Tamir von Schaldor

**Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Die kleine Stadt Schaldor an der Grenze zu Khemara ist das kulturelle Zentrum dieser Baronie. Der Baron lebt inmitten dieser Stadt in einem prächtigen Haus.

**Kurzbeschreibung:**

Diese wirtschaftlich unbedeutende Baronie, in der ein paar eigene Einheiten

sowie zur Grenzverteidigung von anderen Provinzen bereitgestellte Truppen stationiert sind, wird mit gerechter Hand seit Gründung der Reiche von den Baronen von Schaldor regiert. Neben den Bauerndörfern ragt einzig die kleine Stadt Schaldor heraus. Hier haben sich über die Jahrhunderte einige Gelehrte und weitere Menschen mit interessanten Fertigkeiten aus dem gebildeten Khemara niedergelassen, die meist aus diversen Gründen ihr Heimat verlassen wollten oder mussten, aber in der Nähe bleiben wollten. Wenn es so was wie „Innovationen oder Erfindungen“ im trellonischen Reich gibt, dann kommen die Ideen häufig hierher.

## **Siegburg** (inklusive der Provinzteils Zaronn)

### **Herrscher:**

Bis 3003 Baronie Siegburg. In Folge des versuchten Königssturzes durch Fürst Caroll von Zaronn und dessen Hinrichtung wurde das Fürstentum Zaronn im Jahr 3003 der Baronie Siegburg zugeschlagen und Baron Gernot von der Siegburg genannt Eisenfaust zum Fürsten ernannt.

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Die Siegburg und in ihrer Sichtweite das große Dorf Siegburg. Die Kleinstadt Silberbrück am Silberwasser. Im Provinzteil Zaronn: Fürstenburg im Zentrum und Ehrenfeld als südliche Großstadt, einige kleine Städte und Schutzburgen.

### **Kurzbeschreibung:**

Das Geschlecht derer von der Siegburg ist ein altes Adelgeschlecht aus der Gründungszeit des Trellonischen Reiches. Das fruchtbare Land und die lange Grenze an den fischreichen Gewässern Spiegelsee und Silberwasser bescheren eine reichhaltige Wirtschaft an Nahrungsmitteln, allerdings ist das Land bar jedweder Mineralien, Edelmetalle und größerer Wälder, so dass Siegburg mit den anderen Provinzen Handel betreiben muss. In Siegburg werden traditionell schwere Fußtruppen ausgebildet, die in Schlachten meist im Zentrum des Geschehens stehen. Bis vor ca. 100 Jahren war die Baronie eine Grafschaft, die die östlichen Teile der Provinz Zaronn umfasste, so dass Siegburg damals eine gemeinsame Grenze zu Pertian hatte und es freundschaftliches Miteinander und Handel zwischen Siegburg und dem Nachbarland gab. Was damals genau geschehen ist, weiß heute kein Bürger des Landes mehr. Aber es muss ein politischer Grund gewesen sein, dass die

damaligen gleichgroßen Grafschaften Siegburg und Zaronn einen so unterschiedlichen Werdegang genommen haben, Siegburg zur kleinen Baronie und Zaronn zum großen Fürstentum. Der Nachfahre der Familie Siegburg konnte jedoch im Jahr 3003 die damaligen Auswirkungen umkehren und herrscht nun über das aus Siegburg und Zaronn bestehende Fürstentum. Der Provinzteil Zaronn im Süden hat ein paar kleine Städte und mehrere Schutzfesten an den Grenzen zu Khemara und Pertian.

## **Trautenheim**

### **Status und Herrscher:**

Grafschaft - Gräfin Isabell zu Trautenheim

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Schloss Waldmär im südöstlichen Zipfel des Trellonischen Reiches, sowie eine kleine Stadt am Spiegelsee mit Zweitresidenz der Gräfin. Ansonsten viele kleine Siedlungen in der Provinz verteilt.

### **Kurzbeschreibung:**

Gräfin Isabell ist eine allein stehende junge Frau, die auf den ersten Blick die besten Chancen für heiratswillige Männer gibt, die in den Stand des Adels aufsteigen wollen. Die Gräfin, sehr nett und adrett, hat eine kindlich naive Vorstellung von „Adel“ entwickelt und ihr Schloss von „Greifenstein“ in „Waldmär“ umbenannt und ist gerade dabei, durch diverse Umbauarbeiten diesen märchenhaften Namen auch sichtbar werden zu lassen. Die meisten Freier hat sie noch durch ihre Mutproben abgewiesen, doch auch ihr Anspruch sinkt dabei langsam.... Ob das ein Zeichen ihres zurückkehrenden Verstandes ist, mag jedoch bezweifelt werden. Die ersten Werber sollten noch einen Drachen besiegen, die letzten nur noch den magischen Kristall aus dem Feenreich ihr zu Füßen legen. Bei ihrem Volk ist sie sehr beliebt und in der „Außenpolitik“ auch durchaus „realistischer“.

## **Varkeen**

### **Status und Herrscher:**

Königsprovinz - König Verlo Koron

### **Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Provinz und gleichnamige Hauptstadt werden von der größten Stadt des

Reiches aus von König Verlo Koron regiert. Außer ein paar kleine Siedlungen gibt es noch die Hafenstadt Klein-Nebelor, die gegenüber der bedeutenden Hafenstadt Nebelor in Karun liegt.

**Kurzbeschreibung:**

König Verlo Koron und seine Vorfahren beherrschen von hier aus das Trellonische Reich. Im Gegensatz zu vielen anderen Königreichen war es im Trellonischen Reich immer gegeben und so ist es auch in den Gründungsrollen festgelegt, dass der König weder wirtschaftlich noch militärisch mehr Hausmacht haben darf als eine andere Provinz. Dadurch wird sichergestellt, dass der König nicht willkürlich regiert, sondern seine Fürsten, Grafen und Barone bedenken muss. Dieses fast schon ratsmäßig anmutende Modell stabilisiert das Reich, so lange der König es versteht „gerecht“ zu herrschen, aber leichter macht es das Regieren bestimmt nicht. Die Bewohner außerhalb der Stadt leben von Ackerbau und Fischfang, innerhalb der Stadt herrscht reger Handel und es haben sich viele bedeutenden Persönlichkeiten oder Menschen, die es werden wollen, aus dem ganzen Reich hier angesiedelt. Die Hausstreitmacht des Königs ist nicht besonders groß, jedoch unterstellt jede Provinz dem König  $\frac{1}{4}$  ihrer Truppen direkt. Im Kriegsfall ist natürlich der König der Heerführer aller Einheiten des Landes.

**Westerness**

**Status und Herrscher:**

Baronie - Baron William von Westerness

**Hauptstadt und weitere wichtige Orte:**

Diese kleine Baronie ganz im Westen des Reiches hat viele kleine Siedlungen überall verteilt. Die Stadt Westerness am Nebelfluss beherbergt auch den Baron und seine Familie.

**Kurzbeschreibung:**

Über diese Baronie gibt es nicht viel zu sagen, denn es gibt wenig Besonderes an und in ihr. Hügel und später Gebirge im Südwesten, Wald im Norden und dazwischen die fruchtbaren Flussebenen am Nebelfluss. Die kleine Streitmacht an hauptsächlich Fußsoldaten wird durch hier stationierte Truppen anderer Provinzen, in der Mehrheit aus Metternich, ergänzt, um die Grenze nach Velron zu sichern. Obwohl das Verhältnis zu der im Süden gelegenen

Grafschaft Nebeltal an sich gut ist, so kommen doch immer wieder Gerüchte über seltsame Vorkommisse und Erscheinungen auf, wenn die Nebel über dem Fluss besonders dicht sind.

## **Velron**

Herrschaftsform	Absolute Monarchie – Feudalherrschaft - König Kreja der 15.
Gesellschaft	Adel 10%, Bürger 30%, Leibeigene 60%
Städte	Styrrvlon - ca. 30.000 EW
Religion	Talamon und die Götter der vier Elemente in leicht abgewandelter Form
Wirtschaft	Getreide, Töpferei, Vieh
Wissenschaft & Kultur	Europa im 11. Jahrhundert

Velron ist die letzte Provinz, die Unabhängigkeit von Sel erlangte. Das Land wird von allen anderen respektiert und steht recht gut mit Ternburg. Zu erwähnen ist der Platz der 400 Krieger, auf dem alle fünf Jahre der Anschluss an den großen Marsch nachgestellt wird.

## **Der Wolfsstaat**

Herrschaftsform	Gottesstaat – Wolf unter weltlicher Führung durch den Wolfspriester Luparus
Gesellschaft	Menschen 70 %, Wolfswesen 20%, andere 10% (unter ihnen viele verstoßene und andersartige). Strikte Hierarchie.
Städte	Tydal - ca. 1.000 EW
Religion	Wolf! Reisende dürfen im Tempel des Ausgleichs zu allen Göttern beten.
Wirtschaft	Außenhandel beginnt erst langsam zu gedeihen.

Der Wolfsstaat ist das jüngste Reich. Das ehemalige carestrianische Gebiet Tydal wurde erst 2998 von Wolf annektiert und erst 3001 vom carestrianischen Rat anerkannt. Seitdem nimmt man langsam normale Beziehungen auf. Zentrum der Macht ist der Wolfsbau, der höchste Tempel Wolfs.

Die Hierarchie ist einfach und an Ketten aus Wolfszähnen zu erkennen:

7 Zähne – Vertreter Wolfs auf Tanebria – nur Luparus

5 Zähne – 3 Hohepriester: Raurrgrimm als Hohepriester, Höchster Krieger des Staates, persönlicher Berater von Luparus (Stelle ist offen, Bewerbungen werden angenommen!)

3 Zähne: Priester und Krieger mit „Rang“

1 Zahn: Krieger und Akolythen in Wolfsdiensten

0 Zähne: (keine Zähne, keine Kette)... alle anderen.

# Der Westkontinent - Beradir

Von Beradir sind primär die östlichen und südlichen Küstenländer bekannt. Der Kontinent erstreckt sich noch weit in den Westen, aber die zivilisierte Besiedlung kommt aufgrund von natürlichen Gefahren und einheimischen zumeist nichtmenschlichen Kulturen und Völkern nur langsam voran. Die menschlichen Kulturen entlang der Ostküste sind allesamt ehemalige Kolonien von Reichen aus Tanesha. Unabhängig von der Besiedlungswelle des nordöstlichen Beradirs, kamen entschlossene Siedler aus verschiedenen Teilen Taneshas auch in die südöstlichen Gegenden und entschlossen sich von den Küstengebieten weiter ins Landesinnere zu ziehen. Zwischen dem kargen Steppenland Brandir und den beiden Elfenreichen Shosaria und T'Eylessa, fanden sie fruchtbares Land und gründeten Isgart. Ein Reich, verwaltet durch Räte, so genannte Things, und einen gewählten König, in dem Menschen, Elfen und andere Rassen zusammen leben. Nach Süden und Westen hin wird das Gebiet durch die Schattenberge und die grauen Wälder begrenzt. Was dahinter liegt, weiß niemand.

*Teilkarten von Beradir findest du im Buch der Kartographie.*

## Adray

Herrschaftsform	Monarchie – König Thamalos der 5.
Gesellschaft	Adel 6%, Bürger 32%, Volk 62%
Städte	Aäthrea - ca. 29.000 EW
Religion	Sarenah, Göttin des Schicksals
Wirtschaft	Ein wohlhabendes Land mit vielen gut bestellten Handelsbereichen
Wissenschaft & Kultur	Europa im 13. Jahrhundert. Khemara hat viele Bereiche seines Wissens und seiner Kultur mit Adray geteilt.

Von Khemara aus gegründet und mittlerweile unabhängig, hat Adray ein ausgesprochen freundschaftliches Verhältnis zu Khemara. Adray hat

---

Handelsverbindungen in viele Länder Taneshas und adraysche Gesandte sind an den Höfen der Welt gern gesehen.

## Brandir

Herrschaftsform	unabhängige Clans mit Clanshüptling, beraten von Clansältesten
Gesellschaft	Menschen
Städte	keine, nomadische Kultur mit semipermanenten Behausungen an guten Orten
Religion	Die Elementargötter und ihre Auswirkungen auf die Natur werden hier verehrt
Wirtschaft	kaum Außenhandel, Tauschhandel mit Isgart nimmt langsam zu.
Wissenschaft & Kultur	„Mongolen-artig“

Dieses Land ist von eigenartiger Natur. Hauptsächlich kahl und wüstenartig, findet man an einigen wenigen Stellen kleine, paradiesartige Oasen. Diese stellen auch die Zentren der brandirischen Kultur dar. Um diese kleinen Paradiese kämpfen die wilden Steppenreiter Brandirs, wenn diese ihre Streitereien austragen, eine Lebensweise, die auch auf den Südosten Isgarts abgefärbt hat.

Oftmals übertreten die Einwohner Brandirs die Grenze zu Isgart, um mit den fruchtbaren Gebieten im Flachland Handel zu treiben. Dabei bringen sie Waren aus den östlichen Hängen der Schattenberge, die sonst nirgendwo in ganz Tanebria zu finden sind. Edelsteine von solcher Farbenpracht und Form, wie niemand je erträumen könnte. Gewürze von so fremdartigem Geschmack, dass man sagt, sie würden aus Feengärten stammen. Und noch viele weitere Schätze.

## Carmorea

☩ Weitere Informationen zum Volk der Ram findest du im Buch III - Kulturen & Hintergründe. Unter „Die Götter Tanebrias“ ist Kumos der Gott der Ram aufgeführt und das Kapitel „Rassen und Kreaturen“ erzählt die Geschichte der Ram.

Herrschaftsform	Oligarchie in Form der Magokratie (Camoreanischer Konzil)
Gesellschaft	Einwohnerzahl ist unbekannt, aber Carmorea ist eher dünn besiedelt Adel bzw. Magier: 10% Leibeigene: 87% Ram (Tiermenschen): 3%
Städte	Camor (einzige Stadt des Landes, an gleichnamigen Fluss gelegen)
Religion	Oberschicht/Konzil: keine Unterschicht: Talamon und Cholest sind recht beliebt
Wirtschaft	Hauptsächlich Landwirtschaft und Handwerk. Vieles, das der Konzil benötigt, wird über Carestria importiert, wo gewisse Handelsorganisationen keine Skrupel haben mit dem Konzil Geschäfte zu machen
Wissenschaft & Kultur	Weit fortgeschritten (siehe unten)

Camorea liegt am Fluss Camor südlich der lebensfeindlichen Kalmarischen Wüste. Wirtschaftlich ist Carmorea nicht unbedingt bedeutend auch wenn es der einzige fruchtbare Streifen in der ganzen Gegend ist.

Eine Besonderheit ist, dass es sich bei Camorea um eine der wenigen extremen Magokratien Tanebrias handelt. Die herrschende Oberschicht besteht ausschließlich aus Magiekundigen die den Camoreanischen Konzil bilden, welcher die Regierung darstellt.

Nicht-magiekundige werden in Camorea weniger geachtet als in anderen Ländern Sklaven, auch wenn sie offiziell als frei gelten, und wären sie nicht zwangsweise notwendig, um die Wirtschaft des Landes aufrecht zu erhalten und somit Steuergelder in die Kassen des Konzils zu bringen, hätte man sie vermutlich längst vertrieben.

Selbst wenn das Konzil vielleicht nicht als „böse“ im klassischen Sinn betrachtet werden kann, so sind seine Handlungsweisen doch ausgesprochen skrupellos und machtgerig.

Aus der großen Weltpolitik hält man sich wohlweislich heraus, denn der Machthunger der camoreanischen Magier besteht eben nicht wie bei vielen

---

anderen Despoten darin Macht über Andere zu erlangen oder Imperien zu gründen, sondern einzig und allein in dem Verlangen nach Magie in jeder Form. Dafür ist ihnen jedes Mittel recht.

Allerdings achtet das Konzil sehr genau darauf die Kontrolle zu behalten und sich niemals mit Mächten einzulassen, die nicht mit Sicherheit kontrollierbar sind.

So hat man keinerlei Skrupel Dämonen für seine Zwecke zu beschwören, aber es gibt meist exakte Vorplanungen und niedergeschriebene Regeln, die einzuhalten sind, damit es zu keinen Zwischenfällen, wie z.B. losgelassenen unkontrollierten Dämonenfürsten kommt.

Von Göttern und Religion hält das Konzil wenig.

Ta'Eldron wird ganz besonders verachtet, weil sich die Chaos-Anbeter Ta'Eldrone, um selber Macht zu erlangen, zum Spielball höherer Mächte machen, die sie nicht kontrollieren zu können.

Die camoreanische Regierung scheut zwar gelegentliche kleinere Grenzübergriffe nicht, hält diese aber in einem Rahmen, wo es die Opfer nicht genug schmerzt, um sich auf einen richtigen Krieg einzulassen. Da das Konzil den Ruf eines schwer einzuschätzenden und äußerst gefährlichen Gegners hat, ist jeder Nachbarstaat froh, dass es nicht zu ernsthaften Übergriffen kommt.

## **Geschichte**

Camorea ist ein verhältnismäßig junger Staat, der sich ca. 2.500 nach Sel von Kacbar abgespalten hat.

Der Grund für die Abspaltung von Kacbar und die extreme Bedeutung der Magie waren Funde, deren genaue Natur ein streng gehütetes Geheimnis des Konzils ist, welches auf zwei sehr viel ältere Kulturen zurückgeht.

Diese Reiche sollte einmal große Teile der heutigen Kalmarischen Wüste umfasst haben, welche damals noch nicht existierte, sondern ein fruchtbares Grasland war.

Vermutlich war das heutige Camorea der südliche Teil dieses Gebietes.

Grund für die Auslöschung der beiden Völker war ein Konflikt, der in einer vermutlich magischen Katastrophe endete, die beide vernichtete und das Land in eine Wüste verwandelte.

Was genau passiert ist, lässt sich heute nicht mehr rekonstruieren, aber vermutlich war nur eines der beiden Völker menschlich. Gerüchten zur Folge sind die oft als Wüstenbanditen bezeichneten Nomaden der Kalmarischen Wüste die

Nachfahren dieses Volkes und es heißt, dass sie etwas beschützen, was ihre Vorfäter vor langer Zeit im Sand der Wüste vergraben haben und dass sie eine große Schuld auf sich geladen hätten (was vermutlich etwas mit der Verwandlung des ehemals fruchtbaren Landes in eine trockene Wüste zu tun hat), die sie nun auf ewig zu tilgen suchen.

Es ist nahe liegend zu glauben, dass die Camoreaner einige der Artefakte, die die Wüstennomaden beschützen, gestohlen haben, worauf sich ihre magische Macht begründet.

Das andere Volk sollen den Legenden nach Tiermenschen gewesen sein, die zwar weniger mit magischer Macht als mit immenser Körperkraft und Zähigkeit aufwarten konnten.

Da die Camoreaner vor einigen Jahren verstärkt angefangen haben mit Tiermenschen zu experimentieren bzw. diese begannen zu züchten, liegt der Verdacht nahe, dass die „Ergebnisse“ die Überbleibsel des anderen alten Volkes sind.

Diese Kreaturen wurden nach einem kurzfristig gescheiterten Versuch sie als Soldaten einzusetzen, größtenteils versklavt und in Ketten gelegt.

Auffällig ist, dass die Wüstennomaden seit dem Auftauchen der Tiermenschen, die sich selbst Ram nennen, verstärkt Sklavenkarawanen, in denen die Ram zu den am Rande der Wüste gelegenen Steinbrüchen befördert werden, angreifen und peinlich genau darauf achten keinen Tiermenschen zu verletzen, wohingegen sie keine Skrupel haben die Camoreaner brutal abzuschlachten.

## **Drak´Nhor**

Herrschaftsform	Rat der Neun
Gesellschaft	Einwohnerzahl ist unbekannt Menschen 67%, Zwerge 13%, Gnome u. Halblinge 4%, Mischlinge 10%, Elfen 2%, Dunkelelfen >0,2%, andere ca. 3,8%. Adel und Bürger
Städte	Drak´Nhor
Religion	Gute und neutrale Götter, Duldung von bösen Glauben
Wirtschaft	Export: Söldner, Waffen, Rüstungen & schweres Kriegsgerät

	Import: Lebensmittel, Metalle, Brennstoffe, in geringem Umfang alle Arten von Handelswaren
Wissenschaft & Kultur	Weit fortgeschritten (siehe unten)

Drak´Nhor ist der Name einer Festungsstadt, die von einem unbekanntem Volk vor langer Zeit erbaut wurde. Aufgrund seiner Bauweise ist deutlich zu erkennen, dass die Stadt für Kriegszwecke errichtet worden ist. Die gesamte Stadt ist aus Stein gebaut und es gibt nur wenige Hauptstraßen und selbst diese sind nur drei Meter breit. Die restlichen Gassen sind für gerüstete Reiter nur einzeln und für Fußvolk nur zu zweit oder zu dritt passierbar. Alle Gebäude der Stadt haben Flachdächer und sind funktionell errichtet um im Falle einer Invasion den Feind durch Guerillataktiken dezimieren zu können. Die hohe Festungsmauer umschließt die ganze Stadt und ist in regelmäßigen Abständen mit Plattformen für schweres Kriegsgerät versehen. Die Umgebung außerhalb der Stadt ist bis auf die maximale Reichweite der Katapulte gerodet um ein freies Schussfeld zu gewährleisten. Es gibt zwei massive Flügeltore aus Metall die bei Bedarf durch ein Fallgitter verstärkt werden können.

Die meisten Geschäfte, Gaststätten und Tavernen befinden sich in unmittelbarer Nähe zu einer der Hauptstraßen. Die Stadt steht auf einem Netzwerk aus unterirdischen Tunneln die in Kriegszeiten als Notunterkünfte genutzt werden können. In diesem unterirdischen Teil der Stadt haben sich auch viele Zwerge häuslich eingerichtet und ihre Schmieden errichtet. Drak´Nhor verfügt über eine große Anzahl von unterirdischen Brunnen sowie Zisternen. Das herrenlose Land im Umkreis Drak´Nhors wurde nach und nach einverleibt. Dadurch verfügt Drak´Nhor inzwischen auch über ein größeres Umland. Dieses Umland ist fruchtbar und eignet sich für Ackerbau und Viehzucht, aber bis auf einige Einödhöfe und Ausbildungslager ist außerhalb der Stadt kaum etwas zu finden. Große Teile des Landes sind bewaldet und werden von Waldhütern gepflegt. Drak´Nhor benötigt das Holz für die Schmieden und den Bau schwerer Kriegsgeräte.

Drak´Nhor ist Zufluchtsort und Heimat für viele Söldner, Flüchtlinge und Gesetzlose die an anderen Orten nicht mehr willkommen sind oder alles verloren haben. Wer in Drak´Nhor leben möchte, muss sich an die dortigen Gesetze halten und bekommt eine neue Chance, unabhängig davon was er vorher getan hat.

## Geschichte

Die Festungsstadt Drak´Nhor wurde vor sehr langer Zeit von einem unbekanntem Volk erbaut bevor sie in einem späteren Zeitalter von einem Söldnergeneral namens Cervantes übernommen wurde. Cervantes war mit den traurigen Überresten seines Söldnerheeres auf der Flucht vor den siegreichen Truppen des Feindes. Da er keine andere Möglichkeit sah als die Flucht in die verlassene und geschichtenumrankte Festungsstadt Drak´Nhor, verschanzte er sich dort mit seinen Männern und konnte die Verfolger abwehren. Während seine Feinde flohen gab Cervantes ihnen noch folgenden Ruf mit auf den Weg: „Drak´Nhor ist zurück und wird jeden eurer Feinde willkommen heißen“. Dies sprach sich in kürzester Zeit herum und so wurde Drak´Nhor sehr schnell Anlaufpunkt für alle Kriegsflüchtlinge. Die Stadt blühte auf während die Feinde Cervante´s Drak´Nhor schnell vergaßen da sie dringendere Probleme hatten. So wuchs dieser Stadtstaat ungestört heran, da die Legenden die sich um Drak´Nhor ranken immer noch dafür sorgten das man es mied. Zwanzig Jahre nachdem Cervantes mehr oder weniger freiwillig das Land gründete tauchten immer häufiger Söldnertruppen in großer Zahl in den umliegenden Ländern auf um ihre Dienste anzubieten. Nachdem sie ihre Arbeit erledigt hatten verschwanden diese immer wieder für einen gewissen Zeitraum um später in anderen Ländern wieder in Erscheinung zu treten. Die unbekanntem Söldner forderten einen hohen Lohn doch in den meisten Fällen machte dieser sich bezahlt. Nach einigen Jahren fanden einige Neugierige heraus das die Söldner aus dem verlassen geglaubten Drak´Nhor stammten. Nachdem die Existenz bzw. Wiederauferstehung Drak´Nhors herumgesprochen hatte öffnete der kleine Staat seine Tore wieder für den Handel und trat nun offen bei Vertragsverhandlungen auf.

Die weitere Geschichte Drak´Nhors ist aufgrund der Führungspolitik gespickt mit Auflistungen von Schlachten und Kriegen in denen die Truppen Drak´Nhors ihren Dienst taten. Das neue Drak´Nhor existiert nun schon seit über einem Jahrhundert. In dieser Zeit kam es nur zu einem einzigen Angriff auf Drak´Nhor selbst. Ein Land heuerte einen großen Teil der Truppen an und schickte sie in einen Krieg der weit entfernt von ihrer Heimat lag. Während die Söldnertruppen ankamen und feststellen mussten das kein Gegner zu finden war, griffen die Truppen des ungenannten Landes Drak´Nhors Mauern an. Sie rechneten nur mit der Leibgarde des Herzogs und zwei weiteren Einheiten. Als sie ankamen

---

mussten sie jedoch feststellen, dass fast das Zehnfache an Truppen anzufinden war. Niemand wusste bis zu diesem Zeitpunkt das jeder Bürger Drak´Nhors eine militärische Ausbildung hatte und die Stadt über genug Ausrüstung verfügt um alle auszustatten. Die gegnerischen Truppen zerschellten an den Mauern der Stadt und die Reste wurden durch einen Ausfall der Blutwölfe und Rabenschwingen vollends aufgerieben. Drak´Nhor erklärte dem ungenannten Land den Krieg und sammelte alle Truppen für einen Angriff dieses Land. Der Krieg währte nur fünf Jahre, danach war nichts mehr von diesem Land übrig als ein paar verblässende Erinnerungen. Alles was Drak´Nhors Armeen nicht mitnehmen konnte wurde zerschlagen, verbrannt oder auf andere Art und Weise unbrauchbar gemacht. Es gab kaum Überlebende und selbst diese zogen es vor ihre Herkunft zu vergessen. Nach diesem Krieg zog sich Drak´Nhor wieder für ein knappes Jahrzehnt von der Außenwelt zurück und kappte fast alle Verbindungen nach außen. In dieser Zeit beschloss der amtierende Regent die Bildung eines Rates der später als der Rat der Neun bekannt werden sollte. Nach und nach übernahm dieser Rat die Führung des Landes und dies ist bis heute so geblieben.

### **Armee:**

Drak´Nhor beherbergt eine große und schlagkräftige Armee, dessen genaue Größe und Aufteilung nicht bekannt ist.

### **Wirtschaft:**

Export: Söldner, Waffen, Rüstungen & schweres Kriegsgerät

Import: Lebensmittel, Metalle, Brennstoffe, in geringem Umfang alle Arten von Handelswaren

Aufgrund der Struktur Drak´Nhors sind die wichtigsten Exportgüter militärischer Natur. An erster Stelle stehen hier natürlich die Söldnertruppen.

Durch die Vielfalt an Rassen die anzutreffen sind, und deren Wissen in der Herstellung von Waffen und Rüstungen, ist die Qualität und Auswahl kaum zu übertreffen. In den Marktgassen ist ebenso eine reichliche Auswahl an Handelsgütern zu finden die aus allen Bereichen Taneshas stammen. Der einmal im Monat abgehaltene Basar ist aufgrund der niedrigen Einfuhrzölle immer sehr gut besucht. Die ortsansässigen Händler verkaufen ihre Waren entweder an die

durchreisenden Händler oder lassen ihre Waren durch staatlich organisierte Karawanen zu ihren Abnehmern bringen.

### Adelssystem:

Stand	Titel	Anrede	Gefolge
Kein Adel	Fähnrich/Knappe	Keine	Keins
Niederer Adel	Leutnant/Ritter	Herr, edle Dame	Fähnrich/Knappe Leutnant erwünscht
	Hauptmann/Reichsritter	edler Herr, edle Dame	1+ (nach Absprache) Hauptmann
Landadel	Baron, Baronin	euer Gnaden	3+
Hochadel	Herzog, Herzogin	euer Durchlaucht	8+

Drak´Nhor wird von dem so genannten Rat der Neun regiert der aus neun Bürgern besteht. Diese sind meistens verdiente Bürger (kämpferprobte Söldner) des Landes. Sollte einer der Neun aus dem Rat ausscheiden wird ein neues Ratsmitglied durch die restlichen Personen berufen. Der Rat wählt einen aus ihrer Mitte zum Vertreter des Landes, dieser trägt nach außen hin den Titel eines Herzogs. Er erfüllt hauptsächlich repräsentative Pflichten gegenüber Vertretern anderer Länder und führt den Vorsitz im Rat der Neun. Der Herzog führt das Kommando über das Herz des Raben, die Leibgarde des regierenden Herzogs. In Kriegszeiten wird der Herzog zudem oberster Befehlshaber aller Truppen.

Der Herzog ernennt nach seiner Einberufung zwei weitere Ratsmitglieder zum Innen- bzw. Außenminister. Diese sind für die Verwaltung der zivilen Bereiche in der Innen- und Außenpolitik zuständig. Die beiden Minister erhalten für die Dauer ihres Amtes den Titel eines Barons/Baronin.

Die übrigen sechs Ratsmitglieder bekleiden den Titel eines Reichsritters. Dieser Titel wird jedoch selten verwendet da die Mitglieder normalerweise auch Hauptleute einer Einheit sind. Dementsprechend werden sie innerhalb der Landesgrenzen meistens Hauptmann titulierte.

Alle wichtigen Entscheidungen (außer bei der Verteidigung des eigenen Landes) werden gemeinschaftlich von dem Rat gefällt. Da nicht immer alle Ratsmitglieder

---

anwesend sind kann ein Ratsmitglied einen Vertreter benennen. Sollte er dies nicht tun wird die Entscheidung in seiner Abwesenheit, ohne Einspruchsrecht, gefällt.

Der Herzog und seine beiden Minister rücken während Amtszeit nicht mit ihren Einheiten aus. Um zu verhindern dass diese Truppen zu Garnisonstruppen verkommen werden die Einheiten der Barone unter der Führung der stellvertretenden Kommandanten in Marsch gesetzt. Die Leibgarde des Herzogs wird jährlich neu zusammengestellt. Dafür werden Soldaten aus den anderen Einheiten abkommandiert (weitere Informationen im Abschnitt Militär).

### **Armee:**

Jedes der Ratsmitglieder erhält den Befehl über eine der neun regulären Einheiten Drak´Nhors. Die Einheiten sind gemischte Fußtruppen, verstärkt durch schweres Kriegsgerät und Pioniere. Nur drei Einheiten sind von einer einzelnen Waffengattung. Die Befehlsgewalt über die Einheiten sieht folgendermaßen aus:

#### Herz des Raben

Herzog

Ist die Leibgarde des Herzogs und wird gleichzeitig vom Herzog kommandiert. Da sie jedes Jahr neu zusammengestellt wird unterscheidet hängt die Aufteilung meist von den Vorlieben des amtierenden Herzogs ab.

#### Rabenschwinge

Baron Gorathin Verox, Mensch

Diese Einheit ist die Einheit des jetzigen Außenministers, Baron Gorathin Verox. Gorathin war schon immer sehr angetan von Fernkampfwaffen und hat in seiner Einheit einen größeren Anteil an Fernkämpfern als die anderen. Seine Truppe besteht zu 50% aus Langbogenschützen und zu 20% aus Armbrustschützen. Die restlichen 30% sind Infanterie.

#### Blutwölfe

Hauptmann Lucyler Vantran, Mensch

Die Blutwölfe sind eine Infanterieeinheit, bestehend aus leichter und schwerer Infanterie, unterstützt durch Fernkämpfer. Aufgrund der Abneigung des Hauptmanns gegenüber Elfen sind diese kaum oder nicht sehr lange in dieser

Einheit zu finden. Lucylar Vantran wurde erst vor einem Jahr befördert und zu einem Mitglied des Rates. Außer das er eine besondere Abneigung gegenüber Elfen hat ist kaum etwas über ihn bekannt. Die Blutwölfe können jedoch auf eine lange und ruhmreiche Geschichte zurückblicken. Sie wurde als eine der ersten Einheiten kurz nach der Gründung Drak´Nhors ausgehoben.

### Knochenbrecher

Hauptmann Flint Steinschädel, Zwerg

Diese Einheit ist für ihre Stand- und Trinkfestigkeit bekannt, sowohl auf dem Schlachtfeld als in Tavernen(schlägereien). Einen großen Anteil in dieser Einheit nehmen Zwerge ein. Bis auf die Besatzungen der schweren Kriegsmaschinen besteht diese Einheit nur aus schwerer Infanterie.

### Dunkle Brut

Hauptmann Dinir Ser´telan, Elf

Die Dunkle Brut ist die kleinste Einheit Drak´Nhors. Sie wird als Spezialeinheit geführt. Ihre genaue Größe ist nur den Ratsmitgliedern bekannt. Sie wird vorwiegend von Kunden mit dem Hang zur Heimlichkeit angefordert.

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es auch eine Handvoll abtrünniger Dunkeelfen in die Reihen dieser Einheit verschlagen haben.

### Rabenschar

Hauptmann Lyra Sinestral, Halbelfe

Die Rabenschar ist eine reine Kavallerieeinheit. Sie besteht aus leichter Reiterei und berittenen Bogenschützen. Das Verhältnis ist 1:1. Nach großen Verlusten stand diese Einheit kurz vor der Auflösung. Das Auftauchen Lyra Sinestrals mit einer großen Schar von Reitern verhinderte dies jedoch. Woher Hauptmann Sinestral und ihre Reiter kamen ist bisher noch unbekannt. Sie hat sich jedoch in den letzten Jahrzehnten mehr als nur bewährt so das kaum jemand noch Interesse daran hat diese Frage zu klären.

### Kawumm

Hauptmann Durnik

Viele vermuten, dass der Name dieser Einheit aus einer fremden Sprache kommt. Zur Enttäuschung vieler verbirgt sich hinter dem Namen nichts weiter als das

---

häufigste Geräusch das man bei dieser Einheit zu hören bekommt wenn sie sich im Gefecht befindet. Sie setzt sich aus Pionieren zusammen die darauf spezialisiert sind die gegnerischen Befestigungen zu untergraben und durch ein wenig explosive Nachhilfe schnell zum Einsturz zu bringen. Trotz der Verlustrate dieser Einheit (weniger durch Feindeinwirkung als durch obig genanntes Kawumm) besteht nie Mangel an Bewerbern für diese Einheit. Teil dieser Einheit sind ebenfalls einige Alchemisten, viele davon Gnome, die beständig dafür sorgen das der Vorrat an Sprengsätzen nicht ausgeht. Durch die Experimentierfreudigkeit einiger Gnome kommt es auch in Friedenszeiten oder auf dem Marsch zu einigen Kawumms und teilweise ein paar schönen Farbspielen am Himmel. Aus diesem Grund sind die Unterkünfte dieser Einheit auch außerhalb der Stadt.

### Donnerrösser

Hauptmann Ulrik Ragnarson, Mensch

Ihren Namen verdankt diese schwere Kavallerieeinheit der Geräuschkulisse die bei einem ihrer gefürchteten Sturmangriffe entsteht. Sie besteht vollständig aus schwer gepanzerten Lanzenreitern. Aufgrund ihrer Mobilität ist diese Truppe neben der Rabenschar eine der meistverlangten Einheiten für kurzfristige Einsätze. Bei der Ausstattung dieser Einheit wird darauf geachtet das nur die besten Pferde aus der Hohenmark gekauft werden.

### Bastarde

Hauptmann Torsuk, Minotaur

Auch wenn in jeder anderen Einheit Mischlinge anzutreffen sind ist die Konzentration von Mischlingen wie Halborks, Halbogern und Nichtmenschen in dieser Einheit am größten. Selbst der Kommandant der Einheit, Hauptmann Torsuk, ist ein Minotaur. Aber im Gegensatz zu den meisten anderen Angehörigen seiner Rasse ist Torsuk hochintelligent und weiß den psychologischen Effekt seiner Truppe auszunutzen. Diese Einheit kann man in keine der üblichen Kategorien einordnen. Sie eignet sich hervorragend für Sturmangriffe und ist in solchen Fällen schon eher als eine Naturgewalt zu bezeichnen. Wenn sie angreifen haben gegnerische Soldaten oft das Gefühl das die Tore der Hölle sich geöffnet haben.

Jeder Bürger Drak´Nhors ist verpflichtet an regelmäßigen Wehrübungen teilzunehmen. Ausgenommen davon sind nur diejenigen die dem Militär gehören oder artverwandten Arbeiten nachgehen. Dadurch wird sichergestellt, dass fast die gesamte Bevölkerung im Falle eines Angriffs ihr Land verteidigen kann. Die regulären Truppen bestehen größtenteils aus altgedienten Veteranen.

Unerfahrene Soldaten werden eingegliedert und lernen so von den alten Hasen. Diesen großen Erfahrungsschatz machen sich auch andere Länder zunutze und schicken ihre Einheiten zur Ausbildung nach Drak´Nhor.

Zur Verteidigung des Landes befindet sich immer das Herz des Raben in der Stadt. Desweiteren befinden sich ständig mindestens zwei weitere Einheiten innerhalb der Landesgrenzen um so eine Mindestbesatzung zur Verteidigung des Landes zu haben. Die restlichen Truppen befinden sich meist in anderen Ländern um die Haupteinnahmequelle des Landes zu sichern.

### **Religion:**

In Drak´Nhor ist die Anbetung aller guten und neutralen Götter erlaubt. Der Glaube an böse Götter wird geduldet, er darf jedoch nicht ausgeübt werden und ist auch nicht gerne gesehen. Trotz dieser Glaubensfreiheit gibt es kaum Tempel in der Stadt. Dies mag vielleicht damit zusammenhängen das der Rat der Neun den Tempeln und deren Priestern keinen Sonderstatus zugesteht. Der Versuch einiger Talamonanhänger, ihren Tempel autonom zu führen führte zu einer kurzfristigen Hausbesetzung durch das Herz des Raben mit darauf folgender Schließung und Neueröffnung als Taverne. Inzwischen gibt es wieder einen Tempel des Talamon in der Stadt.

### **Wissenschaft:**

Drak´Nhor ist in seiner Entwicklung recht weit fortgeschritten, da die Söldnertrupps oft Errungenschaften anderer Länder als Kriegsbeute zurückbringen. Die Stadt verfügt über eine umfangreiche Bibliothek die sowohl weltliche als auch Lektüre für magisch Begabte beinhaltet. Der Grundstock dieser Bibliothek wurde damals aus der Kriegsbeute des ungenannten Landes zusammengestellt und hat sich seitdem stetig vergrößert.

Die eigenen Erfindungen Drak´Nhors sind vorwiegend militärischer Natur und ziehen sich von der Verbesserung vorhandener Kriegsmaschinen bis hin zur

---

Anwendung von Alchemie zur Herstellung von Explosivstoffen. Um diese Entwicklungen voranzutreiben wurde eine Universität gegründet in der solche Versuche unterstützt werden. Diese Universität unterrichtet aber auch in Taktik und Strategie. Viele Länder schicken ihre Offiziere zur Ausbildung nach Drak´Nhor (natürlich gegen einen kleinen Obolus). Damit ist Drak´Nhor in der Wissenschaft des Krieges vermutlich eines der führenden Länder.

## Gwynathain (Gnomenlande)

Herrschaftsform	Konstitutionelle Monarchie – Großkönig (Aergylwuck der Glockenhobler), steht dem Rat der fünfunddreißig Zunftgroßmeister vor.
Gesellschaft	0.3% Adel, 18% Meister, 36% Gesellen, 20% Lehrlinge, Rest Arbeiter
Städte	Pyrrpaladur (7800 EW), Ermetrin (12400 EW)
Religion	Beradain, Dryethain und Yrglewthain
Wirtschaft	Apparate, Apparate, Glasbläserei, Messing, Silber, Blei, Bier, Drachenspeere. Wenig Außenhandel.
Wissenschaft & Kultur	Die Gnomen sind im Apparatebau vor allen anderen Völkern führend.

Im Norden Beradirs liegt das Nebelgebirge, das ein kleines, schwer zugängliches und fast gänzlich unbekanntes Land vom Meer und damit vom Rest der Welt trennt. Und da die Höhenzüge des Nebelgebirges von den Drachen bewohnt werden, ist es ein äußerst abenteuerliches Unterfangen, einen kleinen, in Steine und wucherndem Gras kaum zu erkennenden Pfad zu finden, der in das sagenhafte Land führt, das Land der Wunder, das Land der unverständlichen Dinge, das Land Gwynathain. Hier lebt das Volk der Gnome, das sich selbst „Gwynathain“ nennt. Über dieses Land und seine Bewohner gibt es jede Menge interessante Geschichte, die der geneigte Student unter „Anekdoten“ nachlesen kann.

# Die Hohenmark

☩ Das Land wird von der TOF-Orga bespielt.

[www.hohenmark.de](http://www.hohenmark.de) bietet viele weitere Informationen

*Detailkarten der Hohenmark findest du im Buch der Kartographie.*

Herrschaftsform	Monarchie – König Arnulf, der 1. regiert schon seit einigen Jahren mit wachsendem Erfolg das Land. Unterstützt wird er dabei von einem Kronrat, welcher sich aus den Fürsten des Landes zusammensetzt.
Gesellschaft	Einwohner : 838.000 (90% Menschen, 5% Elfen, 4% Zwerge, 1% andere) Aufgliederung : Adel 7%, Bürger 28%, Gemeinde 65%
Städte	Karnenburg - ca. 74.000 EW; Merenheim - ca. 40.000 EW
Religion	Talamon; die Elementgötter in Reinform. Im Osten des Landes die Göttin Ischaria.
Wirtschaft	Das Hohenmarker Vollblut ist eines der begehrtesten Pferde Tanebrias. Weine und Erze. Hauptexportartikel sind aber Holz und Korn.
Wissenschaft & Kultur	Europa zur Stauferzeit (etwa 12. Jahrhundert)

Die Landschaft des Königreiches Hohenmark wird bestimmt durch die weiten Ebenen im Norden des Landes. Die Mitte des Landes besteht aus dem großen Zentralgebirge, das reich an Erzen ist, während im Süden die beiden großen Wälder, der Grün- und den Schattenwald das Bild bestimmen. Die Blutebene hat ihren Namen durch die Legende erhalten, dass an diesem Orte einst ein Kampf gegen die dunklen Horden ein glorreicher, wenn auch mit hohem Blutzoll, bezahlter Sieg errungen wurde. Das in diesem Kampf vergossene Blut hat die Ebene fruchtbar und ertragreich werden lassen. Die Hauptstadt Kranenburg liegt im Nordosten des Königreiches. Handel hat die Stadt reich und bekannt haben werden lassen. Hier befindet sich auch das Schloss der Herrscherfamilie, das auf einer künstlich angelegten Insel im Flussbett erbaut worden ist. Die Hohenmark ist eine der Kornkammern des Kontinents und große Rinderherden weiden auf den

---

weiten Wiesen des Landes. Die Hohenmark unterteilt sich in kleinere Fürstentümer, welche wiederum in Grafschaften und Baronien unterteilt sind. Im Osten des Landes hat sich vor einigen Jahren die freie Grafschaft Hohenwalde der Hohenmark angeschlossen, welche nun das Bollwerk gegen die wilden Länder bildet. Bekannt ist vor allem die Baronie Greifenheim im Nordosten Hohenwaldes.

War die Hohenmark einst der Augapfel des selinischen Imperiums, hat sich das Blatt nun gewendet, da jetzt Sel bei der Hohenmark hoch verschuldet ist. Sehr berühmt sind auch die hohenmarkschen Finsterelfenjäger.

Die Hohenmark bereitet sich in den letzten Jahren gezielt auf einen Krieg mit dem Königreich Maraskant vor, da von dort aus immer wieder wilde Horden die Länder an der Küste Beradirs überfallen.

### **Armee:**

775 Ritter, 242 Reliquienritter, 5035 berittene Landsknechte, 19380 Landsknechte, 9690 Langbogenschützen, 4845 Armbrustschützen, 2423 Pioniere und Artilleristen, sowie eine große Handels- und Kriegsflotte mit vielen Schiffen und ca. 7.100 Seesoldaten

Davon sind allerdings in Friedenszeiten (außer die Ritterschaft) nur die Hälfte der Armee in Sold.

### **Städte:**

#### **Karnenburg**

Karnenburg ist die stolze Hauptstadt des Königreiches Hohenmark und zugleich Sitz der Herrscherfamilie. Hier kommen die großen Handelswege aus allen Teilen des Landes an. In der Stadt residiert auch der Kronrat. Hier befindet sich das Zentrum der Wissenschaft und Entwicklung in der „Halle der Entdeckungen“, in der Magier, Gelehrte und Handwerker an der Weiterentwicklung von Kriegstechnik, Landwirtschaft und Handel arbeiten. Gesandte aus fast allen umliegenden Reichen haben hier eine ständige Botschaft, was zu guten Beziehungen und langfristigen Verträgen geführt hat. Die Stadt hat aber auch seine Schattenseiten: Reichtum und die Aussicht auf schnelles Geld haben auch viele Schurken und Halsabschneider in die Stadt gezogen, die auf Kosten anderer ihre „Geschäfte“ abwickeln und den Einsatz einer starken Stadtgarde erforderlich machen.

Einwohner: ca. 74.000

Garnison: 2.500, davon 1.000 Seesoldaten und 500 Mann Königsgarde

### **Merenheim**

Merenheim ist eine befestigte Stadt, die am Rande der Blutebene im Königreich Hohenmark liegt. Sie ist die Hauptstadt des Herzogtums Lichtensee. Die Stadt lebt vor allem von Zöllen der Karawanen, die sich auf dem Wege nach Kranenburg befinden und vom lokalen Getreidehandel mit dem umliegenden Reichen.

Einwohner: 28.000

Garnison: 1.000

### **Seeburg**

Seeburg liegt direkt am Meer. Hohe Festungsmauern schützen die Stadt zum See hin. Ein mit Katapulten und Balistas gesicherter Hafen bietet den vielen Fischern und Handelsschiffen Schutz vor Übergriffen. Seeburg ist eine, aus weißem Stein erbaute Stadt, die ein sehr sauberes und freundliches Bild bietet. Von Seeburg aus kann man mit Pferdekutschen der dortigen Fuhrunternehmer alle Winkel des Königreiches Hohenmark erreichen. Zudem ist Seeburg Flottenstützpunkt der Hohenmark, was die große Anzahl an Kriegsschiffen erklärt.

Einwohner: 15.000

Garnison: 500, davon 800 Seesoldaten

### **Wissenschaft & Kultur:**

Die Hohenmark hat einen durchschnittlichen wissenschaftlichen Stand unter den Reichen Tanebrias. Führend ist sie aber mittlerweile bei der Seefahrt. Das Hohenmarker Handwerk hat eine gute Ausbildung und die meisten der bekannten Gerätschaften können in der Hohenmark hergestellt werden.

Das Königreich Hohenmark hat eine sehr hierarchisch gegliederte Kultur. Adel und Kirche sind hierbei federführend.

## **Isgart**

⚔ Das Land wird von der Isgart-Orga bespielt.

*Eine Detailkarte findest du im Buch der Kartographie.*

---

Herrschaftsform	Das Thing von Isgart bestimmt aus seinen Reihen den König (derzeit König Lörn der 3.) auf Lebenszeit. Dieser regiert mit Zustimmung des großen Things.
Gesellschaft	Elfen (ca. 45%), Menschen (ca. 30%), Zwerge (ca. 10%), sonstige (ca. 15%), Bevölkerung ca. 50.000
Städte	Borania, Zaryrion, Nephäl. Der Isenstrom und Isenbrunn
Religion	Kara und andere Götter des Pantheons
Wirtschaft	hauptsächlich Tauschhandel oder ungeprägte Silberscheiben, im Nordosten auch Hohenmarkwährungen. Kaum Außenhalden mit anderen Nationen
Wissenschaft & Kultur	hoher Status, vgl. Europa ende 14. Jahrhundert

Der Name Isgart geht auf die allerersten Einwanderer zurück, die im frühen Winter von Norden her auf den Isenstrom trafen. Sie benannten das weite, fruchtbare Land vor ihnen „Eisesgarten“ oder Isgart, den Fluss nannten sie „Strom von Eis“ oder Isenstrom. Die Ausmaße sind in etwa von Norden nach Süden 44 Tagesritte, von Westen nach Osten 30 Tagesritte.

### Das Thing von Isgart

Das Thing von Isgart oder auch das Große Thing besteht aus 12 Isgartern, die je zwei aus den 6 einzelnen Things stammen. Bei besonderen Anlässen, zur Winter- und zur Sommersonnenwende tritt das Thing von Isgart an einem geheimen Ort zusammen, und berät über aktuelle Bestrebungen, Erfahrungen mit den Nachbarländern und allgemeine Belange. Zum Schutz des Things wohnen diesen Treffen immer 4 große Helden Isgarts aus den 4 Himmelsrichtungen bei, die für den Schutz des Things verantwortlich sind. Im Thing von Isgart wird jeder Antrag mit Abstimmung beschlossen. Wird keine Mehrheit für den Antrag erreicht, ist er abgelehnt. Der König Isgarts allerdings muss vom ganzen Thing einstimmig bestätigt werden (meistens ist er der älteste und Weiseste des Things). Er vertritt das Thing und darf in Zeiten, wo das Thing nicht zusammengetreten ist, für Isgart sprechen.

### Das Thing des Südens

Der Süden Isgarts ist der raueste und unwirtlichste Fleck des ganzen sonst so blühenden Reiches. östlich des Isenstroms erstreckt sich sehr bald die weite Ebene der gefürchteten Roten Steppe. Diese reicht vom Isenstrom bis weit in das Nachbarland Brandir hinein, und sie ist es auch, die den Schlag von Leuten, der sich hier ansiedelt, prägt: Steppenreiter, die stets auf der Reise sind und selten feste Behausungen errichten. Diese sind aber besonders zäh und willensstark, und es kommt zwischen ihnen öfters mal zu Scharmützeln um eine Oase oder um ein Stück Grünland. Wenn allerdings Gefahr aus den Bergen droht, dann vereinen sich all diese tapferen Reiter zu einem Heer und stellen sich dem Angreifer entgegen, bis dieser zurückweicht. Und schon um die Siegesbeute zerstreiten sie sich wieder. In der Roten Steppe gilt der Clan als Qualitätsmerkmal. Jeder ist stolz auf seine Abstammung, und schon ein 4-jähriger Steppenbewohner kann seine 16 heldenhaften Urahnen auswendig rezitieren. Ein Fremder oder Jemand ohne Clan gilt hier nichts.

Das Thing des Südens ist eine Versammlung der Clanältesten aller Clans der Steppe (derzeit 12) und findet in unregelmäßigen Abständen (je nach Bedarf und Streitlage) auf dem Thinghügel statt. Hierbei gilt dann der Thingfriede, d.h. die Streitereien werden für die Dauer des Things unterbrochen, ein Friede, den kein Clanmitglied je brechen wird, da er sonst seinen ganzen Clan entehrt. Leider wehren sich die Clansmitglieder während dieser Zeit auch nicht gegen andere Angreifer (z.B. aus den Schattenbergen).

### Das Thing des Ostens

Nördlich der Roten Steppe schließt sich ein Landstrich von Wiesen und kleinen Wäldchen an, die sich in sanften Hügeln gen Norden fortsetzen. überall in diesem Landstrich entspringen Quellen, und der Boden ist äußerst fruchtbar. Deshalb gründeten hier viele Pioniere feste Dörfer und leben seither von Ackerbau und Viehhandel. Ein solches Dorf ist Nepal.

Das Thing des Ostens besteht aus 12 Bauern und Händlern, die von den Dörfern gewählt werden. Es trifft sich dreimal im Jahr: im Winter, wenn die Feldarbeit ruht, im Frühjahr nach der Saat und im Spätsommer vor der Ernte. Dann werden Handelsfragen geklärt, Abkommen getroffen und es wird Recht gesprochen. Insgesamt ist das Thing des Ostens ein sehr gemäßigtes Thing, das eigentlich lieber auf dem Felde als im Steinring sitzt.

---

Da es dennoch hin und wieder vorkommt, dass Clans aus dem Süden eindringen und aggressiv werden, errichtete dereinst der mutige Raurgon die Feste Isenheim, die jedoch mehr ein Handelszentrum denn eine Burg geworden ist. Ihre Bedeutung ging mit dem Abkommen mit dem Thing des Südens über Handel und Frieden verloren.

### Das Thing des Flachlands

Als die ersten Auswanderer nach Isgart kamen, stießen sie mit dem Isenstrom auf eine schwer überwindbare Hürde. Damals baute man die erste Brücke über den Fluss, genau an der Grenze nach T'Eylessa. Seither ist das Flachland das Zentrum Isgarts in allen Bereichen. Es umschließt die Hauptstadt Isgarts, Borania, und floriert gleichermaßen durch Handel und Feldwirtschaft. Das Flachland ist quasi der Kern der isgarter Kultur, denn von hier ging die ganze Besiedlung des Ostens aus.

Das Thing des Flachlands findet – ebenso wie das Thing des Ostens – dreimalig im Jahr zu besonderen Anlässen statt. Auch dieses Thing besteht vornehmlich aus Bauern und Händlern, doch 2 Vertreter aus Borania, darunter ein Vertreter der Akademie, sind stets Beiwohner des Things.

### Das Thing des Nordens

Nah an der Grenze zu T'Eylessa gelegen, war das Thing des Nordens das erste Thing nach dem großen Thing Isgarts, das begründet wurde. Damals war der Süden Isgarts noch weitestgehend unerforscht, und da das Land im Norden gesund und ertragreich war, blieb ein Großteil der Einwanderer schon hier.

Der Norden Isgarts zeichnet sich durch riesige dunkle Nadelwälder aus, in denen es nur wenige große Wege gibt. Diese Wälder sind erfüllt mit Geistern, Fabelwesen und all Denen, die das Land vor den Einwanderern bewohnt hatten. Oftmals kann man vom Waldrand aus die Jeks und Giks sehen, die an Baumwurzeln ihre tollen Spielchen treiben.

Aufgrund dieser Einflüsse sind die Bewohner des Nordens von rauem Gemüt, die durch nichts auf der Welt aus der Ruhe zu bringen sind. Eigenbrötlerisch hausen diese Waldarbeiter, Holzfäller, Flößer und Holzschnitzer meist in selbsterrichteten kleinen Blockhäusern mitten im Wald, und wer tatsächlich einmal durch diese Gegend reist, kann sich glücklich schätzen, wenn er einen Einwohner als Freund gewinnen kann, denn Fremden gegenüber sind die Nordler unwirsch und

verschwiegen, aber dafür kennen sie jeden Baum und jede Talsohle in den ganzen Dunklen Wäldern...

Das Thing des Nordens setzt sich denn auch fast ausschließlich aus Waldarbeitern zusammen, die dann stumm, Pfeife rauchend beisammen sitzen und sich ab und zu über die Wesen der Wälder unterhalten. Politik ist hier einfach kein Thema. Entsprechend weiß niemand so genau, wann so ein Thing eigentlich gerade abgehalten wird, und wann man nur in einen Familienbesuch reingeplatzt ist.

### Das Thing der Mitte

Zwar liegt das Gebiet dieses Things nicht wirklich in der Mitte Isgarts, doch in der Zeit der Besiedlung dachte man, dass sich das Gebiet Isgarts noch weit nach Westen expandieren ließe. Ein Irrtum, wie sich herausstellte, denn westlich dieses Thinggebietes beginnt das Elfenreich Shosaria, und dessen Bewohner ließen eine weitere Expansion einfach nicht zu. So entstand die westliche Grenze Isgarts, und das Thing der Mitte verlor seine namensgebende Eigenschaft.

Die Bewohner dieser Gebiete sind größtenteils Elfen oder von elfischer Abstammung. Die Kultur Shosarias hat auf diesen Landstrich großen Einfluss genommen, insbesondere in Bezug auf die Benutzung von Waffen. So ist die Feste Tjornhelm denn auch mehr ein Handelsposten als tatsächlich eine Trutzburg gegen die vermeintliche Gefahr aus dem Süden. Tjornhelm wurde einst errichtet, als die ersten Siedler die Grauen Wälder erreichten, die Jeden, der eintrat, nie wieder hinausließen. So wusste und weiß bis heute niemand, wer darinnen lebt und was eigentlich dahinter liegt. Die Einzigen, die dieses wissen könnten, sind die Elfen Shosarias, deren Areal sich nördlich der Wälder noch weit nach Westen erstreckt, doch von Diesen erfährt man nichts.

Das Thing der Mitte bildet zusammen mit dem Thing des Südens den religiösen Kern des Kara-Glaubens, der in weiten Teilen Isgarts dominiert. Hier stehen viele Tempel und Schreine, die den Tinudrien und speziell Daron, dem Urvater aller Elfen geweiht sind. Der Glaube resultiert in den Legenden, die die Elfen von den Ureinwohnern Isgarts erzählen, die hier lange vor der Ankunft der Elfen lebten.

### Das Thing des Westens

Ähnlich dem Thing der Mitte stellt das Thing des Westens ein elfisch dominiertes Areal dar und ist dabei die Hochburg des Kara-Glaubens in Isgart. Der Tempel

---

des Baumes im Norden und der Tempel des Lichts im Süden stellen quasi die obersten Glaubenshäuser der ganzen Religion dar, und viele Elfen reisen jährlich einmal hierher, um zu beten und Darons Segen zu empfangen, der sie angeblich gesund und jung erhält.

Trotz seiner gefährlichen Lage am Rande der Grauen Wälder und der Schattenberge ist das Thing des Westens ein friedliches Gebiet, denn den Wäldern hier hat Kara selbst ihren Schutz gewährt. Kein Wesen finsterer Gesinnung kann diese Wälder betreten, solange Karas Schutz besteht. Zudem kann niemand durch die Grauen Wälder einfallen, denn diese Wälder geben nichts preis, was sie einst aufnahmen, und auch die Schattenberge stellen eine nur schwer überwindbare Hürde dar. Einzig der schmale Korridor zwischen Beiden ist – schwerlich – begehbar, aber genau dort steht der Tempel des Lichts und lässt keine Kreaturen der Finsternis passieren. Somit stellt der Südwesten Isgarts eine ziemlich friedliche, sichere Gegend dar. Einzig an der Brücke über den Isenstrom kommt es mitunter zu Konflikten mit den Steppenreitern im Osten.

### Borania

Die Hauptstadt des Reiches Isgart zu finden ist schwer. Folgt man den Straßen, etwa aus Zaryrion oder Nephel kommend, so wird man einiger Hütten am Wegrand gewahr, doch bleibt eine Stadt dem Suchenden verborgen, bis man vor einem gewaltigen Rotsteingebäude steht. Das ist die Academia Ars Arcana Isgart, das kulturelle und wissenschaftliche Zentrum Isgarts. Wer hier eintrifft, befindet sich bereits im Stadtkern Boranias, denn Borania ist nur eine Siedlung mit höherer Siedlungsdichte.

Das Thing von Borania wird zu einem Drittel von Würdenträgern der Akademie und zu zwei Dritteln von Händlern und sonstigen Stadtvertretern gebildet. Es findet regelmäßig alle 2 Monde in den Hallen der Universität statt und behandelt viele der großen Fragen um Isgarts Zukunft, die dann dem Thing des Ostens und dem großen Thing vorgetragen werden. Ein Großteil des politischen Lebens Isgarts spielt sich hier ab, und auch König Lörn III lebt hier in einem Flügel der Akademie.

Außer der Universität verfügt Borania über viele Einrichtungen des gesellschaftlichen Lebens, wie sie auch in anderen Großstädten Tanebrias angetroffen werden: Badehäuser, Handwerk jeder Art, Wechselstuben, viele Tavernen und Spelunken und Marktplätze. Hier werden Erzeugnisse aus

sämtlichen Teilen Isgarts feilgeboten und Vieles aus fernen Ländern ebenso. Hier ist einer der wenigen Plätze Isgarts, wo geprägte Münze die übliche Bezahlung darstellt. Hier ist Magie bekannt und ihre Beherrschung nicht ungewöhnlich. Hier schlägt das Herz Isgarts.

### Historie

Isgart ist ein kleines Land fernab der bekannten Gegenden Tanebrias. Es liegt weit im Süden des Kontinentes Beradir, jenseits der bekannten Reiche. Isgart wurde vor einigen hundert Jahren von Übersiedlern aus Tanesha begründet, die nach ihrer Ankunft auf Beradir nicht in Küstennähe geblieben sind, sondern tief ins Landesinnere vorstießen. Sie trafen auf die Elfenreiche Shosaria und T'Eylessa, und jenseits davon auf fruchtbares Land mit viel Wasser und großen Wäldern. Sie siedelten sich dort an, und das erste Thing, das Thing des neuen Reiches Isgart, wurde begründet. Ihm folgten in den darauf folgenden Jahrzehnten nacheinander das Thing des Nordens, das Thing des Flachlands, das Thing des Ostens, das Thing der Mitte, das Thing des Westens und schließlich das Thing des Südens. Seit dieser Zeit hat sich Isgart kulturell schnell weiterentwickelt, und aus den Pionieren von dereinst wurden Ackerbauern, Viehzüchter und reisende Händler. Isgart wurde ein friedliches Land und blühte durch die reichen Ernten und den regen Handel mit den Bewohnern der kargen Steppen Brandirs schnell auf. Doch dann erreichten die ersten Pioniere die Schattenberge im Süden, und die Grenzen Isgarts wurden gezogen: aus den Schattenbergen kamen seltsame Wesen herab und verjagten jeden, der sich auf den Fuß der Berge wagte. So gibt es noch heute häufiger kleinere Scharmützel im Grenzbereich zu den Schattenbergen. Doch der Norden Isgarts ist in kultureller und wissenschaftlicher Entwicklung mit Kehmara und Sel fast gleichzusetzen.

## **Kacbar**

*(sprich: Kachbar)*

Herrschaftsform	Stämme unter ihrem Stammesfürsten und davon gibt es viele unbedeutende und wenige bedeutende
Gesellschaft	Stammes-„Adel“ 10%; Stammesmitglieder 90%

Städte	Halid Elfahad - ca. 16.000 EW; Hafenstadt Jahazra - ca. 8.000 EW
Religion	Götter der Sonne, des Sandes und der Erde, des Windes und des Regens (wie Ismenay).
Wirtschaft	Kaum Handel mit anderen Gebieten - total überteuerte Pferde u. billiger Schmuck aus Halid Elfahad
Wissenschaft & Kultur	Nomadentum im 9./ 10. Jahrhunderts in Nordafrika mit einem Schuss von tausendundeiner Nacht.

Kacbar wurde von Ismenay aus besiedelt und somit gibt es kaum Unterschiede in der Kultur. Es existieren auch nur zwei Städte von Bedeutung: Kacbari und Halid Elfahad (Stätte des Anfangs).

Herrscher werden kann hier fast ein jeder: wer ein Land besiedelt und urbar macht, ist dessen Besitzer und Alleinherrscher, solange keiner kommt und ihm die Macht wegnimmt. Ein Großteil ist ein Haufen halbnomadischer Stämme unter Führung ihrer Stammesführer von denen es zwei sehr mächtige gibt: Fürst Salim Mahal vom Stamm der Rohami und Fürst Jalihadd ben Custara vom Stamm der Hasbaladi.

## Maraskant

Herrschaftsform	Monarchie - An ihrer Spitze steht offiziell König Huon, aber Gerüchte besagen, dass in Wirklichkeit die Priesterinnen des Ordens der Spinne die wahren Herrscher in Maraskant sind.
Gesellschaft	Einwohner insgesamt: 800.000 EW vor allen Menschen und Orks, sowie Finsterelfen. Hochadel 1%, Adel 5%, Bürger 34%, Gemeine 30%, Leibeigene u. a. Entrechtete 30%
Städte	Maraskavia, Teufelklaue, Tiefenstahl, Uzkatur
Religion	Maraskant ist das einzige Reich, das offen die bösen Götter ehrt. Viele Tempel bestimmen die Ansichten der Städte und zeigen, wie sehr die Bevölkerung mit dem Glauben verwurzelt

	ist. Bhalor, Talos und Belian sind die am meisten angebeteten Götter, aber am höchsten verehrt werden Shedara und Alathar, die Götter der Finsterelfen.
Wirtschaft	Wahnsinn und Genialität
Wissenschaft & Kultur	Der Handel läuft hauptsächlich über Carestria und Ta´Eldron. Viele Dinge werden importiert u.a. Sklaven und Waffen. Dafür verkauft Maraskant Erze und Korn. Enge Bündnisse mit Ta´Eldron haben die Macht Maraskant in den letzten Jahren gestärkt.

Das Königreich Maraskant ist ein expandierendes, kriegerisches Königreich. Es liegt westlich der Hohenmark auf dem Kontinent Beradir, direkt in den Donnerbergen. Seit einigen Jahren strömten immer mehr organisierte Orks und Menschentruppen in die wilden Lande. Die Grenzen Maraskant reichen mittlerweile von den Donnerbergen bis an die Grenzen der Hohenmark. Der Eingang zum Königreich wird von der Stadt Uzkaturn geschützt, welche am Rand der Berge den Zugang zu den Tälern verwehrt. Die Hauptstadt Maraskants ist Maraskavia, eine riesige Stadt in der Mitte des Donnergebirges. König Huon residiert im Schloss der Qualen, einer fast uneinnehmbaren Bergfestung. Man sagt, der König sei schon über 1.000 Jahre alt. Die Menschen und Orks in Maraskant sind in Orden eingeteilt. Jeder der großen Orden hat an die 8.000 Krieger. Sie gehören zu den Schichten der Bürger und des Adels. Das einfache Volk wird die „Nackten“ genannt, da es ihnen verboten ist, sich einem Orden anzuschließen und die Farben eines Ordens zu tragen. Da König Huon niemals seinen Palast verlässt, ist die Macht unter den Baronen der einzelnen Orden aufgeteilt, welche allerdings von Obersten Feldherrin Baronin Melida vom Spinnenorden angeführt werden. Maraskant führt Handel mit vielen Reichen Tanebrias, darunter Carestria und Ta´Eldron. Die Orden der Schlangen und Drachen gelten als die Magier und Gelehrten des Reiches. Die Orden der Tiger, Bären, Eber, Stiere, Hunde, und Ratten bilden die großen Landarmeen. Die Fliegen sollen auf schwarzen Pferden durch die Lüfte reiten, während Dachse und Biber wohl die Baumeister des Reiches sind. Die Orden der Ameisen und Bienen dienen als Transport und Nachschubeinheiten. Über all dem steht der Orden der Spinne, welche der größte und mächtigste der Orden ist. Die Bewohner von Maraskant gelten als verrückt und eigensinnig, leben aber in Wohlstand und

---

Reichtum durch ihre Unmengen an Sklaven, welche sie von ihren Kriegen mitgebracht haben. In letzter Zeit mehren sich die Zeichen, das es zum Krieg zwischen Maraskant und der Hohenmark kommen wird, aber auch die Lichtelfen Beradirs sind von Maraskant aus bedroht.

### **Armee:**

Die Armee Maraskants besteht aus den Truppen der einzelnen Orden. Insgesamt umfassen die Truppen ca. 100.000 Mann. Da allerdings viele Truppen für die Bewachung der Sklaven und Gemeinen gebraucht werden, kann Maraskant maximal 25% seiner Soldaten für einen Krieg einsetzen.

### **Städte:**

#### **Maraskavia**

Maraskavia liegt am Schwertsee, welcher wiederum im Tal des Nebels im Donnergebirge liegt. Sie ist eine große, bizarre, aus Marmor und schwarzen Stein erbaute Stadt mit vielen Türmen und Palästen. Hohe Mauern sichern die Stadt gegenüber Feinden und den zeitweiligen Übergriffen der Riesen aus den Donnerbergen. Eine große Kuppel aus dunklen, leichtdurchsichtigen Gestein, welche die Magier von Maraskavia errichtet haben, schützt die Stadt vor Unwetter und zu viel Licht. Leider herrscht dadurch eine hohe Luftfeuchtigkeit und große Hitze in Maraskavia, welche sich auch auf das Gemüt der Bewohner und zum Teil auch in Wahnsinn niederschlägt. Maraskavia ist in verschiedene Bezirke unterteilt, für jeden Orden einer. Jeder Bezirk ist eine kleine Stadt innerhalb der Stadt. In im Leben und Arbeiten die Bewohner eines Ordens. Auch sind große Arenen und Theater für die Belustigung des Publikums errichtet worden. Maraskavia hat eine riesige unterirdische Anlage, in der die Sklaven und einfachen Bürger leben oder besser vor sich hin vegetieren. Die Gänge und Stollen reichen tief in die Erde und sollen direkt in den Städten der Finsterelfen enden. Maraskavia ist umgeben von großen Feldern, auf welchem Sklaven Getreide und Gemüse anbauen. Auf der Straße nach Osten und zur Küste hin herrscht ein reger Betrieb. Karawanen und Militäreinheiten ziehen umher, Kaufleute und Händler mit Wagen und Pferden liefern und kaufen alle Arten von Waren.

Einwohner: 100.000

Garnison: 10.000

## **Teufelsklaue**

An den Donnerbergen gelegen, ist die Festungsstadt Teufelsklaue ein aus früheren Zeiten übergebliebenes Anwesen. Die von den Elfen erbaute Festung, die den Mittelpunkt der Stadt bildet, befindet sich auf einem kleinen Hügel in mitten eines tiefen Tales. Heutzutage sollen in der Nacht Finsterelfen und Trolle, bei Tage Orks und Menschen die Burg bewachen. Die Stadt ist ein Punkt der Gefahr für das Königreich Hohenmark. Die Kreaturen der Donnerberge sind seit langen nicht mehr zu bremsen und fallen immer öfter in die Blutebene ein.

Einwohner: 30.000

Garnison: 6.000

## **Tiefenstahl**

Tiefenstahl ist eine kleine Bergbaukolonie im südlichen Teil von Maraskant. Dort sind große Erz- und Edelsteinminen. Die Stadt ist ein Treffpunkt vieler Glücksritter und Abenteurer. Ein idealer Platz zum erleben großer Abenteuer und eventuell zum schnellen Verdienen der einen und anderen Markt. In Tiefenstahl gibt es viele Spelunken und Kneipen, aber auch Hotels und Restaurants für die reichen Händler und Adeligen, die die Stadt besuchen. Eine starke Garnison sorgt für Ruhe und Ordnung in den Straßen.

Einwohner: 10.000 (bis zu 20.000 incl. Besucher)

Garnison: 1.000

## **Uzkatur**

Uzkatur dient dem Königreich Maraskant als Bollwerk gegen eventuelle Angreifer. Ihre schwarzen hohen Mauern sind von weitem her zu sehen. Die Stadt beherbergt eine große Garnison, welche die Burg Nebelschwinge besetzt hält. Daher zieht die Stadt auch viele Glücksspieler, leichte Mädchen und Abenteurer an. In den vielen Kneipen und Tavernen der Stadt versuchen die Soldaten für ein paar Stunden ihr hartes Leben und den Drill zu vergessen. Auch dient Adlerheim als Handelsstützpunkt mit anderen Königreichen.

Einwohner: 40.000

Garnison: 5.000

## **Wissenschaft & Kultur:**

---

Wahnsinn und Genialität liegen hier eng beisammen. Entweder kann man die Bauwerke in Maraskant als genial bezeichnen (da sie entgegen aller bekannter Wissenschaft noch stehen) oder die Einwohner sind einfach nur wahnsinnig. Hohe wissenschaftliche Fähigkeiten gehen einher mit niedersten Instinkten.

**Sprache:** Finsterzunge

## Shosaria

Herrschaftsform	unbekannt
Gesellschaft	unbekannt, aber anscheinend nur Elfen
Städte	unbekannt
Religion	Kara, doch der Glaube an die Elfenbrüder Dryeeleth und Durthel wird auch hier anerkannt.
Wirtschaft	kaum Außenhandel
Wissenschaft & Kultur	unbekannt, hohe elfische Kultur mit altem und verborgenem Wissen

Shosaria, das Reich der Alten Elfen

Dieses sagenumwobene Land liegt im Nordwesten Isgarts. Es ist fast vollständig mit Wäldern bedeckt, und in diesen Wäldern wohnen die sagenumwobenen Alten Elfen, ein Volk aus der Zeit vor der Schöpfung des Menschen. Vieles von ihrer Kultur erscheint dem Fremden merkwürdig, gar absurd, doch dieses Volk weiß um Geheimnisse der Alten Zeit, und leitet daraus sein Handeln ab.

Als die ersten Siedler an die Küste Beradirs kamen, wichen die Alten Elfen vor ihren Waffen zurück. Als die Siedler Adray und die Hohenmark besiedelten, wichen sie zurück. Als die Siedler nach Isgart vorstießen, wichen sie zurück. Nun jedoch blieben sie, und obwohl sie niemals eine Waffe gegen einen Feind erheben würden, traut sich niemand, der nicht zu ihrem Volk gehört, in ihr Land. Daraus folgend ist nicht viel über sie bekannt, wogegen sie scheinbar alles über die Menschen wissen.

## T'Eylessa

Herrschaftsform	unbekannt
Gesellschaft	Waldelfen, „Auswanderer aus Tanesha“
Städte	unbekannt
Religion	Die Elfenbrüder Dryeeleth und Durthel werden hier verehrt, jedoch wird auch der Kara-Glauben respektiert und findet viele Anhänger
Wirtschaft	kaum Außenhandel
Wissenschaft & Kultur	Europa im 14. Jahrhundert auf elfische Weise

T'Eylessa, Land der Waldelfen

T'Eylessa ähnelt Shosaria, und tatsächlich ist der einzige Unterschied zwischen beiden Ländern die Herkunft des Volkes, das sie bewohnt. In T'Eylessa leben die Waldelfen. Sie sind größtenteils aus Tanesha herübergekommen und dementsprechend mit den Menschen und ihrem Wesen vertraut. Dennoch gehören sie nicht zu den Alten Elfen, und werden von diesen deshalb abgewiesen. Es kommt zwar nicht zu Kämpfen zwischen den Reichen, doch gibt es eine wohl definierte Grenze, die kein Elf jemals übertreten wird.

In neuester Zeit erlauben die Waldelfen T'Eylessas fremden Reisenden unter bestimmten Voraussetzungen, ihr Gebiet zu betreten. Für gewöhnlich wünschen sie, dass mindestens ein Vertreter des Waldelfenvolkes die Reisenden begleitet, und so bilden sich Karawanen, die zwischen Isgart und der Hohenmark hin und her reisen, jeweils in Begleitung eines waldelfischen Führers.

## Yana Adaron

Herrschaftsform	Hochkönig und ein Rat
Gesellschaft	Elfen, „Auswanderer aus Tanesha“ Einwohner : 50.000 (99% Elfen, 1% Menschen), Adel 2%, Priester und Druiden 2%, Bürger 96%

Städte	Nauregul
Religion	Der Zweibrüderglauben an die Elfenbrüder Dryeeleth und Durthel wird hier ausgeübt, jedoch wird auch der Kara-Glauben respektiert und findet viele Anhänger. Weiterhin Glauben an die Elemente
Wirtschaft	kaum Außenhandel
Wissenschaft & Kultur	Europa im 14. Jahrhundert auf elfische Weise

Zuerst lebten alle Elfen Tanebrias auf dem Kontinent Tanesha. Doch dann kam es zu Streitigkeiten und die Elfen trennten sich in zwei Völker. Die Blutelfen, so genannt weil sie ihre angestammten Siedlungsgebiete mit Gewalt verteidigen, und die Lichtelfen, welche sich mit ihrem Hochkönig aus Tanesha zurückzogen. Jahrhunderte lang wusste man nicht, wohin die Lichtelfen gegangen sind. Doch dann wurde der Kontinent Beradir entdeckt und dort traf man auch die Lichtelfen wieder, welche sich nach Beradir zurückgezogen hatten, um wieder in Ruhe und Frieden zu leben. Doch dann begann die große Auswanderung von Tanesha aus Richtung Beradir und verschiedene Reiche entlang der Küste entstanden. Die Lichtelfen wichen weiter ins Landesinnere zurück und gründeten nordwestlich der Hohenmark das Elfenreich Yana Adaron.

Das Land ist von tiefen Wäldern durchzogen. Kleine Seen und Flüsse versorgen das Land mit ausreichend Wasser. Es gibt nur wenige Erhöhung. Das Reich der Elfen wirkt wie ein immer grüner Traum.

In den tiefen Wäldern gibt es unzählige Höfe und Orte an denen einzelne Elfenfamilien leben. Die einzige wirkliche Siedlung ist Nauregul, eine Zeltstadt, welche sich um den mächtigen Druidenhain Fennas Aranator erstreckt. Dieser heilige Ort der Elfen ist zugleich Sitz des Taro, dem Anführer aller Lichtelfen in Yana Adaron.

Die Elfen haben mit den Reichen der Menschen ein Abkommen geschlossen, welches den Menschen verbietet, ohne Erlaubnis der Elfen Yana Adaron zu betreten. Doch am Horizont ziehen die finstere Wolken des Unheils auf. Das dunkle Königreich Maraskant bedroht die Grenzen Yana Adarons, weil es in den Elfen schon lange einen Feind sieht, den es auszulöschen gilt.

**Herrschaftssystem:**

An der Spitze der Lichtelfen von Yana Adaron stehen die weisen Druiden und Priester des Reiches. Sie kommen alle 5 Jahre in einem großen Rat zusammen und bestimmen einen aus ihren Reihen als Taro, als Hochkönig, der die Geschicke des Reiches lenken soll. Im Moment steht der weise Druide Niall Andune dem Rat als Hochkönig vor.

### **Armee**

Keine, außer ein paar Waldläufer

### **Städte**

Nauregul ist der einzige Ort, den man mit einer Ansiedlung vergleichen könnte. Die Lichtelfen in Yana Adaron leben ansonsten frei in den Wäldern und haben keine weiteren Ortschaften gegründet. Auch Nauregul selbst ist mehr eine Ansiedlung von Zelten und Bäumen als ein Dorf aus Häusern. Seine Abgeschiedenheit und Stille hat den Ort zu einer Stätte der Weisheit und des Forschens werden lassen, weitab von jeder Ablenkung. Ein Heiligtum von Dryeeleth gewährt dem Suchenden Studium oder/und Meditation in Stille. Als Stätte des Wissens und der Weisheit ist der Ort auf Versorgung von außerhalb angewiesen, welche von den Waldläufern sichergestellt wird. In Nauregul steht auch ein großer Druidenhain, in dessen Mitte ein Lebensbaum der Elfen entspringt.

### **Wirtschaft**

Die Lichtelfen haben keine großen Wirtschafts- und Handelszweige. Sie leben sehr abgeschieden und treiben nur ab und zu Handel mit ihren Vettern aus der Hohenmark.

### **Wissenschaft & Kultur**

Die Lichtelfen Beradirs sind sehr bewandert in der Naturmagie und gelten als die besten Heiler Tanebrias. Sie verfügen nur über wenige, aber dafür exquisite Kenntnisse in der Bearbeitung von Metallen, sind aber ausgezeichnete Handwerker im Umgang mit Holz.

Ihre Druiden zählen zu den mächtigsten in ganz Tanebria, aber sie müssen ihre gesamte Macht zur Erhaltung der Natur und der Lebensbäume einsetzen.

---



# Der Südkontinent – Briduna

Südlich von Beradir und Tanesha befindet sich ein großer Kontinent, bisher kaum erforscht ist. Man ist sich recht sicher, dass die dortigen Kulturen nicht denselben Ursprung der Völker aus Tanesha oder Beradir haben. Die lange Küstenlinie von Westen nach Osten ist teilweise sehr „krumm“, so dass es viele große Halbinseln und Buchten gibt. Auch einige Inseln liegen vor der Küste. Bekannte menschliche Reiche sind Althea und Drasnien. Ein im Krieg befindliches Elfenreich namens Lyrarbor, in der die Naturgöttin Urga stark zu sein scheint, grenzt an Althea an. Der Kontinent scheint der größte aller Kontinente zu sein und beherbergt möglicherweise noch viele unbekannte Kulturen und Völker.

## Die Trollinseln

*Eine Detailkarte der Trollinseln findest du im Buch der Kartographie. Im Buch III sind die Trollgötter beschrieben und auch ein Text „Über Trolle“, der die Unterarten der Trolle beschreibt.*

Die Trollinseln sind eine kleine Inselgruppe südlich des Kaps der Stürme gelegen. Nur selten verirren sich Seefahrer in diese Gegend, nicht zuletzt weil das Kap der Stürme nicht um sonst für sein stürmisches Wetter bekannt ist. Auf den Trollinseln selbst hingegen herrscht angenehmes warmes subtropisches Klima (in etwa vergleichbar mit der Karibik) und nur zur Regenzeit fegen teilweise heftige Stürme über die Inseln hinweg.

### **Bewohner**

Wie der Name schon vermuten lässt sind Trolle die einzige auf den Trollinseln beheimatete intelligente Rasse (die halbintelligenten Renndrachen nicht mitgezählt). Diese Trolle werden ob ihrer Herkunft auch als Inseltrolle bezeichnet. Sie neigen dazu im Durchschnitt etwas kleiner und feingliedriger (für Trollverhältnisse) zu sein als andere Trolle und auch nicht ganz so kräftig aber mindestens genauso zäh. Letzteres ermöglichte ihnen vermutlich auch das Überleben in einer Umwelt in der es von gefährlichen Raubtieren nur so wimmelt

---

wie zum Beispiel Riesenhaien, Säbelzähntigern und den bereits erwähnten Renndrachen.

Darüber hinaus hat das Volk der Inseltrolle einige recht außergewöhnliche kulturelle Eigenheiten entwickelt (mehr dazu siehe Trolle im Buch III)

### ***Geographie und Geologie***

Besonders markant ist die Anordnung der Inseln:

Um die zentrale Vulkaninsel Oronga gruppieren sich mehr oder weniger kreisförmig die restlichen Trollinseln.

#### **Oronga**

Oronga selbst wird durch den bereits erwähnten Vulkan, der auch der Berg der Götter, Berg von Oronga oder einfach nur der Feuerspeiende Berg genannt wird. Der Vulkan ist permanent aktiv und spuckt gelegentlich Feuer und Asche. Zu diesen Zeiten wälzen sich gewaltige Lavaströme vom Gipfel bis ins Meer.

Demzufolge ist die ganze Insel mehr oder weniger von Schlacke bedeckt und nur ein paar verkohlte Bäume zeugen davon, dass die Natur gelegentlich, wenn auch vergeblich, versucht hier Fuß zu fassen. Tiere gibt es auf der Insel mangels Nahrung ebenfalls keine, außer vielleicht den amphibischen Meerechsen, die gelegentlich aus dem Wasser an Land kriechen um sich auf den warmen Schlackefelsen zu sonnen. Trolle betreten die Insel ebenfalls selten und nur zu rituellen Zwecken, wie z.B. um die Götter zu besänftigen.

#### **Mogambo**

Mogambo ist die größte und fruchtbarste der Trollinseln und liegt südlich von Oronga. Bezeichnend für Mogambo sind die beiden großen und fast perfekt runden, wie auch die ganze restliche Inselgruppe, dicht bewaldeten Hügel, die von den einheimischen Trollen auch Hügel der Fruchtbarkeit oder Betheks Brüste (nach der panthergestaltigen Göttin Bethek) genannt werden.

Die Insel ist ferner reich an (teilweise sogar für Nichttrolle) essbaren Früchten und verfügt über ausgedehnte Strände aus feinem weißen Sand rund herum.

Der Legende nach ist die Insel der Panthergöttin Bethek heilig, da nur hier ihr Tierspekt, der schwarze Panther in großer Zahl vorkommt. Der dichte Dschungel bietet außerdem noch diversen anderen mitunter sehr gefährlichen Tieren Lebensraum.

Mogambo ist vermutlich die Insel auf der von allen Trollinseln die meisten Trolle leben und noch mehr finden sich dort zu den beliebten Fruchtbarkeitsfesten ein, die meist den Charakter von wilden Orgien haben.

### **Tanagra**

Tanagra ist eine sehr sandige westlich von Mogambo und südwestlich von Oronga gelegene Insel mit vereinzelt Baumgruppen und ansonsten eher spärlicher Vegetation. Die Tierwelt ist demzufolge hier auch etwas kleiner und besteht größtenteils aus Schlangen, Leguanen und Vögeln, sowie einigen sehr giftigen Insekten.

Eine weitere Besonderheit der Insel sind die Ruinen, der alten Stadt Zul'Damar, deren Überreste das nördliche Drittel der Insel bedecken und sich im Meer und schließlich auf der nördlichen Nachbarinsel Kutoa fortsetzen.

### **Kutoa**

Kutoa liegt genau westlich von Oronga und nördlich von Tanagra.

Im Norden ist Kutoa von dichtem Dschungel bewachsen, die südliche Hälfte hingegen wird von den Ruinen von Zul'Damar bedeckt, die allerdings im Norden bereits vom Dschungel überwuchert werden. Auffälligstes Merkmal in diesem Teil der Ruinenstadt ist die riesige gut erhaltene Stufenpyramide. Diese wurde vor langer Zeit zu Ehren des Blutgottes Hakkar errichtet. Heute jedoch sind alle Abbildungen der Geflügelten Schlange, dem Tier Hakkars zerschlagen und teilweise durch Statuen und Abbildungen der fünf alten Trollgötter ersetzt worden (genauer hierzu siehe unten unter „Legenden“). Die Pyramide wird auch heute noch als Tempel der fünf Trollgötter benutzt.

Bis auf die Tage an denen den Göttern im Tempel gehuldigt wird leben auf Kutoa recht wenige Trolle.

### **Katanga**

Katanga ist eine im Norden von Oronga gelegene längliche Insel, mit einer sehr abwechslungsreichen Landschaft. Im Westen ragt sie steil und felsig aus dem Meer. Dieser Teil wird im Zentrum auch von einem schroffen Felsmassiv dominiert. Im Osten wird die Landschaft dann langsam flacher und sumpfiger. Durch den Sumpf windet sich ein der aus den Bergen gespeist Schlangenfluss, der schließlich an der Südküste der Insel ins Meer mündet. Die natürlich

---

vorkommende Fauna der Insel reicht von amphibischen Lebensformen wie Krokodilen und Riesenpythons bis hin zu vielfältigen Vögeln (inklusive riesiger Greifvögel) die in den felsigen Klippen nisten.

Trolle leben vorzugsweise am Ufer in der Nähe der Flussmündung.

### **Watumba**

Watumba ist eine recht rundliche Insel im Nordosten der Inselgruppe, deren dominierendes Merkmal ein riesiger Tafelberg ist, der steil aus der ansonsten bewaldeten Insel aufragt.

Das Plateau des Tafelberges ist genauso flach wie kahl. Auf den Berg hinauf gelangt man über ein im inneren des Berges befindliches labyrinthartiges Höhlensystem, welche einen Eingang an der Südseite des Berges sowie einen Ausgang oben auf dem Plateau hat.

Gerüchten zu folge ist das Plateau mit diversen kryptischen Markierungen bedeckt, die es den Hexendoktoren ermöglichen sollen die Zukunft anhand von Sternkonstellationen vorauszusagen. Der Weg durch das Labyrinth ist angeblich nur den obersten Hexendoktoren bekannt, die das Labyrinth zusätzlich auch noch durch eine Vielzahl von Fallen geschützt haben.

Auf Watumba wohnt eigentlich niemand, da die meisten Trolle Angst haben sich damit den Zorn der Hexendoktoren zuzuziehen.

### **Umbogo**

Umbogo hat einen sehr sandigen Boden und ist größtenteils von Palmen bewachsen. Im Süden türmt sich der Sand teilweise zu hohen Dünen auf und geht schließlich in eine etwas felsigere Berglandschaft über aus der auch ein durchaus beachtlicher Fluss entspringt, der im Südwesten der Insel ins Meer mündet

### **Pantago**

Pantago ist eine größtenteils bewaldete Insel, die in der Mitte einen kleine Bergkette aufweist, die sich von Osten nach Westen über die Insel zieht und im Westen in einer großen Felsigen von Steilufern umgebenen Landzunge endet Die Fauna auf dieser Insel wird von den recht aggressiven Renndrachen dominiert, welche sowohl im bewaldeten als auch im gebirgigen Teil der Inselgruppe ihr Auskommen finden. Einige sehr mutige Trolle schaffen es

gelegentlich einige der Renndracheneier zu stehlen (was wirklich recht gefährlich ist weil diese meist von mehreren ausgewachsenen Tieren bewacht werden) um die Jungen aufzuziehen und zu domestizieren.

Ganz besonders verwegene oder lebensmüde Trolle versuchen gelegentlich sogar auf diesen domestizierten Tieren zu reiten. In der Regel haben solche Versuche dann ein wenig den Charakter eines Rodeo.

Da Trollen aber bekanntermaßen Körperteile nachwachsen und Renndrachen keinen Troll am Stück verschlucken können ist die Todesrate bei solchen Veranstaltungen aber erstaunlich niedrig.

### **Pajambo Inseln**

Die Pajambo Inseln sind eine kleine Inselgruppe, die in dem recht gut geschützten Bereich zwischen Watumba Umbogo, Pantago und Oronga liegen. Sie sind damit außer Oronga die einzigen Inseln, die keine Küste haben die an den offenen Ozean grenzt, was erklärt warum die See sie nicht regelmäßig überspült und Hütten und Bäume wegfeht. Oft kaum mehr als eine etwas höhere Sandbank mit ein paar Palmen darauf, leben hier vorzugsweise Medizinmänner und Hexendoktoren, von denen meist jeder Herr seiner eigenen kleinen Insel ist. Bittsteller und Ratsuchende müssen per Boot zu diesen Inseln pilgern und vorzugsweise durch Gastgeschenke das Wohlwollen des zauberkundigen Trolls zu erlangen.

### **Krakonga Riff**

Dieses tückische Korallenriff liegt nordwestlich der Insel Oronga und verhindert, dass größere Schiffe die Durchfahrt zwischen Kutoa und Katanga passieren. Für Trolle, die naturgemäß eher mit Einbäumen und kleinen Auslegerboten die Gewässer befahren, ist das Riff aber eher weniger gefährlich.

### **Legenden**

Die trollische Version der Schöpfungsgeschichte besagt, dass die Welt bei der Erschaffung ein großer Kontinent (bzw. eigentlich eine große Insel, denn Inseltrolle machen da keinen Unterschied) war, der von den alten Göttern aus den Tiefen des Urmeeres emporgehoben wurde. Dann erschufen die alten Götter Tiere und Pflanzen und bald hatte jeder von ihnen ein besonderes Tier, das er

---

für das beste und stärkste hielt. Dieses waren der Tiger, die Schlange, der Panther die Spinne und die Fledermaus.

Allerdings mangelte es den Tieren an Verstand und Weisheit um die Großartigkeit der Götter zu erkennen.

Da sich die alten Götter aber nicht einigen konnten, welches der Tiere nun mit Weisheit und Verstand ausgestattet werden sollte, da jeder sein eigenes Tier bevorzugte, beschlossen sie schließlich ein neues Wesen zu erschaffen und so entstanden die Trolle und bald schon verehrten die Trolle die alten Götter und beherrschten die damalige Welt.

Allerdings blieben sie nicht das einzige Volk sondern es erschienen noch andere Völker (woher diese kamen wird in der Troll-Mythologie allerdings nicht genauer erklärt) und schließlich kam es zum Streit, denn die anderen Völker waren neidisch auf die Trolle, die ohne Zweifel das schönste, stärkste und beste Volk waren.

Dummerweise waren die anderen Völker viele an der Zahl und die Trolle drohten den Krieg zu verlieren, den sie an allen Fronten fochten.

Da erschien einem mächtigen Hexendoktor in einer Vision eine geflügelte Schlange und offenbarte sich ihm als Hakkar, der Blutgott.

Er wies den Troll an ihm einen Tempel zu errichten und ihm das Blut seiner Feinde zu opfern und versprach ihm den Sieg dafür. Der Troll tat wie ihm geheißen und auf einmal schien sich das Schlachtenglück zu wenden, denn die Anhänger des Hakkar-Kultes entwickelten über trollische Fähigkeiten, mit denen sie ihre Feinde bezwangen.

Als die anderen Trolle das sahen waren sie beeindruckt und priesen Hakkar, der auch ihnen den Sieg brachte.

Hakkar aber düstete es nach mehr Blut und Seelen und er versprach seinen Dienern ihnen zu helfen das bereits verlorene Land zurückzuerobern, wenn sie ihm nur opferten.

Die Trolle, teils im Sieges-, teils im Bluttausch taten wie ihnen geheißen.

Sie errichteten eine riesige Stufenpyramide aus gewaltigen Steinquadern in Zul'Damar, der Hauptstadt des Troll-Imperiums, auf deren Spitze sie dem Blutgott huldigten indem sie das Blut ihrer Feinde auf seinem Altar vergossen, doch Hakkars Hunger war unersättlich.

Er versprach seinen Kultisten die Herrschaft über die gesamte Welt und obendrein die Unsterblichkeit, wenn sie ihn in Form eines Avatars in die Welt der

Sterblichen beschworen, auf das er sich selbst am Blut der Lebenden laben könne.

So begannen seine Kultisten mit den Vorbereitungen für ein dunkles Ritual, das dem Seelenschinder, wie Hakkar inzwischen auch genannt wurde, Einlass in die Welt der Sterblichen verschaffen sollte. Aber einige wenige Trolle, die noch den alten Göttern die treue hielten sahen, dass dieser Weg nicht nur die Trolle sondern die ganze Welt ins Verderben stürzen würde und sie schickten sich an den Plan der Jünger des Blutgottes zu vereiteln.

Ihre Zahl war klein, doch ein paar von ihr schafften es sich unerkannt dem Ritual auf der Spitze der Pyramide zu nähern inmitten der wogenden Menge der im ekstatischen Blutdurst schwelgenden Jünger.

Erst als sie direkt vor dem Altar standen gaben sie sich als die hohen Priester der alten Götter zu erkennen. Jeder von ihnen rief den Zorn seiner Gottheit auf den Tempel Hakkars herab und der Zorn war fürchterlich.

Die Welt zerbarst unter ihrem Zorn in tausend kleine Inseln und direkt neben Zul'Damar tat sich die Erde auf und spie Feuer auf die Diener des Blutgottes. An diesem Tag entstand die Welt so wie wir sie heute kennen und die Trolle wurden mit den Splintern der großen Insel (des Kontinents) in alle Winde verstreut (auch wenn die großen Kontinente Tanebrias wohl kaum als kleine Inseln zu bezeichnen sind) lediglich die wenigen Getreuen der alten Götter durften auf dem bleiben was von der alten Welt noch übrig ist, den heutigen Trollinseln.

Sie zerschlugen darauf hin alle Bildnisse des Blutgottes und errichteten auf der Spitze der Pyramide einen neuen Tempel, der den fünf alten Tiergöttern geweiht wurde. Die anderen Trolle wurden dazu verdammt in der Ferne zu leben, so lange bis ihre Schuld getilgt ist.

So erzählt es die Legende.

### ***Dichtung und Wahrheit***

Was daran wahr ist, ist schwer zu sagen.

Sicher ist jedenfalls, dass der Vulkan in der Mitte der Inselgruppe mit seinem ersten Ausbruch das Aussehen seine Umgebung nachhaltig prägte.

Sicher ist auch, dass Zul'Damar wohl auf einem zusammenhängenden Stück Land stand und dass die Ruinen sehr alt sind und die Stadt vermutlich durch einen Vulkanausbruch zerstört wurde.

---

Daher liegt der Verdacht nahe, dass Die Trollinseln früher vielleicht wirklich mal ein zusammenhängender Kontinent oder ein oder mehrere sehr viel größere Inseln waren, welche der Vulkan zerrissen hat.

Wie es dazu kommt, dass man in so ziemlich jedem Teil der Welt Trolle finden kann, erklärt das allerdings nicht, aber vielleicht sind ja tatsächlich im Angesicht der großen Katastrophe von der großen Insel damals in kleinen Boten geflohen. Die Wahrheit wird man wohl nie herausfinden.

## **Drasnien**

⚔ Drasnien wird von der gleichnamigen Orga bespielt.

*Eine Detailkarte Drasniens findest du im Buch der Kartographie.*

Herrschaftsform	Monarchie unter König Karl
Gesellschaft	Menschlich mit anderen Rassen und Halblinge
Städte	unbekannt
Religion	Götter des Pantheons
Wirtschaft	viel Außenhandel, eigentlich alles!
Wissenschaft & Kultur	Europa im 13. Jahrhundert

Das kleine, aber wohlhabende Drasnien gehört zu den wenigen Königreichen, mit denen beinahe jedes andere Reich rege Handelsbeziehungen unterhält, dessen Bewohner aber niemand sehr gern innerhalb der eigenen Grenzen weiß. Dabei sind die [Drasnier](#) ein friedliches Volk, das sich einer großen Toleranz gegenüber anderen Rassen oder Völkern befleißigt. Die ungewöhnlich hohe Abneigung anderer Länder gegenüber drasnischen Bürgern mag darin begründet sein, dass König Karl Der Weise vor etwa 300 Jahren dem ohnehin blühenden Gildewesen in Drasnien eine Gilde hinzufügte. Diese Gilde hatte es immer schon gegeben (es gibt sie in jedem Reich), doch bewirkte Karl Der Weise durch einen Erlass eine spektakuläre Wandlung seines gesamten Herrschaftsbereiches: Er erklärte die Gilde der Diebe und Assassinen für rechtmäßig und errichtete in seiner Hauptstadt Portigat eine Akademie, an der alle drasnischen Bürger, die das

Interesse und das nötige Kleingeld für die Ausbildung aufbringen konnten, in den Bereichen Feilschen, Diebstahl, Einbruch, Fallenkunde, Intrige, Spionage, Meuchelmord und noch einigen anderen wichtigen Feinheiten eine außergewöhnlich umfassende Schulung erhalten konnten, die in ihrer Gesamtheit 10 bis 11 Jahre dauern sollte. In den folgenden Jahrzehnten zeigte es sich, dass ein hoher Prozentsatz der Bevölkerung großes Interesse an der Akademie bekundete, und so kam es, dass es heutzutage in Drasnien üblich ist, als Familie, die etwas auf sich hält, dem Nachwuchs wenigstens für das Grundjahr (Feilschen und Taschendiebstahl) den Besuch der Akademie von Portigat zu ermöglichen. So nimmt es denn nicht Wunder, dass der soeben verwitwete, seit nunmehr 11 Jahren amtierende König Karl Der Reiche seinem Sohn Inkognito eines Tages ein Reich hinterlassen wird, dessen Wirtschaft erstaunlich krisenfest zu sein scheint. Doch so sehr allenthalben geschätzt wird, dass es in den Häfen Drasniens (und speziell im Hafen Portigats) nichts gibt, was sich nicht irgendwie besorgen ließe, so bedarf das Tätigen eines Geschäftsabschlusses mit einem erfahrenen drasnischen Händler einiger Unerschrockenheit. Und obwohl die [Bewohner Drasniens](#) allerorten mit den gegen sie bestehenden Vorurteilen zu kämpfen haben, gibt es doch kaum einen Hof, an dem nicht mindestens einer von ihnen seine drasnischen Talente in den Dienst der Obrigkeit gestellt hat. (Und mindestens ein weiterer arbeitet dort meist unerkannt im Dienste König Karls Des Reichen). Das Spionagenetz Drasniens ist unbeschreiblich dicht (wobei es sich wieder einmal zeigt, dass es sich mehr lohnt, Fachleute aus- und weiterzubilden, als sie strafrechtlich zu verfolgen!) und der drasnische Gildemeister Dubio ist durchaus bereit, gegen entsprechende Entlohnung seine Erkenntnisse auch anderen Herrschaftshäusern zugänglich zu machen- sofern dies nicht gegen die Interessen Drasniens verstößt, versteht sich. Alles in allem haben die Besonderheiten im Bildungssystem Drasniens dazu geführt, dass fast alle Bürger dieses Landes sich einer gewissen finanziellen Sorglosigkeit erfreuen können. Entsprechend wird das Königshaus von seinen Untertanen treu geliebt - in der Tat sind beinahe alle [Drasnier](#) glühende Patrioten!

---

## **Portigat**

Im Nordosten Drasniens gelegen findet der Reisende die Grafschaft Portigat, mit der gleichnamigen Hauptstadt. Eingebettet in sanfte Hügel liegt PortigatStadt, die Perle Drasniens mit ihrem Schloßberg, den zahllosen kleinen Gassen und Plätzen, den Märkten, den Läden und - nicht zu vergessen - der Akademie! Portigat ist das Herz Drasniens, Sitz der Königshaus und vielbesungener Hort des Genusses. Was man in Portigat nicht bekommt, das gibt es nicht, sagen die Drasnier. In Portigat misst man der Minne, wie auch in gesamt Drasnien hohen Wert bei, hier wird die verbotene Duellkunst ebenso gepflegt wie die Kunst zu Lieben. Und wer in Portigat den wirklichen Gaumenkitzel sucht, der begibt sich in das Hobbitviertel, wo er sich in einer der vielen kleinen Tavernen verwöhnen lassen kann. Portigat ist eine Stadt der Liebe, des Handels und der Feste! Im Stadtwappen von Portigat finden sich das blaue Buch mit dem goldenen Schlüssel, sowie die Welle, die für die Hafenstadt steht. Das Banner des Königs zeigt den drasnischen Diamanten auf purpurnem Grund.

## **Tarna**

Die Grafschaft Tarna mit ihren heidebewachsenen Hügeln und der schroffen Schönheit ihrer Steilküste liegt im Nordwesten Drasniens. Die ehemalige Hauptstadt Tarna ist noch heute ein blühender Handelshafen, der unter der Herrschaft den Kronprinzen Inkognito und dessen Gemahlin Ranya beträchtlich zum Wohlstand des Landes beiträgt. Das Prinzenpaar verbringt einen Großteil seiner Zeit bei Hofe. Sofern es ihre Zeit gestattet, widmet sich Prinzessin Ranya wohltätigen Zwecken. Der Kronprinz übernimmt wichtige Aufgaben im militärischen Bereich. Tarna führt noch heute das alte Stadtbanner, das neben der Welle der Hafenstädte die königliche Krone auf weißem Grund zeigt.

## **Waldensee**

Die Grafschaft Waldensee steht unter der Regentschaft der Prinzessin Fioretta von Drasnien, der Tochter König Karls. Die Grafschaft besteht zum größten Teil aus lichtem Wald der in Richtung Darkmoor immer dunkler wird. In Richtung

Tarfing läuft das Land in sanften Hügeln aus. Das Banner der Grafschaft trägt einen goldenen Falken. Die Grafschaft ist für ihre rauschenden Feste und üppigen Tafeln bekannt. Wobei die Gräfin Fioretta dafür sorgt, dass die Tafeln immer genügend mit Wildbret gefüllt sind. Sie richtet regelmäßig große Jagten aus. Fioretta bildet Greifvögel aus und verkauft die Vögel auch über die Landesgrenzen hinaus an andere Höfe. Ein Großteil der Einnahmen wird dadurch bestritten, denn gut ausgebildete Greifvögel sind sehr wertvoll. An ihrem Hofe sind auch mehrere gute Falkner angestellt, die ihr bei der Aufzucht und Ausbildung der Greifvögel helfen. Eine andere Einnahmequelle ist die Forstwirtschaft. Waldensee hat zwei Siedlungen: Wagenfurt und Waldensee.

## **Darkmoor**

Südlich der Grafschaft Portigat liegt Darkmoor, eine Grafschaft mit ausgedehnten dunklen und nebelreichen Wäldern, sowie einem kleinen Moorgebiet im Osten. Gräfin Bluna von Darkmoor herrscht über dies Gebiet, lebt aber meistens bei Hofe, so dass ihr Vogt sie vor Ort vertritt. Arak von Darkmoor, der Cousin der Gräfin befindet sich häufig auf Reisen. Auch in Darkmoor ist der Bevölkerung, wie in Drasnien üblich, das Jagen in den Wäldern ausdrücklich gestattet, sofern ein Teil der Jagdbeute auch an die Küche von Burg Darkmoor geht. Das Jagen von Füchsen, dem Wappentier der Gräfin, ist in Darkmoor allerdings strengstens verboten und jede Zuwiderhandlung wird mit empfindlichen Strafen geahndet. Darkmoors Dörfer sind eher klein. Die größte Ansiedlung schmiegt sich um die Burg selbst. Ein kleines Holzfällerdorf mit Namen Düsterbrook, befindet sich inmitten der dichten Wälder, ein weiteres Dörfchen, Rheon, im Moor. Die Menschen aus Rheon verdienen sich ihr Geld mit dem Brennen von "Darkfire" (im Volksmund wegen seines Alkoholgehaltes liebevoll "Knuff" genannt), einem hochprozentigen Schnaps aus einem speziellen Schilf ihrer Sümpfe. Eine weitere Einnahmequelle ist das Stechen von Torf sowie das Fangen des begehrten Graureihers für des Königs Tafel. Düsterbrook liefert neben Holz hauptsächlich den Waldhonig für Darkmoors beliebten Met "Dark Velvet". Das "Bienenfest" im Hochsommer, bei dem neben Dark Velvet auch der frische Knuff gereicht wird, bringt es häufig mit sich, dass Suchmannschaften ausgeschiedt werden müssen, um einzelne gar zu beseelte Festgäste in Darkmoors Wäldern wieder zu finden. Der Wappenschild von Darkmoor ist zweigeteilt: Der obere Teil mit dem roten

---

Fuchsgesicht auf schwarzem Grund steht für die Grafenfamilie, der untere, durch lange Zacken abgesetzte Teil ist grün und steht für die Wälder Darkmoors.

## **Kotu**

Im Westen flankiert vom Handelshafen Tarna, im Osten von Drasniens Hauptstadt Portigat liegt Kotu, neben Tarfing die wohl lieblichste Grafschaft Drasniens. Kotu ist Drasniens Apfelhain; der Zauber einer Reise durch Kotus sanfte Hügel zur Apfelblüte im Frühling ist vielbesungen. Die Grafschaft Kotu liefert Früchte, Saft, Apfelwein und Cidre für Drasniens Tafel. Vor nunmehr sieben Jahren begannen angeworbene Weinbauern unter Anleitung des Grafen Anselm von Kotu den Versuch, die in Drasnien bislang nicht heimische Weintraube zu kultivieren.

Nach dem Tod des Grafen Anselm von Kotu ist nun sein ältester Sohn Amber der neue Graf von Kotu. Trotz des neuen Amtes versieht der als lebenslustig geltende neuen Graf von Kotu weiterhin seinen Dienst in der persönlichen Palastgarde des Königs.

Die in einem wunderschönen Tal gelegene Stadt Kotu, die auch das Herrenhaus des Grafen beherbergt, ist der lebensfrohe Mittelpunkt dieser blühenden, wenn auch etwas ländlichen Grafschaft. Berühmt ist der alte Apfelbaum des Grafen in der Mitte der Stadt. In seine Astlöcher können Gesuche an den Grafen hinterlegt werden, die tunlichst durch Münzen beschwert werden sollten, da der Baum an einem der unteren Astlöcher geleert wird. Nach der Zeit der Apfelernte feiert Kotu das rauschende, zwei Wochen andauernde Cidre-Fest. Nach diesem Fest erholt sich Drasniens Adel gern am weitläufigen Kieselstrand von [Vinci](#). Das Banner von Kotu zeigt einen Apfelbaum auf blauem Grund.

## **Tarfing**

Willkommen im Blumengarten Drasniens, Reisender! Wenn Ihr den lieblichen Duft taufrischer Blumen liebt, wenn Ihr Gesang und Tanz und all die schönen Künste verehrt und Schönheit Eure Seele auflachen lässt, wenn Ihr Euch nichts zauberhafteres vorstellen könnt, als mit der Flamme Eures Herzens gemächlich im Sonnenuntergang an den blühenden Ufern eines seichten Flusses zu flanieren

- dann hat Eure lange Suche hier ein Ende, denn Ihr habt gefunden, wonach sich Euer Herz so lange verzehrte!

In Blumenthal, dem größten Städtchen Tarfings (4000 Seelen) duften nicht nur die Damen berauschend. Hier befinden sich die drei größten Parfumfabriken Drasniens. Die Düfte aus dem Hause Karnel - für jeden hier ein Begriff! So hat es auch niemanden erstaunt, dass die junge Gräfin Liliana von Tarfing (älteste Tochter des alten Grafen) sich vor einigen Jahresläufen ausgerechnet den jungen Alant Karnell zum Gatten wählte. Oder wählte er sie? Gleichwohl - was schert einen Tarfinger die Politik, wo das Leben doch so viel Schöneres zu bieten hat! Derzeit hat jedenfalls Graf Alant die Regierungsgeschäfte in Tarfing mit sicherer Hand übernommen. Aber auch er und seine Gattin Liliana lieben die schönen Seiten des Lebens. Regelmäßig laden sie auf Schloss Tarfing zum "Philosophischen Salon". Und auch das sommerliche Blumenfest auf dem Schlosse sollte man sich nicht entgehen lassen...

## **Lyrarbor**

⚔ Lyrarbor wird von der Northern Fairy Tales-Orga bespielt.

*Eine Detailkarte von Lyrarbor findest du im Buch der Kartographie.*

Westliche von Althea liegt das Land Lyrarbor in dem die vorherrschenden Elfen mit den Menschen und anderen Freunden seit langem im Krieg gegen das Böse bestehen müssen. Lyrarbor menschliche Reiche sind Althea und Drasnien. Ein im Krieg befindliches Elfenreich namens Lyrarbor, in der die Naturgöttin Urga stark zu sein scheint, grenzt an Althea an. Der Kontinent scheint der größte aller Kontinente zu

## **Althea**

⚔ Althea wird von der gleichnamigen Orga bespielt.

*Eine Detailkarte von Althea und die Grenzen zu seinen Nachbarländern findest du im Buch der Kartographie. In Buch 3 sind die bekannten Orden Altheas und in Buch 4 Hintergründe zu Kumarons Kirche nachzulesen.*

---

Althea ist die größte bisher bekannte menschliche Zivilisation auf Briduna.

In Althea hat vor ein paar Jahren ein Krieg gewütet. Die Altheaner sind gläubige Menschen und die Kirche steht noch über dem Adel. Ab einem Alter von 7 Jahren erhält jedes Kind in Althea eine Art "Konfirmandenunterricht" um auf Kumaron geprägt zu werden; später legt jeder Frau u jeder Mann ein Jahr lang eine Art Wehrdienst ab, da sie gelernt haben, dass Plünderer auch vor Frauen und Kinder keinen Halt machen. Alle Freien Altheas tragen ein Kumaronzeichen irgendeiner Art: Also ein Wimpel oder auch eine Waffe, (für Frauen geht auch ein Küchenmesser). Die Unfreien bekommen ein Zeichen Kumarons eingebrannt oder eintätowiert. Sie sind zwar gläubig, jedoch nicht übertrieben auch wenn ein Wort gegen Kumaron zieht schwere Folgen nach sich zieht. Diese Regeln gelten nur für Altheaner.

Menschen aus anderen Ländern sind zu diesen öffentlichen Glaubensbekenntnissen nicht verpflichtet.

Der Altheaner vertraut auf Kumaron und respektiert die verschiedenen Orden, die im Land ansässig sind.

Elfen sind in Althea Geschöpfe aus der Sagenwelt, da sie sich nach dem Krieg in ihre drei Zitadellen zurückgezogen haben und nicht mehr zu sehen sind.

### **Cazcardia – Das Königreich der Katzen**

Das östliche Königreich hinter den Manalithen, dem östlichen Gebirgszug, welches das Land der Katzen von dem der Altheaner trennt, ist ein geheimnisvoller und magischer Ort, welchen seine Bewohner eisern verteidigen.

Das Land wird von einem Radja regiert und folgt mit religiösem Eifer einer Kastenstruktur, in die sich jeder Ashurra, so nennen die Cazcardier sich selbst, ein zu gliedern hat. Sie dienen Kalunkatse oder Luna, wie die Menschen sie nennen würden, und das ganze Leben dreht sich allein um diese Gottheit.

Im ersten Krieg gegen das Chaos half eine große Streitmacht der Katzenmenschen den Osten Altheas zu halten und auch heute noch sieht man öfter kleiner Gruppen von Ashurra durch ganz Althea streifen.

Seit dem letzten Krieg und der Rückkehr des altheanischen Hochkönigs allerdings sind sie etwas vorsichtiger, ja misstrauischer, geworden gegenüber den Menschen. Es heißt dass der einzige bekannte Zugang nach Cazcardia, die Strasse von Amarynth, auf magischen und physischen Weg verschlossen wurde, aber niemand kennt die Wahrheit, welche sich dahinter verbirgt...

### **Die Wilden Lande**

Ein unwirtliches Land, das von diversen Barbarenstämmen und anderen, nichtmenschlichen, Kreaturen bewohnt wird. Das Klima ist rau und die Bewohner sind allenfalls als primitiv zu bezeichnen. Es heißt dass in den wilden Landen ein Großhäuptling der Grünlinge eine mächtige Armee um sich sammelt, um die bekannten menschlichen Königreiche zu überfallen. Truppen, die ausgesandt wurden, um sich Klarheit über die Situation zu verschaffen, kehrten nie zurück.

Der Drachenpass im Norden des Weltrandgebirges stellt die einzige sichere Verbindung zwischen Althea und den westlichen Nachbarn dar und durch die stete Wachsamkeit des Ordens der Schwarzen Drachen und der altheanischen Legion gilt dieser Grenzpass als nahezu unüberwindlich.

### **Das Königreich Asegilien**

Das Königreich der Sonne, wie Asegilien von seinen Bewohnern genannt wird, ist in einen erbitterten Krieg mit Althea verwickelt, der schon mehrere Jahre andauert.

Die liebliche See ist den Asegiliern so vertraut als seien sie im Wasser zur Welt gekommen. Ein loses Bündnis der König Phillippe II. mit den Piratenkönigen unter Führung von Lady Chasterly bedeutet die nahezu konkurrenzlose Beherrschung dieses Binnenmeeres.

Die Asegilier gelten als heißblütig, hinterhältig, verschlagen und rachsüchtig. Ihre Frauen gelten als geheimnisvoll und lasziv, tödliche Schönheiten mit den Gesichtern von Engeln.

---

# Der Nordkontinent – Innunuk

Weit in nördlicher von Tanesha und Beradir befindet sich ein Meer, das man als Ismaar oder als das Eismeer kennt. Selbst an lauen Tagen weht ständig ein kalter Wind über das Meer, der die Eisschollen vor sich hin treibt. Nur die verwegensten Kapitäne der mutigsten Völker haben es jemals gewagt in dieses Meer vorzudringen. Sei es aus Forscherdrang, aus Habgier oder einfach aus Abenteuerlust. Doch die Wenigsten von ihnen kehrten wieder nach Hause zu ihren Familien zurück. So kam es, dass man das Eismeer als sagemuwobenes kaltes und stürmisches Meer sich selbst überlies. Das Eismeer umgibt eine große Landmasse im Norden, den Nordkontinent Innunuk.

Von diesem unwirklichen Land ist nur wenig bekannt. Es scheint hinter den zerklüfteten Küsten vor allem Eis und Tundra zu geben. Man weiß von wikingertypischen Kulturen, die wahrscheinlich die Vorfahren der Bevölkerung von Scathia auf Tanesha sind, die hier vor langer Zeit einmal gelandet sind. Ein weiterer Stamm hat sich erst vor ein paar Dutzenden Jahren im Nordosten des Trellonischen Reiches niedergelassen. Ansonsten gibt es Geschichten über Eiselfen und andere fremdartige Völker. Über die Reiche an sich ist nichts bekannt.

## Die Insel Iswik / Donkstach

Herrschaftsform	Die Stämme der Nordlandbarbaren werden durch einen Häuptling (Ui) unterstützt durch einen Ältestenrat geführt. In der Siedlung der Fremden gibt es keine feste Herrschaft, dort regiert der Stärkere, aber es gibt für wichtige Dinge eine Art „Gruppensinn“
Gesellschaft	Stämme von Barbaren mit bis zu 350 Mitgliedern und ein loser gemischter Haufen von Fremden in Rostbarts Iswik
Städte	Rostbarts Iswik ca. 150 EW, Aswindhaas ca. 300 EW, Istach da Donksbar ca. 200 EW, Is-Lluun ca. 250 EW
Religion	Donk und Issy bzw. was die Fremden so mitgebracht haben, wobei wenige Gläubige darunter sind
Wirtschaft	Die Barbaren sind selbst versorgend und die Fremden meist

	Seeräuber oder ähnliches, aber der Austausch zwischen diesen beiden Kulturen nimmt zu.
Wissenschaft & Kultur	Mischung aus Eskimos und Wikingern zur Blütezeit bzw. Mischung aus diversen Kulturen der Fremden

Die große Insel Iswik oder Donkstach liegt kurz vor dem Nordkontinent Innunuk, nördlich von Carestria und nordwestlich von Sel.

Obwohl manchmal Nordmänner des Kontinents Innunuk auf die anderen Kontinente Tanebrias kamen, so war doch der erste Reisende in den Norden der Pirat und Schmuggler Sjur Refsdal Rostbart, der gezwungen war, mit seinem Schiff und seiner Mannschaft in das Eismeer zu fliehen, um seinen selinischen Verfolgern zu entkommen. Die ersten Eisschollen trieben vom Sturm getrieben bereits in der Nähe der selinischen Schiffe, als diese beidrehten und die Verfolgung in dem Glauben, dass Rostbart in seinen sicheren Tod segelte, aufgaben. Rostbart fuhr aber unbeirrt in den Sturm hinein und kämpfte gegen das Meer und den Wind. Wie durch ein Wunder überlebte er und ein Teil seiner Mannschaft den Sturm. Als sich der Sturm wieder gelegt hatte, sah Rostbart einen grünen Flecken zwischen den ganzen Eisschollen und segelte in diese Richtung. Er entdeckte eine Insel, die scheinbar nur aus Eis, Schnee und dem Meer zugewandten hohen Klippen bestand. Also segelte er die Küstenlinie entlang und fand nach einigem Suchen am südlichsten Zipfel eine Stelle, an der er und seine Mannschaft an Land gehen konnte. Dort, in einer windgeschützten Bucht, konnte Rostbart sein Schiff reparieren und von dort aus seinen Geschäften nachgehen.

Im Laufe der Jahre sammelten sich immer mehr Glücksritter, Pelzjäger und Verstoßene und Vertriebene an, so dass sich Rostbarts Unterschlupf zu einem recht großen Dorf entwickelte. Diesem Dorf gab man den Namen Rostbarts Iswik, während man die Insel im Allgemeinen nur als Iswik bezeichnete.

Die Fremden, die unter der Führung Rostbarts auf die Insel Iswik gekommen sind, waren jedoch nicht die einzigen Bewohner dieser Insel. Die Insel ist schon seit langer Zeit von verschiedenen Stämmen der Nordlandbarbaren besiedelt worden. Die spärlich vorhandene Vegetation der fast ganzjährig unter Eis und Schnee begrabenen Insel zwang die Barbaren sich auf ein raues Leben einzustellen. Um sich ernähren zu können, müssen die Barbaren in dem kalten Wasser nach

verschiedenen essbaren Fischen oder Vögeln Ausschau halten oder das hier vorhandene Wild wie beispielsweise Rentiere, Wölfe und Bären jagen. Dadurch hat sich im Laufe der Zeit die Stärke, Ausdauer, Mut und Kampfkraft entwickelt, für die die Barbaren berühmt geworden sind.

Die Nordlandbarbaren nennen die Insel zu Ehren ihres Gottes Donk auch Donkstach, das Land von Donk. Donkstach ist überwiegend von Hügeln durchzogen, die vor allen Dingen durch Schneeverwehungen entstehen. Es gibt zwar vereinzelt Wälder aus kleinwüchsigen Tannen, doch der Großteil des Landes weist nur geringe Vegetation auf und bietet kaum Schutz vor den immerwährenden Winden. Das Gebiet im Süden taut für drei bis vier Monate im Sommer fast vollständig auf und verwandelt sich dann in einen großen Sumpf (Tach da Maskas – Land der Mücken). Im Westen des Landes gibt es einen einzelnen kegelförmigen Berg mit Namen Mon, der von den hier lebenden Stämmen als heilig angesehen wird. Nach Norden hin schließt Donkstach mit einem großen Eis durchzogene Gebirge, den Ismons, ab. Die meiste Zeit ist Donkstach von Packeis umgeben, so dass man sich nie wirklich sicher sein kann, ob man nun Erde oder Wasser unter seinen Füßen findet.