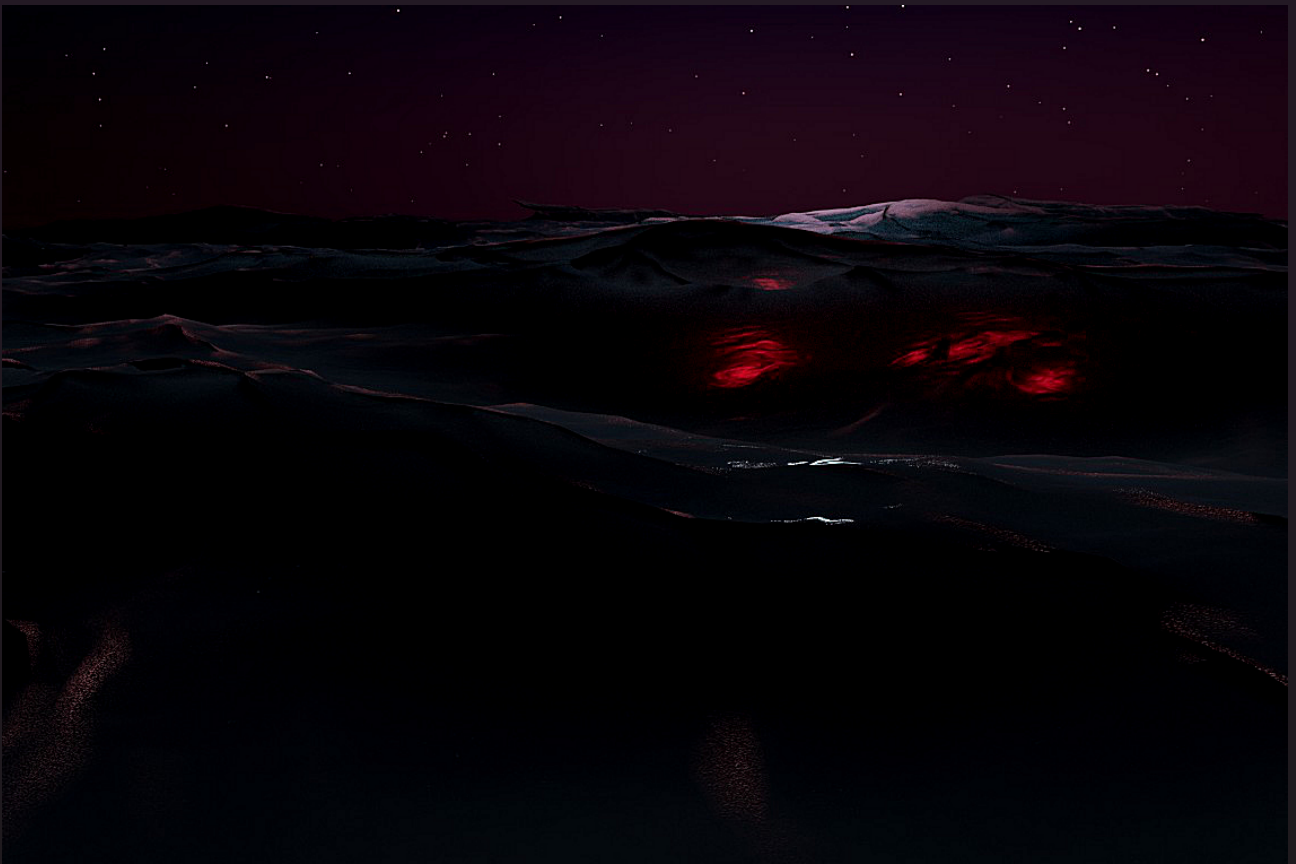


Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



BLUTIGE KÜSTE

Version 1.1b

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2017 Lil Gleiß
Version 1.1b

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:
feenlicht.rp@gmail.com
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Blutige Küste von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

INHALT

EINLEITUNG

LANDSCHAFT

Grenzen	9
Berth Schneefeuere	10
Bogenwald	12
Blutfluss	13
Blutige Küste - Nord	14
Blutige Küste - Süd	15
Dreiecksee	16
Dreiufer	17
Eschenwald	18
Fruchtbare Ebene	19
Greise Berge	20
Großer Riss	22
Insel Triet	23
Jagdwald	24
Lerynde	25
Nördliches Sandgrasland	26
Sanden	27
Südliches Sandgrasland	28
Totes Land	29
Zitterfluss	30

GESCHICHTE, RELIGION

Geschichte	32
Freier Glaube	40
Religion der Kolosse	46
Schattenglaube	49

GOROG

Allgemeines	55
Bewohner	57
Besondere Orte	59
Zum Rollenspiel	61

KOLOSSSTÄMME

Allgemeines	63
Fischer und Robbenjäger	
Lebensweise	65
Twakan	66
Rolor U'uk	67
Stämme der Tzuk'tan Kass	
Lebensweise	69
K'tarr	70
Nokwu	71
O'umte'an	73
Hakor	74
Pat'p'tan	75
Schafzüchter	
Lebensweise	77
T'stan Un	78
Hu'oklan Ko'un	79
Diebe, Sammler, Händler	
Lebensweise	81
Saku'untan	81
Tukanum'e	83
Feuerwächter	85

SLOGHT

Staat und Bevölkerung	88
Führung des Landes	91
Handel und Steuern	99
Bildung	100
Wache und Militär	101
Gesetz und Rechtspr.	103
Erscheinungsbild	105
Besondere Orte	108
Geschäfte	120

TRIET

Staat und Bevölkerung	124
Führung des Landes	126
Handel und Steuern	133
Bildung	135
Wache und Militär	136
Gesetz und Rechtspr.	138
Erscheinungsbild	140
Besondere Orte	143
Geschäfte	148

WIHR

Staat und Bevölkerung	152
Führung des Landes	155
Handel und Steuern	160
Bildung	162
Verteidigung	163
Gesetz und Rechtspr.	164
Erscheinungsbild	165
Besondere Orte	168
Geschäfte	173

MÖGLICHE ERLEBNISSE

Charaktereinstieg	175
Erlebnisskizzen	178

ANHANG

Karten und Diagramme	180
Schlussgedanken	187
Dank	187

Einleitung

Vorbemerkungen und Zusammenfassung

ALLGEMEINES

Zum Aufbau von Landesbeschreibungen

Feenlicht

Zu Kürzen und Längen

Es ist unmöglich, alles detailliert zu beschreiben, also werden es Länderbeschreibungen wie diese gar nicht versuchen. Für knappe Ausführung gibt es neben mangelnder Zeit einen weiteren Grund: Damit Rollenspiel flüssig ablaufen kann, sollte vermieden werden, dass der Spielleiter vor jedem Gespräch nachschlagen muss. Damit eine Stadt oder ein Dorf sich mit Leben füllt, ist Spontanität und Einfallsreichtum wichtiger als akribisch geführte Listen mit Preisen eines jeden Händlers der Stadt.

Auf der anderen Seite übertreibt es diese Autorin manchmal, wenn die Phantasie in voller Fahrt ist. Da entsteht dann auch mal ein Text, der einfach zu lang ist, oder die Informationen sind einfach zu viele - wer soll das alles im Kopf behalten?

Die Antwort ist einfach: Niemand!

Picken Sie sich heraus, was Ihnen hilft, eine Spielrunde lebendig zu gestalten. Überspringen Sie fröhlich, was für Ihre Spieler im Moment ohnehin nicht wahrzunehmen ist.

Kontakt

Fragen zur Welt von Feenlicht können gerne an die Emailadresse feenlicht.rp@gmail.com gerichtet werden. Alternativ ist es möglich, sich im Forum unter feenlicht-rollenspiel.de/forum anzumelden und dort als Spielleiter einzutragen.

Ich bitte voreilig um Verzeihung, wenn dabei nicht jeder Vorschlag in die offizielle Beschreibung der Welt übernommen wird - die eigene Vorstellung behütet man oft mehr als eine Bärenmutter ihre Jungen.

An die Spieler

Verderben Sie sich nicht die Freude daran, eine Welt Stück um Stück entdecken zu können. Feenlicht lebt von einer klaren Trennung zwischen denen, die die Welt erleben, und denen, welche sie kennen und gestalten. Wenn Sie Spieler sind, dann sollte Ihre Lektüre hier enden.

An die Spielleiter

Sie haben gerne alle Zügel fest in der Hand und wissen genau, was als Nächstes kommt? Lösen Sie sich von solchen Gedanken. Wenn ihre Spieler sich wirklich in ihre Charaktere hinein versetzen, dann kann es immer anders kommen. Eines der Grundprinzipien bei Feenlicht ist die Möglichkeit, die Erlebnisse der Spielfiguren offen zu halten. Selbst bei geplanten Erlebnissen mündet eine Geschichte oft in eine Situation, die vielfältige Lösungen möglich macht.

Füllen Sie die Personen, die den Spielerfiguren begegnen, mit Leben. Ein guter Weg dazu ist es, die Bewohner dieser Welt mit Grund agieren zu lassen. Da taucht eine junge Magd nicht auf, weil jemand von dem schmierigen Kerl am Brunnen angemacht werden soll, sondern schlicht, weil sie Wasser holen möchte. Lassen Sie die Welt von sich aus agieren, ruhig auch an den Spielern vorbei. So ist nicht jede Andeutung tatsächlich ein Hinweis auf ein Abenteuer und umgekehrt winkt nicht jede spannende Geschichte mit einem großen Schild.

Eine solche Offenheit ist nur möglich, wenn die Welt aus mehr besteht als nur dem einen Auftrag oder jenem ungelösten Rätsel. Umgekehrt ist bei ausreichend offener Beschreibung oft gar keine Abenteuergeschichte notwendig, sondern die

Spieler haben gerade an all den Kleinigkeiten ihre Freude oder es entsteht „ganz von selbst“ aus einer zunächst einfachen Situation eine interessante Handlung. So lange alle Beteiligten sich an einer solchen Entwicklung erfreuen können, ist nichts dagegen zu sagen, dass ein Spieltag verstreicht, an dem lediglich der Stadtpark unsicher gemacht wurde.

Natürlich sollte der Spielleiter darauf vorbereitet sein, die Geschehnisse in Bewegung zu setzen. Aber wenn alles im Feenlichtstil abläuft, sollte er es den Spielern möglichst offen halten, wie sie reagieren. Vielleicht kann ein Beispiel das erläutern:

Nachdem sich drei Freunde überstürzt aus Nondola verabschieden mussten, ohne dort tiefer gehende Informationen zur Herkunft ihres Kameraden herausfinden zu können, machen sie sich sicherheitshalber auf den Weg nach Tiluna, um dort einweilen unterzutauchen.

Die ungeklärte Herkunft war die Machenschaft des Spielleiters. Er hatte sich notiert, von wem und wo Informationen zu erhalten wären. Eine etwas ungeschickte Vorgehensweise der drei hat die Sache verpatzt, sie sind keinen Schritt weiter. Der besagte Tag war nur für die Spielfiguren ein Graus, die Spieler haben deren Versagen mit Spannung verfolgt.

Auf dem Weg in die Hauptstadt des Großmagierreiches dümpelt das Rollenspiel ein wenig dahin, also beschließt der Spielleiter ein verfallenes Herrenhaus auf einem Hügel zu platzieren, abseits der Straße, die die drei vorsichtshalber meiden.

Das heruntergekommene Gemäuer verspricht einen weniger zugigen Ort zum Schlafen, also ersteigen die Gefährten den Hügel und betreten das Haus durch die eingebrochene Vordertür. Die Struktur des Hauses hat sich der Spielleiter skizziert und dazu eine kleine Hintergrundgeschichte erdacht.

Während es sich die Freunde im modrigen ehemaligen Ballsaal bequem machen, vermeint der eine plötzlich ein leises Lachen aus dem angrenzenden Speisesaal zu hören. Es kommt zu weiteren kurzen Sinnestäuschungen, auch bei den anderen beiden.

Einer der Spieler murmelt, dass man das doch sicher untersuchen solle. Schließlich riecht das drei Meilen gegen den Wind nach einer spannenden kleinen Geschichte, eigens für die Spieler inszeniert. Hier kommt in der konkreten Situation der kurze Hinweis vom Spielleiter, doch einfach die eigene Spielfigur so zu verkörpern, wie es sich richtig anfühlt. Nachdem der Halbling unter den dreien mit lautem „Waaaaahhh!“ das Haus wieder verlassen hat, hält auch seine beiden Freunde nichts mehr.

Zum Kartenmaterial

Auch Karten unterliegen dem Prinzip „Weniger ist mehr.“ Sie sollen Überblick vermitteln und enthalten ganz bewusst nicht zu viele Details. Als Begründung mögen die Wort eines weisen Freundes dienen:

Eine Karte soll die Phantasie beflügeln, indem sie nicht zu viel vorgibt. Gerade das leistet eine Skizze perfekt. Eine zu realistische Darstellung kann zwei Wirkungen haben:

- a) Wenn nur wenige Details enthalten sind, wirkt die Darstellung künstlich und steril und vermittelt eine "Spiel"-Welt ohne Leben.
- b) Wenn viele liebevoll arrangierte Details enthalten sind, wirkt die Darstellung zwar authentisch und lebendig, aber der Spieler, der keine Beziehung zu all diesen Details hat, fühlt sich als Ausstehender, der den Lebensraum eines anderen betrachtet.

Ein anderer Aspekt: Als Teil einer - in der Regel auf Papier vorliegenden - Beschreibung wirkt eine Zeichnung eher wie ein Entwurf, der geradezu einlädt, darin herum zu kritzeln, etwas hinzuzufügen, eigenes Leben hinein zu bringen. Ein perfektes realistisches Bild ist dagegen endgültig und behindert die Entwicklung eigener Ideen.

Bei Gebietskarten, noch mehr aber bei Landkarten ist Vorsicht angesagt, wenn es um Einblick für Spieler geht. Die Spielfiguren werden nie Überblick erhalten können, wie ihn eine Landkarte bietet, weder was die Genauigkeit noch was die Vollständigkeit betrifft. Lassen Sie sie die Welt aus der Ich-Perspektive entdecken.

ÜBER DIE BLUTIGE KÜSTE

Verehrung der Dunkelheit

Wer hinter den Überfällen und Grausamkeiten der Blutigen Grafschaften einen tieferen Sinn sucht, der wird ihn nicht finden. Die ethischen Einstellungen Hinterlistig (-2) und Gewissenlos (-3) sind hier die Regel, Bösartig (-4) findet man immer wieder und die Führung des Landes zeichnet sich durch eine sadistische (-5) Einstellung aus (genauerer hierzu finden Sie im Regelbuch).

Der Grund für die Taten dieser kleinen Gemeinschaften ist die Freude daran, Leid zu verursachen. Gemeinsamer Feind war schon immer das Matriarchat von Elonel im Süden, aber Triet und Sloght trauten sich auch gegenseitig nie weit über den Weg. Nach geschickten Aktionen des Geheimdienstes von Elonel ist aus dem Misstrauen offene Feindschaft geworden und die beiden Grafschaften attackieren sich nun immer wieder gegenseitig. Wehe dem, der da zwischen die Fronten gerät.

Trotzdem sind beide Länder noch immer eine Gefahr für ihre Umgebung, ganz speziell für die freie Stadt Wihr. Immer wieder muss ihr Umland Überfälle ertragen, sei es um Rohstoffe und Nahrung zu stehlen oder um Gefangene zu machen und zu versklaven. So sehr die Grafschaften auch auf Vernichtung aus sind, ihre Oberhäupter sind auch nicht dumm. Ihnen ist bewusst, dass eine Zerstörung Wihrs auf lange Sicht eine Hauptquelle für Sklaven vernichtet. Sie betrachten die Bewohner des freien Landes fast als Vieh das sich selbst versorgt.

Elonel wiederum ist zwar inzwischen ein sicherer kleiner Staat geworden, hat aber nicht die Schlagkraft, um beide Grafschaften zugleich ein für allemal zu beseitigen. Das Matriarchat arbeitet darum seit fast einem Jahrhundert im Geheimen daran, dass sich Triet und Sloght gegenseitig schwächen. Der Wegfall nur eines der beiden Kontrahenten würde den anderen nur erstarben und zur größeren Gefahr

werden lassen als beide gemeinsam. Dass die freie Stadt Wihr unter diesem Zustand leiden muss, nimmt das Matriarchat notgedrungen in Kauf, hat aber auch hier mit Unterstützung begonnen.

Die Blutige Küste driftet damit auf einen möglichen Wandel zu. Nach Jahrhunderten mag es Hoffnung geben für so etwas wie Frieden und Ruhe.

Einen Ort, von dem kaum jemand weiß, wird man aber nicht mit geschickter Geheimpolitik in den Griff bekommen: Gorog, die tote Stadt, in der das Übel der Blutigen Küste vor über 2000 Jahren seinen Anfang nahm. Zum Glück zeigt dieser vielleicht dunkelste Fleck der westlichen Welt bisher keine Tendenzen, sein Übel zu verbreiten, so wie Triet oder Sloght.

Einleitungs



Landschaft

Erscheinungsbild der Blutigen Küste

GRENZEN

Unschärfe imaginäre Linien

In dieser Welt sind Grenzen keine scharfen Linien und nur selten der Grund für kriegerische Auseinandersetzungen. Dennoch kann man den Einfluss der einzelnen Staaten grob gegeneinander abgrenzen.

Die Grafschaft Sloght beginnt streng genommen mit der Nordgrenze des Jagdwaldes. Auch wenn der Graf von Sloght diesen als sein persönliches Jagdgebiet ansieht, ist er eher Wildnis und steht nicht wirklich unter seiner Kontrolle. Im Norden des Blutflusses nimmt die Dichte der Gehöfte unter der Herrschaft Sloghts schnell ab. Spätestens auf Höhe der Insel Triet sorgen Überfälle aus Triet dafür, dass sich hier keine Siedlung lange halten kann.

Triets direkter Einfluss beschränkt sich auf die Insel Triet und ihre kleinere Nachbarinsel. Auf See ist eine Grenze naturgemäß schwer zu ziehen. Die Schiffe des Grafen von Triet gehen in einem weiten Gebiet auf Beutefang, sowohl nach Fischen als auch nach anderer Beute.

Ernstzunehmende dauerhafte Siedlungsversuche von Menschen, die sich der Freien Stadt Wihr zugehörig fühlen, beschränken sich auf das Gebiet zwischen Bogen- und Eschenwaldfluss und ein Stück in den Wald hinein. Im südlichen Sandgrasland gibt es diverse Hirten mit ihren Herden, aber nur sporadische feste Siedlungen aus selten mehr als zwei oder drei Häusern.

Gorog ist eine tote Stadt. Ihr Einfluss ist größer als der Krater, in dem sich die verfallenen Gebäude befinden. Nördlich des Zitterflusses gibt es kaum

Vögel und noch weniger Tiere am Boden. Das Land in den an Gorog angrenzenden Kartenkästchen ist reich an giftigen Pflanzen und insgesamt beunruhigend still. Nahezu alles, was lebt, macht instinktiv einen weiten Bogen um dieses Gebiet.

Die Lebensbereiche der verschiedenen Kolossstämme sind noch schwerer mit klaren Linien voneinander zu trennen. Dennoch wird es weiter unten in diesem Werk versucht. Eine Karte, die die Lebensbereiche der Kolosse darstellt, finden Sie im entsprechenden Kapitel.



Sandgrasland

BERTH SCHNEEFEUER

Glühende Hitze inmitten von kaltem Eis

Landschaft

Landschaft und Klima

Der Schneefeuerverkrater ist umringt von hoch aufragenden schroffen Bergen, die nur auf der nach außen gerichteten Seite Schnee tragen. Im Krater befindet sich ein Lavasee von fast zwei Kilometern Durchmesser. Er liegt je nach Aktivität des Vulkans mal keine zwanzig Meter unterhalb des Kraterrandes, mal bis zu hundert Meter tiefer. Seine Oberfläche ist zu manchen Zeiten grau und man sieht sie nur bei Nacht schwach glühen. Nur wenige Tage später gleicht er eher einem brodelnden Topf, in dem rotglühende Massen träge aufsteigen, um dann wieder langsam als schwarzrote Glut zu versinken.

Manchmal zeigen Teile des flüssigen Gesteins zu solchen heißen Zeiten ein beunruhigendes Eigenleben, streben dem Kraterrand zu und kriechen diesen ein Stück hinauf, bevor sie erstarren. Es handelt sich um eine der seltenen Möglichkeiten, Feuerelementare, sogenannte Magmare, direkt beobachten zu können (mehr dazu in „Die Welt“).

Es gibt zwei Wege, auf denen man den Kraterrand erreichen kann, ohne zwingend in Eis und Schnee sein Leben zu verspielen. Für den einen muss man dem Lauf des Kalten Flusses aufwärts folgen. Dieser Weg mündet in ein enges Tal mit schroffen Wänden beiderseits, teilweise so eng, dass man sich quer stellen muss, um weiter zu kommen. Wird man nicht von erhöhter Aktivität des Schneefeuers und einer dadurch ausgelösten Wasserflut überrascht, muss man am Ende in der engen Schlucht fast fünfzig Meter nach oben klettern, bevor man nach einem schwierigen Weg durch Geröllfelder mit vielen Rissen und Spalten den Kraterrand erreicht.

Dieser letzte Abschnitt des Weges über lose Steine hinweg ist beiden Wegen gemeinsam. Die Kolosse der Feuerwächter erreichen ihn auf einem längeren Weg, der weniger Kletterkünste erfordert. Er führt von ihrem Stammesgebiet in einem langen Zickzackkurs durch die Täler und über einen niedrigen Pass. Den letzten Bergkamm bewältigt man, indem man den Weg durch ein verzweigtes Höhlensystem findet. Selbst mit Hilfe von ortskundigen Kolossen sind beide Wege lebensgefährlich. Auch das Ziel der Reise, der Vulkan selbst, kann einen mit seinen giftigen Gasen töten, wenn man zu lange an dessen Rand verweilt. In aktiven Zeiten gerät man schnell in Atemnot.

Eine Möglichkeit der Umsetzung wäre ein Verlust an Ausdauerpunkten pro Runde, der nach jeder Minute Aufenthalt um einen Punkt steigt. Selbst Personen mit hoher Ausdauer werden über kurz oder lang zu viel AP verlieren und ohnmächtig werden.

Danach schädigen die Gase die Eigenschaft Ausdauer des Betroffenen pro abgelaufene zehn Minuten um einen vollen Punkt bis zum Tod.

Der Schneefeuerverkrater bricht praktisch nie aus. Unter ihm schieben sich nicht Ströme heißen Gesteins wie in

Forscher aus Tiluna könnte sich auf den Weg zum Vulkan machen, um neue Erkenntnisse zum Element Feuer zu erlangen.

Damit ein solches Unternehmen Erfolg hat, muss man durch sehr gefährliche Landstriche reisen und am Ende irgendwie mit sturköpfigen Kolossen klar kommen. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird man spätestens an ihnen scheitern, so man nicht den offenen Konflikt riskieren möchte. Vielleicht kann aber zumindest ein kleiner Trupp der Forscher das Ziel erreichen, wenn auch nicht länger beobachten.

unserer Welt nach oben, sondern eine dicke Ader angefüllt mit dem Element Feuer steigt hier aus dem Kern des Erddiskus bis an die Oberfläche. Was hier nach außen tritt, ist also hauptsächlich das Element Feuer und nur selten flüssiger Stein, der die Hänge hinab-

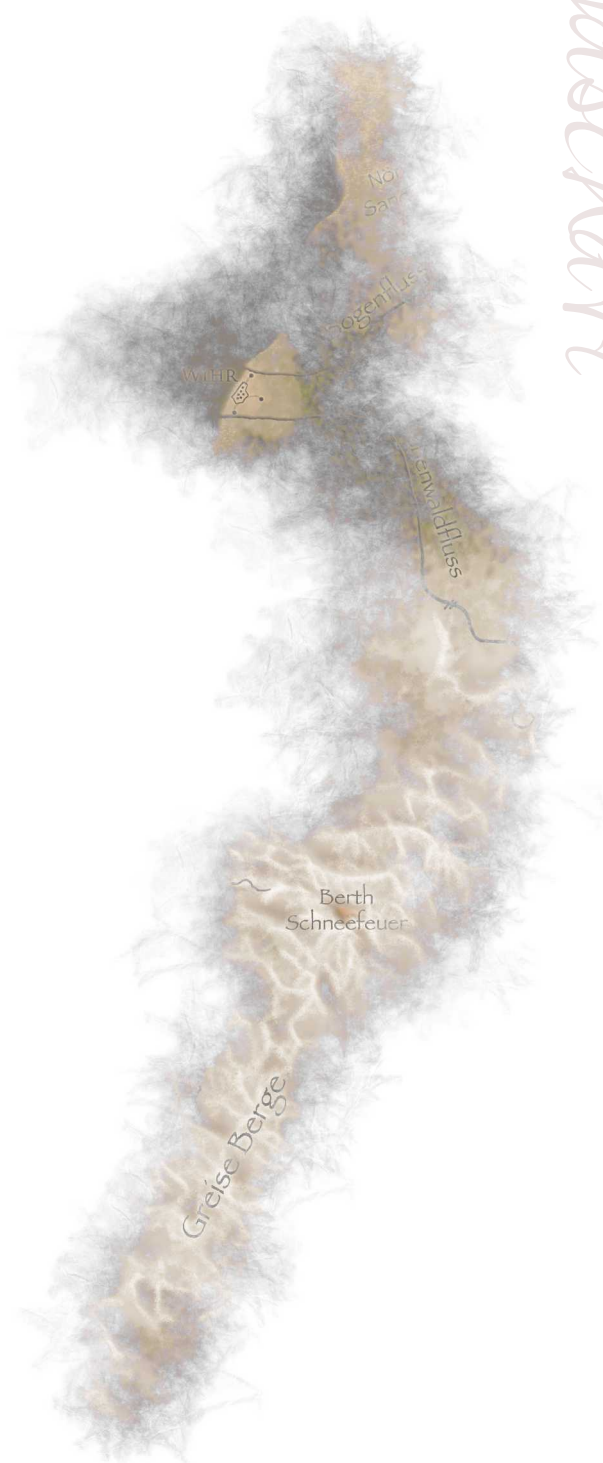
rutscht. Durch die erstarrenden Magmare bleibt dieser im Wechsel mit dem Abschmelzen von Gestein ungefähr gleich groß und verändert im Lauf der Jahre nur träge seine Form.

Aus großer Entfernung sieht man Berth Schneefeu-
er meist nur bei Nacht und dann auch nur indirekt,
wenn das rote Glühen aus dem Krater die umlie-
genden Berghänge in ein unheimliches oranges bis
blutrotes Licht taucht.

Bewohner

Nur Menschen bezeichnen den aktiven Vulkan als
Schneefeu. Berth (das „th“ ist wie im Englischen zu
sprechen) nennen ihn Kolosse, für die er einen hei-
ligen Ort urtümlicher Kraft darstellt. Nur Schamanen
und besonders tapferen Männern und Frauen der
Kolosse ist es erlaubt, den Krater zu ersteigen. Der
Stamm der Feuerwächter lebt voll Stolz in den
Tälern um den glühenden Berg. (Näheres zu den
Kolossen ist im zugehörigen Kapitel zu finden.)

Leben findet man kaum in der Umgebung des
Kraters. Höchstens vereinzelt kommt es vor, dass ein
Steintroll durchkommt. Aber selbst diese seltsamen
Wesen meiden den heißen Kraterbereich und auch
die Riesenadler umfliegen seinen Luftraum.



BOGENWALD

Dunkler Wald aus knorrigen Eiben

Landesarchiv

Landschaft und Klima

Die Landschaft um Bogen- und Eschenwaldfluss ist fast durchgängig dichter Wald. Davon wird nur ein schmaler Streifen um den Bogenfluss als Bogenwald bezeichnet. Heute streiten sich manche Historiker, woher der Name stammt. Die einen behaupten, er begründe sich im Verlauf des Bogenflusses mit seinen zahlreichen Windungen und Schleifen. Andere sind der Meinung, dass die knorrigen gebogenen Wurzeln und Äste der Bäume dem Wald zu seinem Namen verhalfen. Die Meisten benutzen den Namen jedoch, weil man hier exzellentes Holz für Bögen findet.

Der Bogenwald bietet versteckte Winkel ausnehmender Schönheit: einen kleinen See, aufgestaut durch einen Biberdamm, aus dem diverse abgestorbene Eiben aufragen; eine Höhlung zwischen den Stämmen von drei Eiben, die zu einem Stamm verwachsen sind; eine natürliche Brücke aus Eibenästen, überzogen von kräftig grünem Moos.

Der Bogenwald besteht fast ausschließlich aus Eiben, die teilweise so dicht stehen, dass sich ihre Wurzeln wie dicke Schlangen um einander winden. An manchen Orten findet man keinen Fleck offenen Erdbodens mehr, sondern kann über weite Strecken ausschließlich über flechtenbewachsenes Holz wandern. Dicke Zweige entspringen schon in geringer Höhe den massigen Stämmen und bilden vielerorts ein Spiegelbild des Gewirrs auf dem Boden. An manchen Stellen hat sich das Wasser in ähnlicher Weise einen Weg durchs Holz gebahnt wie anderswo durch Fels. Es gibt immer wieder kleine Zuflüsse, klare Teiche zwischen den Wurzeln und plätschernde niedrige Wasserfälle zu bewundern.

Es gibt verschiedene Eibensorten, vorherrschend ist allerdings die Brudereibe. Diese Baumart hat die Tendenz, mit Artgenossen zu skurrilen Formen zu verwachsen: Äste umschlingen einander und wachsen gemeinsam nach oben, junge Eiben verschmelzen ihre Wurzeln mit denen älterer Artgenossen, so dass mancherorts wahre Wände aus Holz entstehen. Eine weitere Eibenart, die häufiger vorkommt, ist die

Die Bewohner sind oft schrullig und kurz angebunden. Hat man ein schönes Fleckchen gefunden wird man vielleicht gleich wieder von einem erbosten Einsiedler vertrieben.

Spinneneibe. Sie hat ihren Namen von den klebrigen Fäden, die ihre Früchte bei Kontakt ziehen. Wer sich auskennt (Wissen vom Wald von 10), vermeidet diese Bäume. Bei ihnen sind nicht nur Nadeln, Samen und Rinde, sondern auch die Früchte hochgiftig. Das klebrige Sekret brennt unangenehm lang

auf der Haut. Zieht man einen dieser Fäden in die Länge, so verhärtet er an der Luft zu einem elastischen Strang, der den Samen wie an einem Gummiband nachzieht.

Bewohner

Großwild gibt es kaum in diesem dichten Wald, aber es wimmelt geradezu an Kleintieren. Hasen, Wollschafchen aus deren Fell warme Fütterungen für Winterkleidung hergestellt werden, Frettchen und vor allem scharenweise Vögel aller Größen bis hinauf zu Eulen gibt es zahlreich. Größeres trifft man selten, aber es kommt vor, dass sich ein Holzdrache aus dem Eschenwald an den Fluss verirrt.

Am Fluss findet man immer wieder einmal kleine Holzhäuser, die sich Einsiedler, Fallensteller, Jäger und der eine oder andere Bogenbauer gebaut haben. Meist sind diese Behausungen zwischen

Stämmen und Ästen eingeklemmt oder es handelt sich um kleine Baumhäuser nahe am Wasser. Zwischen zwei

der Behausungen liegen meist mehrere hundert Meter, was bei diesem Gelände schnell eine Reisezeit von einer Stunde und mehr bedeutet.

BLUTFLUSS

Rotes, träges Gewässer

Landschaft

Landschaft und Klima

Ohne die Grausamkeit der Grafschaften hätte sich sicherlich ein weniger archaischer Name für diesen Fluss gefunden. Tatsächlich nennen ihn die wenigen Siedler an seinen Ufern Herzfluss, Feuerfluss oder auch Fluss der untergehenden Sonne. Das Wasser ist sauber und farblos, aber an vielen Stellen verleiht ungewöhnlich rot-oranger Sand dem trägen Gewässer eine eigentümlich rote Farbe. Wenn das Licht an einem warmen Tag durch die Zweige der Weiden fällt scheint das Wasser in diesen warmen Tönen von innen heraus zu glühen. Stein und Sand verdanken das Rot einer Anreicherung mit dem Element Feuer. Geduldige Sucher können Feueropale finden. Meist handelt es sich nur um kleine Splitter, es tauchen aber Stücke bis zur Größe eines Daumennagels auf.

Über weite Teile seines Unterlaufes fließt der Fluss in großer Breite träge dahin. Nur im Frühling, wenn Schmelzwasser aus den Bergen ihn anschwellen lässt, gewinnt er genügend Kraft, um die zahlreichen Sandbänke und Inseln umzugestalten. Im Gegensatz dazu nimmt der Blutfluss in seinem Oberlauf bis zur Vereinigung mit dem Kalten Fluss seinen Weg über zahlreiche kleine Stufen und erfüllt sein dort enges Tal mit stetem Rauschen.

Nahe am Fluss bis ins flache Wasser stehen Weiden. Weiter entfernt geht der Bewuchs in Birken- und am Rand zum Grasland in Buchenwälder über. Am höher gelegenen Oberlauf wachsen knorrige Kiefern und Tannen.

Das Wetter in dieser Gegend ist von häufigeren Regenfällen geprägt. In den heißen Sommermonaten ist die Luft oft tagelang unangenehm schwül.

Bewohner

Im unwegsamem Gelände unweit der Berge und im engen Tal des Oberlaufs sind eine Hand voll kleine Siedlungen verborgen, bewohnt von Menschen, hier und da auch von Halbfelfen oder sogar Elfen. Es handelt sich um Nachfahren der ursprünglichen Bewohner, die ein sehr einfaches Leben führen. Sie ernähren sich nahezu ausschließlich von Fisch und halten das Umland gezielt unwegsam, denn unentdeckt zu bleiben ist ihr wirksamster Schutz.

Überfälle aus Sloght sind selten, geschehen aber mit System. Um regelmäßig Beute machen zu können, lässt der Graf den kleinen Siedlungen immer wieder

genügend Zeit, sich von Überfällen zu erholen. In Sloght betrachtet man diese Menschen quasi als Vieh, bei dem ab und an ein Teil der Jungtiere „geerntet“ werden kann und die altersschwachen Tiere ausgemerzt werden müssen.

Neben den Menschen und Halbfelfen ist der

Wald reich an Wild. Es gibt Rot- und Schwarzwild, Wölfe und einige Bären.

Bei einem der menschenverachtenden Überfälle auf die unschuldigen Einwohner könnten die wahrhaft Tapferen Heldentaten vollbringen. Dabei muss es sich nicht um die Vernichtung des Feindes handeln. Es kann schon genügen, dessen Vorrücken zu behindern. Oder man versucht sich daran, die Gejagten lange vor einem solchen Überfall zu wappnen, indem man sie trainiert und mit Waffen versorgt. Beides könnte durchaus vom Geheimdienst von Elonel initiiert sein.

Ein solches Geschehen könnte mit den Entwicklungen des Jahres 866 ndD verbunden werden (nachzulesen im Kapitel zu Geschichte und Religion).

BLUTIGE KÜSTE - NORD

Fruchtbare Kornkammer Sloghts

Landschaft

Landschaft und Klima

Keiner der Einwohner unterscheidet namentlich zwischen den beiden Teilen der Blutigen Küste. Da sie sich aber in ihrem Charakter deutlich unterscheiden, werden sie in mehreren Abschnitten beschrieben. Die Trennlinie ist nicht der Blutfluss, sondern eher die Nordgrenze des Jagdwaldes. Nördlich davon breitet sich gerodetes fruchtbares Land beiderseits des Flusses aus. Das ganze Jahr über fällt ausreichend Regen, so dass die Grafschaft über eine zuverlässige Kornkammer verfügt.

Obwohl das Land auch darüber hinaus fruchtbar wäre, liegen im Norden die am weitesten entfernten Wehrdörfer kaum mehr als zehn Kilometer von Sloght entfernt - zu groß ist die Angriffslust des Nachbarn Triet geworden. Ein beredtes Zeichen dafür sind die Ruinen einiger Dörfer in größerer Entfernung, die die Vegetation zügig zurück erobert. Selbst die dicke Mauer, mit der die Ansiedlungen geschützt sind, konnte deren Zerstörung nicht verhindern.

Unweit von Sloght zweigen nach Nord und Süd gemauerte Kanäle ins Land ab. Diese dienen weniger der Wasserversorgung, sondern als Transportwege von und zur Stadt. Fast sämtliche Siedlungen liegen an diesen beiden Wasserwegen: kleine Runddörfer mit wuchtigen Mauern zum Schutz.

Für diesen Landstrich gibt es zu viele Geschichten, um sie alle hier unter zu bringen. Grausamkeit gegenüber Sklaven sind an der Tagesordnung und Leute, die helfend einschreiten oder auch nur ein wenig Mitleid haben, sind selten oder längst selbst versklavt.

Die Kanäle werden zwar gut bewacht, könnten aber vor allem nachts eine Möglichkeit sein, um doch einen Weg zu finden, ein oder zwei Sklaven zu befreien. Die weiten, gut überschaubaren Felder, in denen man Spuren leicht verfolgen kann, sind dagegen keine gute Wahl für einen Fluchtversuch.

Bewohner

Um Sloght herum trifft man außer den Tieren auf den Feldern und in den Ställen nur Menschen. Die Einwohner sind meist kurz angebunden, gegenüber Fremden feindselig und dank guter Ausbildung in mindestens einer Waffe auch schnell aggressiv. Auf den Feldern sieht man viele Sklaven arbeiten. Nachts werden diese in einfachen Hütten außerhalb der Wehrdörfer eingepfercht.

Dort, wo die Besiedlung durch Menschen abnimmt, tummeln sich vor allem im Norden Kaninchen und man trifft zahlreiche kleine Jäger wie Fuchs und Marder.



BLUTIGE KÜSTE - SÜD

Fruchtbare Kornkammer Sloghts

Landschaft

Landschaft und Klima

Der Regen, der für den Wald um den Blutfluss und die Felder Sloghts ein Segen ist, hat hier den Boden ausgewaschen. Der kaum erwähnenswerte Höhenzug zwischen den Wäldern ist kahl, felsig und an vielen Stellen von Spalten im Stein durchzogen. Ohne klare Sicht, bei Nacht oder Nebel ist dieses Gelände tückisch, da man schnell eine dieser Spalten übersieht oder der porös gewordene Stein unter einem wegbriecht.

Nach Südosten in Richtung Berge steigt das Land langsam an und wird zügig felsiger. Das weit reichende Grau ist gesprenkelt mit grünen Tupfern, wo sich durch Erosion eine Senke gebildet hat. In ihr sammelt sich der Regen in einem kleinen Teich, umstanden von einem dünnen Ring aus kümmerlichen Birken oder Espen. Noch weiter in Richtung Osten erheben sich schroffe Ausläufer der Greisen Berge.

Eine kleine Gruppe im Auftrag des Matriarchats könnte hierher geschickt werden, um einen Versorgungsposten für Agenten des Geheimdienstes einzurichten. Vielleicht kann man in einer gut einen Schritt tiefen Spalte ein geheimes Vorratslager unterbringen oder versteckt am Waldrand im Gebüsch einen kleinen Stützpunkt bauen, der als Operationszentrum dient. Egal was man sich ausdenkt, die immer wieder auftauchenden Späher aus Sloght machen die Sache sicherlich spannend.

Südlich des Jagdwaldes ist das Gelände weniger felsig und überzogen von meist dürrerem Gras. Je mehr man sich der Umgebung von Gorog, dem Toten Land, nähert, um so mehr verschwindet auch das. Die Luft scheint dort von beständigem Fäulnisgeruch durchdrungen, obwohl dort kaum noch etwas wächst, das faulen könnte.

Bewohner

So karg das Land zwischen den Wäldern auch sein mag, beherbergt es doch zahlreiches kleines Getier, dass in all den Spalten und Höhlungen Unterschlupf findet. Mäuse, Ratten und andere Nager huschen nachts umher und vereinzelt Greifvögel aus den Wäldern machen Jagd auf sie.

In manchen Spalten findet man im porösen Stein Ameisenstaaten, die sich über einen Umkreis von mehreren Metern ausbreiten können. Hier ein Lager aufzuschlagen wird ein Erlebnis, dass sich buchstäblich in die Haut brennt, wenn die kleinen Krabber den Eindringling überfallen.



DREIECKSEE

Ein Spiegel der greisen Berge

Landschaft und Klima

Dieser See, in dessen ruhiger Oberfläche sich die Greisen Berge spiegeln, liegt in einem sanften Tal, hinter dem das Gelände zu den Greisen Bergen hin ansteigt. Die Ufer sind dicht mit Tannen und Kiefern bewachsen, aber schon unweit des Wassers sind Bäume dünn gesät. Im Winter friert der See außer am Südufer zu. Dort sorgt der warme Zufluss aus Mu Chan Kwan auch noch für Bewuchs mit Laubbäumen.



Landschaft

Bewohner

Der warme Zufluss beschert dem Bergsee auch einen großen Reichtum an Fischen, die wiederum beliebtes Ziel von einigen Bären aus der Umgebung sind. Nur selten verirrt sich ein Eispanther hierher, aber es kommt vor.

Riesenadler sind in den südlichen Greisen Bergen selten. Man sieht sie nur sporadisch hoch oben gen Meer gleiten. Wer hier jedoch lang genug verweilt und sich unauffällig verhält, der kann irgendwann einen Blick auf eine Kreatur mit ledrigen Schwingen erhaschen. Dass es sich dabei nicht um einen leibhaftigen Drachen handelt, kann ein Laie nicht wissen. Diese einzigartige Kreatur wird aber dank guter Augen eine Entdeckung möglichst vermeiden (genaueres siehe in „Matriarchat Elone!“ unter Mu Chan Kwan).

Wer diese Gegend aufsucht, ist entweder unterwegs nach Mu Chan Kwan oder er begibt sich in ein Abenteuer mit ungewissem Ausgang. In beiden Fällen ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass man vom Kloster aus entdeckt wird. Der vorsichtige Abt oder einer seiner Freunde wird dann die Fremden zunächst unauffällig beobachten, bevor ein weiteres Vorgehen beschlossen wird. Obwohl die Einwohner von Mu Chan Kwan fast allesamt leise und unauffällig sein können, kann es zu einer Entdeckung mit anschließendem Katz und Maus Spiel kommen.

Das Matriarchat unterhält freundliche Beziehungen zu Mu Chan Kwan und könnte darum bitten, eine Expedition zu unterstützen, die einmal mehr nach einem Pfad entlang der Berge bis zur Blutigen Küste sucht. Da der Zitterfluss im Westen kaum zu überwinden ist, wäre das Kloster ein guter Ausgangspunkt für eine solche Suche.

DREIUFRER

Wunderliche Felsküste mit Stockwerken

Landschaft

Landschaft und Klima

Das Dreiufer erstreckt sich relativ genau im Bereich seiner Kartenbeschriftung. Die Küste besteht aus scharfkantigen Felsen, die zum Meer hin nicht senkrecht abbrechen. Vielmehr haben Wind und Wasser quer verlaufende Vertiefungen in den Stein gegraben. An manchen Stellen reichen diese Dutzende Meter in den Fels hinein, der so drei Stockwerke übereinander bildet. Das Bild zeigt einen Schnitt.



Zuunterst fällt das Gelände sanft zum Meer hin ab und besteht dort aus vom Wasser glatt poliertem Stein. Auf ihm liegen immer wieder Felsbrocken verschiedener Größe, Abbruch von den Felsen darüber, teils noch jung und scharfkantig, teils bereits rund geschliffen. Tang und Algen besiedeln den Boden in jeder Ritze. Dicht an dicht wachsende Muscheln bevölkern die Felsen.

Eine dicke Felsdecke trennt den Strand von der zweiten Etage, die manchmal nur eine leichte Kerbe ist, manchmal genauso tief ins Land schneidet wie die Höhlung darunter. Der Fels ist hier glitschig und nur stellenweise haben sich zähe Pflanzen festgesetzt.

Die Oberseite des Dreiufers liegt bis zu 25 m über dem Felsboden am Strand. Im vorderen Bereich ist sie felsig, nach hinten zu mehr und mehr von Gräsern bewachsen.

Bewohner

Das Dreiufer bietet massenweise Schlupfwinkel für Schalentiere und ist Heimat zahlreicher Seevögel in großen Kolonien, die einen ohrenbetäubenden Lärm verursachen können.

Diverse Fischer aus Melwen haben sich auf die Ernte der reichlich vorhandenen Muscheln spezialisiert. Nachdem zu gieriges Ernten einst fast zum

Verschwinden der Meeresfrüchte geführt hat, wird inzwischen nur einer begrenzten Anzahl von Fischern eine Erntelizenz erteilt.

Die Höhlungen bieten viele Verstecke und sind schwer erreichbar. Hier verbergen sich gerne Schmuggler oder eine der blutigen Grafschaften platziert einen Stützpunkt für heimliche Aktionen gegen das Matriarchat. Immer wieder suchen deshalb Soldaten aus Izwak diese Gegend nach zwielichtigen Gestalten ab - nicht immer mit Erfolg

Um Verstecke im Zweiufer kann man diverse Geschichten spinnen, die sich eignen, um Spielfiguren zueinander zu bringen:

Eine kleine Gruppe von Räufern hat sich darauf spezialisiert, den Muschelfischern aus Elonel aufzulauern, deren Ladung zu stehlen und diese nach Norden zu verkaufen. Ein kleines Segelboot ist zu diesem Zweck in einer engen, aber tiefen Höhlung unter dem Zweiufer versteckt, die bei Flut unter Wasser steht. Die Gauner könnten Frauen und Kinder dabei haben oder Sklaven für die niederen Arbeiten gefangen halten. Unter all diesen Leuten kann die eine oder andere Seele zu finden sein, die diesem Leben entkommen will, sei es um dem Elend zu entfliehen, sei es, weil er oder sie dieses Leben nicht mit dem eigenen Gewissen vereinbaren kann.

Weitere Personen der Handlung könnte ein gefangener Fischer sein, den die gute Seele befreit, um dann mit ihm zu fliehen. Und natürlich darf ein Trupp Soldaten aus Izwak eine Rolle in dieser Geschichte spielen.

Wenn es auch noch eine Verfolgungsjagd zur See gibt, bei der alle an einem Strang ziehen müssen, dann mag das die vormals Fremden zusammenschweißen, so dass es einen Grund gibt, auch weiterhin beisammen zu bleiben.

ESCHENWALD

Lichter Wald um den Eschenfluss

Landschaft

Landschaft und Klima

Als Eschenwald bezeichnet man nahezu das gesamte Waldgebiet um Bogen- und den Eschenwaldfluss. Auszunehmen ist nur der Bogenwald. Entgegen seinem Namen ist der Eschenwald ein Gemisch verschiedenster Baumarten, die gruppiert auftreten. Wanderte man eben noch durch einen lichten Birkenwald mit weichem feuchtem Boden, so findet man sich nur wenige dutzend Schritt weiter in einem dichten Buchenbestand. Nach Osten hin tauchen zunächst Tannen immer öfter auf, die dann jenseits des Süd-Nord-Verlauf des Eschenwaldflusses in knorrige Kiefern übergehen.

Nur am Westrand sind Eschen tatsächlich die beherrschenden Bäume, vor allem wegen ihrer Größe von bis zu vierzig Metern. Nur dort ist der Wald einigermaßen gezähmt, dient als Holzquelle und Jagdgebiet sowie bei Überfällen als Zuflucht. Tiefer in den Wald hinein wagen sich nur erfahrene Trapper und Jäger.

Bewohner

Man findet hier Rotwild, Wildschweine, Dachse, Füchse und diverse Waldkatzen, die unserem Luchs ähnlich sind, jedoch ein wenig kleiner. Zu den Bergen hin gibt es zwei oder drei Wolfsrudel. Diese vermehren sich kaum und verschwinden nach harten Wintern fast vollständig, wenn der eine oder andere Eispanther aus den Greisen Bergen im lichten Wald auf Jagd geht und sie dadurch nach Westen vertreibt. Ihr Ende finden die Wölfe dann entweder durch Hunger oder häufiger in den Fängen eines getarnten Jägers, den man nur hier im Eschenwald antrifft.

Holzdrachen

Weder handelt es sich hier um einen Verwandten der mächtigen geflügelten Wesen noch bestehen diese Reptilien aus Holz. Es sind bis zu 8 m lange Schlangen mit einem flachen Körper von bis zu einem halben Meter Breite.

Die Schuppen von Holzdrachen sind groß und anpassungsfähig, was Farbe und Form betrifft. Auf diese Weise können Sie die Struktur unterschiedlicher Rinde nachahmen. Zusätzlich können die großen Räuber ihre Körperunterseite nach innen Wölben und sich so eng an einen Stamm anschmiegen. Ein Holzdrache lauert geduldig auf den richtigen Moment, kann sich aber auch ganz langsam an seine Beute heranpirschen. Ist er nahe genug, so schlägt er blitzartig zu, wobei er seinen massiven Kopf wie einen Hammer aus der Körperspannung heraus auf sein Opfer krachen lässt. Dabei bricht er seiner Beute bis zur Größe eines Rehs oft schon mit einem einzigen Schlag das Genick.

In Zeiten der Not sind die Baumwächter, wie die Holzdrachen auch genannt werden, nicht zwingend nur tödliche Gefahr:

Der Überfall der Schlächter aus Triet war wie jedes Mal schnell und hart. Aber die Bewohner des Weilers konnten wegen wachsamer Augen und der Aufopferung der Männer zu größeren Teilen fliehen. Drei Soldaten der Grafschaft sind der alten Gemmai und ihren Enkeln dicht auf den Fersen. Die erfahrene Frau weiß, dass sie zu langsam sind, aber sie entdeckt an einem nahen Baum eine Silhouette, die nicht ganz zur Form eines Eschenstammes passt. Sie schlägt einen Bogen, was die Verfolger zu siegessicherem Lachen veranlasst.

Dann trifft den Anführer unvermittelt der wuchtige Schlag des Holzdrachen mitten ins Gesicht. Die anderen Soldaten weichen entsetzt zurück, was der Schlange genug Zeit gibt, um ihrem geblendeten und damit weiter wehrlosen Kameraden die Kehle aufzureißen.

Gemmai ist nicht dumm und ruft aus sicherer Entfernung: „Jetzt den mit der schiefen Nase, mein Schätzchen!“ Die verbliebenen Soldaten ergreifen hastig die Flucht, ebenso wie Gemmai, sobald diese außer Sicht sind.

Sollte das nicht genügen, wird schnell klar, woher das Tier seinen Namen hat: Den Vorderkörper aufgerichtet, kriecht es erschreckend schnell auf seine Beute zu, wobei die Schuppen sich in Reihen aus Dornen verwandeln und einen rostroten Ton annehmen. Die kräftigen Kiefer mit den scharfen Zähnen erledigen dann schnell den Rest.

FRUCHTBARE EBENE

Lebensgrundlage der Freien Stadt Wihr

Landschaft

Landschaft und Klima

Als Fruchtbare Ebene bezeichnen die Bewohner von Wihr den kleinen Streifen Land zwischen Bogen- und Eschenwaldfluss zusammen mit dem kleinen Flecken freier Ebene im Norden des Bogenflusses nahe der Küste. Das Land besteht aus einem einzigen flachen Höhenzug in Ost-West-Richtung, der zu den Flüssen hin abfällt.

Trotz der Nähe zu den Greisen Bergen ist das Klima dank des Meeres relativ mild. Regen fällt mit schöner Regelmäßigkeit und wenn einmal Wasser auf den Feldern fehlt, so liefern es die beiden Flüsse in ausreichender Menge, von denen zahlreiche kleine Kanäle abgezweigt wurden.

Der Boden ist in seiner Zusammensetzung fast ebenso abwechslungsreich wie im Eschenwald, so dass die bescheidenen Bürger des winzigen Landes eine breite Palette an Pflanzen anbauen können. Nahe der Flüsse gibt es weite Gemüsegelder mit Bohnen, Tomaten, Kartoffeln und allerlei anderem Wurzelgemüse. Weiter entfernt wächst meist Getreide im Wechsel mit Grünfütter für die Tiere. Der spezielle Wihrhafer ist eine schnell wachsende Pflanze, die in den meisten Jahren zwei Ernten möglich macht.

Fremde, egal, woher sie kommen, wird der weise Bewohner dieser Gegend zunächst immer als Gefahr einstufen. Die Folge ist, dass Neankömmlinge einen Alarm in Form von lauten Rufen und anschließenden hektischen Schlägen einer Alarmglocke auslösen. Handelt es sich nur um eine kleine Gruppe, werden die Spieler kurz darauf die Spitzen von Mistgabeln und die Knüppel von Dreschflegeln drohend vor sich erhoben sehen. Die freien Bürger von ihren friedlichen Absichten zu überzeugen, ist sicherlich nicht leicht.

Die Nixen vor der Küste sind scheu, aber jemand, der ihr Feingefühl für Wasser und Leben teilt, könnte mit viel Geduld ihr Vertrauen gewinnen. Auf lange Sicht könnte man Wege ersinnen, wie die Wasserwesen mit den Bewohnern der freien Stadt die Aktivitäten der Piraten aus Triet und der Sklavenjäger aus Sloght einschränken könnten. Löcher im Rumpf eines Schiffes oder auch nur eine rechtzeitige Warnung sind viel wert für die Bürger Wihrs.

Bewohner

Die Fruchtbare Ebene ist von Wildnis umgeben und so ist es kein Wunder, dass alle möglichen Tiere aus dem nahen Wald den Weg auf die Felder finden. Fuchs, Hase, Reh und Hirsch ebenso wie Wildschwein, Bussard und verschiedene Eulen sind regelmäßige Besucher, während Wölfe nur in einem sehr kalten Winter den Weg bis hierher finden.

Wegen all der Tiere sind die meisten Felder von mindestens hüfthohen Mauern aus Feldsteinen umrahmt, teils in Verbindung mit einem Wassergraben auf einer Seite. Diese sind zwar kein effektiver Schutz gegen gelegentliche menschliche Eindringlinge, stellen aber immerhin ein Hindernis dar, das eine Flucht vor gerüsteten Soldaten erleichtert.

Nicht weit entfernt gibt es parallel zur Küste einige Felsformationen unter Wasser. Dort lebt ein kleiner Schwarm Nixen. Geschichten von schönen Frauen aus dem Meer, die sich einen jungen Burschen zum Mann suchen, haben oft einen wahren Kern. Ebenso

ist es eine Tatsache, dass die schönen Meeresgeschöpfe immer wieder einmal einen Fischer aus dem Meer retten, wenn er über Bord ging. Die Schiffe aus Triet haben die Nixen allerdings gelernt besser zu meiden.

GREISE BERGE

Schneebedeckte schroffe Gipfel

Landschaft

Landschaft und Klima

Den Namen, den die Menschen diesem Gebirge gegeben haben, trägt es geologisch gesehen zu unrecht. Die Greisen Berge sind vergleichsweise jung. Der helle zerklüftete Fels, gekrönt durch die weißen Gipfel mit ihren imposanten Gletscherbärten, mag Anlass für diesen Fehler gewesen sein.

Die Gletscher werden von von See her mit reichlich Feuchtigkeit versorgt. Die Berge halten einen Großteil der Niederschläge von ihrer Ostflanke ab, aber die immensen Eisfelder schicken reichlich Tauwasser auf die andere Seite und versorgen das Land im Bergschatten so mit ausreichend Feuchtigkeit.

Mittlere Greise Berge - Schneerücken

Ein gutes Stück südlich des Berth beginnt der „Schneerücken“, der Mittelteil der langgezogenen Bergkette, in dessen Verlauf die Gipfel allmählich an Höhe gewinnen. Das Massiv um den Vulkan überragt diese Spitzen dann noch einmal deutlich und erreicht Höhen von fast drei Kilometer. Danach sinkt die Gipfelkette wieder spürbar ab, bis sie zwischen dem südlichen Sandgrasland und den Zwielichthügeln ihren niedrigsten Punkt abgesehen von der Gegend nördlich von Mu Chan Kwan erreicht.

Obwohl die Berge hier nur aus zwei Hauptfalten bestehen, gibt es kaum jemand, dem eine Passage gelungen ist. Am ehesten wäre diese am Schneefeuher möglich. Nach Ersteigen des Vulkans kann man mit Glück eine Stelle an seiner Südostflanke finden, an der man sich eine „nur“ 50 m hohe Felswand hinab abseilen muss, um in ein Tal zu gelangen, aus dem

man mit einigermaßen erträglichem Kletteraufwand einen Weg hinab zu den Zwielichthügeln finden kann.

Tzuk'tan Kass

Es gibt keinen Namen außerhalb der Sprache der Kolosse für das breite Nordmassiv der Greisen Berge. Übersetzt bedeutet Tzuk'tan Kass so viel wie „Tausend Farben Weiß“.

Ab dem tiefsten Punkt, in etwas beim Buchstaben G von „Greise“ auf der Karte, zwischen südlichem Sandgrasland und Zwielichthügeln geht es wieder stetig nach oben bis zum Nordmassiv, wo sich der Hauptkamm der Berge in ein Gewirr aus einzelnen Gipfeln und langen Höhenzügen aufspaltet. Hier an ihrem Nordende erscheinen die Greisen Berge wie eine Abfolge von sich hintereinander auftürmenden grauen Mauern mit mächtigen Gletschern. Zwischen den Bergen liegen weite Feldern aus schroffem Eis und Täler mit tiefem Schnee. Fast alle Gipfel errei-

Von der Westseite her sind die Greisen Berge an den meisten Stellen eine Übereinandertürmung von grauen Felswänden. Von Osten her hat man bei guten Sichtverhältnissen teils einen weiten Blick in die schroffen Täler, wo das Wetter gigantische unwirkliche Skulpturen aus grellem Schnee und bläulichem Eis geschaffen hat. Unweigerlich fühlt man sich unbedeutend und klein bei solch einem Anblick. Es mag den Neugierigen die Abenteuerlust packen, worauf er versucht, diesen kalten Kunstwerken näher zu kommen. Bleibt er dabei im Vorgebirge auf der Ostseite, dann wird es mit etwas Umsicht wirklich eine bleibende Erinnerung. Wagt er sich zu weit vor, so wird er selbst bald nur noch Erinnerung sein.

chen eine Höhe von mindestens drei Kilometern.

Üppige Niederschläge, teils in Form von Regen, der erst im Fallen gefriert, scharfe Winde und immer wieder Lawinen formen eine bizarre, sich ständig wandelnde Landschaft. Einzige verlässliche Orientierung bieten die Gipfel der umliegenden

Berge, die aber dank häufiger Stürme oft hinter wirbelnden Eiskristallen verschwinden. Große Spalten und Risse tun sich in den weiten Gletschern und

Schneefeldern auf. Selbst für die kräftigen Kolosse ist dieses Land gefährlich. Für alle anderen Völker ist es schlicht tödlich.

Eine besonders skurrile Naturerscheinung findet man in diesem Teil der Welt nur in manchen tief eingeschnittenen Tälern der Tzuk'tan Kass. Auf dem Grund scharfkantiger steiler Spalten im Eis befinden sich kleine glasklare Seen. Die Flüssigkeit in diesen Seen ist tatsächlich Wasser, obwohl ihre Temperaturen deutlich unter Null liegen. Zu kalt selbst für einen Koloss. Die wahre Gefahr ist aber gar nicht die Kälte, sondern die hohe Konzentration des Elements Wasser in dieser Flüssigkeit, die auch dafür sorgt, dass sie trotz Kälte nicht erstarrt. Ungeschützte Haut trägt schon bald nach einem Kontakt schmerzhaft Verätzungen davon, Fett oder Wachs schützt allerdings eine Weile.

Bewohner

Im weiteren Umfeld des Berth nisten im Moment fünf Paare von Riesenadlern. Ihr Kommen und Gehen in großer Höhe ist weithin sichtbar und die meisten Bewohner der Blutigen Küste können sie an der Färbung ihrer Fiederung oder der Form ihrer Schwingen unterscheiden. Vielerorts hat man ihnen eigene Namen gegeben.

In den niederen Regionen der Schneerücken gibt es keine Riesenadler und auch Walkachi und Eispanther sind selten. Dafür trifft man hier Steintrolche deutlich öfter an als in den anderen Regionen der Greisen Berge.

In den Tzuk'tan Kass finden sich lose verteilt etwa ein Dutzend Riesenadlerpaare. Sie liefern Wihr eines der wenigen Güter, mit denen die freie Stadt in etwas größerem Stil handelt: Federn der großen Tiere. An den Flanken des Nordmassivs und auch in

einigen der Täler mit einem Zugang zu den Rändern trifft man teils größere Herden von Walkachi und damit unweigerlich auch ihre Jäger, die Eispanther. Tiefer in den Bergen sind die einzigen größeren Tiere Frostlurche und Eiszwürmer (Ruw'lor). Erstere werden teils von den Kolossen gejagt, letztere von ihnen sogar gezüchtet.

Die Stämme der Kolosse haben untereinander nur losen Kontakt, aber in Zeiten der Not wird ein Hilfesuchender nicht abgewiesen werden. So könnte eine lange Geschichte damit beginnen, dass sich ein Jäger eines zentral in den Bergen lebenden Stammes nach Kampf mit einem Eispanther als einziger Überlebender verletzt bis nahe an den Westkamm des Gebirges schleppen kann. Dort finden ihn die Angehörigen eines Stammes, der mit den Menschen Handel treibt und so lernt der Überlebende eine völlig neue Welt kennen.

Trotz ihrer Gefährlichkeit leben in den Eisseen des Nordmassivs tatsächlich Kreaturen. Es handelt sich dabei um diverse Formen von Quallen in verschiedenen Größen und auch um einige winzige Fische. Allen ist gemein, dass sie durch eine spezielle Schleim-

schicht keinen direkten Kontakt zum aggressiven Wasser haben. Manche dieser Lebewesen sind nach Entfernung dieser Schleimschicht essbar, allerdings sind die Techniken, um sie zu fangen, kompliziert.



GROSSER RISS

Stürme und gefährliche Strömungen

Landschaft

Klima

Das Gebirge fällt hier beiderseits des Meeres steil ab. Teils weniger als zehn Kilometer vom Wasser entfernt erheben sich die ersten Dreitausender. Im mittleren Bereich des Großen Risses besteht die Küste aus bis zu zweihundert Meter hohen Klippen im Osten und im Westen aus einer noch höheren Felswand, die aber nicht senkrecht sondern nur sehr steil zum Meer hin abfällt.

Sowohl das Wasser als auch die Luft werden mit großer Kraft durch diesen Engpass gepresst. Stürme sind Alltag und die Strömungen sind ausgesprochen tückisch. Die Wellen laufen teils über Kreuz, so dass ein Kurs, der das Schiff schont, kaum möglich ist.

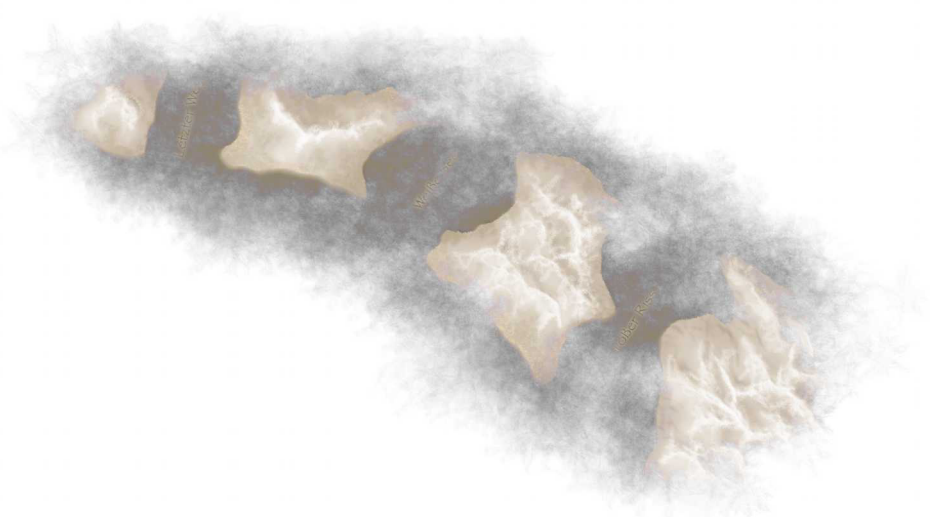
Außer bei ausgesprochen guten Wetter wird kaum ein Seemann die Passage durch diese tückische Meereseenge wagen. Weiter westlich, nicht mehr auf der Hauptkarte in diesem Buch, folgen nach der Insel westlich des Großen Riss noch zwei weitere Inseln, die zunehmend schmaler und weniger hoch ausfallen. Die Lücken zwischen diesen weiteren Inseln, die Weiße See und der Letzte Weg, sind zwar auch eine Herausforderung für einen Kapitän, aber bei weitem nicht so gefährlich wie der Große Riss.

Der Versuch einer Passage durch den Großen Riss muss nicht immer in einer Katastrophe enden. Denkbar wäre auch, dass die launischen Winde drehen und ein Schiff kurz vor Erreichen der anderen Seite wieder unerbittlich zurücktreiben, woher es gekommen ist. Ein Kreuzen gegen den Wind ist wegen der beengten Verhältnisse kaum möglich.

Bewohner

Direkt am Großen Riss, dort wo der Festlandteil der Greisen Berge sein Ende findet, haben einige Kolosse ihre Heimat. Sie leben von dem dort reichlich vorhandenen Fisch, jagen aber auch Robben und Seehunde, die sich hier in mancher Bucht vor der Steilwand tummeln. Die Mehrzahl dieser Kolosse pflegen losen Kontakt zu Slondnärk im Norden, an dessen Schiffe sie immer wieder Felle verkaufen.

Nicht selten kann man den Blas großer Wale auch vom Festland aus sehen. Diese Tiere haben mit der Strömung deutlich weniger Probleme, da sie sie instinktiv erspüren. Dennoch kommt es vor, dass ein Wal diesseits oder jenseits des Großen Risses strandet.



INSEL TRIET

Felsige Heimat der Pirate

Landschaft

Landschaft und Klima

Sowohl die Insel Triet als auch ihre kleiner Nachbarinsel Nacet besitzen steile Felsküsten und damit einen effektiven Schutz gegen Wetter und Eindringlinge. Nur an wenigen Stellen ist das felsige Ufer erklimmbar und diese Stellen sind streng bewacht. Auf der Westseite ist die Insel durch eine Felsbank zusätzlich geschützt, die bei Ebbe gerade mal ihre Spitzen über das Wasser reckt.

Die Insel ist felsig. Nur auf einem kleinen Teil ist Ackerbau möglich. Aus diesem Grund ist Triet auf jede Nahrungsquelle angewiesen, die sich bietet. Das ist zu einem großen Teil der Fisch- und Walfang, aber auch die Jagd nach Eiern der Seevögel von Nacet und die Ernte von bestimmten Tangarten von den Felsen rund um die Insel.

Die Achillesferse der wehrhaften Grafschaft ist von jeher die Wasserversorgung. Triet besitzt keine nennenswerten Bäche. Schon früh begannen darum die Grafen, Basins aus dem harten Fels schlagen zu lassen. Heute ist die Insel gesprenkelt mit künstlichen Seen, in denen jeder Tropfen Niederschlag gesammelt wird.

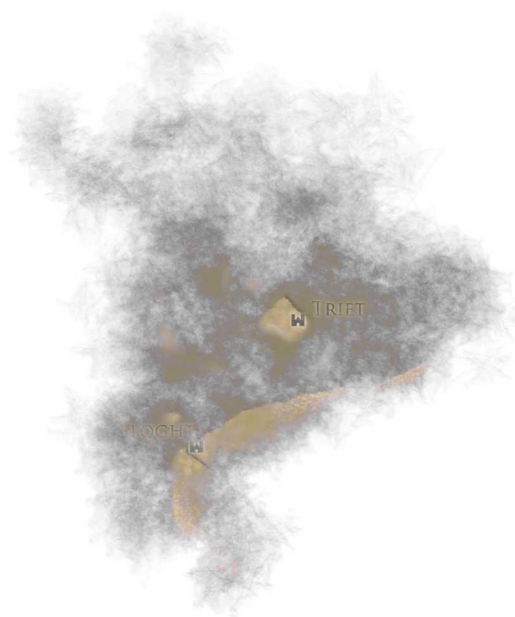
Die Gewässer um Triet sind aufgrund ihrer zahlreichen Untiefen tückisch. Ein Schiff mit wenig Tiefgang oder sehr gute Kenntnisse dieses Meeresteils sind erforderlich, um nicht irgendwo auf Grund zu laufen. Letzteres können sich jedoch nur die Seeleute aus Triet und ein wenig auch diejenigen aus Sloght antrainieren. Ein Kapitän aus Elonel müsste mehrfach unerhörtes Glück haben, um bei seiner Kartierung dieser Gewässer nicht einem der Raubschiffe aus Triet zu begegnen, deren Taktik oft darin besteht, den Feind auf Grund laufen zu lassen.

Der Wert einer Seekarte dieser Gegend ist aus diesen Gründen immens. Extrem wagemutige Leute könnten versuchen, eine solche trotz der Gefahren zu erstellen oder noch verwegener: sie aus Triet selbst zu stehlen.

Bewohner

Auf Triet geht es eng zu. Nicht nur in der Festungsstadt, sondern auch auf dem Rest der Insel ist kaum noch Platz für mehr Menschen. Sklaven gibt es, aber im Gegensatz zur Grafschaft Sloght sind sie selten. Triet handelt zwar auch mit Menschen, behält sie aber nur selten für sich. Mehr Gewinn erzielt die Grafschaft durch Plünderungen und Raubzüge, wobei sie bei der Art der Beute nicht wählerisch ist.

Außer Hühnern, Hunden und Katzen gibt es praktisch keine Tiere mehr auf Triet, sieht man einmal von den Seevögeln in den Klippen und den unvermeidlichen Ratten ab.



JAGDWALD

Alleiniger Besitz des Grafen von Sloght

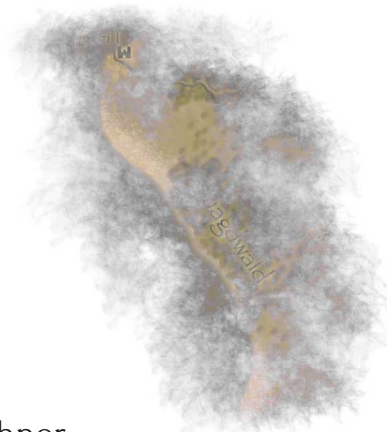
Landschaft

Landschaft und Klima

Außer in seinem Zentrum handelt es sich hier um einen lichten Buchenwald, wie gemacht für Treibjagden. Dichtes Laub vergangener Jahre bedeckt den Boden und es gibt kaum nennenswerte Hindernisse im sanft an- und abfallenden Gelände. In der Luft liegt beständig ein Gemisch aus dem Duft vermodernder Blätter und dem salzigen Geruch des Meeres. Vor allem im Spätherbst, wenn die Blätter bereits gefallen sind, durchströmt die warme Sommersonne den Jagdwald mit goldenem Licht und eine tiefe Ruhe nistet sich zwischen den Stämmen ein.

Aber der Herbst ist auch die Zeit der Treibjagden. Der Graf von Sloght und sein Gefolge lassen sich dann allerlei Wild vor die Armbrust scheuchen oder sie genießen es, ihre Beute bis zur Erschöpfung zu hetzen. Dabei kommt es nicht selten vor, dass diese Beute zwei Beine hat und eigens für diesen grausamen Zweck hierher verfrachtet wurde - Opfer, deren Schreie die die Landschaft jeder Schönheit berauben.

Trotz der menschenverachtenden Hatz und dem Anspruch des Grafen, dass dies sein und nur sein Wald sei, befindet er sich doch nicht wirklich unter seiner Kontrolle. Auf Jagen im Jagdwald steht die Todesstrafe, aber eine flächendeckende Kontrolle des weitläufigen Waldes kann Sloght nicht gewährleisten.



Bewohner

Der Jagdwald ist reich an Wild. Es gibt von jeher Wildschweine, Füchse und zahlreiche Vögel. Einer der Vorfahren des heutigen Grafen ließ eigens Hirsche ansiedeln, die regelmäßig gefüttert werden, damit die hohen Herrschaften sich über angemessene Beute freuen können. Gleiches gilt für große Vögel wie Gelbschwanzfasane oder Silbereulen.

Salir kann das Bellen der Hunde bereits hören. Obwohl er weiß, dass es kein Entkommen geben kann, rennt er weiter, immer weiter. Da erscheint keine hundert Schritte entfernt hinter einem Baum ein schlanker Mann, der ihn eilig zu sich winkt. Gegen alle Hoffnung rennt Salir auf ihn zu. Als er dem Fremden näher kommt, wirft dieser etwas rundes über Salirs Kopf hinweg in den Wald. Noch bevor der Gejagte sich umdrehen kann, erfasst eine schlanke Hand mit überraschender Kraft die seine. „Rasch, das wird die Hunde aufhalten, aber nicht deine Jäger!“

Ein bestialischer Gestank driftet in Salirs Nase, während ihn der Fremde weiter zerrt. Vielleicht ist es die Hoffnung, aber vielleicht ist es doch auch sein Retter mit den merkwürdig spitzen Ohren - auf jeden Fall spürt Salir, wie ihm neue Kraft zufließt. Seine Schritte sind weniger müde. Und so gelingt es dem Elfen und seinen beiden Freunden, dem Grafen die diesjährige Jagd zu durchkreuzen.

LERYNDE

Ungewöhnlich warmes Wasser aus den Bergen

Landschaft

Landschaft und Klima

Der Wald von Lerynde ist in den tieferen Lagen Mischwald mit einer Vielzahl von unterschiedlichen Baumarten. Zum Dreiecksee hin geht der Bewuchs immer mehr zu Tannen und Kiefern über. In Flussnähe ist die Luft spürbar wärmer und auch die Vegetation entspricht einem diverse Grad wärmeren und vor allem feuchteren Klima. Die Lerynde ist fast immer in Nebel gehüllt, außer bei Tage in den heißen Sommermonden. Bäume und Sträucher wachsen am Flussufer ausgesprochen dicht.

Nebel und üppige Vegetation haben ihre Ursache im warmen nährstoffreichen Wasser, das von Mu Chan Kwan her aus den Bergen kommt. Der Strom des dort oben noch heißen Wassers durchzieht den Dreiecksee am Südufer in einer ungewöhnlich stabilen Strömung und sorgt dadurch selbst am Ausfluss des Sees für Temperaturen, die sich im Winter einem Zufrieren widersetzen.

Die Lerynde, die ihren Namen einer Sage über eine Nymphe verdankt, sagt man heilende Kräfte nach. Das stimmt nur sehr bedingt: Die hohe Stabilität des Elements Wasser im Fluss hilft beim Entgiften, aber der Effekt ist relativ schwach. Auch lässt die warme Temperatur des Wassers einen Badenden entspannt wieder dem Fluss entsteigen. An den Ufern der Lerynde findet man außerdem eine Vielfalt verschiedenster Kräuter, teils wegen des warmen Wassers, teils wegen des Einflusses einer gewissen Druidin (s.u.).

Landschaftlich ist das Tal der Lerynde zu jeder Jahreszeit ein fantastischer Anblick. Im Sommer und Frühling bringt das Gebiet um die Lerynde jeden Besucher dazu, die Farbe Grün neu zu definieren. Im

Herbst ist der Wald ein Feuerwerk aus Farben, die mit steigender Entfernung im bläulichen Dunst entschwinden. Und im Winter formt der Dunst skurrile Eisgebilde auf den kalten Zweigen.

Bewohner

Die Schönheit der Landschaft sorgt immer wieder dafür, dass Elfen hier geraume Zeit verbringen. Nur selten aber werden sie sesshaft. Am westlichen Waldrand kann man manchmal Menschen aus Inglas oder Izwak antreffen, die hier das entspannende Bad

suchen. Tief in den dichten Wald hinein mit seiner fast unzählbaren Vegetation verschlägt es nur selten jemanden. Wer nach Mu Chan Kwan will, der wird den Bereich nah am Fluss meiden, da dort ein Vorankommen fast unmöglich ist.

In sehr seltenen Fällen mag ein Wanderer die Druidin Yamina Tolyababeri Güldekind antreffen, die diesen Wald des öfteren durchstreift. Die Halbfelfe wird

sich eher im Verborgenen halten und im Fall von Gefahr durch Eindringlinge eventuell auf Hilfe aus Mu Chan Kwan zurückgreifen.

Im Wald herrscht reges Leben, angefangen von kleinen Nagern und Vögeln über Füchse und Marder bis hin zu einigen wenigen Schwarzbären.

Seit Mu Chan Kwan gegründet wurde, nehmen mehr Menschen den Weg um den Wald von Lerynde herum. Daurar Steinwerfer war unterwegs zum Kloster, als sein Packesel auf einem glitschigen Fels abrutschte und sich das Bein brach. Nun hadert der Mann mit seinem Schicksal, während das Tier am Boden liegend schreit. Daurar sieht nur den entgangenen Gewinn und ist voll Wut auf das bemitleidenswerte Tier. Reisende, die ihn hier antreffen, werden zum einen das Tier von seinen Qualen erlösen müssen. Zum anderen müssen sie den zornigen Händler davon überzeugen, dass Herumschreien in der Wildnis nicht unbedingt eine geschickte Überlebenstaktik ist. Böse Menschen werden ihn vielleicht einfach sitzen lassen, aber wer überlässt einen einzeln Reisenden seinem Schicksal, wenn er helfen kann, unabhängig vom launischen Charakter und der Undankbarkeit des Geretteten?

NÖRDLICHES SANDGRASLAND

Karges Ödland nah der Berge

Landschaft

Landschaft und Klima

Das Land steigt vergleichsweise sanft zum Nordmassiv der Greisen Berge an. Die Winde vom Meer her, die andernorts an der Blutigen Küste für reichlich Niederschlag sorgen, dringen hier weit ins Gebirge ein und verlieren erst dort ihre Feuchtigkeit an die großen Gletscher. Auch im Sommer ist das Wetter meistens kühl. In Kombination mit den namentegebenden sandigen Böden sorgt dieser Umstand für kargen Bewuchs mit stacheligem Gras und vereinzelt wachsendem Gestrüpp.

Im Frühjahr und Herbst fegen scharfe Winde über dieses Land und reißen mit sich, was nicht fest im Boden verankert ist. Dadurch gelangt leichtes Treibgut von den langgezogenen flachen Stränden zum Teil weit ins Landesinnere. In seltenen Fällen findet man auch einige Kilometer landeinwärts noch vertrocknete Quallen, kleine Muscheln und Fischknochen.

Bewohner

Zwei Kolossstämme betreiben in dieser Gegend Viehzucht. Außer ihnen und ihren Schafen und Ziegen trifft man im Nördlichen Sandgrasland kaum Lebewesen, die größer sind als eine Maus.

Es kommt nicht oft vor, dass sich Triet oder Sloght mit einem organisierten Angriff so weit nach Norden wagen, aber es passiert ab und an. Ziel ist dabei meist nicht zweibeinige Beute, sondern die Schafe und Ziegen der Kolosse. So schlagkräftig die groß gewachsenen Kerle auch sind, sind sie doch auch wenige. Ähnlich wie andernorts könnten Spielfiguren entweder als Teil eines der Stämme oder als hilfreiche Fremde eine Taktik ausarbeiten, mit der man dem überlegenen Gegner tüchtig den Plan vermasselt. Dieser sollte allerdings auch passende Notfallmaßnahmen für die Folgezeit enthalten. Keine der Grafschaften ist dafür bekannt, eine Demütigung ungesühnt zu lassen.



SANDEN

Halb Meer, halb Land

Sandenschnitz

Landschaft und Klima

Dies ist eine eintönige Landschaft aus hellgrauen Sand. Der frische Wind von See her kann das grobkörnige Material nicht zu großen Dünen aufhäufen, sondern formt daraus ein endloses Meer aus nur einigen Meter breiten Rillen, die das Muster der kleinen Wellen auf See ins Land hinein fortsetzen.

In Sanden ist das Element Erde vergleichsweise schwach ausgeprägt. Dadurch hat der Boden keine sonderlich hohe Stabilität. Das Gelände fällt zum Meer hin sehr sanft ab und auch unterhalb des Wasserspiegels nimmt die Tiefe nur träge weiter zu. Das hat zur Folge, dass sich das Wasser mit dem Wechsel der Gezeiten mehrere Kilometer vor und zurück bewegt. Bei einer Sturmflut steht fast der gesamte beige Bereich auf der Karte unter Wasser. Bei Ebbe kann man einen kraftzehrenden Marsch bis gut zwei Kilometer vor die eingezeichnete Küste machen.

Sanden ist kein Watt, aber man sollte die Gezeiten gut kennen, bevor man sich weiter hinaus wagt. Die Fortbewegung auf dem lockeren Boden ist mühsam, mehr als zwei Kilometer in der Stunde kommt man kaum voran.

Die Besatzung eines kleinen Fischerbootes ist gerade dabei, die Netze einzuholen, als von Norden her ein deutlich größeres Schiff auftaucht. Der Skipper handelt zum Glück schnell, gibt den Fang samt Netzen auf und lässt die Segel setzen. Noch während das Fischerboot Fahrt aufnimmt, kommt das fremde Schiff immer näher. In seiner Not nimmt der Skipper des Fischerbootes Kurs auf die Kiste, voll im Wind.

Bei dieser Geschichte könnten sich Spieler mit seemännischem Geschick beweisen. Das Fischerboot hat ein gutes Stück weniger Tiefgang als das Kriegsschiff aus Triet. Aber um diesen Vorteil zu nutzen, muss es dem Strand sehr nahe kommen. Vielleicht läuft das kleinere Schiff auf Grund und die Mannschaft muss notgedrungen zu Fuß weiter fliehen. Oder es gelingt tatsächlich, den Gegner auszumanövrieren, so dass ein teures Kriegsschiff nutzlos im Sand stecken bleibt. In diesem Fall bliebe die Frage offen, wie man weiter reagieren sollte. Die Marine in Melwen informieren? Selbst heimlich dafür sorgen, dass das gegnerische Schiff ganz sicher nicht mehr heimkehrt?

Bewohner

Sanden ist im Küstenbereich die Heimat von vielen Tieren. Es gibt Krebse, Muscheln und natürlich zahlreiche Vögel. Im flachen Wasser kann man öfters Seehunde beobachten. Zwei Tierarten trifft man fast nur hier und an der sandigen Küste vor Gorog an:

Pfeilmuscheln

Diese etwa handtellergroßen Muscheln graben sich so ein, dass sie nur knapp vom Sand verborgen werden. Bei einer leichten Erschütterung des Bodens in ihrer Nähe öffnen sie sich ruckartig, wobei ein knochiger Dorn hervorschnellt. Dieser kann an bloßen Füßen einen Schaden von 0,1 bis 0,3 Beweglichkeit anrichten oder einen Schuh beschädigen.

Für das Lösen einer Muschel, die durch sofortiges Schließen oft auch noch eine gute Portion Haut einwickelt, ist rohe Gewalt (das Tier hat Ausdauer 3 und Schutz 5 durch seine dicke Schale) oder ein gekonnter Schnitt notwendig (Kenntnisse vom Meer und seinen Bewohnern sind hilfreich).

Schildschnecken

Schildschnecken haben einen länglichen, beige-grauen Körper und besitzen kein Schneckenhaus. Stattdessen ist ihre Oberseite mit zahlreichen verkalkten Platten versehen, die ein Muster wie aufgeplatze getrocknete Erde bilden. Die Tiere werden bis zu 20 cm lang.

Schildschnecken sind prinzipiell ungefährlich, sie mit bloßer Hand hoch zu heben ist aber keine gute Idee, wenn man nicht viel Übung darin hat. Eine Schildschnecke zieht sich dann blitzartig fast zur Kugelform zusammen, was die Kalkplatten teils übereinander schiebt. Deren scharfe Ränder können dann schon mal ein wenig Haut kosten (nie mehr als ein Schaden von 0,1 bei Behändigkeit). Trotzdem werden diese Schnecken gern gesammelt, denn sie schmecken gebraten ausgesprochen gut, wenn man weiß, wie man sie ausnehmen muss. Macht man dabei etwas falsch, ist der Geschmack bitter.

SÜDLICHES SANDGRASLAND

Weite Ebenen

Landschaft

Landschaft und Klima

Außer in seinem Zentrum (rund um den Wortteil „grasland“ auf der Karte) ist dieser Landstrich nahezu brettflach. Und selbst in diesem Zentrum erhebt sich das Land nur zu einem flachen Hügel, der ohne den Kontrast zum umliegenden Land nicht auffallen würde.

Der Boden ist an vielen Stellen sehr sandig. Teils gibt es Stellen, an denen er in seichte Sandgruben abbricht, umgeben von hoch wachsendem Gras.

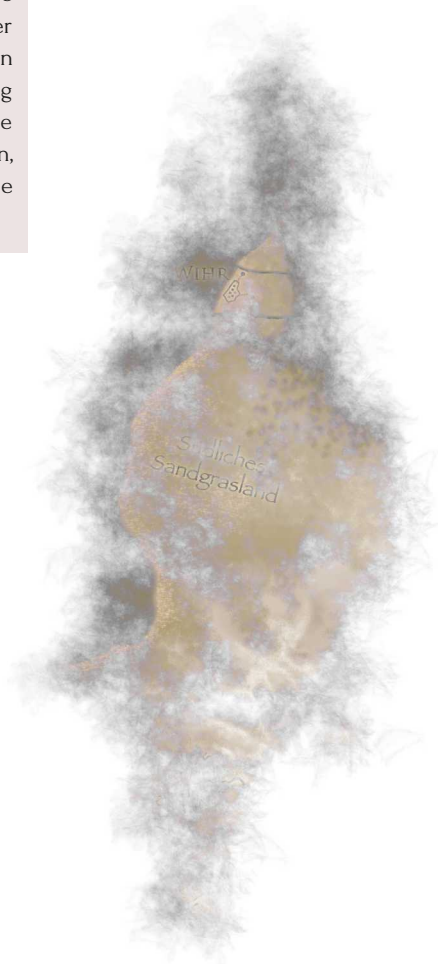
Im Gegensatz zum nördlichen Sandgrasland ist der Bewuchs hier aber nicht struppig, sondern saftig grün. Das Gras, allerlei Kräuter und andere Grünpflanzen stehen vor allem im

In einer lauen Sommernacht in einer der Sandgruben liegen, um sich herum ein schützender Wall aus Brennnesseln und über ihnen der weite klare Himmel, eine Gruppe friedlicher Menschen, die den Anblick der Sterne genießen. In so einer wunderbaren Nacht kann es passieren, dass keine zwanzig Schritt entfernt Fremde vorübergehen, ohne etwas von den Sternguckern zu bemerken, die sich ihrerseits verkriechen oder auf die Verfolgungsjagd machen können.

Sommer hoch und der Wind formt Wellen auf großen Flächen von Minze, Brennnesseln oder wildem Hafer. Durch den hohen Bewuchs kann man zumindest im Sommer trotz des flachen Landes unentdeckt bleiben, zumindest so lange niemand auf die unübersehbaren Spuren in den hohen Pflanzen stößt.

Bewohner

Wo im nördlichen Sandgrasland domestizierte Ziegen und Schafe weiden, sind es hier vor allem wilde Ziegen und im Osten zu den Bergen hin des öfteren Walkachi. Menschen aus Wihr gehen hier öfters auf die Jagd, leider trifft man ab und an aber auch Jäger aus Triet in der weiten Ebene an. Für gewöhnlich geht man sich dabei aus dem Weg, aber es kommen natürlich auch hier Konflikte vor.



TOTES LAND

Lebloses Land um Gorog

Landschaft

Landschaft und Klima

Bis auf einen Abstand von mehreren Kilometern vom Krater Gorogs ist das umgebende Land vollkommen leblos. Es regt sich nichts außer dem Wind, der den trockenen Staub aufwirbelt. Es gibt keine einzige Pflanze in diesem Gebiet. Regen fällt hier zwar ähnlich häufig wie über dem Rest der Küste, es bilden sich aber keine beständigen Flüsse. Das Wasser gräbt sich Rinnen in den trockenen aufgeplatzten Boden und sammelt sich in dreckigen Tümpeln oder versickert nach nur einigen hundert Metern vollständig.

Je mehr man sich dem Krater von Gorog nähert, um so mehr erfasst einen ein beklemmendes Gefühl, das sich ganz allmählich zu kalter Angst steigert, ohne dass man einen Grund dafür nennen könnte. Nur wer bewusst dagegen ankämpft hat eine Chance, sich dem Krater auf Sichtweite zu nähern. Die meisten empfindsamen Wesen werden dem Gebiet unbewusst ausweichen und sich später wundern, wie sie so sehr von der geplanten Richtung abweichen konnten. Gorog ist nicht versteckt, sondern alles Lebendige meidet den Ort, meist ohne es zu bemerken.

Sollten Sie wirklich Spieler hierher locken wollen, empfiehlt sich eine Spielfigur mit hoher Psyche als Ausgangspunkt. Ihr könnte dezent bewusst werden, dass sie da etwas ausweicht (lange bevor sie dem Krater näher gekommen ist). Es sollte aber immer bei einer Ahnung bleiben. Und wenn Gorog dann nicht entdeckt wird, dann bleibt es eben noch ein wenig länger ein Geheimnis.

Der Einflussbereich Gorogs ist nicht all zu groß, aber trotzdem wirkt die tote Stadt wie ein ablenkender Magnet auf Menschen aus Elonel wie auch auf eventuelle Eindringlinge aus den Grafschaften. Einzelne Personen, die unbedingt einen Weg nach Norden oder Süden finden wollen, werden das,

meist nah am Meer, auch schaffen. Aber ein ganzes Heer durch diesen Landstrich zu treiben, erweist sich als extrem schwierig bis unmöglich. Ohne einen erkennbaren Grund wird die Moral drastisch sinken. Selbst treue tapfere Soldaten desertieren oder gehen einfach verloren.

Bewohner

Wie oben schon erwähnt ist das Gebiet um Gorog vollkommen leblos (alles was auf der Karte grau ist). Man trifft außerhalb des Kraters fast nie etwas an, das sich noch bewegt. Nur in wolkenverhangenen Neumondnächten ist das Tote Land neben seiner beklemmenden Atmosphäre tatsächlich auch gefährlich für die körperliche Gesundheit. Im Krater von Gorog sieht das allerdings anders aus. Mehr Details finden sich im Kapitel zu Gorog selbst.

ZITTERFLUSS

Unwegsames Gelände mit jeder Menge Pilze

Landschaft

Landschaft und Klima

Der Zitterfluss dank der Niederschläge vor und über den Greisen Bergen wasserreich. Im Oberlauf ist er schnell und geradlinig, im flachen Land stark geschlängelt. Die umgebenden Wälder bestehen zu einem großen Teil aus Pappeln. An vielen Stellen, vor allem auf der Nordeite, bilden abgestorbene Bäume, faulig riechende Tümpel und dichtes Gestrüpp ein ernst zu nehmendes Hindernis. Außer nahe der Berge ist dieses Land nur schwer zu überwinden. Die kurze Strecke durch diese Gegend beansprucht schnell einen ganzen Tag, in ungünstigen Fällen sogar länger.

Dafür sprießen überall Pilze jeglicher Art, sobald das Wetter halbwegs warm ist. Wer sich gut auskennt, kann hier problemlos allein durch Sammeln von Speisepilzen überleben, obwohl die ungenießbaren und giftigen Arten in der Mehrheit sind. Um manche sollte man einen weiten Bogen machen, denn auch ihre Sporen sind giftig. Besonders unangenehm wirken die des Purpurschwamms, der an verfaulendem Holz wächst:

Wirkung: -1 AP bis -20 AP pro Runde
Beginnend mit dem ersten Atemzug
Pro Runde steigt der Abzug um einen Punkt.
Nach Verlassen der Sporenwolke geht der rundenweise Verlust in je 10 Minuten um einen Punkt zurück.
Wird die Maximalwirkung erreicht, ist ohne Behandlung ein dauerhafter Verlust von einem Punkt Ausdauer die Folge.

Schwierigkeit: 20 Jeder erfolgreiche Heilungsversuch (außerhalb der Wolke) reduziert den Verlust um einen Punkt. Behandlung über einen ganzen Tag vermeidet den dauerhaften Ausdauerverlust.

Weitere Pilze verursachen teils schon bei Hautkontakt intensives Brennen oder Jucken.

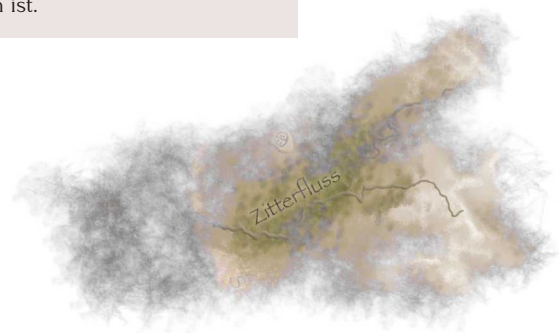
Bewohner

Auf der Nordseite ist der Wald abgesehen vom ständigen Rascheln der Blätter oft gespenstisch still. Nur wenige Tiere sind am Boden zu finden und auch Vögel sind nicht sehr zahlreich. Südlich des Flusses findet man weitaus mehr Tiere, wenn auch immer noch weniger als in ähnlichen Wäldern anderswo.

Der Grund für die giftige Flora des Gebiets ist die Nähe zur toten Stadt Gorog. So unangenehm das die Flussumgebung macht, wird man in den Wäldern

nie eine untote Bedrohung antreffen, die über Faulnis und giftige Pflanzen hinaus geht.

Elfen und andere Personen mit einem besonderen Sinn für das Element Leben werden spätestens auf der Nordseite des Flusses das Ungleichgewicht zwischen Leben und Unleben spüren, noch bevor sie auf den ersten modrigen Tümpel oder Trauben giftiger Pilze treffen. Die Umgebung wirkt auf solche Personen beklemmend und wenn es keinen sehr wichtigen Grund gibt, werden sie den Zitterfluss möglichst bald Richtung Süden verlassen. Auf längere Sicht könnte man dies spielerisch durch Abzüge auf alles, was mit Konzentration oder innerer Ruhe zusammenhängt, darstellen - um so schlimmer, je feiner das Gespür für das Element Leben ist.





Geschichte und Religion

Entstehung und Kultur des Lebens an der Blutigen Küste

GESCHICHTE

Zeitrechnung, Vergangenheit und Zukunft

ZEITANGABEN

In vielen Ländern der westlichen Welt rechnet man die Zeit in Jahren seit der letzten großen Verdunklung, dem Zusammenstoß zwischen Sonne und Mond, nach dem die Welt in Düsternis und unvermeidliches Chaos stürzte. Es hat sich allgemein eingebürgert, die Jahreszahlen mit ndD zu versehen (nach der Dunkelheit). Warum das kleine Wörtchen „der“ mit in die Abkürzung rutschte kann heute vermutlich niemand mehr genau sagen - es wurde einfach so üblich. Konsequenterweise benutzen Historiker für die Zeit vor dem Dunkel die Abkürzung vdD Jahreszahlen sind dort aber mit wesentlich größerer Unsicherheit behaftet.

Es gibt Abwandlungen der Zeitrechnung, aber ein solch verheerendes Ereignis hat sich in allen Kulturen niedergeschlagen. Teils spricht man von „Jahren im Licht“ oder es wird in „Doppelzyklen“ gerechnet, jenen Abfolgen von Jahren, in denen die Sonne im Osten bzw. im Folgejahr im Westen aufgeht (siehe „Die Welt“). Man darf hier als Spielleiter erfinderisch sein, wenn man es möchte. Zur Vereinfachung wird aber in den Regelwerken nahezu überall die Zeitangabe ndD und vdD verwendet.

Monate und Tage

Zur Erinnerung: Ein Jahr hat in der Welt von Feenlicht zwar auch 365 Tage, aber die Monate sind Mondzyklen von meist 30 Tagen. Da ein Mondzyklus aber exakt betrachtet ein klein wenig länger als die 30 Tage ist, wird immer im Schnitt fünf mal pro Jahr ein Monat um einen Tag verlängert. Es gibt also einen 30. Februar in jedem Jahr und jeder Monat kann einen 31. Tag besitzen.

Zur Vereinfachung kann man problemlos auch unseren Erdkalender verwenden und diese kleine Besonderheit ignorieren. Einzige echte Konsequenz: 31. Tage eines Monats wird man als Feiertage kaum antreffen.

In vielen Ländern spricht man nicht von Monaten, sondern von Monden. Ob man diese Bezeichnungen übernimmt, bleibt jedem selbst überlassen. Wer fremde Bezeichnungen schätzt, der kann die Monde wie in den Blutigen Grafschaften benennen (beginnend mit dem Mond nach dem Grautag):

1 Schwindendes Zwielight	7 Sonnensturz
2 Wintermond	8 Fruchtmond
3 Taumond	9 Bunter Mond
4 Beutemond	10 Nebelmond
5 Gischtmond	11 Reifmond
6 Brandmond	12 Nahendes Zwielight

In den Grafschaften teilt man jeden Mond in die zunehmende und die abnehmende Hälfte. Zehntage wie in Melwen sind nicht gebräuchlich.

Im Gegensatz dazu benutzt man in der freien Stadt Wihr sehr wohl Zehntage als Unterteilung der Monde. Pragmatisch wie die Einwohner dort sind, zählen sie die Monde aber einfach nur durch. Einzig die Monde zum Jahreswechsel um den Grautag nennt man oft Dunkelmonde und die beiden Monde mit dem höchsten Sonnenstand Grellmonde.

FRÜHGESCHICHTE

Die Geschichte der westlichen Welt von Feenlicht beginnt immer mit denselben Worten:

Als der Wald noch jung war ...

Zu dieser frühen Zeit ist die gesamte Küste westlich der Greisen Berge eine fast durchgängig bewaldete Wildnis. Diverse Stämme von Menschen folgen nomadisierend dem Wild bei seiner Bewegung vom Rand der Berge im Sommer hinab in die Küstenregionen im Winter. Es gibt keine nennenswerten Siedlungen.

Zeit der Wanderung

Zwischen 2000 und 1500 vdD verlassen die Menschen das zerfallende Königreich Vendan das unwirtlich werdende Land und zerstreuen sich in alle Richtungen (siehe dazu in „Das Matriarchat Elonel“ unter Geschichte). Die Ausbreitung der Menschen hat begonnen. Ein Großteil driftet gen Osten, wo später das alte Königreich Gwastentil und noch später das Großmagierreich entsteht.

Die nach Norden gewanderten Siedler haben kein leichtes Leben in dem wilden Land nahe der südlichen Greisen Berge. Die Winter in diesen Zeiten sind hart, Eispanther und andere wilde Tiere fordern ihren Tribut unter der Bevölkerung. Die Siedlungen sind verstreut und oft auf sich gestellt, aber stark befestigt und wehrhaft.

Immer wieder fällt ein Ort den harten Bedingungen zum Opfer und die Überlebenden wandern weiter. Nördlich des heutigen Zitterflusses wächst eine Siedlung schneller als andere. Der Grund sind reiche Vorkommen an Metallen, vor allem Eisen und Gold. Schnell gewinnt die Siedlung Goldlache an Einfluss und dehnt diesen des einzigen nennenswerten Militärs in der Region auch gewaltsam aus.

Die Menschen der Umgebung werden unterdrückt und müssen den Herren von Goldlache Tribut zahlen, so dass ihnen selbst nur das Allernotwendigste zum Leben bleibt. Insgeheim nennen sie den Ort bald nur noch Goldloch.

Die Gier nach immer mehr Eisen treibt die Stollen von den Spalten im Fels aus immer tiefer. Die Arbeiter in den Minen werden wie Vieh behandelt und deren Hass auf die Unterdrücker wächst mehr und mehr an. Nosgran Blutrücken, einer dieser Arbeiter, spürt in einem tiefen Stollen eine intensive Boshaftigkeit, eine Mischung aus den Elementen Dunkelheit und dem Bösen.

In einer mondlosen Nacht gelingt ihm ein Durchbruch zu einer unterirdischen Kammer. Das dunkle Bewusstsein strömt heraus und ergreift vollständig Besitz von ihm und vielen anderen. Es kommt zum blutigen Massaker an den verhassten Unterdrückern. Von nun an regiert das elementare Böse an diesem Ort. Nach und nach wird aus Goldloch Golloch, dann Goroch und schließlich Gorog.

Immer mehr Tunnel werden von den Besessenen in den Fels getrieben, wodurch böartige Bewohner aus großen Tiefen den Weg nach oben finden können. Nachts streifen diese Kreaturen übers Land und töten, was sie finden, aber bei Tage kriechen sie in die Löcher und Keller von Gorog zurück.

Schattenhorden

Etwa um 1500 vdD kommt es zu einer großen Verdunklung. Nun fehlt das Licht, dass die finsternen Kreaturen bisher von weiteren Beutezügen zurückhielt, und sie strömen über das Land. Mehr und mehr breiten sich die dunklen Horden, wie man sie nennt, nach Norden und Süden aus und fressen alles Lebendige. Am Ende wird ihnen die eigene wachsende Zahl zum Verhängnis. Immer mehr Tunnel um Gorog brechen ein und das Land sackt

nach und nach ab, bis sich ein großer Krater gebildet hat. In der größten Spalten bricht der Boden weg und ein gähnender Abgrund bleibt als einziger Zugang in die Tiefen.

Das zunehmende Licht der wiedererstarkenden Sonne tötet die verbliebenen Kreaturen an der Oberfläche, nur über dem Krater von Gorog verbleibt eine unnatürliche Düsternis. Lebende Wesen in weitem Umkreis bleiben diesem Ort fern.

Wurzeln der Grafschaften

Einige Menschen, tief durchdrungen von der Boshaftigkeit Gorogs, konnten fliehen und gründen eine Siedlung, wo sich heute der Jagdwald befindet. Schon bald beginnen die Nachkommen der einst Versklavten auf Menschenfang zu gehen. Unter den versprengten Menschen der Küste nennt man den aufstrebenden Ort bald Schlächterheim. Ein Name, den die Herren des Blutes, wie sich die Führer dort nennen, gerne übernehmen.

In den folgenden Jahrhunderten wächst Schlächterheim jedoch kaum. Die Erinnerung an den Aufstand und den Schrecken der Dunkelheit wird immer mehr verklärt, bis man hier die Dunkelheit selbst verehrt. Es entwickelt sich der Glaube an „Den Schatten“, eine gestaltlose Wesenheit, die irgendwann die Welt wieder in Dunkelheit tauchen und Schlächterheim zu alter Größe führen wird. Dass eine solche Größe nie wirklich existiert hat, interessiert in der allgemeinen Verblendung niemanden.

Jahre später kommt es zu einem Erbstreit, der Schlächterheim fast vernichtet. Die konkurrierenden Gruppen unter Solmak dem Schlächter und Fragal dem Durchtriebenen mitsamt ihren Nachkommen führen über Jahrzehnte hinweg eine Blutfehde. An deren Ende fliehen die unterlegenen Nachfahren Fragral auf das Meer und gründen auf einer Insel mit Steilküste zunächst eine notdürftige Siedlung.

Danach herrscht tatsächlich für diverse Jahrzehnte Frieden und schließlich entstehen sogar zwei Generationen später zaghafte Handelsbeziehungen, wenn auch gekennzeichnet durch mehrfachen Betrug. Die Titel der Familien Schlächter und Durchtriebenen mutieren im Laufe der letzten zweihundert Jahre vor dem Jahre Null zu Sloght (gesprochen mit kehligem „ch“ an Stelle des gh) und Triet.

Die Dunkelheit

Der zeitliche Abstand der großen Verdunklungen von 1500 und 0 ist ein sehr kurzer Zyklus, gemessen an den durchschnittlichen Zeiten zwischen solchen katastrophalen Ereignissen. Was in weiten Teilen der Welt Panik und Angst auslöst, feiern die beiden kleinen Reiche, die sich inzwischen Grafschaften nennen, als Erfüllung einer großen Prophezeiung.

Im Chaos, das über die Welt hereinbricht, nehmen sich die Grafen fast unbemerkt mit ihren Kampfproben, wenn auch kleinen Heeren, was immer sie haben wollen. Neben Nahrung und Sklaven ist das vor allem Wissen in Handwerk und Kriegsführung anderer Länder.

BEUTEJAHRE

1 ndD Die Dunkelheit wird als Zeichen gesehen, das dazu aufruft, die Finsternis über andere Völker zu bringen. Die beiden Grafschaften mit gemeinsamen Wurzeln schließen den Dunklen Pakt und beginnen mit dem Aufbau einer Flotte.

bis 50 ndD - Die versprengten Siedlungen entlang der Küste nördlich von Gorog bis nördlich der Greisen Berge werden durch Beutezüge der Grafschaften Stück um Stück ausradiert. Flüchtlinge prägen den heutigen Namen: Blutige Küste.

61 ndD - Die Grafschaften orientieren sich landeinwärts und wollen sich die Kolosse untertan machen. Die Stämme nahe der Greisen Berge verbünden sich und das Heer von Triet und Sloght muss eine schwere Niederlage einstecken.

70 ndD - Die Grafschaften orientieren sich nach Süden und beginnen mit Überfällen auf Dörfer, die zu Melwen oder Onwelgi gehören.

81 ndD - Nach Vereinigung von Onwelgi und Melwen sorgen dort innere Machtkämpfe für eine Schwächung des neuen Reiches. Die Grafschaften nutzen dies und erobern Melwen.

82 ndD - Die im Glauben geeinte Bevölkerung von Melwen und Umgebung revoltiert gegen die Besatzer und treibt sie wieder aus dem Land.

103 ndD - Eine Heirat zwischen Kindern der beiden Grafen soll den Dunklen Bund bestärken. Das junge Paar wird zur Pilgerschaft nach Gorog geschickt und kehrt nicht zurück. Die Priester des Schattens interpretieren es als Zeichen ihres dunklen Gottes, dass er nach Blut dürstet.

Triet übernimmt die Jagd nach Sklaven, Sloght den Bau von neuen Schiffen und das Training eines Heeres.

140 - 143 ndD - Der Krieg gegen Melwen ist eher eine Abfolge von Scharmützeln an Land und zur See, endet aber mit einem Neutralitätsabkommen, da die Grafschaften mit dem durch Tiluna unterstützten Melwen auf Dauer nicht mithalten können.

151 ndD - Aufnahme von Handelsbeziehungen zu Slondnärk und über Mittelsmänner auch zu Melwen. Vor allem Sloght bereichert sich durch Handel mit Schmuggelware. Triet beschränkt sich auf den massiven Ausbau von Fischfang und Hummerzucht.

159 ndD - Triet beginnt den massiven Ausbau seiner Befestigungen und macht bis 171 ndD die Insel extrem wehrhaft. Dazu gehört auch die Ausbildung von kleinen, aber sehr gut trainierten und bestens ausgerüsteten Kampfverbänden, den Schattenbringern. Sloght baut seine Flotte deutlich aus.

173 - 174 ndD - Nach vereinzelt Piratenangriffen kommt es zum Großangriff von Schiffen aus Sloght mit den Schattenbringern aus Triet an Bord gegen Melwen. Im folgenden Krieg der Grünen Küste gelingt es Melwen nur mit Mühe, die Truppen der Grafschaften ins Landesinnere zu drängen und von ihrem Nachschub abzuschneiden. In der Schlacht am Toten Fluss werden sie schließlich vernichtend geschlagen.

BRUDERZWIST

175 ndD - Bedingt durch die Niederlage fehlt es in den Grafschaften an Männern, die wie bisher Beute und Sklaven heranschaffen können. Es kommt zur Hungersnot in Triet und Unruhen in Sloght.

263 ndD - Es dauert fast sechzig Jahre, bis sich die Grafschaften von ihrer Niederlage erholt haben. Auf beiden Seiten wird die Schuld der jeweils anderen Grafschaft zugeschoben. Vorwürfe für das Ausbleiben von Hilfe in Zeiten der Not nimmt zu.

273 ndD - Es kommt zu ersten kämpferischen Auseinandersetzungen zwischen den Seekräften der Grafschaften. Die Folgejahre sind von einem beständigen Austausch kleiner Schläge gezeichnet.

291 ndD - Sloght beginnt mit Plünderungen auf dem Landweg in den Nordteilen Elonels, um die Kämpfe mit Triet zu finanzieren. Im Folgejahr gerät dadurch Triet in die Defensive.

292 ndD - Gefangene eines Raubzugs Sloghts können nach Norden entkommen und gründen südlich des Eschenwaldflusses eine erste kleine Siedlung.

293 ndD - Sloght greift die im Bau befindliche Grenzfestung Izwak an und scheitert. Dadurch geschwächt fehlt die Kraft zum Vernichtungsschlag gegen Triet, das in den Folgejahren wieder erstarkt.

323 ndD - Sloght vernichtet die Siedlung nahe des Eschenwaldflusses..

347 ndD - Die Scharmützel zwischen den Grafschaften haben zu alter Stärke gefunden. Diese Konzentration aufeinander beschäftigt beide so sehr, dass es Abenteuerlustigen aus Elonel gelingt, sich nach Norden durchzuschlagen.

348 ndD - Nach langem Suchen und unter anderem nach Entdeckung der Reste der vorherigen Siedlung roden die Siedler aus Elonel das Land zwischen Eschenwald- und Bogenfluss und lassen sich dort nieder.

371 ndD - Der Schattenpriester Grondak macht sich auf die Suche nach der vergessenen Stadt Gorog und findet sie ein Jahr später. Er lässt sich in der Nähe dieses Ortes nieder und trifft dort einen verhüllten Lehrer, der ihn in die Geheimnisse des Unlebens und der Dunkelheit einweist.

389 ndD - Grondak kehrt nach Sloght zurück und verbreitet dort seine Lehren. Die neue, von ihm propagierte Form des Schattenglaubens gewinnt an Einfluss.

411 ndD - Dieses und die Folgejahre fallen ungewöhnlich warm und mild aus. Bürger, die mit der Politik Elonels nicht einverstanden sind, verlassen heimlich das Matriarchat. Manche kommen um, aber ein größerer Anteil erreicht schließlich die beiden Flüsse am Eschenwald. Weitere Siedlungen entstehen und wachsen.

415 ndD - Grondak verlässt Sloght, wie es ihm sein seltsamer Mentor in einer Nacht aufträgt, benennt sich um in Svrengor und beginnt seine Lehren in Triet zu verbreiten.

BÜRGERLICHKEIT

432 ndD - Nanrak Wanderfuß, ein früherer Soldat Elonels, warnt in den Siedlungen zwischen den Flüssen eindringlich vor der Gefahr aus den Grafschaften. Nach langem Ringen kann er die Leute überreden, eine wehrhafte Siedlung zu gründen.

433 ndD - Nach viel Streit und Zank einigt man sich während des Baus der neuen Siedlung darauf, ähnlich wie bei den Magiern von Tiluna Oberhäupter zu wählen, aber von allen und nicht auf Lebenszeit. Nanrak wird als erster zum „Ersten Bürger“ gewählt und die neue Siedlung erhält den fantasievollen Namen Neudorf.

441 ndD - Ein einzelnes Schiff aus Sloght landet nahe des Neuen Dorfes und findet die Bewohner bereit und wehrhaft vor. Unverrichteter Dinge kehren die Seeräuber zu ihrem Schiff zurück, das die Bürger aber in Brand gesteckt haben. Irgendjemand macht sich einen Jux und stellt vor dem Dorf ein großes Schild auf: „Vorsicht: Wir sind wehrhaft!“

464 ndD - Ein übereifriger Priester des Schattenkultes mit Kenntnissen in Nekromantie löst heimlich in Sloght eine Seuche aus. Die Fanatiker um ihn sind der Überzeugung, dass genügend Tod das Kommen einer Großen Dunkelheit beschleunigen kann.

465 ndD - Die Kultisten in Triet erfahren von der Seuche in Sloght und sorgen für eine Vergiftungswelle auf der Insel. Denn um das Blutvergießen und die Grausamkeit aufrecht erhalten zu können, darf keine der beiden Seiten die Oberhand erlangen. Einmal mehr fehlt den Grafschaften lange Zeit die Kraft für Angriffe.

494 ndD - Über die Jahre wurde aus der Aufschrift des Schildes von damals der Spitzname Wirwehr für das Neue Dorf. Ab diesem Jahr wird er offiziell. Inzwischen leitet ein kleines Gremium gewählter Bürger das kleine Land.

515 ndD - Sakarlam, die harte Hand, ein enger Verbündeter von Haoram, dem Gründer der Subtai, gelangt nach dessen Verrat und Tod schließlich nach Gorog. Der verhüllte Lehrer Gorogs verbindet ihn in einer grausamen langsamen Prozedur mit dem Element Unleben. Als lebender Toter voller Hass lebt er von nun an in der toten Stadt. Schon bald gibt er sich selbst als Haoram aus.

522 ndD - Nach vielfachen heiß diskutierten Varianten für eine gewählte Vertretung der Bürger werden die Regeln für das Zusammenleben, die „Alle sind gleich“-Statuten feierlich festgeschrieben. Dabei wird auch beschlossen, der weiter gewachsenen, wenn auch nicht großen Gemeinde den Titel „Freie Stadt“ zu verleihen, die den abermals verkürzten Namen Wihr erhält.

Geschichte und Religion

ZEIT DER ÜBERFÄLLE

689 ndD - Ein extrem heftiger und langer Sturm wird von den Grafen als Zeichen gedeutet, die Anstrengungen im Dienst der Dunkelheit zu steigern.

721 ndD - Nach Verfolgung von Handelsschiffen gelingt einer Flotte aus Triet und Sloght die Überfahrt nach Eskaladin, wo sie mehrere Küstendörfer überfallen. Die Grafschaften erfahren aber nie von diesem Erfolg, weil die Schiffe auf dem Rückweg in einem Sturm sinken.

747 ndD - Makran der Listige aus Sloght entwickelt eine Taktik aus Scheinangriffen auf Handelsschiffe und Fischer Elonels, die die Marine des Matriarchats zwingt, ihre Kräfte aufzuteilen. So gelingt ihm die Versenkung von mehreren Kriegsschiffen.

756 ndD - Elonel versucht einen massiven Schlag mit der gesamten Flotte gegen Triet, scheitert aber wegen einer List Makrans und Verrat. In den Folgejahren nutzt Sloght die Schwächung der Marine Elonels und überfällt vermehrt Handelsschiffe.

768 ndD - Sloght gewinnt an Einfluss und beginnt mit Operationen ohne Triet. Die Umgebung um Wihr wird mehrfach überfallen und auch Schiffe aus Slondnärk werden erobert, wobei die Soldaten Sloghts geschickt ihre Spuren verwischen.

780 ndD - Der Erste Bürger Kaptan Windfänger ersucht heimlich Elonel um Hilfe gegen die Grafschaften. Er wirbt dort zwei Schmiede an und gewährt dem Geheimdienst dafür Quartier in Wihr.

787 ndD - Der Geheimdienst Elonels streut Informationen zu den Überfällen auf See, die Slondnärk glauben machen, Triet sei der Verursacher. Es kommt zu einem Angriff des Königreichs auf die Insel. Ebenfalls vom Geheimdienst verbreitete Informationen lassen Triet glauben, Sloght habe das inszeniert. Es kommt zum Zerwürfnis der Grafschaften.

MACHTVERLUST

788 ndD - Die Bürger erfahren von Kaptans Zusammenarbeit mit Elonel und werfen ihn samt dem Geheimdienst aus der Stadt. Ein Ehepaar aus Wihr bleibt aber heimlich im Dienste Elonels.

803 ndD - Ein Riesenadler wird auf See schwer verletzt. Das Tier schafft es noch bis zur Küste, schlägt aber am Waldrand am Bogenfluss auf und hinterlässt eine Schneise der Verwüstung. Die Bewohner der Umgebung machen reiche Beute an Federn, aber über Monate hängt ein bestialischer Verwesungsgeruch über dem Gebiet. Noch heute findet man dort zwischen jungen Bäumen die gewaltigen Knochen.

807 ndD - Schiffe aus Triet überfallen ein Dorf Sloghts. Die Grafschaft auf dem Festland verstärkt ihre Patrouillen.

812 ndD - Eine Patrouille aus Izwak stößt auf die Überreste von Gorog. Agenten des Geheimdienstes werden ausgeschickt, können aber nichts finden.

827 ndD - Es kommt immer wieder zu kleinen Scharmützeln zwischen den Grafschaften, sowohl an Land als auch auf See.

832 ndD - Nach häufigeren Verlusten kommt es zum Treffen der Grafensöhne auf See und ein Waffenstillstand wird geschlossen. Im gleichen Jahr werden zwei Agenten Elonels als Verbrecher geköpft.

841 ndD - Sloght und Triet gehen wieder vermehrt auf Sklavenfang und Beutezug und setzen der Freien Stadt Wihr mehrmals heftig zu.

842 ndD - Jakoff Geißblatt wird Erster Bürger von Wihr und gleich wieder abgewählt, als er zu einer Kooperation mit Elonel aufruft.

843 ndD - Batrall und Katrain, Graf und Gräfin von Sloght, werden durch einen Meuchelmörder Triets

ZUKUNFT

getötet, so heißt es. Ihr einziger Sohn Brantun wird Graf von Sloght. Fast niemand weiß, dass Brantun selbst den Mord inszeniert hat.

845 ndD - Sloght überfällt Wihr bei Nacht. Ein Viertel der Stadt brennt nieder. Jakoff Geißblatt macht sich allein auf den Weg nach Süden und bringt nur eine Woche später Hilfe aus Elonel. Matriarchin Silberblick schickt bewusst niemand Offizielles mit und stellt keinerlei Forderungen für die Hilfe.

846 ndD - Jakoff Geißblatt wird als Held gefeiert und erneut zum Ersten Bürger gewählt.

853 ndD - Nach dem Tod seines Vaters wird Larastrun Graf von Triet.

857 ndD - Nach Jahren intensiver Überzeugungsarbeit gelingt es Jakoff Geißblatt, die Mehrheit Wihrs von einer losen Zusammenarbeit mit Elonel zu überzeugen.

859 ndD - Todkrank darf Jakoff Geißblatt noch seine Unterschrift unter ein Unterstützungsabkommen mit Elonel setzen. Er stirbt mit den Worten: „Ich bin am Ziel.“ In den Folgejahren wird er zu einer Art Volksheld. Die Matriarchin sichert Wihr vollkommene Freiheit zu. Sinja Zwiebelschneider folgt Jakoff Geißblatt im Amt nach.

860 ndD - Elonel schickt über Land Ausbilder in die freie Stadt Wihr, um sie wehrhafter gegen die Blutigen Grafschaften zu machen.

864 ndD - Wieder greift Sloght die Freie Stadt an und richtet einigen Schaden an. Als die Truppen aber zu ihren Schiffen zurückkehren, sind diese von Bewohnern Wihrs gekapert worden und bereits auf See. Mit Minimalbesatzung fahren diese einen Angriff gegen Triet und versenken gezielt eines der Schiffe in der Hafeneinfahrt der Insel.

865 ndD - Vermutlich Jetzt

866 ndD - Sloght überfällt die größte Siedlung am Blutfluss mit der Absicht, diese vollständig zu vernichten und die Einwohner zu versklaven. Elonels Geheimdienst gelingt es im gleichen Jahr, einen Angriff Triets gegen Sloght zu provozieren, wobei die Überlebenden fliehen können. Sie lassen sich nach langer Flucht im Großen Wald nieder.

867 ndD - In diesem und in den folgenden Jahren richtet sich der Zorn der Blutigen Grafschaften mit voller Kraft gegeneinander. Überfälle, Mordanschläge und jede nur erdenkliche Grausamkeit wird benutzt, um dem Konkurrenten zu schaden. Wihr blüht in der Folge auf, auch gefördert durch Zuwanderer mit etwas verklärten Vorstellungen vom Leben der freien Bürger.

872 ndD - An der Küste des nördlichen Sandgraslandes wird ein riesiges, halb vermodertes Wesen bei einer Sturmflut angespült. Der bestialische Gestank ist selbst in Wihr noch zu riechen. Nach mehreren Wochen bricht eine Brut aus Intrimiten aus dem Kadaver hervor. Kolosse und Bürger aus Wihr bekämpfen diese Seite an Seite.

FREIER GLAUBE

Bunte Mischung mit gemeinsamen Kerngedanken

Überblick

Die Bewohner von Wihr stammen ursprünglich zu großen Teilen von Auswanderern aus Elonel ab. In den meisten Fällen verließen diese ihr Land auf der Suche nach Freiheit vor den damals starren Regeln des Klerus. Lange Zeit herrschte eine Art zaghafter Atheismus in der Gegend um das spätere Wihr vor, aber ganz hatten die Menschen den Glauben an die Götter des Eslen nie hinter sich gelassen.

Durch mehrere Einwanderungswellen wurde dieser immer wieder aufgefrischt, es kamen aber auch schwache Einflüsse aus anderen Glaubensrichtungen hinzu, die mit Ausnahme des Schattenglaubens problemlos akzeptiert wurden, solange niemand versuchte, seine Vorstellung anderen als einzig wahre Sichtweise zu verkaufen. Religion war und ist in Wihr weitgehend Privatsache. Das enge Miteinander führte über all die Jahre jedoch zu einer Vermischung des liberalen Eslen mit den schwächeren Einflüssen anderer Religionen. Auch wenn es die Bürger Wihrs nie zugeben würden, verbindet sie heute eine aus dieser Mischung entstandene gemeinsame Spiritualität. Die Auslegung des Glaubens ist sehr frei, folgt aber ihren Wurzeln aus dem Eslen, dessen Götter auch mit Abstand am häufigsten direkt um ihren Segen gebeten werden.

Die meisten Bürger sind vom Wirken höherer Mächte überzeugt. In vielen Fällen betrachtet man die unterschiedlichen Götter als Manifestationen einer einzigen größeren Macht. Dieser Umstand, der aus der oben beschriebenen Vermengung des Eslen mit anderen Glaubensrichtungen hervorgeht, erleichtert auch eine weitere Vermischung mit neuen Einflüssen.

Es gibt in Wihr keine Priester, sehr wohl aber Menschen, die tief im Glauben verwurzelt und als

Ratgeber für andere Gläubige geschätzt sind. Typisch für die Freie Stadt wird man ihnen bei Fragen, zu denen sie vertiefte Kenntnisse besitzen, zuhören, aber echte Entscheidungsgewalt kommt ihnen dadurch nicht zu und wäre ihnen als echten Bürgern auch zuwider.

Unter diesen tiefgläubigen Personen gibt es diverse, die den Spielregeln nach Fähigkeiten der klerikalen Magie besitzen. Man sieht in Wihr solche Gaben aber nicht anders als jede andere Fertigkeit und viele dieser Personen verlangen für ihre Beratung oder Hilfe ebenso Bezahlung wie ein Schreiner für die Arbeit seiner Hände - ein Umstand, den man in Elonel als Abwendung vom wahren Dienst im Namen der Götter ansehen würde.

Geschichte und Religion

LEBEN, LIEBE UND TOD

Geburt

Die Geburt eines Kindes ist in Wihr ein Anlass zur Freude. Man feiert mit Nachbarn, Freunden und Verwandten ein fröhliches Fest, im Sommer gerne unter freiem Himmel. Dabei gilt zumeist die Überzeugung, dass es ein zu wenig an guten Wünschen und Segnungen gar nicht geben kann, was in gleicher Weise für die Anzahl der dabei angerufenen Gottheiten gilt. Wichtig ist aber, dass die Glückwünsche und die erbetenen Segen für das Kind aus ehrlichem Herzen ausgesprochen werden. Geheuchelte Freundlichkeit gilt an einem solchen Tag als schlechtes Benehmen.

Hineinwachsen in den Glauben

Der Glaube ist Privatsache und so bleibt es den Eltern überlassen, wie tief und in welcher Weise sie ihren Nachwuchs in Fragen der Spiritualität unterweisen. In Wihr reicht das von einer weltoffenen Erziehung, bei der das Kind höchstens sanft beraten wird, bis zu eher konservativen Ansichten und einer Erziehung zu festen Ritualen, wenn auch natürlich im privaten Rahmen.

Glaubensleben

Der Name eines Gottes wird immer wieder im Alltag angerufen, hauptsächlich ist er aber bei einem Gruß unter Bekannten üblicher Bestandteil. So liberal Wihr auch in Glaubensfragen ist, so gilt auch hier das ungeschriebene Gesetz, dass der Gruß und auch die Einbindung eines Gottes von Herzen kommen soll. Das Motto ist also: „Stehe zu deiner Religiosität und man wird sie dir lassen, aber heuchle nicht!“

Viele Menschen in der Freien Stadt beten daheim in ähnlicher Weise, wie es auch in Elonel üblich ist: Sie suchen sitzend oder liegend ihre innere Ruhe und

folgen in einer Art Meditation den eigenen Gedanken. Wird ihnen dabei eine Lösung oder größere Klarheit ihrer Gedanken zuteil, dann verbinden sie das mit dem Einwirken einer der Gottheiten.

Im Alltagsleben gibt es neben den Grußworten viele Floskeln, in die der Name des einen oder anderen Gottes einfließt. So mag man an einem warmen Sommertag zur Sonne hochblicken und sagen: „Heute lacht Silana auf uns.“ Oder in einer Mondnacht am Meer könnte ein verliebter Bursche zu seiner Angebeteten flüstern: „Dolana selbst könnte sich nicht mehr über diesen Anblick freuen als ich.“

Die Symbole der Götter finden sich an vielen Stellen: als Schmuckstücke oder eingewebt in ein Muster, als Schnitzerei in einer Tür oder eingraviert in das Leder einer Tasche. Sie sind damit weiter verbreitet als im Glaubensstaat Elonel, zugleich aber eben dadurch einer erhabenen Stellung beraubt. Sollte jemand kein einziges Symbol bei sich tragen, so ist das seinen Bekannten meist herzlich egal.

Heirat

Eine Heirat ist eine Sache, die zwischen den beiden beteiligten Familien ausgemacht wird. Dabei handeln die Väter für gewöhnlich die materiellen Fragen aus, denn beide Seiten sorgen für einen Grundstock an Dingen, die das junge Paar für sein Leben benötigt. Die Mütter organisieren traditionell die Hochzeitsfeier, meist ein großes Fest an einem warmen Tag im Freien.

Wie auch bei der Geburt sind Segenswünsche aller Gottheiten willkommen. Beliebt sind Gedichte, selbst erfunden oder rezitiert, die zum jungen Paar oder passen. Bei den engeren Freunden der beteiligten Familien wird erwartet, dass diese im Rahmen ihrer Möglichkeit in den Folgejahren dazu beitragen, dass aus den Wünschen auch Realität wird. Man verlässt sich nicht auf das Handeln der Götter allein.

Lebensende

Kündigt sich das Lebensende an, so ist eine sanfte, warmherzige Unterstützung der Verwandten üblich. So weit es geht nimmt man ihnen die vielen Kleinigkeiten des Alltags ab, so dass sie Abschied nehmen können. Noch wichtiger ist diese Gemeinschaft nach dem Tod. Sie lässt es nicht zu, dass sich jemand in seiner berechtigten Trauer vergräbt und der Welt entfremdet. Man zerrt ihn oder sie notfalls mit sanfter Gewalt ins Leben zurück.

In Wihr begräbt man die Toten auf kleinen Friedhöfen, oftmals auf einem Hügel mit einem einzelnen großen Baum. Dabei liegen die letzten Ruhestätten einer Familie sehr dicht beieinander. Auf manchen dieser Friedhöfe kann man anhand der kleinen Gedenksteine, die nur den Namen des Verstorbenen tragen, auf Verwandtschaftsverhältnisse schließen. Die Regel ist: Je näher am Baum ein Grab liegt, um so länger ist die betreffende Person bereits verstorben.

Nach dem Tod

Der Verstorbene geht in eine neue Welt. Sich auszumalen, wie es ihm dort ergeht, ist im Eslen und auch im Freien Glauben nicht üblich, denn die Hiergebliebenen können nicht wissen, wie es „Dort“ ist. Der Tote entschwindet aber nicht schlagartig, sondern es bleiben Verbindungen zum „Hier“.

Erst wenn sich niemand mehr direkt an den Verstorbenen erinnert, ist sein Übergang in jene andere Welt abgeschlossen. Weder ein langsamer noch ein schneller Übergang wird in dieser Hinsicht als gut oder schlecht bewertet. Man besucht oft die Gräber der Verstorbenen und gedenkt ihrer. Sowohl die der Urgroßeltern, derer sich niemand mehr direkt erinnern kann, als auch die der eigenen Eltern, die nach Sichtweise des Freien Glaubens noch Verbindung zum Hier haben.

ANGEBETETE GÖTTER

Es gibt noch weitere Götter, die fließend in den Freien Glauben integriert wurden, aber die nachfolgenden sind die häufigsten. Der Ursprungsglaube ist jeweils mit vermerkt.

Alpatchon (Eslen)



Alpatchon ist der Träger der Welt, der dem Gefüge Halt und Struktur gibt. Ihn bittet man um Ruhe und Ausgeglichenheit sowie um einen klaren Verstand in schwierigen Situationen. Für die

frühen Siedler war Alpatchon das Ausdruck des regelbetonten alten Glaubens, den sie hinter sich lassen wollten. Das hatte zur Folge, dass er weitgehend in Vergessenheit geriet. Auch heute noch wird er von allen Göttern des Eslen in Wihr am wenigsten angebetet.

Das Symbol Alpatchons ist ein Ring, meist aus poliertem dunklem Stein als Symbol für den Zusammenhalt.

Silana (Eslen)



Silana ist die Göttin des Lichts, des Tages und der Sonne. Sie steht für Güte, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Rücksicht und ist vermutlich die meist verehrte Gottheit in Wihr.

Ihr Symbol ist eine Kugel aus Gold oder Messing, von der acht Strahlen ausgehen.

Dolana (Eslen)



Dolana ist die Göttin der Nacht. Sie und Silana werden oft als Zeitschwester bezeichnet. Es mag sein, dass ein Dieb ein kurzes Stoßgebet zu ihr schickt, bevor er

seinem unlauteren Geschäft nachgeht, aber Dolana ist sicherlich keine Göttin des Bösen. Sie steht für innere Ruhe.

Das Symbol ist eine dunkle Kreisscheibe mit eingelassener Mondsichel (dem unförmigen Mond dieser Welt entsprechend keine scharfe Sichel) und drei Sternen in Silber oder Weiß.

Paskarin (Eslen)



Paskarin ist der Gott des Wachstums und damit der Schutzpatron aller Bauern. Er steht für Fruchtbarkeit und Leben sowie für notwendige Veränderung. Zu ihm wird vor schweren Entscheidungen

gebetet, nie aber eine solche von ihm erbeten. Das Symbol ist ein stilisiertes Bündel aus vier gebogenen Stielen mit kugelförmigen Knospen, geschnitzt aus vier verschiedenen Holzarten.

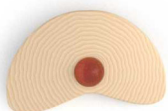
Elkon (Eslen)



Elkon steht für den Handel, aber auch für den Austausch von Ideen. Ihn bittet man um einen Weg aus einem Streit, ein gerechtes Urteil oder auch eine verdiente Strafe für einen Übeltäter.

Das Symbol Elkons ist eine polierte Scheibe aus hellem Holz, meist mit intensiver Maserung. Darin eingelassen sind vier kleine Ringe oder Scheiben aus verschieden gefärbten Metallen.

Di'eskent (Eslen)



Di'eskent, der wandernde Gott, ist Schutzpatron aller Reisenden. Ihn bittet man um Mut für das Neue und um Ideen für die Lösung eines Problems.

Ein heller Halbkreis mit einer kleinen roten Kugel symbolisiert den Sonnenaufgang.

Druidisch



Vor allem Sloght hat immer wieder Siedlungen in den umliegenden Wäldern überfallen, die tief im Einklang mit der Natur lebten, teilweise sogar mit Anteilen elfischer und halbfischer Bevölke-

rung. Flüchtlinge solcher Attacken gelangten auch nach Wihr. Typisch in ihrer Eigenart, neue Weltanschauungen zu integrieren, wurde aus der Verbundenheit mit dem Element Leben eine Anbetung des Lebens im Ganzen als ein gottähnliches Geschöpf- eine Anschauung, die sich erstaunlich gut mit der Ansicht verträgt, alle Götter seien nur Facetten einer größeren Macht. Anhänger dieser Ansicht bezeichnen ihre Überzeugung als druidisch und vergöttern Elfen und viel mehr noch Druiden wie Heilige. Dass sie damit weit entfernt sind von dem, was Druidentum und das Element Leben wirklich ausmacht, wissen sie nicht oder stören sich nicht daran. Symbol dieses Aspekts des Freien Glaubens ist ein kräftig grünes Blatt, meist geschnitzt aus Holz.

Aiwa (Singai)



Aiwa ist die Göttin der Erde und von allem, was daraus hervorgeht. In Wihr nennt man sie oft in einem Atemzug mit Paskarin. Von den aus dem Singai übernommenen Göttern ist sie die am häufigsten genannte.

Ihr meist aus Holz geschnitztes Symbol ist eine stilisierte Blume aus geschwungenen Linien, eingefasst von einem Kreis, der bei allen Symbolen des Singai-Glaubens die Welt als ganzes darstellt.

Um Verwechslungen mit dem später erschienenen Film Avatar zu vermeiden wurde die ursprüngliche Schreibweise von Eiwa auf Aiwa abgeändert.

Lisci'el (Singai)



Lisci'el, der Gott der Winde, steht für Bewegung, Veränderung und Geschwindigkeit, aber auch für Lernen. In Wihr wird er fast nur von Jägern und Fischern angebetet. Das Symbol ist meist aus

hellem Metall und beinhaltet in einem Kreis filigrane stilisierte Flügel.

Bilinda (Singai)



Bilinda ist die Göttin des wärmenden Feuers und steht damit für Familie, Heimat und Geborgenheit. Aber auch Leidenschaft, Liebe und Schönheit zählt zu dem, was man von ihr erbitten mag.

Ihr kreisförmiges Symbol ist im Inneren durch eine stilisierte Flamme ergänzt und besteht meist aus Kupfer, Messing oder Gold.

Mantulan (Singai)



Mantulan ist Gott der Magie und damit der Schutzpatron all derer, die das Gefüge der Welt zu verstehen und zu verändern suchen. In Wihr ist er genau darum von geringerer Bedeutung. Sein Name

taucht aber in Aussprüchen auf, die einem angesichts unerklärlicher Phänomene über die Lippen kommen.

Sein Symbol ist auch der Kreis, den in diesem Fall aber ein vierzackiger Stern umgibt, ein Zeichen dafür, dass die Magie der Welt erst wahres Gefüge verleiht. Meist besteht es aus Silber oder Weißgold.

Olimon (Singai)



Olimon ist der Gott der Kraft, sowohl in der Überzeugung als auch körperlich. Man bittet ihn um Beistand bei einer Auseinandersetzung und er ist der Schutzpatron von schwer körperlich Arbeitenden. In Wihr beten deshalb vor allem Bauern zu ihm.

Sein Symbol ist meist aus Stein und zeigt im Inneren zwei Kreise, die für zupackende Hände stehen sollen.

Sein Symbol ist meist aus Stein und zeigt im Inneren zwei Kreise, die für zupackende Hände stehen sollen.

Feregen, Gott des Wassers



Feregen ist nicht nur Gott allerer, die auf oder am Wasser arbeiten und leben, er ist auch der Gott des Wetters. Man bittet ihn um Geduld mit dem, was man nicht ändern kann oder um innere Ruhe im

Umgang mit Problemen. Das Symbol, eine Wellenlinie umfasst von einem Kreis, ist meist aus Glas gefertigt.

REGELMÄSSIGE FESTE

Tage der gleichen Rechte

Ab dem 15.3.

Feier der Verabschiedung der „Alle sind gleich“ Statuten aus dem Jahr 522 nD

Dieser Tag beginnt mit ernsten Angelegenheiten. Streitfälle werden vor einer Versammlung der Hausvorstände (der jeweils ältesten einer jeden Familie) vorgetragen und gemeinsam entschieden.

Alle daran Unbeteiligten treffen sich in einer großen Scheune ihres Ortsteils und besprechen kurz, welche großen Tätigkeiten zu erledigen sind. Diese werden dann miteinander je nach persönlichen Möglichkeiten angepackt. Das kann das Errichten einer neuen Gemeindescheune sein, das Ausgraben eines Kanals zur Bewässerung oder generelle Ausbesserungsarbeiten im ganzen Ort.

Erntefest

1.10.

Feier nach eingefahrener Ernte

Wenn sicher ist, dass man dem Winter ohne Sorgen vor Hunger entgegen blicken kann, dann putzen sich die Bürger von Wihr und Umgebung fein heraus und feiern auf den Plätzen und Straßen ihrer bescheidenen Siedlungen. Tische aus allen Häusern werden nach draußen getragen und man sitzt beisammen und freut sich einfach darüber, dass man noch lebt - keine Selbstverständlichkeit in dieser Gegend.

Die Feiern setzen sich um große Freudenfeuer herum bis in die späte Nacht hinein fort.

Tage des Bürgerwillens

Ab dem 2.10.

Große Versammlung zur Wahl des Ersten Bürgers

Traditionell trifft man sich spät am Morgen nach dem Erntefest, um die jeweiligen Vorstände der Dörfer und Gemeinden zu wählen. Unabhängig vom Wetter stehen die Menschen dicht an dicht, denn jeder will mitbekommen, was auf einem kleinen Podium vorne passiert, wo die Vertreter der Bürger lautstark erklären, warum man sie wählen soll. Laute Zwischenrufe sind normal und es kommt durchaus auch mal zu einem Diskussionsbeitrag mit Körpereinsatz.

Nach den Reden der Obersten bzw. des Ersten Bürgers darf prinzipiell jeder sagen, was ihm wichtig ist, aber Schwätzer werden für gewöhnlich niedergeschrien. Dann wird eine Agenda dessen aufgestellt, was im nächsten Jahr im Sinne aller anzugehen ist und erst danach erfolgt die Wahl derer, die dies durchsetzen sollen. Alle Entscheidungen werden dadurch gefällt, dass man sich auf der Ja- oder der Nein-Seite des Platzes sammelt.

Sloght und Triet sind inzwischen zu großen Teilen mit sich selbst beschäftigt, aber Überfälle auf benachbarte Länder entfallen deswegen nicht vollständig. Die Feste der Freien Stadt wären eine willkommene Gelegenheit dafür, denn die Wachsamkeit der Bürger lässt dann notgedrungen nach. Die Spieler könnten an dieser Stelle durch den Geheimdienst von Elonel in die Geschichte hineinkatapultiert werden. Denn dieser hat durch seine Agenten zwar von dem geplanten Überfall erfahren, sollte diese Informationen aber besser nicht direkt überbringen.

RELIGION DER KOLOSSE

Ein Leben im Dienste der Bestimmung

Geschichte und Religion

Überblick

Je nach Grad der Anpassung an andere Zivilisation folgen Kolosse auch oft den Göttern anderer Völker. Die Kolosse, die in und um die Greisen Berge leben, sind traditionell in Stämmen organisiert, von denen jeder seinen eigenen Schutzgeist verehrt, der einem mächtigen Tier oder einer Naturgewalt entspricht.

Die Priester dieser Naturgeister sind nicht nur spirituelle, sondern auch weltliche Führer. Dabei entspricht der Charakter dem der verehrten Gewalt oder Gottheit, ist jedoch überraschend oft auf die Vermeidung und nicht auf die Suche nach dem Konflikt ausgerichtet. Die einzelnen angebeteten Naturgeister sind weiter unten bei den Stämmen selbst aufgezählt, hier werden nur Gemeinsamkeiten der Koloss-Religion beschrieben.

Die Priester jedes Stammes sind meist die Einzigen, die ein Mok'tun'kat fordern können, einen rituellen Zweikampf, um über Zwistigkeiten zu entscheiden. Auch ein solcher Kampf hat nicht zwingend den Tod eines Kontrahenten zur Folge.

„Eis schneiden, immer wieder nur Eis schneiden.“ Die junge Sik'kat Karkinto brummt verärgert vor sich hin, während sie lustlos auf den Eisblock vor sich einschlägt. Das durchscheinende Material nimmt nur unzureichend weiter die angestrebte Form an. Narak T'kan, ihre Lehrerin seufzt tief, antwortet dann aber ruhig: „Als du aus dem Schnee auftauchtest, hattest du eine Murmel aus Eis in deinem Mund - der Geist hat dir die Gabe geschenkt zu formen.“

LEBEN, LIEBE UND TOD

Geburt

Kolossfrauen stehen den Männern an Zähigkeit und Kraft kaum nach, aber das Austragen und Gebären eines Kindes ist gefährlich in einer so lebensfeindlichen Welt wie beispielsweise den Tzuk'tan Kass, den Bergen des nördlichen Zentralmassivs. Ein Stamm wird eine Schwangere mit allem schützen, was er hat.

Das neue Leben, wenn es denn glücklich das Licht der Welt erblickt, wird ausgiebig gefeiert. Noch am Tag der Geburt will jeder das Neugeborene Stirn an Stirn berühren, Zeichen für die Aufnahme durch Alle in den Stamm. Sowohl die Tageszeit der Geburt als auch die Reaktion des Säuglings auf Simk'takan, dem

ersten Bad im Schnee, wird als Zeichen dafür angesehen, wie der Lebensweg des neuen Stammesmitglieds weiter verläuft. Die Interpretation des Simk'takan obliegt dem Schamanen. Ob nun tatsächlich durch

höhere Macht gelenkt oder schlicht durch eigene Weisheit - diese Vorbestimmung eines Weges kann später entscheidend sein für das Überleben eines Stammes.

Heranwachsen

Der junge Koloss wird immer im Sinne des Simk'takan To erzogen, dem Glauben daran, dass ein Koloss seine Bestimmung fortführen muss. Mancher Koloss mag in jungen Jahren gegen die ihm auferlegte Be-

stimmung rebellieren, in den meisten Fällen verliert sich das aber durch die tiefe Verwurzelung der Kolosse in ihrem Glauben.

Meist schon mit vierzehn bis sechzehn Jahren wird ein Koloss in die Gemeinschaft aufgenommen. Entscheidend dafür ist immer, dass er sich Simk'takan To stellt und mehrere Erwachsene neben seinen Eltern überzeugt sind, dass er seine Bestimmung selbstständig weiter verfolgen kann.

Vielleicht wird Sik'takat Karkinto nie ihre Bestimmung voll akzeptieren und zu einer jener wenigen werden, die ihrem Stamm einmal den Rücken kehren. Ein feinfühliges Schamane wird dies aber in den meisten Fällen zu verhindern wissen, indem er versucht sanft zu lenken oder durch ein passendes Zeichen den Willen des Stammesgeistes neu interpretiert.

Religiöses Leben

Nach Aufnahme in den Kreis der Erwachsenen ist es Aufgabe jedes Einzelnen, sich seiner Bestimmung zu stellen. Dies nicht zu tun gilt als Frevel gegen den anderen zentralen Aspekt dieses Glaubens, den der Gemeinschaft.

Es gibt kaum festgelegte Feiertage im Leben der Kolosse. Man feiert nur bei einem besonderen Anlass. Dazu gehören alle entscheidenden Momente im Leben der grauen Hünen, aber auch eine erfolgreiche Jagd oder der Sieg über ein Raubtier, das die eigenen Herden bedrohte.

In Zeiten von Not und Leid ruft der Schamane die Angehörigen seines Stammes ebenfalls zum gemeinsamen Tanz. Mit Hilfe so mancher Substanz, die das Bewusstsein erweitert oder benebelt, und aufwühlenden Worten vermag er dabei den Geist der Gemeinschaft zu stärken, eine Notwendigkeit für das Überleben des Stammes.

Heirat

Volljährige Kolosse sind für ihr persönliches Schicksal selbst verantwortlich und dürfen damit frei wählen, mit wem sie eine Verbindung eingehen wollen. Wenn Mann und Frau einander vor dem restlichen Stamm „Das Versprechen“ geben, dann gelten sie von da an als zusammengehörig. Ein Einverständnis der Eltern oder ein Segen des Schamanen spielt dabei offiziell keine Rolle. Gefeierte wird der seltene Anlass zu solcher Freude natürlich von allen. Dabei ist es üblich, dass jedes andere Stammesmitglied ein kleines nützliches Geschenk macht.

In der Ehe der Kolosse sind Mann und Frau weitgehend gleichberechtigt. Wenn sie ähnliche Aufgaben für den Stamm erledigen, dann ist es üblich, dass sie dabei zu besonders gut eingespielten Teams werden. Das ist zwar nicht verpflichtend, wird aber als ein Zeichen besonderer Gunst des Stammesgeistes angesehen.

Lebensende

Vor allem bei den Kolossen, die in wilden abgelegenen Regionen wie den Tzuk'tan Kass wohnen, kommt es selten zu einem Tod durch fortgeschrittenes Alter. Meist reißt ein schwerer Unfall oder ein Raubtier einen Koloss aus dem Leben.

Für den Stamm ist der Tod eines Angehörigen immer ein einschneidender Verlust. Ihre Trauer darüber zeigen Kolosse aber selten mit Tränen, sondern mit Schweigen. In ihrem Glauben herrscht die Überzeugung vor, dass Worte den Toten nicht mehr erreichen können, Gedanken und Taten aber sehr wohl. In ihrer stummen Trauer zeigen sie ihre Verbundenheit mit dem Toten dadurch, dass sie viele kleine gewohnte Handlungen ganz bewusst so verrichten wie der Tote.

Bei den Stämmen in der Wildnis, wo jede Nahrung hart erkämpft werden muss, ist es nicht unüblich, dass der Leib des Verstorbenen vom Stamm verzehrt wird - ein letzter Dienst für die Gemeinschaft.

Säuberlich schneidet Zon'tkal die Lederriemen für den Griff seines neuen Speers zu und legt sie nebeneinander, genauso, wie es Na'hatul immer getan hat. Dann wickelt er die Streifen im gleichen Muster wie sein verstorbener Onkel um den Schaft. Skatnag'gan, seine Gefährtin sieht dies und nickt Zon'tkal kurz mit wissendem Blick zu, als dieser von seiner Arbeit aufsieht. In beiden Minen spiegelt sich Trauer, aber keiner spricht ein Wort.

Bei sesshaften Kolossen ist daraus meist ein zeremonielles Mahl geworden, bei dem jeder nur einen Bissen vom Fleisch des Toten zu sich nimmt.

Dieser Brauch ist einer der Gründe dafür, dass Kolosse mancherorts als Kannibalen oder Menschenjäger verschrien sind. Aber ein Koloss, der bei klarem Verstand ist, wird ebenso wenig auf die Idee kommen, denkende Wesen zu jagen und zu essen wie ein Mensch.

Ein Kolosscharakter, der draußen in der Fremde neue enge Freunde gefunden hat, wird diese auf eine harte Probe stellen, sollte einer von ihnen sterben. Was er für das Erweisen einer letzten Ehre hält, muss auf Unwissende unweigerlich barbarisch wirken.

stillen Gesten, aber natürlich nicht mit dem Versuch den „Einsamen“ zu essen.

Die Verbindung zwischen den Kolossen in diesem und in den anderen Leben ist der Naturgeist des Stammes, der auf allen Ebenen existiert. In Zeiten von Ratlosigkeit und Not mag ein Schamane den Rat der Alten aus den höheren Welten vom Geist seines Stammes erbeten. Ebenso kommt es vor, dass ein Schamane urplötzlich den Ruf seines Geistes spürt, der ihn um Rat im Namen derer in niedrigeren Welten bittet.

Wie viel von alledem Wirklichkeit ist und wie viel von einem Schamanen eingebildet oder vorge-täuscht ist, wird niemand genau entscheiden können. Es sei daran erinnert, dass sich die Götter in Feenlicht nicht direkt zeigen und dass es für ihre Existenz keinen Beweis gibt. Die meisten Schamanen sind auf jeden Fall tief überzeugt davon, dass sie den Willen ihres Stammesgeistes wiedergeben. Aber wie überall sonst gibt es Ausnahmen

Nach dem Tod

Die Verstorbenen gehen in eine andere Welt, in der die Jagd leichter fällt und in der weniger Gefahren lauern, wenn sie in ihrem vorangegangenen Leben ihre Kraft in den Dienst der Allgemeinheit gestellt haben. Ansonsten sinken sie hinab in eine Welt, in der das Leben härter und entbehrungsreicher ist. Dies ist zumindest die Überzeugung der Kolosse des Grok'tar, des einen Stammes, wie sie sich selbst nennen.

In diesem Weltbild gibt es keine tiefste Schicht und auch kein höchstes Paradies, sondern immer nur das Streben nach der Gemeinschaft und die Belohnung durch ein weniger beschwerliches Leben. Kolosse, die ihren Stamm verlassen, nehmen sich auch jede Möglichkeit, in eine bessere Welt zu gelangen. Man trauert um sie nicht selten wie um einen Toten mit

Beim Weg zurück von der Jagd bleibt Nat'tan, die Schamanin, abrupt stehen. Nach einem langgezogenen Röcheln spricht sie mit langsamer, kehliger Stimme: „Nar'krun, dein Bruder bittet um Rat. Er grämt sich, weil er den Pfad aller verlassen hat und sucht nach einem Weg zurück zum Stamm.“ Allein die Tatsache, dass sein aufrührerischer Bruder auf diesem Weg Hilfe sucht, lässt den Angesprochenen erleichen, denn nur solche, die abgestiegen sind in eine härtere Welt, können ihre Fragen in dieser Form an die Hinterbliebenen richten. Es ist gut möglich, dass Nar'krun sich das Schicksal seines Bruders sehr zu Herzen nimmt und seine eigenen aufwieglerischen Tendenzen überdenkt.

SCHATTENGLAUBE

Die Aussicht auf Herrschaft in einer Zeit der Dunkelheit

Überblick

Die meisten Menschen sind schwach und haben Angst vor den Schatten. Aber irgendwann wird eine große Dunkelheit über das Land hereinbrechen, die im Gegensatz zu vorangegangenen Ereignissen dieser Art nie mehr enden wird. Nur die Starken, die dem Schatten auch in Zeiten des Lichtes gehuldigt haben, werden dann herrschen statt zu leiden.

Zumindest ist dies die feste Überzeugung derer, die an den Schatten als Bewusstsein hinter der Dunkelheit glauben. Die Zeit der Dunkelheit wird eine immer währende Zeit von Grausamkeit und Qual sein, glauben sie. Wer jedoch gezeigt hat, dass er bereit ist, im Dienste des Schatten zu stehen, der wird dann herrschen dürfen, sei es als Lebender oder noch besser als Unlebender mit sagenhaften Kräften.

Die Motivation beim Glauben an den Schatten ist nicht ein Vertrauen auf ein besseres Leben, sondern Angst vor Chaos und Untergang, es sei denn, man hat sich als hart und brutal genug erwiesen, um dem zukünftigen Herrscher als direkter Untergebener dienen zu dürfen.

Die Wurzeln des heutigen Schattenglaubens gehen zurück auf Grondak, den Priester, der als Letzter die tote Stadt Gorog 371 ndD besucht und später auch als Lebender wieder verlassen hat. Sein Kult wurde zwar Jahre später von den Grafen vernichtet, aber der Kern des Schattenglaubens, dass die Verehrung der Dunkelheit Macht verheißt, blieb.

Die heutigen Grafen glauben inzwischen meist selbst wieder an eine Berufung durch den Schatten. Teilweise wird der Streit zwischen Sloght und Triet genährt durch den beiderseitigen Anspruch, die einzig wahre Instanz des Schattens zu sein.

Im heutigen Glauben diktiert der Graf den angeblichen Willen des Schatten, der nur durch ihn zum Volk spricht. Einige Priester interpretieren in seinem Namen die Weisungen der Dunkelheit und halten Gericht.

Ein Priester des Schatten hüllt sich in schwarze Gewänder und verbirgt das Gesicht hinter einem dunklen Schleier. Er trägt dunkle Handschuhe, damit nichts von ihm direkt vom Licht getroffen wird. Jegliches Zeichen von Schwäche ist in den Augen eines Schattenpriesters jämmerlich und eine Beleidigung seines Gottes. Wer nicht stark ist, der taugt nur als Diener oder gar Sklave und wird in der kommenden Dunkelheit ein Leben voller Qualen, Tod, Wiedergeburt und erneuten Qualen ertragen müssen.

Es ist typisch für den Schattenglauben, dass sich die Priester in einem andauernden Machtkampf gegenseitig aus dem Weg räumen, notfalls auch durch Mord. Das sollte aber immer so geschickt inszeniert werden, dass man dem Grafen das Ableben eines Konkurrenten als Folge von dessen Schwäche verkaufen kann. Sonst droht sehr schnell ausgiebige und schmerzhaft Bestrafung, vorzugsweise indem der Verbrecher tagelang nackt der Sonne ausgesetzt wird, bis er auf einem öffentlichen Platz verdurstet. Dabei ist ihm die Schadenfreude aller, die unter seiner Willkür leiden mussten, gewiss.

Priester des Schatten sind gerissene Lügner und Intriganten, die einzig dem Grafen gehorchen und dessen Willen mit allen Mitteln durchsetzen. Auch tief gläubige Anhänger dieser böartigen Religion werden ihnen ausweichen und auf keinen Fall widersprechen.

Einem anderen Glauben anzugehören kommt in den Grafschaften einem Todesurteil gleich oder endet zumindest in der Versklavung. Einzig den

Zwergen von Sloght wird ihr eigener Glaube gestattet. Denn Zwerge können die Dunkelheit selbst sehen und werden darum im Allgemeinen mit hohem Respekt behandelt. Viele von ihnen folgen den drei Zwergengöttern eher als einer Verkörperung der Dunkelheit. Die meisten Zwerge anderer Länder würden ihren Glauben als pervertiert und falsch ansehen.

Gorog, der Ursprungsort des Glaubens, ist heute ein Ort aus Legenden und Mythen, dessen genaue Position niemand mehr sicher kennt. So weiß auch außer den Grafen niemand, dass dort ein Elementar der Dunkelheit tief in einer gewaltigen Felsspalte verborgen existiert. Schattengläubige würden dieses Wesen vermutlich als ihren Gott ansehen. Dieses Geheimnis werden die Grafen aber so gut sie irgendwie können geheim halten, denn obwohl jene Kreatur natürlich kein Gott ist, würde allein ihre Existenz die Autorität der Grafen in Frage stellen.

Dass in Gorog oft eine Person unterwegs ist, die noch viel bösartiger ist als der Schrecken im Dunkeln, weiß heute in Sloght und Triet niemand mehr.

LEBEN, LIEBE UND TOD

Geburt

Der Schattenglauben mit seiner Vorhersage immer währender Qual erzeugt bei Eltern die tiefe Sorge, dass ihre Kinder schwach sein könnten und damit verdammt. So früh wie möglich wird darum versucht, die Nachkommen zu Härte und Entsaugung zu erziehen. Ein Säugling wird früh der Brust entwöhnt und man zwingt ihn unnatürlich früh zum Krabbeln und Laufen, teils auch durch Nahrungsentzug.

Das schließt aber nicht aus, dass es auch in den blutigen Grafschaften Väter und Mütter gibt, die ihre Kinder aufrichtig lieben. Allerdings wird man es sich nur selten in der Öffentlichkeit erlauben, solch sanfte Zuneigung zu zeigen. Eltern, die ihre weinenden Kinder trösten oder gar verhätscheln, betrachtet man nur mit Verachtung.

Hineinwachsen in den Glauben

Beim zehnten Geburtstag wartet keine Feier auf einen Schattengläubigen, sondern die Prüfung der Dunkelheit. Fünf Tage muss er oder sie in einem kalten stockdunklen Verlies verbringen, eine Marter, die mancher Erwachsene nicht durchstehen würde.

Der Gefangene kann eine Glocke läuten, um sofort befreit zu werden, wenn er die Dunkelheit nicht länger ertragen kann. Je früher das Kind in seiner unvermeidlichen Angst die Glocke läutet, um so tiefer wird sein Rang im restlichen Leben sein. Nur wer alle fünf Tage durchhält, darf erwarten zu herrschen. Ein verfrühtes Läuten hat nach Ansicht der Gläubigen Konsequenzen für das Leben nach dem Tod, das dann aus Qualen und Schmerz bestehen wird. Die Prüfung der Dunkelheit ist damit der entscheidende Moment im Leben.

Wer sich nach der Prüfung durch besondere Härte und Grausamkeit auszeichnet, kann im Rang, der ihm auferlegt wurde, noch aufsteigen, aber der Weg nach oben ist schwer.

Bei den wichtigen Persönlichkeiten der Grafschaften ist es die Regel, für den eigenen Sprößling Erleichterungen für diese Zeit bei den offiziellen Wächtern zu erkaufen. Das geht teils bis zu eingeschmuggelten Kerzen und üppigen Speisen. Wenn dann der Betrug entdeckt wird, genügen weitere Spenden, um Konsequenzen zu vermeiden. Für gewöhnlich bleibt die Macht damit in der Familie.

Umgekehrt kommt es durchaus vor, dass ein Vater seine schwächliche Tochter oder seinen ängstlichen Sohn verstößt und selbst als Sklaven verkauft, so sie oder er in der Prüfung versagt.

Religiöses Leben

Der Schattenglaube kennt kein heiliges Symbol für seine Religion außer der Dunkelheit selbst. Nichts ist so pechschwarz, dass es als Symbol für die Ehrung des Schattens genügen würde.

Bei einem Gebet sucht man den dunkelsten Ort auf, den man finden kann. Meist ist das ein dunkler und völlig schmuckloser Kellerraum, vorzugsweise kalt. An ihm sucht man ganz bewusst die Angst, um sich daran zu erinnern, dass man ihr nie entgehen kann. So beginnt ein Gebet an den Schatten auch immer mit den Worten: „Ich bin nichts - ich will mehr sein!“ Das Ende bezeichnen die Worte: „Und lass mit Dunkelheit Furcht über alle Schwachen hereinbrechen.“

Heirat

Wer stark ist, der wird herrschen, wer schwach ist, wird dienen. Insofern ist es nach Auffassung des Schattenglaubens nur konsequent, dass Frauen in den meisten Fällen den Männern untergeordnet sind. Es gibt zwar vereinzelte Gegenbeispiele von Frauen, die sich mit Tücke oder mit Gewalt eine Führungsposition erstreiten, aber meist wissen das die Männer zu verhindern.

Üblicherweise werden die Mädchen in Sloght und Triet jung verheiratet und geraten so von der Unter-

werfung gegenüber ihrem Vater in die Hände ihres Ehemanns. Die Hochzeit ist ein großes Fest, auf dem mehr das Bündnis zwischen zwei Familien bekräftigt wird als eine Beziehung zwischen Mann und Frau.

Trotz aller Härte des Umfeldes gibt es selbst in den Blutigen Grafschaften Güte und wahre Liebe zwischen zwei Menschen.

„Wie kannst du es wagen, mir zu widersprechen!“ Mit einem scharfen Knall lässt der junge Mann die Reitgerte auf den Rücken seiner Frau niedersausen. Natlien schreit auf und krümmt sich vor Schmerz. „Und jetzt entehrst du mich und meine Familie durch dein widerliches Gewimmer?“ Etrup packt sie grob am Oberarm und zerrt sie zur Haustür, „Na warte, dich werde ich lehren.“

Kurz darauf dringen von hinter der Tür Schmerzensschreie gemischt mit wütendem Brüllen. In Wirklichkeit schlägt Etrup aber auf einen zusammen gerollten Teppich ein. Nachdem er sicher ist, den Leuten auf der Straße eine ausreichend harte Bestrafung vorgespielt zu haben nimmt er seine Frau in den Arm. Tränen laufen ihm über das Gesicht, während er immer wieder flüstert: „Es tut mir leid, oh es tut mir so leid.“

Lebensende

Der Tod eines Mitmenschen wird im Schattenglauben sehr unterschiedlich aufgenommen. Einen Sklaven, der während der Auspeitschung um Gnade bettelt und dann an seinen Wunden stirbt, wird irgendwo verscharrt oder sogar den Hunden zum Fraß hingeworfen. Einen Soldat, der die Wunden im Kampf erträgt und seine Feinde mit in den Tod reißt, wird man mit hohen Ehren um Mitternacht an einem besonderen Ort begraben.

Diese Sichtweise hat auch zur Folge, dass ein Schattengläubiger selbst seinem Todfeind Respekt zollen wird, wenn dieser mutig und tapfer im Angesicht seines Schicksals in den Tod geht. Ein Spion aus Elonel mag auf übelste Weise gefoltert werden, aber wenn er sich der Qual trotzig widersetzt, wird man ihn neben Helden des eigenen Landes zur Ruhe betten und an der Beerdigung werden mehr Menschen teilnehmen als an der eines einfachen Bauern.

Die Toten werden mit angemessener Kleidung und Ausrüstung, aber ohne Sarg begraben, damit sie sich, wenn die endgültige Dunkelheit gekommen ist, ihren Weg an die Oberfläche bahnen können. Nur Personen, die im Sinne des Schattens gehandelt haben, begräbt man überhaupt. Es ist üblich, dass Tote mit hohen Verdiensten über den Leichen von Personen mit weniger Ansehen bestattet werden. Dem Glauben nach wird herrschen, wer obenauf liegt.

Da immer wieder eine Steigerung der dunklen Taten möglich ist, gibt es durch diese Anschauung mancherorts Grabhügel, da der Platz im Boden nicht mehr ausreichte und die jung Verstorbenen darüber gebettet und mit einer Erdschicht bedeckt wurden.

Hohe Adlige und vor allem die Grafen selbst erhalten ein Grab in einer Familiengruft, die bei Bedarf durch Anbauten erweitert wird.

Nach dem Tod

Nach dem Tod ist Nichts. Erst wenn die endgültige Dunkelheit anbricht, werden sich die Toten aus ihren Gräbern erheben und sich ihres früheren Lebens erinnern. Die Verdienste im Leben entscheiden über die Erscheinungsform nach dem Tod. Die Mächtigsten werden als dämonenhafte Untote mit unglaublicher Macht erscheinen, während die Unbegrabenen ihnen dienen. Der Schattenglaube

unterscheidet zwischen den folgenden Rängen für dieses zweite immer währende Leben:

- Prinz der Dunkelheit
- Schattendämon
- Schwarzer Schrecken
- Nachtmantel
- Schattenfresser
- Dunkler Diener
- Faulender
- Unwürdiger
- Wurm

Diese Bezeichnungen sind Teil des allgemeinen Sprachgebrauchs, vor allem, wenn man sich über jemanden stellen oder ihn erniedrigen möchte.

„Du bist nicht mehr als ein ewig Faulender und du solltest froh darüber sein.“ Verächtlich blickt Slaklin auf seinen kleineren Bruder, der sich in Schmerzen am Boden windet, nachdem Slaklin ihm mehrfach in den Bauch geschlagen hat.

REGELMÄSSIGE FESTE

Wettstreit der Dunkelheit

Letzte Nacht im 6. Mond

Der Grautag zum Jahreswechsel mit seinem ganztägigen Dämmerlicht ist den Schattengläubigen zuwider. Sie verehren die Nacht in der Jahresmitte.

In Sloght liefern sich junge Männer mit rundum geschlossenen Masken einen Kampf bis aufs Blut in den dunklen Straßen. Wer die meisten Gegner verletzt und damit aus dem Spiel wirft, dem winkt eine höhere Position im Machtgefüge.

In Triet beweist man sich nicht im Wettkampf, sondern indem man mitten in der Nacht um die Felsnadel der Niederburg schwimmt, was mancher Wagemutige nicht überlebt. Auch hier bedeutet ein Erfolg höheren Einfluss.

Ruf ins Dunkel

In stürmischen Neumondnächten

Wenn der Sturm scharf über die im Dunkel daliegende Insel pfeift, wenn Regen und Gischt vom Wind so dicht durch die Gassen der Stadt gepeitscht werden, dass man kaum die andere Straßenseite erkennen kann, dann tritt ein wahrhaftiger Verehrer der Dunkelheit hinaus in das Unwetter und brüllt dem Wind seine Bitte entgegen, dass dies die letzte Finsternis sein möge.

Wahre Fanatiker bringen sich so in einen rauschartigen Zustand, in dem sie meinen, Grauen erregende Gestalten im wilden Regen zu erkennen: Phantome der mächtigen Schattendämonen, Nachtmantel und Schattenfresser, die da kommen werden.

Beutefest

Nach erfolgreichen Raubzügen

In Sloght wird nach einem Raubzug, an dem ein Mitglied der Grafenfamilie beteiligt war, immer ein Triumphzug durch die Stadt abgehalten. Dem vorausfahrenden Anführer folgen die hochrangigen Begleiter, danach kommen die Gefangenen und die streng bewachte Beute. Es ist üblich, dass einer der Gefangenen die „Gnade des Mutes“ erfährt. Er wird inmitten der Stadt freigelassen und muss nachts unbemerkt einen Weg bis zum Stadttor finden, ohne gesehen zu werden. Der erste Bürger, der ihn niederwirft und drei Herzschläge lang auf dem Boden hält, der erwirbt den Flüchtenden als Eigentum. Dieser Anreiz sorgt meist dafür, dass der Flüchtende nicht sehr weit kommt.

Auch in Triet gibt es Beutefeste, wenn die Piratenschiffe der Grafschaft nach erfolgreichen Überfällen heimkehren. Mehr Details dazu ist im Kapitel zu Triet im Abschnitt Handel zu finden.

Sklavenkämpfe

Unregelmäßig, ca. einmal pro Mond

Es ist ein beliebter Zeitvertreib in Sloght, besonders kräftige oder kampferprobte Skalven gegeneinander antreten zu lassen. Dazu werden die Zugänge eines der Häuserkarrees verbarrikadiert, so dass sich eine Arena ergibt, die man von allen Fenstern aus gut einsehen kann.

Der Tod eines oder mehrerer Kontrahenten ist nicht zwingend erforderlich, aber die Regel bei diesen Veranstaltungen. Als Preis winkt dem Sieger in nur selten die Freiheit, aber weitreichende Vergünstigungen und seinem Besitzer viel Ansehen. In ganz seltenen Fällen, wenn sich einer der Kämpfer als besonders rücksichtslos und brutal zeigt, kann er durch Befehl des Grafen den Status eines Bürgers erhalten.



Garog

Der Ursprung des Übels

ALLGEMEINES

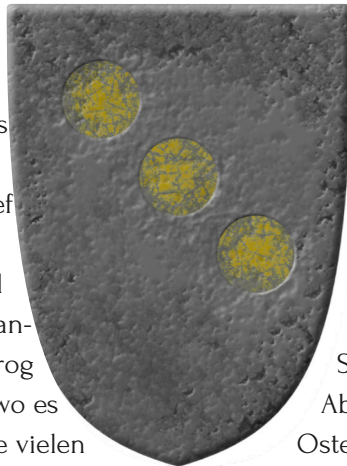
Wappen, Musik und Einwohner

Wappen und Musik

em Soundtrack von „Edge of Tomorrow“ ist eine Möglichkeit, die ständig fühlbare Bedrohung dieses Ortes darzustellen.

Goldlache, wie dieser dunkle Ort einst hieß, hatte ein Wappen, drei goldene Münzen auf grauem Grund. Heute ist es fast nirgendwo mehr zu finden außer vielleicht in uralten Aufzeichnungen, tief in der Bibliothek von Melwen. Selbst wenn man diese ausgraben sollte, wird praktisch niemand mehr etwas damit anfangen können. In den Ruinen von Gorog kann man das Wappen noch erahnen, wo es einst in Stein gemeißelt wurde. Aber die vielen Jahre haben es in den meisten Fällen bis zur Unkenntlichkeit verwittern lassen.

„The Omega“ aus dem Soundtrack von „Edge of Tomorrow“ ist eine Möglichkeit, die ständig fühlbare Bedrohung dieses Ortes darzustellen.



Das Gestein ist dort oft brüchig und seine scharfen Kanten scheuern ein ungeschickt verlegtes Seil schnell durch. Unten angekommen muss man mit der abgestanden, staubtrockenen Luft zurecht kommen und extreme Vorsicht walten lassen. Nahe der großen Spalten kann der Boden unvermittelt wegbrechen. Ein einigermaßen sicherer Abstieg in den Krater ist über den oft vertrockneten Flusslauf im Norden und über die Senke im Süden quer durch die Ruinen von Gorog möglich.

Wer genau hinsieht, kann an diversen Stellen noch erkennen, wo sich einst die Abbauflächen entlangzogen. Vor allem im Osten besitzt der Krater eine fast geradlinige Begrenzung. In einigen Wänden der Spalten befinden sich regelmäßig angeordnete Vertiefungen, einstige Löcher, in die Tragbalken eingesetzt waren.

Untersucht man die Felswände in solchen Bereichen genauer, findet man mit etwas Glück die eine oder andere feine Ader mit Eisenerz. Auf Gold dagegen könnte man nur noch in der großen Spalte stoßen.

Der Krater von Gorog

Das tote Land in einem weiteren Umkreis um den Krater ist oben bei den Landschaften bereits beschrieben worden. Hier geht es um den Krater selbst, an dessen Rand noch Reste des einstmals so reichen Ortes Goldlache zu finden sind.

Überall gibt es nur trockenen, felsigen Boden, durchzogen von Rissen in jeder Größe, von haarfeinen spinnennetzartigen Linien bis hin zu tiefen Schluchten, deren Grund scharfkantiges Geröll bedeckt. Obwohl der Krater nur wenig mehr als einen halben Kilometer Durchmesser besitzt, wäre ein Weg hindurch sehr zeitaufwändig bis unmöglich. Schon der Abstieg an der Außenkante hinunter ist gefährlich.

Gorogs Dunkelheit

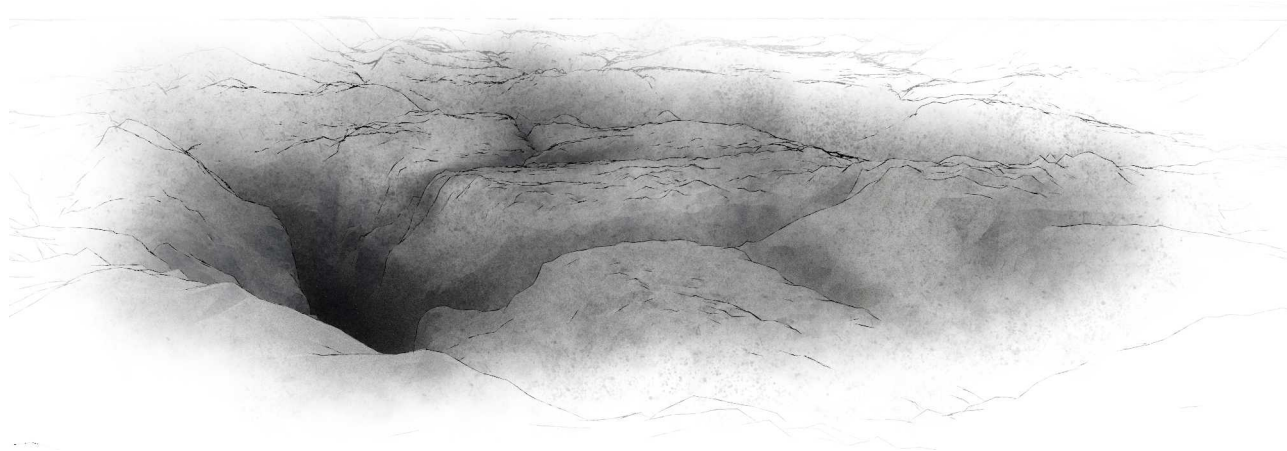
Der Stein allein ist schon weitestgehend grau in grau, aber über allem liegt verstärkend eine seltsame Düsternis. Auf den ersten Blick kann man sie für dunklen Nebel halten, aber bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass nicht die Luft getrübt ist, sondern alle Oberflächen, je tiefer man hinabblickt. Bei hellem Tageslicht fällt dies kaum auf, aber wenn es Nacht wird, verstärkt sich dieser Effekt mehr und mehr, fast als würde die Dunkelheit aus allen Ritzen und Spalten heraus bluten, bis selbst helles Mondlicht nicht mehr in seine Tiefen dringt.

Handwritten signature

Geht man zu diesen Zeiten hinab in den Krater, sollte man starke Lichtquellen mitnehmen, denn die Dunkelheit weicht jedem Licht sichtlich träge aus. Eine einfache Kerze wirkt blass und kränklich bleich und selbst eine helle Laterne wirft nach Anbruch der Nacht nur wenige Meter weit Licht. Selbst ein Blitz, der bei einem nächtlichem Gewitter im Krater einschlägt, erhellt die Gegend um den Einschlag nur träge, schillert dabei aber kurz in allen Farben des Regenbogens.

der hellen Seite arbeitet, ist im Aufwand an Zeit und Ausdauerpunkten mindestens verdoppelt und zeigt nur halbe Wirkung.

Zusätzlich zu den Auswirkungen auf das Element Licht-Dunkel ist für jedes entsprechend empfindsame Wesen eine überall präsente Bösartigkeit zu ahnen, niemals wirklich greifbar, sondern ähnlich einer Bewegung, die man immer wieder aus dem Augenwinkel erhascht.



Um das festzustellen, muss man aber unvernünftig mutig und lebensmüde sein. Jeder, der auch nur eine leicht erhöhte Wahrnehmung für das Element Leben besitzt, wird Gorog nie erreichen, da ihn die absolute Leblosigkeit schon im Toten Land das Gefühl gibt, sein besonderer Sinn sei vertrocknet und abgestorben. Sollte man Elfen, Fey oder einen Druiden mit Gewalt bis zum Kraterrand bringen, dann werden diese armen Gestalten zügig in den Wahnsinn getrieben.

Zusammengefasst sollte klar geworden sein, dass niemand, der sein Leben liebt und bei einigermaßen klarem Verstand ist, sich hier lange aufhalten will. Wer es doch tut und seine geistige Gesundheit irgendwie intakt halten kann, der wird mit ziemlicher Sicherheit nicht zurückkehren, denn Gorog ist ohne Leben, aber nicht unbewohnt.

Magie jeglicher Art, die das Element Licht-Dunkel in Richtung Dunkelheit verschiebt, fällt überraschend leicht. Sie zeigt doppelte bis dreifache Wirkung und kostet nur ein Drittel der Ausdauerpunkte. Allerdings zeigt solche Magie auch die Tendenz, nach ihrem Wirken für einige Momente ein unangenehmes Eigenleben zu entwickeln, bevor sie in der allgemeinen Düsternis aufgeht. Lichtmagie, die mit

BEWOHNER

Grausames und Boshafte ohne Leben



Wiedergänger

Verborgen in der Dunkelheit, die jede Nacht aus den Spalten Gorogs quillt, bewegen sich all die Geister jener, die vor so vielen Jahren in ihrer Besessenheit Leid über diese Gegend brachten, und die Geister jener, die von ihnen auf brutalste Weise gequält wurden. Hier und im Band „Kreaturen“ werden sie als Wiedergänger bezeichnet, in der Welt von Feenlicht haben sie keinen Namen, denn kaum jemand, der ihnen begegnet ist, konnte davon berichten.

Diese Geister können das Element Dunkelheit mit ihrem Willen formen und dadurch Schreckgestalten unterschiedlichster Form erzeugen, die direkt den Verstand ihrer Opfer angreifen. Der Schaden ist minimal, aber in seiner Unvermeidbarkeit erschreckend. In den meisten Fällen töten Wiedergänger dadurch, dass sie ihre Opfer zu kopfloser Flucht verleiten. Die Substanz aus Dunkelheit, mit der Wiedergänger Schaden verursachen, ist extrem empfindlich gegenüber jeder Art von Licht. Darum besteht nur in sehr dunklen Nächten eine Chance, ihnen außerhalb des Kraters von Gorog zu begegnen.

Wiedergänger sind nur regeltechnisch gleich. Die Art und Weise, wie sie Angst verbreiten, ist so unterschiedlich wie die Personen, die sie einst einmal waren. Das könnte den Schrecken, der von ihnen ausgeht, sogar noch verstärken, wenn es einem heldenhaften Wanderer gelingt, die Schattengestalt eines Wiedergängers zu zerstören. Denn schon einen Tag später kann er ihr erneut begegnen und erkennt dabei ihre „Handschrift“ des Schreckens wieder.

Ein Priester kann in der Lage sein, einen Wiedergänger für immer zu vernichten, aber machen Sie es ihm auf keinen Fall zu leicht.

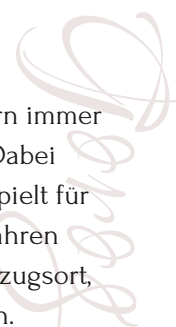
Der geflügelte Schatten

Die Ursache für den Untergang Gorogs war eine bössartige Präsenz, die vermutlich seit Jahrtausenden tief in der Erde hauste. Vielleicht ist es ein entfernt mit Feenlichtern verwandtes Phänomen, aber genau wird das wohl nie jemand untersuchen können. Fest steht, dass diese nahezu substanzlose Kreatur sich von Gefühlen wie Angst, Zorn und Hass ernährte und zu diesem Zweck alles korrumpierte, was es berührte.

Bevor ihr die Minenarbeiter aus dem damaligen Goldlache einen Weg nach oben bahnten, veränderte ihre Präsenz über Jahrhunderte hinweg alles Leben in der Unterwelt. Massen von deformierten und blutrünstigen Kreaturen gingen dort aufeinander los. Dann brach Nosgran Blutrücken, einer der gepeinigten Arbeiter des damaligen Goldlache, zu dieser Kreatur durch. Sie besaß keinen Verstand, der planvoll vorgeht, sondern verdarb, was ihr begegnete und erreichte dadurch ihr Ziel von mehr Qual und Schmerz.

Erst die Menschen, die zu Besessenen wurden, kombinierten den Hunger auf Leid mit durchdachtem Vorgehen, zumindest so weit es ihr verstärkter Zorn zuließ. Sie gruben Stollen nach unten und öffneten dadurch den pervertierten Kreaturen der Dunkelheit einen Weg zur Oberfläche. Dort tötete diese allerdings das Licht. Erst 1500 vdD konnten sich die kriechenden Massen bei der vorletzten Dunkelheit über das Land ausbreiten.

Das wiederkehrende Licht vernichtete schließlich die Horden an der Oberfläche und durch Einsturz der zu stark ausgeweiteten Höhlen brach das Land unter Gorog ein. Die Tunnel wurden verschüttet, nur ein gähnender Spalt blieb als Zugang in die Tiefen. Die Kreatur zog sich dorthin zurück und hätte



wieder begonnen, neue Horden von deformierten und aggressiven Wesen zu erzeugen. Aber die Wiedergänger, ihre eigenen Schöpfungen, folgten ihr und töteten alles Lebende. So nahm sich diese Kreatur indirekt die eigene Lebensgrundlage.

Der Anteil dieses Wesens, der aus dem Element des Bösen bestand, löste sich auf und durchdrang in den Jahren das umgebende Land. Sein Einfluss wird im Verlauf der Jahre immer weiter abnehmen.

Aus der verbliebenen Dunkelheit entstand ein Elementar der Dunkelheit, ein Wesen, das nur in Neumondnächten aus den Tiefen aufsteigt, ein riesiger, scheinbar geflügelter Schatten aus Finsternis. Lebende Wesen, die ihm zu nahe kommen, würden durch blankes Entsetzen getötet werden, aber dazu wird es vermutlich durch die abschreckende Aura Gorogs für lange Zeit nicht kommen.

Selaron Isfili'el

Dem Äußeren nach ist Selaron Isfili'el ein Waldelf, wenn auch ungewöhnlich groß und etwas kräftiger als andere Angehörige dieses Volkes. Seine Haare sind dunkelbraun, die Augen ungewöhnlich grau für einen Elfen. Er selbst wird sich auch als Elf bezeichnen, aber jeder, der auch nur einen schwachen Sinn für das Element Leben besitzt, wird ihm nicht glauben. Selaron Isfili'el wirkt für solche Personen wie ein dunkler Fleck, als wäre dort, wo er steht, schlicht und einfach gar nichts. Das gibt dann schnell seinem Namen einen ganz anderen Charakter. „Der im Dunkel wandert“ wäre durchaus auch ein passender Name für einen Elfen, der die Nacht und die Sterne liebt.

Selaron Isfili'el ist eiskalt und berechnend, ohne jede Emotion, die er aber vielleicht genau darum perfekt vorgaukeln kann. Überhaupt ist er ein Meister der Täuschung und der Intrige. Er hatte bei einer ganzen Serie von Tragödien seine Finger im Spiel,

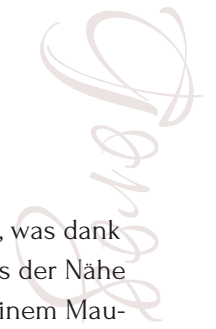
aber nie als Akteur im Rampenlicht, sondern immer heimlich, manipulierend im Hintergrund. Dabei besitzt er grenzenlose Geduld, denn Zeit spielt für ihn keine Rolle. Seit er vor über tausend Jahren Gorog entdeckte, sind die Ruinen ein Rückzugsort, an den ihm praktisch niemand folgen kann.

Sollte jemand sich doch überwinden, an diesen unheimlichen Ort vorzudringen, dann wird ihm Selaron Isfili'el aus dem Weg gehen, aber genau beobachten. Und es ist keine gute Idee, das Interesse dieses Elfen zu erwecken.

So sehr es in den Fingern jucken mag: Seien sie vorsichtig mit einem Einsatz dieser Person in der Nähe von Spielerfiguren. Selaron Isfili'el hat sich im Rollenspiel in meinen Runden zum Boshaftesten entwickelt, das ich je umgesetzt habe. Er mag später einmal das Zentrum eines Abenteuers bilden, man sollte ihn nicht als Knalleffekt am Rande missbrauchen.

BESONDERE ORTE

Was vom einstigen Goldlache übrig ist



1 Burgruine

Die Mauern der einstigen Burg sind größtenteils eingefallen. An der Verteilung der kreuz und quer liegenden großen Blöcke kann man aber den einstigen Verlauf der Mauern noch gut erkennen. Die Trümmer liegen rund um die Position der 1 auf der Karte verteilt und bilden zur Abbruchkante hin und unten im Krater lose verstreute Haufen.

Das Wasser vieler Regenfälle hat den Boden um die gefallenen Blöcke immer wieder weggespült und teils neuen dreckigen Schlamm nachgeschoben. Auf diese Weise wirken manche der Steine so, als seien sie im staubigen Boden versunken oder sind teilweise mit helleren Flecken getrockneten Schlamms gesprenkelt.

Nur zwei einstige Gebäude besitzen noch klar erkennbare Mauern: Im Süden der 1 befindet sich die ehemalige Kaserne. Ein einstöckiger Bau, heute ohne jedes Dach und im Inneren ein Trümmerfeld aus geborstenen Dachziegeln. Im Nordwesten der Ruine erheben sich die wuchtigen Mauern des Burgfrieds teilweise noch bis über sechs Meter Höhe hinaus. Der Torbogen schaut noch zu einem guten Drittel aus Dreck und Geröll hervor, so dass man sich ins Innere des Turms hindurchzwängen kann. Hier könnte ein Abenteurer nach längerem Graben auf die Reste eines Goldschatzes stoßen.

2 Ruinen von Goldlache

Auch die Siedlung selbst war von einer Mauer umgeben, deren Überreste noch gut erkennbar sind. Vor allem im Westen steht sie noch in fast voller Höhe von knapp drei Metern. In der Osthälfte sind trotz ihrer Nähe zum Krater die Außenmauern zweier Gebäude fast vollständig erhalten. Beim Haus

im Norden wurde der Eingang freigelegt, was dank des herumliegenden Gerölls aber nur aus der Nähe offensichtlich ist. Im Inneren ist hinter einem Mauervorsprung eine alte Treppe in den Keller verborgen, wo man einen kleinen, spärlich möblierten Raum vorfinden könnte. Ein verborgener Gang führt von dort zu einem Loch in der Kraterwand.

Hier hält sich Selaron Isfilí'el meist auf, wenn er sich in Gorog befindet. Er wird hier den direkten Kontakt zu anderen Wesen meiden, außer er ist sich sicher, die Eindringlinge töten zu können. In dem kleinen Raum sind in einem Geheimversteck einige Goldmünzen und Edelsteine verborgen, aber sonst ist nichts zu holen. Wer etwas genauer hinsieht, dem wird vielleicht bewusst, dass hier nicht nur wenig zu erbeuten ist, sondern dass einige Dinge fehlen, die sonst normal sind: Kein Wasser, keine Nahrungsmittel, aber dennoch hält sich hier offensichtlich jemand von Zeit zu Zeit auf. Spätestens wenn man bereits ein Zusammentreffen mit Wiedergängern überlebt hat, sollte einem klar werden, dass man ganz bestimmt nicht jemanden treffen will, der hier offensichtlich länger lebt - wenn er denn lebt.

3 Ehemaliger Tagbau

In diesen Bereichen wurde der Boden früher in mehreren Stufen abgetragen, um das Erz zu fördern. Da nicht viel in die Tiefe gegraben wurde, ist klar zu erkennen, dass hier Menschen Hand angelegt haben. An manchen Stellen erahnt man noch die Rillen im Boden, wo die Abraumlören hin und her geschoben wurden, und bei genauem Suchen findet man rostbraune Flecken, letzte Überreste von Eisenteilen, die nur noch ihre Färbung zurückließen.

Journal

4 Tiefe Kluft

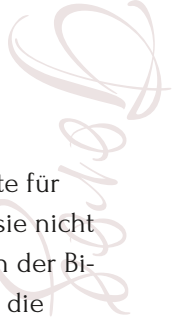
Dies ist der einzige Schacht, der beim Einbruch des Kraters nicht verschüttet wurde, sondern der sich sogar verbreiterte. In den vergangenen Jahrhunderten haben sich das weitere Aufreißen des Bodens und der Zufluss von Schlamm und Geröll bei Regenfällen in etwa die Waage gehalten, so dass der fast senkrecht verlaufende Schacht seine Tiefe von fast drei Kilometer beibehielt. Inzwischen ist die Erde weitestgehend zur Ruhe gekommen und die

meisten Höhlungen dort unten sind zusammengebrochen. Im Laufe vieler weiterer Jahrhunderte wird der Fluss ganz allmählich selbst diese Kluft mit Staub und Geröll auffüllen.

Tief am Grund des Schachtes verbirgt sich das Elementar der Dunkelheit, der letzte Rest jener Kreatur aus Hass, die der Grund für den Untergang Gorogs war. Ihr Einfluss sorgt dafür, dass der Schacht und seine Umgebung weit dunkler erscheinen, als sie es dem Lichteinfall nach sein sollten.

- 1 Burgruine
- 2 Ruinen von Goldlache
- 3 Ehemaliger Tagbau
- 4 Tiefe Kluft
- 5 Bachbett





Von hier aus dringt die Dunkelheit in alle Spalten und Ritzen des Kraters und quillt nach oben, wenn sich das Licht des Tages zurückgezogen hat.

Diese Dunkelheit ist es, die den Wiedergängern ihre spärliche Substanz verleiht. Und obwohl ihre Quelle in dem geflügelten Schatten aus Dunkelheit liegt, fliehen selbst die Wiedergänger vor der tödlichen Präsenz dieser Kreatur, wenn sie sich doch einmal aus der Kluft erhebt.

5 Bachbett

Regen über dem Toten Land versickert schnell, aber wenn er intensiv genug ist, dann füllt sich dieses geröllüberstreute Bachbett schnell mit einem respektablem Strom aus dreckigem Wasser. Wer sich in einem solchen Moment im nördlichen Zugang zum Krater befindet, kann leicht vom schnell heranschließenden Wasser mitgerissen werden. Mit Glück kann er sich auf trockenen Grund retten, bevor ihn das Wasser in die Schlucht spült.

ZUM ROLLENSPIEL

Allein schon das Erreichen des Kraters sollte für Spielerfiguren eine reife Leistung sein. So sie nicht zufällig auf einen der mageren Hinweise in der Bibliothek von Melwen gestoßen sind, haben die Reisenden kein klares Ziel und werden unweigerlich früher oder später von ihrem Weg abkommen.

Eine Möglichkeit, dies spielerisch umzusetzen, sind heimliche Psyche Prüfwürfe (W20 + Psyche) für die Mitglieder einer Gruppe. Diese wiederholt man mit zunehmender Nähe zu Gorog und lenkt bei mehrheitlichem Fehlschlag die Gruppe dezent vom Weg ab.

Selbst wenn man den Krater in relativ geringem Abstand von unter einem Kilometer passiert, kann man ihn übersehen. Zum einen ist er tatsächlich in der einheitlich grauen Landschaft schwer auszumachen, zum anderen driftet der Blick unbewusst weg von diesem Ort oder man ignoriert, was die Augen wahrnehmen. Vergleichbar ist dies vielleicht mit manchen Ureinwohnern Amerikas, die die Segel der ankommenden Schiffe angeblich für Wolken hielten und einfach nicht als das wahrnehmen konnten, was sie waren.



Koloss-Stämme

Jäger in Eis und Schnee

ALLGEMEINES

Stammesgebiete, Namen und Musik

Karte und Musik

Die Positionen der einzelnen Stämme können vor allem bei den nomadisch lebenden Kolossen in den Tzuk'tan Kass (3-7) nur ungefähre Angaben sein. Die jeweiligen Jagdgebiete kann man an der Karte grob abschätzen, denn sie folgen mehr oder weniger dem Verlauf der Täler.

Stücke aus dem Soundtrack von Oblivion könnten die Weite und Kälte im Land der Kolosse unterstreichen: „Waking Up“, „Earth 2077“ und „Fearful Odds“

Heimatgebiete der Stämme

- 1 Twakan
- 2 Rolor U'uk
- 3 K'tarr
- 4 Nokwu
- 5 O'umte'an
- 6 Hakor
- 7 Pat'p'tan
- 8 T'stan Un
- 9 Hu'oklan Ko'un
- 10 Saku'untan
- 11 Tukanum'e
- 12 Srat'ksass T'tenk - Feuerwächter

- Riesennadlerhorst (nicht alle verzeichnet)
- Riesennadlerskelett



Koloss-Stämme

Namen der Kolosse

Wie auch ihre gesamte Sprache sind die Namen der Kolosse geprägt durch hart voneinander getrennte Silben. Die Namen von Männern und Frauen unterscheiden sich in dieser Region in ihrem Klangbild nicht. Vokale am Beginn einer Silbe haben in den meisten Fällen einen sehr harten Ansatz, was Angehörigen anderer Völker oft schwer fällt oder zumindest schnell auf den Rachen geht.

Fremde halten einen mehrteiligen Kolossnamen oft für eine Zusammensetzung aus mehreren unabhängigen Teilen. Kolosse kennen aber keine Vor- und Zunamen. Jeder Name hat eine Bedeutung, die durch Weglassen eines Teils verstümmelt wird. Bei einer ersten Bekanntschaft mit einem Koloss der Greisen Berge kann das zu Schwierigkeiten führen.

„Ach komm schon, P'tk ... ärch!“ Der junge Mann räuspert sich geräuschvoll, bevor er es noch einmal versucht: „Pa'tkach, sei nicht so engstirnig, da dauert die Vorstellung ja ne Stunde, wenn du das jedes Mal runterleierst.“ Der Koloss richtet sich vor seinem neuen „Freund“ zu voller Größe auf, schlägt die Faust auf sein Brustbein und grollt: „Ich bin Pa'tkach T'karr Kan'ken, weil ich listig bin wie der Gräber im Schnee.“

Namensreservoir

Ao'akan	D'katach T'kal	Doki'uka
Empa'to'te	Fr'ekal	Furr Na'akote
Hapu'uta'i	Hret'itet	Hank'kuto'ok
K'tapta'a'i	Koruk Kal T'ke	Kont P'kati
Kazua'ap'hen	Ku'oi Ampekat	L'karten
Lik Tu Kass	M'kwantal	M'per'igo
M'te	Nuk'tas'ran Te	N'kata'inra
O'u'omal	Ogrek M'takal	Prkatlen
Pen Taku'inlo	Pawrazi'en	Qu'uo'alan
Quairkan	Rot'ganan	Riu'iatraman
Ru'algar	Sazaplan Wen	S'tak'itek
Seluk'kustu'o	Tamaruk	T'klepan
U'ugra'ino	U'petschuk	Utkanten
Wak'tkanti'e	Z'krantel	

FISCHER UND ROBBENJÄGER

Die Koloss-Stämme vom Großen Riss

Koloss-Stämme

Lebensweise

Diese beiden Stämme haben beide eine dauerhafte Siedlung aus grob behauenen Steinblöcken errichtet. Die rundlichen Dächer werden von Walknochen getragen, die mit Lederhäuten überspannt sind. Bei den Rolor U'uk sind die Wände innen mit Lehm verkleidet, die Twakan häufen rund herum kleine Steine auf, so dass die Gebäude von außen im Geröll zu versinken scheinen.

Diese Kolosse leben hauptsächlich vom Fischfang, den sie mit Wurfnetzen betreiben. Dazu waten sie bis hinter die Brecherzone flacherer Strandabschnitte und warten dort auf Beute oder fahren in einfachen Booten aus über Knochen gespannter Walhaut ein Stück weit hinaus. Sie sind keine großen Seefahrer und meiden die tückischen tieferen Gewässer des Großen Risses. Schon die Kinder der Twakan und Rolor U'uk können gut schwimmen und haben, typisch für Kolosse, keine Probleme, das im eiskalten Wasser auch regelmäßig zu tun.

Im Frühjahr ist die Zeit der Robbenjagd. Dann macht sich das gesamte Dorf auf den Weg über das noch weit in den Riss reichende Eis zu den Buchten, in denen sich die teils mehr als drei Meter großen Tiere paaren. Der Stamm macht reichliche Beute, aber Kühe und Kälber sind tabu. Meist sondern die Kolosse die Bullen aus, die bei den Kämpfen um Weibchen unterlegen waren, trennen sie vom Rest der Herde und töten sie erst dann. Nur wenn der Winter besonders hart war, wird manchmal weitere Beute gemacht.

Die Robbenjagd ist die einzige Zeit im Jahr, bei der sich die beiden Stämme begegnen und manchmal sogar gemeinsam Jagd machen oder sich bei Angriffen von Seelöwen oder anderen Robbenfressern gegenseitig unterstützen.

Der seltene Fall, wenn ein Wal strandet, wird von den Kolossen als gutes Omen gewertet, da ihr Schutzgeist ihnen Nahrung schickt. Nichts von dem verendeten Tier bleibt ungenutzt und oft folgt eine Feier mit wilden Tänzen.

Beide Stämme treiben gelegentlichen Handel mit vorüber kommenden Schiffen aus Slondnärk, die allerdings ihre Vertreter mit kleinen Booten an Land bringen müssen, da das Meer vor den Dörfern der Stämme wenig Tiefe besitzt. Die Kolosse bieten Robbenfelle und begehren dafür vor allem Holz als besonderes Baumaterial sowie Speerspitzen und Klingen aus Stahl.

Besondere Orte

In der Bucht der Twakan ragt eine Reihe schroffer Felsnadeln aus dem Wasser. Die insgesamt siebzehn Säulen sind bis zu dreißig Meter dick. Teilweise werden sie bei Flut vollkommen überspült, teilweise ragen sie selbst dann hoch über das Wasser auf.

Auf einem der Felspfeiler mit etwa zwanzig Metern Höhe haben Wind und Wetter einen hervorspringenden Felsen herausgeschliffen, dessen Form grob an die Flamme einer Fackel erinnert. Dies ist für die Twakan ihr heiligster Ort, den nur ihr Schamane besuchen darf, was selbst ihm nur in der kurzen Zeit möglich ist, wenn das Meer bis um diese Felsnadel herum zugefroren ist.

TWAKAN

Stammesgeist und Symbol



Die Twakan beten den Geist des steinernen Feuers an, also ein Naturphänomen und nicht einen Tiergeist oder einen anderen Vertreter der belebten Natur, was sehr un-

gewöhnlich ist für Kolosse. Jedes Mitglied des Stammes trägt einen Stein bei sich, der in seiner Form der des steinernen Feuers möglichst nahe kommt. Sie darf nicht durch Bearbeitung von Hand weiter verbessert werden. Vielmehr sucht ein Angehöriger der Twakan sein Leben lang nach einem immer noch perfekteren Stein. Findet er einen solchen, so nimmt er dies als Zeichen der besonderen Gunst seines Stammesgeistes.

Die Steine werden den Toten, die die Twakan niemals essen, mitgegeben, wenn man sie, mit Felsbrocken beschwert, möglichst nahe an dem Felsen versenkt, auf dem das steinerne Feuer steht.

Anführer

Stakal, Stimme des steinernen Feuers
Tätowierung des Feuers auf der Stirn, faltige, helle, fast schon weiße Haut, trübe Augen, leicht zittrig ruhige ZuhörerIn, führt mit fester Hand und schlichtem Streit schnell durch deutliche Worte

Die Schamanin der Twakan besitzt für einen Koloss, der in der Wildnis lebt, ein fast schon biblisches Alter. Ihr ist auch vollkommen klar, dass sie nicht mehr viele Jahre vor sich hat, weswegen sie die Ausbildung ihres Schülers Zak'o'ul vorantreibt. Im letzten Jahr war ihre Sehfähigkeit so weit eingeschränkt, dass sie die schwierige Kletterpartie zum steinernen Feuer nicht mehr bewerkstelligen konnte und stattdessen ihn hinauf schickte.

Der Stamm sieht ihr diesen Bruch in der Tradition nach, denn es war Stakal, die dem Stamm zu einem gewissen Maß an Wohlstand verhalf, indem sie konsequent den Handel mit den Kleinwüchsigen aus dem Norden förderte. Wegen ihr besitzt der Stamm nun Teppiche und Decken neben einem respektablen Vorrat an Holz. Außerdem erhielt ein Stammesmitglied eine Ausbildung zum Schmied, so dass Speerspitzen selbst repariert oder aus eingetauschem Stahl haltbare neue Klingen geschmiedet werden können.

Das Alter hat Stakal gebrechlich und zittrig gemacht, aber ihre Kraft als Schamanin ist ungebrochen. Sie kann einzig und allein das Element Feuer bannen, das aber in imposantem Umfang. So ist sie noch weit größerer Kälte gewachsen als andere Angehörige ihres Volkes oder kann verhindern, dass ein Stammesmitglied an Unterkühlung stirbt, weil sie die Restwärme in ihm halten kann.

Zak'o'ul, Schüler des Feuers
nur knapp 2 m, breiter Schädel, zwei ausgeschlagene Schneidezähne, Prankenhiebnarbe auf dem Rücken geduldig, schweigsam, im Kampf für den Stamm voll Kraft und Schnelligkeit, kein Freund der Menschen

Zak'o'ul ist jung und unerfahren. Erst seit zwei Jahren gibt Stakal an ihn weiter, was er als neuer Schamane wissen muss. Ihr vorheriger Schüler starb durch einen plötzlichen Angriff eines Wals. Der junge Mann hat sicherlich Talent und genießt wegen seines Mutes hohes Ansehen bei seinem Stamm, jedoch so mancher Twakan zweifelt ein wenig an seiner Bestimmung, an seinem Simk'takan To - nach so einer langen Zeit unter der selben Schamanin kein Wunder, aber dennoch eine Bürde für den jungen Mann.

Stamm

Etwa 110 Kolosse

Die Häuser der Twakan sind dicht an dicht in das Ende einer engen Schlucht gebaut. Neben den Eingängen ragen zugespitzte Walrippen nach vorne, die so das Eindringen großer Raubtiere verhindern sollen. Alles, was den Kolossen wichtig ist, wird in den kleinen Häusern gelagert, so dass es dort sehr eng zugeht.

Ganz oben im Tal sticht die kleine einfache Schmiede unter einem kleinen überstehenden Dach hervor. Den Steinen ihrer Mauer ist deutlich anzusehen, dass sie erst kürzlich erbaut wurde. Hier arbeitet ab und an Ro'al, der erst kürzlich aus Slondnärk zurückkam.

Mit dem jungen Schmied kamen auch Geschichten vom Leben der Menschen in den Stamm. Dies mag bei einigen jungen Stammesmitgliedern den Wunsch nach einem einfacheren bequemeren Leben wecken und damit Zweifel an ihrer Bestimmung. Wenn der neue Schamane nicht behutsam gegensteuert, könnten die Twakan an den Verheißungen der Zivilisation zerbrechen.

Die Twakan kennen keinen Alkohol. Das könnte ein hinterlistiger Händler aus Slondnärk ausnutzen, um einige der starken Hünen ganz neue Genüsse zu lehren, die sie nicht mehr missen möchten. Diese einfache Tatsache kann sehr unterschiedliche Folgen haben, angefangen bei einer Flucht des Abhängigen mit dem Händler bis hin zu einem offenen Konflikt zwischen Händlern und Kolossen, wenn die beiden Schamanen mit harter Hand auf diese Hinterlist reagieren.

ROLOR U'UK

Stammesgeist und Symbol



Der Schutzgeist der Rolor U'uk ist der ewig schwimmende Wal. Nach ihrer Überzeugung lehrt er sie die Liebe zu und Respekt vor

dem großen Wasser, das Leben ebenso gibt wie es Leben nimmt. Als Symbol tragen die Angehörigen der Rolor U'uk ein Stück Walknochen, in das sie eigenhändig ein grobes Abbild eines Wals schnitzen.

Anführer

M'traklan, Sänger des Wals

Sehr groß, schlank, dünnes graues Haar, nackter Oberkörper, zahlreiche mit Walknochen durchbohrte Hautfalten, ruhiger, aber durchdringender Blick sehr ruhig und geduldig, kann „zu Tode schweigen“

M'traklan besitzt, wie es von jedem Schamanen der Rolor U'uk erwartet wird, eine tiefe kräftige Stimme. Er erhebt sie aber nur zum zeremoniellen Gesang.

Dann steht er bis zur Taille in der Brandung und schickt sein kehliges Lied hinaus auf See zum Geist des Stammes.

Der große Koloss setzt seinen Willen nie mit Lautstärke und nur selten mit Argumenten durch, sondern lenkt auf verblüffende Weise durch einen intensiven Blick, eine bloße Geste oder im Falle störrischer Aufmüpfigkeit Jugendlicher durch

stoisches Schweigen. Meist findet sein Gegenüber so selbst zur richtigen Entscheidung.

Der Schamane und Stammesführer besitzt die Fähigkeit zu Segnungen im Bezug auf die Elemente Luft und Wasser. So kann er beispielsweise bewirken, dass ein Stammesmitglied langsamer aus der Puste kommt oder länger den Atem anhalten kann.

Stamm

Etwa 130 Kolosse

Das Dorf der Rolor U'uk verteilt sich weitgestreckt nahe dem Ufer in einer nur flach zu den Greisen Bergen hin ansteigenden Bucht. Im Gegensatz zu ihren Nachbarn, den Twakan, sind die Rolor U'uk gegenüber Fremden eher zurückhaltend. Ab und an handeln sie auch mit Menschen aus Slondnärk, erwerben dabei aber höchstens stählerne Werkzeuge. Für Jagd und Fischfang verwenden sie dickköpfig nur das, was sie aus der Natur erhalten. Toten Stahl zu nutzen, um Leben zu nehmen, erscheint ihnen falsch.

Das erste Bad im Schnee eines Neugeborenen wird bei diesem Stamm meist durch ein Eintauchen im eiskalten Wasser des Meeres ersetzt. Es entscheidet auch darüber, ob das neue Stammesmitglied ein Schwimmer oder ein Läufer sein wird. Die Schwimmer kümmern sich um die Nahrungsbeschaffung aus dem Meer, die Läufer sorgen für alles Handwerkliche und jagen im Frühjahr die Robben.

Die Rolor U'uk haben im Kampf mit sporadisch auftauchenden Bestien den Umgang mit dem Speer perfektioniert. Einer der besten Läufer lockt das Raubtier hinter sich her zu einer großen Gruppe von Kolossen, die auf sein Kommando hin alle zugleich ihre schweren Speere werfen. Diese Taktik hat sich auch schon ein oder zweimal heilsam auf Eindringlinge der Grafschaften ausgewirkt.

Szatarin wurde von Sloght ausgeschiedt, um Koloss-Sklaven zu beschaffen. Im Gegensatz zu anderen Sklavenjägern vor ihm hat er sich vorher eingehend über gleichartige Missionen informiert und weiß vom großen Geschick der Rolor U'uk mit dem Speer.

Die Rolle von Spielerfiguren könnte darin liegen, eine Möglichkeit gegen diese Taktik der „Bestien“ aus dem Norden zu entwickeln. Egal ob dies gelingt oder kapital schief geht: Im weiteren Verlauf dieser Geschichte könnte die Einsicht folgen, dass die Kolosse keineswegs Bestien sind, sei es, weil man ins Gespräch mit Gefangenen kommt oder weil man selbst zum Gefangenen wird und eben nicht wie erwartet getötet und verspeist wird, wie es Szatarins Auftraggeber angekündigt haben.

Der Stamm hält losen Kontakt zu den benachbarten T'stan Un und tauscht mit ihnen beispielsweise Fischfett gegen Wolle. Ganz selten kommt es auch einmal zu einer Verbindung zwischen zwei Kolossen der beiden Stämme, es bleibt aber ein gesundes Misstrauen gegenüber der jeweils so anderen Lebensweise.

STÄMME DER TZUK'TAN KASS

Leben unter härtesten Bedingungen

Lebensweise

Die Kolosse der kältesten Regionen der Greisen Berge haben wenig Kontakt zu Fremden und begegnen ihnen mit Misstrauen, das schnell in Drohungen und auch kriegerische Auseinandersetzungen mündet. Ein Stamm kann es sich nicht leisten, auch nur einen Teil seiner Lebensgrundlage zu verlieren. Um in dieser rauen Region überleben zu können, müssen alle Nahrungsquellen genutzt werden, die sich bieten. Je nach Lebensgebiet überwiegt die eine oder andere Technik.

Walkachi, große büffelähnliche Tiere, ausgestattet vier scharfen Krallen an jedem Fuß, dringen in den warmen Monaten auch in die Randbezirke der Tzuk'tan Kass vor, wo manches tief gelegene Tal auch spärliches Grün zeigt. Selbst die Jagd auf ein weibliches Tier ist nicht ungefährlich, lohnt sich aber enorm. Gefährlicher als die Walkachi selbst sind die Konkurrenten bei dieser Jagd, die auch unter Kolossen gefürchteten Eispanther.

Vor allem in den Tälern zwischen den zentralen Bergen sind die seltsamen Eisseen relativ zahlreich, deren Wasser nicht gefrieren will. Die dort lebenden Kolosse haben Techniken entwickelt, wie sie vor allem die großen Schirmquallen erbeuten können. Als Jagdgerät nutzen Sie dafür teils Speere aus Eis, teils Wurflanzen aus Stein, die an einer gefetteten Schnur wieder aus dem Wasser gezogen werden.

Ru'wlor, die Eiszürmer, sind ausgesprochen genügsame Tiere, aber sie benötigen Zeit zum Wachsen und ein großes Gebiet, in dem Sie den Schnee nach Nahrung durchgraben können. Kolosse, die sie züchten, haben in mühevoller Arbeit ein ganzes Tal mit Barrieren aus Eis und Steinen so abgeschirmt, dass die Würmer nicht leicht entkommen können. Trotzdem ist stetige Wachsamkeit notwendig. Hinzu

kommt die Notwendigkeit, den Schnee in ihrem ausgedehnten Pferch immer wieder aufzulockern und gelegentlich einen Eispanther davon zu überzeugen, dass es leichtere Beute gibt.

Die Horste der Riesenadler und die Orte, an denen sie ihre Beute zerlegen, sind unerreichbar. Aber wenn eines der gewaltigen Tiere einen Wal zerlegt, fällt einiges an Resten die steilen Wände hinab. Manche Stämme haben geschickte Kletterer in ihren Reihen, die den Aufstieg an Orte wagen, wo sich die gefrorenen Überreste der Adlerbeute sammeln. Stämme, die auch Eiszürmer züchten, sammeln auf diese Weise auch Fäkalien der Adler, um mit ihnen den Schnee für die Würmer zu düngen.

Besondere Orte

Wind und Niederschlag formen skurrile Gebilde wie Eisbrücken, an Pflanzen erinnernde Strukturen und riesige Schneewehen. Die Kolosse sehen in diesen Formen Zeichen ihrer Stammesgeister, die ihnen einen Weg weisen wollen, sowohl physisch als auch spirituell, wenn die Strukturen an Personen, Tiere oder Orte erinnern.

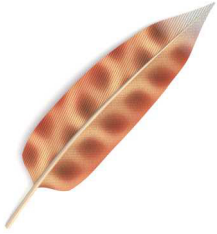
Auch der Fels ist vom Wind in immer wieder neue seltsame Formen geschliffen worden. An einer Stelle wirkt er wie das liebevoll gearbeitete Werk eines Kunstschnitzers, an anderen Stellen ist er schroff und scharfkantig wie eine Stahlklinge.

Selten, aber dafür um so beeindruckender, sind Orte, an denen der Wind sich so an den scharfen Kanten bricht, dass ein fast schon musikalisches, mehrstimmiges Konzert aus Pfeifen und Dröhnen entsteht. Bläst er einmal nicht so kräftig, dann mag man in seinem Rauschen sogar Stimmen erahnen.

Kolosse-Stämme

K'TARR

Stammesgeist und Symbol



Die K'tarr sehen Maz'tatzass, den großen Adler, als den Beschützer und Ernährer ihres Stammes. Er hat

ihnen das Paar Riesenadler geschickt, unterhalb dessen Horst der Stamm lebt. Die großen Tiere sind in ihrem Glauben aber nur Boten von Maz'tatzass.

Besondere spirituelle Bedeutung besitzen für die K'tarr Orte, an denen eine Feder eines Riesenadlers niedergefallen ist. Der ganze Stamm sucht diesen auf, um zu hören, welche Zeichen der Schamane aus der Musterung der Feder liest und um die Feder zu berühren, was Glück bringen soll. Die K'tarr tragen keine Symbole ihres Glaubens bei sich.

Anführer

Dranor, Deuter der Schwingen

Drahtig, kräftig, abgeflachter, breiter Schädel, vernarbte Ritzungen am Rücken in Form von Schwingen
Hart, duldet keinen Widerspruch, drückt seine Entscheidungen auch mit körperlicher Gewalt durch

Dranor ist wie seinen Vorgängern als Schamanen der K'tarr vollkommen klar, dass sein Stamm nur überleben kann, wenn er eisern auch in Zeiten des Überflusses spart und nur nutzt, was notwendig ist. Um die Katastrophe abzuwenden, darf der Stamm nicht zu groß werden, weswegen Dranor mit eiserner Hand durchsetzt, dass nur Kinder gezeugt werden, wenn er es gestattet. Schon mehrfach hat er eigenhändig ein Neugeborenes erschlagen.

Der Schamane der K'tarr ist nicht nur darum alles andere als beliebt, aber jeder respektiert ihn und seine Entscheidungen, denn so ist es Brauch. Nur ganz wenige Kolosse stehen Dranor nahe genug,

Eine schwangere Frau der K'tarr weiß, welches Schicksal ihr ungeborenes Kind erwartet, denn Dranor hat seine Zeugung nicht gestattet. Sie flieht in einer mondlosen Nacht alleine aus dem kleinen Tal. Dranor wird ihr mit den tapfersten Angehörigen der K'tarr nacheilen, sie aber nicht länger als zwei Tage verfolgen, da das Risiko für den Stamm zu groß wäre. Ein junger Koloss wiederum verlässt den Suchtrupp und verfolgt die Schwangere weiter.

Als er sie schließlich einholt, will er sie in seinem Zorn und in seiner Verblendung zunächst töten, aber ein Sturm zwingt die beiden zur Zusammenarbeit, um zu überleben. Nachdem das Wetter sich beruhigt hat, wird klar, dass ein Rückweg ins Tal der K'tarr für geraume Zeit unmöglich sein wird. Notgedrungen machen sich die beiden auf in tiefer gelegene Gebiete, wo sie anderen Kolossen, ja vielleicht sogar Menschen begegnen werden. So wird das Kind in eine den Kolossen völlig fremde Welt hinein geboren.

um den tiefen Schmerz in seinen Augen erkennen zu können, wenn er ein solch brutales Urteil über ein neugeborenes Leben vollstreckt. Er handelt nicht aus Bösartigkeit, sondern weil er zutiefst davon überzeugt ist, dass es keinen anderen Weg gibt.

Dranor kann das Element Wasser in seiner Bewegung hemmen, wenn es in Form von Eis oder Schnee vorliegt. Dadurch ist es ihm möglich, eine brüchige Schneewehe zu über-

queren oder einen Eiswurm ein wenig zu verlangsamen. Segnungen beherrscht der Schamane nicht.

Stamm

Etwa 100 Kolosse

Die K'tarr leben in einer tief eingeschnittenen Höhle am Fuße einer hoch aufragenden Felswand, oberhalb derer sich der Horst der Riesenadler befindet. Vor allem wenn diese Junge groß ziehen, fallen den K'tarr die Überreste der Adlerjagd buchstäblich vor die Füße, und auch um den Kot der Vögel zu erreichen, müssen sie meist nicht all zu weit klettern. Dieser ist für den Stamm lebenswichtig, denn ihr kleines Tal ist extrem schwer zugänglich, da fast

ringsum hohe Felswände aufragen. Nur selten verirrt sich ein einsamer Walkachibulle hierher und noch seltener sieht man einen Eispanther. In Zeiten, in denen die Reste der Adlerbeute ausbleiben, ist ihre kleine Herde Ru'wlor die einzige Nahrung, die den K'tarr zur Verfügung steht, es sei denn, es kommt zu einem der extrem seltenen Besuche eines Frostlurches.

Der Stamm lebt auf diese Weise in manchen Zeiten im Überfluss, wie ihn andere Kolossstämme kaum kennen, stand aber andererseits schon mehrfach kurz vor der Vernichtung, wenn die Riesenadler so lange ausblieben, dass die gefrorenen Vorräte aufgebraucht und auch nicht mehr genügend Wurmfleisch vorhanden war.

NOKWU

Stammesgeist und Symbol



Die Nokwu beten zum alten Schneewolf, einem mystischen Naturgeist, der sich nach ihrem Glauben in Schnee verwandeln und so

mit dem Wind jeden Ort erreichen kann. Er besitzt wie auch seine realen Verwandten große Schläue und weiß sich in jeder Situation zu helfen. Anpassungsfähigkeit ist auch eine der herausragenden Eigenschaften der Nokwu.

Die Angehörigen des Stammes tragen den Schneewolf nur selten mit sich herum. Aber sie zeichnen seine Züge in den Schnee über ihren Höhlen oder schneiden das Gesicht eines Wolfes in einen Klotz klaren Eises.

Anführer

Pja'an, Schneeleserin

Üppige weibliche Rundungen, wacher Blick, graue Augen, schwarz gefärbte Nase, Wolfsfell
Präzise Beobachterin mit analytischem Verstand, geschickt und erfindungsreich, aber auch verschlagen

Pja'an ist sehr jung für eine Schamanin, gerade einmal etwas mehr als zwanzig Jahre alt. Sie hat aber schon früh gelernt, wie sie das bekommt, was sie will. Ihrem Mann Sta'u'ok hat sie schon zwei Kinder geschenkt, ist aber auch bei anderen Männern keine Kostverächterin, womit nicht wirklich sicher ist, ob ihr Sohn und ihre Tochter wirklich von Sta'u'ok stammen.

Pja'an besitzt ein bemerkenswertes seltenes Talent in Sachen klerikaler Magie. Sie kann das Element Verstand ausbremsen und verstärkt dadurch ihre ohnehin nicht unerhebliche Überzeugungskraft noch ein wenig mehr. Sie handelt zwar insgesamt

durchaus im Sinne dessen, was sie für das Wohl des Stammes hält, aber wegen ihrer Unerfahrenheit könnte es gut sein, dass sie einmal gehörig daneben liegt, was harte Konsequenzen für die Nokwu haben könnte.

Sta'u'ok, Stimme der Nokwu

Sehr kräftig, groß, bräunliche Haut, Brustpanzer aus gehärtetem Ru'wlorleder, kleiner Finger rechts fehlt
Streng und etwas herrisch, argumentiert gerne auch mit Fäusten, im Kampf für den Stamm unerschrocken

Sta'u'ok wurde nicht die Gabe eines scharfen Verstandes mitgegeben, aber schon seit jeher führt bei den Nokwu der stärkste Jäger den Stamm. Er übernahm die Aufgabe von seinem Vater und führte die Nokwu bisher in seinem Sinne weiter. Seit er Pja'an als Frau annahm, ist der gut doppelt so alte Anführer mehr und mehr unter ihren Einfluss geraten und entscheidet nur noch selten eigenverantwortlich.

Früher oder später wird es zum Konflikt zwischen der einflussreichen Pja'an und den Jägern des Stammes kommen. Die junge Frau wird dann sicher ein Mok'tun'kat zwischen einem sogenannten Aufrührer und Sta'u'ok fordern. Für eine Spielerfigur könnte dies der Beginn seiner Geschichte sein, wenn er dem Anführer im Zweikampf unterliegt und anschließend den Stamm verlässt. Besondere Würze könnte dabei die Tatsache geben, dass er selbst in sich die Stärke eines Anführers und die spirituelle Berufung eines Schamanen vereinigt, der eigentlich den Stamm besser führen könnte.

Stamm

Etwa 110 Kolosse

Die Nokwu leben in einem langgestreckten schmalen Tal zwischen zwei hohen Bergkämmen. Am nördlichen Ende schlägt das Tal einen langgezogenen Bogen und endet vor einer schroffen Felswand, hinter der sich das Tal der K'tarr befindet. Wegen dieses Hindernisses sind sich die beiden Stämme noch nie begegnet.

Diese Kolosse sind Nomaden, die nur selten länger als zwei Wochen an einem Ort verweilen. Sie graben sich tiefe Höhlen in den Schnee oder erweitern Spalten im Gletscher zu kleinen Behausungen. Der Besuch eines Fremden in diesem Tal ist sehr unwahrscheinlich, denn er müsste von Westen her kommen, aber er würde diese Löcher an zahlreichen

Stellen finden. Die Kolosse dieses Stammes sind anpassungsfähig wie auch ihr Stammesgeist. Sie jagen Ru'wlor und gelegentlich Frostlurche in den schneebedeckten tieferen Bereichen des Tals und achten dabei immer darauf, die Populationen der Würmer nicht zu sehr zu dezimieren. An diversen tief gelegenen Eisseen fischen sie mit Knochenhaken an eingefetteten Schnüren Quallen und in den nördlichen Teilen des Tals sammeln sie Überreste von Adlermahlzeiten.

O'UMTE'AN

Stammesgeist und Symbol



Die O'umte'an verehren den Zji'ap, einen kleinen Vogel, der es schafft, in der Eiseskälte zu überleben. Der kleine gefiederte Kerl lauert oft stundenlang über einem

Eissee, bis eine der Quallen an die Oberfläche schwimmt. Dann schießt er hinab und pickt mit seinem breiten Schnabel ein Stück aus seiner Beute.

Die Kolosse des Stammes stilisieren den Vogel zu wenigen einfachen Linien, die sie sich auf Oberarm oder den Handrücken ritzen, bis er als Narbe erkennbar bleibt.

Anführer

Nok'ukat At'atan

Schlank, kräftig, breites Kinn, viele Narben, Zji'ap kunstvoll auf Oberkörper und Armen
Immens geduldig, sehr ruhig, große Überzeugungskraft schon in einem einzigen Wort, exzellenter Lehrer

U'urapi To'an, großer Bruder, wie ihn sein Stamm liebevoll nennt wirkt durch seine Schweigsamkeit unnahbar, aber er ist ein gewissenhafter Anführer, unter dem die O'umte'an in den letzten beiden Jahrzehnten deutlich gewachsen sind. Das liegt unter anderem daran, dass er damit gebrochen hat, dass die Kunst der Schamanen nur an den jeweiligen Nachfolger weitergegeben wird. Vielmehr sucht er akribisch nach jedem kleinsten Hinweis auf das, was in den

Wie alle so entlegen lebenden Kolosse wäre auch Nok'ukat At'atan bei einer Begegnung mit Fremden sehr vorsichtig. Er würde aber wie auch bei allem anderen versuchen, den Nutzen hinter so einem Kontakt zu erkennen. Selbst wenn er das Stammesleben nicht mehr selbst steuern sollte, hat er die O'umte'an bestens vorbereitet, so dass sie den Weg in eine neue Art des Daseins finden könnten. Dabei können Kontakte zu anderen Völkern eine wichtige Rolle spielen, was interessante Geschichten für Spielerfiguren eröffnet.

Regeln als Berufung bezeichnet wird, und fördert die damit verbundenen Fähigkeiten früh. So besitzt der Stamm heute neben ihm acht Kolosse, die das Element Licht binden können und einen, der Segnungen bezüglich des Elements Feuer bewirken kann. So klein diese Einflussnahmen auch sein mögen, tragen sie entscheidend dazu bei, dass der Abstieg in eine Gletscherspalte sicherer ist oder ein Leben gerettet werden kann.

Die Spezialität des Schamanen sind Segnungen bezüglich des Elements Licht. Er kann es in einer Kugel aus Eis halten und sogar ein wenig konzentrieren, wenn er sie geraume Zeit in die Höhe hält. Eine solche Kugel sendet ein mattes Licht aus, das sich gut eine Stunde lang hält und dadurch den Weg in eine Tiefe Spalte erleichtern kann.

Stamm

Etwa 160 Kolosse

Auch die O'umte'an leben nomadisch. Sie wandern dabei über einen langgezogenen Gletscher. Dabei sammeln sie die Überreste von Mahlzeiten der Riesenadler, die hier oftmals ihre Beute auf dem festen Eis zerlegen, bevor sie sie in ihre Horste tragen.

So die Nahrung aus dieser Quelle knapp wird, klettern die Angehörigen der O'umte'an tief hinunter in Gletscherspalten und suchen auf deren Grund nach verborgenen flachen Eisseen. Das aggressive Wasser lassen sie ab, wonach das Ernten der Quallen und Fische aus dem trocken gelegten Teich leicht fällt. Die O'umte'an nutzen die Gletscherspalten auch als Unterschlupf. An mehreren Stellen haben sie kleine Höhlen, meist gerade groß genug für zwei bis drei Kolosse, in die Eiswände geschlagen. Diese statten sie mit allem aus, was die Riesenadler ihnen an Material hinterlassen.

HAKOR

Stammesgeist und Symbol



Die Hakor beten Hakor'k'tang an, den perfekten Jäger. Ihrer Überzeugung nach sind alle Eispanther Inkarnationen dieses einen wilden Geistes. Diese Tiere leben wie die

Hakor: Zuhause in Schnee und Eis, unerbittlich und geschickt bei der Jagd.

Trotz dieser Verehrung gibt es keine höhere Ehre, als einen Eispanther getötet zu haben. Nur wer dies geschafft hat, darf einen Zahn oder eine der Giftdornen von den Schwänzen als Trophäe tragen. Wer die meisten dieser Dornfortsätze rechtmäßig erobert hat, der ist automatisch Anführer des Stammes. Es gibt kein Mok'tun'kat, bei den Hakor.

Anführer

Nrr'aknakan, Anführer der Hakor

Dicke Muskelstränge, zahlreiche Narben, gelähmte linke Augenpartie, schneeweißes Eispantherfell, Kette mit drei Eispantherzähnen und einem Eispantherdorn
Stolz, herrisch, handelt mit Weitblick, verachtet Angst

Selbst für einen Koloss ist Nrr'aknakan enorm kräftig und zugleich noch schnell. Gepaart mit einer Widerstandskraft gegen das Element Unleben sind das gute Voraussetzungen, um im Kampf mit einem Eispanther bestehen zu können. Das allein reicht natürlich nicht aus. Er führt einen schweren Langspeer mit Eisenspitze äußerst geschickt und wirft Wurfspere mit tödlicher Genauigkeit.

Der eigenwillige Anführer dürfte mit seiner Bilanz an getöteten Eispanthern kaum zu überbieten sein. Seine einstige gefühllose Härte beginnt im reiferen Alter zu bröckeln, was vermutlich auch an seinen sechs quirligen Enkeln liegen dürfte.

Ske'e'a, Oberste Schamanin der Hakor

Kräftig und hochgewachsen, helle Haut, dünnes, silberweißes Haar, hellgraue Augen, Eispantherfell, Kette mit zwei Eispantherzähnen
Streng, aber gerecht, spricht aus, was sie denkt

Die Hakor haben insgesamt vier Schamaninnen und Schamanen. Da Ske'e'a die einzige unter ihnen ist, die je bei der Tötung eines Eispanthers beteiligt war, kommt ihr die Führungsrolle zu.

Ske'e'a ist nur wenig jünger als Nrr'aknakan und arbeitet bei der Leitung des Stammes mit ihm Hand in Hand. Sie tendiert dabei stark dazu, den Willen des Stammesgeistes im Sinne des Anführers zu interpretieren. Seine Tendenz zu einem etwas weicherem Herzen in den letzten Jahren sieht die geschickte Jägerin mit Missfallen.

Ske'e'a beherrscht nur die Fähigkeit zu vergleichsweise schwachen Segnungen bezüglich des Elements Wasser, die es dem Betroffenen erlauben, etwas länger bei einer Hatz über Schnee und Eis durchzuhalten.

Stamm

Etwa 250 Kolosse

Das Sommerjagdgebiet der Hakor erstreckt sich durch ein weitverteiltes System miteinander verbundener Schluchten. Der Stamm teilt sich bei der Jagd meist in mehrere Teilgruppen auf, die eigenverantwortlich agieren. Vor Anbruch des Winters packen die Kolosse ihre Rundzelte aus Walkachileder zusammen und wagen die gefährliche Überquerung der Bergkette im Norden dieses Gebietes.

Den Winter über folgen die Hakor den Walkachi auf deren weiten Wanderungen durch das östliche Vorgebirge, teilweise bis hinunter an die Grenzen des Flachlandes. Dabei kommt es auch immer wieder

Stammesgeist

zum Kontakt mit Menschen aus Jinux (wird in einem anderen Länderband beschrieben). Dessen Einwohner haben gelernt, dass man den Kolossen bei ihrer Jagd nicht in die Quere kommen sollte, und halten sich von ihnen fern. Nur vereinzelt kam es zu Übergriffen durch übereifrige Jugendliche der einen oder der anderen Seite.

Ab und an kommt es auch zu ein wenig Handel zwischen den Hakor und den Menschen. Das konnte aber bislang nicht die vorherrschende Meinung der Kolosse verändern, nach der die kleineren Zweibeiner, die sich hinter ihren Mauern verkriechen, schwach sind.

Wenn der Winter besonders hart ist, dann wandern die Hakor tiefer in das Flachland und bedienen sich dort auch einmal bei den Herden der Menschen. Häufiger aber überqueren sie dann den Fluss und dringen damit in das Jagdgebiet der Pat'p'tan ein, was unvermeidlich zu Konflikten führt.

Ein Jagdtrupp der Hakor konnte eine wohlgenährte Walkachikuh erlegen. Während zwei Läufer weitere Angehörige des Stammes herbeiholen sollen, wacht der Rest des Trupps über das erlegte Tier. Ein Eispanther taucht unvermutet auf der nahen Hügelkuppe auf und trottet zunächst unschlüssig hin und her. Als zusätzlich zwei halbstarke Jungtiere der großen Katzen auftauchen, werden die wachenden Kolosse nervös.

Doch dann suchen die Eispanther auf einmal das Weite und wenig später taucht auf dem gleichen Hügelkamm der halbe Stamm der Pat'p'tan auf, angeführt von einem jungen Krieger, der sich zum ersten Mal als Anführer einer Jagd beweisen soll. Wie wird er damit umgehen, dass die Hakor wieder einmal auf dem Gebiet seines Stammes gewildert haben? Berücksichtigt er auch, dass drei hungrige Eispanther in der Nähe lauern oder lässt er sich zu einer unüberlegten Reaktion hinreißen?

PAT'P'TAN

Stammesgeist

Die Pat'p'tan sehen den Wind selbst als ihren Stammesgeist an. Er zeigt ihnen, wie das Wetter werden wird, spricht zu ihnen in vielen tausend Klängen, wenn er durch die Schluchten weht, und trägt die Stimme ihres Schamanen beim allmorgendlichen Gebet hinaus über das Land. Ein Symbol verwenden die Pat'p'tan nicht, ihr Stammesgeist umgibt sie zu jeder Zeit.

Anführer

N'kta, Rufer der Pat'p'tan

Jung, lächelt viel, kräftige, tiefe Stimme, in unbeobachteten Momenten trauriger Blick
Innerlich müde und ausgezehrt, nach außen hin gespielt zuversichtlich

Der Schamane und Anführer des Stamms ist erst seit wenigen Jahren in dieser Position. N'kta versucht sein bestes, um die Pat'p'tan im Sinne seines charismatischen Vorgängers T'kalos weiter zu führen. Er weiß jedoch, dass die Lage immer hoffnungsloser wird, sieht aber in seiner Unerfahrenheit noch keinen Ausweg. Der junge Schamane ist in seinem tief verwurzelten Glauben an den Windbringer gefangen und erkennt nicht, dass die einzige Rettung für seine Leute im Verlassen ihrer Traditionen liegt.

N'kta ist der Führer eines sterbenden Stammes, aber seine Fähigkeiten als Schamane sind immens. Er kann kraftvolle Schutzsegen bezüglich aller stofflichen Elemente sowie gegen das Element Licht wirken.

Stamm

Etwa 60 Kolosse

Die Pat'p'tan sind Jäger, die im Winter den Walkachi bis in die Ausläufer der Greisen Berge im Osten folgen, um dort Beute unter Jungtieren und Bullen zu machen, die sie über den Winter bringt. In den wärmeren Monaten ziehen sich diese Kolosse in die Berge zurück und bauen dort Behausungen, die sie ins harte Eis der Gletscher schlagen. Dort schlafen sie viel und jagen nur Eiszürmer, wenn die Jagd im Winter zu mager ausfiel.

Der Stamm besitzt vermutlich die besten Kletterer unter den Kolossen der Tzuk'tan Kass, denn die Würmer sind hier klein, aber wendiger, und erreichen unter dem Schnee teilweise erstaunliche Höhen. Trotz ihrer Kletterkunst fordert das besonders harte Leben der Pat'p'tan immer wieder Verluste. Ein Rückgang der Wurmpopulation und vor allem wiederholte Konflikte mit den Hakor haben die Anzahl der Stammesmitglieder in den letzten Jahren empfindlich schrumpfen lassen. Die Pat'p'tan sind ein sterbender Stamm, wenn kein Wunder geschieht.

Dieses Wunder könnte sich in Form einer Öffnung hin zu den Menschen ergeben, zu denen die Pat'p'tan sporadischen Kontakt haben. Mit geduldiger Diplomatie können sie ein dauerhaftes Heim in Jinux finden. Auch

Die Inspiration zu einem neuen Weg könnten Spielerfiguren in die kleine Gemeinschaft der Pat'p'tan bringen. Vielleicht gehören zwei von ihnen einer unerschrockenen Forschergruppe an, die von Donnertal aus einen Weg durch die Berge sucht. Ein weiterer Spieler könnte einen jungen Pat'p'tan verkörpern, der als Führer für die Forscher angeheuert wird und somit viel mehr über die Welt da draußen erfährt, als sein Stamm bisher weiß.

Donnertal würde eventuell einige wenige Kolosse aufnehmen. Ihre Identität als Stamm würden die Pat'p'tan aber auch dann verlieren.

SCHAFZÜCHTER

Ein ruhiges Leben im Schatten der Berge

Lebensweise

Die beiden Stämme im nördlichen Sandgrasland leben halbnomadisch. Sie haben feste Wohngebäude errichtet, ziehen aber in kleinen Gruppen mit ihren Herden über das Land und schlafen dann selbst bei relativ kühlem Wetter meist unter freiem Himmel. Ihre Schafe und Ziegen schützen diese Kolosse notfalls mit Gewalt. Sollten Wölfe oder andere Raubtiere auftauchen, warten sie nicht, bis diese mehrfach Beute gemacht haben, sondern sie schließen sich zu Jagdtrupps zusammen und merzen die Bedrohung aus.

Das Leben ist in dieser Gegend nicht so bedrohlich wie in den Greisen Bergen, aber was die Kolosse finden, das nutzen sie auch. So verspeisen sie auch die erlegten Raubtiere, was ihrer Ansicht nach deren Kraft auf sie übergehen lässt. Mit aggressiven zweibeinigen Eindringlingen würden sie konsequent in gleicher Weise verfahren.

Die T'stan Un entstammen aus einer kleinen Gruppe, die sich von den Hu'oklan Ko'un abgespaltete, als eine junge Kolossfrau ihr Talent für das Element Leben entdeckte. Heute koexistieren der neue und der alte Stamm weitgehend friedlich.

Beide Stämme wissen grob über die Außenwelt bescheid und haben sporadischen Kontakt zu Menschen aus der freien Stadt Wihr. Während die neugierigen T'stan Un durchaus für einen engeren Kontakt zu haben wären, bleiben die Angehörigen des größten Kolosstammes, der Hu'oklan Ko'un, lieber für sich.

Besondere Orte

Im Stammesgebiet der Hu'oklan Ko'un liegt das Skelett eines Riesenadlers, der hier vor diversen Jahrzehnten sein Ende fand. Inzwischen haben Flechten und teilweise auch Moose die Knochen überwuchert und allerlei andere Pflanzen wachsen an diesem Ort üppiger als anderswo in dieser Gegend.

Den Kolossen beider Stämme ist dieser Ort heilig. Man sucht ihn traditionell in jungem Alter nur in Begleitung seines Schamanen auf. Simk'takan, das Bad im Schnee, findet nicht statt, sondern sowohl bei Geburt als auch beim Besuch dieses Ortes liest der Schamane in den Sternen das Schicksal des jungen Koloss und verkündet ihm sein Simk'takan To.

Zur Erinnerung: Die Position der Sterne zueinander verändert sich langsam im Lauf der Jahre. Mehr hierzu ist im Band „Die Welt“ zu finden.

Kolosse-Stämme

T'STAN UN

Stammesgeist und Symbol



Der Schutzgeist des kleinen und jungen Stammes ist das weise Kaninchen. Die T'stan Un bewundern die Anpassungsfähigkeit dieser Tiere und tendieren wie sie dazu, nach neuen Wegen zu suchen, wenn

alte Methoden nicht zum Ziel führen. Die Kolosse dieser Gemeinschaft sind ungewöhnlich neugierig und offen für Neues.

Jeder im Stamm trägt ein Stück Kaninchenfell bei sich, das er fest umfasst, wenn er über ein Problem nachdenkt. Das Fell erbeutet ein Koloss der T'stan Un, indem er seinen Verstand mit dem eines Kaninchens misst und es in eine Falle lockt.

Anführer

Ra'ikatum'e, Schamanin der T'stan Un
Jung, attraktiv, schmale, tief dunkelblaue Augen, nur 1,7 m groß und zierlich für eine Kolossfrau
Intelligent und weitsichtig, wissbegierig, bei Entscheidungen um Konsens bemüht, gute Vermittlerin

Die T'stan Un gehen seit ihrer Gründung durch eine Abspaltung von den Hu'oklan Ko'un vor über fünfzig Jahren eigene Wege: Obwohl Nak'an'ikatum'e, ihre Mutter, noch lebt, hat Ra'ikatum'e die Führung des Stammes bereits von ihr übernommen, genau so, wie es bei ihrer Großmutter geschah. Wissen wird an möglichst viele Personen weitergegeben und die Schamanin fällt notwendige Entscheidungen immer erst nach Besprechung mit dem Stamm.

Ra'ikatum'e ist nach den Feenlicht-Regeln keine Priesterin, sondern eine Druidin, wie auch ihre Mutter und Großmutter. Ihre Begabung für das Element Leben ist nicht sehr stark ausgeprägt, für einen Koloss in so karger Umgebung aber immer noch beachtlich. Zusätzlich sind die Schamanin und ihre Mutter bestens vertraut mit den Kräutern ihrer Heimat und beherrschen ein breites Spektrum an Heiltechniken.

Stamm

Etwa 40 Kolosse

Der kleine Stamm lebt hauptsächlich von seinen Ziegen, ergänzt sein Nahrungsangebot aber auch durch Angeln und das Sammeln von Wurzeln. Bei Letzterem sind die Kolosse in kleinen Gruppen

auch einmal über den Fluss hinaus nach Süden unterwegs, wo sie Mitgliedern der Hu'oklan Ko'un begegnen. Mit diesen ebenso wie mit den Rolor U'uk im Norden handeln sie gelegentlich. Zu engeren Verbindungen kommt es allerdings nur selten, außer wenn einer der Kolosse der Nachbarstämme sich in einer Weise verletzt hat, die nur die Schamaninnen der T'stan Un behandeln können.

Ab und an kommt es dazu, dass sich ein Koloss der T'stan Un in einen Angehörigen der Nachbarstämme ver-

Eine Gruppe von mutigen Forschern hat sich aus Melwen nach Norden auf den Weg gemacht, die Blutige Küste und das Land darüber hinaus zu erkunden. Narzilak Breitrempfer, ein erfahrener Kartograph, erhofft sich einen ansehnlichen Profit von den neuen präziseren Karten, die er von dieser Region erstellt.

Nach Erfahrungen mit den benachbarten Kolossstämmen findet der sprachgewandte Mann auch Zugang zu den T'stan Un und wird Berichte darüber in seine Aufzeichnungen integrieren. Das wiederum mag den Geheimdienst von Elonel interessieren, der sicherlich erkennt, dass der kleine Kolossstamm ein hervorragendes Ziel für die Sklavenjäger von Sloght wäre. Warum nicht eine Expedition aussenden, die die Kolosse mit Waffen und angemessenem Training unterstützt, um Sloght beim Überfall eine böse Überraschung zu bereiten?

In dieser längeren Geschichte gibt es sicherlich zahlreiche Möglichkeiten, Spielerfiguren in verschiedensten Rollen einzubinden. Soldaten, passende Handwerker, Waldläufer oder Agenten müssen für ein Gelingen Hand in Hand arbeiten.

liebt. Dabei versucht die Schamanin der T'stan Un so gut es geht, das neue Paar im eigenen Stamm zu halten, denn ihr ist klar, das frische Blut notwendig ist, um eine so kleine Gemeinschaft gesund zu halten.

Die T'stan Un leben in einem kleinen Dorf aus steinernen Rundbauten, gedeckt mit Grassoden, das sich aus der Entfernung kaum vom Umland abhebt. Dennoch sind sie dort kaum vor Angriffen geschützt und auch das offene karge Land bietet wenig Deckung oder Verstecke. Sloght und Triet wissen im Moment nicht genau, wie viele Kolosse hier leben, aber über kurz oder lang könnten die T'stan Un es mit einer der Grafschaften zu tun bekommen.

HU'OKLAN KO'UN

Stammesgeist und Symbol



Die Hu'oklan Ko'un betreten den Bogenwald kaum, denn er ist ihnen unheimlich. Zugleich verehren sie aber die Bäume wegen ihres Wachstums, ihrer Beharrlichkeit und Stabilität.

Ihrer Überzeugung nach gibt es keinen Unterschied zwischen dem Holz der Bäume und den Knochen anderer Lebewesen. Zeigt sich doch an ihrem heiligsten Ort, dem Gerippe des Riesenadlers (s.o.), dass auch dieses wieder grünt.

Die Hu'oklan Ko'un tragen um ihren Hals einen Lederbeutel mit einer Sammlung von kleinen Knöchelchen (z.B. Hand- und Fußwurzeln) ihrer Tiere oder eines verstorbenen Verwandten (den sie gegessen haben, siehe bei Religion der Kolosse). Der Deuter der Knochen wirft diese, um den weiteren Weg ihres Besitzers im Sinne des Simk'takan To bei wichtigen Entscheidungen zu erkennen. Über das Simk'takan selbst befindet der Deuter der Sterne.

Anführer

Ne'op Truk Korr, Führer der Hu'oklan Ko'un

Alt, leicht gebeugt, linker Arm nach schwerer Verwundung verkrüppelt, etwas zittrig

Stolz, dickköpfig, durchsetzungsstark, bei Entscheidungen für den Stamm vorsichtig

Je nachdem, ob es um ihn selbst oder um seinen Stamm geht, kann man schnell meinen, Ne'op Truk Korr sei eigentlich zwei verschiedene Personen. Er war lange Zeit ein Jäger seines Stammes und hat unzählige wilde Tiere erlegt, die den Herden gefährlich wurden. Und obwohl er inzwischen alt und wackelig geworden ist, lässt er sich nach wie vor keine Beleidigungen bieten und blickt auf diejenigen herab, die noch nie einer echten Bedrohung

gegenüberstanden. Diese Einstellung hat sich nur wenig verändert, als ihm vor diversen Jahren die damalige Schamanin der T'stan Un das Leben rettete.

Wenn es um seinen Stamm geht, ist Ne'op Truk Korr schon fast übertrieben vorsichtig. Die Sorge um das Wohl der Hu'oklan Ko'un ist ihm alleinige Richtschnur. So schickt er lieber zwanzig Krieger aus als nur fünf, wenn streunende Wölfe gesichtet wurden.

Urlrul, Deuterin der Knochen

runzelige, trockene, fast dunkelbraune Haut, kleine zusammengekniffene Augen, kaum noch Zähne meckerndes Lachen, scharfe Zunge, eisern bezüglich der Einhaltung des Simk'takan To

Die alte Vettel mag körperlich gebrechlich sein, aber ihr Verstand tickt so schnell wie eh und je. Urlrul kennt nahezu alle Kolosse des Stamms von Geburt an mit all ihren Besonderheiten. Ein immenses Gedächtnis macht es ihr möglich, sich auch noch an lange zurückliegende Kleinigkeiten zu erinnern. Sie weist Ratsuchende, oft mit scharfer Zunge zurecht, findet aber fast immer die rechten Worte, um weiter zu helfen. Sie kann auf das Element Seele durch Segnungen einwirken, was in einer kritischen Situation ein klein wenig mehr Zeit verschafft.

Lik Tu'a'un, Deuter der Sterne

Sehr groß, relativ schlank, O-Beine, fast schwarze Augen
Traditionsbewusst, tief gläubig, ein wenig verklärt

Dem zweiten Schamanen des Stamms ist es als einzigem gestattet, in die Höhlung des Brustkorbes des Adlerskeletts zu treten, um an diesem heiligen Ort Simk'takan für einen jungen Koloss zu bestimmen.

Lik Tu'a'un ist sehr stark der spirituellen Welt zugewandt und seine Ansichten sind teilweise weltfremd für einen Koloss mitten in der Wildnis. Bezüglich

des Simk'takan To grollt er Ulrur des öfteren, da ihr die Interpretation der Berufung im Detail zukommt, wobei sie bisweilen sehr frei auslegt, was Lik Tu'a'un vorgegeben hat.

Stamm

Etwa 330 Kolosse

Die Hu'oklan Ko'un leben weit über das Land verteilt. Alle paar Kilometer findet man zwei bis drei der Steingebäude, tief eingelassen in die Erde und mit Grassoden gedeckt, so dass sie von der Umgebung kaum zu unterscheiden sind. Hier lebt eine Familie, umgeben von ihrer Schafherde. Wegen der fehlenden Büsche und Bäume können die Kolosse einander trotz der großen Abstände sehen. Für

Ernstfälle besitzt jede Familie ein Horn.

Die Schafe des Stamms sind zähe Biester mit der Tendenz zu beißen, wenn man ihnen zu sehr in die Quere kommt. Des öfteren ist ein beherzter Schlag mit einem der dicken Hirtenstäbe notwendig,

um die sturen Tiere in die richtige Richtung zu treiben.

Kontakt zu den T'stan Un im Norden gibt es nur sporadisch, die beiden Stämme koexistieren aber friedlich. Die Hu'oklan Ko'un handeln kaum mit den Menschen aus Wihr, dafür aber um so intensiver mit ihren Nachbarn im Süden, den Saku'untan und mehr noch den Tukanum'e. Erstere nehmen sich nämlich all zu oft auch ohne zu fragen, weswegen es immer wieder auch zu handgreiflichen Konflikten kommt.

Man'a'tak ist wütend. Ein halbes Dutzend Schafe hat man ihr in der letzten Nacht quasi unter der Nase weggestohlen. Aber die Spur der Diebe mit ihren Schafen ist überdeutlich im sandigen Boden. Die Kolossfrau fasst ihren schweren Hirtenstab fester und setzt sich im Dauerlauf in Bewegung. Noch am gleichen Tag erreicht sie den Waldrand. Die Spur führt mitten hinein zwischen die Bäume. Ein Schauer läuft ihr über den Rücken, doch dann knirscht die kräftige Frau zornig mit den Zähnen, duckt sich und folgt den Dieben ins Zwielflicht des Waldes.

DIEBE, SAMMLER, HÄNDLER

Die Kolosse mit dem engsten Kontakt zur Zivilisation

Kolosse-Stämme

Lebensweise

Die beiden Stämme, die zwischen den Greisen Bergen und dem Eschenwald leben, sind in ihrer Lebensweise der so genannten zivilisierteren Welt der Menschen vermutlich am nächsten. Ist bei den anderen Stämmen der Austausch mit Ihresgleichen unüblich bis unmöglich, gehört er bei den Saku'untan und den Tukanum'e zur Normalität. Die Auffassung zum Thema „dein“ und „mein“ könnte aber unterschiedlicher kaum sein.

Trotz der Lebensweise, die sie von vielen anderen Stämmen unterscheidet, ist das Leben dieser Kolosse doch sehr einfach. Auch sie müssen um ihr Dasein kämpfen, wenngleich auch ihre Umgebung nicht ganz so bedrohlich ist wie die von Kolossen in den Tzuk'tan Kass.

Besondere Orte

Das Gebiet der Saku'untan und Tukanum'e ist landschaftlich wesentlich abwechslungsreicher als die Eiswüsten und das sandige Grasland, sowohl was die Vegetation als auch was die Jahreszeiten betrifft. Der Eschenwald ist hier oben seinem Namen nicht mehr treu, denn er besteht größtenteils aus Nadelbäumen. Kiefern mit dichtem Unterholz dominieren. Der Wald endet nicht abrupt, sondern immer wieder findet man vereinzelte, vom Wind krumm geblasene Krüppelkiefern.

Im Winter verschwindet das Land unter einer dicken Schneedecke, die selbst ausgewachsenen Kolossen das Vorankommen schwer macht. Im Frühling sammelt sich dieser dann zu weit ausgedehnten, aber flachen Seen, deren Wasser nur träge in den Wald und zu den beiden Flüssen hin abläuft.

SAKU'UNTAN

Stammesgeist und Symbol



Der Geist der Saku'untan ist die Schattenkatze, ein mystisches Wesen, leiser noch als die Waldkatzen im Eschenwald. Obwohl diese Kreatur keinerlei Spuren hinterlässt,

ist der Abdruck einer Katzenpfote das Symbol, mit dem der Stamm sein Revier markiert.

Der Glaube der Saku'untan lehrt, dass die Schattenkatze kommt und geht, wie sie will, und sich nimmt, was nicht gut genug bewacht wird. Die Kolosse dieses Stammes sehen es als völlig natürlich an, dem nachzueifern. Ja, der erfolgreiche Diebstahl besonders reicher Beute gilt als Akt, mit dem man sich der Schattenkatze als würdig erweist. Die Saku'untan färben sich ihre Haut mit verschiedenen Methoden dunkler, um sich ihrem Stammesgeist auch im Aussehen anzunähern.

Anführer

Maru'uk, Freund der Schatten

Relativ klein und drahtig für einen Koloss, mit Pflanzensäften anhaltend dunkel gefärbte Haut
offen, ehrlich und warmherzig zu seinem Stamm, hinterlistig und doppelzünftig gegenüber allen anderen

Maru'uk ist ein wahrer Meister der Tarnung. Lehm, Moos, Rindenstücke und andere Utensilien verziern oft seinen Körper, um ihn noch unauffälliger zu machen. Bei seinem Tun hilft ihm auch, dass er das Element Dunkelheit in seiner Beweglichkeit ein wenig einschränken kann. Dadurch bleibt ein Schatten, in dem er sich versteckt, etwas intensiver als von Natur aus vorgegeben.

Seit der junge Schamane die Saku'utan führt, hat er deren Fähigkeiten auf die Spitze getrieben. Denn Maru'uk ist nicht nur der beste Dieb, was das Stehlen bei den Nachbarn betrifft, er bestiehlt auch seine eigenen Stammesmitglieder, wenn diese auf ihren Besitz nicht sehr gut aufpassen. Obwohl er seine Beute zumindest größtenteils im letzteren Fall wieder zurückgibt ist die Tatsache, vom eigenen Schamanen bestohlen worden zu sein, doch Schmach und Ansporn für jeden, den es erwischt.

Eine besondere Mutprobe, vor allem für Heranwachsende ist ein Ausflug mitten durch den Eschenwald bis nach Wihr, um dort bei den „Kurzbeinern“ ganz besondere Beute zu machen wie Hühner, Werkzeug aus Stahl oder auch Wertgegenstände. Niemals jedoch würden Angehörige der Saku'untan ohne Not töten oder Personen gefangen nehmen. Der geschickte Dieb kommt und geht un-gesehen und er nimmt niemandem die Freiheit, die er selbst so sehr liebt.

Stamm

Etwa 70 Kolosse

Die Saku'untan könnten längst sesshaft sein wie ihre Nachbarn. Aus gutem Grund vermeiden sie aber einen festen Wohnort, sondern sind ständig unterwegs. Sie sind geschickte Waldläufer, die sich als einzige für längere Zeit tiefer in den Eschenwald hinein wagen. Dort bauen sie sich ihren Unterschlupf aus den Materialien, die die Natur bietet.

Diese Kolosse sind gute Jäger, die sich trotz ihrer Größe lautlos an ihre Beute anpirschen. Sie arbeiten dabei größtenteils mit Pfeil und Bogen. Sie sammeln auch emsig, was der Wald und das Land ihnen bietet. Niemand sonst erkennt so sicher die Anzeichen für die Anwesenheit eines Holzdrachen wie die Saku'untan. Aber auch sie meiden diese Tiere.

Die Angehörigen dieses Stammes handeln mit beiden Nachbarstämmen immer wieder mit Teilen ihrer Beute, die sie selbst nicht gebrauchen können. Zusätzlich kommen sie oft des Nachts wieder und nehmen sich, was nicht ausreichend bewacht wird. Die Folge sind ein tiefes Misstrauen der Nachbarn und auch die eine oder andere handgreifliche Auseinandersetzung.

Wer den Eschenwald erforschen möchte, tut gut daran, sich einen Saku'untan als Führer zu suchen. Diese Suche ist aber nicht einfach, denn erst mal muss man den Stamm selbst finden. Hat man das geschafft, ist es leicht, einen der Jäger für diese Sache zu gewinnen, wenn der Profit stimmt. Schwieriger wird es wiederum, den Lohn auf die vereinbarte Menge zu begrenzen und den Koloss dazu zu bringen, sein Versprechen auch einzuhalten. Er könnte durchaus auch den Preis nach oben treiben, indem er droht, seine Arbeitgeber einfach allein im Wald sitzen zu lassen.

Will man den Respekt der Saku'untan erlangen, dann sollte man sie bestehlen, je umfangreicher und schlauer, desto besser. Diese Kolosse stehlen nicht aus Boshaftigkeit heraus, sondern zum einen, weil sie so ihre Existenz sichern, zum anderen, weil sie es als Beweis von Geschick und Schläue ansehen. Wer geschickt klaut, der ist ein wahrer Held.

TUKANUM'É

Stammesgeist und Symbol



Für die menschlichen Handelspartner der Tukanum'é ist es immer wieder befremdlich, dass diese hochgewachsenen Kerle ein kleines Tier wie den Igel verehren. Sie wären noch viel

verwirrter, wenn sie wüssten, dass dieser Stamm früher einmal ein ausgesprochen kriegerischer Haufen war.

Die Wehrhaftigkeit des Igels, ohne zugleich aggressiv zu sein, dient den Tukanum'é als Vorbild. Trotz eines weniger gefährlichen Lebens als bei den Stämmen in den Tzuk'tan Kass ist Wehrhaftigkeit auch für die Tukanum'é von heute eine Notwendigkeit. Im Winter ziehen Eispanther bis tief ins verschneite Tiefland und passieren dabei das Gebiet des Stammes. Auch gegen die diebischen Saku'un-tan im Norden muss man sich wehren, wenngleich auch nicht so rabiat.

Jedes Stammesmitglied hat an mehreren Stellen im Gesicht, auf den Schultern oder der Brust Igelstacheln als Verzierung durch die Haut gebohrt.

Anführer

Matak'wa'tenk, Sprecher der Tukanum'é

Breitschultrig, Bauchansatz, Hakennase, ein Dutzend Igelstacheln durch Stirnfalten

Gelassen, kann lesen, schwer aus der Ruhe zu bringen, dann aber unkontrolliert jähzornig

Matak'wa'tenk ist schon seit fast zwanzig Jahren der Anführer der Tukanum'é. Er will seinen Stamm weiter bringen und plant darum, Kolosse bei den Menschen ausbilden zu lassen. Vor allem möchte er eigene Schlitten und Wagen bauen, mit denen die Kolosse ihre Tauschgüter nach Wihr transportieren

können. Bisher kommen die Menschen eher zu den Kolossen, trotz des nicht ungefährlichen Weges.

Der Anführer hat selbst die Stadt der Menschen besucht und träumt insgeheim von einer eigenen Stadt der geeinten Kolosse. Es ist zu hoffen, dass er es dabei mit seinem Ehrgeiz nicht übertreibt. Aber dafür sorgt unter anderem seine Frau:

R'rakruni, Geist des Igels

Schlank, fast dürr mit der Geschmeidigkeit einer Katze, langes, ungewöhnlich kräftiges Haar
Traditionsbewusst, besitzt Weitblick, lebt die alten Sitten teils provokant

Wo ihr Mann Matak'wa'tenk den Kopf in den Wolken hat und von einer besseren Zukunft für alle Kolosse träumt, holt ihn die Schamanin immer wieder zurück in die Realität. Da das nicht immer mit bloßer Überredungskunst klappt, greift sie auch schon mal zu drastischeren Mitteln wie einem Igeltanz, nackt im Mondschein und in Sichtweite menschlicher Besucher, oder Liebesentzug - dem Mittel, bei dem ihr Mann früher oder später immer klein beigibt. Das ganze Dorf schmunzelt dann hinter vorgehaltener Hand, wenn einmal mehr klar wird, wer die Tukanum'é wirklich lenkt.

Stamm

Etwa 90 Kolosse

Die Tukanum'é sind seit diversen Generationen sesshaft. Unweit des Waldrandes haben sie ein kleines Dorf aus Blockhäusern errichtet. Diese sind verhältnismäßig (für Kolosse) klein aber massiv gebaut. Sie stehen dicht an dicht und teilweise sogar aufeinander. Durch enge Gänge sind sie miteinander verbunden. Aus der Ferne sieht es aus, als habe ein Riese einige hölzerne Würfel zusammengeschoben, die dann von Gras und Moos überwuchert wurden.

In einigen der unteren Gebäude halten sich die Kolosse Schweine, Ziegen und sogar einige Kühe. Draußen weidet eine kleine Schafherde und diverse Hunde wachen über das Dorf. Wer meint, dadurch wäre das kleine Dorf vor Angriffen geschützt, irrt sich. Im Winter treibt der Hunger manches wilde Tier hierher zu scheinbar leichter Beute und die diebischen Saku'untan sehen in der Bewachung durch Hunde eher eine Herausforderung als eine Abschreckung.

Trotz der der Diebstähle handeln die Tukanum'e auch immer wieder mit den ungeliebten Nachbarn. Intensivere Handelsbeziehungen haben sie aber zu den Schafshirten der Hu'oklan Ko'un weiter im Norden und zu den Srat'ksass T'tenk im Süden. Sie bilden dadurch das Bindeglied zwischen Wihr und den Kolossstämmen, die für einen direkten Handel mit den Menschen zu stolz sind. Dass sie dafür von den anderen Stämmen als schwächlich angesehen werden, nehmen sie billigend in Kauf.

Einige wenige Kolosse des Stammes konnten den Verlockungen der Zivilisation von Wihr nicht widerstehen und leben nun dort. Umgekehrt kommt es immer wieder vor, dass einige Menschen längere Zeit bei den Tukanum'e leben.

Dasardin klopft seinem Schüler Nakalp auf den Rücken und deutet voraus auf das zusammengewürfelte Dorf der Kolosse: „Vergiss nicht, zeig keine Furcht vor ihnen und blicke ihnen immer direkt in die Augen, wenn sie mit dir sprechen.“ Der erfahrene Trapper schultert seinen Bogen und setzt sich schwungvoll in Bewegung. Dabei murmelt er noch fast wie nebenbei: „Und sag niemals etwas Abfälliges über Igel“, was Nakalp dazu bringt, mit reichlich verwirrtem Blick stehen zu bleiben.

FEUERWÄCHTER

Stolze Wächter des Vulkans

Besondere Orte

Das Land der Feuerwächter ist eine Gegend extremer Gegensätze, was in vielerlei Hinsicht mit dem Vulkan Berth zusammenhängt. Steigert er seine Aktivität, so kann das zu einer beträchtlichen Schneeschmelze führen, die sowohl den Kalten Fluss anschwellen lässt als auch die Höhle auf dem Weg der Kolosse zum Vulkan unter Wasser setzen kann. Wenn der Vulkan kurz darauf wieder ruhiger wird, gefriert das Wasser in der eisigen Kälte der Greisen Berge. So entstehen vor allem in den niedrigeren Bereichen um den Feuerberg herum immer wieder die skurrilsten Skulpturen aus fast glasklarem Eis.

Die Kolosse vom Stamm der Strat'ksass T'tenk verfeinern die von der Natur gegebenen Formen in Eis und Fels oft weiter, so dass man faszinierende Fabelwesen aus Stein und Eis bewundern kann. Auch der Weg hinauf zum Berth ist von zahlreichen Steinfiguren flankiert. Sie geleiten den Fremden unausweichlich zum Eingang des Höhlensystems, dass zum Geröllfeld nahe des Kraters führt (siehe im Kapitel Landschaften unter Berth Schneefeuere). Der Weg durch die Höhlen ist jedoch wohlweißlich in keinster Weise markiert.

SRAT'KSASS T'TENK

Stammesgeist und Symbol



Steht die Geburt eines neuen Stammesmitgliedes an, dann macht sich einer der Schamanen der Strat'ksass T'tenk auf den langen Weg zum Feuerberg, um dort nach einem „Brennenden

Stein“, einem Feueropal, zu suchen. In den Mustern dieses Steins, den ein Koloss sein Leben lang bei sich trägt, liest der Schamane die Bestimmung, das Simk'takan To des zugehörigen Stammesmitglieds. Das typische Bad im Schnee eines Neugeborenen, das Simk'takan anderer Stämme, entfällt daher bei den Strat'ksass T'tenk. Der Feueropal ist Zeit Lebens die spirituelle Verbindung zum Flammenden Geist, dem Wächter über den brennenden Berg, der allen Kolossen heilig ist, die von ihm wissen.

Anführer

U'ulok'lann, Feuerauge von Berth

Groß, kräftig, dünner, dunkler Haarzopf, strenger Blick, meist unbewegtes Gesicht, tiefe kräftige Stimme
Stolz aber nicht überheblich, strahlt natürliche Würde aus, tief gläubig, durchaus kompromissbereit

Selbst in einem Stamm, in dem die Begabung zum Schamanen extrem häufig auftritt, muss der oberste geistige und weltliche Anführer nicht unbedingt für diese Aufgabe geeignet sein. U'ulok'lann ist es definitiv. Nicht nur körperlich kann der große Koloss beeindruckend, vor allem seine tiefe resonante Stimme zieht Zuhörer in den Bann. Kein momentan lebender Koloss kann am nächtlichen Lagerfeuer die Geschichten vom ältesten Geist der Grok'tar so lebendig werden lassen wie er. Sich seiner natürlichen Autorität zu entziehen fällt nicht leicht.

Koloss-Stämme

Stamm

Etwa 60 Kolosse,
davon etwa ein Dutzend Schamanen

Die Srat'ksass T'tenk leben inmitten eines weiten Tals, das sich tief in die Greisen Berge hinein erstreckt. Auf einer breiten Erhebung haben sie ein kleines Dorf aus einfachen Steinhäusern mit einem kleinen Rundturm in der Mitte errichtet. Von dessen etwa sechs Meter hoher Spitze beobachten die Schamanen jede Nacht den Widerschein des Berth in der Ferne und versuchen, daraus den Willen des Flammenden Geistes abzulesen.

Sämtliche Kolosse der Greisen Berge haben Jahrtausende zurückliegende gemeinsame Wurzeln. Nur so ist es zu erklären, dass fast alle Stämme neben ihrem eigenen Stammesgeist auch den Flammenden Geist der Berge verehren. Bei den Stämmen außerhalb des Zentralmassivs (1, 2, 8, 9, 10 und 11) gibt es immer wieder einmal einen Koloss, der sich auf den Weg nach Süden begibt, um den Ort zu finden, an dem das Feuer und die Sonne geboren wurden. Bei den Kolossen im Zentralmassiv ist durch den fehlenden Kontakt zu anderen Stämmen aus dem Glauben an den Flammenden Geist ein Gemisch aus Legende und Wahrheit geworden, wie beispielsweise die Geschichte vom Brennenden Schnee, in der ein Geist aus Licht den Schnee selbst dazu veranlasst in Flammen aufzugehen.

Ob die Srat'ksass T'tenk gezielt aufgesucht werden, oder Reisende zufällig zu ihnen kommen, der Stamm wird alle Besucher willkommen heißen. Man wird dem Reisenden die „wahre“ Geschichte von Berth Schneefeuere erzählen und ihm klar machen, dass dort das Heim des mächtigsten aller Naturgeister liegt.

Erst nachdem ein Pilger dies offen eingesteht, wird man ihn hinauf führen zum eigentlichen Ziel seiner langen Reise. Tief spirituelle Kolosse, die diese auf sich genommen haben, sind meist überwältigt von dem, was sie dort sehen und viele werden anschließend zu Mitgliedern der Srat'ksass T'tenk. Nur deshalb konnte sich der sehr kleine Stamm über so lange Zeit erhalten.

Menshron Bergblicker, einem Viehzüchter aus Wih, ist ein temperamentvoller Stier entlaufen. Auf der Suche nach dem Tier findet er schließlich nur seinen abgetakelten Kadaver mitten im Grasland. Er könnte nun auf die dumme Idee kommen, mit einigen Freunden den „Viehdieben“ nachzueilen, um sie zur Rede zu stellen oder gar Ersatz zu fordern. Ein Konzept, mit dem die stolzen Jäger, auf die er treffen wird, nichts anfangen können. Wenn er Glück hat, dann lassen ihn die Srat'ksass T'tenk nur einfach links liegen, sollte er sie aber als Diebe beschimpfen, wird das zu deutlich größeren Problemen führen, als er handhaben kann.

Hok'o'un ist schon lange ein Mitglied der Srat'ksass T'tenk. Auf der Suche nach dem Weg des Feuers wurde er nun endlich von den anderen Schamanen als einer der ihren anerkannt. Aber die wahren Absichten Kok'o'uns sehen anders aus: Bevor er den Weg zu den Feuerwächtern fand, war er diverse Jahre in der Welt der Menschen unterwegs. Dort lernte er auch die Vorzüge und die Verlockungen von Wohlstand und Geld kennen. Nachdem er erfuhr, dass Feueropale bei vielen Magiern sehr begehrt sind, wegen ihrer Seltenheit aber einen extrem hohen Preis erzielen, fasste er den Plan, sich diese Einnahmequelle zu eröffnen. Die Tricks, mit denen er die anderen Schamanen täuscht, sind eigentlich einfache Feuersprüche, die er sich sehr mühsam erarbeitet hat. Nun endlich soll er den Weg hinauf zu Berth kennenlernen.

Ihren Lebensunterhalt bestreiten die stolzen Srat'ksass T'tenk durch die Jagd in kleinen Gruppen, die sie auch weit hinaus ins südliche Grasland führt. Von anderen Formen des Daseins halten sie nichts, auch wenn sie durchaus bereit sind, mit den Tukanum'e, ihren nächsten Nachbarn zu handeln, um Waren der Menschen zu erhalten. Ein wahrer Srat'ksass T'tenk würde sich nie direkt mit den schwächlichen Zweibeinern abgeben.



Sklavenhalter der Blutigen Küste

STAAT UND BEVÖLKERUNG

Wappen, Musik und Informationen zur Bevölkerung

Sloght

WAPPEN UND MUSIK

Das Wappen von Sloght zeigt eine blaue geschwungene Linie auf blutrotem Grund, eine Anspielung auf den Blutfluss, an dessen Mündung die Stadt liegt. Auffällig ist die farbliche Ähnlichkeit zum Wappen von Izwak, der Grenzburg des Matriarchats von Elonel, die ein Eindringen von Angreifern aus Sloght verhindern soll. Dort ist die blaue Linie aber gerade und durch schwarze Ränder eingegrenzt - eine damals durchaus absichtliche Symbolik.



Will man die niederdrückenden Verhältnisse, unter denen die Sklaven in Sloght leben, musikalisch darstellen, dann könnte sich aus dem Soundtrack zu Harry Potter 7 (Teil 1) „Snape to Malfoy Manor“ eignen.

Verbindend für die Gefechte zwischen den Grafschaften könnte man die Titelmelodie von Blade Runner etwa ab der Mitte verwenden.

BEVÖLKERUNG

Einwohner der Grafschaft Sloght: ca. 15.000
Davon in der Feste Sloght: ca. 2500

Völker

Menschen	13.000
Zwerge	1.400
Halbelefen und Elfen (Sklaven)	500
Kolosse (Sklaven)	100

Besitz

Sehr reich (nur Herrscherfamilie)	
Reich (Adelshäuser)	100
Wohlhabend (Priester, Offiziere)	400
Einfach (Soldaten, Händler, Handwerker)	3.000
Arm (Bauern, Arbeiter, Fischer)	6.500
Besitzlos (Sklaven)	5.000

Arm bedeutet in den Grafschaften ein Leben am Existenzminimum. Das liegt bei Fischern und Bauern nicht an kargen Böden oder magerem Fang, sondern an der Verpflichtung zu hohen Abgaben.

Sklaven gibt es außer auf kleinen Höfen und in der Fischerei in allen Lebensbereichen. Das reicht von Arbeitern, die wie Vieh gehalten werden, über Diener bis hin zu Lustsklaven und Lehrern, die teils ein angenehmes Leben führen, aber jederzeit in Ungnade fallen können. Es gibt ganz selten auch Sklaven der Oberschicht, die sich letztlich eine nahezu freie Position erarbeiten konnten.

Seit Sloght nicht mehr die Schlagkraft früherer Zeiten besitzt, haben Sklaven an Wert gewonnen und der Nachschub an neuen Rechtslosen wird zum Großteil durch deren Kinder gedeckt - auch als Ergebnis von „Zucht“. Ein Sklave hat zwar selbst keine Rechte, kann aber je nach Fähigkeiten einen stattlichen Preis erzielen.

Religionen

Schattenglaube	10.000
Zwergenglaube (pervertiert)	1.500
Freier Glaube	1.200
Eslen	1.000
Druidisch	400
Ohne jeden Glauben	900

Den Zahlen ist anzusehen, dass auch eine ganze Reihe der Sklaven dem Schattenglauben anhängen. Dabei handelt es sich größtenteils um in Ungnade gefallene ehemalige Bürger der Grafschaft.

Die Werte zu den anderen Glaubensrichtungen geben die innere Überzeugung der entsprechenden Personen, meist Sklaven, wieder. Kaum einer von ihnen würde es wagen, seine Religion öffentlich zu leben. Eine ganze Reihe von Menschen hat auch schon lange jedes Vertrauen in irgendeine höhere Macht verloren.

AUSSEHEN UND NAMEN

Erscheinungsbild

Grundlegend herrschen in den Grafschaften hellere Hauttöne vor. Die Mehrzahl der einfachen Bevölkerung ist durch viel Arbeit im Feien gebräunt. Wer wohlhabend ist, bleibt der Sonne fern und pflegt seine bleiche Haut, ein Zeichen dafür, dass man es nicht notwendig hat, sich dem verhassten Licht länger als notwendig auszusetzen.

Als Kontrast dazu gelten dunkle Haare als schön, weswegen sich viele Einwohner ihre eher braunen oder sogar blonden Haare mit verschiedenen Methoden färben. Helle Schminke kombiniert mit dunkler Gesichtstusche wird bevorzugt. Im Adel ist es seit diversen Jahren üblich, dass Männer ihre Falten sogar betonen, so dass sie ernsthafter oder bedrohlicher wirken. Hochgestellte Frauen dagegen geizen nicht mit Farbe.

Kleidung

In weiten Teilen der Bevölkerung ist die Kleidung einfach und zweckmäßig. Vor allem in niederen Gesellschaftsschichten tragen Männer wie Frauen nur einen simplen Überwurf, der um die Taille mit einem einfachen Gürtel zusammengehalten wird. Bei allen Schattengläubigen werden dunkle Farben bevorzugt, auch wenn es sich bei Bauern und Arbeitern dabei bestenfalls um Dunkelbraun handelt. Bei Händlern und Handwerkern findet man auch feinere Stoffe und einen körperbetonten Schnitt.

Frauen tragen fast immer eine Haube in passender Farbe zum Kleid, unter der das Haar hochgesteckt getragen wird. Beim Adel sind diese Hauben meist nur mit schwarzer Spitze angedeutet und die Haare kunstvoll geflochten. Bei der Kleidung dominieren hier dunkle oder sehr kräftige Farben wie tiefes Rostrot, Nachtblau oder dunkles Grün. Es ist nicht

unüblich, dass eine Frau von höherem Stand durch einen Schlitz im Rock Bein bis hoch zum Oberschenkels zeigt. Sollte ein gesellschaftlich unter ihr stehender Mann seine Augen jedoch diesbezüglich nicht unter Kontrolle haben, kann er schnell Bekanntschaft mit den Wächtern der Dame machen.

Allgemein beliebt sind zu besonderen Anlässen dunkle, kunstvoll bestickte Masken, weniger um das zu tarnen, als um die Züge zu unterstreichen.

Namen in Triet und Sloghet

Außer bei Familien von höherem Stand sind Nachnamen in den Grafschaften eher unüblich. In den meisten Fällen führen auch dort nur die Familienoberhäupter diesen Namen, während Ehefrauen als „Frau von ...“ benannt werden. Allgemein spricht man eine höher- oder gleichgestellte Person mit „Ihr“ an, alle anderen mit „Du“. Da die Rangfolge nicht immer klar geregelt ist, kann das verwendet werden, um jemanden zu schmeicheln oder ihn zu beleidigen. Priester allerdings werden immer mit „Deuter der Schatten“ angesprochen.

Kinder erhalten einen endgültigen Namen erst nach der Prüfung der Dunkelheit. Vorher spricht man sie meist als Sohn oder Tochter mit Bezug auf den Vater an. Bei der Namensgebung ist es üblich, den Namen eines Bekannten oder Verwandten leicht abzuwandeln, der ähnliche Charakterzüge zeigt. Scharfe und harte Konsonanten werden bevorzugt.

Voller Stolz blickt Natakon Schenerfer auf seine Tochter, als diese am Abend des fünften Tages erhobenen Hauptes aus der dunklen Kammer hervortritt. „Man soll dich nicht mehr als Tochter des Natakon kennen, sondern als Szirakta, Tochter des Schenerfer!“ Dabei fasst er sie fest an den Schultern, bevor er sie herumdreht, so dass sie der versammelten Menge entgegenblickt. „Seht meine Tochter, die der Dunkelheit, die kommen wird, ungeduldig entgegen blickt!“

Namensreservoir

Frauen

Atzal	Brikne	Bsassel
Cirah	Cheless	Dakatne
Djenglal	Dsirars	Edfenn
Eritre	Fassatal	Feffla
Faitantan	Freizre	Gsarra
Gespantra	Hatat	Hsavtra
Keplen	Kfarmahet	Kfeltane
Kinkakless	Klemetrola	Ksfani
Maplexa	Netriple	Osfle
Plika	Pletikla	Pfeso
Ratrall	Rinfetri	Resrefra
Ranre	Selstera	Saffatla
Sokren	Sess	Sfran
Satsati	Tliks	Tvari
Trelmpla	Wempren	Warti
Zikritate	Zeka	Zempla

Männer

Akazruk	Aktun	Bleplepor
Dapleff	Dzakatron	Ekross
Etsetsako	Frumtrik	Falokret
Grator	Hakron	Hoktrop
Iprant	Kraman	Kreptlor
Letzripruk	Loktro	Livrasren
Mukrapp	Merdross	Mikronross
Natarr	Nakloplun	Nutztruk
Otswar	Oplok	Oktloplun
Peik	Psoran	Pekutrok
Patrass	Panfarok	Raross
Rmtar	Rommklok	Reglar
Rastrur	Sapan	Saptol
Sprant	Sekloss	Trekatt
Trekatet	Taok	Usro
Uftaprat	Untselmo	Wakro

Familiennamen

Bralt	Gramflehn	Hassteierer
Katrall	Ksetomon	Loksan
Makless	Mev	Sepernun
Tosflat	Tsperfilem	Zanrosk

FÜHRUNG DES LANDES

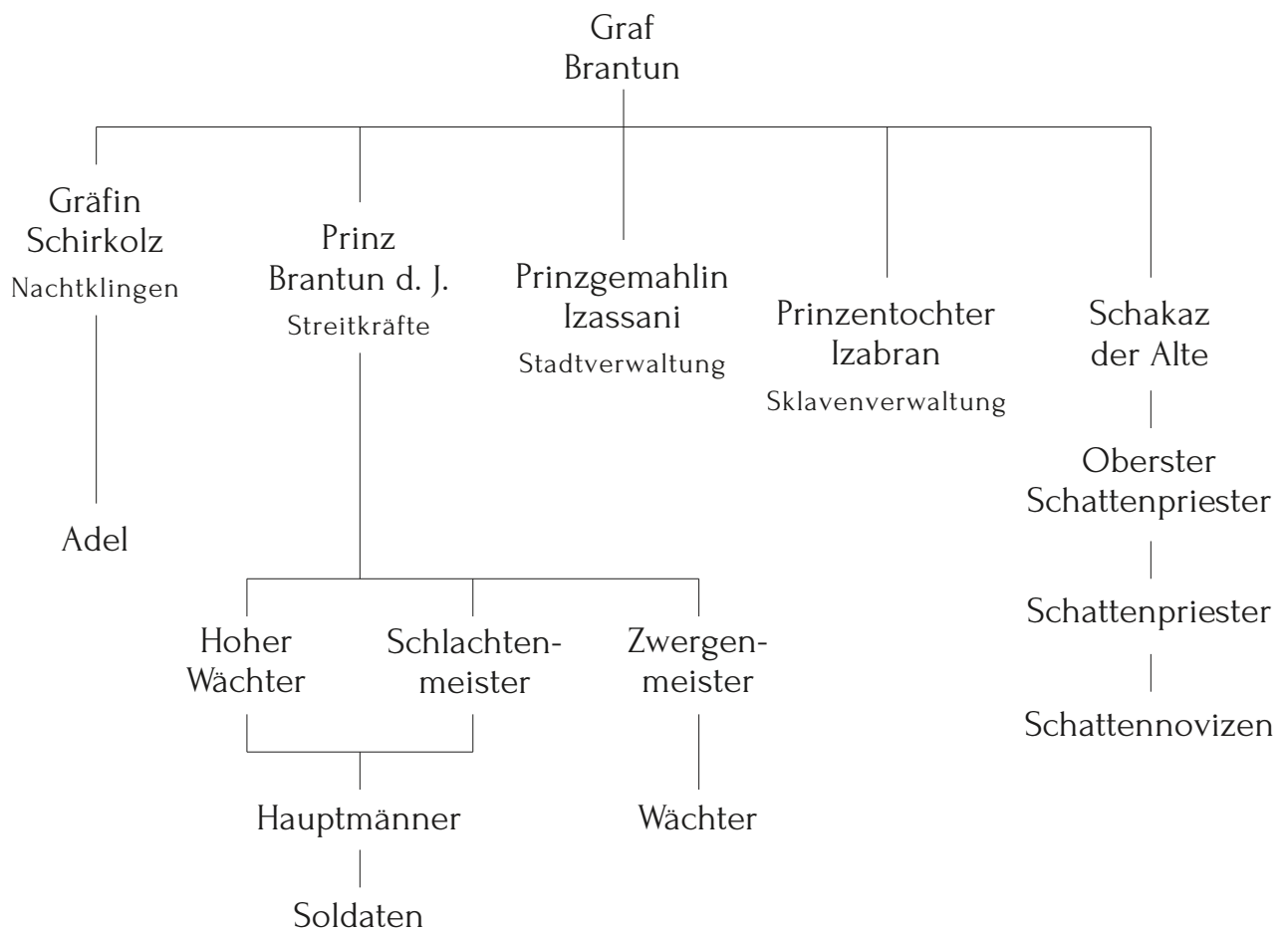
Diejenigen, die die Grafschaft lenken

FÜHRUNGSSTRUKTUR

Die Führungsstruktur von Sloght ist streng hierarchisch. Sämtliche Führungspositionen besetzt die Grafenfamilie selbst. Innerhalb der Familie gibt es allerdings keine historisch festgeschriebene Rollenverteilung. Zum einen versucht der amtierende Graf, die einzelnen Personen nach ihren Befähigungen einzusetzen, zum anderen kann er dadurch den Einfluss von Verwandten steuern, die zu ambitioniert wirken. Die Herrscherfamilie hält nach außen prinzipiell zusammen, ist aber keineswegs ein Herz und eine Seele.

Das Diagramm gibt die momentane Aufteilung der Macht wieder. Sie ist Schwankungen unterworfen. Grundsätzlich sind alle weiter oben stehenden Positionen im Diagramm gegenüber denen darunter weisungsberechtigt, auch wenn keine direkte Verbindungslinie Befehlsgewalt signalisiert.

So müssten selbst die höchsten Vertreter des Militärs sich der Weisung eines normalen Priesters beugen. Ein weiser Schattenpriester wird sich aber hüten, von dieser Macht in militärischen Fragen Gebrauch zu machen.



ADEL

Der Adel ist im Diagramm nur angedeutet, denn seine Position ist nicht eindeutig festgelegt. Zum Großteil ist der Einfluss der einzelnen Adelsfamilien durch ihren Besitz bedingt. Jedes Haus besitzt ausgedehnte Ländereien, zahlreiche Gehöfte und damit Hunderte von Sklaven. Der Adel bildet dadurch die Führungsstruktur für den wirtschaftlichen Aspekt der Grafschaft.

Zugleich ist es üblich, ja fast schon unverzichtbar, dass jedes Adelshaus Angehörige in gehobenen Positionen besitzt. Nur sehr wenige leitende Posten in Sloght sind von Bürgerlichen besetzt.

Die neun Adelshäuser von Sloght sind:

Beston Zas	Enoplaik	Frektion
Kun	Losrakran	Nakraww
Omostuk	Trakranin	Zonschan

Streitigkeiten, bei denen auch Blut fließt, sind unter den einzelnen Häusern üblich, Mord ist aber ein Mittel, von dem nur selten Gebrauch gemacht wird. Denn hier gilt wie auch bei der Priesterschaft: Erwischt zu werden bedeutet den eigenen Untergang, wenn nicht gleich die Versklavung des ganzen Hauses.

Die Adelshäuser sind nicht in voller Tiefe ausgearbeitet. Sie finden nachfolgend Mitglieder in gehobenen Positionen des Staates. Die Oberhäupter der Familien selbst sind bei den Stammsitzen in der Stadtbeschreibung kurz beschrieben. Obwohl das nur einen Überblick darstellt, ist das Beziehungsgeflecht in einer solchen Gesellschaft schnell unüberschaubar. Eine kleine Hilfestellung bietet die zugehörige Grafik am Ende dieses Werks sein.

BRANTUN

Graf Brantun Sloght
Herr über Leben und Tod
Oberster Schattendeuter und Richter,
Zukünftiger Prinz der Dunkelheit

Aussehen

Ende 50, kräftig gebaut mit helles, zu weiten Teilen silbernes Haar - schwarz gefärbt, kantige strenge Gesichtszüge, beunruhigend helle, fast schon weiße Augen, dick mit Schwarz ummalt
teure Kleidung, bevorzugt in Rostrot und Schwarz, oft mit dunkel gefärbten Hornpanzer aus gehärteter Frostlurchhaut, keinerlei Rangabzeichen

Charakter

Machthunrig bis hin zum Größenwahn, skrupellos bei der Durchsetzung seiner Interessen, misstrauisch und eifersüchtig

Brantun ist nicht der erste Graf von Sloght, der die Erbnachfolge mit passenden Mitteln beschleunigt hat, aber nie zuvor hat ein ambitionierter Prinz gleich beide Eltern aus dem Weg geräumt, geschweige denn in so jungen Jahren. Inzwischen ist Brantun selbst in etwa in dem Alter, in dem sein Vater starb, was zunehmend zu Misstrauen und Verfolgungswahn bezüglich seines Sohns führt.

Die übliche Art, aufkeimende Ambitionen bei den Nachkommen zu ersticken, ist, diese gegeneinander auszuspielen, aber da er nur einen einzigen Sohn besitzt, ebenso wie er selbst ein Einzelkind war, fehlt Brantun diese Möglichkeit. Noch schmälert der wuchernde Verdacht nicht die Fähigkeit des Grafen, sein kleines Land mit eiserner Hand effektiv zu führen, aber im Laufe der Jahre kann sich eine Situation entwickeln, in der sein Sohn keine andere Wahl hat, als den noch grundlosen Vermutungen mehr Substanz zu geben.

Sloght

SCHIRKOLZ

Gräfin Schirkolz Sloght
Sprecherin des Adels
Jungfer der Dunkelheit
Zukünftiger Schattendämon

Aussehen

Relativ klein, dicklich, kahlköpfig, verkniffener schmaler Mund, scharfer Blick aus blauen Augen, einstmals sehr attraktiv
sehr teuer gekleidet, bevorzugt mit tiefem Ausschnitt, der ihre üppige Oberweite betont, schwarzbraun geschminkte Lippen, dunkel umrandete Augen

Charakter

Berechnend, strahlendes Lächeln, dabei aber eiskalter Blick, machtbesessen

Die Gemahlin des Grafen stammt, wie in Sloght üblich, aus einem der Adelshäuser. Schirkolz ist eine Tochter des Hauses Kun, das sich seit ihrer Heirat einer erheblichen Steigerung an Einfluss erfreut.

Offiziell ist Schirkolz die Sprecherin des Adels und damit die oberste Instanz für die Wirtschaft des Reiches. Viel wichtiger ist für ihren Gemahl Brantun ihr immenses Wissen der Alchemie. Sie kennt Dutzende von Giften und hat mehr schon mehrfach unliebsame Personen für ihren Mann aus dem Weg geräumt. Sie war es auch, die mit ihrer kleinen Gruppe bestens trainierter Meuchelmörder das Ableben des alten Grafen als Anschlag der Grafenschaft Triet inszenierte. Die Nachtklingen sind im Moment eine Gruppe von insgesamt acht Personen, wenn man die Gräfin mitzählt, alle bestens geschult in diversen Techniken des Mordens und Quälens.

Auch bei „Befragungen“ von Gefangenen sind die Fähigkeiten der Gräfin von hohem Wert für ihren Mann, denn sie weiß ganz genau, wie sie unerträgliche Schmerzen zufügt, ohne zu töten. Auch hochgestellte Persönlichkeiten zucken unwillkürlich zusammen, wenn die Gräfin so etwas von sich gibt wie: „Das müssten wir in einem intensiven Gespräch noch einmal ergründen.“

BRANTUN D. JÜNGERE

Prinz Brantun Sloght der Jüngere
Erbe Sloghts
Oberster Heerführer und Waffenmeister
Zukünftiger Prinz der Dunkelheit

Aussehen

Ende 20, kräftig und agil, kurz geschorene, dunkel gefärbte Haare, merkwürdig helle Augen, meist emotionslose Miene
Teure Kleidung, aber immer mit dem Charakter einer Uniform, trägt mindestens zwei Waffen

Charakter

Sehr kurz angebunden, streng und konsequent, unterwirft sich rigoros den eigenen Regeln, duldet keine Schwäche und bestraft diese sehr hart

Wäre dieser Mann an einem anderen Ort geboren worden, dann hätte aus ihm ein guter Herrscher werden können. Brantun der Jüngere besitzt Verantwortungsgefühl und einen ganz eigenen Ehrenkodex, an den er sich strikt hält. Er würde niemals einem Gegner in den Rücken fallen. In Elonel oder dem Großmagierreich hätte aus so einem Menschen ein Kämpfer für die Schwachen werden können, durch die pervertierte Umgebung des Schattenglaubens ist für Brantun jedoch Schwäche kein Grund, Schutz zu gewähren, sondern eine Rechtfertigung für Strafe und Erniedrigung.

Der Prinz greift nicht hinterrücks an, weil er das für ein Zeichen von Schwäche hält und weil er es sich leisten kann, seinem Gegner den Vortritt zu lassen. Vermutlich niemand in den Blutigen Grafchaften kann ihm kämpferisch das Wasser reichen. Er ist Großmeister in Langschwert, Handaxt, Dolch, Schild und fast jeder Kombination aus zwei dieser Waffen.

Prinz Brantun ist beunruhigt vom zunehmenden Verfolgungswahn seines Vaters, wird aber erst handeln, wenn er keine Alternative sieht. So hart und unerbittlich er in allen anderen Dingen ist, empfindet er doch sehr hohen Respekt und sogar so etwas wie Liebe für den Grafen.

Sloght

IZASSANI

Prinzgemahlin Izassani
Herrin über die Stadt
Zukünftiger Schattendämon

Aussehen

Ende 20, dunkel gefärbtes, langes Haar, meist offen getragen, etwas kantige, durchaus attraktive Züge, meist teilnahmsloser Blick

Im Freien dunkel verschleiert, in Innenräumen Kleider, die viel Bein und Dekolleté zeigen, fast schwarz gefärbte Lippen, breit schwarz umrandete Augen

Charakter

Ungeduldig, fordernd, sehr direkt und offen mit ihrer Kritik, verträgt selbst kaum kritische Worte, in Krisen diszipliniert und mit Organisationstalent

Izassani Kun ist die Nichte der Gräfin und wurde von dieser schon früh auf eine Hochzeit mit dem Prinzen hintrainiert. Schirkolz hat sie in Techniken der körperlichen Freuden ebenso detailliert unterrichtet, wie sie ihre Nachtklingen für das Morden ausgebildet hat. Aus Sicht der Gräfin hat Izassani nur einen Zweck, den Prinzen unter Kontrolle zu halten, so dass Schirkolz auch nach dem Tod ihres Mannes im Zentrum der Macht sitzen kann.

Dieses Vorhaben ging schief, denn Izassani spielte von Beginn an das verwöhnte Dummchen und nutzte ihrerseits die Gunst der Gräfin. Wo Außenstehenden sexuelle Begierde als Heiratsgrund vermuteten, schmiedete die intelligente Frau mit Brantun dem Jüngeren eine Zweckgemeinschaft, in der sich ihr Organisationstalent und sein militärisches Geschick ergänzen. Ihre gemeinsame Tochter hält die Prinzgemahlin auf Abstand zur Gräfin.

Im stillen Machtkampf der beiden Frauen kann mit Leichtigkeit eine kleine Gruppe von loyalen Dienern der einen oder der anderen Seite zerrieben werden. Ein Resultat könnte eine unvermeidliche Flucht eines Überlebenden sein, die den Beginn der Geschichte einer Spielerfigur markieren könnte.

Spiel mit der tödlich gefährlichen Gräfin irgendwann zum Fiasko führen, andererseits kann sie sich der vollen Unterstützung ihres Mannes gewiss sein, vielleicht gerade weil es sich um eine reine Zweckgemeinschaft ohne jede Zuneigung handelt.

In jüngerer Zeit gelang es der attraktiven Frau mit ihren Reizen, zwei der Nachtklingen von Gräfin Schirkolz für sich zu gewinnen, von denen einer allerdings dieses Bündnis nur vorspielt und der Gräfin Informationen beschafft.

Izassani geht nie in offene Opposition zur Gräfin. Insgeheim arbeitet sie aber beharrlich daran, deren Einfluss zu reduzieren. Ihre Ungeduld könnte beim

IZABRAN

Prinzentochter Izabran
Herrin aller Sklaven
Zukünftige Prinzessin der Dunkelheit

Aussehen

11 Jahre, dunkel gefärbte, kurze Haare, verkniffener Mund, verschlossene Miene, seltsam helle, oft vor unterdrückter Wut funkelnde Augen
Trägt meist Hosenröcke aus feinem Stoff, enges Wams aus weichem, aber widerstandsfähigem Leder

Charakter

Launenhaft, zickig, gegenüber Untergebenen herrisch, gegenüber Eltern und Großeltern unterwürfig und gegenüber Sklaven oft grundlos grausam

Izabrans Eltern haben von Geburt an auf eine strikte und intensive Erziehung ihrer Tochter geachtet und übernehmen diese in vielen Punkten selbst. Spiel, Freude oder am Ende noch Wärme und Zuneigung kamen im Leben des Mädchens bisher nicht vor. Trotz ihrer Jugend kann sie bereits respektabel mit einem Kurzschwert kämpfen. Sie hat gelernt, ihrer Großmutter, der Gräfin, zu misstrauen und weiß zahlreiche Gifte am Geruch zu erkennen.

Prinz Brantun und Prinzgemahlin Izassani haben schon mit dem Namen ihrer Tochter deutlich gemacht, dass sie nicht beabsichtigen, einen männlichen Thronerben nachfolgen zu lassen. Vermutlich wird Izabran die erste Gräfin von Sloght seit vielen Generationen werden.

Tief in sich empfindet das Mädchen Sehnsucht nach Geborgenheit und Anerkennung ohne ständiges Fordern. Aber mehr und mehr wird aus ihrer Frustration darüber Härte. Offiziell ist Izabran seit zwei Jahren Herrin über die Sklavenbeschaffung und deren Verkauf. Schnell hat das Mädchen begriffen, dass sich ihr hier ein Ventil für ihren Zorn bietet. Ihre persönlichen Sklaven sind für sie ein Spielzeugsatz, den sie mit immer wieder neuen phantasievollen Ideen quält.

SCHAKAZ

Der alte Schakaz
Seher und Oberster Ratgeber

Aussehen

Flaumweiches, spärliches Haar, dunkel gefärbt, das aber die Farbe nicht recht halten kann und silbern blitzt, verkniffene dunkle Augen, runzliges Gesicht, meist nur unzureichend rasiert, weiche leise Stimme
Weite Gewänder in sehr dunklem Grün oder Blau, darunter teure weiche Lederkleidung

Charakter

Intelligent mit viel Weitblick und scharfer Beobachtungsgabe (feine Wahrnehmung), hohe Überredungsgabe

Schakaz sieht nicht nur uralt aus, er ist es tatsächlich. Mit über 100 Jahren dient er nun schon dem vierten Grafen in Folge und erfreut sich trotzdem noch einer unverschämt guten Gesundheit. Diese verdankt er zum einen seiner Urgroßmutter, einer damals versklavten Halbfelfe, hauptsächlich aber einem hohen Talent für Wassermagie, mit der er eine Methode entdeckt hat, die Ausdauer und damit das Leben selbst ein wenig zu strecken. Wesentlich älter wird er allerdings nicht mehr werden, diese Magie tut weniger und weniger ihre Wirkung.

Schakaz fürchtet die ewige Dunkelheit kaum, denn er ist arrogant und selbstherrlich davon überzeugt, dass ihm in den Zeiten der ewigen Dunkelheit eine der höchsten Positionen zusteht. Sein Einfluss auf den Grafen ist beachtlich, aber Schakaz nutzt ihn nur behutsam für eigene Zwecke. Nie würde er Brantun offen zu einem Vorgehen raten, das ihm selbst als Berater zum Vorteil gereicht. Er manipuliert stattdessen sehr geschickt und spielt auch die anderen Mitglieder der Grafenfamilie gezielt gegeneinander aus. Auf diese Weise verlaufen die Dinge in Sloght oft ganz in seinem Sinne, ohne dass jemand dies ahnt.

Den Titel des Sehers hat sich der alte Magier nicht durch tatsächliches oder vorgeflunkertes Wahrsage-

Sloght

risches Talent erarbeitet, sondern durch seinen schnellen Verstand und seine Beobachtungsgabe, gepaart mit einem Netz von Informanten, durch die er vieles erahnen kann, bevor es eintritt.

Schakaz beherrscht den Drahtseilakt der Diplomatie in Sloght bestens. Seine einzige Schwäche ist die Vernarrtheit in die Gladiatorenkämpfe, bei denen er regelmäßig eigene Kämpfer im Einsatz hat, die er für viel Geld einkauft und trainieren lässt.

Der Berater des Grafen stammt aus dem Haus Omostuk, hat sich aber schon lange mit seiner Familie überworfen und lässt keine Gelegenheit aus, das relativ kleine Adelshaus spüren zu lassen, dass er eine der mächtigsten Personen in Sloght ist.

Mandru'uk ist selbst für einen Koloss eine imposante Erscheinung. Schon ab dem Moment, als Schakaz den Krieger zum ersten Mal sah, war ihm klar, dass dieser Sklave ihm gehören müsse. Aber Graf Brantun persönlich hat beschlossen, ihn für sich zu beanspruchen.

Schakaz setzt viel aufs Spiel, indem er immer wieder versucht, den Grafen davon zu überzeugen, dass es doch zumindest seine Aufgabe sein sollte, den Koloss für die Kämpfe ausbilden zu lassen, hat er nicht schon immer die meisten Siege vorzuweisen?

Um den Koloss, seine Ausbildung und vielleicht eines Tages seine Erhebung ins Bürgertum könnte man einige Geschichten verschiedener Personen entwickeln. Daraus könnte die Verbindung sehr unterschiedlicher Spielerfiguren entstehen und ein Grund, gemeinsam die Welt zu erkunden.

KÄRILL

Kärill Zonschan
Oberster Schattenpriester
Stimme der Dunkelheit
Zukünftiger Schattendämon

Aussehen

Allerweltsgesicht, schlanke Statur, geht meist leicht gebeugt, scheinbar in Gedanken versunken
Weite Gewänder aus teuren, unnatürlich dunklen Stoffen, im Freien pechschwarze Gesichtsmaske

Charakter

Vergeistigt, geht in seinem Glauben fanatisch auf, an anderen Dingen außer dem Schattenglauben nur mäßig interessiert und dort zerstreut und vergesslich

Der oberste Schattenpriester ist die einzige Person außerhalb der Grafenfamilie, die eine sichere Position in der Hierarchie der Dunkelheit erwarten kann. Allein das zeigt schon die hohe Bedeutung seines Amtes. Normalerweise gibt es außer der Grafenfamilie niemanden in Sloght, der dem Obersten Schattenpriester Befehle erteilen dürfte, aber seit Schakaz seine so hohe Position im Staate innehat, ist er der wichtigste Ratgeber des amtierenden Grafen und hat sich damit zeitlebens über die Priesterschaft gestellt. Kärills Vorgänger, Natzarch, war der alte Mann darum verhasst und er spann über lange Zeit ein Netz aus Intrigen, um letztendlich Schakaz zu Fall zu bringen. Dumm nur, dass Schakaz seinerseits viele Informanten und Handlanger im Klerus positioniert hat. Es war ein Leichtes, den Nachtklingen der Gräfin entsprechende Informationen zuzuspielen, zumal ein junger aufstrebender Schattenpriester gerne einen frei werdenden höheren Posten übernehmen wollte. So wurde Kärill mit gerade einmal dreißig Jahren der wichtigste Vertreter des Schattenglaubens unter Graf und Schakaz.

Kärill ist ein Kind des Hauses Zonschan und war schon immer ein Träumer. In einem so dunklen Glauben wie dem an den Schatten ist das aber nicht unbedingt eine Eigenschaft, die sympathisch macht.

Sloght

Kärill ist fest davon überzeugt, dass er mit der Dunkelheit selbst sprechen kann. Er duldet keine andere Auslegung des Glaubens neben seiner eigenen, es sei denn, sie kommt vom Grafen selbst oder von Schakaz.

Für die weltlichen Pflichten eines Priesters hat er wenig Geduld. Wenn er beispielsweise über einen Angeklagten richten soll, so urteilt er vorschnell und aus seiner momentanen Laune heraus. Wegen seiner Zerstreutheit bei Dingen, die ihn wenig interessieren, verurteilt er schon mal die selbe Person zu zwei verschiedenen Strafen hintereinander, die natürlich beide vollstreckt werden, selbst wenn die erste bereits den Tod bedeuten sollte.

Kärill ist vor allem eines: eine willfährige Marionette des alten Schakaz, auch wenn dieser den Oberpriester stets in dem Glauben lässt, er habe alles bestens unter Kontrolle. Kärill ist allerdings eine mächtige Marionette. Er beherrscht nicht nur die Bannung von Licht in elementarer Form, sondern kann auch alltägliches Licht in geringem Umfang von sich fern halten. Das erklärt die unnatürliche Dunkelheit, von der seine Gewänder durchdrungen scheinen.

ZIRKARDON

Hoher Wächter Zirkardon Enoplaik
Herr der Verteidigung

Aussehen

Anfang 50, glatt rasiert, graue Schläfen, sonst dunkles Haar, schlank, hoch gewachsen
Dunkelrote Uniform, geschwungene, breite blaue Knopfleiste, goldene Knöpfe, Langschwert, Dolch

Charakter

strikt und hart, aber für einen Schattengläubigen ungewöhnlich gerecht und kaum opportunistisch

Zirkardon beherrscht das Spiel mit Zuckerbrot und Peitsche: Einerseits fordert er eiserne Disziplin unter seinen Wachsoldaten, andererseits belohnt er gute Leistungen großzügig.

Obwohl er ein strenger Anhänger des Schattenglaubens ist, schätzt Zirkardon die Willkür vieler Priester ganz und gar nicht - vor allem, wenn sie seinen Wächtern bei ihrer Arbeit in die Quere kommen. Wenn ein Priester all zu sehr über die Stränge schießt, dann kann es vorkommen, dass Zirkardon ihm „wegen Überlastung seiner Truppen“ keinen wirksamen Geleitschutz stellt.

Hinzu kommt die Tatsache, dass der Hohe Wächter und einige seiner Hauptleute zum Informationssystem des alten Schakaz gehören. Schakaz wird seine Informanten nie offen in Schutz nehmen, weiß aber sehr geschickt über den Obersten Schattenpriester Einfluss zu nehmen.

Zirkardon ist der festen Überzeugung, dass es kein Glück gibt, sondern dass Erfolg ein Resultat harter Arbeit ist. Aus diesem Grund lässt er als höchstgestellter seines Hauses Enoplaik auch nie einem Verwandten unverdiente Vorteile zukommen. Er bewundert den Prinzen wegen seiner Disziplin und Kampfkunst. Schlachtenmeister Natashrass verab-scheut Zirkardon zutiefst, geht einer direkten Konfrontation aber aus dem Weg.

Shakaz

NATASHRASS

Schlachtenmeister Natashrass Kun
Herr der Angriffstruppen

Aussehen

beleibt, zugleich sehr kräftig, kaum erkennbarer Hals, feistes Gesicht, kleinen Augen, dunkler Spitzbart, zahlreiche Narben

Uniform in fast schwarzem Braun, geschwungene Knopfleiste in dunkelblau, goldene Knöpfe, schwerer Morgenstern

Charakter

Aufbrausend, aggressiv, teils unnötig grausam, schaut jedem Rock nach, stets auf den eigenen Vorteil bedacht, guter Strategie

Natashrass ist der Cousin der Gräfin und wurde von dieser in sein Amt gehievt. Er wird diesem Posten durchaus gerecht, denn im Gefecht ist er kreativ und wechselt schnell die Taktik. Immer wieder greift er direkt ins Kampfgeschehen ein und hat sich den Ruf eines unerschrockenen Helden erarbeitet. In Wahrheit sorgt Natashrass stets dafür, das Risiko für sich selbst zu minimieren. Es gibt immer verborgene Armbrustschützen, die ihm den Rücken frei halten, und er beherrscht es, einen Gegner zunächst übermächtig wirken zu lassen.

Auch sonst nutzt der Schlachtenmeister jede Gelegenheit, die sich bietet, um tapferer zu erscheinen. Vor allem gegenüber Zirkardon, dem Hohen Wächter, den er als direkte Konkurrenz ansieht, verpasst er keine Gelegenheit, diesen in einem schlechten Licht dastehen zu lassen.

Ein junger Hauptmann des Heeres macht den Fehler, offen und ehrlich von einem Scharmützel zu berichten, bei dem Natashrass ausnahmsweise keine sonderlich gute Figur abgegeben hat. In der nächsten Nacht bekommt er zuerst Besuch von einem Zwerg der Nachtwache, der ihn vor einem Attentat warnt. Kurz darauf dringt eine der Nachtklingen in das Zimmer des Hauptmanns ein und nur mit Hilfe des Zwerges kann er diesen besiegen. Nun stehen die beiden da mit einer Leiche, die vermutlich in den direkten Diensten der Gräfin oder auch nur des Schlachtmeisters stand. Zeit für eine neue Strategie.

Einen möglichen Ausweg könnte man dadurch in die Wege leiten, dass der Zwerg ein Spion Elonels ist, aber auch ohne diese Zutat kann sich eine interessante Geschichte entwickeln.

MARDEIKEN

Mardeiken Talkin, Leiter des Sklavenhandels

Aussehen

Dunkelhaarig, glatt rasiert, fett, überraschend beweglich, dicht behaarte Brust
Feinste, meist dunkle Gewänder, die etwas viel Bauch und Brust zeigen, goldene Ringe, polierter Gehstock

Charakter

Durchtrieben, gierig, eingebildet, prüft vor allem weibliche „Ware“ sehr gern und ausgiebig eigenhändig

Keine Dame mit etwas Geschmack würde einem schmierigen Kerl wie Talkin zu nahe kommen wollen. Er gibt sich keine Mühe, seinen lüsternen Blick auf weibliche Reize zu kaschieren. Selbst bei Mitgliedern der Grafenfamilie hält er sich kaum zurück.

Aber Talkin ist ein ausgezeichnete Händler und Menschenkenner. Beim Verkauf von Sklaven holt niemand so hohe Gewinne für Sloght heraus wie er. Es ist allgemein bekannt, dass er von der Gräfin geschätzt wird, was ihm nahezu Narrenfreiheit verschafft.

Wenn die Prinzentochter Izabran in den kommenden Jahren langsam zur Frau heranreift, wird auch sie die lüsternen Blicke des ihr direkt unterstellten Sklavenmeisters wahrnehmen. Das wird vermutlich eine ganze Weile lang nur zum Austausch von Anzügen in die eine und Schikanen in die andere Richtung führen, aber früher oder später wird die Prinzentochter den Sklavenmeister beseitigen lassen.

In diese Geschichte könnten Spielerfiguren als ausführendes Organ oder als Mitglieder einer der drei Parteien um die Gräfin, den Sklavenmeister und die Prinzessin verwickelt werden. Der Verlauf der Geschichte kann leicht so gelenkt werden, dass eine Flucht aus Sloght unvermeidlich ist, bei der sich sogar Angehörige unterschiedlicher Gruppen notgedrungen zusammenraufen müssen.

HANDEL UND STEUERN

Güter und Gelder in Sloght



Güter

Regeln wie die vorliegenden können niemals die Warenströme eines Staates abbilden. An dieser Stelle wird nur ein grober Überblick gegeben. Auch auf genaue Preise wird weitgehend verzichtet, diese können anhand der Tabellen im Regelbuch abgeschätzt werden. Dass dabei nicht immer das gleiche Ergebnis herauskommt ist unproblematisch - es gibt schließlich auch saisonale Schwankungen und andere Gründe für unterschiedliche Preise.

Ackerbau und Viehzucht

Das kleine Land bezieht seine Nahrung hauptsächlich aus diesen Quellen. Die Ernährung ist dadurch besser sichergestellt als auf der Insel Triet, Sloghts Versorgung ist aber auch leichter angreifbar.

Fisch

Für eine Stadt am Meer spielt der Fischfang eine überraschend untergeordnete Rolle. Grund ist die Gefahr von Angriffen durch Schiffe aus Triet.

Riesennadlerfedern

Per Gesetz gehören Riesennadlerfedern dem Grafen. Sie werden auf den Schiffen als spezielle Lenksegel eingesetzt oder dienen als Material für Wandschirme. Auch Sonnenschirme aus dunkel gefärbten kleineren Federn sind viel Geld wert.

Salz

In Sloght ist Pökeln die häufigste Methode, um Nahrung haltbar zu machen. In sehr geringem Umfang wird mit den Kolossen Salzhandel betrieben.

Sklaven

Das Hauptexportgut und die Quelle für billige Arbeitskräfte im ganzen Land sind die Sklaven. Preise reichen von knapp 1 G für einen simplen Arbeitssklaven bis hinauf zu zweistelligen Beträgen in Gold für einen Elfen oder andere exotische Gestalten. Sklaven verkauft Sloght hauptsächlich an das Königreich Slondnärk im Norden, inzwischen nur noch sehr selten an Triet oder illegal an Eskaladin.

Steuern

Wie der Staat selbst, so ist auch sein Finanzsystem hierarchisch angelegt. Die Grafenfamilie fordert von den neun Adelshäusern einen üppigen Tribut. Dieser wird nach Bedarf des Staates und weniger nach Leistungsfähigkeit der Häuser festgesetzt. Die Macht eines Hauses kann damit schnell schwinden, wenn ihm die Grafenfamilie besonders hohe Abgaben auferlegt. Das Haus Kun beispielsweise gewann in den letzten Jahrzehnten durch die enge Verflechtung mit der Grafenfamilie und dadurch sinkender Abgaben gehörig an Einfluss.

Die Adelshäuser beziehen ihren Gewinn von ihren Landverwaltern, die sie wiederum den Bauern und Arbeitern teils brutal abpressen. Zwischen den Häusern herrscht harte wirtschaftliche Konkurrenz. Die heutigen neun Häuser sind im Moment zwar alle relativ gefestigt in ihrer Position, es kam aber in der Vergangenheit durchaus vor, dass ein Haus wirtschaftlich unterging und durch eine neue Familie ersetzt wurde.

Die Gewinne aus dem Sklavenhandel gehen vollständig an die Grafenfamilie.

Liegegebühr

Pro Tag, den ein fremdes Schiff im Hafen liegt: 1 G

BILDUNG

Sprachen und allgemeine Bildung



Sprachen

Landessprache: Kradun

Weitere Sprachen:

Zwergisch, Nordlang, Freizunge, Melwengil, Elfisch

Jeder Bürger und jeder Sklave hat Kradun, die Sprache der Tapferen, zu verstehen. Sprechen darf sie ein Sklave nur nach Aufforderung gegenüber einem Freien. Untereinander verständigen sich die Sklaven meist in ihrer angestammte Sprache. Diese „niederer Sprachen“ werden hochgestellte Personen in Slocht nur mit Widerwillen nutzen.

Zwergisch mit starker Kradunfärbung und Nordlang dagegen sprechen die meisten Adligen fließend und benutzen beide Sprachen auch gegenüber Angehörigen der entsprechenden Völker.

Allgemeine Bildung

Das Bildungsniveau beim Adel liegt sehr hoch, wenn auch extrem durch die Ideologie des Schattenglaubens geprägt. Nur Priester dürfen in Glaubensfragen unterrichten. Der Unterricht ist sehr streng, Schläge und andere körperliche Strafen gelten als sinnvolles Mittel, um Wissen in die Köpfe zu bekommen.

Soldaten und im Handel Tätige erhalten eine grundlegende Ausbildung in Lesen, Schreiben und Rechnen sowie in Staatskunde. Darüber hinaus werden sie aber nur so weit unterrichtet, wie es ihre Aufgabe erfordert. Zu viel Wissen gilt als gefährlich und Neugier auf Gebieten, die einen nicht betreffen, sollte man im Geheimen nachgehen.

Die breite Masse des Volkes kann weder Lesen noch Schreiben. Wegweiser zeigen darum oft Piktogramme und keine Schrift.

Priesterausbildung

Prinzipiell kann jeder zum Schattenpriester erwählt werden, aber fast ausnahmslos rekrutiert der Klerus seinen Nachwuchs aus den Reihen des Adels. Die Ausbildung ist nur zum Teil die Vermittlung von Wissen und Regeln, sondern eher eine beständige Abfolge von Prüfungen, ob der Kandidat oder die Kandidatin hart und skrupellos genug ist, den Willen des Schattens in die Welt hinaus zu tragen. Willkür ist an der Tagesordnung.

WACHE UND MILITÄR

Flexible Truppen für defensive und offensive Aufgaben



Allgemeines

Die Truppenstärke ist gemessen an der Größe des Staates Sloght immens. Im Gegensatz zu anderen Ländern ist in den Blutigen Grafschaften der Krieg aber ein Daseinszweck. Hinzu kommt, dass das Militär von Sloght auch zuständig ist für die Haupteinnahmequelle, den Skalvenfang.

Streng genommen gibt es in Sloght keine Unterscheidung zwischen Wächtern und Angriffstruppen. Soldaten werden je nach Bedarf den defensiven oder den offensiven Streitkräften zugeordnet. Je nach Aufgabenstellung sind sie dem hohen Wächter oder dem Schlachtenmeister unterstellt. Das führt natürlich zu Konkurrenz zwischen den beiden Anführern, die von den Grafen so gewollt ist. Wer sich gegenseitig argwöhnisch beobachtet, der bekommt keine dummen Ideen bezüglich der Staatsführung.

Ebenso müssen Soldaten in Sloght bezüglich ihres Einsatzgebietes recht flexibel sein. Es wird erwartet, dass man sowohl zu Lande als auch auf einem Schiff seinen Dienst verrichten kann. Die Ausbildung ist anspruchsvoll. Soldaten Sloghts sind verglichen mit denen friedlicher Länder meist besser trainiert.

Einzigste Ausnahme in diesem System sind die Nachtwächter unter Leitung des Zwergenmeisters. Sowohl Menschen als auch Zwerge unter seinem Kommando arbeiten ausschließlich zum Schutz der Stadt bei Nacht und für den direkten Personenschutz der Grafenfamilie. Dementsprechend ist diese Truppe am besten ausgebildet und ausgerüstet. Nur die fähigsten und zuverlässigsten Soldaten werden Nachtwächter.

Soldaten

1400 Soldaten, 80 Hauptmänner
Überwurf in Dunkelrot (Wache) oder Rostbraun (Heer) mit geschwungener blauer Linie, bei Hauptmännern mit silberner Mittellinie
Je nach Dienst Lederkleidung oder Kettenhemd, Helm, Speer, Schwert, Schild, Langbogen

Viele Soldaten haben dauerhaft defensive oder offensive Aufgaben, aber gut die Hälfte der Kräfte besitzt beide Dienstkleider und wechselt diese je nach Kommando, dem sie momentan unterstellt sind. Hauptmänner wechseln mit der ihnen zugeordneten Mannschaft ebenso die Zugehörigkeit.

Nachtwächter und Gardisten

80 Zwerge, 100 Menschen
Dunkelrote Uniform mit geschwungener blauer Knopfleiste mit Knöpfen aus dunklem Holz.
Kettenhemd und Helm, Hellebarde oder Schwert bzw. Streitaxt mit Schild, bei Zwergen auch Zwergensreitaxt, Fußfesseln, evtl. Peitsche, Signalpfeife

Die Wächter der Nachtwache und Garde sind nicht auf Geschwindigkeit, sondern auf Schlagkraft hin ausgerüstet. Fliehende werden durch ein System aus Signalfiffen und eingespielter Zusammenarbeit der Wachtruppen in die Enge getrieben, ohne dass die Truppen selbst schnell sein müssen.

Marine

7 Korvetten, 20 m, 120 Mann, 1 schwere und 6 leichte Ballisten, Enterbrücken

Schnelle und dank einem speziellen Steuersegel aus Riesenadlerfedern sehr wendige Schiffe

Die gängige Taktik der Korvetten ist es, ein Ziel schnell manövrieruntauglich zu schießen. Mit den leichten Ballisten soll die gegnerische Mannschaft durch Streugeschosse attackiert werden oder ein Segel mit Widerhakenspeeren zerrissen werden. Die schwere Balliste feuert auf kürzere Distanz schwere Geschosse, die auch einen Schiffsrumpf durchschlagen können.

Miliz

Die Bauern und einfachen Arbeiter von Sloght hegen keine großen Sympathien gegenüber Adel und Militär. Aber die „verfluchten Scheinheiligen“ aus Triet und die „Feinde des wahren Glaubens“ aus Elonel hassen sie dank fleißiger Arbeit der Priester abgrundtief. Im Verteidigungsfall peitschen Priester diesen Hass weiter an, so dass das Militär des Landes um gut 3000 wütende Männer mit Mistgabeln und Dreschflegeln verstärkt wird.

GESETZ UND RECHTSPRECHUNG

Willkür der Schattenpriester und Urteil des Grafen

Sloght

Die wenigen Prinzipien, die das Rechtssystem von Sloght besitzt, haben ihren Ursprung im Schattenlauben. Entscheidender als der Tatbestand ist oftmals die Frage, welchen Rang in der Gesellschaftsordnung der Angeklagte besitzt und ob es sich bei der Tat schlicht um ein Ausnutzen von Schwäche handelt.

So ist es auch wenig verwunderlich, dass schon bei der Zuständigkeit für die Rechtsprechung nach Stand unterschieden wird. Über Angehörige des Adels urteilt allein der Graf persönlich, alle anderen Fälle werden von Schattenpriestern entschieden. Während der Graf immer auch das Machtgefüge und den Nutzen des zugehörigen Adelshauses berücksichtigen muss, handeln die Priester meist nach Laune oder zu Gunsten der Partei, die ihnen mehr Vorteile verspricht.

Urteilsfindung

Recht wird in Sloght schnell und unkompliziert, wenn auch selten gerecht gesprochen. Bei allen kleineren Fällen sucht die Wache oder der Geschädigte den nächstbesten Priester auf und bittet diesen respektvoll um ein Urteil im Namen der Dunkelheit. Nur größere Delikte werden in einer Verhandlung entschieden. In jedem Fall werden nacheinander die unten folgenden Aspekte betrachtet. Entscheidet einer davon schon über die Schuldfreiheit des Angeklagten, dann werden die nachfolgenden Aspekte nicht mehr beachtet.

Der weise Mann niederen Standes wird sich deshalb gut überlegen, ob eine Anklage wagt. Vorsicht ist auch geboten, wenn der nächste Priester sichtlich schlechte Laune hat. Befragte Schattenpriester müssen zwar Recht sprechen, werden das aber kaum zu Gunsten des Anklägers tun, wenn sie

gerade anderen Interessen folgen wollen. Außerdem droht nach Freispruch des Angeklagten immer eine Gegenanklage wegen Verleumdung.

Stand von Täter und Opfer

Hoher Stand ist offiziell ein Zeichen von Stärke. Gesellschaftlich höher gestellten Personen ist es bestimmt, in der unendlichen Dunkelheit zu herrschen. Somit ist es auch jetzt schon ihr Recht, ja ihre Pflicht, über die niederen Subjekte zu bestimmen. Nimmt sich ein Adelige einen Apfel vom Obststand eines Bauern, so muss er keine Konsequenzen fürchten. Ein Straßenjunge, der es ihm gleich tut, wird unabhängig vom Alter Prügel beziehen.

Geschick bei der Ausführung der Tat

Man kann ein Verbrechen sogar offen zugeben, wenn man es so geschickt eingefädelt hat, dass ein direkter Beweis für die eigene Beteiligung unmöglich ist. Diese Tatsache allein sorgt in Sloght für eine gewisse unnatürliche Auslese. Denn wer sich geschickt und hinterlistig genug anstellt, der gewinnt in diesem Rechtssystem.

Nehmen wir noch mal das Beispiel des Gassenjungen, der den Apfel klaut. Hat er das durch bemerkenswertes Geschick bewerkstelligt, dann mag er sich den Satz erlauben: „Der Apfel hat sehr gut geschmeckt, aber zeig mir doch einen Menschen hier, der mich sah, als ich ihn genommen habe. Wenn ich will, dann kann ich mir jeden Tag fünf davon nehmen.“

Art des Verbrechens

Erst zuletzt ist die Art des Verbrechens ausschlaggebend für das Strafmaß. Besonders hart bestraft werden nicht Kapitalverbrechen, sondern Untreue gegenüber dem Staat und Feigheit im Dienst.

Zuwendungen an den Richter

Jedem Einwohner Sloghts ist der „vierte der drei Aspekte“ wohl bekannt. Wenn man genügend zahlen kann oder der urteilende Priester die Dienste des Angeklagten als nützlich ansieht, dann mag ein Urteil überraschend milde ausfallen. Aber niemand hat gerne solche Schulden bei einem Priester, denn diese bringen einen eventuell in größere Schwierigkeiten, als es eine Bestrafung vielleicht getan hätte.

Strafmaß

Es gibt keinen festen Strafenkatalog, aber natürlich wird selbst in Sloght nur extrem selten jemand wegen eines Apfeldiebstahls hingerichtet. Es folgt eine kleine Auswahl von möglichen Strafen, aber die Schattenpriester sind teilweise sehr phantasievoll im Erdenken neuer Möglichkeiten.

Kleinere Vergehen

Diebstahl, Belästigung, Rangeleien oder Beleidigung werden gerne mit öffentlichen Schlägen geahndet, die einen passenden Körperteil treffen (auf den Mund bei Verleumdung, auf die Hand bei Diebstahl). Oft darf der Geschädigte die Schläge verabreichen.

Mittelschwere Vergehen

Je nach Stand kann dem Verurteilten ein Teil seines Besitzes genommen werden – selbstverständlich zu Gunsten der Kirche. Beliebt ist es, dem Angeklagten die Chance zu geben, sich in einem Arenakampf zu beweisen und durch seine Stärke von der Schuld rein zu waschen. Manchmal wird dabei sogar gestattet, dass den Kampf stellvertretend ein Kampfsklave führt.

Staats- und Kapitalverbrechen

Verstümmelungen oder öffentliche Hinrichtung sind bei Mord und Frevel gegen die Landesführung die Regel. Für solche Strafen ist ein gemeinsames Urteil von mindestens drei Priestern notwendig. Ein tapferes Ertragen der Schmerzen, das ebenfalls mindestens drei Priester anerkennen, kann als Grund für eine Strafminderung angesehen werden. Landesverrat und Feigheit vor dem Feind werden meist mit Verkauf in die Sklaverei geahndet.

Verbrechen gegen Kirche und Glauben

Strafen in diesem Bereich haben meist etwas mit öffentlicher Zurschaustellung und einer ungesunden Portion Licht zu tun. Brandmarkung, Blendung, nacktes Darben in der Sonne oder gar Verbrennung sind gängige Methoden. An der Mauer zum Hafen hängen Käfige für Verurteilte, die dort Wind und Wetter ausgesetzt sind. Gefangene sind dort auf die nächtliche Hilfe von Freunden angewiesen, denn sonst kümmert sich niemand um sie. Ohne solche Hilfe ist schon eine wenige Tage dauernde Haft in einem der Käfige der sichere Tod durch Verdursten.

ERSCHEINUNGSBILD

Bauweise und Aussehen der Stadt Sloght

Sloght

Umgebung

Die Stadt und ihre direkte Umgebung stehen auf Fels, den der Fluss lange vor dem Kommen der Menschen glatt geschliffen hat. Schon wenig außerhalb der Karte geht das Gelände in morastiges Marschgebiet über, das seinerseits schließlich zum Ackerland der umliegenden Felder wechselt.

Sloght ist ausschließlich mit dem Schiff zu erreichen und jeden Tag bringen reihenweise Kähne die Erträge der Bauern in die Stadt. Sie ist durch die feuchte Umgebung sehr gut gegen Angriffe von Land her geschützt.

Wohlhabende und Adel

Aus der Erde um den Blutfluss wird ein besonderer Ton gewonnen, der in massiven Blöcken bei niedriger Hitze gebrannt wird. Die großen Blöcke werden teils als Ganzes verbaut, teils in kleinere Brocken aufgebrochen. Dadurch ergeben sich unregelmäßige Wände wie beim Bauen mit Naturstein, allerdings kräftig dunkelrot gefärbt.

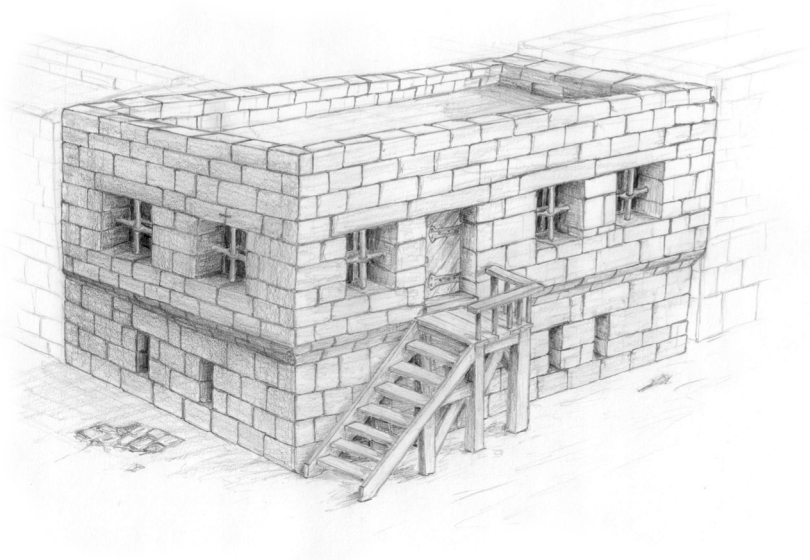
Das untere der beiden Stockwerke besitzt dicke Wände und schmale Fenster, fast nur Schießscharten. Der Eingang liegt grundlegend im oberen Geschoss und ist über eine hölzerne Treppe erreichbar, die vor einer schweren, oft mit Eisen beschlagenen Tür endet. Im oberen Geschoss sind die Fenster größer, aber mit Eisengittern gesichert.

Der hoch gelegene Eingang hat zwei Gründe: Zum einen stehen die Straßen der Stadt bei einer Springflut gelegentlich knöcheltief unter Wasser. Wichtiger ist aber, dass durch den hohen Eingang und schnell zerstörbare Treppen der Zugang für eventuelle Eindringlinge deutlich erschwert wird.

Die Gebäude sind um große Innenhöfe herum angeordnet und besitzen Flachdächer mit Brüstung. Von dort oben können Eindringlinge mit Steinen und anderen Geschossen angegriffen werden. Auf vielen der Flachdächer stehen einige Tröge in denen Gemüse oder Kräutern wachsen.

Um das Eindringen in die Innenhöfe zu verhindern, können jeweils zwei der Treppen an den Seiten der Eingänge verschoben werden, um den Durchgang zu blockieren.

Die Häuser der Adligen besitzen in der Mitte des Flachdachs oft ein kleineres zweites Obergeschoss oder einen hölzernen Baldachin, wo man im Sommer die heißen Tage verbringt. Ihre Gebäude sind auch durch kunstvoll geformte Ziegel mit Wappen oder figürlichen Darstellungen verziert.



Sloght ist zwar auf Fels gebaut, ansonsten ist Stein als Baumaterial in dieser Gegend nur sehr schwierig in größeren Mengen zu bekommen. Aus Stein sind darum nur die Verteidigungsanlagen sowie die gräfliche Burg und alle Gebäude darin erbaut.

Fischer

Die Gebäude im Südosten der Stadt besitzen Spitzdächer und bei gleicher Höhe wie die Wohnhäuser der Wohlhabenden dank sehr niedriger Decken ein Stockwerk mehr. Sie sind klein und meist schmutzig, denn hier wohnen die Fischer auf engstem Raum. Jeder besser gestellte Bürger der Stadt hätte diesen „Bodensatz“ gerne aus der Stadt verbannt, aber die Fischer brauchen naturgemäß Zugang zum Hafen. Und obwohl Sloght den Großteil seiner Nahrung von den Feldern im Landesinneren erhält, kann es auf den Fischfang nicht vollständig verzichten.

Das Fischerviertel hat keinen direkten Zugang zum Rest der Stadt und wird von den Mauern aus gut überwacht, so dass kein niederes Subjekt die edleren Herren und Damen stört. Weitere Details zu diesem Viertel sind beim Haus Frekton bzw. der Beschreibung des Fischerviertels zu finden.

Militärbäude

Auch die Baracken der Soldaten und alle Funktionsgebäude des Militärs besitzen dicke Wände. In der Mehrzahl sind sie aber einstöckig und tragen ein ziegelgedecktes Giebeldach. Diese Gebäude dienen nicht der Verteidigung, sondern sollten im Ernstfall menschenleer sein, wenn jeder seinen Dienst tut.

Mauern

Die Steinmauern sind gut 8 m hoch plus eine Brüstung von knapp 1,5 m mit Aussparungen verschiedener Breite für Bogenschützen oder schweres Kriegsgerät. An vielen Stellen ist offensichtlich, dass die Mauern durch eine zusätzliche Schicht aus Steinen innen verstärkt wurde. Vielerorts sieht man auch starke Unterschiede in der Färbung der Steine, wo Ausbesserungen notwendig waren. An manchen neueren Stellen dieser Art wurden Lücken nur mit Ziegeln ausgebessert. Nach und nach wird die Mauer so aus einer inneren Ziegelschicht und einer äußeren Felshülle bestehen, denn Sloght kann nicht mehr im notwendigen Umfang Steine beschaffen.

Jeder der dicken, zwischen 18 m und 20 m hohen Türme kann durch zweifache schwere Eisentüren nach außen abgeschottet werden. Auf dem Dach sind Katapulte oder Ballisten platziert, die anrückende Schiffe unter Beschuss nehmen können. Diese Geschütze besitzen Halterungen, die verhindern, dass man sie auf die Stadt ausrichtet – eine Veränderung, die auf einen zwar kleinen, aber doch schmerzhaften Anschlag Triets zurückgeht, bei dem ein Katapult diverse Wohnhäuser verwüstete.

Straßen

In weiten Teilen bestehen die Straßen aus dem Fels, auf dem Sloght steht. Deutliche Furchen ziehen sich durch den Stein, wo regelmäßig Wagen fahren. Es gibt Risse und Vertiefungen, in denen sich das Regenwasser sammelt. Auch hier zeigt sich ein Mangel an geeignetem Baumaterial, um die Schäden dauerhaft zu beseitigen.

Wasserversorgung

Im Westen der Greisen Berge sind Niederschläge relativ häufig. Die Flachdächer besitzen einen Ablauf ins Hausinnere, der zu einer kleinen Zisterne im Keller führt. So hat für gewöhnlich jedes Haus eine eigene begrenzte Wasserversorgung.

Auf jedem Platz befindet sich ein Brunnen, der Zugang zu einer größeren Zisterne bietet, die ebenfalls durch Regenwasser oder aber durch heran transportiertes Wasser vom Wasserturm (s.u.) gefüllt wird. Da dieses Wasser meist deutlich dreckiger ist als das der Hauszisternen, sind Sklaven verpflichtet, hier ihr Trinken zu holen.

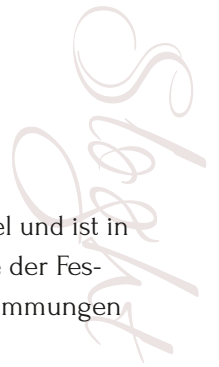
Für die Sicherung der Wasserversorgung besitzt die Stadt schon lange ein Aquädukt, durch das Wasser aus dem Blutfluss bis zum Wasserturm im Osten der Stadt abgeleitet werden kann. Dies geschieht nicht kontinuierlich, sondern immer nur nach Bedarf und nach intensiver Kontrolle des Aquädukts – Jahre der kriegerischen Auseinandersetzung sorgen für Vorsicht.

Ein anderer Anlass, das Aquädukt zu nutzen ist das Spülen des Fäkalienabflusses gleich neben dem Wasserturm. Ihre Notdurft verrichten die Bürger in Eimer, die am frühen Morgen vor die Tür gestellt werden. Sklaven müssen die stinkende Fracht mit einem Karren abholen, den sie dann zum Dreckloch bringen, wo ein großer vergitterter Durchlass direkt in den vorbeifließenden Fluss mündet. Obwohl der Bereich mittels Wassers aus dem Aquädukt gespült wird, stinkt es dort bestialisch.

An einem heißen Morgen taucht beim Wegspülen all des Drecks die Leiche eines Mannes auf. Agna'awar, ein Kolosssklave muss sie aus dem stinkenden Dreck bergen. Dabei fällt ihm eine tiefe Wunde im Nacken des Toten auf. Von dieser ist aber später keine Rede mehr, als der untersuchende Priester seinen Bericht an die wohlhabende Familie des Toten liefert. Tzakasn, ein Sohn der Familie, trifft beim Einkauf mit dem Koloss zusammen, wobei der trotz aller Grausamkeiten immer noch mitfühlende Sklave sein Beileid ausspricht. Vielleicht kommt es so zu ersten Zweifeln an der Erklärung des Priesters, es handle sich bei dem Tod um einen Unfall und vielleicht arbeiten früher oder später sogar der wohlhabende Sohn und der Sklave zusammen gegen einen mächtigen Gegner aus dem Klerus.

BESONDERE ORTE

Was man sehen und was man meiden sollte



1 Grafenpalast

Der gesamte Palast ist aus Stein erbaut. Die vier Ecken des hohen Hauptbaus werden durch Pfeiler geziert, die übereinander kletternde Wesen zeigen. Zuunterst sind dies Würmer mit Menschengesichtern, darüber nackte, teils halb verfaulte Menschen. Nach oben hin folgen Stück für Stück die Herrschaftsstufen, die man in der ewigen Dunkelheit innehaben kann (s.o. zum Schattenglauben). Ganz oben unter dem Dach thront an jeder Ecke ein Prinz der Dunkelheit mit rot glitzernden Augen aus Glas.

Das Dach ist mit schwarzen Ziegeln gedeckt und die Dachbalken sind fast schwarz gebeizt. Unter diesem Dach befindet sich ein großer Saal, der fast das ganze Stockwerk einnimmt. Hier empfängt der Graf Bittsteller, die im Gegensatz zu ihm nur über eine steile und schmale Wendeltreppe hinauf gelangen.

Im ersten Stock darunter befinden sich die luxuriösen Privatgemächer der Grafenfamilie. Die Wände und Decken sind mit teuren Hölzern ausgekleidet, dicke Samtvorhänge unterteilen die Räume. Praktisch alle Innenwände sind doppelt und bilden Geheimgänge zwischen den einzelnen Räumen. Wo sich eine Öffnung befindet und wer diese kennt, ändert sich spätestens mit Übergabe der Herrschaft an einen neuen Grafen. Im Moment hat Gräfin Schirkolz hier mehr Zugang als ihr Mann.

Das Erdgeschoss besitzt sehr schmale, aber zahlreiche Fenster, die von innen fast wie ein Gitter aus dicken steinernen Stäben wirken. Hier befinden sich mehrere Räume, die der Unterhaltung der Herrscherfamilie dienen. Darunter ein Fechtraum, ein Gang für Schießübungen, ein Salon für Kartenspiel und den Genuss eines edlen Weins und ein großes Schlafgemach für körperliche Vergnügungen.

Der Hauptbau steht auf einem Steinsockel und ist in Verbindung mit der etwas höheren Lage der Festungsanlage weitgehend vor Überschwemmungen sicher.

Das Nebengebäude beinhaltet Gemächer für die Bediensteten des Grafen. Nur hier findet man auch Sklaven, die für den Haushalt arbeiten müssen. Zum Hauptgebäude außer dem einen Raum im Erdgeschoss haben sie keinen Zutritt. Hier dienen nur die Bediensteten, die keine Sklaven sind.

2 Garde und Nachtwache

Wie alle Gebäude im Burgbereich ist auch dieses aus Stein erbaut. Unter dem Dach befinden sich die langgezogenen Schlafsäle. Jedem Mitglied von Garde und Wache steht eine eigene winzige Kammer zur Verfügung. Das Bett liegt relativ hoch, da der Raum darunter zugleich Aufbewahrungstruhe für die eigenen Habseligkeiten ist. Neben dem Bett dient ein Brett an der Wand als Tisch und an Haken neben der Tür hängt die Uniform.

Von einem Hauptgang in der Mitte des Dachgeschosses führen alle vier Meter links und rechts enge Gänge zu sechs dieser Kammern, wobei Zwerge sinnvollerweise die niedrigeren Räume unter der Dachschräge zugewiesen bekommen, die dafür ein wenig breiter sind.

Im Erdgeschoss, das wie beim Grafenpalast auf einem steinernen Sockel steht, befinden sich zwei Räume für Einsatzbesprechungen und eine Küche, in der die Wächter und Gardisten sich selbst versorgen, mit angegliedertem Speisesaal. Da die Dienstzeiten der stationierten Soldaten so unterschiedlich sind, macht eine gemeinsame Versorgung zu festen Essenszeiten keinen Sinn. Im südlichen

Stoßzeit

Teil des Gebäudes, direkt angrenzend zum Gebäude der Heeresleitung, befindet sich ein großer Trainingsraum, in dem die Soldaten aber auch ihre Freizeit verbringen können. Eine verriegelte schwere Tür führt von hier direkt zur Heeresleitung.

3 Heeresleitung

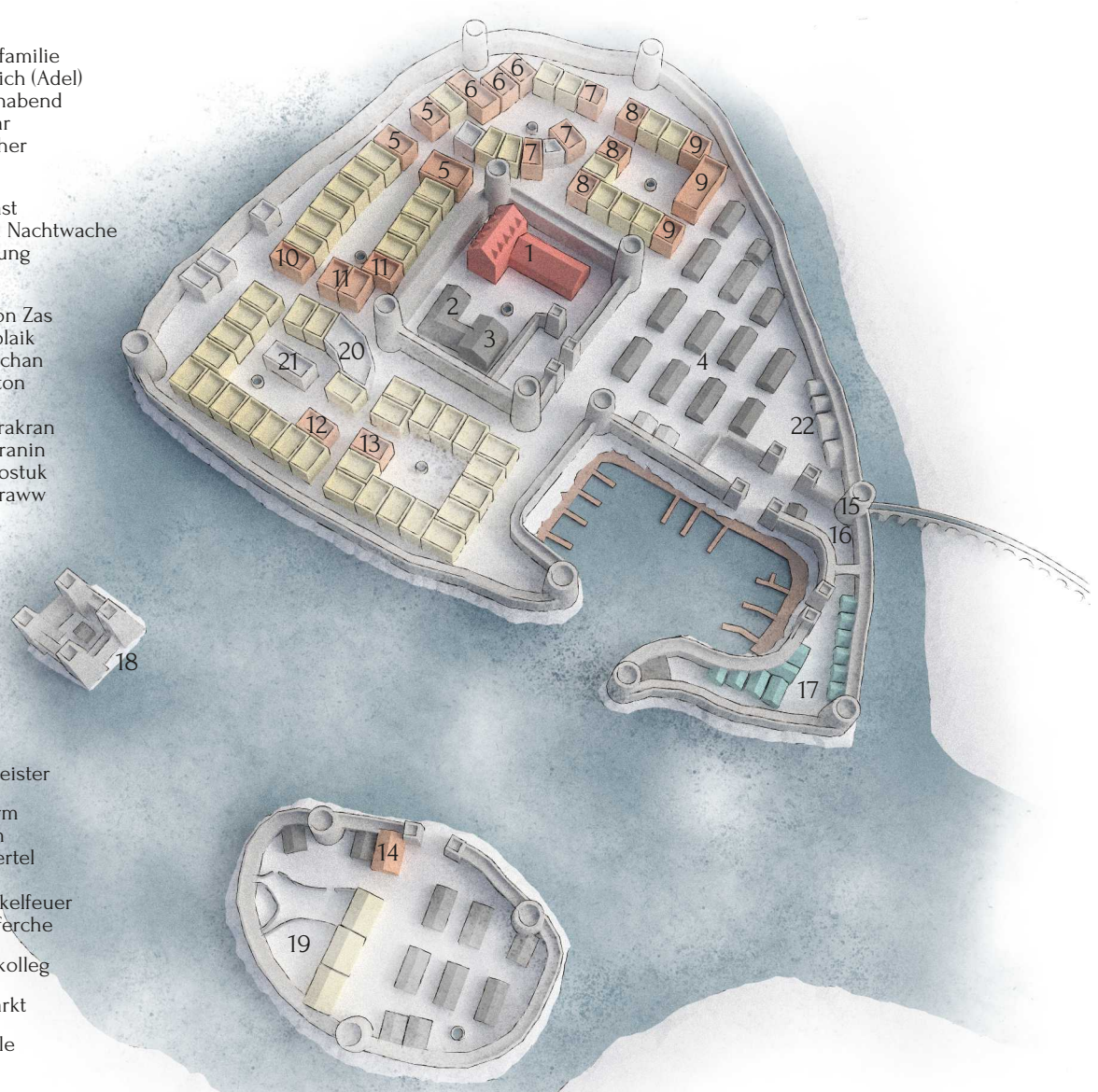
Dies ist ein wuchtiges zweistöckiges Gebäude. Diverse Dachgiebel sind mit kleinen Ballisten bestückt, die es möglich machen, durch den Feind eroberte Mauern unter Beschuss zu nehmen. Der Rest des Dachgeschosses ist eine Waffenkammer mit genügend Munition und Vorräten, so dass sich dieses Gebäude sehr gut einem Ansturm oder einer Belagerung über zwei Wochen widersetzen könnte.

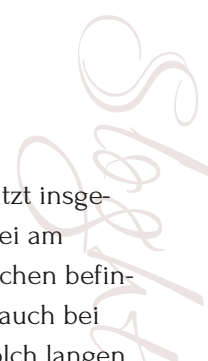
- Rot - Grafenfamilie
- Orange - Reich (Adel)
- Gelb - Wohlhabend
- Grau - Militär
- Türkis - Fischer

- 1 Grafenpalast
- 2 Garde und Nachtwache
- 3 Heeresleitung
- 4 Kasernen

- 5 Haus Beston Zas
- 6 Haus Enoplaik
- 7 Haus Zonschan
- 8 Haus Frekton
- 9 Haus Kun
- 10 Haus Losrakran
- 11 Haus Trakranin
- 12 Haus Omostuk
- 13 Haus Nakraww

- 14 Sklavenmeister
- 15 Wasserturm
- 16 Dreckloch
- 17 Fischerviertel
- 18 Burg Dunkelfeuer
- 19 Sklavenpferche
- 20 Schattenkolleg
- 21 Hoher Markt
- 22 Säuferzeile





Im Erdgeschoss und im ersten Stock sind sämtliche Fenster so schmal, dass Personen oberhalb der Größe eines Kobolds sich nicht hindurch quetschen können. Nach außen werden diese Schießscharten aber breiter, so dass Feinde im Hof unter Beschuss genommen werden könnten. Im Erdgeschoss gibt es auf allen vier Seiten breite Eingänge bzw. einen Durchgang zur Garde und Nachtwache. Von dort würde auch die Mannschaft abgezogen werden, ebenso wie die Grafenfamilie bei genügend Zeit hier und nicht im Palast letzte Zuflucht suchen würde.

Alle Eingangstüren können von innen mit breiten, eisenbeschlagenen Riegeln blockiert werden. Hätte ein Feind diese Barriere überwunden, so fände er sich außerhalb einer zweiten inneren Wand, abermals mit Schießscharten und schweren Türen gesichert. Zusätzlich können in der Decke schwere Klappen geöffnet werden, um den Feind von oben anzugreifen.

Im Inneren des Erdgeschosses befindet sich eine dritte dicke Wand, umgeben von einem Ring aus Besprechungszimmern. Diese Mauer markiert einen ehemaligen Burgfried, der immer noch Kern des Gebäudes ist. Hier befindet sich die Treppe nach oben.

Im ersten Stock sind die Arbeitszimmer der Offiziere untergebracht. Im Fall der Hauptmänner sind das nur kleine Kammern. Hoher Wächter, Schlachtenmeister und Zwergenmeister besitzen jeweils einen großen Arbeitsraum mit Schlafgemach. Direkt um die Treppe herum sind Kartenräume und ein großer Besprechungsraum gruppiert und auf der Nordseite befinden sich die praktisch immer leer stehenden Notquartiere der Grafenfamilie. Einzig die dortige Kammer von Gräfin Schirkolz wird für Treffen mit ihren Nachtklingen genutzt.

4 Kasernen

Jedes der langgestreckten Gebäude besitzt insgesamt vier Eingänge an den Seiten, je zwei am nördlichen und südlichen Ende. Dazwischen befindet sich jeweils ein großer Kamin, aber auch bei üppigem Heizen wird die Mitte eines solch langen Saals im Winter nicht richtig warm. Darum schnappen sich die Veteranen eher die Schlafplätze nahe den Enden und die Frischlinge müssen mit der kalten Mitte vorlieb nehmen.

Die Soldaten schlafen in Doppel- oder Dreifachstockbetten mit Spinden an den Fußenden. Waffen und Rüstung hängen unter der Dachschräge an einem Seilzug. Sie können durch einen Handgriff herabgelassen werden und sind dadurch schnell griffbereit.

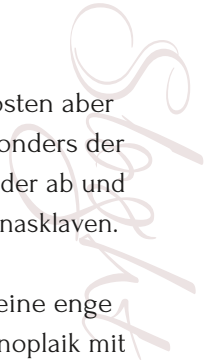
Die Mitte des ansonsten offenen Dachstuhls ist ein schmaler Steg ohne Geländer, auf dem bei Bedarf eine Wache postiert werden kann. Erreichbar ist dieser Steg nur mit einer Leiter. In einer Baracke mit neuen Rekruten patrouilliert dort oben einer der Ausbilder.

5 Haus Beston Zas

Tzakarion Beston Zas

Ende 50, hager, schmales Gesicht, verkiffene graue Augen, schwarz gefärbte, kurze Haare, Vollbart Strikt, zielstrebig, gute Menschenkenntnis, tut für erhoffte Vorteile auch einen Gefallen

Das Haus Beston Zas hat sich mit Beharrlichkeit in der Hierarchie Sloghts nach oben gearbeitet. Erst vor knapp einem Jahrzehnt kaufte die Familie sich das Recht, ein drittes Gebäude in der Stadt errichten zu dürfen. Es handelt sich im Moment um das jüngste Haus in Sloght, gut erkennbar an den hellen und gleichmäßig großen Ziegeln der Wände. Die Dächer der drei Gebäude sind untereinander mit schmalen Seilbrücken verbunden. Auch das war nur dank einer Genehmigung des Grafen möglich.



Haus Beston Zas lebt hauptsächlich vom Schmuggel in jeder möglichen Form. Tzakarion, seine zwei erwachsenen Söhne und Untergebenen sind dafür bekannt, dass sie nahezu alles beschaffen können, was irgendwo für Geld zu kaufen ist. In dieser Tatsache liegt auch der Aufstieg und das Ansehen des Hauses begründet. Denn Luxus fremdländischer Waren bekommt man fast ausschließlich in einem der Geschäfte, die die Wohnsitze der Familie Benton Zas umgeben, die offiziell aber natürlich nicht der Familie gehören.

Tzakarion lässt im Ernstfall einen seiner Vertrauten gnadenlos fallen, wenn er so sein Haus schützen kann. Im Laufe der Jahre hat sich ein Dominosystem etabliert, bei dem die Schuld immer weiter nach unten weiter verschoben wird, bis schließlich irgendein Gehilfe oder Handlanger zur Rechenschaft gezogen wird. Eine Spielfigur könnte so in eine äußerst brenzlige Situation gebracht werden. Ist er oder sie erst einmal der Gefahr irgendwie entkommen, kann sie versuchen Rache zu üben, entweder brutal und direkt oder durch eigenes Ränkeschmieden. Beides dürfte knifflig werden.

Dass Benton Zas auch gegen Gesetze Sloghts verstößt und beispielsweise mit Triet Handel treibt, ist ein offenes Geheimnis. Da aber selbst die Grafenfamilie die Schmuggelware gerne genießt, führt das zu keinen Konsequenzen, so lange Beston Zas seine Machenschaften geschickt verschleiert.

6 Haus Enoplaik

Hoher Wächter Zirkardon Enoplaik
 Siehe oben bei den besonderen Personen.

Haus Enoplaik hat schon immer strategisch und waffentechnisch begabte Personen hervorgebracht. Regelmäßig wird die Position des Schlachtenmeisters oder des Hohen Wächters von einem Angehörigen dieses Hauses besetzt. Momentan stammen neben Zirkardon zwei Hauptmänner von hier. Deren Einfluss weiß Schlachtenmeister Natashrass geschickt zu begrenzen, indem er sie mit Hilfe der Gräfin unter seinen Befehl bringen ließ.

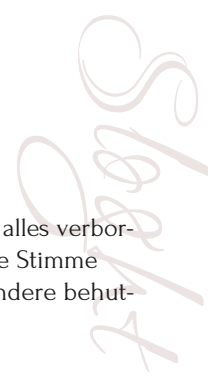
Die Familie besitzt zwar auch zwei kleinere Landgüter, hauptsächlich stammt ihr Einfluss und Reichtum

neben der Besetzung wichtiger Militärposten aber aus der Herstellung von Waffen und besonders der Ausbildung von Rekruten aus dem Adel oder ab und an durch spezielles Training für einen Arenasklaven.

Zum Haus Beston Zas besteht seit jeher eine enge geschäftliche Bindung. Beston Zas kann Enoplaik mit Rohstoffen versorgen, wenn diese einmal wieder knapp sind und Enoplaik liefert bestens ausgebildete Sklaven an Beston Zas, die diese beispielsweise nach Slondnärk weiter verkaufen.

Der Gebäudekomplex der Enoplaik besteht nur noch nach außen hin aus drei Häusern. Innen sind die Wände an mehreren Stellen durchbrochen. Auf dem größten Flachdach wurde ein dritter Stock aus Holz errichtet. Hier findet die Ausbildung im Einzelkampf statt. Alle anderen Dienste des Hauses werden in den Militärbereichen oder auf der Sklaveninsel geleistet.

Disziplin und Selbstbeherrschung werden unerbittlich von jedem Nachkommen gefordert. Kaum ein anderes Haus ist bei der Prüfung der Dunkelheit so strikt wie Enoplaik. Zirkardon selbst hat eine seiner zwei Töchter aus dem Haus verstoßen und als Sklavin auf das Land verkauft, weil diese der Prüfung nicht einmal einen Tag stand hielt.



7 Haus Zonschan

Natran Zonschan

Noch keine 40, fett, sehr kräftig, sehr helle Augen, kurze dunkle Stoppelhaare und -bart, weite Gewänder meist in dunklem violett ungeduldig, etwas chaotisch, kurz angebunden und unhöflich, von seinen Führungsqualitäten überzeugt obwohl nicht vorhanden

Natrans Vater war begeistert, als sein Sohn Kärill zum Obersten Schattenpriester bestimmt wurde. Natran dagegen erkannte, dass sein Bruder unter dem Einfluss Schakaz stand und wollte dessen Aufstieg verhindern. Der Mord am eigenen Vater als einziges Mittel, das ihm einfiel, gelang viel zu spät.

Natran hasst Schakaz und opponiert teilweise offen gegen ihn. Er ist fest überzeugt, das Haus besser zu führen als sein Vater, übersieht aber, dass dieser ein geschickter leiser Strippenzieher war, der Kärills Position heimlich auszunutzen gedachte. Unter Natran verlor das Haus Zonschan in den letzten Jahren nach und nach die Gunst des Grafen. Sehr bald schon wird dieser gegen Natran vorgehen.

Der Grund liegt nicht nur darin, dass Natran so offen Kritik übt. Haus

Zonschan lebt vom Schiffsbau und hat damit entscheidende Bedeutung für die Schlagkraft Sloghts. Der Graf kann in dieser Position keinen Gegenspieler brauchen. Ein weises Oberhaupt eines Hauses hätte längst auf die Warnungen von Schakaz und Grafenhaus reagiert, aber Natran suchte stattdessen die Nähe zu den Häusern Beston Zas und Enoplaiik. Sowohl Tzakarion Beston Zas als auch Zirkardon Enoplaiik nutzen das aus, bleiben aber auf Distanz.

Die Beziehung zu den beiden anderen Häusern wird hauptsächlich durch Briefe aufrecht erhalten, die einfache Dienstboten überbringen. Was, wenn eine Hausklavin ihre Neugierde nicht im Zaum halten kann und einen Brief trotz Siegel öffnet? Sie könnte die doch sehr deutlichen Worte Natrans bezüglich des Grafen gegen ihn benutzen.

Vielleicht kommt sie mit dem Koch des Hauses ins Gespräch. Dieser Mann, ebenfalls ein Sklave, sammelt schon lange Informationen, um seinen Herren Probleme bereiten zu können. Er arbeitet allerdings aus purem Eigennutz, da er sich dadurch einen Weg aus der Sklaverei erkaufen will. Die Hausklavin würde er ohne Zögern opfern.

8 Haus Frekton

Schattenpriester Unarim Frekton

Grauhaarig, blasse Haut, schlecht rasiert, alles verborgen unter schwarzen Gewändern, warme Stimme ruhig und bedacht kalkulierend, kann andere behutsam beeinflussen

Umanrim Frekton

Langes, natürlich dunkles Haar als Pferdeschwanz, dunkle Lederkleidung, Peitsche ruhig und sachlich, gegenüber Untergebenen sehr hart, bei fleißiger Arbeit auch anerkennend

Haus Frekton besitzt das Fischerviertel und fast sämtliche zugehörigen Schiffe. Die Fischer sind zwar offiziell frei, durch die Abgaben an das wohlhabende Haus Frekton aber bettelarm. Früheren Führern des Hauses war dieser Zustand nur recht, aber Umanrim Frekton, der Sohn des Oberhauptes, erkannte, dass sich aus den armen Menschen noch viel mehr herausholen ließ, wenn man ihnen die Chance gab, durch harte Arbeit aufzusteigen. Wer besonders viel Fisch fängt oder Delikatessen besorgen kann, der erhält vielleicht ein etwas besseres Heim oder er muss weniger Abgaben zahlen.

Das Oberhaupt des Hauses übergab schon vor Jahren die Leitung der Fischerei an seinen Sohn – eine sehr ungewöhnliche Verhaltensweise in Sloght. Er selbst kümmert sich mit beachtlichem Geschick um die politischen Verbindungen des Hauses. Er erkannte frühzeitig den Einfluss der Gräfin und arbeitet mit ihr ebenso heimlich zusammen wie mit Schakaz und Zwergenmeister Balrothar.

Das Haus Frekton verteilt sich auf drei relativ kleine Gebäude, die untereinander nicht verbunden sind. Das dazwischen liegende Gebäude beherbergt die Fischereiverwaltung von Umanrim und einen kleinen Laden, in dem Schnitzereien aus Fischbein verkauft werden.

9 Haus Kun

Schlachtenmeister Natashrass Kun

Siehe oben bei den besonderen Personen

Das Haus Kun besitzt im Gegensatz zu fast allen anderen Häusern keinerlei Besitztümer auf dem Land außer den Ziegelbrennereien unweit der Stadt. Innerhalb der Stadt wird das Hauptgebäude des Hauses an Platz und Luxus nur vom Grafenpalast übertroffen. Die anderen beiden Gebäude kamen erst nach Aufstieg von Schirkolz zur Gräfin hinzu.

Traditionell hat das Haus die Kontrolle über alle Bauarbeiten von staatlicher Bedeutung. Die Instandhaltung der gesamten Stadt sorgt für ein gesichertes hohes Einkommen der Familie. Obwohl dadurch Kun schon immer zu den wohlhabendsten Familien Sloghts gehörte, hielt sich der politische Einfluss sehr lange in Grenzen. Erst unter dem Großvater der Gräfin begann sich das zu ändern.

Scharinaz Kun war ein politisches Genie und bereitete den Aufstieg seines Hauses mit geduldgigen kleinen Schritten vor. Seine Tochter, die Mutter der Gräfin, begann unter seiner Anleitung mit der Rekrutierung der ersten Schattenklingen, er legte an diversen Stellen bei Neubauten Geheimgänge an, von denen nur er und seine Nachfolger wissen. Speziell im Palast, dem Quartier der Wache und dem Neubau der Familie Beston Zas befinden sich manche geheime Lauschposten.

Sarylla, eine gnomische Sklavin, soll im Gemach der Frau von Tzakarion Beston Zas gründlich aufräumen. Ihre Herrin hat sich die so neuartige Dienerin zum Amusement gekauft und freut sich daran, wie Sarylla sich bei der Erfüllung mancher Aufgaben abmüht, für die sie eigentlich zu klein ist.

„Herrin“, fragt die Gnomin plötzlich unterwürdig, „warum habt ihr hier eine so dünne Wand in eurem Haus, wo doch sonst überall der Stein dicker ist als mein Arm lang?“

Heute wird Haus Kun offiziell vom Schlachtenmeister geleitet, aber es ist ein offenes Geheimnis, dass keine wichtige Entscheidung in ihrem angestammten Haus ohne die Gräfin getroffen wird.

10 Haus Losrakran

Kamszet Losrakran

Fast 70, wettergebräuntes, runzliges Gesicht, verkniffene Augen, breiter dunkler Hut, wenig Zähne wortkarg, abweisend, streng, tiefgläubig

Ligaren Losrakran

Knapp 40, schlank, sehr groß, scheinbar müder Blick, einfache Kleidung, langes, grau gesprenkeltes, hochgestecktes Haar
sehr fleißig, streng, konsequent, bedacht, mutig

Haus Loskranan hat nur der Form halber noch ein Haus in der Stadt. Seit seine zwei Söhne bei einem Gefecht mit Angreifern aus Triet starben, lebt Kamszet zurückgezogen auf seinem Landgut und lässt das Stadthaus verfallen. Schon vorher hatte er wenig Interesse an den Spielchen um Macht innerhalb des Adels und versuchte, seine Familie aus diesen Geschichten heraus zu halten. Jetzt verweigert er meist den Kontakt zu anderen Häusern außer bei unvermeidbaren Besprechungen bezüglich des Handels.

Mehrfach beschuldigte man ihn und seine Tochter Ligaren, sie seien nicht dem Schattenglauben treu. Die häufigste Antwort des alten Mannes ist darauf: „Ihr Speichellecker wollt also sagen, ein Mann, der

den Mut hat, nicht jedem in sein dunkelstes Loch zu kriechen, sei darum kein Schattenanhänger?“

Inzwischen führt größtenteils Ligaren das Haus und begleitet ihren Vater bei allen offiziellen Terminen. Kamszet tendiert dabei dazu, alle an ihn gerichteten Fragen mit einem Wink an seine Tochter weiterzuleiten und damit einer Frau Einfluss unter den

Häusern zu geben – ein in dieser Offenheit untragbarer Zustand. Noch dazu hat er Ligaren nie verheiratet. Nicht wenige andere Adelige gönnen Haus Losrakran das Schicksal, demnächst auszustehen.

Losrakran besitzt große Ländereien nahe der Stadt, die nach dem Tod Ligarens und Kamszets vermutlich einem anderen Adelshaus zugeschrieben würden. Wie die Hyänen um ein sterbendes Tier lauern die Häuser Omostuk und Nakraww schon auf diesen Moment. Noch mehr erhofft sich Sklavenmeister Mardeiken, der früher um Ligaren anhielt. Er träumt davon, selbst in den Adelsstand erhoben zu werden.

Sowohl Schakaz als auch die gesamte Grafenfamilie sind aus verschiedenen Gründen sehr daran interessiert,

Das Geflecht der Interessen am sterbenden Haus Losrakran zu entwirren ist keine einfache Aufgabe. Da man dabei unvermeidlich die Pläne von irgendwem durchkreuzen muss, wird man sich schnell Feinde schaffen.

dass Losrakran weiter besteht. Schakaz bereitet seit langem im Auftrag des Grafen vor, nach dem Tod Ligarens ein angeblich uneheliches Kind der Frau auftauchen zu lassen, das aber in Wirklichkeit eine Schattenklinge der Gräfin ist. Dabei spielt der Alte wie so oft ein doppeltes Spiel, denn letztendlich steht die junge Mörderin, die dafür ausgebildet wird unter seinem Einfluss.

11 Haus Trakranin

Tuwutro Trakranin

Knapp 50, dunkler Bart, kurze dunkle Haare, schwarz tätowierte Augenlider, meist bloße Arme
distanziert und kühl bis völlig emotionslos und kalt

Haus Trakranin besitzt direkt oder indirekt fast sämtliche Häuser um den Platz, an dem sich auch die Gebäude der Adelsfamilie selbst befinden. Sie sind das Heim für zahlreiche exzellente Handwerker, die dem Haus zu Abgaben verpflichtet sind.

In den letzten Generationen nahm aber der Einfluss des Hauses Trakranin auf seine Handwerker immer weiter ab, da diese in zunehmender Zahl genügend Wohlstand erwirtschafteten, um sich von Trakranin zu lösen. Zu Beginn dieser Entwicklung versuchten es die Oberhäupter des Hauses mit Einschüchte-

rung bis hin zu Mord, aber nach einiger Zeit entwickelte sich ein neues Geschäftsmodell: Nach und nach zieht sich Trakranin aus dem direkten Handel zurück und verleiht stattdessen von seinem umfangreichen Kapital für die kostspieligen Unternehmungen Anderer. Auf diese Weise wuchs der Einfluss wieder deutlich. Inzwischen zählen auch andere Adelshäuser und sogar der Prinz zu den Schuldnern von Trakranin.

Tuwutro ist ein knallharter Geschäftsmann, der weiß, wie weit er gehen kann, ohne den Groll der Grafenfamilie zu provozieren. Durch großzügige Geschenke kann er sich im Moment ihrer Sympathie sicher sein.

12 Haus Omostuk

Prifan Omostuk

Klein, schwächig, Anfang 40, kurze dunkle Haare, Vollbart, hohe nieselnde Stimme, Lederkleidung mit Silberverzierungen, mehrere Dolche
leicht reizbar argwöhnisch, eher defensiv

Prifan Omostuk ist ein ruhiger Taktiker. Er konzentriert sich auf wenige entscheidende Dinge, die sein Haus voran bringen und hält sich so gut es geht aus Streitigkeiten der anderen Adelshäuser heraus, so wie es bei Omostuk Tradition ist. Das bedeutet aber nicht, dass er sich bietende Chancen verstreichen lässt. So zeigt er auf seinen Ländereien in den letzten Jahren demonstrativ, dass seine Familie auch Landwirtschaft sehr gut beherrscht. Er will Haus Omostuk so als möglichen „Erben“ der Höfe von Haus Losrakran positionieren.

Hauptsächlich bezieht das Haus seine Einnahmen aber nicht aus der Landwirtschaft, sondern aus dem Handel mit Holz und anderen Produkten des Waldes. Omostuk hat seit jeher offiziell die Aufsicht über den Jagdwald inne. Um jederzeit eine Jagd organisieren zu können, ist das relativ kleine Stadthaus der Familie dauerhaft bewohnt. Das Haus ist über



der Tür mit einem imposanten Geweih und im Inneren mit zahlreichen anderen Jagdtrophäen geschmückt.

Auf dem Land besitzt die Familie eine große Villa mit diversen kleinen Anbauten, umgeben von einem bewaldeten Park und abgegrenzt durch eine hohe Mauer. Für die Sicherheit sorgt eine Truppe von zwanzig gut ausgebildeten Männern. Offiziell sind diese Waldläufer Diener des Hauses, denn eigentlich darf kein Adelshaus eine eigene Truppe aufstellen. Für die Verteidigung der Wälder ist andererseits ein bewaffneter Trupp notwendig, so dass der Graf diese Situation stillschweigend duldet. Selbst Schakaz, der sein eigenes Haus gerne schikaniert, hält sich in dieser Sache zurück.

Omostuk und Nakraww sind die beiden ältesten Häuser Sloghts. Sie gehen auf einen Bruderstreit zurück, nach dem der damalige Graf das Land unter seinen Söhnen aufteilte und ihnen eigene Titel verlieh. Der eine war für die Wälder, der andere für die Landwirtschaft zuständig. Früher bestand zwischen den Häusern lange offene Feindschaft, heute halten Omostuk und Nakraww gegen die städtischen Häuser eng zusammen.

Zu enge Verbindungen zwischen einzelnen Häusern sind nicht im Sinne des Grafen und im Falle dieser beiden Häuser erst recht nicht im Sinne von Schakaz. Um einen Keil zwischen Omostuk und Nakraww zu treiben, sucht der Alte nach geeigneten Personen, die eine Sabotage in die Wege leiten sollen, welche scheinbar vom einen Haus gegen das andere verübt wird.

Dafür ist eine entsprechende Ausbildung im Geheimen notwendig. Hier könnten zwei Spielerfiguren zugleich trainiert werden, die zunächst nichts von ihren entsprechenden Aufträgen wissen auch, wenn sie sich immer wieder unweigerlich begegnen. Weil ein Befehl etwas zu spät übermittelt wird, kommt es dann zum Treffen der beiden, als der eine gerade eine Scheune von Haus Nakraww in Flammen aufgehen lassen will. Der Agent im Haus Nakraww müsste aber nun den loyalen Angestellten spielen ...

13 Haus Nakraww

Agron (Egila) Nakraww

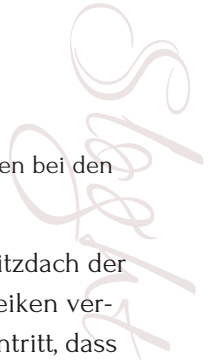
Knapp über 30, kurzes, dunkel gefärbtes Haar, von Brandnarben entstelltes Gesicht, darüber Gesichtsmaske mit Flammenmuster, weite Kleidung scharfe Zunge, schlagfertig, forsch, lässt nicht so leicht locker, schnell zornig, unnahbar

Dem Vater des jetzigen Familienoberhaupts schenkte seine Frau ein Zwillingsspaar, Agron und Egila. Sowohl bei dem Jungen als auch bei dem Mädchen zeigte sich früh eine ausgeprägte Begabung für das Element Feuer. Dem Vater gelang es mit Hilfe des Hauses Beston Zas, beide als Studenten an der Universität im verhassten Tiluna unterzubringen. Nach deren Rückkunft schien die Zeit gekommen für einen Aufstieg von Nakraww zu höherer Macht.

Graf Brantun persönlich gab den geheimen Auftrag an die Nachtklingen seiner Frau, diesen Machtzuwachs zu begrenzen. Bei einem nächtlichen Angriff wurde Agron von zwei Mördern im neu gebauten Labor der Familie getötet. Als dessen Vater dazu kam, mussten die Nachtklingen auch ihn beseitigen. Egila gelang es, die Mörder im Labor einzuschließen, dass sie in Flammen aufgehen ließ.

Wohl wissend, dass eine Frau nie als Familienoberhaupt akzeptiert würde, fügte sich die junge Frau schwere Verbrennungen zu und gibt sich seitdem als Agron aus. Sie mimt den von Zorn zerfressenen jungen Mann sehr überzeugend und führt nun schon seit vier Jahren das Haus sehr effektiv. Insgeheim versucht sie dahinter zu kommen, woher der Anschlag auf ihre Familie kam.

Nur Sklavenmeister Mardeiken erfuhr durch einen Fehler Egilas kurz nach den Morden von ihrer wahren Identität. Er nutzt das intensiv aus, wenn er mit ihr eine „Besprechung“ führt und wird dabei



immer fordernder. Das führte sogar schon zu einer Schwangerschaft, die Egila brutal mit Feuermagie beendete. So lange die junge Frau sich einen Vorteil durch die „Gefälligkeiten“ für Mardeiken erhofft, erträgt sie dessen schmierige Art. Aber irgendwann wird sie ihn, wenn er seine Gier nicht zurückhalten kann, töten.

Einstweilen konzentriert sie sich darauf, den Einfluss des Hauses Nakraww wo immer möglich zu mehren. Darum ist sie sehr an einer Übernahme von Ländereien des Hauses Losrakran interessiert, versucht aber zugleich, Haus Omostuk nicht zu verärgern, um einen alten Verbündeten nicht zu verlieren.

Haus Nakraww ist eines der beiden ältesten Adelshäuser (siehe auch bei Haus Omostuk). Heute besitzen fast alle Häuser auch diverse Bauernhöfe, aber Haus Nakrawws Landbesitz umfasst mehr als die Hälfte der gesamten Ländereien Sloghts. Als größter Lieferant für Nahrungsmittel ist darum der Einfluss von Nakraww seit jeher groß.

Die Familie besitzt eine luxuriöse Landvilla, die zwischen Steinblöcken eingekeilt auf einem Hügel das Land überblickt.

Spielerfiguren könnten an vielen Stellen in die Handlungen um Haus Nakraww verwickelt werden. Als Hausangestellte könnte man durch einen dummen Zufall oder ungesunde Neugierde hinter Egilas Geheimnis kommen. Das ermöglicht bei genügend Vorsicht diverse Möglichkeiten, aus dem Wissen Kapital zu schlagen, kann aber sehr schnell lebensgefährlich werden.

Nicht ganz so brisant könnte die Nachfolgefrage im Haus Nakraww werden: Egila will diese möglichst schnell sichern und braucht dazu einen männlichen Nachkommen in der Familie. Von sich selbst behauptet sie, durch den Brand zeugungsunfähig zu sein. Eine weibliche Angehörige des Hauses wie z.B. eine Cousine, könnte von ihr massiv bedrängt oder sogar einem passenden Mann aus dem Volk versprochen werden. Vielleicht will die betroffene Frau fliehen, unterstützt von Dienern oder anderen Personen, die weitere Spieler verkörpern können.

14 Sklavenmeister Mardeiken

Zur Person des Sklavenmeisters siehe oben bei den besonderen Personen.

Ursprünglich war dieses Gebäude mit Spitzdach der Sitz der Sklavenverwaltung. Talkin Mardeiken veranlasste schon bald nach seinem Amtsantritt, dass das obere Geschoss und der Dachstuhl zu seinem persönlichen Refugium umgebaut wurden. Es sei doch viel praktischer, wenn der Sklavenmeister direkt vor Ort residiere, anstatt wie früher in einem Haus in der Stadt.

Nur wenige Jahre später wurde die Verwaltung auf sein Betreiben hin in einen angrenzenden Neubau verlegt und das Erdgeschoss seines Hauses ist nun sein üppig mit Fellen ausgestattetes „Liebesnest“, in dem er die „Ware prüft“.

15 Wasserturm

Das Aquädukt mündet etwa vier Meter über Straßenniveau durch ein dickes Gitter in diesen Turm. Über Strickleitern gelangen die regelmäßigen Patrouillen auf die Seitenmauern des Aquädukts. Der Turm besitzt im Inneren eine Zisterne mit etwa vier Metern Durchmesser, die man fast bis zum Zufluss gefüllt hält.

Das Wasser wird im Bedarfsfall von Sklaven in einen von zwei Abflüssen geschöpft. Einer davon führt zum Dreckloch im Süden des Turms, der andere zu einem 20 m langen Trog auf der Nordseite der angrenzenden Mauer, wo dann in Notzeiten Wasser geholt werden kann.

16 Dreckloch

Der südliche Zufluss aus dem Wasserturm führt zu einem großen Becken, dessen breiter Abfluss mit Balken versperrt werden kann. Davor, direkt vor der Außenmauer, befindet sich ein abgesenkter Bereich mit direkter Verbindung zum Flussarm in Form von über einem Dutzend Gängen mit etwa einem halben Meter Dicke und versperrt durch je zwei Eisengitter.

In die Senke werden alle Fäkalien und Abfälle der Stadt gekippt, bis der Gestank unerträglich wird. Dann wird das Becken mit Wasser aus Fluss und Wasserturm gefüllt und anschließend geöffnet, um den ganzen Dreck hinaus zu spülen.

17 Fischerviertel

Zur Erinnerung: Das Fischerviertel gehört größtenteils dem Haus Frekton. Unter Umanrim Frekton wurde inzwischen die Möglichkeit eingeführt, sich aus dem allgemeinen Elend etwas empor zu arbeiten.

Das Fischerviertel wurde schon bei der Beschreibung der Wohnhäuser angesprochen, darum hier nur einige zusätzliche Details:

Es wird zur Stadt hin durch eine Mauer mit einem fest vergitterten Tor versperrt. Dieses mündet ins Dreckloch, so dass Abfälle vom Fischfang direkt entsorgt werden können. In die Stadt gelangt man nur über den Hafen und einen Fischer werden die Wächter am Tor kaum durchlassen.

Von den meisten umgebenden Mauern haben die Stadtwachen einen guten Blick über das Viertel, so dass eventuelle Unruhe schnell unterbunden wird. Es kommt zwar nicht all zu häufig vor, aber manchmal erlauben sich die Wachen den Spaß, die „Puppen tanzen zu lassen“, wenn sie Fischer dort

unten mit verschiedenen Gegenständen bewerfen oder einer hübschen Frau Anzügliches nachrufen.

Trotz oder gerade wegen des Elends im Fischerviertel, das kaum über dem von Sklaven liegt, findet man an diesem Ort am ehesten so etwas wie Herzlichkeit oder echte Hilfsbereitschaft innerhalb Sloghts. Wenn aber die Wachen oder gar ein Adelliger von oben jemand unter Beschuss nehmen, dann traut sich nur ein Idiot einzugreifen.

Ruskrin liegt im Dreck, mehrere der Steine haben ihn am Rücken getroffen und er kann seine Beine nicht mehr spüren. Nur noch dumpf hört er die verhöhrenden Rufe von oben. Mühsam hebt er noch einmal den Kopf in Richtung der einzigen Tür, die halb offen steht. Seine eine Hand hebt sich nur noch schwach, um Frau und Kindern noch einmal Einhalt zu gebieten, nicht zu ihm auf den Platz zu rennen. Dann sinkt sein Gesicht endgültig auf den kalten Steinboden. Er lächelt – sie sind drinnen geblieben – kein Stein wird sie treffen.

Die Subtai, jene kleine Organisation, die sich dem Kampf gegen Unterdrückung verschrieben hat, wissen von dieser Entwicklung in Sloght. Leider sehen sie im Moment keine Chance, an dieser Situation etwas zu ändern. Ein junger, ambitionierter Subtai könnte aber dennoch versucht sein, etwas zu tun.

Umanrims neue Art des Umgangs mit dem Fischerviertel lässt das wenige, was man an Menschlichkeit hier finden kann, langsam aber sicher bröckeln. Verrat und Lüge lohnen sich nun auch in der untersten Schicht der Bürger Sloghts. Mit der Zeit wird sich das Fischerviertel vom Ort des Elends in eine wahre Hölle verwandeln, wenn nicht jemand mit viel Geschick gegensteuert.

18 Burg Dunkelfeuer

Die Burg steht auf schroffen Felsen mit nur einer Anlegestelle für Ruderboote im Osten. Für Angreifer ist es damit schwer, ausreichend Truppen für eine Eroberung an Land zu bekommen. Das nächste Hindernis ist die Mauer mit Stahldornen. Ins Innere gelangt man über Strickleitern oder mit einem Ladekran auf dem Nordostturm.

Burg Dunkelfeuer ist bei relativ geringer Besatzung eine sehr effektive Verteidigung der Stadt gegen

Angriffe von See. Die zwei seeseitigen Türme sind mit Ballisten bestückt, die auf der Landseite mit Katapulten. Die übliche Munition sind Speere mit aufgefächerten Mehrfachspitzen und Katapultladungen aus vielen kleineren Brandgeschossen. Ziel ist nicht die Vernichtung feindlicher Schiffe, sondern diese durch Zerstörung der Segel manövrierunfähig zu schießen.

Für die gezieltere Verteidigung tun zusätzlich zu den Mannschaften der Geschütze normalerweise 15 Bogenschützen ihren Dienst auf der Insel. Die Soldaten leben auf engem Raum in den Türmen, nur der Hauptmann hat ein eigenes kleines Heim in der Hofmitte. Die beengten Verhältnisse und die Tatsache, dass man für gewöhnlich einen Monat am Stück Dienst tun muss, macht Burg Dunkelfeuer nicht unbedingt zum beliebtesten Einsatzort.

19 Sklavenpferche

Der Bereich der Pferche für die neu erbeuteten Sklaven ist durch eine Abfolge dicker Säulen im Norden abgegrenzt. Dies sind 2 m breiten Lücken zwischen diesen Säulen sind durch Querbalken aus Holz versperrt. Oben von Säule zu Säule verläuft in 3 m Höhe ein Steg, auf dem Wachen patrouillieren können.

Hinter dem Säulenzaun werden zwei Areale durch hohe Zäune aus dickem Hartholz eingegrenzt. Die Zäune sind in etwa 3 m Höhe nach innen gebogen und laufen dort in gehärteten Spitzen aus. Auf der Innenseite sorgt ein mannstiefer Graben für ein zusätzliches Hindernis. Im kleineren der beiden Areale stehen nahe der Wand diverse gemauerte Einzelzellen mit Gittertüren aus Eisen und einfachem Dach. Hier werden besonders wertvolle Sklaven untergebracht. Im größeren Areal sorgen nur einige niedrige Mauern für eine gewisse Unterteilung. Die angrenzenden Häuser besitzen auf dieser Seite keine Fenster.

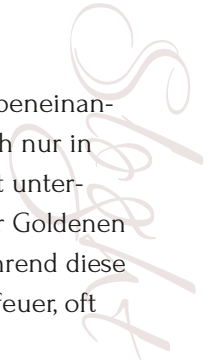
In diesen Gebäuden befindet sich unter anderem die Dienstwohnung des wachhabenden Hauptmanns der Insel und die Unterkünfte der Sklavenöler – Geschäftsleute, die darauf spezialisiert sind, Sklaven zu trainieren bzw. sie möglichst attraktiv herzurichten.

Sollte einem Sklaven doch einmal die Flucht gelingen, so wird er beim Sprung in den Fluss auf der Nordseite die starke Strömung zu spüren bekommen, die ihn aufs Meer treibt. Sicherer wäre der Weg über den wesentlich langsamer fließenden Südarml des Flusses.

20 Schattenkolleg

Dieses große Gebäude hat ein unteres Stockwerk aus Stein, nur der obere Teil besteht aus Ziegeln. Auch die Fenster im ersten Stock sind schmal wie Schießscharten. Unter dem Haus befinden sich diverse tiefe Keller, untereinander nicht verbunden und jeweils nur mit einer einfachen Leiter erreichbar. Dies sind Gebetsräume absoluter Dunkelheit, in denen sich die Priester ihrem Gott zuwenden.

Das Kolleg ist Ausbildungs- und Versammlungsort des Klerus. Im Erdgeschoss befinden sich die puritanisch eingerichteten Kammern der Novizen, ein spezieller Raum für Züchtigungen, dazu Küche und Esssaal. Die oberen Räume stehen dazu in scharfem Kontrast. Mit schwarzer Seide bezogene Wände, eine kleine Bibliothek mit weichen Teppichen und kunstvoll mit Schnitzereien verzierte Regale sowie das Amtszimmer des Obersten Schattenpriesters befinden sich dort.



21 Hoher Markt

Die Wände dieses zweistöckigen Gebäudes bestehen nur aus Pfeilern. Vor einem Herabfallen aus dem Obergeschoss schützen kunstvoll geschnitzte Geländer. Bei zu viel Sonne oder schlechtem Wetter werden die Öffnungen zwischen den Pfeilern mit dunklen Tüchern verhängt.

An kleinen Ständen zwischen diesen Pfeilern bieten Händler den wohlhabenden Bewohnern der Stadt nur das Beste an, was sie in ihrem Sortiment haben. Denn hier trifft sich Adel und Oberschicht, um sich gegenseitig zu demonstrieren, was man sich leisten kann.

Neben dem geruhsamen Einkauf von Luxusgütern aus fremden Ländern ist der Hohe Markt ein beliebter Ort, um Geschäftliches zu regeln. Bei Gladiatorenkämpfen im umgebenden Hof ist der Markt auch eine beliebte Aussichtsplattform – strengstens bewacht von gut bewaffneten Wächtern.

Während hier nur die angesehenen Bewohner der Stadt einkaufen, werden die meisten Dinge des täglichen Lebens von deren Bediensteten im Hafen erstanden, wo nicht nur die Fischer, sondern auch Bauern vom Land ihre Waren direkt von kleinen Booten aus verkaufen.

22 Säuferzeile

Wirtshäuser gibt es im Stadtgebiet von Sloght praktisch nicht. Wer im Westteil der Stadt wohnt, der lädt zum Empfang im eigenen Haus und beschmutzt sich nicht die Füße, bloß um zum Essen zu gehen. Bei Bedarf holt er sich einen der sehr guten Köche ins eigene Haus.

Aber die Soldaten haben wie an jedem Ort Bedarf nach einem Ort, an den sie sich nach Dienst zurückziehen können, um zu prahlen und zu trinken.

Hier in der Säuferzeile befinden sich nebeneinander vier Schenken, die sich hauptsächlich nur in ihrem Namen und der Stammkundschaft unterscheiden. So will man zum Beispiel in der Goldenen Lanze im Süden keine Zwerge sehen, während diese in der nördlichsten Spelunke, im Tunnelfeuer, oft unter sich sind.

GESCHÄFTE

Eine Auswahl der ansässigen Händler und Handwerker

Nachfolgend sind normale Läden und Handwerker kurz beschrieben. Eine feste Zuordnung zu Gebäuden auf der Karte geschah bewusst nicht. Die Liste kann nicht vollständig sein, manche essentiellen Güter fehlen offensichtlich. Das bedeutet nicht zwingend, dass sie in der Stadt nicht zu haben sind: man bekommt sie bei einem Händler für gemischte Waren oder kann sie bei ihm in Auftrag geben.

Bäckerei

Es gibt zahlreiche Bäcker in der Stadt. Die meisten von ihnen liefern direkt zum Haus ihrer Kunden und backen bei Bedarf auf Bestellung. Neben Brot und Semmeln gibt es allerlei Arten von Kuchen und Naschkram.

Barbier

Einen Sklaven lässt man nur ungern mit scharfer Klinge an der eigenen Kehle herumwerkeln. Reiche Männer lassen einen der Barbieri kommen und sich das auch etwas kosten. Die Damen lassen sich dagegen meist von Sklavinnen in Form bringen oder erledigen das in wenigen Fällen sogar selbst.

Bogner

Es gibt eine große Werkstatt zum Bau von Bögen, Armbrüsten und auch zur Konstruktion von Kriegsmaschinen in der Stadt. Sie befindet sich an der Westmauer und ist im Besitz von Haus Enoplak. Kaufen kann man die Waffen nur in einem der Geschäfte nahe des Wohnsitzes der Familie. Die Qualität der Waffen liegt leicht über dem Durchschnitt, die Preise aber auch.

Bestatter

Im einfachen Volk kümmert man sich selbst um das Begräbnis eines Verstorbenen. Wer Rang und Namen hat, der lässt dies von professionellen Helfern gekonnt inszenieren. Diese müssen aber immer mindestens einen Schattenpriester hinzuziehen, der entscheidet, wo genau und wie tief (bzw. hoch) der Tote begraben werden soll (siehe auch beim Schattenglauben).

Es ist mehr oder minder üblich, dass sich die Priester in solchen Fällen nicht nur das Recht nehmen, die Zeremonie zu bestimmen, sondern auch, dass sie für ihre „schweren Dienste“ vom Bestatter eine nicht unbedingt kleine Summe einstreichen.

Bootsbauer

Der Schiffsbau ist in festen Händen von Haus Zonschan. Wer auch immer ein neues Schiff in Auftrag gibt, muss sich mit dessen Oberhaupt auseinandersetzen.

Fischverkäufer

Fisch und andere Meerestiere werden je nach Gezeiten ein- oder zweimal am Tag direkt vom Schiff aus im Hafen verkauft. Einige Preise für frische Meeresfrüchte (jeweils pro Kilo):

Barsch	5 E
Hering	3 E
Scholle	5 E
Hummer	1 S
Krabben	3 K
Muscheln	5-50 E

Shoshka

Heiler

Mehrere Heiler bieten in der Stadt ihre Dienste für Geld an. Qualität und Preise reichen von mittelmäßig bis zu exzellent. Die Adelshäuser haben in den meisten Fällen einen persönlichen Heiler, der nur bei genügend Zeit Dienste für andere leistet.

Silberschmied

In den Adelshäusern isst man nicht von gewöhnlichen Tellern. Geschirr und Besteck stammt im Moment aus den Schmieden eines einzigen Unternehmers, Konkurrenz wäre aber denkbar.

Schlosser

Misstrauen gehört zum gesunden Stadtklima in Sloght. Der Bedarf an passenden Sicherheitsvorkehrungen ist darum hoch. Die wenigen Schlosser sind sehr wohlhabend, denn man kauft bei ihnen nicht nur gute Handwerkskunst, sondern auch Stillschweigen über die Funktionsweise von neuen Schließmechanismen und viel mehr noch von Fallen.

Die Preise berechnen sich aus einem Basiswert plus einem Aufschlag pro Punkt an Schwierigkeit des Schlosses.

Grob (10 - 25)	8 S + 1 K / Sw.
Mittel (15 - 30)	10 S + 3 K / Sw.
Fein (20 - 40)	15 S + 4 K / Sw.

Fallen werden häufig verlangt und sind abhängig von ihrer Art und Größe im Preis sehr unterschiedlich. Als grobe Richtlinie könnte man als Preis für einen simplen vorspringenden Dorn 5 S veranschlagen und für einen perfiden Mehrfachmechanismus auch mehrere Goldstücke.

Schmied

Die Mehrzahl der gewöhnlichen Schmiede sind Untergebene eines der Adelshäuser und arbeiten primär für dieses. Neben der Instandhaltung und dem Anfertigen von Werkzeug gehört fast immer auch das heimliche Herstellen von Waffen zum Repertoire dieser Handwerker.

Schneider

Die reichen Bürger der Stadt lassen sich zuhause die Kleidung nach ihren genauen Wünschen auf den Leib schneiden. Ein Angehöriger der nahenden Zunft wird sich natürlich auch um die Beschaffung und Präsentation der Stoffe kümmern. Für das Maßnehmen sind normalerweise Sklavinnen zuständig, da manch hochgestellte Persönlichkeit auch gewalttätig reagiert, wenn sie mit einer Nadel gestochen wird, manchmal sogar schon, wenn man ihre bloße bleiche Haut berührt.

Stoffverkauf

Eine Weberei benötigt relativ viel Platz, der in der Stadt teuer ist und das Färben von Stoffen ist eine wenig erbauliche Sache für die Nase. Stoffe werden zwar von mehreren reichen Händlern in der Stadt angeboten, aber nicht dort hergestellt.

Schreiner

Die wenigen Schreiner der Stadt sind Künstler: Bemalungen und Schnitzereien sind ebenso im Angebot wie Verzierungen mit Edelsteinen, Gold oder Silber. Schreiner auf dem Land sind hingegen einfache Handwerker.

Töpfer

Auch die Töpfer der Stadt sind Künstler, keine einfachen Handwerker. Töpfe, Vasen und kleine Skulpturen werden präzise nach den Wünschen der betuchten Kunden gefertigt.

Waffenschmied

Die Waffenschmieden der Stadt befinden sich wie die Bognerei in den Gebäuden an der Westmauer und im Besitz von Haus Enoplaik. Der Verkauf findet ausschließlich in den Geschäften rund um den Sitz der Familie statt. Dass die normalen Schmiede der einzelnen Häuser heimlich auch einfache Waffen herstellen, ist ein offenes Geheimnis.



Schwer bewaffneter Piratenstaat

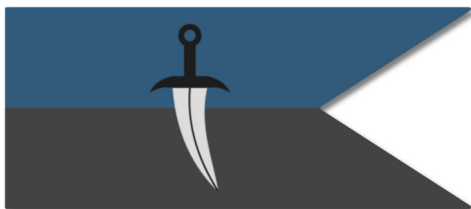
STAAT UND BEVÖLKERUNG

Wappen, Musik und Informationen zur Bevölkerung

Triet

WAPPEN UND MUSIK

Ursprünglich waren Wappen und Flagge von Triet nur grau und blau, auf dem Wappen schräg geteilt, auf der Flagge wie heute. Burg und Dolch kamen erst später hinzu. Das Blau ist keine frische Farbe, sondern eher ein gewittriges Graublau.



Der bedrohliche Anblick der Feste Triet von See aus könnte mit „Captured and Tortured“ aus dem Soundtrack zu Harry Potter 7 (Teil 1) untermalt werden.

Verbindend für die Gefechte zwischen den Grafschaften könnte man die Titelmelodie von Blade Runner etwa ab der Mitte verwenden.

BEVÖLKERUNG

Einwohner der Grafschaft Triet: ca. 6.000
Davon in der Festung Triet: ca. 1.500

Völker

Menschen 6.000

Besitz

Sehr reich (Herrscherfamilie)	
Reich (Edelleute, Priester)	200
Wohlhabend (Offiziere)	100
Einfach (Soldaten, Händler, Handwerker)	1.500
Arm (Bauern, Fischer, Arbeiter)	3.500
Besitzlos (Sklaven)	700

Sklaven sind in Triet deutlich seltener als im verfeindeten Sloght, entweder billigste Arbeitskräfte, gequält bis zum Tode, oder Unterhaltung in den gehobenen Kreisen, teils verhätschelt wie Haustiere, teils aufs übelste missbraucht, um dann Teil der Arbeitssklaven zu werden.

Triet bezieht neue Sklaven nahezu ausschließlich aus Beutezügen. Den Rechtlosen wird es fast nie gestattet, Familien zu gründen. Die Kinder, die Folge des Missbrauchs sind, landen für gewöhnlich ihrerseits in der Sklaverei.

Religionen

Schattenglaube	5.700
Ohne jeden Glauben	300

In Triet wird ausschließlich der Schattenglaube akzeptiert. Selbst wer diesem nicht anhängt, wird sich zumindest den Anschein geben, dass er die Dunkelheit verehrt.

AUSSEHEN UND NAMEN

Erscheinungsbild

Das Aussehen der Menschen von Triet ähnelt stark dem der Bewohner von Sloght. Auch das Färben der Haare ist ähnlich weit verbreitet. Das Streben nach einem möglichst hellen Hautton ist allerdings kaum vorhanden.

Man sieht kaum Angehörige anderer Völker, dafür trifft man immer wieder auf Einwohner, denen man deutlich einen Einschlag aus anderen Ländern wie Slondnärk oder Eskaladin ansieht.

Kleidung

Männer wie Frauen tragen im Alltag meist ein einfaches Hemd, darüber einen Überwurf bzw. ein lockeres Mieder. Beide Geschlechter tragen dazu Hosen, die bei den Frauen weiter geschnitten sind. Röcke und Kleider, die auf dem Feld ebenso wie bei der Arbeit auf den Schiffen unpraktisch sind, leisten sich nur Damen gehobeneren Standes.

Hochgestellte Persönlichkeiten geizen nicht unbedingt mit Reizen. Manche Dame nutzt das in voller Absicht, um zu provozieren und das herrschende Geschlecht zu manipulieren. Schnitte und Farben zeichnen sich bei den Reichen durch eine hohe Vielfalt aus, bedingt durch die unterschiedlichen Quellen, aus denen die Schiffe der Grafschaft ihre Beute beziehen.

Namen in Triet und Sloght

Die Namensgebung in den Grafschaften ist sehr ähnlich. Die Details sind deshalb bei Sloght nachzulesen.

FÜHRUNG DES LANDES

Führungsstruktur und wichtige Personen in Triet



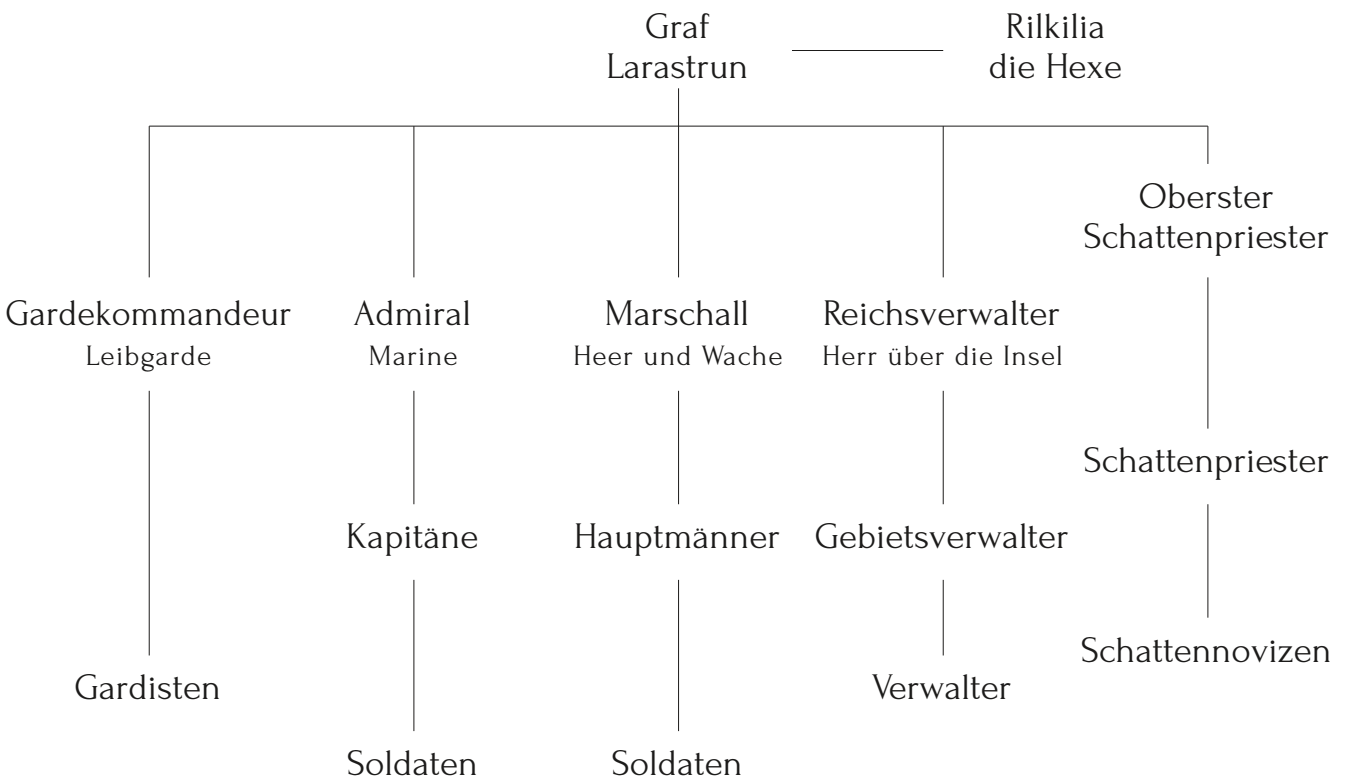
FÜHRUNGSSTRUKTUR

Herrscher von Triet ist immer ein Mann, Frauen werden in dem kleinen Inselstaat als zu minderwertig für eine solche Aufgabe angesehen. Sollte einmal kein männlicher Erbe vorhanden sein, so wird der Gemahl der ältesten Tochter der neue Graf von Triet, bei Kinderlosigkeit würde sein nächster männlicher Verwandter das Amt erben.

Die entscheidenden Führungspositionen im Reich werden in Triet nicht von Mitgliedern der Grafenfamilie besetzt, wohl aber bestimmt der Graf die Amtsinhaber. Einzige Ausnahme ist der Erbe der Grafschaft, der schon sehr früh in seine Aufgaben eingeführt wird. Die einzige Führungsposition, die auf Lebenszeit gilt, ist die des Obersten Schattenpriesters.

Zu den Rechten jeder Position gehört es, die Posten direkt unter sich zu besetzen. Dabei gilt es, zwei Dinge geschickt gegeneinander auszubalancieren: Man braucht fähige Leute unter sich, denn Fehler werden immer auch der Führungskraft darüber angerechnet und können diese ihre Macht kosten. Ein zu sehr hervorstechender Untergebener kann aber auch schnell zum Problem werden, denn er könnte sich als geeigneter für das Amt über sich erweisen. Der Konkurrenzdruck auf jeder Ebene ist enorm.

Adelshäuser wie in Sloght gibt es nicht. Geld bedeutet fast automatisch auch Einfluss. Aber zu viel Einfluss lockt Neider auf den Plan oder bringt einen vorsichtigen Grafen dazu, diesen Einfluss kurzerhand einzuschränken, indem der Besitz zu Staatseigentum wird oder indem ein Erbe zum Dienst auf einem der Kriegsschiffe eingezogen wird.



Die einzelnen Bereiche in der Hierarchie Triets sind klar voneinander getrennt. Im Diagramm höher stehenden Personen ist zwar von niedrigeren Positionen Respekt zu zollen, Befehlsgewalt verläuft aber nur entlang der eingezeichneten Linien. Einzige Ausnahme sind die Priester, die wie in Sloght auch jedem niedriger Gestellten Befehle erteilen dürfen. Der aktuelle Graf hält davon allerdings nicht sonderlich viel, was auch schon zwei Priestern ihr Amt gekostet hat, eine Tatsache, die dem machtgewohnten Obersten Priester wiederum gar nicht gefällt.

Das klingt nach einem guten Ansatzpunkt für einen direkten Schlag des Geheimdienstes von Elonel. Allerdings ist es deutlich schwerer, einen Agenten in Triet einzuschleusen als in Sloght. Und eine völlige Destabilisierung einer der Grafschaften liegt nicht im Interesse Elonels. Denn ziemlich sicher würde sich der verbliebene der beiden Konkurrenten wieder intensiver Elonel als Ziel wählen.

LARASTRUN

Graf Larastrun Triet
Gebietet über die Meere
Oberster Schattendeuter und Richter
Zukünftiger Prinz der Dunkelheit

Aussehen

Jung, breitschultrig, kräftig, kantige, sehr attraktive Züge, leicht spitz zulaufende Ohren, ungewöhnlich hellblaue Augen, kräftig braunes, leicht gelocktes Haar. An Uniformschnitt angelehnte Kleidung, eng anliegende Lederrüstung, teils mit Metallschuppen verstärkt, Handäxte auf dem Rücken.

Charakter

Gefährlich ruhig, leise Stimme, bestens kontrollierte, nur scheinbar impulsive Ausbrüche von Zorn, überzeugt von seiner Bestimmung als Vertreter des Schattens in Zeiten des Lichtes.

Verdunkler Larastrun Triet, wie er sich anreden lässt, ist ein Paradebeispiel für einen wahren Anhänger des Schattenglaubens. Der junge Mann ist überzeugt davon, dass sein Wille nur der Wille des Schattens sein kann. Er geht schlicht davon aus, dass er in allen Glaubensfragen recht hat. Widerspruch ahndet er normalerweise höchst persönlich, schnell und brutal. Dabei ist er in der Art der Vollstreckung selbst für manchen Schattenpriester unappetitlich phantasievoll.

Der junge Graf hat keine priesterliche Ausbildung genossen, aber er besitzt einen nicht unerheblichen Einfluss auf das Element Licht. Er kann es zurückdrängen, als würde ein Schatten auf ihn fallen. Meist ist dieses Schauspiel der Vorbote für einen seiner Ausbrüche, die fast wie Besessenheit wirken mögen. In Wahrheit ist Larastruns Zorn wohl kalkuliert.

In den wenigen Jahren seiner Herrschaft hat er schon so manche unliebsame Person beseitigt. Dabei macht er auch vor Schattenpriestern nicht halt. Jeder in der Oberschicht weiß, dass ihm der Oberste Schattenpriester Notr darum feindlich gegenüber steht. Offiziell geben sich beide aber so, als würden sie die Position des anderen achten.

Larastrun ist im offenen Kampf ein extrem gefährlicher Gegner, selbst wenn man nicht berücksichtigt, dass er immer von seiner bestens trainierten Garde geschützt wird. Er arbeitet viel mit Giften und kämpft auch sonst nicht fair, sondern nutzt jede sich bietende Schwäche aus.

Wie es schon lange nicht mehr in der Erbfolge von Triet vorkam, ist Larastrun das genaue Gegenteil eines empathischen Wesens. Er besitzt praktisch keine Gefühle. Eine empathisch begabte Person in seiner Nähe würde ihn als unangenehm empfundenen blinden Fleck spüren.

Larastruns leibliche Mutter war nicht Rilkilia, sondern eine vergewaltigte Sklavin mit einem Teil elfischen Blutes. Bei seiner Geburt war diese bedauernde Frau bereits nicht mehr bei klarem Verstand. Ihr durchaus empfindsames Wesen hatte sich tief in ihr Innerstes zurückgezogen. Vielleicht nahm sie dabei auch alles an Gefühl mit, was sie ihrem Sohn hätte schenken können.

RILKILIA

Rilkilia die Hexe
Grafenmutter und zukünftiger Schattendämon

Aussehen

Vertrocknete, teils schuppig abfallende, faltige Haut, viele Altersflecken, hauchdünnes weißes Haar, halb erbleichte Augen mit bohrendem Blick, in Wirklichkeit erst Mitte 50, riecht leicht faulig, ungelenkt

Charakter

Scharfsinnig mit Gespür für Details, sehr schwer zu belügen, geistige Fähigkeiten lassen aber langsam nach, für ihren „Sohn“ bereit, in den Tod zu gehen

Rilkilia, die Frau von Larastruns Vater Ilastrun war schon immer unfruchtbar. Eigentlich hätte das zu ihrer Verstoßung führen müssen, aber Rilkilia war Ilastruns fähigste Beraterin. Auch die Tatsache, dass sie eine Todeshexe mit einem sehr hohen Maß an Kontrolle ist, war oft nützlich für den Grafen. Kaum jemand wird Informationen lange verschweigen, wenn sie das Element Unleben in ihn hinein pumpt.

Es war im Interesse beider, dass nach der Schwangerschaft von Larastruns Mutter verbreitet wurde, Rilkilia hätte die Frucht ihres Leibes in die junge Frau gezwungen, da es unter ihrer Würde sei, aufgebläht umher zu watscheln. Jeder, der ein wenig denken kann, wird die Lüge an den Ohren des Grafen erkennen, aber niemand bei klarem Verstand würde das laut sagen. Außerdem ist ein vom Grafen anerkannter Erstgeborener so oder so der Erbe.

Rilkilia dient auch ihrem „Sohn“ als Beraterin. In den letzten Jahren lässt ihr einstmaliges unfehlbares Gedächtnis aber nach. Trotz ihrer erstaunlichen Kontrolle über ihr hexerisches Talent fordert dieses nun immer schneller seinen Tribut. Sie fürchtet den Tod nicht, sondern sehnt ihn fast schon herbei, je mehr ihre körperlichen Schmerzen zunehmen. In nicht ferner Zukunft wird sie sich vermutlich beim Versuch eines Attentats auf Larastrun mit dem Angreifer in den Tod stürzen.

NOTR

Notr Pentran
Stimme der Dunkelheit
Zukünftiger Schattendämon

Aussehen

Etwa sechzig, graue Stoppelhaare, kurzer Vollbart, groß und schlank, steht kerzengerade und lange ohne Bewegung, gehüllt in dunkle Gewänder, der Kopf mit schwarzem Tuch umwickelt, verschleiert, Langschwert

Charakter

ehrgeizig, diszipliniert, guter Strategie

Pentran Notrs Karriere benötigte einiges an Zeit, wies aber schon immer nach oben. Schon bei der Prüfung der Dunkelheit überzeugte der intelligente Sohn eines einfachen Hafendarbeiters durch Uner-schrockenheit. Seit nun über zwei Jahrzehnten führt er die Kirche Triets an und war dem alten Grafen ein treuer Diener. Jetzt, unter Larastrun, schien es schon mehrfach so, als würde seine Karriere abrupt und tödlich enden. Aber nach anfänglichen offenen Streitigkeiten mimt Pentran den folgsamen Untertan.

Für ihn steht der Glaube und die Grafschaft an erster Stelle und so schluckt er die Entscheidungen Larastruns. In den letzten Jahren hat er ein Talent darin entwickelt, den Befehlen des Grafen wortgenau zu folgen und dabei den eigentlichen Willen Larastruns so weit es geht zu verbiegen.

Der Graf weiß das natürlich und würde den alten Mann gerne loswerden. Aber auch in einem Land wie Triet kann man nicht einfach den Obersten Priester grundlos beseitigen. Außerdem ist Pentran trotz seines Alters ein gefährlicher Gegner im Zweikampf und ein erfahrener Strategie, der mehrfach persönlich Angriffe gegen fremde Schiffe oder gegen Sloght angeführt hat. Insgeheim hofft der Graf, dass der verhasste Priester bei einem Gefecht ums Leben kommt. Das wird vermutlich auch der Fall sein, denn Pentran Notr wird eines der Schiffe beim kommenden Angriff auf Sloght führen.

KAQUANU

Kaquanu Blutklinge
Kommandeur der Leibgarde

Aussehen

Hellbraune Haut, am ganzen Körper tätowiert mit ineinander verschlungenen Schriftzeichen, ausdrucksloses Gesicht, kahl rasierter Kopf, ebenfalls tätowiert, lose schwarze Leinengewänder

Charakter

stoisch, spricht fast nie außer mit dem Grafen unter vier Augen, fanatisch überzeugt von der Führungsrolle Larastrun Triets

Kaquanu ist eigentlich kein Name, sondern ein Titel unter den Kanquat, einem Orden aus dem fernen Eskaladin. Dort steht er nur einem wahren Meister zu, der das höchste Ziel des Ordens, die perfekte Synthese von Körper und Geist durch die Beherrschung seiner Waffen, erreicht hat. Kaquanu Blutklinge, der eigentlich Naluha Buan heißt, hat diesen Titel nie wirklich erreicht. Als hochbegabter Schüler seines Ordens begleitete er eine Gesandtschaft Richtung Elonel, die von Schiffen Triets überfallen wurde. Der Anblick des damaligen Prinzen, Larastrun Triet, und dessen Überzeugung begeisterten den jungen Mann, der sich dem Fremden unterwarf, um ihm zu dienen.

Nur wenige Jahre nach seiner Ankunft in Triet war der tätowierte Mann zum persönlichen Leibwächter Larastruns aufgestiegen und ist seitdem dessen Schatten. Larastrun und Kaquanu trainieren täglich miteinander und können ihre Bewegungen im Kampf perfekt aufeinander abstimmen.

Ein Gefangener aus Eskaladin könnte für Kaquanu zum Problem werden. In den Schriftzeichen auf seinem Körper stehen die Weisheiten der Kanquat, die von Ruhe, Geduld und Harmonie handeln. Ein Bekanntwerden der Übersetzung wäre für den kriegerischen Mann sicher gefährlich.

Triet

NOTAZUR

Admiral Notazur Tentrolan
Oberster Freibeuter

Aussehen

wettergegerbte, runzlige Haut, leichte O-Beine, relativ klein und stämmig, schwarz gefärbter, dichter Vollbart, dünnes Haupthaar, leichte Lederrüstung, Säbel und Dolch

Charakter

rauhbeinig, schroff, abweisend, führt die Flotte mit eiserner Hand, bei genügend Willensstärke eines Gegenüber aber durchaus von anderen Ideen überzeugbar

Sein Titel mag militärische Klasse andeuten, aber Tentrolan ist durch und durch Pirat. Er führt zwar auch angeordnete Landangriffe ohne zu zögern aus, aber seine wahre Leidenschaft gehört dem Gefecht auf hoher See. Dort ist er uneingeschränkter Anführer der Seestreitkräfte, während bei Angriffen gegen Landziele meist der Oberste Schattenpriester Notr die strategische Leitung übernimmt.

Mit diesem verbindet Tentrolan eine langjährige Freundschaft, die seit der Machtübernahme durch Larastrun Triet allerdings bröckelt. Der Admiral wird seinen fast gleichaltrigen Kameraden aus früheren Jahren nur so weit unterstützen, wie das seine eigene Position nicht gefährdet.

Notazur Tentrolan war es, der die Regeln für einheitliche Bewaffnung seiner Soldaten abschaffte. „Ein Kampf auf See ist immer ein heillooses Durcheinander, daran ändert man nichts, indem man allen gleiche Klingen in die Hand drückt!“, war schon immer seine Ansicht. Heute führt jeder seiner Männer die Waffen, die er am effektivsten nutzen kann. Seine Offiziere hat der Admiral darauf gedrillt, die verschiedenen Talente ihrer Leute aufeinander abzustimmen, so dass trotz des scheinbaren Durcheinanders eine schlagkräftige Truppe entsteht.

Die Ermunterung zu individuellen Entscheidungen im Kampf macht die Marine äußerst effektiv, fördert aber auch die Tendenz zu eigenem Denken, was in einem auf einen einzigen Glauben und Herrscher ausgerichteten Staat nicht gern gesehen ist.

Jeder klatschende Schlag der Peitsche auf dem blutnassen Rücken Takazuls wird von einem Schmerzensschrei des Soldaten begleitet. „Du sollst deinen Kopf einsetzen, wenn du kämpfst“, brüllt ihm der Admiral direkt ins Gesicht. „Aber für wen denkst du bei jedem Hieb, bei jedem Schlag?“ „Für die Dunkelheit!“ keucht der Bestrafte „Für Triet!“

KANTREZANARIN

Kantrezanarin Ukan
Marschall der Truppen

Aussehen

kantiges breites Kinn, glatt rasiert, glatt zurückgekämmte, schwarz gefärbte Haar, kurzer Zopf, Statur eines Bären, geschmeidige Bewegungen
Kettenrüstung, geschwärzten Metallplatten auf den Schultern, weiter Umhang, schwerer Kampfhammer

Charakter

Nerven wie aus Stahl, kann abwarten, bis sich ein Vorteil bietet, denkt in festen Mustern sehr effizient, kann aus diesen aber nur schwer ausbrechen

Kantrezanarin Ukan agiert im direkten Kampf Mann gegen Mann genauso wie in der Schlacht beim Einsatz seiner Truppen. Er lässt den Gegner den ersten Schritt machen. Geduldig wartet er auf einen Fehler oder den genau richtigen Moment, erst dann schlägt er mit aller Gewalt zu.

Der riesige Mann hat seine relativ kleine Landstreitmacht bestens in dieser Taktik des Abwartens und Zuschlagens trainiert. Koordinierte Manöver und Aktionen trainiert er so lange, bis diese auf die Sekunde genau ausgeführt werden. Wenn er seine Truppen auf den Wiesen vor Triet einen Schildwall bilden lässt oder präzise Salven auf Ziele dirigiert, finden sich immer zahlreiche Schaulustige ein, denn diese Darstellung militärischer Disziplin ist beeindruckend.

Ihre wahre Stärke entfaltet die Truppe nur unter ihrem Marschall, der jeden Mann persönlich kennt. Sollte dieser Kopf ausgeschaltet werden, dann fehlt die genaue zeitliche Abstimmung. Dummerweise ist Kantrezanarin sicherlich kein Gegner, der einfach aus dem Weg zu räumen ist, zumal auch seine vier Adjutanten bestens darauf trainiert sind, ihm im Ernstfall Handlungsfreiheit zu verschaffen.

SZAKALL

Szakall Fanass
Reichsverwalter von Triet

Aussehen

Mitte Fünfzig, buschige Augenbrauen, kurzer, spitzer Bart, drahtige kurze Haare, schwarz gefärbt, leichter Bauchansatz, zugleich kräftig
meist dunkle, weite Kleidung mit wenigen kräftig getönten Verzierungen, oft sichtbar zerknittert

Charakter

Manchmal scheinbar geistig abwesend, schneller Denker und Rechner mit fast perfektem Gedächtnis, ungeduldig bezüglich menschlicher Angelegenheiten

Szakall war bis vor wenigen Jahren ein Bediensteter seines Vorgängers, Akromal Tetron. Dieser hatte unter dem alten Grafen ein sehr luxuriöses Leben gelebt, da er sich von den staatlichen Einnahmen einiges abzweigte. Sehr zum Ärger der Gebietsverwalter wurde der Szakall als Nachfolger berufen. Schnell wurde durch sein Rechentalent offenbart,

dass sich nicht nur sein Vorgänger in der Staatskasse bedient hatte.

Zu Beginn versuchten noch manche Würdenträger, den neuen Reichsverwalter zu beseitigen, aber Aspiranten für eine solche Aufgabe wurden

Als Larastrun Graf wurde, suchte er nach einem Grund, den unbequemen Reichsverwalter los zu werden. Nicht weil der sich bereicherte, sondern weil Akromal in den Augen des Grafen ein Leben der Verweichlichung führte. Da der alte Reichsverwalter aber seine Machenschaften bestens tarnte, ereilte ihn schlussendlich das Missgeschick, in Trunkenheit der Steilwand zum Hafen zu nahe zu kommen, wo die Hand eines tätowierten Mannes dem Schicksal etwas nachhalf.

schnell rar, da die gekrümmten Klingen des Gardekommandeurs für das Ableben der Mächtigen sorgten. Inzwischen weiß jeder in Triet - außer vielleicht Szakall selbst, dass der Reichsverwalter eine unantastbare Person ist. Der Graf hat so einen Magier der Zahlen an genau der richtigen Stelle und Fanass Szakall kann sich ohne Störungen auf das Einzige konzentrieren, das ihn wirklich interessiert.

TRRKUT

Trrkut der Wächter
Bollwerk von Triet

Aussehen

Trrkut ist ein Steintroll, eine etwa zwei Meter große Gestalt mit nur entfernt menschenähnlichen Proportionen (siehe im Kreaturenband)

Charakter

sehr beharrlich und eigensinnig außer bei direkten Befehlen des Grafen oder der Grafenmutter, spricht nur sehr gebrochen und mit steinernem Schaben, das kaum verständlich ist

Trrkut, dessen Name nur eine grobe Annäherung des Geräusches ist, mit dem der Steintroll sich selbst bezeichnet, stammt aus den Greisen Bergen. Dort traf er vor vielen Jahren einen Urahn des heutigen Grafen, Graf Tenetrak Triet. Dieser war dort zur Jagd und konnte dank geschickten Vorgehens und einem angeborenen Talent für das Element Erde den Troll mit viel Geduld für sich gewinnen und schließlich überreden, ihn nach Triet zu begleiten.

Die heutige Variante der Geschichte ist, dass Tenetrak dem Steintroll dank mächtiger Magie seinen Willen aufzwang und die seltsame Kreatur seitdem immer dem Grafen dient. In Wirklichkeit ist das Leben in Triet für Trrkut einfach nur ungemein bequem, da er mit dem besten Fels versorgt wird, den sich ein Steintroll wünschen kann. Hinzu kommt, dass er mit seinem beschränkten Geist nicht erfasst, dass der Graf alle paar Jahrzehnte wechselt. Für ihn ist jeder Graf einfach nur Pfrarr Tenetrak, Freund Tenetrak.

Ein Steintroll ist ein mobiles, extrem kräftiges Hindernis, auch ohne jede Ausbildung. Über die Jahre hinweg ist es den Grafen und deren militärischen Untergebenen aber gelungen, Trrkut zu trainieren, wenn auch nur in geringem Umfang. Dadurch erhält der Steintroll einen zusätzlichen Bonus von +5 auf seine Angriffe und den Nahkampfschaden (insgesamt Angriff +15 und Schaden 3W6 +30) bzw. +2 auf

den Fernkampfschaden (Angriff +14, Schaden W6 +11). Sämtliche Kampfaktionen kosten Trrkut 2 AP weniger als normale Steintrolle.

Der Steintroll bewacht meist mit der Ausdauer eines Felsblocks die Hohe Burg. Manchmal wird er auch eingesetzt, um großen Menschenansammlungen unmissverständlich klar zu machen, wo sie nicht weiter gehen dürfen. Inzwischen hat Trrkut verinnerlicht, dass er weder eine Brücke betreten noch irgendeiner der Klippen zu nahe kommen darf.

Sollte es einmal zu einer kämpferischen Auseinandersetzung kommen, so könnte sich die Gegenseite diesen Umstand zunutze machen oder den Steintroll so in Rage bringen, dass er diesbezüglich einen folgenschweren Fehler begeht.

Geschickter wäre es allerdings, den einfachen Geist Trrkuts in die Irre zu führen oder auszunutzen, dass seine Loyalität zum Grafen nicht grenzenlos ist. Auch kann Trrkut im Zweifelsfall kaum durch Furcht vor Strafe oder gar der Angst vor dem Kommen des Schattens eingeschüchtert werden. Ersteres kennt er nicht, da ihn fast nichts ernsthaft verletzen kann, Letzteres ist für seinen simplen Verstand zu komplex.

Triet

HANDEL UND STEUERN

Güter und Gelder in Triet

Triet

Güter

An dieser Stelle wird nur ein grober Überblick gegeben. Auch auf genaue Preise wird weitgehend verzichtet, diese können anhand der Tabellen im Regelbuch abgeschätzt werden. Dass dabei nicht immer das gleiche Ergebnis herauskommt ist unproblematisch.

Ackerbau und Viehzucht

Die Insel Triet besitzt kaum fruchtbare Böden, auf denen sich Ackerbau lohnt, nur im Osten nahe der Stadt gibt es einige Felder. Getreide wird teils aus Slondnärk eingeführt, teils erbeutet. Brot aus echtem Mehl ist auf Triet ein Luxus, den sich nur die Reichen leisten.

Im Westen der Insel weiden diverse Schafherden, deren Fleisch und Wolle auch eher den Wohlhabenden vorbehalten ist.

Fisch und Tang

Hauptnahrungsmittel in Triet ist durch alle Schichten hindurch Fisch, teils ergänzt durch Muscheln und Krustentiere.

Mindestens genauso wichtig ist Lappan, eine Tangart, die bis zu fünfzig Meter lange Blätter bildet. Deren obere Enden werden bis zu einer Tiefe von ein oder zwei Meter unter der Wasseroberfläche abgeschnitten. Getrocknet dienen sie als wenig geschmackvoller Ersatz für Brot.

Weder mit Lappan noch mit Fisch betreibt die Grafenschaft im nennenswerten Umfang Handel, als Bezahlung für die wenigen ehrlichen Geschäfte mit Slondnärk dienen Perlen und Perlmutter aus großen Miesmuscheln.

Piratenbeute und Schmuggel

Was man nicht selbst besitzt, muss man stehlen. Die Schiffe Triets fahren weit übers Meer und attackieren Siedlungen nahe Wihr, die Kolosstämmen am Großen Riss und alles, was auf See unterwegs ist. Schiffe der Marine Slondnärks sind die einzigen Ziele, die von diesen Attacken meist ausgenommen sind, Händler aus dem Königreich im Norden sind dagegen beliebte Ziele, solange sie nicht die Königsflagge führen. Hauptziele sind und bleiben aber Schiffe aus Elonel, Mo'on oder Eskaladin. Die erbeuteten Schiffe dienen

als Quelle für Holz, die Gefangenen werden meist über Mittelsmänner an das verfeindete Sloght verkauft oder man fordert bei wichtigen Personen hohes Lösegeld.

Diese Welt ist nicht dicht besiedelt und die Blutige Küste sicherlich nicht überbevölkert. Das bedeutet, dass Erfolge der Piraten aus Triet keine alltäglichen Ereignisse sind. Erfolgreiche Beutezüge liegen meist einen oder mehrere Monate auseinander.

Wasser

Süßwasser erhält Triet ausschließlich durch Regen. Trotz regelmäßiger üppiger Regenfälle wird kein Tropfen verschwendet. Auf der Insel wurden zahlreiche Senken weiter ausgegraben, so dass sich kleine Seen bildeten, die als Notreserve dienen können. In der Stadt wird der Regen zu drei großen Zisternen geleitet und dort gespeichert.

Steuern

Sämtliche Beute gehört zunächst einmal offiziell dem Grafen. Dieser zeigt seine Wertschätzung gegenüber seinen Untergebenen, indem er ihnen Anteile der Beute schenkt. Dabei frei wählen zu dürfen, ist eine besonders seltene Ehre. Was der Graf nicht in dieser Form weitergibt und nicht für sich beansprucht, wird durch Schmuggler in anderen Ländern oder auch an die Wohlhabenden von Triet verkauft.

Außerdem wird eine Steuer von einem Fünftel auf alle in Triet gehandelten Waren erhoben, was das Leben in der Stadt teuer macht. Trotzdem ist die Haupteinnahmequelle die Piraterie und der Schmuggel. Damit ist Triet abhängig von seiner Flotte und der Graf braucht zum Unterhalt seiner Truppen regelmäßige Erfolge.

Beutefeste

Aus den oben genannten Gründen ist ein erfolgreicher Beutezug immer ein guter Grund zum Feiern. Dem Schattenglauben entsprechend ist das aber eine düstere Angelegenheit. Das Schiff mit der Beute ankert zunächst mitten im Hafenbecken und entzündet am Abend farbige Laternen. Färbung und Anzahl der Lichter signalisieren der kleinen Stadt, wie viel Beute gemacht wurde, ob ein Schiff erobert wurde und wie viele Gefangene man gemacht hat.

Um Mitternacht setzt der Graf auf einem Ruderboot über, inspiziert die Beute und entscheidet über seinen persönlichen Anteil, Geschenke für Günstlinge und den Lohn der Mannschaft. Erst am nächsten Morgen manövriert das Schiff an einen der Anleger und wird entladen. Viele neugierige Beobachter finden sich ein, stellen Tische und Stühle auf die Straßen und begutachten von dort bei einem gemütlichen Mahl die vorbeigetragenen Beutestücke.

Wer wichtig ist im Staate, der wird seinerseits Untergebenen durch Geschenke seine Gunst erweisen oder Höhergestellten Geschenke machen, um sich beliebt zu machen.

BILDUNG

Sprachen und allgemeine Bildung

Triet

Sprachen

Landessprache: Kradun

Weitere Sprachen: Nordlang

Im Gegensatz zu den Sklaven in Sloght müssen die Unfreien in Triet nicht zwingend Kradun fließend verstehen. Befehle werden ihnen notfalls wie einem Hund eingepflegt. Die Oberschicht beherrscht fast durchgehend auch Nordlang, die Sprache von Slondnärk. Kenntnisse in anderen Sprachen gibt es nur vereinzelt.

Bei der Marine ist es üblich, auf jedem Schiff mindestens je einen Soldaten an Bord zu haben, der Melwengil, Freizunge oder einen Dialekt Eskaladins spricht. Schließlich ist neben real existierenden Gütern auch Information ein wichtiges Beutegut.

Allgemeine Bildung

Nur die Oberschicht erhält in Triet eine geregelte Ausbildung im Lesen, Schreiben und Rechnen. Einfache Handwerker und Soldaten werden gezielt auf einem niedrigen Bildungsniveau gehalten. Das geht so weit, dass schon der Besitz von Büchern bestraft wird. Für normale Bürger gibt es nur zwei Wege, Lesen und Schreiben lernen zu dürfen und damit gesellschaftlich aufsteigen zu können: als Angestellter eines Verwalters oder durch langen Dienst im Militär und Erlangung eines Führungsgrades wegen besonderer Verdienste.

Schriftliche Wegweiser wird man kaum finden. Verwendet werden eindeutige Piktogramme, so sie denn auf der kleinen Insel vonnöten sind.

Priesterausbildung

Prinzipiell kann jeder zum Schattenpriester erwählt werden. Es kommt aber so gut wie niemals vor, dass ein normaler Bürger diesen Weg beschreiten darf. Ist der Vater Priester, dann wird auch der Sohn mit viel Ehrgeiz auf eine solche Position vorbereitet. Die Anzahl der Posten ist aber begrenzt und ein Schattenpriester hat wenig Interesse daran, dass sein Nachkomme das Aufrücken in dieses Amt durch Mord am eigenen Vater beschleunigt. Deshalb gibt es bei den Priestern untereinander durchaus Hinterlist, Verrat und Mord. Denn dann ist eine Stelle für den Sohn frei, die man nicht selbst räumen musste.

WACHE UND MILITÄR

Wächter und Piraten

Triet

Allgemeines

Allein die Tatsache, dass ziemlich genau ein Viertel der Bevölkerung Triets im Militär der Grafschaft dient, macht klar, wie dieser kleine Staat ausgerichtet ist. Insgesamt ist die Heeresstärke zwar kleiner als die der Nachbargrafschaft Sloght, Triet besitzt aber die größere Marine.

Der Schattenglaube treibt trotz hoher Verlustquoten stets genug junge Männer an, dem Militär beizutreten. Denn als Arbeiter, Fischer oder Tagelöhner besteht kaum Aussicht auf einen Rang außerhalb von Elend und Qual in der endlosen Dunkelheit.

Heer

200 Soldaten, 10 Hauptmänner
Runder Topfhelm aus geschwärztem Metall mit dem Wappen Triets an der Stirn, Hauptmänner mit dunklem Federbusch
Mit Metall verstärkte Lederrüstung, Bein- und Armschienen aus Metall, bei der Wache Speer und leichter Schild, im Feld Turmschild und Schwert, in beiden Fällen Steinschleuder

Obwohl jeder vom Heer spricht, handelt es sich eher um Wächter die in der Stadt in Teams von zwei bis drei Mann patrouillieren. Bezüglich der Sicherheit sind Soldaten gegenüber normalen Bürgern weisungsbefugt. Dies führt dazu, dass man sich als einfacher Händler oder Handwerker für gewöhnlich das Wohlwollen der Soldaten durch kleine Geschenke erkaufen muss.

Familien, die einen Sohn in der Wache stellen, haben im Allgemeinen einen besseren Stand in Triet. Darum führt eine Position im Heer oft zu Neid der Nachbarn. Diese Konkurrenz der Bürgerfamilien untereinander ist durchaus beabsichtigt. Während im Buhlen um Einfluss und Macht viele Mittel als völlig

normal hingenommen werden, wäre allerdings ein offener Angriff gegen ein Mitglied der Wache ein fataler Fehler.

Aber auch Soldaten sollten sich hüten, ihre Position zu sehr auszunutzen. Was als Untreue gegenüber dem Verdunkler, also dem Grafen, interpretiert werden könnte, wird sehr hart bestraft.

Marine

10 Brecher
12 m, 25 Mann, Rammsporn, 2 kleine Ballisten
Sehr schnelle, schlanke Schiffe, die größere Ziele überholen und bremsen sollen

4 Sturmschiffe
22 m, 170 Mann, breiter, verstärkter Rumpf, schweres Katapult, 40 Ruderbänke
Langsame Schiffe mit großer Entermannschaft

Gekaperte Schiffe
Unterschiedliche Ausrüstung und Besatzung, im Moment 3 Handelsschiffe aus Eskaladin, ein großes Fischerboot aus Mo'on und ein Elonelisches Enterschiff

Maximal leichte Rüstung, breit gefächerte Vielfalt an Bewaffnung der Soldaten, keine Uniformen

Für die Jagd auf Einzelziele wird normalerweise ein Sturmschiff mit zwei bis drei Brechern eingesetzt, nur manchmal in Begleitung eines erbeuteten Handelsschiffs. Die Brecher sollen mit gezielten Schüssen Takelage und Segel des Ziels beschädigen und es notfalls seitlich rammen. Einziges Ziel ist es, das Opfer so zu verlangsamen, dass das schwere Sturmschiff nah genug zum Entern kommt.

Das Sturmschiff selbst wird mit seinem schweren Katapult hauptsächlich Streumunition über große Distanz einsetzen, hauptsächlich, um möglichst große Verluste bei der gegnerischen Mannschaft zu

erzielen. Damit dabei nicht die Mannschaft eines eventuell verkeilten Brechers erwischt wird, sind die kleineren Schiffe mit einem verstärkten Deck ausgestattet, unter dem sich die Mannschaft durch zahlreiche Luken schnell in Sicherheit bringen kann, wenn das Sturmschiff mit Hornsignalen den Katalpultbeschuss ankündigt.

Nur um das letzte Stück genügend Geschwindigkeit aufnehmen zu können, kommen die Ruderer eines Sturmschiffes zum Einsatz.

Admiral Notazur hat eingeführt, dass die Soldaten der Marine nicht nur wie ein bunter Haufen Piraten aussehen, sondern auch unterschiedlichste Waffen verwenden. Lange Enterhaken an Stangen, Speere, Klängen mittlerer Länge, Wurfmesser, Bögen und Armbrüste werden in intensiven Manövern von den Kapitänen der Schiffe aufeinander abgestimmt, um ein effektives Ganzes zu ergeben. Gerade auf typische einheitliche Nahkampfaktik hin trainierte Gegner bringen die Piraten von Triet dadurch immer wieder aus dem Konzept.

Miliz

Ganz ähnlich wie in Sloght hat auch in Triet der Klerus dafür gesorgt, dass die Gläubigen alle Fremden noch mehr hassen als die Führungsschicht ihres eigenen Landes. Gemischt wird dies geschickt mit Stolz darauf, dass man in Triet den Gezeiten und dem rauen Wetter trotz, anstatt sich von Sklaven alles Unangenehme abnehmen zu lassen. Dass die dreckigsten Arbeiten in Triet eben doch von Sklaven erledigt werden, ignoriert man bei dieser Argumentation geflissentlich. Im Verteidigungsfall stünden etwa 2000 Männer bereit, die einigermaßen mit einem Fischspeer oder einer Schleuder umgehen können.

GESETZ UND RECHTSPRECHUNG

Willkür und kaum Gerechtigkeit

Triet

Noch mehr als in Sloght folgt die Rechtssprechung in Triet praktisch vollständig der Willkür der Priester. Einflussreiche Personen und Soldaten können die Überprüfung eines Urteils beim Obersten Schattenpriester verlangen. Schattenpriester selbst und Führungspersonlichkeiten können beim Grafen persönlich um eine erneute Beurteilung eines beliebigen Falles bitten. Unter passenden Umständen können die Leute mit Einfluss in Triet sich dadurch zusätzliche Vorteile verschaffen. Sie sollten aber auch Vorsicht walten lassen – Grafen von Triet sind nicht unbedingt für ihre Geduld mit penetranteren Antragstellern bekannt.

Ein Gesuch um Revision ist natürlich auch dann möglich, wenn jemand der Meinung ist, ein Urteil sei zu milde ausgefallen.

Ein Fischer wurde wegen Anrempeln eines Offiziers zu 5 Stockhieben verurteilt. Der Offizier ist damit nicht einverstanden und trägt den Fall vor den Obersten Schattenpriester. Dieser sieht das Anrempeln als einen Angriff gegen das Militär und erhöht die Strafe auf 20 Peitschenschläge.

dem Schattenglauben entspricht. Niemand wird sich trauen, einen Soldaten anzuklagen, wenn dieser sich einfach bei einem Fischer bedient.

Geschick bei der Ausführung der Tat

Trotz aller Willkür gilt, dass eine Tat durch Zeugen bewiesen werden muss. Wer geschickt genug vorgeht, der kommt eher davon. Allerdings sind Zeugen schnell gefunden, wenn nur genügend Geld fließt.

Art des Verbrechens

Erst zuletzt ist die Art des Verbrechens ausschlaggebend für das Strafmaß. Besonders hart bestraft werden Untreue gegenüber dem Staat und Feigheit im Dienst und nicht Kapitalverbrechen.

Zuwendungen an den Richter

Geld haben die meisten Priester in Triet zu Genüge. Um einen Angehörigen des Klerus milde zu stimmen, sollte man eine Gefälligkeit oder ein Geheimnis anbieten können, das für den Geistlichen von besonderem Interesse ist. Solche Dinge sind aber kostbare Schätze, die man besser für echte Notfälle aufhebt.

Urteilsfindung

Recht wird in Triet immer schnell und ohne Verhandlung gesprochen, außer der Graf persönlich revidiert ein Urteil eines Priesters. Dann kommt es zu einer Versammlung aller Betroffenen, also des Angeklagten, des Geschädigten und des Fürsprechers. Je größer dabei das Publikum, um so schwerer fällt im Allgemeinen die Strafe aus, da der Graf gerne Härte demonstriert.

Die Aspekte bei der Urteilsfindung sind in ähnlicher Form wie in Sloght zwar auch in Triet vorhanden, spielen aber eine untergeordnete Rolle.

Stand von Täter und Opfer

Höherer Stand kann nur in mehr Stärke begründet sein und ist damit ein Indiz für ein Leben, das mehr

Strafmaß

Bei all der Willkür in der Rechtssprechung kann das Nachfolgende nur als grobe Richtlinie verstanden werden. Aber dennoch: Ein gewisses Maß sollte jeder Priester halten, denn der junge Graf ist nicht dafür bekannt, sinnlose Grausamkeiten hinzunehmen, die letztendlich sein Reich schwächen.

Kleinere Vergehen

Diebstahl, Belästigung, Rangeleien oder Beleidigungen werden gerne mit öffentlichen Schlägen geahndet, die einen passenden Körperteil treffen (auf den Mund bei Verleumdung, auf die Hand bei Diebstahl). Oft darf der Geschädigte die Schläge verabreichen.

Mittelschwere Vergehen

Je nach Stand kann dem Verurteilten ein Teil seines Besitzes genommen werden – selbstverständlich zu

Gunsten der Kirche. In extremeren Fällen kann das zum völligen Ruin führen.

Der Besitz von Büchern ist strafbar und wird oft dadurch geahndet, dass der Angeklagte das Buch verinnerlichen muss, indem er es komplett isst.

Kapitalverbrechen

Jede Art von Widerstand gegen die Staatsgewalt wird in Triet sehr hart bestraft. Schon die Behinderung eines Wächters, ob mit oder ohne Absicht, kann schnell zu öffentlicher Auspeitschung und anschließendem Wurf ins Salzwasser des Hafenbeckens führen.

Schwerere Vergehen bis hin zu Mord werden meist mit unterschiedlich langer Strafarbeit auf einem der Kriegsschiffe bestraft, was nicht selten den Tod zur Folge hat.

Verbrechen gegen Kirche und Glauben

Strafen in diesem Bereich haben meist etwas mit öffentlicher Zurschaustellung und einer ungesunden Portion Licht zu tun. Brandmarkung, Blendung, nacktes Darben in der Sonne oder gar Verbrennung sind gängige Methoden.

Die härteste Strafe ist ein Stoß von den Klippen der Stadt in der hellen Mittagssonne.

Mralon fällt vor Notazur auf die Knie: „Ihr müsst dem Einhalt gebieten. Mein Sohn kann gar nichts aus der Beute gestohlen haben, alle wissen, dass er draußen an den Klippen war, als der Diebstahl geschah.“

Der Admiral kratzt sich den Bart und blickt nachdenklich auf den jungen Kapitän hinab: „Angenommen ich spreche mit dem Verdunkler, was würde mir Kapitän Mralon dafür bieten?“ „Ich wäre eure Speerspitze, euer Schild bis in den Tod“, kommt die Antwort schneller als der Bolzen aus einer Armbrust.

ERSCHEINUNGSBILD

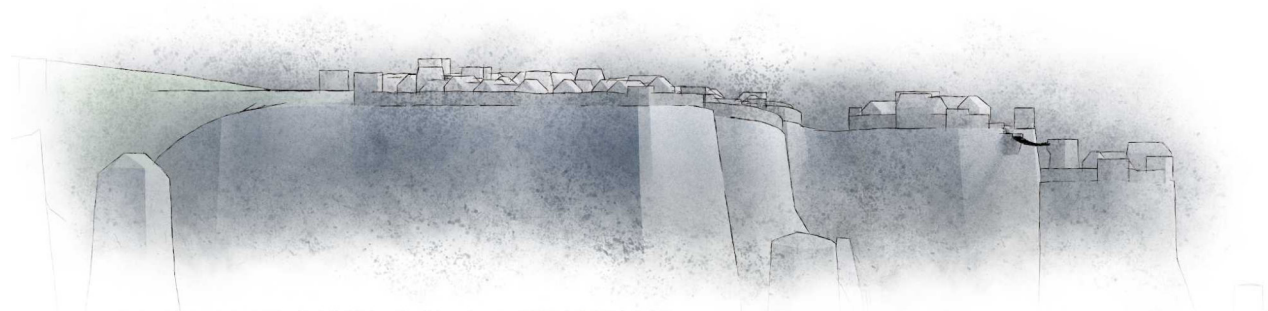
Aussehen der Feste und des Landes

Triet

Umgebung

Triet steht auf schroffen Klippen, die fünfzig bis siebzig Meter über das raue Meer der Blutigen Küste aufragen. Sie zeigen eine Struktur aus schmalen Stufen mit vertikalen Rillen, gebildet aus schmalen Basaltsäulen. Dunkel und bedrohlich zeichnet sich die Silhouette der Stadt für jeden Ankommenden vom Himmel ab.

Die Hafeneinfahrt ist bei höherem Wellengang tückisch und für größere Schiffe nur bei hoch stehendem Wasser sicher befahrbar. Das macht den Hafen zwar sehr sicher vor Angriffen, könnte aber eines Tages auch einmal Triets Verhängnis bedeuten, wenn Kriegsschiffe außerhalb des Hafens keine Hilfe aus der Stadt erhalten können.



Alle Stege im Hafen sind aus dicken Steinblöcken erbaut, die aus einer großen natürlichen Höhle unter dem Nordteil der Stadt stammen. Dort ist genügend Platz für bis zu drei der Sturmschiffe, durch das überhängende natürliche Dach gut geschützt vor Wind und Wetter.

Triet ist aus dem gleichem Stein gebaut, auf dem es steht: dunkler Basalt mit oft sechseckiger Grundfläche. Je näher man den Klippen kommt, desto deutlicher und unregelmäßiger zeigt sich diese hexagonale Struktur auch im Boden. In den weiter von den Klippen entfernten Bereichen ist der Basalt kompakt genug, um in den Stein gehauene Gänge

zu ermöglichen. Und so durchzieht heute mancher geheime Gang das Gestein unterhalb der Stadt.

Vergessene und bekannte Geheimgänge ermöglichen eine Vielzahl von Abenteuern. Legen Sie Gänge durch die Stadt, wo sie diese für die eigene Dramaturgie brauchen. Aber merken Sie sich deren Verlauf für spätere Gelegenheiten.

Wohngebäude

Im Sockel vieler Häuser ist die Struktur aus sechseckigen Basaltsäulen noch klar zu erkennen. Sie wurden auf eine waagrechte Platte eingeebnet, während um das Haus herum schräg gleichmäßige Steigungen in den Stein geschlagen wurden.

Den Stein zum Bau der Häuser gewann man direkt aus deren Umgebung oder aus dem Boden im Haus selbst. Beim Ausschlagen des Kellers wurden mehrere Säulen stehen gelassen und gemauert bis unter das Dach verlängert. Spitzbögen stützen die schweren Decken ab.

Die Dachkonstruktionen fallen sehr unterschiedlich aus. Holz und ein sauber konstruierter Dachstuhl sind etwas, das sich nur die Reichsten leisten konnten. Holz ist meist dem Schiffsbau vorbehalten. Oft sind die Dächer aus mühsam behauenen Stein vom Inselinneren erbaut. Schwere Steinkonstruktionen mit Spitzgratgewölbe als einzigem Schutz gegen

das Wetter. Es kommen aber auch Dachstühle aus Wahlknochen vor, gedeckt mit Bündeln aus Tang. Bei starken Stürmen mit peitschendem Regen erweisen sich beide als nur bedingt wasserdicht.

Es gibt nur relativ schmale Fenster. Diese sind je nach Reichtum mit dünn geschabten Fischhäuten oder mit Mosaiken aus Vulkanglas ausgefüllt. Die Gebäude besitzen für gewöhnlich zwei Stockwerke mit hohen Decken. Im Erdgeschoss befinden sich Schlafräume, Küche und Gesindeunterkünfte. Das Obergeschoss unter dem Dach ist dem Hausherrn und seiner Familie vorbehalten. Vor allem unter den Häusern nahe der Mauer auf den Klippen besitzen viele einen kleinen Balkon vor dem Giebel. Von diesem hat man einen weiten Blick über die Mauer hinweg aufs Meer.

Fast alle Häuser im oberen Teil der Stadt gehören Wohlhabenden oder dienen militärischen Zwecken. Die Fischer leben in armseligen Höhlen, die vom Hafen aus in die Wände getrieben wurden. Da der Platz auf Höhe des Kais bald knapp wurde, führen heute diverse Leitern zu Löchern bis in 10 m Höhe.

Tempel

Neben den Gängen unter Triet besitzt fast jedes Haus einen in den Boden gehauenen Schacht. Dessen Grund ist meist mit einer Leiter oder gar nur mit einem Seil erreichbar. Auf den Boden darf kein direktes Licht gelangen, da sonst der heilige Ort der Dunkelheit entweicht

Irgendwie ist der kleine Sohn Tsanaks an den Schlüssel der Dokumentenschatulle gelangt. Darauf direkt angesprochen leugnet der Junge alles. „Dann leere alle deine Taschen hier aus.“ Dabei klatscht die Hand des Vaters fest auf die Tischplatte. Aber der Bub stampft mit dem Fuß, brüllt nur „Nein!“ und ist auch schon zum Zimmer hinaus gerannt. Tsanak bekommt ihn erst im Keller zu fassen, wobei der Junge der Länge nach hinschlägt. Etwas klappert über die Steine und fällt in die Gebetsgrube.

Der gerade mal Fünfjährige baut sich trotzig vor seinem wutentbrannten Vater auf: „Niemand kann sehen, was geschehen ist, also ist es nicht geschehen.“ Obwohl er des Vaters eigene Antwort gegenüber einem verhassten Konkurrenten wortgenau wiedergibt, irrt er gewaltig in seiner Meinung, nun jeder Strafe entflohen zu sein.

An der Tatsache, dass der kleine Schlüssel unrettbar in einer der Ritzen in der Finsternis der Gebetsgrube verschwunden ist, ändert das freilich nichts.

würde. Das fehlende Licht hat zur Folge, dass in manchem dieser Löcher Dinge in den Felsritzen verloren gingen, die dann niemand mehr findet.

Mauern

Die Klippen Triets sind der wirkungsvollste Schutz gegen Eindringlinge. Die darauf aufgesetzten Mauern sind darum nur knapp drei Meter hoch. Nur zur Landseite erreichen Sie eine Höhe mitsamt Wehrmauer von etwa fünf Metern.

Die Türme in der Mauer sind bis Mauerhöhe massiv. Ihr Flachdach liegt nur 2-3 m über den Mauern und ist über eine Außentreppe zu erreichen. Im Fall eines Angriffs kann aus dem Turmraum eine Balliste oder ein kleines Katapult hoch gezogen werden. Da von See her noch nie ein effektiver Angriff stattfand und die Zielgenauigkeit von dort oben sehr begrenzt ist, sind viele dieser Waffen in sehr schlechtem Zustand.

Die Mauern dürfen nur von Soldaten und Wächtern betreten werden. Aber genau darum wären die Kammern mit den Belagerungswaffen ein fast ideales Versteck, wenn man sie erst einmal erreicht hat.

In unregelmäßigen Abständen stehen entlang der Steilklippe weitere einzelne Wachtürme, deren Sockel ebenfalls aus massivem Stein besteht. Eine Außentreppe führt hinauf in etwa 3 m Höhe, wo man durch eine beschlagene Tür in den kleinen Innenraum gelangt. Von hier führt eine steile Stiege auf das Dach. Die Wachtürme dienen nur als Beobachtungsposten und sind selten alle besetzt.

Auf dem Rand der zentralen Hafenschlucht sind insgesamt vier Türme aufgesetzt, die die Kante zur Hälfte überragen. In ihnen

befindet sich je ein Kran, angetrieben mit einer Tretmühle für bis zu vier Männer. Die meisten Lasten werden so vom Hafen herauf und in diesen hinab befördert.

Zu den zwei Wachttürmen neben der Hafeneinfahrt führt nur ein schmaler, in den Fels gehauener Steg ohne Geländer. Selbst bei gutem Wetter ist dieser ein kleines Abenteuer, weswegen die wöchentlich wechselnden Mannschaften meist mit einem Ruderboot an den Türmen direkt abgesetzt werden.

Straßen

Der Boden der gesamten Stadt besteht aus unebenem Basalt, der über die Jahre hinweg von unzähligen Füßen und einigen Hufen ausgetreten wurde. Dennoch gibt es gelegentlich Stufen und Kanten im Stein, über die man stolpern kann.

Der Boden fällt allseits zur Hafenschlucht hin ab. In die Straßenmitten wurden tiefe Rinnen eingeschlagen und mit Teer abgedichtet, um das reichliche Regenwasser zu den Zisternen zu leiten.

In den Hafen führt eine schmale Treppe aus dicken Bohlen. Manche davon knarzt verdächtig oder gibt etwas nach und das Gelände besteht weitgehend nur aus einem gespannten Seil. Der Abstieg ist nichts für schwache Nerven. Auf halber Höhe befindet sich eine Plattform von einigen Schritt Durchmesser, wo man verschrauben kann, ansonsten ist ein Aneinander-Vorbeikommen schwierig.

Wasserversorgung

Der Fels von Triet ist zwar insgesamt sehr stabil, es mangelt aber nicht an Ritzen zwischen den sechseckigen Basaltsäulen. Die drei großen Becken mit etwa 10 m Durchmesser dicht zu bekommen und auch dicht zu halten, ist eine fortwährende,

mühsame Aufgabe. Es müssen auch Filter aus Kies und Sand immer wieder ersetzt werden. Trotz all dieser Maßnahmen schmeckt das Wasser in Triet schon nach einer Woche ohne Regen schal und eigentlich immer ein wenig nach Schwefel.

BESONDERE ORTE

Einige Besonderheiten in der Stadt aus Basalt

Friet

1 Niederburg

Niemand außer der Leibgarde, höchste Führungspersonen und speziell ausgewählten Bedienstete haben Zutritt zur Niederburg. Dies ist der exklusive Rückzugsort des Grafen und seiner Familie. Das Hauptgebäude ist zwar deutlich kleiner als der Grafenpalast von Sloght, ist aber in seinen diversen kleinen Räumen sehr luxuriös eingerichtet. Alle Wände sind getäfelt, dicke Teppiche aus verschiedenen Ländern bedecken teilweise in mehreren Schichten den Boden. Wertvoller Tand ziert die Simse der breiten Kamine, Bilder und Teppiche hängen an den Wänden.

Trotz all dem Luxus ist selbst dieses Gebäude für eine effiziente Verteidigung ausgelegt. So liegt der Eingang ins Haus ganz im Südosten, die Treppe in den ersten Stock aber am westlichen Ende des Gebäudes. Allerdings gibt es einige Geheimgänge, die dem Grafen diesen Weg ersparen.

Im Hof der Burg befindet sich ein großes Gewächshaus und ein kleiner massiver Bau, in dem der Graf Gefangene anketten lässt, denen er sich ganz persönlich widmen will. Die Bediensteten des Grafen stammen meist aus angeseheneren Häusern und müssen dennoch außerhalb ihres Dienstes die Niederburg verlassen.

Der Weg hinauf zur Hohen Burg führt durch eine lange Treppe im Nordwestturm der Burg, dann über eine stabile Hängebrücke aus dicken Tauen und armdicken Bohlen. Obwohl diese Konstruktion nur wenig schwankt, ist der Weg hinüber nichts für Menschen mit Höhenangst, denn man hat freien Blick auf die gischtenden Wellen zwischen den beiden Steilwänden unter sich.

2 Reichs- und Heeresverwaltung

Der Südostflügel dieses langen Baus beherbergt im Obergeschoss weitere Privatgemächer des Grafen. Hier hält sich Larastrun die meiste Zeit auf, da es ihm zuwider ist, sich all zu lang auf die Niederburg zurück zu ziehen. Er sitzt lieber mitten im Geschehen. Im Erdgeschoss befindet sich ein kleiner Audienzsaal, eingerichtet mit diversen grotesken Steinstatuen und einem gepolsterten steinernen Thron, der scheinbar aus verrenkten Gliedmaßen und schmerzverzerrten Gesichtern besteht.

Der Steinboden im Bereich vor dem Thron zeigt ein fleckiges Muster - nicht jede Spur der vielen Morde, die hier stattfanden, konnte ganz getilgt werden. Aber das ist dem Grafen durchaus recht so.

Der Nordostflügel beinhaltet Amtszimmer für alle hochgestellten Persönlichkeiten des kleinen Reiches. Man erreicht diese grundsätzlich nur durch ein bewachtes Vorzimmer, in dem die Bediensteten der entsprechenden Führungsperson arbeiten.

3 Kirchenführung

Die Wände dieses Gebäudes sind mit einer Farbe gestrichen, die den Extrakt bestimmter Algen und Ruß enthält. Dadurch erscheint der Bau selbst im Sonnenschein sehr dunkel und im abendlichen Zwielflicht fast wie ein Loch in der Realität - ganz im Sinne derer, die hier arbeiten.

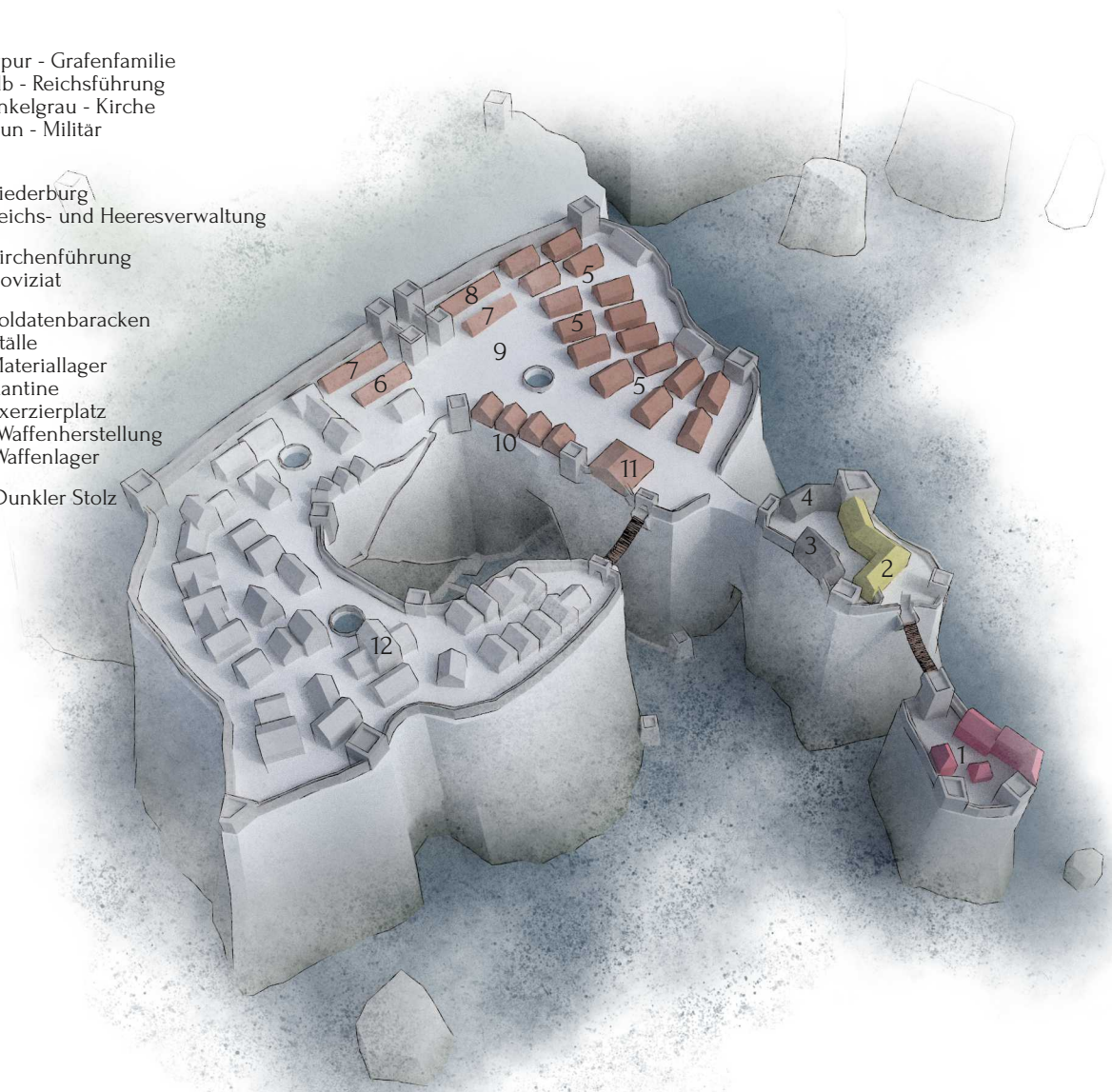
Im Inneren befinden sich im Erdgeschoss die Amtsräume des obersten Schattenpriesters und seiner Untergebenen. Die Einrichtung ist hier sehr karg. Nichts schmückt die Wände, keine Teppiche halten die Kälte des Bodens fern.

Im starken Kontrast dazu stehen die Gemächer des obersten Schattenpriesters und seiner Familie im Obergeschoss. Die Wände sind mit dunklen Stoffen aus verschiedensten Ländern behangen, Felle und weiche Teppiche liegen auf dem Boden und das Mobiliar besteht aus dunkel gebeizten edlen Hölzern. Bis auf die Tatsache, dass alles in sehr dunklen Farben gehalten ist, steht diese Wohnung selbst der Niederburg kaum an Luxus nach.

Vom Obergeschoss führt ein Schacht ohne Verbindung zum Erdgeschoss hinab in den Keller. Dort befindet sich eine Kammer mit wohl behauenen Boden und glatten Wänden, die nur der oberste Priester betreten darf. Tatsächlich war sie schon vielfach der Besprechungsort für Verschwörungen gegen den jeweils amtierenden Grafen. Pentran Notr spinnt hier unten zwar keine Intrigen, brüllt sich aber schon mal seine Wut von der Seele, wenn er einmal mehr mit Entscheidungen des jungen Grafen nicht einverstanden ist.

Purpur - Grafenfamilie
Gelb - Reichsführung
Dunkelgrau - Kirche
Braun - Militär

- 1 Niederburg
- 2 Reichs- und Heeresverwaltung
- 3 Kirchenführung
- 4 Noviziat
- 5 Soldatenbaracken
- 6 Ställe
- 7 Materiallager
- 8 Kantine
- 9 Exerzierplatz
- 10 Waffenherstellung
- 11 Waffenlager
- 12 Dunkler Stolz



4 Noviziat

Das Ausbildungsgebäude der Priesterschaft Triets ist nahezu fensterlos. Viele Studien der „Einzigsten Wahrheit“ finden in vollständiger Dunkelheit statt oder bei verbundenen Augen der Novizen. Wer der Dunkelheit nicht furchtlos begegnet, der taugt nicht zum Priester.

Wahrhaft überzeugte Schattenpriester streben danach, ihre Sinne für die Dunkelheit zu schärfen, was in einem dreistöckigen Übungsparkour innerhalb des Gebäudes geschieht. Auch Priester, die ihre Ausbildung abgeschlossen haben, nutzen diesen Raum immer wieder, um zu trainieren. Es ist üblich, dass jeder voll ausgebildete Priester bei oder nach der Übung die eine oder andere Veränderung im Raum vornimmt, so dass man niemals genau die gleiche Situation vorfindet.

In einem so kleinen Land wie Triet ist auch die Anzahl der Priester gering. Und so befinden sich auch selten mehr als eine handvoll Novizen in der Ausbildung.

5 Soldatenbaracken

In jedem dieser 16 Gebäude befinden sich 25 Stockwerkbetten auf der einen Seite des Gebäudes. Auf der Gegenseite ist der Raum durch Trennwände und grobe Vorhänge in zehn kleine Kammern unterteilt. Nur dort ist den Soldaten so etwas wie ein Privatleben gestattet.

In diesen Kammern geht es dann auch entsprechend ruppig zu. Da wird um Geld gespielt, getrunken, aber auch trainiert oder ein Mädels verhascht, wenn es denn dumm genug ist, einem der Soldaten hierhin zu folgen. Es gilt die eiserne Regel, dass jeder Soldat außerhalb dieser Kammern immer voll einsatzbereit zu sein hat. Was hinter den Vorhängen passiert, interessiert keinen Vorgesetzten.

Jeder Soldat besitzt in einer dieser Baracken eine gut verschlossene Truhe mit seinen Besitztümern. Eine feste Zuweisung der Betten dagegen ist nicht gegeben. Die Schlafstätten würden auch nicht ausreichen, wenn nicht immer ein Teil der Streitkräfte draußen auf See wäre.

6 Ställe

Sämtliche Pferde sind dem Grafen, seiner Familie und dem Obersten Schattenpriester vorbehalten. Es kann einmal vorkommen, dass der Graf einer anderen hochgestellten Persönlichkeit gestattet, eines der Pferde zu reiten, aber solche Momente sind selten.

Im Moment stehen in den geräumigen Stallungen gerade einmal fünf Pferde. Graf Larastrun reitet zwar ab und zu aus, hat aber an dieser Beschäftigung nicht so hohes Interesse wie sein Vater. Er ist darum auch nicht sonderlich bestrebt, für Nachschub zu sorgen, zumal der Transport eines Pferdes hinauf nach Triet ausgesprochen aufwändig ist.

7 Materiallager

Dieser langgestreckte Bau steht in der einen Hälfte voller raumhoher Regale gefüllt mit allerlei Rohmaterialien wie Hartholz, Lederhäuten, Stoffballen, Metallbarren und anderem, was im Militär der Grafenschaft benötigt wird. Die andere Hälfte des Gebäudes ist in insgesamt sechs Kammern aufgeteilt, zu denen nur Anführer des Militärs Zutritt haben. Dort werden wertvollere Materialien gelagert. Unter einem Vordach auf der Rückseite des Gebäudes liegen mehrere gerade Stämme - Ersatz für Schiffsmasten.

8 Kantine

Obwohl das Gebäude nicht klein ist, kann es bei Vollbesetzung nicht alle Soldaten aufnehmen. Darum ist es in Triet üblich, dass in Schichten gegessen wird. Das wiederum hat zur Folge, dass fast rund um die Uhr gekocht wird.

Man betritt das Gebäude üblicherweise am Nordostende und erhält nahe am Eingang seine Ration, um sie dann im großen Speisesaal im Südwesten des Baus zu verzehren.

Die Offiziere werden von einer eigenen, kleineren Küche ein Stockwerk höher verköstigt. Sie sitzen auf einem Balkon oberhalb des Speisesaals, von wo sie Überblick über ihre Leute haben. Schlägereien und mangelnde Disziplin werden nicht geduldet.

9 Exerzierplatz

Nirgendwo sonst in der Stadt ist der Boden so ausgetreten wie hier. An diversen Stellen wurde mit Kies aufgeschüttet, weil die immer gleichen Exerzierpfade schon Rillen im Stein hinterlassen haben.

Auch wenn gerade kein Offizier seine Soldaten durch verschiedene Übungen peitscht, wird man hier oft einige Soldaten antreffen, teils beim zusätzlichen Training an den Kletterstangen, der Hindernisbahn oder für Schwimmübungen in der Zisterne, teils beim Kartenspiel am Rand des Platzes.

10 Waffenherstellung

Diese vier Gebäude waren vor Urzeiten einmal Wohngebäude der Heeresführer. Heute sind sie zu Werkstätten umgebaut und untereinander verbunden. Im Erdgeschoss findet man zwei große Schmieden

für Waffen und Rüstungen, eine Bognerwerkstatt und eine zum Hof hin weit offene Konstruktionswerkstatt für große Waffen. Die größeren Belagerungswaffen finden aber selbst hier keinen Platz und werden auf dem Platz bei der Zisterne vormontiert, bevor man sie wieder in Einzelteile zerlegt und in den Hafen abseilt.

Im Obergeschoss befindet sich eine kleine Weberei und eine Nähstube, in der mehrere Frauen an Uniformen und anderer Kleidung für die Soldaten arbeiten.

Fast immer herrscht rege Betriebsamkeit. Man sieht selbst spät am Abend noch den einen oder anderen Schmied beim Ausbessern oder eine der Näherinnen, die unweit von der Esse sitzt, den Kopf tief über ihre Arbeit gebeugt, weil es oben in der Nähstube zu dieser Zeit zu dunkel ist.

11 Waffenlager

Triet ist mit gutem Grund sehr darauf bedacht, stets einen großen Vorrat an Ersatzrüstungsteilen, Waffen und vor allem an Munition griffbereit zu haben. Das Innere dieses Gebäudes ist durch zwei sich kreuzende Gänge geviertelt. In drei der vier Räume, die

mit dicken Türen und komplizierten Schlössern gesichert sind, stehen bis zur schrägen Decke hinaufreichende Regale, gefüllt mit allem, was die Handwerker des Heeres herstellen können.

Im vierten Raum wird alles eingelagert, was jemals an Waffen zur Beute der Raubzüge gehörte. Hier würde ein

„Eine Reise über See, dann die Einfahrt in den Hafen von Triet, allein das ist schon fast ein Ding der Unmöglichkeit.“ Agent Sevinia Tauwinder blickt ihren Vorgesetzten zweifelnd an. „Aber danach beginnen erst die wahren Probleme: Unerkannt hinauf in die Stadt, die Wache überwältigen, die Schlösser knacken und schließlich Feuer legen - wie soll das gehen?“

Weron Weitblick, Hochmystiker der Ordnung von Elonel, schmunzelt auf jene ihm typische Weise, die jedem seiner Untergebenen kribbelig macht, als er antwortet: „Unsere Besucher hier kennen das Terrain und sind zuversichtlich, ihrem ehemaligen Herrn einen herben Verlust beibringen zu können.“

Waffennarr für fast jede noch so exotische Waffengattung ein passendes Exemplar finden. Die wertvollsten Stücke befinden sich aber nicht hier, sondern in der persönlichen Sammlung des Grafen in der Niederburg.

Das Gebäude ist schwer bewacht. Hier hinein zu kommen ist schwierig. Sollte man planen, die Inselgrafschaft empfindlich zu treffen, dann wäre ein Anschlag gegen dieses Lager ein sinnvoller Anfang.

12 Dunkler Stolz

Nogorat, Wirt des Dunklen Stolz

Durch Narbe verzogener Mundwinkel, ein Auge stark getrübt, kräftig, nicht sehr groß, dunkler langer Bart Ehrerbietig bis schleimig gegenüber zahlenden Gästen, ungeduldig gegenüber Untergebenen

Das Hauptgebäude des Dunklen Stolz ist mit Dach drei Stockwerke hoch. Die Decke zwischen den beiden unteren Stockwerken wurde vor vielen Jahren herausgebrochen, so dass ein hoher Raum entstanden ist, dessen Decke nur von massiven Steinsäulen getragen wird. Im ersten Stock läuft ringsum ein Balkon, auf dem für gewöhnlich das Essen serviert wird. Man erreicht ihn über Wendeltreppen um vier der tragenden Säulen.

Im Erdgeschoss öffnet sich eine große Fläche mit einem Boden aus verschiedenen polierten Hölzern. Hier ist reichlich Platz für Versammlungen und Feiern, bei denen sich die hohe Gesellschaft Triets präsentiert und selbst feiert.

Unter dem Dach des Hauses befinden sich mehrere Flaschenzüge, so dass man von dort oben die verschiedensten Dinge in den Saal herablassen kann, angefangen von Körben mit Speisen bis hin zu Zielen für einen derben Wettstreit. Manchmal sind diese Ziele zu Beginn auch noch lebendig.

Die beiden Anbauten sind vom Festsaal nur durch verschiebbare Holzwände getrennt, so dass je nach Bedarf Musiker, die Küche oder weiterer Platz für Feierlichkeiten gewonnen werden kann.

Das Gasthaus ist kein Ort, der immer geöffnet hat. Man bestellt bei Nogorat eine Feier mit allem, was dazu notwendig ist und der Wirt kümmert sich um alles. Er war lange Zeit Kapitän eines Sturmschiffes und ist in der Stadt bestens vernetzt. Dank genügend zahlungsfreudiger Gäste hat er die Mittel, fast alles zu organisieren, selbst wenn es dazu notwendig ist, einige Leute zu bestechen.

Bisher hatte der alte Seebär ein ausgesprochen feines Leben, aber der junge Graf hält nicht viel von Ausschweifungen, da diese nur verweichlichen und vom Ziel des Schattenglaubens ablenken. Wenn Nogorat nicht gut aufpasst, dann hat der Dunkle Stolz in nicht all zu ferner Zukunft einen neuen Besitzer oder, was wahrscheinlicher ist, es handelt sich dann um ein normales Wohnhaus.

GESCHÄFTE

Eine Auswahl der Händler und Handwerker Triets

Triet

Viele Dinge des täglichen Lebens kauft man in der Festung Triet nicht in einem Laden. Zumindest wenn man zur Führungsschicht gehört, erniedrigt man sich nicht dadurch, dass man zum Fischmarkt oder zum Händler geht. Man schickt entweder einen Bediensteten oder wartet darauf, dass einer der zahlreichen Händler mit seinem Wagen vorbeikommt, meist einem größeren Handkarren, um direkt an der Haustür zu kaufen.

Diese rollenden Händler müssen selbst bei ganz banalen Dingen darauf achten, dass sie niemanden bevorzugen. Die wohlhabenden Einwohner können sehr nachtragend sein, wenn ihr Nachbar ihrer Meinung nach die größeren Muscheln ergattern konnte, weil der Fischhändler mit seinem Karren erst bei ihnen Halt gemacht hat.

Die fahrenden Händler sind meist nicht reich und leben, wenn überhaupt in der Stadt, dann in einer der engen Behausungen nahe der Hafenschlucht in Gemeinschaftsräumen. Große Häuser und private Räume können sich nur Handwerker und Händler von Schmuggelware und Piratenbeute leisten.

Wie auch im Fall von Sloght ist die nachfolgende Liste sicherlich nicht vollständig. Es mag das eine oder andere Essenzielle fehlen. In dem winzigen Staat Triet ist es allerdings deutlich wahrscheinlicher, dass ausgefallene Handwerksberufe nicht zu finden sind. Eine Menge Dinge sind schwer zu bekommen. Auf der anderen Seite gibt es in Triet wegen seiner Raubzüge früher oder später fast alles, was man sich wünschen kann, wenn man die richtigen Leute kennt und bereit ist, zu zahlen.

Wie auch sonst sind normale Handwerker und Geschäfte noch nicht im Stadtplan fest vorgegeben, sondern können je nach Bedarf vom Spielleiter platziert werden.

Bäckerei

Es gibt einen Bäcker am Hof des Grafen, ansonsten bäckt man sein Brot, wenn denn einmal Mehl zur Verfügung steht, selbst.

Barbier

Es gibt mehrere Barbieri in Triet, die aber nicht von Haus zu Haus gehen, sondern die man rufen lässt. Sie mögen besser dran sein als andere, aber trotz wohlhabender Kundschaft verdienen sie nicht all zu viel und leben gefährlich. Ein Schnitt bei der Rasur kann als absichtliche Verletzung gewertet werden.

Rasur	5 K
Haare schneiden (Männer)	1 S
Haare schneiden (Damen)	2 S

Bestatter

Bestatter müssen ihre Arbeit immer mit einem Schattenpriester abstimmen, da nicht nur die Wünsche der Hinterbliebenen zu beachten sind. Es muss auch gewährleistet werden, dass der Tote seinen Verdiensten entsprechend begraben wird. Heute sind Bestatter meist selbst Schattenpriester und damit Teil der privilegierten Klasse Triets.

Beutehändler

Die Beute der Kaperfahrten gehört zunächst einmal dem Grafen, aber dieser behält nur die erlesensten Stücke für sich oder entlohnt damit seine Untergebenen. Die Beutehändler kaufen all die kleinen Reste auf, die zunächst keinerlei Verwendung finden. Vieles ist zerbrochen oder unvollständig und wird in mühevoller Kleinarbeit repariert.

Die Beutehändler sind auch bereitwillige Anbieter für allen erdenklichen Kleinkram, den die Bewohner Triets wieder los werden und dabei noch einige Münzen verdienen wollen. Ein offenes Geheimnis ist die Tatsache, dass sich viele dieser Händler nicht sonderlich darum kümmern, ob ein Verkäufer wirklich der Eigentümer der angebotenen Ware ist.

Bootsbauer

Mehrere Bootsbauunternehmen sind größtenteils mit Ausbesserungsarbeiten an den Kriegsschiffen beschäftigt. Die armen Fischer können sich deren Dienste nicht leisten und reparieren ihre Schiffe selbst. Dabei sind sie wegen des schwer zu beschaffenden Holzes auf die Gnade der Bootsbauer angewiesen, denn nur sie erhalten es vom Staat.

Färberei und Gerberei

Ein Stück vor der Stadt, knapp außerhalb der Karte, gibt es ein größeres Gebäude nahe der Steilküste. Hier gehen die Bediensteten des Gerbermeisters ihrer geruchsintensiven Beschäftigung nach, ohne dass der Wind den Gestank all zu oft in Richtung Feste treibt.

Fischverkäufer

Fisch wird ausschließlich von Karren aus verkauft. Die Besitzer dieser Gefährte sind in den wenigsten Fällen die Fischer selbst - solch armseliges Gesindel hat man nicht gerne in der Stadt. Als Zwischenhändler verdienen die Fischhändler jedoch nicht viel. Die Preise sind zwar trotz Nähe zum Meer nicht gerade niedrig, manche höhergestellte Persönlichkeit ist aber der Meinung, sich einfach nehmen zu können, was sie möchte. Und zum Leid der Händler hat sie damit weitgehend recht.

Einige Preise für frische Meeresfrüchte (pro Kilo):

Barsch	8 E	Hering	4 E
Scholle	1 S	Hummer	2 S
Krabben	2 K	Tintenfisch	6 K
Muscheln	1-5 K		

Heiler

Das Militär beschäftigt eine Reihe von Heilern, die sich vor allem auf die Behandlung von Verletzungen verstehen. Viele von ihnen tun auf See ihren Dienst und sind auch im Umgang mit Waffen ausgebildet.

Nur die besten Heiler werden in der Stadt sesshaft und behandeln, wer es sich leisten kann. Selbst diese Heiler sind in ihren Fähigkeiten, was die Krankheitsbehandlung betrifft, im Vergleich zu den Heilern Elonels deutlich hinterher.

Korbflechter

Aus verschiedenen langfasrigen Wasserpflanzen werden in Triet stabile Körbe und robuste leichte Sitzmöbel hergestellt. Die Preise für letztere liegen deutlich unter denen von Möbeln aus Holz.

Schlosser

Misstrauen gehört zum gesunden Stadtklima in Triet. Der Bedarf an passenden Sicherheitsvorkehrungen ist darum hoch. Die wenigen Schlosser sind wohlhabend, denn man kauft bei ihnen nicht nur gute Handwerkskunst, sondern auch Stillschweigen über die Funktionsweise von neuen Schließmechanismen. Die Preise berechnen sich aus einem Basiswert plus einem Aufschlag pro Punkt an Schwierigkeit des Schlosses.

Grob (10 - 25)	8 S + 1 K / Sw.
Mittel (15 - 30)	10 S + 3 K / Sw.
Fein (20 - 40)	15 S + 4 K / Sw.

Schneider

Die einfachen Leute nähen sich ihre Kleidung selbst. Zu den wohlhabenderen Einwohnern kommt auf Bestellung ein Schneider für das Maßnehmen und später für die Anproben. Die Schneider sind nicht sonderlich reich, nicht weil sie geringe Preise verlangen würden, sondern weil sie selbst auf die Beutehändler angewiesen sind, bei denen gute Stoffe rar sind. Außerdem geht immer wieder mal ein Stück ungetragen und unbezahlt zurück, wenn ein Kunde zu penibel ist.

Nur Wollstoffe erhalten die Schneider relativ sicher direkt von den Schafzüchtern der Insel, die meist auch die Stoffe selbst weben.

Schreiner

Schreiner stellen in Triet eher selten Neues her, sondern sind sehr versiert darin, Altes auszubessern oder neu zu kombinieren. Sie arbeiten meist sehr eng mit Beutehändlern zusammen. Ihre Preise liegen um gut die Hälfte über denen im Regelbuch.

Seiler

Seiler leben im Hafen ähnlich wie die Fischer, aber nicht unter ganz so ärmlichen Verhältnissen. Ihre Waren sind solide gefertigt und auch nicht all zu teuer. Als Rohstoff dienen verschiedene langfasrige Meerespflanzen.

Seil, 10 m, 10 Gewicht	15 K
Dickes Seil, 10 m, 20 Gewicht	2 S

Töpfer

Fast sämtliches Geschirr in der Grafschaft ist aus Ton gefertigt, einer Mischung aus geeignetem Schlick und Lehm von der Inselmitte. Aus dieser Mischung lassen sich einfache Teller, aber auch recht filigrane Formen herstellen. Zwar ist die Haltbarkeit dieser Tonwaren begrenzt, das Material kann aber problemlos nach Benutzung gemahlen und mit Wasser gemischt erneut verwendet werden.

Die angebotenen Töpferwaren reichen von sehr billigem und nur grob aus Altmaterial getöpferen Geschirr bis zu aufwändigen Tassen und Kannen. Letztere können auch einige Silberstücke kosten, speziell, wenn sie mit der so beliebten dunklen Glasur versehen sind, die eine erneute Verwendung des Materials fast unmöglich macht.

Wäscherei

Wenn eine Frau in Triet ihren Mann und damit den Ernährer ihrer selbst und der Kinder verliert, dann bleiben ihr meist nicht mehr viele Möglichkeiten. Entweder sie verkauft sich selbst oder sie zieht mit einem großen Korb auf dem Rücken von Haus zu Haus und bietet an, die Wäsche anderer unten im Meer zu waschen.

Das Salzwasser greift beim kräftezehrenden Schrubben die Haut an. Das Tragen der schweren Lasten hinab zum Hafen und wieder ganz hinauf krümmt schnell auch einen zuvor gesunden Rücken. Die ständige Zankerei, wer zuerst an einer der Zisternen das wenige erlaubte Frischwasser zum Spülen der Wäsche verwenden darf, zehrt an den Nerven. Sonderlich alt werden die meisten Waschfrauen nicht.



Beharrlichkeit, Eigenwilligkeit und Sturköpfe

STAAT UND BEVÖLKERUNG

Wer sind die freien Bürger?

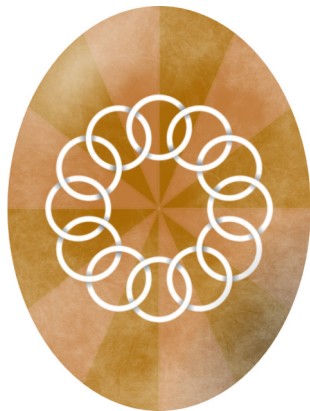
Wahr

WAPPEN UND MUSIK

Lange Zeit gab es kein gemeinsames Symbol für die kleine Gemeinschaft Wihr. An einem Tag des Bürgerwillens kam dann der Gedanke auf, man solle doch endlich auch ein gemeinsames Zeichen finden, das „denen da draußen“ zeige, dass man zusammenhalte.

Nach viel Streitereien bis tief in die Nacht hatte man immer noch nicht zu einer passenden Idee gefunden. Angeblich kam dann ein kleiner Junge auf den Gedanken, Wihr mit einem beliebten Volksmärchen zu vergleichen, der Geschichte von den zwölf dicken Brüdern. Deren zwölf silberne Ringe auf warmen Braun (meist aus Leder) wurden schließlich zum Symbol Wihrs.

Als Außenstehender sollte man aber nicht den Fehler machen, es als Wappen oder gar Staatswappen zu bezeichnen.



„A Butterfly's Life“ von Grégoire Lourmes Album „Cinematic Volumes 7 - Animation Movies“, zu finden bei Jamendo (für private Nutzung kostenlos), enthält die gemütlich anmutende Betriebsamkeit der freien Stadt ebenso wie die Laune der Bürger zum Feiern, wann immer man einen Grund dafür finden kann.

BEVÖLKERUNG

Einwohner des Landes insgesamt: ca. 3.500
Davon in der Stadt Wihr ca. 2.500

Völker

Menschen	3.200
Halbelfen	300
Kobolde	200
Kolosse	30

Besitz

Wohlhabender (einige Handwerker)	100
Einfach (Bürger)	3.400

Religionen

Freier Glaube	2.800
Eslen	500
Druidisch	200

Die wenigen Kolosse, die sich selbst als Bürger betrachten, sind meist Individualisten, die sich nicht mit der Bestimmung abfinden wollten, die ihnen ihr Stamm auferlegte. Auch bei den Menschen können sie sich nicht so recht einfügen und leben eher am Rand der besiedelten Gebiete. Dennoch werden sie respektiert.

Die Kobolde leben in Wihr das typische Nischendasein ihres Volkes. Unter den Dielen eines Hauses, in einem Dachboden oder im Gebälk eines Stalls kann man immer mal wieder etwas huschen sehen. Viele der großen Einwohner der Freien Stadt glauben, dass die kleinen Kerle Glück bringen, und tatsächlich halten sie Ungeziefer zurück und reparieren kleine Löcher im Dach oder Boden. Andere jagen die kleinen grünen Kerle wie Ungeziefer, weil sie angeblich nur Ärger machen, was dank ihres chaotischen magischen Talents durchaus vorkommt. Es gibt daher immer wieder mal Streitigkeiten unter Menschen über den Umgang mit dem kleinen Volk.



AUSSEHEN UND NAMEN

Erscheinungsbild

In der freien Stadt überwiegen helle Hauttöne und Haarfarben von Blond bis Braun, ganz ähnlich wie in Elonel. Einflüsse anderer Völker sind allerdings häufig. Vor allem elfische Züge sieht man immer wieder, aber auch etwas dunklere Hautönung, die auf einen schiffbrüchigen Vorfahren aus Eskaladin hinweist, auch ein nordischer Einschlag aus Slondnärk kommt vor.

Kleidung

Die Kleidung ist in Wihr so individuell wie die Personen, die sie tragen. Es gibt eine breite Vielfalt an unterschiedlichen Schnitten und Farben, auch wenn die Stoffe meist einfach und robust sind. Die Arbeitskleidung ist häufig an strapazierten Stellen mit Lederflicken verstärkt und auch sonst eher auf Zweckmäßigkeit ausgelegt als auf Aussehen.

Das bedeutet nicht, dass man nicht gerne die eine oder andere Verzierung anbringt. Bei den Frauen sind bestickte Blusen in kräftigen Farben beliebt. Die Haare werden so getragen, wie es ihre Besitzerin für zweckmäßig hält. Langes volles Haar gilt als schön, es gibt aber auch eine ganze Reihe Frauen, die ihr Haar sehr kurz tragen. Darüber regt sich ebenso niemand auf wie über eine Frau, die Hosen trägt.

Bei den Männern sieht man oft geschnitzte Knöpfe und praktisch kein Mann geht ohne Hut auf die Straße. Dieser besitzt zumeist eine weiterer Krempe. Mann zieht ihn schwungvoll, wenn man grüßt.

Bei festlichen Anlässen putzt man sich gerne ein wenig mehr heraus. Hier ist es zwar nicht Vorschrift, aber doch allgemeine Erwartung, dass die Frauen Kleider tragen. Man trägt auch hier, was gefällt, allerdings gilt zu protzige Kleidung als Angeberei, mit der man sich kaum Freunde machen wird.

Namen in Wihr

Die Namen in der freien Stadt ähneln in der Struktur denen aus Elonel. Die meisten Bewohner besitzen einen Vor- und einen Familiennamen. Bei letzterem herrschen Berufsbezeichnungen vor, dicht gefolgt von allerlei Anspielungen auf die persönliche Freiheit des Einzelnen. Auf Grund der relativ kleinen Zahl von Gründern des winzigen Landes sind Wiederholungen der Nachnamen sehr häufig, weswegen man sie durch willkürliche Anhängsel ergänzt, die sich auf Wohnort oder Eigenarten beziehen. So gibt es beispielsweise den Schmied von der Kreuzung oder die Reinmacherin Samtstimme.

Manchen Namen hört man deutlich einen elfischen Einfluss an oder ein Nachname fehlt noch vollständig, während der Vorname klar nach den Grafchaften, aus denen die Vorfahren eines Bürgers einst flohen, klingt.

Mitbewohner, die man nur oberflächlich kennt, spricht man meist mit Bürger oder Bürgerin, gefolgt von dem Nachnamen, an. Einen Unbekannten wird man meist mit Freier Mann oder Freie Frau ansprechen, bis man den Namen kennt. Freunde und Verwandte spricht man nur mit Vornamen an. Durchgängig wird bei der Anrede das Du verwendet. Ein Ihr gilt als distanziert und zeugt von Misstrauen, was ein Fremder aber nicht gleich erkennen wird.

Namensreservoir

Frauen

Aischla	Amlaihe	Anschari
Avaleni	Agrinia	Almi
Ajesi	Alill	Agnate
Afloi	Achese	Bewine
Braha	Censa	Damle
Derosi	Ewela	Esri
Emvai	Esiri	Eifa
Etoni	Eblemende	Eika



Eiba	Farsa	Feweh	Freisprecher	Freiläufer	Freidenker
Gisla	Harea	Heweli	Gradrichter	Grabstecher	Heimholer
Imitra	Inihele	Ijeme	Hüter	Keinschweiger	Krähentreiber
Jeima	Jewiana	Lablinia	Leibhüter	Leisredner	Lügenstreicher
Mewaina	Mirnia	Nadlase	Mutträger	Maulwerfer	Mahnwächter
Oswania	Oikaplena	Olnammina	Neudenker	Neufinder	Neuwegner
Osunse	Ovila	Ona	Nahhand	Öffner	Paktstark
Swewenni	Salscha	Schlaia	Pachthalter	Reizwischer	Rastreich
Soarinka	Selseme	Unia	Segenswunsch	Sanfthandler	Siebenfreund
Uawi	Ufallia	Yra	Talrenner	Tischsteher	Umdenker
Ymenwine	Ylansa	Yrelli	Urbürger	Wahnwehrrer	Zured

Männer

Apran	Bregat	Bruswakin
Ciloges	Dakan	Dremlor
Deselgen	Dehentrar	Equem
Eplinik	Fastor	Feilglech
Faschto	Girnbat	Goswetrol
Gremno	Garplan	Heksekot
Hatuman	Hetrog	Jekut
Kalmehan	Kalmein	Koiring
Ledromon	Lapain	Lositrul
Mestan	Murkelon	Masch
Netranter	Nurass	Okwan
Pelogot	Paswani	Pulsan
Quaris	Rustavin	Relmor
Raichanlan	Risentron	Ran
Sosklan	Sibbett	Setronian
Taiklom	Tejandrahel	Tassarim
Tuschar	Ulman	Uvrost
Wagnar	Welron	Wakan
Wenksian	Zorsen	Zwaran

Familiennamen

Nicht erwähnt sind Handwerksnamen wie Schmied oder Schreiner, die aber meist nichts mehr mit dem Handwerk des Namensträgers zu tun haben.

Austeher	Anstecher	Aufsteher
Bierdunster	Breitreiber	Beerenbeißer
Dachtropper	Deichbauer	Einweber
Fäller	Fasshauer	Federschwinger
Friedlicher	Friedens	Friedlieb

Elfen und Halbelfen

Frauen

Aijanlia Elethi	Amathlahia	A'enehithilai
Biolathia	Celealia	Di'emethinihe
Elrilarilethi	E'iolai	Faliwehailleth
Fili'enialia	Falrathel'e'en	Jalawehelli
Lamathla	Miliathiai'e'en	Neheli
Salwele	Sialsienli	Virilefeli
Weolithale	Yliathee	Ymiathle

Männer

Belwelathrin	Cethral	Dinihelanial
Emathlahel	Farovaivian	Folothain
Gelothal	Halethal	Hisrolathan
Kawalehemem	Loilahendren	Mendrethor
Naglilian	Nefretathain	Olfasliasan
Selwamen	Sarthemal	Selegle'imem
Taiglorathan	Valethailal	Wemebrethal

Kobolde

Aglynnipix	Aplatigl	Bebrannifan
Draglipl	Digaplaff	Farsips
Flamemm	Gunidplait	Grylli
Kabablum	Krusnurz	Mapalilmani
Naggl	Plimiwus	Pardaluka
Ratattami	Schliwulli	Schurdelnak
Stabilla	Tinni	Urbelwurbel
Winnisel	Wandusel	Xuglinas

FÜHRUNG DES LANDES

Diejenigen, die im Namen Aller Alle anführen

W. R. Müller

FÜHRUNGSSTRUKTUR

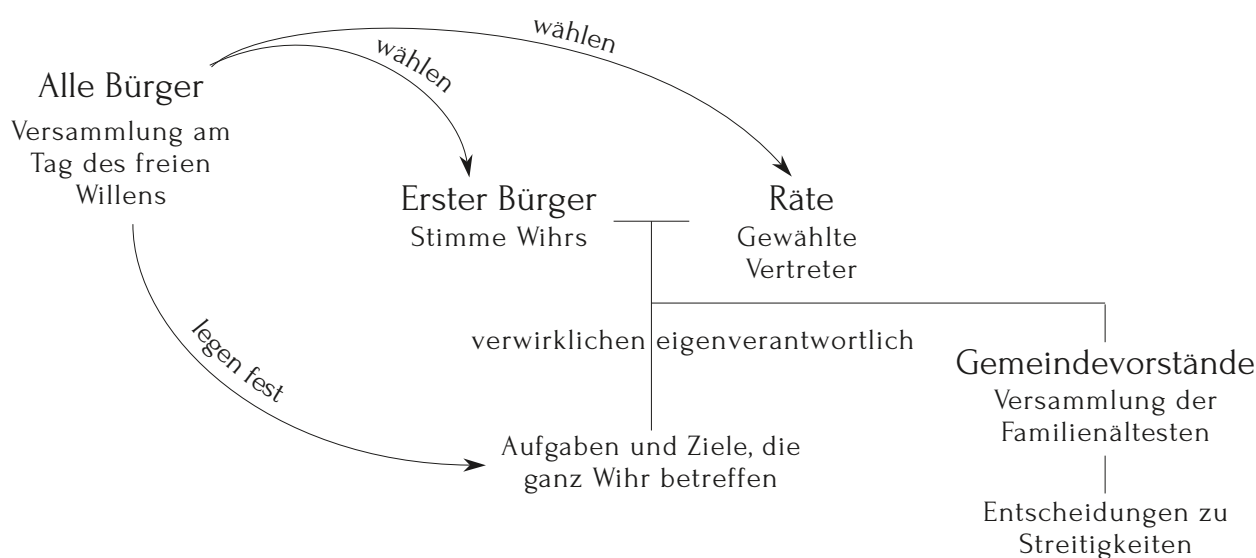
Niemand in Wihr würde bezüglich der Bürgervertreter auf die Idee kommen, von einer Führung zu sprechen. Schließlich sind all die, die die notwendigen kurzfristigen Entscheidungen fällen, von allen gewählt worden und haben das durchzuführen, was auch von allen so beschlossen wurde.

Jede Gemeinde wählt ihren eigenen Obersten Bürger am Tag des freien Willens. In Wihr selbst heißt dieser traditionell Erster Bürger und hat auch Weisungsbefugnis für Dinge, die das ganze Land betreffen. Was genau das ganze Land betrifft, ist dabei eine Frage des Standpunktes. Ebenfalls legen alle gemeinsam fest, was die Ziele im nächsten Jahr sind. Die notwendigen Entscheidungen für deren Umsetzung fällen dann die Obersten Bürger in Absprache mit dem jeweiligen Rat aus meist fünf Personen (Männern wie Frauen). Einer Anweisung zuwider zu handeln, die dem Erreichen der gemeinsamen Ziele dient, ist inakzeptabel. Solche Nur diesbezüglich fügt sich ein Bürger ohne Murren.

Allerdings nimmt die Folgsamkeit der Bürger mit Abstand zu Wihr tendenziell immer weiter ab. Weit draußen gibt es kleine Weiler und Gehöfte von unverbesserlichen Individualisten. Diese sind immer wieder bevorzugte Opfer von Raubzügen Sloghts.

Treibt ein Oberster Bürger nicht all zu viel Blödsinn, dann wird er im Allgemeinen im nächsten Jahr wiedergewählt. De Facto ist das Amt oft eines auf Lebenszeit, denn die freien Bürger sind so beständig wie stur. Es gab aber auch schon Fälle, bei denen ein Erster Bürger kurzerhand seines Amtes enthoben wurde. Der berühmteste dürfte der des entmachteten und später wieder gewählten Jakoff Geißblatt sein, den man heute als Held verehrt.

Streitfälle der Menschen untereinander werden nicht von den Obersten Bürgern entschieden. Hier herrscht die Überzeugung vor, das mit dem Alter Weisheit kommt. Darum finden sich bei Zwistigkeiten die Ältesten der verschiedenen Familien einer Gemeinde zusammen. Dann dürfen beide Seiten ihre Argumente vorbringen, bevor diese zu einer



Entscheidung kommen. Da es sich hier um teils sehr betagte Herrschaften handelt, kann das Ganze gehörig Zeit kosten und auch mal für beide Streitparteien nach hinten losgehen, wenn sich die Ältesten einen übertrieben salomonischen Schiedsspruch ausdenken.

„Also Badelbon, wir haben uns nun lange beraten“, ertönt die zittrige Stimme des alten Feriman Erdschlepper, „und wir denken, dass diese ewige Zankerei um die Wasserstelle am Gerstenbach dir und Nulahon nicht gut tut. Wir haben beschlossen, dass jeder von euch seine Tiere an einem anderen Bach tränken soll. Du, Badebon, am Hausbach und du, Nulahon, wirst deine Schafe zum Linsen-teich führen.“

Da hilft alle Empörung der Streithähne nichts, sie dürfen nun jeden Tag noch früher aufstehen, denn beide haben ab jetzt gut eine Stunde mehr Weg zu ihren Weiden zurückzulegen. Der Zorn über die „alten Sabberer“ wird auf lange Sicht dazu führen, dass die beiden heimlich und einvernehmlich doch am Gerstenbach ihre Tiere tränken – und der alte Erdschlepper wird es tunlichst vermeiden, das zu bemerken.

SINJA

Sinja Zwiebelschneider
Ratsfrau und Erste Bürgerin

Aussehen

Knapp vierzig, viele Lachfalten um Augen und Mund, sonnengebräunt, fast flächendeckende Sommersprossen, rostrotes Haar mit silbernen Strähnen als langer Zopf, kräftig gebaut, raue Hände
Meist hellbeige Bluse und weite Hosen

Charakter

resolut, selbstsicher und entschieden, fremden Argumenten dennoch stets aufgeschlossen, bespricht erst, überlegt dann lange und entscheidet danach, kühler Kopf in kritischen Situationen

Jakoff Geißblatt hat den Weg bereitet für ein Wihr, das sich anschickt, nach außen hin wirklich geschlossen zu agieren. Seine Nichte Sinja hat ihm bei seinen Plänen schon als kleines Mädchen aufmerksam zugehört. Nach dem Tod ihres Onkels kam es zu einem bedeutungsschweren Tag des Freien Willens. Die Argumente flogen hin und her, bis die noch recht junge Frau aufstand und voll Wut das Wort ergriff.

„Es ist eine Schande, wie ihr all die schwere Arbeit meines Onkels mit Füßen tretet. Wihr hat jetzt die Chance, sich endgültig aus der ständigen Angst zu befreien. Es braucht eine Stimme, nicht ewigen Zank. Jeder muss ein wenig abgeben von dem, was ihm wichtig ist. Für ein Wihr, das für alle mehr ist als eine Ansammlung von Häusern in der Wildnis!“

Sinjas wütende Rede war noch wesentlich länger. In ihrem Zorn bemerkte die Frau nicht, dass es um sie herum totenstill wurde. Erst als sich der alte Nahulan Freiläufer erhob und leise sprach „Ich stimme für Sinja Zwiebelschneider“, verstummte sie und blickte völlig fassungslos in all die Gesichter um sich herum. Einer nach dem anderen erhoben sich nahezu alle Bürger Wihrs und wiederholten Nahulans Worte.

Sinja ist zutiefst erfüllt von dem Verlangen, die Dinge im Sinne ihres Onkels weiter zu führen. Sie ist sich ihrer eigenen Fehler wohl bewusst und holt als erste Frau im Amt der Ersten Bürgerin von jedermann Rat, den sie für besser geeignet hält, über bestimmte Dinge zu entscheiden.

Dank ihr ist Wihr im Umbruch und Elonel

sorgt zeitgleich dafür, dass Sloght und Triet zu stark miteinander beschäftigt sind, um dieser Entwicklung

Einhalt zu gebieten. Es mag sein, dass der Name Sinja Zwiebelschneider in einigen Jahrzehnten zu einer der wichtigsten gehört, wenn es in den Geschichtsbüchern um die entscheidenden Veränderungen an der Blutigen Küste geht.

Wo, wenn nicht hier kann man Spielerfiguren einbinden, die Dinge in Bewegung setzen? Für neue Ideen, um Eindringlingen aus Sloght oder Triet das Leben schwer zu machen, hat Sinja immer ein offenes Ohr. Und geschickte Hände, die diese in die Tat umsetzen, sind ebenso gern gesehen.

ENORAM

Ratsmann Enoram Fesselbrecher

Aussehen

Schütteres wirres Haar, knollige rote Nase mit großen Poren, zahlreiche Narben von Schlägen und Peitschenhieben, zieht ein Bein nach, wirkt älter als er ist. Leckt sich oft geräuschvoll über die Lippen, isst wegen erschlafitem Mundwinkel stark schmatzend

Charakter

Schroff und schnell zornig, eiserner Verfechter des Rechts auf Freiheit jedes Einzelnen, klaren Argumenten aber nicht vollkommen verschlossen, voll abgrundtiefem Zorn gegen Sloght

Enoram trug den Nachnamen Gerstenstreichler, bevor er von Sklavenjägern aus Sloght gefangen wurde. Er betrachtet die acht Jahre als Sklave als Jahre, die ihm gestohlen wurden und nicht zählen. In Wirklichkeit hat ihn jene Zeit weit mehr Lebenskraft, dazu noch seine Frau und einen seiner Söhne gekostet. Als er schließlich in Sloght auf sich gestellt war, gelang ihm die Flucht.

Der niemals lächelnde Mann, der aussieht, als wäre er knapp sechzig, ist in Wahrheit noch keine fünfzig Jahre alt. Wenn es um die Grafschaften geht, dann gibt es kaum jemand in Wihr, der ihm widersprechen würde, obwohl er nicht der Einzige ist, der aus der Gefangenschaft wieder entfliehen konnte.

Es bedurfte vieler langer Gespräche unter vier Augen, bis Enoram einsah, dass der Weg Jakoff Geißblatts auch der seine ist. Heute unterstützt er Sinja nach Kräften, setzt sich aber zugleich immer wieder vehement dafür ein, dass bei allen gemeinsamen Arbeiten für eine Verteidigung gegen die Grafschaften die Rechte auf Individualität des Einzelnen so wenig beschnitten werden wie irgend möglich.

DINIGLAM

Ratsmann Dingilam Zwistmeider

Aussehen

Ende fünfzig, etwas fettiges, sauber zurückgekämmtes Haar, strahlend blaue Augen, viele kleine Kummer- und Zornfältchen, hager, Lederweste und Lederjacke, beide mit diversen Taschen voller Kleinkram

Charakter

Streitbar und schnell aufbrausend, findet immer das Haar in der Suppe, hat damit aber zum Ärger aller oft Recht

Dingilam ist seit über zehn Jahren Ratsmann. Er hat eine breite Anhängerschaft, vor allem unter den Leuten vom Land. Bei öffentlichen Besprechungen gibt es immer wieder lautstarke Zustimmung aus den hinteren Reihen, wenn Diniglam einen seiner berühmten „Schon richtig, aber ...“ Monologe beginnt.

Er ist eine Nervensäge für fast jedermann und hat praktisch nie einen konstruktiven Beitrag zur Sache. Aber wenn irgendein Plan absolut wasserdicht sein soll, dann legt man ihn in Wihr gewohnheitsmäßig Diniglam Zwistmeider vor, bis er wirklich nur noch Nichtigkeiten bemängelt. Denn dann ist die Sache mit Sicherheit perfekt.

So sehr der dürre Mann auch seinem eigenen Namen keinerlei Ehre macht, so wertvoll ist er, wenn es um die Durchführung der verschiedenen Pläne geht. Man muss Diniglam nur davon überzeugen, dass er für eine handwerkliche Arbeit schlicht der Beste ist, dann wirft er sich unermüdlich in die Riemen und liefert makellose Ergebnisse. Vermutlich auch, weil Dingilam auch seine eigenen Arbeiten nie als zufriedenstellend empfindet, verzeihen ihm die meisten seine Meckereien.

GARIUM

Ratsmann Garium Leistenschleifer

Aussehen

Schneeweißes dünnes Haar, drahtiger langer Bart, zusammengekniffene Augen, runzeliges Gesicht, bewegt bei Diskussionen fast nur die Augen, bunt gestreifte Jacke in warmen Tönen, auch im Winter meist kurze Hosen, alte abgegriffene Ledermütze

Charakter

Liebt die Natur, beobachtet ausdauernd und entscheidet meistens erst „morgen dann“, meist sehr ruhig und ernst, unterbrochen von urplötzlich hervorbrechendem verschmitztem Humor

Als man damals Jakoff Geißblatt aus Wihr hinauswarf, hat Garium kräftig mit angepackt. In der nachfolgenden Versammlung der Bürger wurde er zum Ersten Bürger gewählt, der den „Götterköpfen“ aus Elonel die Meinung sagen sollte.

Nach Jakoffs langem Marsch und anschließender Rückkehr nach Wihr war es aber auch Garium, der ohne zu zögern von seinem Amt zurücktrat und auch die Mitgliedschaft im Rat aufkündigte. Lange Zeit lebte er zurückgezogen und mischte sich nicht mehr in die Geschicke des kleinen Landes ein.

Es war Sinja Zwiebelschneider, die ihn schließlich überredete, in den Rat zurück zu kommen. Seitdem ist Ratsmann Leistenschleifer die mahnende Stimme der Besonnenheit im Rat. Er ist vermutlich der Einzige, auf den Dingilam Zwistmeider selbst in höchster Rage hört.

NAHULAN

Ratsmann Nahulan Freiläufer

Aussehen

Erbliche Augen, die aber immer noch in Richtung eines Gesprächspartners blicken, dünne Lippen, stoppeliger, schlecht rasierter Bart, kaum noch Zähne. Auch im Sommer fast immer warmer Mantel und Schal, alte Pfeife mit abgekautem Mundstück, mal mit, mal ohne Tabak fast immer in Hand oder Mundwinkel.

Charakter

einst hochintelligent, heute etwas vergesslich und zunehmend ungeduldig mit sich selbst, in wachen Momenten aber sehr humorvoll, gütig und mit druckreifer Ausdrucksweise.

Nahulan sagt von sich selbst, dass die Götter ihn wohl vergessen haben, denn sein Tod sei nun mal seit langem überfällig. In den letzten Jahren hat der fast hundert Jahre alte Mann deutlich geistig nachgelassen. Was von seinem Verstand noch übrig ist, genügt aber immer noch für jeden neunmalklugen Burschen, um ihn in seine geistigen Schranken zu verweisen.

Bezüglich seiner direkten Umgebung und dem Tagesgeschehen lässt Nahulan sein Gedächtnis immer mehr im Stich. Eigentlich ist er den Aufgaben eines Rates nicht mehr wirklich gewachsen und weiß das selbst nur zu gut. Aber nachdem er seine Frau und drei seiner Kinder überlebt hat, wäre er daheim meist allein. Ohne Absprache wird er darum Jahr für Jahr wieder als Rat gewählt.

Und es ist auch nicht so, dass er von keinerlei Nutzen mehr wäre. An die Vergangenheit erinnert er sich vollkommen klar. Wenn man ihm eine aktuelle Situation geduldig auch zwei- oder dreimal erklärt, dann findet er fast immer Geschichten von damals und kann Rat geben, wie man dieses oder jenes Problem in den Griff kriegen könnte.

NELEN

Ratsman Nelen Strandsucher

Aussehen

dunkelbraune Haut, wilde, dichte und dunkle Locken, verwirrend hellblaue Augen, dunkler Vollbart. Helles Hemd, lange Lederhose, silberner Dolch an breitem Stoffgürtel mit aufgestickter Seeschlange.

Charakter

Offen aber kritisch, dabei immer sachlich, tendiert zu sanften Berührungen bei tief gehenden Gesprächen ohne damit verbundene Absichten.

Sinja nennt Nelen „unseren Gedankenspiegel“. Der jüngste unter den Räten hat ein Talent darin, eine Diskussion zusammenzufassen und auf das Wesentliche zu reduzieren. Oft übernimmt er instinktiv die Gesprächsleitung bei Sitzungen des Rates.

Seinen Namen gab er sich unbewusst selbst. Man fand ihn zitternd und nackt auf einem Felsen unweit der Küste. Er konnte sich damals an nichts als seinen Vornamen erinnern und wiederholte ständig

den Satz: „Wo ist der Strand?“ Auch heute erinnert sich Nelen an nichts aus der Zeit vor seiner Ankunft in Wihr.

Typisch für Wihr nahm man den verwirrten Mann zwar auf, beobachtete ihn aber mit Misstrauen. Schnell zeigte sich jedoch, dass Nelen ein tüchtiger und hilfsbereiter Mann ist.

Aus ihm purzeln immer wieder Ideen heraus, die zeigen, dass er wohl früher ein begabter Handwerker gewesen sein muss. Er findet scheinbar aus dem Nichts Lösungen für so manche neue Konstruktion. Im Rat ist Nelen erst seit zwei Jahren, aber schon jetzt hat man ihn auch hier zu schätzen gelernt.

Für die Leute aus Wihr kommt Nelen einfach von „weit weg“, aber ein Besucher aus Elonel wird ihn vermutlich als Einwohner Eskaladins erkennen. Ist man besonders neugierig, dann könnte man es sich zur Aufgabe machen, seine Geschichte zu ergründen.

Nelen hieß einst Nelenki a' Intuli Bakan und war Schiffszimmermann auf einem Handelsschiff aus Eskaladin. Jenes Schiff hatte das Pech, durch einen Sturm weit nach Norden abzukommen, wo es den Schiffen Triets direkt in die Arme fuhr. Nelen konnte sich mit Kameraden in einem Beiboot retten, geriet aber in schlechtes Wetter und überlebte als Einziger.

HANDEL UND STEUERN

Dienst für die Allgemeinheit statt Abgaben, Tausch statt Geld



Güter

Und erneut wird nur ein grober Überblick gegeben, Details mag man mit Hilfe der Tabellen beim Handwerk im Regelbuch abschätzen.

Die freie Stadt ist weitgehend auf sich gestellt, durch die beginnende Zusammenarbeit mit Elonel könnten sich aber langsam Handelsbeziehungen entwickeln.

Seit Jahren gibt es gelegentlichen Handel mit den Kolossen der Tukanum'e. Diese dienen dabei hauptsächlich als Bindeglied zum Stamm der Schafe züchtenden Hu'oklan Ko'un und den Srat'ksass T'tenk. Ganz selten kommt es auch zu direktem Kontakt zu den Rolor U'uk.

Gemüse

Dank verschiedener Böden und ausreichend Niederschlägen können um Wihr zahlreiche Gemüsesorten angebaut werden. Vor allem Tomaten, Wurzelgemüse, Kartoffeln und Bohnen werden angebaut.

Beim Handel mit den Kolossen ist Gemüse eines der gefragtesten Tauschobjekte, da die Hünen aus den Greisen Bergen kaum an frische pflanzliche Kost herankommen. Im Tausch erhalten die Bürger Wihrs Schafswolle, aber auch Feuerstein oder Eisenerz.

Getreide

Weiter entfernt von den Flüssen wachsen verschiedene Getreidesorten. Einzigartig für die Region ist der Wihrhafer. Dieses Getreide liefert zwar etwas weniger Ertrag als normaler Hafer, wächst aber sehr schnell und ermöglicht in vielen Jahren sogar zwei Ernten. Für Elonel könnte der Wihrhafer interessant sein, denn aus ihm lässt sich ein besonders gut haltbarer, gehaltvoller Zwieback für Schiffsreisen backen.

Gold

In beiden Flüssen kann man mit genügend Geduld und geschickter Technik kleine gelbe Nuggets aus dem Flussschlamm waschen. Keine Reichtümer, aber durchaus Mengen, die für Händler aus anderen Ländern interessant sein könnten. In Wihr selbst

halten die Meisten nicht all zu viel von protzigem Schmuck.

Holz

Der Wald um die beiden Flüsse ist alles andere als ungefährlich, aber an seinem Rand wird regelmäßig Bauholz geschlagen. Da der Wald auch Fluchtmöglichkeit bietet, sind die Bürger darauf bedacht, den Baumbestand nicht zu sehr zu dezimieren.

Seit gut hundert Jahren pflegen viele Bauern auch kleine Kiefern- oder Birkenhaine, um schnell nachwachsendes Brenn- und Bauholz zu erhalten.

Viehzucht

Im Wechsel mit Getreide lässt man die Äcker brach liegen. Auf diesen Wiesen weiden Kühe, das eine oder andere Pferd und auch Ziegen. Gänse und Hühner gibt es fast auf jedem Hof.

Geld und Dienst für die Allgemeinheit

Das Steuersystem von Wihr existiert nicht: Es gibt keinerlei Abgaben an die Allgemeinheit, keinen Staatsschatz und keine öffentlichen Ausgaben. Geld wird zwar verwendet, aber wo immer möglich läuft ein Handel als Tauschgeschäft ab. Die meisten Bürger sind ohnehin mehr oder minder Selbstversorger und haben nahezu alles, was sie benötigen.

Es gibt aber einige wenige Ausnahmen, wie beispielsweise Menschen, die sich um das Seelenheil ihrer Mitbürger kümmern oder Heilkundige. Diese erhalten zwar auch oft Naturalien, die sie gerade benötigen, als Bezahlung, ebenso oft aber Münzen als Tauscheinheit, damit sie sich auch dann etwas organisieren können, wenn gerade niemand ihre Hilfe benötigt.

Kaum jemand in Wihr käme auf die Schnapsidee, Geld anzuhäufen, denn Münzen sind immer nur eine Merkhilfe für noch zu erbringende Leistungen und werden unter Freunden oft durch ein Versprechen oder einen Handschlag ersetzt.

Natürlich ist nicht jeder Bürger ein Engel. Es gibt sehr wohl Leute, die versuchen, die Hilfsbereitschaft anderer auszunutzen. Mit einer solchen Einstellung bemerkt man aber irgendwann, dass das eigene Geld nichts mehr wert ist. Wie gesagt: Es ist ja nur eine Merkhilfe dafür, dass man noch etwas gut hat. Und wer betrügt, der mag Münzen besitzen, aber der hat eben nichts bei seinen Mitbürgern gut.

Die Obersten Bürger und die zugehörigen Räte können von jedem Einwohner Wihrs Arbeitsleistungen einfordern. Feste Regeln gibt es zwar nicht, aber im Mittel wird ein Einsatz für die Allgemeinheit von mindestens einem Arbeitstag in jedem Mond gefordert, bei Bedarf auch mehr. Dafür gibt es ebenfalls Münzen, die aber wieder nur Merkhilfe sind. Man gibt sie nach den „Tagen der gleichen Rechte“ ab, um sie von den Räten und ihren Helfern zählen zu lassen. Wer nur wenige Gemeindemünzen vorweisen kann, arbeitet bei den größeren Bauprojekten seine Schuld ab.

BILDUNG

Sprachen und allgemeine Bildung

W. R. R.

Sprachen

Landessprache: Freizunge

Weitere Sprachen Elfisch, Koloss, Nordlang

Freizunge ist eine Sprache mit verschiedensten Einflüssen, ähnelt aber noch sehr stark dem Melwengil gemischt mit diversen Begriffen aus Nordlang, Elfisch und einigen anderen Sprachen. Den sprachlichen Abstand zwischen Freizunge und Melwengil könnte man grob mit dem zwischen Schweizerdeutsch und Plattdeutsch vergleichen. Eine rudimentäre Verständigung wird funktionieren, mehr aber auch nicht.

Wissen über die Heilkraft verschiedener Kräuter sind sehr weit verbreitet. Man kennt die Tiere und ihr Verhalten, sowie ihre Spuren und fast jedermann in Wihr hat einen guten Blick für das Wetter.

Allgemeine Bildung

Lesen und Schreiben können in Wihr nur wenige. Diese geben ihr Wissen aber an einzelne Schüler gezielt weiter. Ganz allmählich hat in den letzten Jahrzehnten die Alphabetisierung ein wenig zugenommen, aber die meisten Einwohner halten diese Fähigkeiten nach wie vor für zweitrangig.

Das bedeutet nicht, dass man dieses Wissen verachtet. Von ihren Räten erwarten die Bürger im Allgemeinen, dass sie lesen können oder es nach ihrer Wahl möglichst flott erlernen. Denn gemeinsame Entscheidungen werden auf dünnem Leder festgehalten und sorgfältig aufbewahrt. Nachgeschlagen wird allerdings nur sehr selten, denn hier verlässt man sich auf die Erinnerung der Ältesten jeder Gemeinde.

Was sehr gepflegt wird, ist das Wissen über die Natur. Jedes Kind in Wihr und Umgebung weiß genau, welche Beeren zu welcher Jahreszeit wachsen, wann der Hafer zu säen ist und kann sämtliche Pilzarten des Landes unterscheiden. Auch

VERTEIDIGUNG

Wie einfache Bürger sich vor Angriffen schützen



Bewaffnung

Wihr hat kein organisiertes Heer, aber dem Ursprung seines Namens „Wir sind wehrhaft!“ machen die Bürger auch heute noch alle Ehre. Jeder Mann und jede Frau kann mit einer Steinschleuder oder einem einfachen Bogen leidlich umgehen und Stockfechten ist nur scheinbar ein Zeitvertreib in den wenigen Stunden des Müßiggangs.

Darüber hinaus sind diverse Leute vom Land passionierte Jäger mit dem Langbogen und nicht wenige besitzen robuste Lederkleidung oder ein altes Schwert oder eine Axt ihrer Vorfahren, mit der sie mehr als nur ein wenig umgehen können.

All das ist natürlich den trainierten Truppen Triets oder Sloghts nicht gewachsen und immer wieder kommt es zu bitteren Verlusten. Jedoch auch die Grafschaften haben in der Vergangenheit ihre Angriffe immer wieder einmal teuer bezahlt. Genau hier setzen die Überlegungen von Sinja Zwiebel-schneider und Beratern aus Elonel an: Die Bürger sollen nicht Soldaten werden, sondern ihre Fähigkeiten noch gezielter einsetzen.

Gezielte Flucht

Es gab schon immer vereinzelte Wachtürme auf Gehöften, aber nun werden strategisch besser positionierte und dank Konstrukteurshilfe aus Elonel höhere Türme errichtet, die immer besetzt sind. Man erreicht deren Plattform nur über ein Seil und dort oben kann durch Schlagen auf einen hohlen Baumstamm, ein altes Blech oder andere Dinge ebenso wie mit Feuer Signal für alle Siedlungen in Sicht- und Hörweite gegeben werden.

Zusätzlich wurden genaue Fluchtpläne ausgearbeitet. Dabei zieht sich nicht jeder auf sein eigenes Gehöft zurück, sondern man sammelt sich auf wenigen Höfen, um dort miteinander besser Widerstand leisten zu können oder gemeinsam weiter in den Wald oder Richtung Wihr zu fliehen.

Fallen

Über das Land verteilt hat man damit begonnen, verschiedenste hinterlistige Mechanismen zu installieren: Fallgruben, gespannte junge Birken, angespitzte Pfähle unter weichem Laub oder andere einfache aber wirkungsvolle Konstruktionen. Jeder Bürger prägt sich immer wieder die genaue Lage dieser Fallen in seiner Umgebung ein, damit er sie bei einer eventuellen Flucht nutzen kann, um etwas Zeit zu gewinnen.

Sinja und ihre Leute wissen, dass sie einen offenen Konflikt gegen die Soldaten der Grafschaften nicht gewinnen können. Ziel von allen Bemühungen ist es, dafür zu sorgen, dass sich der Gegner seine Beute viel zu teuer erkaufen muss.

GESETZ UND RECHTSPRECHUNG

Teils hart, aber meist gerecht

Wahr

Bei Zwistigkeiten kleinerer Natur erwartet man in Wihr von den Streithähnen, dass sie sich einen gemeinsamen Freund suchen, der dann vermittelt. Das klappt zwar in den meisten Fällen ganz gut, aber immer wieder gibt es am Ende solch einer Vermittlung drei streitende Parteien. Dann tragen diese den Fall vor ihren Gemeindevorstand, der endgültig darüber entscheidet.

Während das Hickhack der Bürger untereinander als vollkommen normal betrachtet wird, sieht man ein Zuwiderhandeln gegen die Entscheidung des Gemeindevorstands als Verbrechen an, dass entsprechend geahndet wird.

Urteilsfindung

Solche und schwerere Vergehen führen zu einer großen Versammlung am „Tag der gleichen Rechte“. Nur in äußerst dringenden Fällen wird darüber an einem anderen Tag entschieden. Dann lädt jeder Rat einer Gemeinde fünf weitere Personen seines Vertrauens ein. Mit diesen zusammen entscheiden sie über eine angemessene Reaktion auf das Vergehen.

Der Angeklagte darf sich zwar verteidigen, aber hauptsächlich entscheidet die Art des Vergehens und die Erinnerung. Jeder der Ältesten, der sich an einen ähnlichen Fall wie den aktuellen erinnern kann, berichtet von diesem und setzt ihn zum aktuellen Geschehen ins Verhältnis. Am Ende entscheiden alle Räte und die Vertrauenspersonen, die Schöffen, welche Strafe ausgesprochen wird.

Strafmaß

Es gibt im Fall von Vergehen immer eine „Strafe“, so ist es Brauch in Wihr. Es kann aber vorkommen, dass sie ihren Namen nicht wirklich verdient, wenn sich der Angeklagte als unschuldig erweist. Dann könnte das Urteil beispielsweise lauten: Ein jeder klopfte ihm kräftig auf beide Schultern.

Die nachfolgenden Beispiele können nur Orientierung sein. Die seltene Rechtssprechung in Wihr ist trotz des Prinzips der Erinnerung sehr individuell.

Diebstahl

Der Schaden muss vollständig wieder gut gemacht werden, und zwar öffentlich.

Falsche Beschuldigungen

Der Ankläger muss jeden Hof und jedes Haus aufsuchen und seine Lügen eingestehen. Danach gilt die Sache als erledigt.

Mord oder Verrat Wihrs

Ersteres kommt fast nie vor. Letzteres geschieht ab und an, wenn Sloght versucht, sich jemand in Wihr zu kaufen und tatsächlich einmal Erfolg hat. Die Strafe ist in beiden Fällen Verbannung des Schuldigen, je nach Fall mitsamt seiner gesamten Familie.

Keine Gemeinschaftsdienste

Wer nicht mithilft, der darf auch selbst keine Hilfe mehr erwarten. Das Haus des Beschuldigten wird mit einem schwarzen Kreis markiert. Niemand wird mehr mit ihm handeln, bis der Kreis gebrochen wurde, weil er oder sie ihre Schuld beglichen hat.

ERSCHEINUNGSBILD

Bauen so wie es jedem Einzelnen gefällt

Wahr

Orte im Umland

Aus der Luft würde das Umland von Wihr aussehen, als hätte eine Flutwelle diverse kleine Häuschen aus der zentral liegenden Stadt hinaus gespült auf das Land. Je weiter man sich von der Freien Stadt entfernt, um so weiter verstreut sind die Ansiedlungen. Zugleich werden sie größer und kompakter.

Nahe Wihr sind es oft zwei zweiflügelige Gehöfte, die sich gegenüber stehen, außen mit höchstens schlitzförmigen Fenstern, nach innen mit Balkon und Veranda zum gemeinsamen Innenhof hin geöffnet. Der Zugang zum Innenhof kann mit schweren Toren verschlossen werden.

Weiter draußen stehen bis zu zehn Gebäude in einem engen Kreis dicht beieinander. Oft stehen diese Siedlungen auf einer kleinen Anhöhe und sind von einer ähnlichen Palisade umgeben wie in Wihr. Zu jeder dieser Siedlungen gehört ein Wachturm im Innenhof oder unweit der Häuser auf einem erhobenen Punkt. Gerade zur Erntezeit, wenn alle Hände gebraucht werden, ist dieser aber nicht immer besetzt.

Wohngebäude

Zwei Materialien für das Errichten von Häusern stehen in Wihr reichlich zur Verfügung: Lehm und Holz. Wie oben schon erwähnt, geht man trotzdem mit Letzterem äußerst sparsam um und da die Bevölkerung des kleinen Landes insgesamt nur sehr langsam wächst, kann die Vegetation der nahen Wälder damit gut mithalten. Außerdem wird ein Teil des Bauholzes inzwischen gezielt gepflanzt.

Die meisten Gebäude in Wihr sind Fachwerkhäuser. Die unterschiedliche Herkunft der Bewohner hat für

eine breite Palette unterschiedlicher Fachwerkformen geführt, von wuchtig und massiv mit klaren geraden Linien bis hin zu fast filigran verschnörkelten Formen.

Es gibt jedoch näher am Wald sowohl reine Holzhäuser mit dicken Bretterwänden als auch oft in Blockbauweise. Auf dem Land findet man auch einfache Lehmbauten einzeln lebender Bauern.

Die Dächer bestehen in den meisten Fällen aus einer leichten Konstruktion aus gebogenem Birkenholz, gedeckt mit Stroh oder Schindeln. Eine ganze Reihe von Häusern besitzen allerdings auch Dächer, die von überlappenden Federn der Riesenadler bedeckt sind. Aus der Ferne schillern diese Dächer in warmen Erdtönen und geben Wihr sein unverwechselbares Aussehen.

Das Innere der Häuser ist so unterschiedlich strukturiert wie seine Bewohner. Einige Häuser haben einen Keller, andere nicht. Manche Häuser haben nur ein Stockwerk bei tief über dem Boden hängenden Dächern, andere Häuser recken sich mit zwei Stockwerken fast turmgleich empor.

Tempel

Ganze Gebäude, die einem Gott geweiht sind, existieren nicht. In vielen Häusern gibt es dafür einen kleinen Gebetsraum. Manchmal ist dieser nur von außen zugänglich und dient dann einer kleinen Nachbarschaft als Treffpunkt für Gottesdienste. Obwohl der Glaube eine private Sache ist, versteckt man ihn doch nicht. An vielen Häusern findet man Schnitzereien, die die Symbole eines, mehrerer oder gleich aller Götter des freien Glaubens zeigen.

Mauern

Wihr steht auf einer leichten Anhöhe, die teilweise eingeebnet wurde. Den Ort umgibt ein Erdwall, auf dem eine begehbare Palisadenwand errichtet wurde. Von dieser aus hat man gutes Schussfeld auf das baumfreie Umland. Die Palisade wurde von hinten mit angehäufter Erde stabilisiert, so dass man an vielen Stellen auch ohne Leiter mit einem beherzten Sprung und einem kräftigen Klimmzug hinauf auf die Standfläche gelangen kann.

Außerhalb der Palisadenwand sind angespitzte Pfähle als Schutz vor einem Ansturm in den Boden gerammt. Zusätzlich pflanzen die Bewohner in diesem Streifen gerne all das an, was eine Fortbewegung behindert, nicht aber für Deckung sorgt. Brombeerranken sind sehr beliebt, aber es gibt auch abschüssige Stellen, die mit Kies aufgeschüttet wurden.

Die Eingänge in den Ort werden von den höchsten Palisadenabschnitten flankiert. Aus gut drei Meter Höhe können Angreifer von hier unter Beschuss genommen werden. Die Eingänge selbst werden mit Wagen und Gerümpel versperrt, sollte es zum Ernstfall kommen.

Die Palisade um den Versammlungsplatz im Ortskern ist von innen mit Feldsteinen und Erde noch mehr stabilisiert als die äußere Palisade. Hierher ziehen sich die Bewohner bei einem Angriff zurück, wenn die Außenbereiche einfach nicht zu halten sind. Wer nicht kämpfen kann, der findet direkt unter der Palisadenplattform Schutz, die hier ebenfalls dicker ist als an der Außenwand. Sollte ein Feind auch hierher durchbrechen, dann ist Wihr vermutlich verloren, aber zumindest die ersten Angreifer finden sich am Boden des kesselförmigen Versammlungsplatzes wieder und jeder, der noch stehen kann, wird sie dann mit den bereitliegenden Steinen von allen Seiten unter Beschuss nehmen.

Straßen

Ein Blick auf die Karte genügt, um klarzustellen, dass Wihr nie einen Bebauungsplan besaß und damit auch keine fest geplanten Straßen. Früher stellte man sein Haus nahe denen der Verwandten auf, später nahm man einfach eine ausreichend große Lücke, die einem gefiel. Manche Wege sind mehr, manche weniger ausgetrampelt, aber alle verwandeln sich bei Regen in Matsch.

Wasserversorgung

In Wihr gibt es zahlreiche kleine Brunnen, meist im Besitz einer Großfamilie. Die Benutzung durch Nachbarn nimmt aber kaum jemand krumm, wenn der sich auch am regelmäßigen Säubern und Ausgraben des Brunnens beteiligt.

Dank der häufigen Regenfälle ist sinkendes Grundwasser in Wihr selten ein Problem. Bei längerem starken Regen bildet sich immer wieder in der Senke des Versammlungsplatzes ein kleiner See, in dem die Kinder dann vergnügt herumplanschen.

Stadtviertel

Die Bürger benennen die vier Viertel der Stadt nach den Himmelsrichtungen. Das Nordviertel ist das kleinste und liegt eigentlich eher nordöstlich des zentralen Platzes. Auch die anderen Viertel sind ähnlich gegenüber ihren Namen verschoben.

Die meisten der wenigen Elfen in Wihr leben im Nordviertel, ansonsten ist die Bevölkerung bunt gemischt. Im Südviertel ist die Häuserdichte ungewöhnlich niedrig: Hier war der Schaden durch den letzten Angriff Sloghts und durch das anschließende Feuer am größten. Typisch Wihr hat man bereits intensiv angepackt und aus dem, was übrig war, die nicht so schwer beschädigten Häuser

instand gesetzt. Viele Balken sind verrotten und das Fachwerk diverser Häuser lässt erkennen, dass es aus verschiedenen Quellen zusammengestückt wurde. Im Südwesten des Viertels stehen diverse neue Häuser ungewöhnlich für Wihr in klaren Linien nebeneinander. Auf Rat von Baumeistern aus Elonel hat man damit begonnen, die Gebäude als Hindernisse zu platzieren. Die Türen weisen nicht mehr mal in diese mal in jene Himmelsrichtung, sondern alle in Richtung Ortskern. Diese Veränderungen gefallen nicht jedem.

In den freien Bereichen ohne Häuser oder Bäume auf der Karte stehen noch zahlreiche Reste von abgebrannten Gebäuden. Trotz Zuzug und erhöhtem Bevölkerungswachstum in den folgenden Jahren werden sich diese Wunden nur langsam schließen.

„Mein Großvater hat gebaut, wann, wo und wie er wollte, mein Vater hat es ihm gleich getan und ich werde ganz bestimmt nicht meine Türe grün beizen, weil mein Sohn dafür in seinem grünen Mäntelchen schlechter zu sehen ist.“ Marnin Wurzelreißers imposanter Schnauzbart zittert vor Zorn, während er die Erste Bürgerin anstarrt. „Marnin, du kannst deine Tür in jeder beliebigen Form und Farbe haben. Ich habe nur vorgeschlagen, dass dein Haus ein Stück näher an das von den Sackflickers sollte, damit man schnell einen Wagen dazwischen schieben könnte, falls es wieder zu einem Überfall kommt.“ Sinja Zwiebelschneider wirkt müde, denn dies ist nicht das erste Gespräch mit dem eigentlich doch so jungen und kreativ denkenden Marnin. Sie ahnt, dass dies einmal mehr eine jener ellenlangen Diskussionen wird, die nichts einbringt außer Kopfschmerzen und zu wenig Schlaf.

BESONDERE ORTE

Treff- und Rückzugsorte in der kleinen Stadt

Wihr

Jedem seine Freiheit und Individualität zu lassen ist Grundsatz in Wihr. Das bedeutet aber nicht, dass man nicht gerne beisammen ist. Schenken oder gar Wirtshäuser gibt es nur sehr wenige. Man lädt sich untereinander ein, so es das beschwerliche Leben zulässt, oder man besucht sich spontan. Im Sommer trägt man gerne einmal die Tische und Stühle aus den Häusern, stellt sie zu einer langen Tafel zusammen und schwatzt dort bis in die späte Nacht.

Einige wenige Orte haben sich als recht beliebte Treffpunkte etabliert und selbst in Wihr, wo nahezu jeder sich um alles Notwendige selbst kümmert, gibt es einige wenige spezialisierte Handwerker.

1 Versammlungsplatz

Der Versammlungsplatz ist eine große Bodensenke, auf deren Grund sich nach starken Regenfällen ein kleiner Teich bildet. Da die Senke auch zu trockenen Zeiten matschig und feucht ist, errichtet man am tiefsten Punkt, der etwa vier Meter unter dem umliegenden Gelände liegt, immer wieder eine kleine hölzerne Plattform, die man über Trittsteine erreicht. Trotz dieser Maßnahmen gibt es die Redewendung „Sich in den Matsch stellen“ für jemanden, der bei einer Versammlung das Wort an alle richtet.

Große Ereignisse wie Hochzeiten oder Geburten werden meist zwar zwischen den Häusern im Freien gefeiert, manchmal verlegt man ein Fest aber auch spontan hierher. Der große Platz dient auch dem obligatorischen Training mit den einfachen Waffen, die jeder Bürger beherrschen sollte.

Da der Platz zumeist ein beschaulicher ruhiger Ort ist, zieht man sich hier gerne zurück, um nachzudenken oder zu beten.

Die junge Narial Schneeschieber steht vor dem Weidenstumpf, still und unbewegt. Ihr Blick ist starr auf eine der Zeilen gerichtet. Ihre Nachbarin, Estia Silberfischer, sieht sie aus der Ferne und zögert einen Moment ... soll sie zu ihr gehen, oder sie in Ruhe trauern lassen?

2 Waffen- und Munitionslager

Diese drei Gebäude sind vollständig aus Stein erbaut und mit schweren, von innen verriegelbaren Holztüren gesichert.

Es ist üblich, dass die drei Häuser immer mit je einer Wache besetzt sind. Diese hat eine niedrige Kammer mit Tisch, Stuhl und Pritsche unter dem Dach und kann durch zwei kleine Rundfenster in den Giebeln die Umgebung beobachten. Meist geht man in seinem Wachdienst aber ganz alltäglichen Dingen nach wie der Reparatur von Werkzeug oder dem Rupfen von Gänsen. Der Posten soll hauptsächlich gewährleisten, dass im Ernstfall die Ausgabe von zusätzlichen Waffen schon anlaufen kann, wenn die ersten Flüchtenden eintreffen.

3 Lichter Hain

Seid dem kürzlichen Angriff Sloghts wird der Lichte Hain seinem Namen wieder vollkommen gerecht. Diverse Bäume mussten nach dem Feuer gefällt werden und den verbliebenen Bäumen sieht man vor allem im Südwesten an der verrußten Rinde noch an, das es hier buchstäblich heiß wurde.

Schon immer war das lockere Gehölz ein beliebtes Plätzchen bei den Bürgern, jetzt aber ist es auch zu einem Symbol ihres Widerstands und ihrer Sturheit geworden: Mancher Baum lebt trotz Feuer einfach weiter. Auf einem Baumstumpf einer alten Weide ist

eine hölzerne Tafel mit den Namen der Verstorbenen angebracht. Schon nach dem ersten Jahr ist diese umgeben von frischen Weidentrieben.

4 Tamnirs Schmiede

Tamnir Hammerschwinger

zotteliger Bart, wirre Haare, dicker Bauch, haarige, teils angesengte Brust, dicke Oberarme
wortkarg, aber freundlich, donnerndes Lachen

Einwohner mit einem reinen Handwerksberuf sind selten in Wihr. Tamnirs Schmiede ist die große Ausnahme, denn hier arbeiten insgesamt drei Schmiede an drei Essen, die sich zum Innenhof des zweiflügeligen Baus hin öffnen. Tamnir selbst ist mit Redgan Silberfischer für all die alltäglichen Arbeiten wie das Beschlagen von Pferden oder das Herstellen und Ausbessern von Ackergerät zuständig. Der dritte Schmied, Urlan Weizernerter, ist seit langem einmal wieder ein reiner Waffenschmied, der nur bei Bedarf

den anderen beiden aushilft. Er hat von Tamnir die Grundlagen des Handwerks gelernt, war dann aber in Melwen, um das Schmieden von Klingen und einfachen Rüstungsteilen zu erlernen.

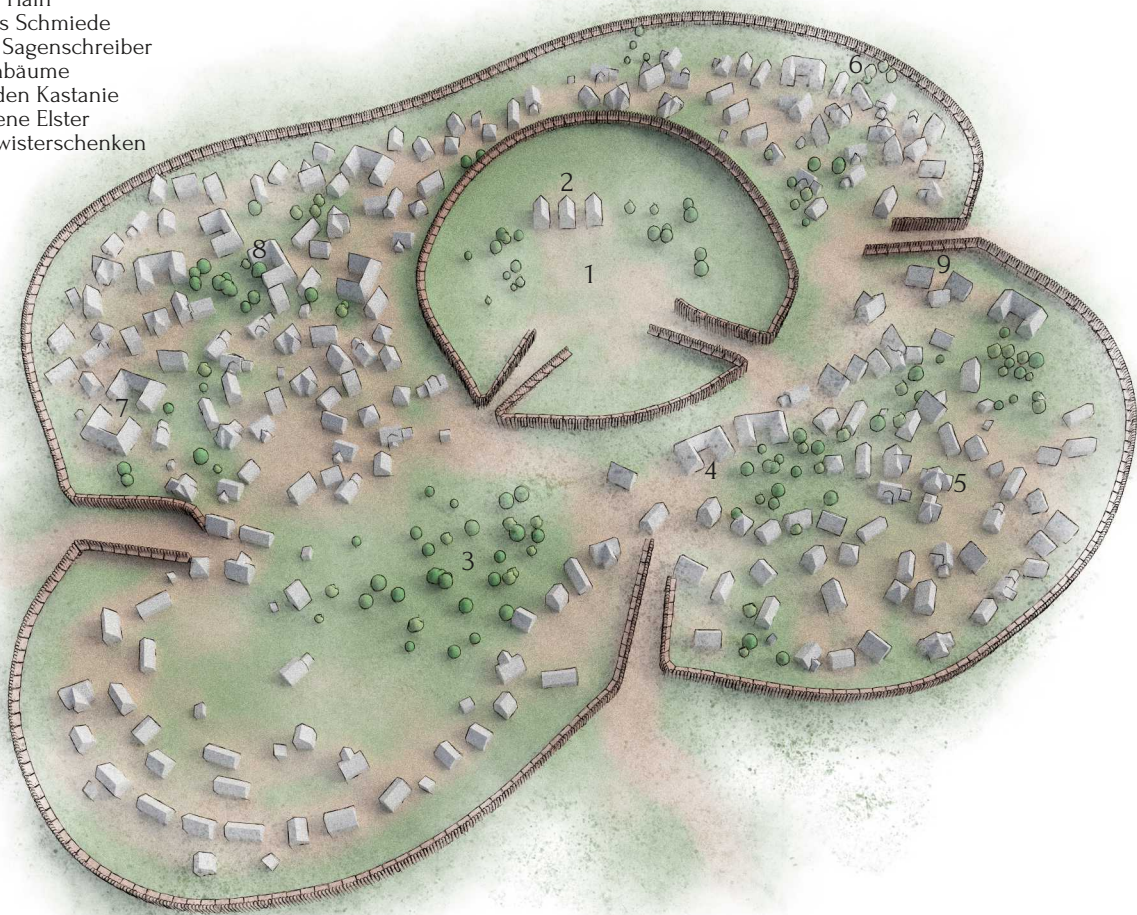
5 Sannir Sagenschreiber

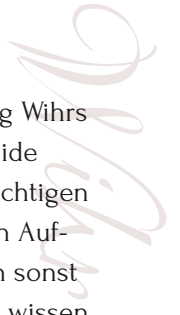
Sannir Windflüsterer, gen. Sagenschreiber

Mitte dreißig, schlank, sehr groß, wehendes blondes Haar, helle Augen, wacher Blick, kleiner Spitzbart, sanft, einfühlsam, schnell beleidigt, begnadeter Erzähler, zu Kindern streng

Sannir ist für sein Alter schon viel herum gekommen. Nach einer Ausbildung in Luftmagie an der Universität von Tiluna hielt es ihn nicht lange dort,

- 1 Versammlungsplatz
- 2 Waffen- und Munitionslager
- 3 Lichter Hain
- 4 Tamnirs Schmiede
- 5 Sannir Sagenschreiber
- 6 Weisenbäume
- 7 Rollende Kastanie
- 8 Besoffene Elster
- 9 Geschwisterschenken





sondern er wollte die Welt sehen. Er bereiste das Großmagierreich, Alimshai, Nondola und Elonel, bevor es ihn nach Wihr verschlug. Hier fand er zum ersten Mal eine Umgebung vor, die seinem freien Denken und seiner homosexuellen Neigung nicht mit Misstrauen und Abneigung begegnete (so lange er mit Letzterem niemanden belästigte).

Der Gelehrte mit den zarten Händen war sich nicht zu schade dafür, hart zu arbeiten, um schließlich den Anbau eines alten Hauses kaufen zu können. Hier begann er denen, die es wollten, Lesen, Schreiben und Rechnen beizubringen. Der neue politische Wind in Wihr kam ihm zugute und inzwischen hat er das ganze Haus zur Verfügung gestellt bekommen und unterrichtet in der ehemaligen Wohnstube Kinder ebenso wie Erwachsene. Er ist auch ein wichtiger Ratgeber für die Obersten Bürger und Räte in Sachen Politik dieser Welt.

Nach wie vor lebt der Gelehrte aber bescheiden im Anbau des Hauses, das er sein Heim nennt.

6 Weisenbäume

Ilathirel Helailen

Waldelf, dunkelgrüne Augen, schulterlanges Haar, geschnitzter Stirnreif
ruhig, geduldig, würdevoll

Nahali Sileirian

Waldelfe, braungrüne Augen, geflochtenes dunkelblondes Haar, relativ groß für ihr Volk, wissendes Schmunzeln, zeigt Gefühle offen und direkt, berührt im Gespräch sanft, aber unaufdringlich

Das Elfenehepaar lebt nicht in den alten Buchen am Ortsrand, aber ihr kleines Holzhaus wird von deren Kronen überschattet. Wenn sie sich gerade nicht ihrem langgezogenen Kräutergarten entlang der Palisade widmen, dann findet man sie oft unter den Bäumen beim Schnitzen von Haushaltsgeräten oder im Gespräch mit einem der Bürger.

Die beiden Elfen sind fast seit der Gründung Wihrs Bürger der kleinen Gemeinde und damit beide lebende Geschichtslexika. Was immer an wichtigen Dingen geschehen ist, die nicht mehr in den Aufzeichnungen zu finden sind und an die sich sonst niemand erinnern kann, Ilathriel und Nahali wissen meist noch, was geschah.

In all den Jahren haben sich die Waldelfen mehr und mehr der menschlichen Denk- und Lebensweise angepasst und würden deshalb auf andere Angehörige ihres Volkes etwas seltsam wirken. Ihre Wurzeln werden sie aber nie ganz vergessen können, auch wenn sie beispielsweise keinen Anstoß daran nehmen, dass man sie nur mit ihren halben elfischen Namen anspricht.

7 Rollende Kastanie

Enserella Kastanienwirtin

Kräftig gebaut, üppige Oberweite, knubbelige Nase, strahlendes Lächeln, einfache Kleidung, farbige Bänder im hochgesteckten Haar
Organisationsgenie mit viel Überblick, etwas schroff

Die Rollende Kastanie besteht aus zwei zweistöckigen Gebäuden, die sich ihre Flügel entgegen strecken. Durch für gewöhnlich offen stehende Torflügel tritt man in einen Innenhof, der vollständig von einer alten riesigen Kastanie überspannt wird. Unter ihren Zweigen stehen zahlreiche Tische und Bänke. Hier trifft man an warmen Tagen bis spät in die Nacht noch Gäste, die leise plaudern.

Der Baum fehlt auf der Karte, da er die Häuser größtenteils verdecken würde.

Ist es zu kalt, dann bietet der Schankraum im Nordhaus genügend Platz für das Erzählen von Geschichten und das Singen von Liedern, aber niemals für Schlägereien. Letzteres unterbinden die drei erwachsenen Söhne der Wirtin schnell durch einen Flug durchs (natürlich offene) Fenster.

Die Rollende Kastanie ist das einzige Haus in Wihr, in dem man ganz offiziell ein Zimmer mieten kann. Meist stehen die vier Doppelzimmer im oberen Stockwerk des Südbaus allerdings leer. Die Möbel werden von alten Decken vor Staub geschützt und ein Gast wird nach seiner Ankunft erst mal beweglich bleiben müssen, wenn Enserella eigenhändig und sehr rigoros den Dreck heraus fegt.

Der Preis für eine Übernachtung mit Essen ist sehr unterschiedlich, je nachdem, wie sympathisch der potenzielle Gast der Wirtin ist. Er reicht von einer Runde tüchtig Holzhacken für einen geflüchteten Sklaven bis zu „nicht für ein Fass voll Edelsteinen“ bei Leuten, die die Nase zu weit oben haben.

„Vielleicht hätten wir dieser Frau nicht sagen sollen, dass wir weit gereiste Gelehrte sind, die das einfache Leben ergründen wollen?“ Sabaral sieht hoch zu seinem Meister, der immer noch sichtlich kocht vor Zorn. An drei Höfen wurde ihre Bitte für ein Nachtlager nun mit Begründungen ausgeschlagen wie: „Wenn Euch Enserella nicht traut, meint ihr dann, ich würde es tun?“

Wenn der Gelehrte aus fernen Landen später klatschnass und müde mangels Alternativen doch nochmals am Tor der Rollenden Kastanie klopft, dann wird Enserella vermutlich doch Mitleid mit dem „arroganten Holzkopf“ haben und ihn aufnehmen – für einen gepfefferten Preis, versteht sich.

8 Besoffene Elster

Gairun Schnappsbrenner

Aufgedunsenes rötliches Gesicht, große Poren, feine bläuliche Äderchen auf Nase und Wangen, graue wässrige Augen, respektabler Bierbauch
Teils penetrant fröhlich, teils übellaunig

Gairun hat den Ruf, aus so ziemlich allem Schnaps brennen zu können. Der Sohn eines Obstbauern hatte schon in frühen Jahren in dieser Hinsicht experimentiert. Hätte er es sich nicht gleichzeitig zur Angewohnheit gemacht, seine Erzeugnisse selbst zu konsumieren, dann hätte er der erfolgreichste Wirt Wihrs und vielleicht sogar wohlhabend werden können: Seine Liköre und Schnäpse wären für Handelskontakte Wihrs nach Elonel interessant. Aber Gairun ist schwerst alkoholabhängig und lässt zusehens auch seine kleine Kneipe verkommen. Inzwischen tauchen bei ihm nur noch die anderen Saufbrüder Wihrs auf und bestätigen ihn in seiner Meinung, doch alles schon gut und richtig zu machen.

Einem Trinker wie Gairun beizukommen ist extrem schwer, zumal er inzwischen auch einmal handgreiflich wird. In jedem Fall hätte man es nicht nur mit den Alkoholikern Wihrs, sondern mit allen Bürgern zu tun. Denn egal wie widerlich sich jemand verhält: So lange er nicht der Allgemeinheit schadet, kann er leben, wie er will. Das beinhaltet auch das Recht, sich zu Tode zu saufen.

9 Geschwisterschenken

Inkledia Breitmäher

Mädchenhaftes Gesicht dank weniger Falten und Sommersprossen, farbenfrohe Kleider
Fürsorglich, meist gut gelaunt, hält anderen gekonnt den Spiegel vor

Sachrun Pfahlsplitzer

Rotbraunes Haar, Sommersprossen, nachdenklicher Blick, gepflegter Vollbart mit breitem Schnurrbart
Nachdenklich, teils ein wenig gedankenverloren, tendiert schnell zum Philosophieren

Tainlan Pfahlsplitzer

Rotbraunes Stoppelhaar, breiter Schnurrbart, Koteletten, sonst glatt rasiert, meist Lederweste über besticktem Hemd
Beschützerinstinkt für seine Familie, oft sehr ernst und nachdenklich, wenn er die Seinen in Sicherheit weiß gelöst und fröhlich

Die Familie Pfahlsplitzer lebt in Wihr, seit sich die Elfen der Weisenbäume erinnern können. Manchmal sagt man hier, halb Wihr sei irgendwie so ein bißchen Pfahlsplitzer. Die drei Kinder des alten Emran Pfahlsplitzer liegen in ihrem Alter zwar jeweils fast sieben Jahre auseinander, hielten aber immer eng zusammen. Der alte Emran demonstrierte eine fast unerschämte gute Gesundheit und so ergab sich bald die Frage, wie seine Kinder mit ihren inzwischen eigenen Familien alle von dem kleinen Hof leben sollten. Allen dreien war kein Händchen für die Landwirtschaft in die Wiege gelegt worden.

Die energiegeladenen Inkledia, damals noch unverheiratet, gab den Impuls, gemeinsam einen weiteren Treffpunkt für die Bürger Wihrs zu schaffen. Vor allem ihrem Geschick ist es zu verdanken, dass fast aus dem Nichts drei kleine Wohnhäuser mit jeweils kleiner Küche und Schenke entstanden. Der Bereich zwischen den drei Häusern ist von einem hölzernen Dach vor Regen geschützt und in der Mitte kann man sich sogar an einem Ofen wärmen, der auch das leckere Brot Tainlans liefert.

In allen drei Familien wird gekocht, Sachrun braut zwei Sorten Bier und versucht sich an ersten eigenen Schnäpsen, da er sich mit Gairun Schnappsbrenner aus der Besoffenen Elster überworfen hat. Tainlan backt frisches Brot, dass auch unter Leuten, die nicht einkehren wollen, begeisterte Abnehmer findet, und Inkledia lagert in ihrem eigens dafür angelegten Keller leckeren Most und ist eine Magierin in der Küche.

So können die Geschwisterschenken es an Vielfalt des Angebots mit mancher Schenke in Melwen oder dem Großmagierreich aufnehmen.

Bier (2 Sorten)	3 E
Most	1 K
Schnaps	5 K
Brotzeit mit frischem Brot	2 K
Warmes Essen	4 K

GESCHÄFTE

Ein klein wenig Handel gibt es doch

Wihr

Auch hier fehlt eine feste Zuordnung zu Orten auf der Karte. Es sollte in Wihr berücksichtigt werden, dass nur wenige Handwerksgeschäfte existieren. Viele von diesen werden außerdem nur als Nebenerwerb zur Landwirtschaft betrieben. Will man etwas hergestellt haben, dann muss man den Inhaber meist auf seinen Feldern suchen.

Bäckerei

In jeder Familie jeden Tag frisch zu backen wäre zu aufwändig. Stattdessen haben immer einige Familien miteinander Backtag, damit sich das Anfeuern des Ofen auch lohnt. In manchen Nachbarschaften ging die Backarbeit mehr und mehr auf eine Familie über, die zum Ausgleich keine Zutaten beisteuern muss oder mit anderen Hilfsdiensten entlohnt wird.

Manchmal kann man bei solchen Familien auch Brot in unterschiedlicher Frische zu sehr moderaten Preisen kaufen.

Bauernbrot 1-2 E
Brötchen 2 E

Gerber

In Wihr gibt es keine Gerber. Tierhäute werden eher auf einzelnen Gehöften bearbeitet, die an einem der zahlreichen Bäche liegen. In diesen Wasserläufen sollte man flussabwärts keine Fische mehr erwarten.

Schneider

Meist sind es Frauen, die ihre Dienste als Näherin anbieten. Einen Schneider, der irgendetwas mit Mode am Hut hat, sucht man vergeblich.

Schreiner und Zimmerer

Es gibt keinen hauptberuflichen Schreiner oder Zimmerer, aber so mancher Bürger ist in diesem Handwerk weit geschickter als seine Nachbarn und wird deshalb gerne um Hilfe gebeten.

Wagner

In Wihr leben einige wenige Einwohner tatsächlich größtenteils von der Wagnerei und betreiben nur im Nebenerwerb einen kleinen Bauernhof für das Notwendigste.

Wäscher

Wihr besitzt keine größeren Wasserstellen, denn der Weg zum nächsten Bach ist ein gutes Stück weit. Darum ist der Beruf des Wäschers eine der wenigen Beschäftigungen, dem mehrere Familien als Vollzeitbeschäftigung nachgehen. Sie holen die Wäsche der Leute mit kleinen Eselskarren an der Haustür ab und fahren damit zum Fluss. Dort wird die Wäsche auch gleich zum Trocknen aufgehängt.

Ebenso häufig tun sich aber auch die Frauen einer Nachbarschaft zusammen und fahren mit einem eigenen kleinen Wagen zur gemeinsamen Wäsche an den Fluss.

Mögliche Erlebnisse

Anregungen für kleinere und größere Handlungen

CHARAKTEREINSTIEG

Möglichkeiten für ein: "Wie alles begann ..."

Einer der Leitgedanken bei der Entwicklung von Feenlicht war, den Spielern bei dem Entwurf ihrer Figuren Freiheit zu lassen. Dann entsteht unvermeidlich das Problem, wie man unterschiedliche Personen einen Grund gibt, beieinander bleiben zu wollen. Denn ein unmotiviertes tiefes Vertrauen entspricht nicht der Vorgehensweise dieses Rollenspiels und ein „Wir kennen uns schon seit der Kindheit und sind einfach dicke Freunde!“ ist nur eine Notlösung.

Hier also einige einfache Ideen, wie es beginnen könnte. Ob man diese ausspielt oder als Spielleiter festsetzt, ist jedem selbst überlassen. Die Details muss man den Spielern und ihren Ideen anpassen.

Ich selbst spiele gerne den Einstieg mit jedem Spieler einzeln in einer kurzen Sitzung durch. So kann man sich zunächst allein in eine neue Figur hinein spielen, erfährt Dinge, die nur dieser Charakter weiß und kann ein klein wenig erproben, ob diese Gestalt sich richtig anfühlt.

Beim Zusammenführen einer Gruppe muss man mehr lenken als bei späteren Begebenheiten. Alle wissen doch aber, was das Ziel ist: Miteinander spielen! Wenn alle offen bleiben, dann gelingt eine erste Zusammenkunft meist reichlich unkompliziert. Und ungeschicktes Schieben eines Spielleiters ist ebenso schnell verziehen wie ein Charakter, dessen Selbstverständnis noch nicht wirklich gefestigt ist und der darum vielleicht ein wenig unscharf wirkt.

Wider die Bestimmung

Ein junger Koloss kann und will Simk'takan To, der Fortführung seiner Bestimmung, nicht gehorchen und es kommt zum Bruch mit seiner Herkunft. Je nach Art der Trennung gibt es bei einem solchen Schritt eventuell kein Zurück mehr oder es kommt gar zur Verfolgung durch den Stamm.

Spielfigur 1 - Junger Koloss

Ohne gewisse Fertigkeiten im Umgang mit mindestens einer Waffe und Kenntnisse im Bereich der Jagd, des Fischens oder der Tierhaltung wird ein solcher Charakter trotz Aufmüpfigkeit nicht machbar sein. Welche Bereiche es genau sind, kann man durch Wahl eines passenden Stammes steuern oder zur Not einen eigenen neuen Stamm erfinden. Abgesehen vom oben Gesagten gibt es viele Möglichkeiten, diesen Koloss weiter auszugestalten. Wünscht sich der Spieler Eigenschaften, die der Koloss erst später in der Zivilisation gelernt haben kann, so könnte man einen Teil der Starterfahrungspunkte in die Einstiegsgeschichte verflechten und dort erst „auf die Schnelle“ freischalten, was gewünscht wird.

Der erste Teil des Weges ist ein Kampf ums Überleben, entweder allein gegen die Naturgewalten oder aber wegen eines zürnenden Stammeschamanen. Ein Unfall oder eine andere kritische Situation könnte ein guter Punkt sein, um weitere Personen in die Geschichte zu bringen.

Weitere Spielfiguren

Nach schwerer Verletzung oder geschwächt vom Hunger könnte ein Bauernsohn von einem Gehöft unweit der Berge den Koloss finden. Trotz Verbot des Vaters hilft er dem Verletzten und pflegt ihn heimlich. Es könnte ein Trapper auf den Koloss stoßen, der sich in an den Tieren in dessen Fallen vergriffen hat. Oder ein mutiger Mensch aus Wihr, der mit den Kolossen handeln möchte, stolpert den Notleidenden. Angekommen in Wihr kann man nahezu alles, was man sich an halbwegs aufrechten Menschen, Halbelfen, Elfen oder Kobolden vorstellen kann, in die neue Gruppe integrieren.

Die Situation ist gut geeignet, um zwei oder drei Personen zusammenzubringen, die alle ein wenig eigenbrötlerisch ausgelegt sind. Da kann ruhig Misstrauen und sogar Antipathie zu Beginn vorhanden sein. Ein heftiger Schneesturm, ein Schneebrett, das einen von ihnen begräbt, oder ein tollwütiger Wolf könnten die verschiedenen Personen zwingen, zusammen zu arbeiten.

Suche nach Licht

Ein junger Spross eines wohlhabenden Hauses in Sloght ist mit aller Härte des Schattenglaubens erzogen worden. Aber immer wieder nagt der Zweifel an ihm. Nach außen zeigt er sich kühl und abweisend, aber innerlich schmerzt ihn jede neue Ungerechtigkeit mehr. Wie aber soll er ausbrechen aus diesem Gefängnis?

Spielfigur 1

Hier gibt es sehr große Freiheiten. Einzig ein zunächst in den Denkweisen des Schattenglaubens gefangenes Weltbild ist Pflicht. Aber gerade das Ausbrechen aus dieser Denkweise ist ja zentraler Punkt.

Je nach Vorstellung des Spielers könnte da eine eigentlich sanfte Seele in einem grausamen Glauben gefangen sein oder ein eigentlich zutiefst überzeugter Schattengläubiger hat ein Erlebnis, dass seinen Glauben bis in die Grundfesten erschüttert. Nahe liegend ist dafür eine grausame Misshandlung eines Sklaven, bei dem die Schuldlosigkeit außer Frage steht oder der zuvor die Hauptfigur irgendwie in dessen Seele berührt hat. Elfen haben diese Fähigkeit ganz besonders.

Weitere Spielfiguren

Eine Waldelfe oder ein Waldelfe könnte die zentrale Figur im Gesinnungswandel des Schattengläubigen sein. Auch hier gibt es große Freiheiten bei der Ausgestaltung, denn Sklaven können zuvor im Wald, nahe Wihr oder auf einem Schiff gefangen worden sein. Ein weiterer Bürger Sloghts könnte ins Spiel kommen, wenn die erste Spielfigur versucht, den Sklaven zu

befreien oder mit ihm zu fliehen. Ein Wächter oder einfach nur ein Bürger, der zu lange zögert und un- plötzlich auch zum Ziel für die Verfolger wird. Und natürlich kann es auf der Flucht zu Begegnungen mit den verschiedensten Leuten kommen.

Den Klauen entflohen

Ein kräftiger junger Mann gerät bei einem Beutezug Sloghts in Gefangenschaft. Nach dem anschließenden Triumphzug wird er auserwählt, die „Gnade des Mutes“ zu erhalten. Da er es auf irgendeine Weise beherrscht, sich gut zu verstecken, kann er seine Verfolger narren und ihm gelingt tatsächlich die Flucht aus der Stadt. Nach diesem Erfolg ist er nicht so dumm wie manch anderer und glaubt den Versprechungen des Grafen, man würde ihn als Bürger aufnehmen und die Seinen befreien, sondern er bleibt versteckt und kann schließlich den Einflussbereich der Grafschaften hinter sich lassen.

Aber die Überlebenden seiner Familie musste er zurücklassen. Und obwohl er weiß, dass er ihnen nicht hätte helfen können, auch nicht durch seinen eigenen Tod, plagen ihn Gewissensbisse. Wer auch immer ihm begegnet, er wird auf jede nur erdenkliche Weise nach einem Weg suchen, seine Lieben frei zu bekommen. Ein Ansinnen, das ihn vielleicht über einen Jahre währenden Weg begleiten wird.

Spielfigur 1

Wie auch oben schon gibt es hier sehr große Freiheiten, denn der Gefangene kann ein Mensch, Elf oder Halbelf ebenso sein wie ein Bürger Eskaladins oder sogar des Matriarchats.

Weitere Spielfiguren

Hier lässt sich gut mit dem Beispiel zuvor, der Suche nach Licht, kombinieren.

Gefangene Agenten

Sloght hat begriffen, dass Elonel Agenten in die Grafschaft eingeschmuggelt hat. Man plant in den höchsten Kreisen, selbst auch im Geheimen gegen andere Länder vorzugehen. Da man sehr wohl weiß, dass Elonel für erste Versuche eine Nummer zu groß ist, will man sich zunächst an Wihr versuchen.

Ein junger Mann wird eigens trainiert, um sich später als entflohener Sklave in der freien Stadt einschmuggeln zu können. Er muss elfisch lernen, wird im Waldleben ausgebildet, so gut es geht, und natürlich muss er passende Narben vorweisen können.

Voller Stolz darauf, dass er wie kaum ein Zweiter dem Schatten dient, macht sich der junge Mann auf nach Wihr. Sein Auftrag ist es, Enoram Fesselbrecher ausfindig zu machen und entweder sein Vertrauen zu erlangen oder ihm mit erneuter Gefangenschaft zu drohen.

Aber ein Verständnis für den Wunsch nach Freiheit konnte man dem Möchtegernspion eben so wenig beibringen, wie man ihm seine unterschwellige Überheblichkeit nehmen konnte. Er wird vermutlich bald einen kapitalen Fehler begehen.

Spielfigur 1

Wie oben beschrieben ist Elfisch Pflicht und Narben sind nicht zu vermeiden. Eine solide Ausbildung mit einer oder zwei kleinen Waffen und vielleicht Kenntnisse im Foltern sind ebenfalls sinnvoll.

Dem Spieler muss klar sein, dass er vielleicht seine Arroganz, nicht aber die tiefe Boshaftigkeit wird durchhalten können, wenn ein späteres Miteinander mit anderen möglich sein soll. Man könnte ihn selbst überlegen lassen, was eine besondere Schwäche dieses jungen Mannes sein könnte, die in sein Verderben führt.

Oder Sie überraschen ihn mit einer rein zufälligen Entdeckung bei seinem ungunen Tun.

Weitere Spielfiguren

Ein beliebiger Einwohner Wihrs könnte etwas mitbekommen, das ausgesprochen verdächtig ist. Vielleicht handelt es sich ja um einen besonders wehrhaften Bürger, der die Sache gleich selbst in die Hand nehmen möchte und am Ende sind beide schwer verletzt. Oder der Bürger alarmiert genügend Freunde, tötet aber den Möchtegernspion entgegen dessen Erwartung nicht.

Auch hier ist wieder einmal ein Agent des Geheimdienstes Elonels denkbar. Dieser weiß, dass ein Spion aus Sloght eingeschleust werden soll, aber nicht wie und wann. Das grundlegende Misstrauen macht nicht nur dem Agenten Sloghts, sondern auch ihm die Arbeit schwer und so entsteht vielleicht ein spannender Tanz auf Eiern, bei dem sich die beiden unvermutet auf demselben Dach wiederfinden, während unten wütende Bürger nach dem dunklen Schleicher suchen - ohne zu wissen, dass es sogar zwei davon gibt.

ERLEBNISSESKIZZEN

Und wie könnte es weiter gehen?

Wie die Überschrift andeutet, handelt es sich nicht um voll ausgearbeitete Erlebnisse, sondern nur um Anregungen. Meine persönliche Erfahrung ist nämlich, dass manchmal ein vertieftes Ausarbeiten mit allen Details kontraproduktiv sein kann.

Beschreiben Sie eine Situation, nicht einen Lösungsweg. Dabei sollte man nie vergessen: Ziel ist nicht zwingend der erfolgreiche Abschluss, sondern dass die Geschichte, die sich entwickelt, möglichst allen Spaß macht. Knifflige bis sogar ausweglose Situationen sind ebenso denkbar wie Banalitäten. Wenn am Ende eines Spieltags alle zufrieden heimgehen, ist nicht entscheidend, wie viel Gold oder Erfahrung gehortet wurde.

Wenn Sie keine aus realistischen oder theatralischen Gründen ausweglose Situation schaffen wollen, dann sollte zumindest Ihnen selbst ein Ausweg einfallen. Ob dieser, ein anderer Weg oder gar keine Lösung gefunden wird, ist nicht entscheidend.

Ich habe schon ein komplettes Spukhaus ad acta gelegt, weil die Spieler (vollkommen ihren Figuren entsprechend) nach den ersten gruseligen Momenten Hals über Kopf flohen. Ich habe viele erfüllende Spielabende erlebt, bei denen nicht eine Zeile meiner geplanten Orte und Begebenheiten zum Einsatz kam.

bleiben Sie offen, bleiben Sie spontan, spielen Sie!

Durchbruch

In Triet tut sich in einer Gebetsgrube eines Hauses bei einem kleinen Beben ein Riss auf. Schon bald riecht es in der Grube nach Salz und dem modrigen Duft des Meeres. Nachgraben eröffnet einen engen Weg durch den Fels bis in die Decke der Schiffshöhle: Gelegenheit für Spionage, Diebstähle und/oder einen katastrophalen Unfall. Ein Familienmitglied will vielleicht durch Diebstahl aus der Schiffshöhle reich werden. Jemand anderes will lieber Geheimnisse ausspähen, indem er in eines der gut bewachten Schiffe gelangt und später teuer verkauft, was er erfährt. Dann gibt es da ein

Familienmitglied, das einfach nur einer Frau imponieren möchte und schließlich die tiefschwarze Seele, die sie alle an die Obrigkeit verpfiehlt.

Wenn die beschriebenen Rollen von Spielern ausgefüllt werden, dann sollte dies als kurzes Eintauchen in eine zutiefst verdorbene Gemeinschaft geplant werden. Das schnelle Ableben dieser Protagonisten ist sehr wahrscheinlich. Aber wenn man einmal wenigstens gegeneinander spielen möchte, wäre das eine Möglichkeit.

Planung eines Attentats

Eine scheinbar tief schattengläubige Familie lebt seit Jahren in Triet. In Wirklichkeit handelt es sich aber um Agenten Elonels, die ein Kind großziehen und speziell für den Dienst in der Grafenburg von Triet vorbereiten.

Die Geschichte beginnt, als es endlich gelingt, sie oder ihn im Haushalt des Grafen unterzubringen. Die betroffene Person fühlt sich ausgenutzt, entwickelt Zorn auf die Eltern und verfällt beinahe wirklich dem Schattenglauben. Verrät sie die eigenen Eltern?

Je nach Verlauf können da später Rachegefühle entstehen, ob nun gegen oder durch den Spross jener Agenten.

Entführter Heiler

Ein hoher Offizier aus Triet wird schwer krank. Dank seines Einfluss sorgt er dafür, dass man ein Schiff entsendet, um einen Heiler aus Elonel zu entführen oder besser noch: einen Druiden aus dem Großen Wald.

Die Spieler können sowohl bei der Gefangennahme des Heilers mit erwischt werden als auch als Zeugen in die Geschichte schlittern. Nun geht es an die Verfolgung über Land und Wasser, wobei die Zeit drängt, denn hat das Schiff erst Triet erreicht, stehen die Chancen auf eine Rettung schlecht.

Wenn man es gerne ein wenig pompöser hat, könnte man auch die Marine Elonels ins Spiel bringen (nach anstrengender Überzeugungsarbeit versteht sich). Wer schon immer mal ein Seegefecht mit Piraten ausspielen wollte, kommt dann auf seine Kosten, wobei die Rettung des Gefangenen die Sache knifflig macht.

Anhang

Karten, Diagramme und Schlussgedanken

Blutige Küste

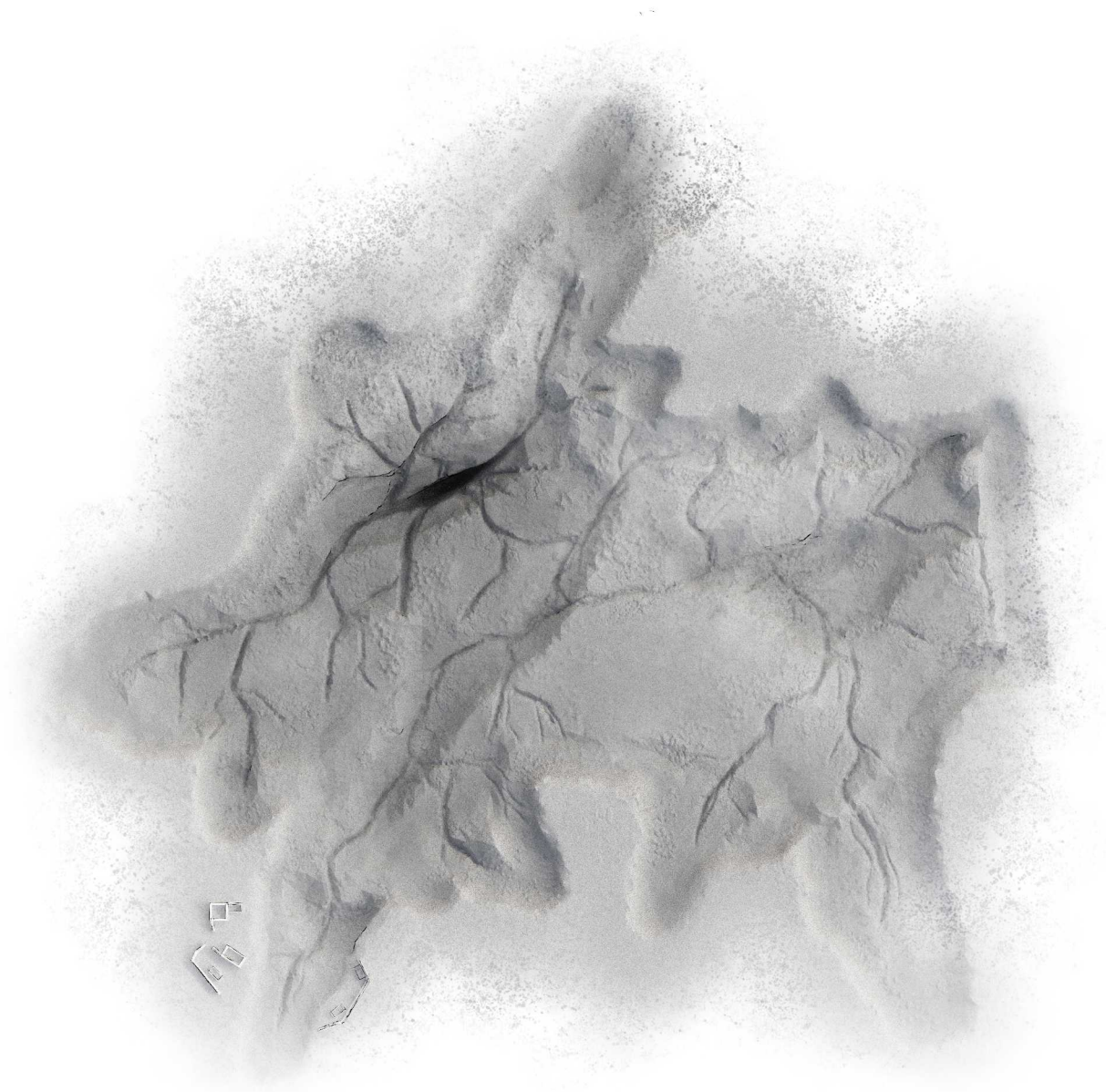
1 : 1.000.000

(5 km pro Kästchen)



Gorog

ca. 1 : 5.000
(50 m pro cm)

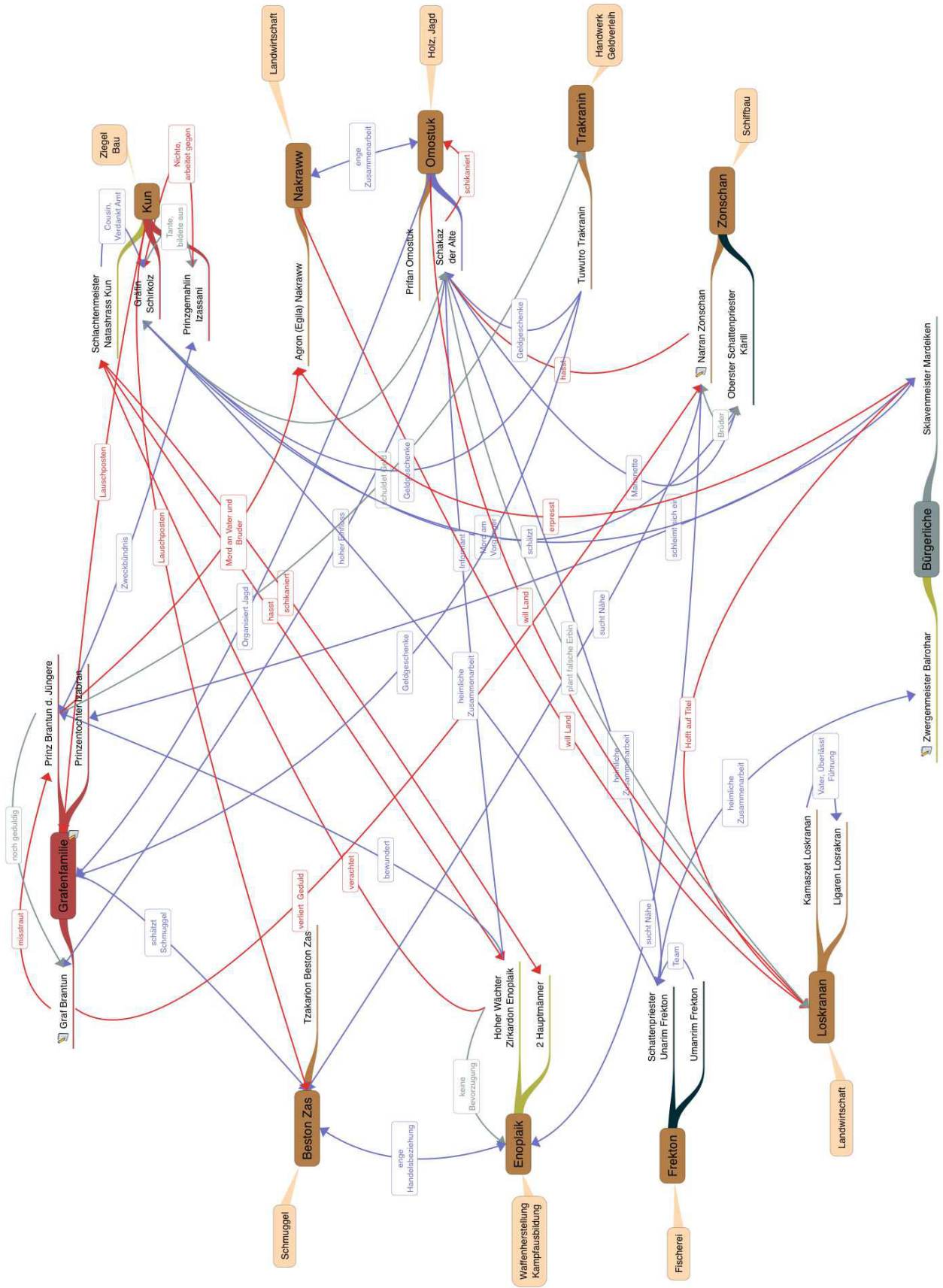


Sloght

ca. 1 : 3.000
(30 m pro cm)

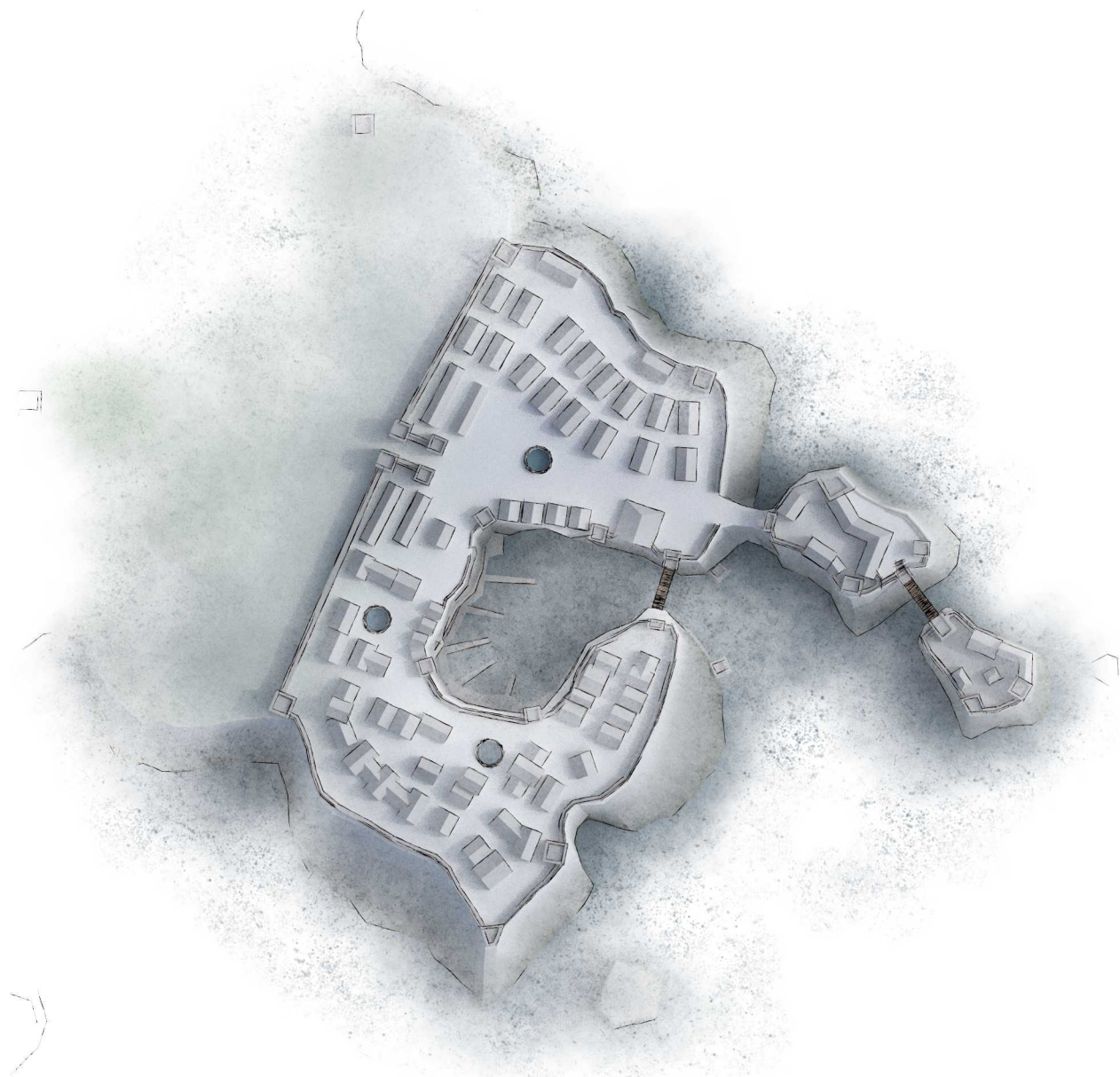


Beziehungsgeflecht in Sloght



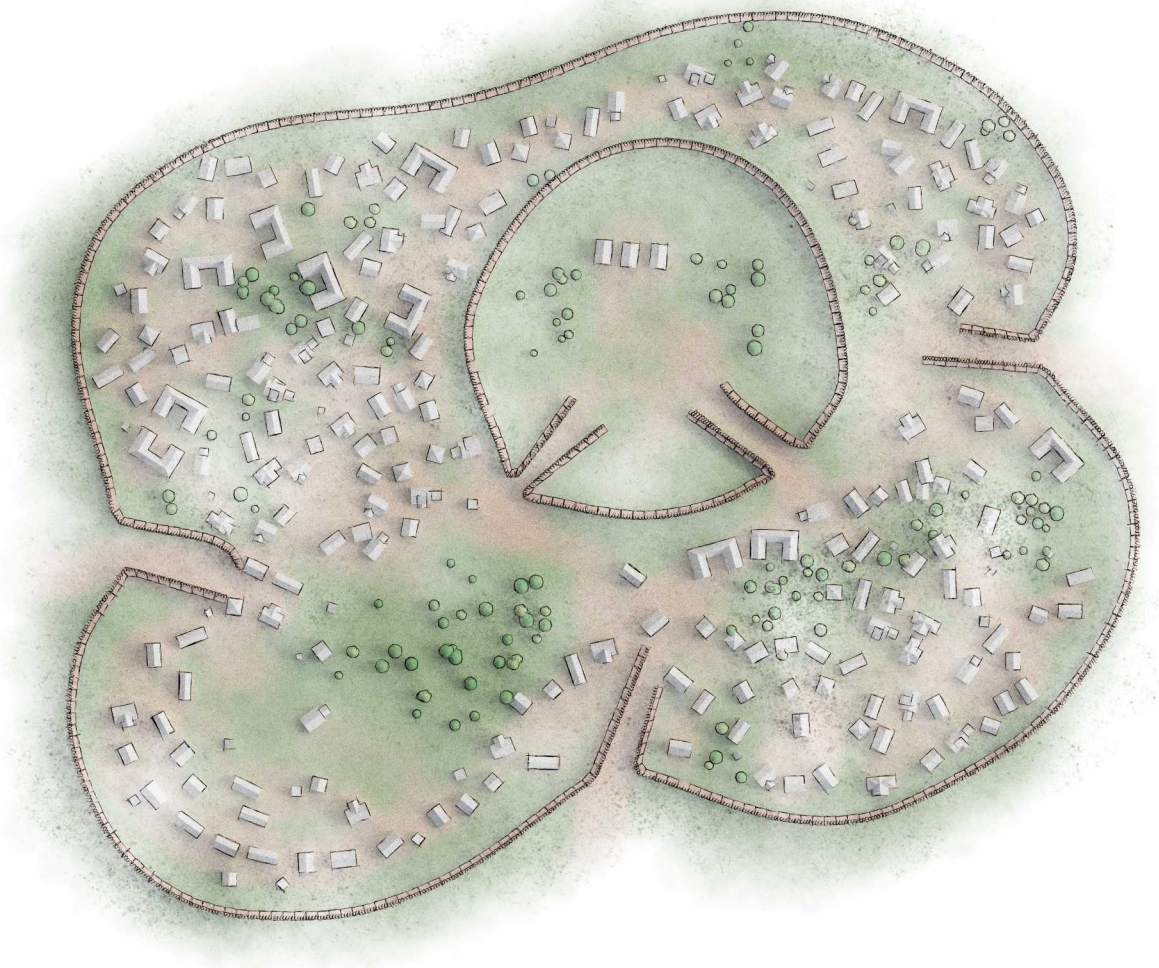
Triet

ca. 1 : 3.000
(30 m pro cm)



Wihr

ca. 1 : 3.000
(30 m pro cm)



Gedanken zum Schluss

Der Weg ist lang, der Lohn gering - warum tu ich mir das an, wo doch für den Eigengebrauch die eigenen hingeschmierten Aufzeichnungen reichen würden?

Ein Grund ist sicher die Freude daran, den Dingen Form zu geben. Die tiefe Zufriedenheit, wenn es mir selbst gefällt. Ohne Kritik geht es nicht, selbst wenn man etwas verschenkt. Dass das alte Layout nicht optimal zu lesen war ist, sicherlich richtig - ich hoffe, dass ich hier liefern konnte.

Kritik darf natürlich weiterhin geäußert werden - ich nehme sie zu Herzen - vielleicht oft zu sehr. An dieser Stelle aber einmal eine Bitte im Namen allerer, die wie ich immens viel Zeit und Liebe in Dinge wie diese stecken. Wir müssen nicht mit Lob überhäuft werden, aber es tut uns gut, wenn wir mit Respekt behandelt werden (sehr sogar).

Ein "es liegt/gefällt mir persönlich nicht." ist vollkommen in Ordnung, über Geschmack lässt sich nicht streiten. Vorschläge, wo man eine Lücke sieht, oder Fragen, weil einem etwas unstimmig vorkommt: gern gesehen.

Kritik, wie man sie an einem professionellen Verlag äußert, der schließlich (zu Recht) Geld für die Arbeit mehrerer Angestellter verlangt, sollte man sehr behutsam formulieren. Ein schnell hingeworfenes "Dies und jenes sollte man doch noch mal überarbeiten/umstellen/durchdenken." sieht von außen nach wenig aus, bedeutet aber für eine einzeln arbeitenden Autorin schnell einmal Tage oder Wochen an Arbeit. Als Begründung etwas zu formulieren, das fast so klingt wie: "Sie wollen es doch schließlich möglichst vielen Kunden ‚verkaufen‘ und ich weiß, wie es viel besser wird." ignoriert meiner Ansicht nach die Tatsache, dass es sich hier immer nur um Einzelmeinungen handelt (auf beiden Seiten).

All das ist nicht böse gemeint, liegt mir aber am Herzen. Ich hoffe man verzeiht mir diesen deutlichen Apell.

Dank

Dann ist es Zeit, all denen zu danken, die mir Kraft geben, wenn die Batterie leer ist. Die es ertragen, dass ich nicht anders kann, als all diese Dinge aus meinem Kopf auf zahllose Zettel und in Unmengen von Dateien zu übertragen, bis ein Ganzes daraus wird.

Meinen nicht mehr ganz so kleinen drei Elfen:
Danke für das Ertragen einer versponnenen Mama.

Meike, die mir so oft das Gefühl gab es sei all die Mühe wirklich wert.