Die Welt von Feenlicht

Länder und Bewohner in einem Rollenspiel mit Charakter

Matriarchat Elonel

Version 1.2a

Nur für Spielleiter

Autorin: Lil Gleiß

© 2015 Lil Gleiß
Version 1.2a

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

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

Feenlicht - Matriarchat Elonel 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 5
Allgemeines 5
das Matriarchat 7

Landschaft 8
Grenzen 8
Alte Ebene 8
Dreiecksee 9
Dreiufer 9
Grausumpf 10
Greise Berge 10
Großer Wald 11
Grüne Küste 12
Iszinami 13
Lerynde 13
Salzschwaden 14
Sanden 15
Sickerwald 16
Sonnenwaldfluss 17
Unterlauf im Westen 17
Südlich der Berge 17
Toter Fluss 18
Wald von Onwelgi 19
Zitterfluss 19

Staat 21
Wappen 21
Geschichte 21
Zeitangaben 21
Monate und Tage 21
Frühgeschichte 22
Die Dunkelheit 23
Der Weg zum Glaubensstaat 24
Verbindungen in die Welt 24
Macht des Glaubens 25
Zeit der Bündnisse 26
Zukunft 28
Religion, Bräuche 29
Eslen Glaube 29
Leben, Liebe und Tod 30
Die Götter des Eslen 31
Regelmäßige Feste 32
Lokale Bräuche 33
Führungsstruktur 34
Die Matriarchin von Elonel 35
Erster Mystiker 35
Hochmystiker 35
Mystiker 36
Handel und Steuern 37
Rohstoffe und Handelsgüter 37
Steuern 37
Bildung 38
Sprachen 38
Allgemeine Bildung 38
Priesterausbildung 39
Wissenshüter 39
Wache und Militär 39
Wache 39
Geheimdienst 40
Marine 40
Fusstruppen 41
Reiterei 41
Miliz 42
Gesetz und Recht 42
Urteilsfindung 42
Strafmaß 43
Neuverhandlung 44

Bevölkerung 45
Aussehen 45
Bevölkerungszahlen 45
Besondere Personen 46
Matriarchin Echostab 46
Erste Myste Weisenstein 46
Hochmystiker Fernlenker 46
Hochmystiker Windfänger 47
Hochmystiker Weisenstein 47
Hochmystiker Weitblick 47
Mystiker Schiffhüter 48
Myste Sanftmut 48
Mystiker Stahlglänzer 48
Mystiker Klingenschleifer 49
Mystiker Wundsalber 49
Myste Sandschaufler 49
Wissenshüter 49
Hohe Richter 50
Handelsleiter Manpukett 50
Steuerherr Leinenweber 50
Heeresleiter Caralion 50
Taridan, die Ratte 51
Namen 51
Namen in Elonel 51
Namensreservoir 51
Bewohner Elonels 52
Elfen 52

Melwen 53
Wappen und Musik 53
Bevölkerungszahlen 53
Allgemeines 53
Wohngebäude 53
Tempel 53
Mauern 54
Straßen 54
Wasserversorgung 54
Brücken und Stege 55
Glaubensfels 56
Kathedrale 56
1 Matriarchinnenpalast 57
2 Haus der Gesundung 58
3 Noviziat 58
4 Bibliothek 58
5 Buchbinder 59
6 Kartograph 59
7 Maler 59
8 Gelehrter Ale'iran 60
9 Lelok's Eleganz 60
10 Relon's Düfte 61
11 Steinmetz Flar 61
12 Die Blaue Welle 61
13 Fistilanders Theater 62
14 Ämtergebäude 63
15 Botschaft von Tiluna 63
16 „Botschaft" von Smettler's Eiche 63
17 Botschaft von Alimshai 64
18 Sarinas Haus der Instrumente 64
19 Gelehrter Pferdezahn 64
20 Gelehrter Kantenschleifer 65
21 Silberschmied 65
22 Baumeister Vendikt 65
23 Stolz von Elonel 65
24 Meisterheiler Sanftmut 66
25 Goldschmied 66
26 Bestattungen 67
27 Marktplatz, Elkontempel 67
28 Selmanns Übersee 67
29 Meisterheiler Steinklopfer 67
30 Schiffswerft von Melwen 68
Klimpereck 69
31 Glaser 69
32 Barbier Kip 70
33 Bäckerei Süßwind 70
34 Schwarzsteinhalle 70
35 Meisterschlosser 71
36 Werkzeugmacher 71
37 Töpfereimanufaktur 72
38 Schmied 72
39 Messingschmied 72
40 Destillerie 72
41 Fischverkäufer 73
42 Lampenmacher 73
43 Kunstglasbläser 73
Beetviertel 74
44 Alpatchontempel 74
45 Silanatempel 74
46 Gasthaus Am Brunnen 74
47 Taverne Held des Tages 76
48 Di'eskenttempel 76
49 Kunst An- und Verkauf 76
50 Taverne Seeschlange 77
51 Relias Seeluft Gästehaus 77
52 Delm's Kostüme 78
Armeeacker 78
53 Lagerhallen 78
54 Werkstätten 79
55 Schlafbaracken 79
56 Pferdeställe 80
57 Essensbaracken 80
58 Offizierswohnungen 80
59 Staudamm 80
60 Hauptquartier des Heeres 80
61 Alpatchontempel 80
62 Gefängnis und Wache 81
63 Große Brücken 81
Fischerei 82
64 Zum Delphin 83
65 Großer Fischmarkt 83
66 Das Blunders 84
Seeviertel 84
67 Dolanatempel 84
68 Die Weiße Möwe 85
69 Hauptquartier der Marine 86
70 Zum Pottwal 86
Labyrass 87
71 Stallungen 87
72 Zum Goldenen Wagen 89
73 Der Müde Händler 89
74 Bunter Markt 90
75 Di'eskenttempel 90
76 Paskarintempel 90
77 Elkontempel 90

78 Grüner Markt 91
79 Airindis Menagerie 91
Staubgassen 92
80 Glaswerkstätten 93
81 Die Wand 93
82 Wachturm 93
83 Turkul's Höhle 94
Hinterwand 95
Das Böse 96
84 Rattennest 96
85 Küche und Armenspeisung 97
86 Blutiger Dolch 97
Windufer 98
87 Dolanatempel 99
88 Silanatempel 99
89 Stimmenpark 100
90 Scherenplatz 100
Wirtshäuser 100
Geschäfte 101

ALAVEN 106
Wappen und Musik 106
Allgemeines 106
Grenzland 106
Vegetation und Umland 106
Einwohner 106
Erscheinungsbild 107
Besondere Gebäude 108
1 Villa Hufglänzer 108
2 Handelshaus 109
3 Schmied 109
4 Paskarintempel 109
5 Zur Hirschtränke 110
6 Haus der Meldereiter 110
7 Wachquartier 110
8 Lange Brücke 111
9 Wachturm 111
Lokale Bräuche 111

INGLAS 112
Wappen und Musik 112
Allgemeines 112
Vegetation und Umland 112
Einwohner 112
Erscheinungsbild 112
Besondere Orte 114
1 Einsames Haus 114
2 Ziegelei 114
3 Meldereiter 114
4 Wache 115
5 Erzgießerei und Schmiede 115
6 Ställe 115
7 Arbeiterviertel 116
8 Bergarbeiter 116
9 Bauernviertel 116
10 Elkontempel 117
11 Zum Wasserspalter 117
Lokale Bräuche 118

IZWAK 119
Wappen und Musik 119
Allgemeines 119
Vegetation und Umland 119
Erscheinungsbild 119
Patrouillen 120
Besatzung 120
Besondere Personen 121
Herzog Schwerthand 121
Kommandeur Distelschneider 121
Kommandeurin Flachshaar 121
Besondere Orte 122
1 Gebrochene Felsen 122
2 Torhof 122
3 Türme 123
4 Küche und Messe 123
5 Werkstätten 123
6 Wachhaus 123
7 Ställe 123
8 Alpatchontempel 124
9 Familienhäuser 124
10 Offiziersgebäude 124
11 Hauptquartier 124
Lokale Bräuche 125

MU CHAN KWAN 126
Vorbemerkung und Musik 126
Allgemeines 126
Umland und Anreise 126
Einwohner 126
Erscheinungsbild 127
Souveränität 127
Besondere Personen 127
Abt Wu Ki Me 127
Meisterin Schillerflügel 128
Luli 128
Machul 129
Besondere Orte 129
1 Unterkünfte der Schüler 129
2 Waffenkammer 129
3 Küche und Speisesaal 129
4 Haus der Prüfungen 130
5 Hauptgebäude 130
6 Haus der Meisterschüler 130
7 Lastenaufzug 131
8 Heiße Quelle 131
9 Lulis „Schloss“ 131

ONWELGI 132
Symbol und Musik 132
Allgemeines 132
Der Onwelgi 132
Vegetation und Umland 133
Einwohner 133
Baustil 133
Besondere Orte 134
1 Felsschatten 134
2 Bartheim 135
3 Altes Plateau 135
4 Langschreiters Rast 135
5 Versteinerter Steg 135
6 Unterplateau 136
7 Erste Treppe 136
8 Plateau Pailank 137
9 Zweite Treppe 137
10 Plateau der Götter 137
11 Schräge 138
12 Mosten 138
Kloster Onwelgi 138
13 Haus des Abts 139
14 Alpatchontempel 140
15 Schlafhäuser 140
16 Küche und Speisehaus 140
17 Alter Mühlturm 140
18 Klosterarchiv 140
19 Di'eskenttempel 141
20 Gästehaus 141
21 Elkontempel 141
22 Wohnungen der Weisen 142
23 Paskarintempel 142
24 Zisternen 142
25 Dolanatempel 142
26 Silanatempel 143
27 Abort 143
Lokale Bräuche 144

MÖGLICHE ERLEBNISSE 145
Charaktereinstieg 145
Im Geheimdienst 145
Aus der Gosse 146
Erlebnisskizzen 147
Fehlgeleiteter Glaube 147
Mordender Priester? 148
Gefangenenbefreiung 149
Mord im Haus der Gesundung 149
Federn sammeln 150
Das Element des Bösen 150

BILDER UND KARTEN 152
Melwen 152
Elonel und Umgebung 153

Einleitung

Zusammenfassung und Zielpublikum

Allgemeines

Zum Aufbau von Landesbeschreibungen

Zu Kürzen und Längen

Es ist völlig unmöglich alles detailliert zu beschreiben, also werden es Länderbeschreibungen wie die hier vorliegende auch erst gar nicht versuchen. Da es sich bei Feenlicht weitestgehend um die Arbeit eines Einzelnen handelt, würde bei zu viel Augenmerk auf jede Kleinigkeit vermutlich nie etwas fertig werden.

Der Grad der Ausarbeitung kann von Land zu Land und auch in einem Werk stark schwanken. Das liegt oft daran, dass an manchen Orten schon Spieler waren, wodurch mehr Details notwendig waren, während andere Teile bisher nur skizziert wurden.

Für die knappe Ausführung mancher Beschreibung gibt es aber noch einen weiteren Grund: Damit Rollenspiel flüssig ablaufen kann, sollte vermieden werden, dass der Spielleiter vor jedem Gespräch mit einer unwichtigen Person nachschlagen muss. Damit eine Stadt oder ein Dorf sich mit Leben füllt, ist Spontanität und Einfallsreichtum viel wichtiger als akribisch geführte Listen mit Preisen eines jeden Händlers der Stadt.

Auf der anderen Seite übertreibt es die 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. Es ist meine Welt, ja, aber wenn Sie sie nicht zu Ihrer machen, wird das Spiel nie lebendig werden können.

Kontakt

Fragen zur Welt von Feenlicht können gerne an die Emailadresse feenlicht.rp@gmail.com gerichtet werden. Alternativ ist es möglich, sich im Forum zum Rollenspiel unter feenlicht-rollenspiel.de/forum anzumelden und dort als Spielleiter einzutragen. In den eigens dafür vorgesehenen Bereichen darf munter nachgefragt und angeregt werden.

Ich bitte vorgreifend 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. Dem einzelnen Spielleiter kann und soll dies aber nicht verbieten, sich selbst Veränderungen oder Ergänzungen zu überlegen.

An die Spieler

Verderben Sie sich nicht die Freude daran, eine Welt Stück um Stück entdecken zu können, nicht zu wissen, was hinter der nächsten Ecke auf einen wartet oder wo es die leckersten Kekse in diesem Dorf gibt. 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, denn 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 möglichst offen zu halten. Selbst bei den Abenteuern (die bei Feenlicht bewusst als Erlebnisse bezeichnet werden und nicht zwingend auf Heldentaten hinaus laufen) mündet eine Geschichte oft in eine Situation, die vielfältige Lösungen möglich macht oder die gar keiner konkreten festen Abläufe bedarf.

Füllen Sie all 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 jetzt jemand von dem schmierigen Kerl am Brunnen angemacht werden soll, sondern schlicht, weil sie Wasser holen möchte. Vielleicht verkneift es sich der Genannte auch, einen dreckigen Spruch von sich zu geben, gerade weil die Figuren der Spieler sich in der Nähe befinden.

Lassen Sie die Welt von sich aus agieren, ruhig auch an den Spielern vorbei und nicht immer nur bezogen auf Dinge, die für sie jetzt direkt entscheidend sind. So ist eben nicht jede Andeutung eines Wirtshausgastes 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 bzw. diesem dunklen Tal, aus dem noch nie ein Lebender zurückkehrte.

Umgekehrt ist bei genügend offener Situationsbeschreibung oft gar keine konkrete 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 natürlichen Entwicklung erfreuen können, ist nichts dagegen zu sagen, dass ein Spieltag verstreicht, an dem lediglich der Stadtpark ein wenig unsicher gemacht wurde oder an dem die Spieler die unbekannte neue Gegend erforschen.

Natürlich sollte der Spielleiter darauf vorbereitet sein, etwas geschehen zu lassen, aber wenn alles im Feenlichtstil abläuft, sollte er es den Spielern möglichst offen halten, wie sie reagieren. Vielleicht können ein paar Beispiel das erläutern:

Nachdem sich die drei Freunde überstürzt aus Nondola verabschieden mussten, ohne dort tiefer gehende Informationen zur Herkunft des Einen unter ihnen herausfinden zu können, machen sie sich sicherheitshalber auf den Weg nach Tiluna, um dort einstweilen unterzutauchen.

Die ungeklärte Herkunft jenes Einen war die Machenschaft des Spielleiters. Er hat sich notiert, wo wer eventuell weiter helfen könnte. Eine etwas ungeschickte Vorgehensweise der drei hat die Sache in Nondola tüchtig verpatzt, sie sind keinen Schritt weiter. Aber die Spannung bleibt und der besagte Tag war nur für die Spielfiguren ein Graus, die Spieler haben deren Versagen mit Spannung (und ein wenig Nägelkauen) verfolgt.

Auf dem Weg in die Hauptstadt des Großmagierreiches dümpelt das Rollenspiel ein wenig dahin, also beschließt der Spielleiter ein altes verfallenes Herrenhaus auf einem Hügel zu platzieren, ein gutes Stück 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 irgendwann kurz 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.

Natürlich stünde jetzt die Hintergrundgeschichte bereit. Ob und wie viel von dieser wirklich geklärt werden könnte ist unklar, denn die Schatten der Verstorbenen machen sich nur marginal bemerkbar.

Aber dazu kommt es nicht. 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 kam in der konkreten Situation der kurze Hinweis vom Spielleiter, doch einfach die eigene Spielfigur so zu verkörpern, wie es sich richtig anfühlt und nicht, wie man meint, dass es laut Drehbuch sein müsste. Nachdem also der Halbling unter den dreien mit lautem „Waaaaahhh!" das Haus schnell wieder verlassen hatte, hielt auch seine beiden Freunde nichts mehr.

Spannend fanden es alle (einschließlich Spielleiter) und die Gänsehaut wurde laut Spieleraussage durchaus genossen. Dass man nicht als Held in Tiluna ankam, war nebensächlich.

Zum Kartenmaterial

Auch Karten in Beschreibungen wie dieser unterliegen dem Prinzip „Weniger ist mehr." Die Karten sollen Überblick liefern 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 als Skizze angelegte Karte 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 Aussenstehender, 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, wobei solche Karten eher störend sein können.

Textarten

Die folgenden Textformatierungen werden in diesem Werk immer wieder zum Einsatz kommen:

> Bereiche wie dieser dienen dazu, dem Spielleiter Hinweise zuzuflüstern. Auch wenn diese wie verpflichtende Anweisungen klingen - sie sind es nicht.
>
> Musik: Whistle while you work
>
> Wird die Schrift in einer Regieanweisung blau, dann handelt es sich um einen Hinweis für passende Musik oder auch andere Medien zur Untermalung, so man solche verwenden möchte.

Das Matriarchat

Ein reicher Stadtstaat des Glaubens

In kaum einem Landstrich reicht die Besiedlung so weit zurück wie in und um das Matriarchat von Elonel. Diverse Katastrophen und auch geografische Gegebenheiten haben jedoch dafür gesorgt, dass sich die Macht dieses Reiches in Grenzen hielt.

In Elonel regiert der Klerus mit der Matriarchin an der Spitze. Das Leben der Bewohner ist stark am Glauben ausgerichtet und als Anhänger einer anderen Religion ist das Leben hier und da mit gewissen Hürden versehen. Die Zeiten, zu denen eine andere Weltanschauung gnadenlos verfolgt wurde, liegen aber zum Glück schon geraume Zeit zurück.

Das Meer hat hier keine so weitgehende Bedeutung für den Handel wie beispielsweise das Mittelmeer in unserer Welt. Bedingt durch den Aufbau der Welt befindet sich dort draußen kein weiterer Kontinent und auch die Hafenstädte an der Küste dieses Kontinents sind dünn gesät. Auf der anderen Seite ist Melwen, die einzige Stadt des Landes, zugleich das einzige Tor zur See für jene Länder, denen an einer friedlichen Koexistenz gelegen ist.

Elonel ist dadurch ein wohlhabendes Land geworden und sowohl der Eslen Glaube als auch die Sprache hat sich von hier aus weit hinein in andere Gebiete ausgebreitet. Es ist daher nicht verwunderlich, dass die Sprache des benachbarten Großmagierreiches die gleiche wie hier ist und dass sie auch sonst von vielen Händlern gesprochen wird. Ihren heutigen Namen hat sie von der Stadt ihres Ursprungs übernommen: Melwengil, die Sprache aus Melwen, der Perle der Grünen Küste.

Grenzen

In vielen Fällen sind die Reiche in der Welt von Feenlicht nicht durch scharfe Linien getrennt. Zwischen besiedelten Gebieten befinden sich vielfach Landstriche, in denen man nur sporadisch ein einsames Haus und oft nicht einmal das findet. Grenzstreitigkeiten waren in der Geschichte eher selten der Grund für kriegerische Auseinandersetzung, sondern meist Neid, Verblendung oder schlicht pure Boshaftigkeit.

So sind auch die Grenzen des Matriarchats von Elonel verschwommen. Nach Süden hin ist es der Große Wald, im Norden ist es die Lerynde, obwohl die Grenzburg Izwak jenseits der Flussufer steht.

Elonels Schiffe reisen weit hinaus aufs Meer, aber sein direkter Einflussbereich im Westen endet spätestens bei Iszinami, der Insel der Zuflucht.

In Dokumenten wird als Ostgrenze der Waldfluss genannt. Tatsächlich befinden sich zwischen ihm und Alaven kaum nennenswerte Siedlungen. Es fehlt am Waldfluss auch an ernst zu nehmenden Grenzkontrollen. Die meisten Reisenden würden darum erst nach Überqueren der Langen Brücke von Alaven davon sprechen, das Matriarchat betreten zu haben.

Alte Ebene

Karges Land am Rand der Berge

Landschaft und Klima

Vom Toten Fluss und vom Tal des Sonnenwaldflusses her steigt die Landschaft beständig in Richtung der Greisen Berge an. Das Land ist eintönig, ab mittleren Lagen größtenteils nur bewachsen von Gras und vereinzelten Gebüschen.

Nahezu unablässig pfeift ein scharfer Wind von Westen her über das karge Land und verbiegt die wenigen Bäume in niederen Lagen in diese Richtung. Es fällt zwar Regen, aber der felsige, von Rissen durchzogene Boden will ihn nicht halten. Gewitter und Frühjahrsstürme entwickeln über diesem Land besondere Gewalt.

Vor allem im Westen klafft immer wieder eine Spalte im Boden, fast als hätte sich der Boden darunter erhoben und den Stein dazu gebracht, aufzuplatzen wie die Kruste eines Brotes im Ofen. Tatsächlich hebt sich hier der Boden über die Jahrtausende hinweg. Ab und an kommt es zu leichten Erdbeben. Manche jener Spalten besitzen bereits vom Gras überwucherte Ränder und fallen erst ins Auge, wenn man schon fast hinein stolpert. Hier und da hat das Wasser auch unter einem schmalen Spalt an der Oberfläche eine Kammer ausgewaschen, in der ein Koloss-Stamm sein Lager aufschlagen könnte. In manchen dieser Höhlen steht auch noch Wasser, wenn der Boden nicht weiter aufgebrochen ist.

Bewohner

Steinböcke und wilde Schafe sind häufig, ebenso wie die Wölfe, die auf sie Jagd machen. Beide gehen zweibeinigen Besuchern für gewöhnlich aus dem Weg. Gefährlicher ist es, die vielen Höhlungen unter der Alten Ebene zu erforschen. Im Süden hat sich immer wieder mal eine Räuberbande eingenistet, die von hier die Sonnenwaldstraße unsicher macht. Im Norden kommt es vor, dass man tatsächlich einen Steintroll trifft, oder wohl eher er einen.

Ansätze für Geschichten

Nicht nur einen unbedarften Wanderer mag das Pech treffen, eine der Spalten zu übersehen. Es kommt auch vor, dass ein Tier dort unten landet. Ein unglücklich Gestürzter hinkt auf seinem Weg durch das Halbdunkel. Er kann nicht wissen, dass die beängstigend dröhnenden Laute aus den Tiefen der Spalte von einem herabgestürzten Schaf stammen und nicht von einer Monströsität aus seinen Albträumen.

Im Laufe der Jahrhunderte versuchten auch hier Menschen zu siedeln. Vielleicht stoßen unerschrockene Forscher auf alte Mauern, deren Teile sich beiderseits einer alten Spalte erstrecken. Vielleicht lohnt sich ein Abseilen in die feuchte dunkle Tiefe, um nach Überresten jener vergangenen Tage oder nach Wertvollem zu suchen.

Eine Bande von Wegelagerern in diesem Gelände aufzuspüren ist eine knifflige Aufgabe. Noch viel schwieriger wird es werden, die Halunken da heraus zu treiben, denn die kennen das Labyrinth an genau dieser Stelle vermutlich viel besser als die Vertreter von Recht und Ordnung.

Dreiecksee

Ein Spiegel der greisen Berge

Landschaft und Klima

Dieser See 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. In der ruhigen Oberfläche spiegeln sich die Gipfel der Berge. Im Winter friert der See außer am Südufer zu. Dort sorgt der warme Zufluss aus Mu Chan Kwan auch noch für Bewuchs mit Laubbäumen.

Bewohner

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

Riesenadler sind in den südlichen Greisen Bergen selten und so sieht man diese 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 Sicht eine Entdeckung möglichst vermeiden (genaueres siehe Mu Chan Kwan).

Ansätze für Geschichten

Wen es hierher verschlägt, dessen Ziel ist normalerweise das Kloster von Mu Chan Kwan. Dank dessen erhobener Lage und der offenen Landschaft kann man Reisende von dort schon von weitem erkennen. Früher oder später wird man jemand ausschicken, der sich die Wanderer zunächst unauffällig genauer ansieht. Aufmerksame Personen könnten davon etwas mitbekommen, was zu einem kleinen Versteckspiel führen könnte.

Eine Expedition könnte sich am nördlichen Zufluss entlang auf die Suche nach einer Passage über die Greisen Berge begeben. Es gibt in dessen Quellgebiet tatsächlich eine Kerbe an dieser schmalen Stelle des Gebirges. Aber auch im Sommer ist das ein schwerer und nicht ungefährlicher Weg, selbst wenn einem kein Steintroll begegnet, der einfach nur seine Ruhe haben möchte und nichts davon hält, wenn man über ihn klettert.

Dreiufer

Wunderliche Felsküste mit Stockwerken

Landschaft und Klima

Das Dreiufer nordwestlich von Izwak erstreckt sich über eine Länge von fast zwanzig Kilometern, relativ genau im Bereich der Beschriftung. Die Küste besteht hier aus scharfkantigen Felsen, die zum Meer hin aber nicht senkrecht abbrechen. Vielmehr haben Wind und Wasser quer verlaufende Vertiefungen in den Stein gegraben. An manchen Stellen reichen diese mehrere Dutzend Meter in den Fels hinein und bilden so drei Stockwerke übereinander.

Das Gelände fällt darunter 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 meist 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. Muscheln überziehen den Fels großflächig. Diverse Fischer aus Melwen haben sich auf die

Muschelernte 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 Versteckmöglichkeiten und sind schwer erreichbar. Hier nisten sich gerne einmal Schmuggler ein oder eine der blutigen Grafschaften platziert hier einen Stützpunkt für heimliche Aktionen gegen das Matriarchat. Immer wieder suchen deshalb Soldaten aus Izwak diese seltsame Landschaft nach zwielichtigen Gestalten ab - nicht immer mit Erfolg.

Ansätze für Geschichten

Die oben genannten Schmuggler und andere Gauner sind immer wieder ein Problem. Ein Unterschlupf solcher Übeltäter muss erst einmal gefunden werden. Da darf ruhig einmal eine tiefere Höhle im Fels erdacht werden, die geschickt durch herabhängenden Tang oder hinter Felsbrocken verborgen ist. Wenn dann der Schlupfwinkel gefunden wurde, bedarf es guter Planung, um die Recht-schaffenen bei dessen Ausräucherung nicht unnötigen Gefahren auszusetzen.

Es könnte aber auch bei der Muschelernte oder der Suche nach Krebsen zu einer unangenehmen Begegnung mit Schmugglern kommen, die einen der Spieler gefangen nehmen oder es entwickelt sich eine wilde Verfolgungsjagd zwischen Felsbrocken und anbrandenden Wellen.

Grausumpf

Letzte Ruhe des Sonnenwaldflusses vor dem Meer

Landschaft und Klima

Die Landschaft hat sich hier im Lauf der Jahrhunderte langsam abgesenkt, was auch zum langsamen Sterben des Wald von Onwelgi geführt hat (s.u.). Der Sonnenwaldfluss fließt hier dadurch sehr träge und staut sich schon an kleinsten Hindernissen. Wasser und Nebel sind allgegenwärtig.

Im Gegensatz zum im Norden angrenzenden lichten Wald ist dieses kleine Gebiet vollkommen baumlos und auch andere größere Pflanzen fehlen. Nur wenige trockene Flecken existieren zwischen dem Netz aus Tümpeln und selbst diese sind meist nicht dauerhaft. Wenn die Wasser des Flusses stärker strömen, bringen sie Treibgut mit sich, dass sie mal kraftvoll, mal gelangweilt zu verworrenen Strukturen aus Ästen und Wurzeln zusammenschieben.

Insgesamt ist das Passieren des Grausumpf auch in einem Boot schwierig, da es an beständigen Wasserwegen fehlt. Erfahrene Fischer aus der Umgebung finden aber meist innerhalb eines Tages einen Weg durch das feuchte Gebiet.

Den Namen Grausumpf hat die Landschaft von dem beständigen Dunst, der sie in farbloses Licht taucht. Wirklich dichter Nebel entsteht daraus aber nur morgens und abends.

Bewohner

Fischer finden hier reichlich Beute und auch viele Vögel gehen auf Jagd. Der Mangel an festem Boden sorgt aber dafür, dass kaum Vögel nisten, sieht man einmal von kleineren Arten ab, welche die brüchigen Inseln aus Treibgut bewohnen.

Insekten findet man dagegen reichlich, wobei Schwärme von Mücken den unangenehmen Hauptteil bilden. Auch große grünblau und rostrot schillernde Libellen schweben auf ihrer Jagd über das Wasser.

Ansätze für Geschichten

Sich selbst als Unerfahrener einen Weg durch dieses feuchte Gebiet zu suchen, kann an sich schon ein kleines Abenteuer darstellen. Vor allem, wenn der Weg zwischen den angeschwemmten Materialien der Suche nach einem Ausgang aus einem Labyrinth gleicht. Wenn man dann in der Abenddämmerung nicht weiß, wo man lagern soll oder einen großen Schatten unter der Wasseroberfläche auf sich zukommen sieht, dann mag das auch für spannende Momente sorgen. Schließlich ahnt man ja nicht, dass der größte Fisch hier kaum länger als der Arm eines Mannes ist und nur faulige Rinde frisst.

Eventuell kann aber auch ein gut geplanter Angelausflug auf die äußeren Wässer des Grausumpf eine schöne Abwechslung sein.

Greise Berge

Schneebedeckte schroffe Gipfel

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.

Diese Gletscher werden von den feuchten Winden, die von See her auf das Gebirge treffen, mit reich-

lich 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.

Östlich von Elonel erreichen die Gipfel der Greisen Berge noch nicht die imposanten Höhen von drei Kilometern und mehr, aber sie erheben sich dennoch als weithin sichtbare markante Silhouette aus der Umgebung. Am markantesten ist sowohl von West als auch von Ost her der fast kastenförmige Gipfel des Tahandral (auf der Karte etwa beim s im Wort Greise).

Hier im Süden ist ein Weg durch die Berge möglich, aber vernünftige Leute machen den Umweg nach Süden über die Sonnenwaldstraße, denn auch hier sind die Berge kalt und das Gelände nur für erfahrene Kletterer zu bewältigen. Spätestens auf Höhe des Toten Fluss ist eine Durchquerung ein mörderisches Unterfangen.

Bewohner

In diesem Teil der Berge leben gerade einmal drei Paare von Riesenadlern. Die geringe Zahl und die Tatsache, dass die imposanten Geschöpfe weithin sichtbar sind, wenn sie dem Meer entgegen segeln, sorgt dafür, dass sie überall bekannt sind und vielerorts eigene Namen erhalten haben.

Steintrolle sind in dieser Gegend ebenfalls noch selten und auch Walkachi und Eispanther treten nur vereinzelt in höheren Lagen auf.

Ansätze für Geschichten

Der Traum einer Passage ist so alt wie die Besiedlung dieses Gebietes. Aber einen Pfad über die Berge zu finden, der tatsächlich ein Gewinn für Händler oder Reisende wäre, ist bis jetzt noch nicht gelungen. Im Sommer öffnet sich aber ein Weg nördlich von Mu Chan Kwan, der zwar sehr beschwerlich und auch gefährlich ist, aber hier könnten unerschrockene Forscher fündig werden.

Wenn der erste Schnee fällt, gibt es Händler, die am Anarach Gletscher ganz im Süden der Berge Eisblöcke sägen und zuerst mit Zugtieren, dann mit Flößen in Richtung Elonel transportieren, wo damit die Vorratskeller über den gesamten Sommer hinweg gekühlt werden. Mutige und wehrhafte Begleitung ist dabei immer gerne gesehen.

Grosser Wald

Uralt nur aus Sicht der Menschen

Landschaft und Klima

Die Beschreibungen beschränken sich hier nur auf den Ausläufer, der sich in dessen Nordwesten dem Matriarchat entgegen streckt. Im Areal von Kordal und Ssan, wie die beiden Flüsse im Elfischen genannt werden, ist der Wald vergleichsweise jung. Bei den Maßstäben, mit denen man hier zu tun hat, handelt es sich trotzdem um einen Zeitraum, der bis vor die letzte Zeitenwende zurückreicht, also bis vor die letzte große Dunkelheit.

Die Bäume sind nicht so gigantisch wie im tieferen Großen Wald oder auch am Waldrand ab dem Lauf des Selmedlen. Südlich des Matriarchats beginnt der Wald zunächst mit Bäumen moderater Größe, kaum doppelt so groß wie alte normale Eichen. Baumreihe um Baumreihe erheben sich die grünen Riesen übereinander, so dass aus der Ferne der Eindruck eines weichen, sanft ansteigenden Hügels aus Grün entsteht. Erst ab dem Selmedlen ragen die Riesen abrupt am Waldrand in fast voller Höhe auf. Dort entsteht dann die typische optische Täuschung am Rand dieses Landes, wenn sich ein Wanderer den noch fernen Bäumen näher wähnt, weil er ihre Größe trotz der Blaufärbung im Dunst völlig unterschätzt.

Im Jungen Wald, wie manche Elfen das Gebiet um Kordal und Ssann nennen, erreichen die Äste der Riesen nur Höhen von knapp hundert Metern und haben sich auch noch nicht zu einem geschlossenen Blätterdach vereint. Lichtüberflutete Lichtungen sind relativ häufig und im Verlauf der Flüsse in ihren sanften Tälern ist es hell und im Sommer oft schwül.

Vor allem im Verlauf des Adlerflusses ist der Untergrund an vielen Stellen felsig. Die Steine sind noch nicht von Wurzeln und anderer Vegetation vollständig vergraben, aber oft findet man gewaltige Findlinge, die von der Kraft der Pflanzen gespalten wurden und an der Bruchstelle noch nicht flächendeckend mit Moos und Flechten bewachsen sind.

Nach Westen hin flacht das Land des Waldes nur im Norden zur Küste hin ab. Weiter im Süden erhebt sich der Wald auf bis zu 60 m hohen Klippen über das Meer. In dieser Gegend kann man gut verborgen unter der dichten Vegetation noch letzte Relikte der ersten Besiedlung finden. Mehr als die Erinnerung an den Verlauf einer Mauer oder Reste eines alten Kellers wird man jedoch kaum zu Gesicht bekommen.

Bewohner

In den Randbereichen des Großen Waldes hausen manche Menschen in kleinen einfachen Dörfern. Hier lebt man von dem, was der fruchtbare Boden bietet, vor allem aber vom Holz, dass in den Randbereichen des Waldes geschlagen wird. Entgegen dem Vorurteil, der Zorn der Elfen würde jeden Baumfrevler treffen, kommt es dabei nicht zu Konflikten mit den Langlebigen, die im jungen Wald eher seltener anzutreffen sind. An das Fällen einer der Jahrtausendbäume würde sich ohnehin nur ein Geisteskranker wagen.

Einige Kilometer in den Wald hinein gibt es vereinzelt kleine Elfengemeinschaften von selten mehr als einem Dutzend Personen. Hier wohnen vor allem Grauelfen, die die Nähe zu den Menschen suchen, ihre ureigene Heimat aber nicht endgültig verlassen möchten.

Im Jungen Wald ist die beherrschende Rolle der Riesenbäume noch nicht so ausgeprägt. Es gibt viel Unterwuchs in Form normaler Bäume und damit auch Tiere in einer Mischung wie in einem gewöhnlichen Laubwald. Viele der einzigartigen Wesen des Großen Waldes sind hier noch ausgesprochen selten, einzig die Feenlichter findet man hier ähnlich häufig wie im älteren Großen Wald, zumindest entlang der Flüsse.

Ansätze für Geschichten

Passionierte Jäger finden reichlich Wild. Wer aber mit dem auch hier schon eigentümlichen Gelände, das die Baumriesen mit ihren großen Wurzeln prägen, nicht vertraut ist, der kann sich schnell ganz gehörig verlaufen. Der Boden ist oft trügerisch und unter einem Gebüsch oder lockerem Moosboden verbirgt sich eine Spalte oder gar eine tiefe Höhle. Zwischen feuchten gespaltenen Felsen wieder einen Weg nach oben oder durch labyrinthische Gänge hinaus zu finden kann Geduld erfordern.

Kaum sonst wo sind sich die Welten der Menschen und Elfen so nahe wie hier. Es kommt vor, dass ein Elf aus den Tiefen des Großen Waldes hier her kommt, um die Menschen und ihr fremdes Verhalten kennen zu lernen. Die Begegnung mit einem solchen Elfen kann interessant aber auch verwirrend sein. Der Langlebige versteht vieles noch nicht und ist über manche Verhaltensweise der Menschen sicherlich bestürzt.

Grüne Küste

Fruchtbare Äcker und Weiden

Landschaft und Klima

Die Bezeichnung dieses Landstrichs wird unterschiedlich verwendet: Manche beziehen sich damit ausschließlich auf den Küstenstreifen zwischen dem Wald von Onwelgi und der Lerynde, andere bezeichnen das gesamte Kernland des Matriarchats bis hin nach Alaven und zum Toten Fluss als Grüne Küste.

Fest steht, dass dieses Land auch im genannten größeren Maßstab seinem Namen gerecht wird. Es gibt kaum nennenswerte Flüsse, nur viele Bäche. Aber häufiger sanfter Regen färbt das Land dauerhaft kräftig grün. Nur im Winter verschwinden die weiten sanften Hügel unter einer weißen Schneedecke.

Angebaut werden größtenteils Getreide und Kartoffeln, aber auch verschiedene Sorten Kohl. Nach Süden zu, um Onwelgi und bei Alaven findet man auch diverse Obsthaine.

Bewohner

Unweit der Küste dominiert der Ackerbau. Viele Felder sprenkeln das Land und bringen für gewöhnlich reiche Ernte. Fast überall findet man einzeln stehende Gehöfte zwischen den Dörfern. Weiter in Richtung Toter Fluss nimmt die Siedlungsdichte deutlich ab. Nur wenige große Höfe sind dort in größerem Abstand über das Land verstreut. Es überwiegt die Viehzucht. Rinder und Schafherden werden von Hirten über das Land getrieben, kräftige Fuhrwerke bringen die Milch zu den großen Gutshöfen, wo daraus vor allem Käse gemacht wird.

In einem harten Winter verirrt sich vielleicht einmal ein Wolf in die bewohnten Gebiete, aber ansonsten machen die meisten Wildtiere um die relativ dicht besiedelten Gebiete einen Bogen. Im Osten kommt es immer wieder einmal vor, dass sich Insekten vom Gebiet um den Toten Fluss herum ins Grasland verirren oder gar eine der Herden anfallen (siehe Beschreibung zum Toten Fluss).

Ansätze für Geschichten

Wer nach Heldentaten sucht, der kann sich mit den großen Ameisen direkt anlegen, wenn sie einmal wieder mehrere Fleder und Wiesen ratzekahl gefressen haben. Sowohl das Aufspüren als auch die Bekämpfung erfordern gute Planung und Ideenreichtum, wenn

man nicht als Pilzdünger der großen Insekten dienen möchte.

Auf den Höfen gibt es jede Menge Möglichkeiten, sich als Knecht zu verdienen. Draußen bei den Herden die Freiheit genießen, bei der Ernte helfen oder sich als reisender Handwerker verdingen, all das kann der Beginn einer Geschichte sein.

Iszinami

Insel der Zuflucht - Heimat einiger Kobolde

Landschaft und Klima

Einst war Iszinami, was „Zuflucht“ bedeutet, der letzte Rückzugsort für die Menschen auf der Flucht. Heute hat der Wald längst die sturmgepeitschte Insel mit ihrer größtenteils steil aufragenden Küste zurückerobert. Knorrige windverzerrte Bäume haben die einstigen Bauten überwuchert. Nur hier und da findet man noch Überreste alter steinerner Mauern unter den Wurzeln.

Iszinami ist zwar fruchtbar, aber das Klima ist sehr rau. Sowohl Landwirtschaft als auch Fischfang sind beschwerlich.

Bewohner

Es kommt vor, dass Wagemutige an den wenigen schiffbaren Stellen der Küste siedeln, aber meist sind diese Unternehmungen nicht von langer Dauer. Bei der Flucht gelangten aber auch Kobolde mit auf die Insel und haben sich seit dem Rückzug der Menschen tüchtig vermehrt. Sie leben heute in kleinen Gemeinschaften über den Wald verstreut ein einfaches Leben, müssen sich aber auch nicht wie viele ihrer Artgenossen mit einem Nischendasein begnügen.

Die Besiedlung liegt lange zurück, hat aber dafür gesorgt, dass es auf Iszinami keine großen Raubtiere gibt. Auch giftige Schlangen findet man nicht. Dafür herrscht an Ratten und anderen Kleintieren kein Mangel. Diese bilden die Nahrungsgrundlage für Wildkatzen, kaum größer als eine normale Hauskatze, aber schnell und bissig. In der Nacht kann das Liebeskonzert dieser nachtaktiven Tiere für eine gehörige Gänsehaut sorgen.

Vor allem aber ist Iszinami nach Verschwinden der Menschen wieder Heimat zahlreicher Vögel geworden, die sowohl in den Steilküsten als auch in den knorrigen Wäldern brüten. Es gibt hauptsächlich Seevögel, aber auch einige Paare von Blauraben mit fast meergrünem Gefieder, die Jagd machen auf alles, bis hin zu den Wildkatzen und Kobolden.

Ansätze für Geschichten

Sucht man nach einem Platz für ein einfaches Fischerdörfchen oder nach beängstigend stillen Überresten eines solchen, dann wäre Iszinami ein geeigneter Ort, der ein wenig abseits des Landes liegt. Vielleicht verführt man auch die Spieler dazu, sich selbst dem Abenteuer zu stellen, dass die Gründung einer eigenen kleinen Siedlung darstellt. Die Klippen von Iszinami sind nicht zu unterschätzen - nur ein erfahrener Seemann wird hier sicher anlegen können. Vielleicht beginnt ja mit einem Schiffbruch eine interessante Geschichte.

In den nur schwer zu findenden Überresten der einstigen Siedlungen ist vielleicht so manches denkwürdige Stück zu finden. Ein uralter Keller, halb mit Erde gefüllt, bei dem man nicht weiß, ob all die schweißtreibenden Strapazen sich am Schluss lohnen. Oder eine verrostete Metallkassette, in der man alte Pergamente mit Aufzeichnungen der Siedler von damals findet - all das kann Ausgangspunkt für ein Erlebnis sein.

Eine kleine Expedition nach Iszinami oder einfach die Fahrt eines kleinen Handelsschiffes zu einer der seltenen Siedlungen könnte Ausgangspunkt für die Zusammenführung einer Spielergruppe sein, wenn ein Kobold Teil der Geschichte werden soll. Dieser könnte, da er die Nase voll hat von Wald und wildem Wetter, auf dem Schiff als blinder Passagier mit zurück reisen.

Lerynde

Ungewöhnlich warmes Wasser aus den Bergen

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.

Der 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. Die warme Temperatur des Wassers lässt einen Badenden entspannt wieder dem Fluss entsteigen. An den Ufern der Lerynde findet man 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 Winter formt der Dunst skurrile Eisgebilde auf den kalten Zweigen. Im Herbst ist der Wald ein Feuerwerk aus Farben, die mit steigender Entfernung im bläulichen Dunst entschwinden. Im Sommer und Frühling bringt das Gebiet um die Lerynde jeden Besucher dazu, die Farbe Grün neu zu definieren.

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 unzähmbaren 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 Halbelfe 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.

Ansätze für Geschichten

Yamina ist eine sanftmütige Halbelfe, die den Konflikt meidet. Außerdem ist sie nicht allwissend und wird sicherlich das meiste, was im Wald von Lerynde vorgeht, nicht bemerken. Spieler, die sich einen Spaß daraus machen, die Natur zu schänden, könnten aber eventuell feststellen, dass eine Reise auf einmal deutlich beschwerlicher wird, weil der Rucksack verschwunden oder ein Dickicht besonders hartnäckig verflochten ist. Umgekehrt kann die exzellente Heilerin und Druidin einem Verletzten zu Hilfe kommen, wenn dieser schon die Hoffnung aufgegeben hat. Im Normalfall beobachtet Yamina aber nur und hält sich von direkter Einflussnahme zurück. Einzig Elfen und Halbelfen zeigt sie sich bereitwilliger.

Neben einer solchen zufälligen Begegnung kann die Lerynde und das Land um sie herum allein für sich schon ein Erlebnis sein. Malen Sie sich und Ihren Spielern ruhig so manchen schönen Platz aus: knorrige alte Wurzeln, die sich dem Wasser entgegen strecken, ein umgestürzter Baum, der aber weiter grünt und den ein Vorhang aus Kletterpflanzen ziert, ein kleiner Seitenarm des Flusses, der einen Teich gebildet hat, in dem sich Fische und Krebse tummeln.

Salzschwaden

Nicht Festland aber auch nicht Meer

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss bringt auf seinem Weg durchs Innere des Landes nicht unerhebliche Mengen an Sand und Erde mit. Hier im flachen Flussdelta bleibt dieses Material liegen und bildet ein weites Gebiet aus unwegsamem Morast, lockeren Sandbänken und trügerischen Grasinseln. Bei starker Flut drängt das Salzwasser mehrere Kilometer in das Gebiet ein und zieht sich bei Ebbe nur träge wieder zurück. In den wenigen größeren Kanälen und Prielen entsteht dabei eine teils gefährlich kräftige Strömung.

Der Boden ist hier so mit Wasser durchtränkt, dass schon wenig Sonneneinstrahlung genügt, um über dem gesamten Gebiet einen dichten feuchten Nebel aufsteigen zu lassen. Der Geruch von vermodernden Pflanzen und Salz hängt allgegenwärtig in der Luft.

Der Nebel und die eintönige Landschaft, deren wenige Merkmale im ständigen Wandel sind, führen in den Salzmarschen leicht in die Irre. Im dunstigen Einheitsgrau verliert auch der erfahrene Reisende schnell die Orientierung.

Für zusätzliche Gefahr sorgen Blasen aus Faulgasen, die immer wieder unter Gras- und Moosinseln entstehen und ihren giftigen Inhalt beim Betreten freigeben. Solche Gifte sorgen nach wenigen Atemzügen für Schwindelgefühle und führen wenig später zu Bewusstlosigkeit, der ein Versinken im flachen Wasser oder Schlamm und damit der Erstickstod folgen kann.

Wer unbedingt die Salzmarschen durchqueren will, der wird das bei klarem Kopf nur in einem flachen Boot und nur auf den vielen kleinen Wasserläufen tun.

Bewohner

Diverse Fische und Amphibien, die sowohl mit Salz- als auch mit Süßwasser zurecht kommen, finden sich in den dunklen Wassern dieser Landschaft. Viele von ihnen haben nur eingeschränkte Sehfähigkeit und eine eher bleiche Haut. Der Faulfisch ist der größten Bewohner der Salzmarschen.

- **Faulfisch**

  Es handelt sich um einen Wels, der sich auf der Suche nach Futter durch den tiefen Schlamm der Salzmarschen wühlt, wobei er seine kräftigen acht Flossenpaare wie Schaufeln einsetzt. Faulfische ernähren sich von verendeten Tieren, gehen aber durchaus auch ein Opfer an, dass noch zappelt, und ziehen es nach einem ersten kräftigen Biss in die Tiefe.

- **Irrlichter**

  Die Verwandten der Feenlichter sind Kreaturen aus Licht, Luft und Gefühlen, die den Arglosen gezielt in Gefahr locken, um sich dann von dessen Verzweiflung zu ernähren. Genaueres zu solchen und ähnlichen Erscheinungen ist im Kreaturenbuch unter Feenlicht zu finden.

Ansätze für Geschichten

Manche Bewohner der kleinen Dörfer zwischen Salzmarschen und Grausumpf gehen hier auf Fischfang. Dabei bleibt man normalerweise tunlichst in den Randbereichen des Sumpfes. Aber was, wenn zwei wagemutige Jungs die Strömung eines Wasserlaufs bei Ebbe unterschätzt haben und hinaus gezogen werden? Vielleicht hat jemand sie noch gesehen, bevor die Nebel sie verschluckt haben, und es kann eine Rettungsaktion gestartet werden. Dabei narrt die Helfer die Tatsache, dass Rufe in den Nebeln seltsam nah und richtungslos klingen.

Die blutigen Grafschaften sind eher selten so dreist, hier im Süden ihr Unwesen zu treiben. Aber in manch größerem Kanal nahe des Meeres kann sich auch ein größeres Segelschiff mühelos vor den suchenden Augen der Marine von Elonel verbergen. Die Suche nach solch einem Schiff oder die plötzliche Konfrontation mit ihm kann eine spannende Geschichte ergeben.

Sanden

Halb Meer halb Land

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.

Sanden ist ein Landstrich, in dem das Element Erde vergleichsweise schwach ausgeprägt ist. 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 sehr träge weiter zu. Das hat zur Folge, dass das Wasser sich mit dem Wechsel der Gezeiten mehrere Kilometer vor und zurück bewegt, bei einer Sturmflut steht fast der gesamte beige markierte Bereich auf der Karte unter Wasser. Bei Ebbe kann man einen kraftzehrenden Marsch durch den lockeren Sand bis gut zwei Kilometer vor die eingezeichnete Küste machen.

Sanden ist kein Watt wie in Norddeutschland, 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.

Bewohner

Sanden ist landschaftlich trostlos, aber 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 einzwickt, 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 aufgeplatzte 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 Schild-

schnecke 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.

Ansätze für Geschichten

Sanden selbst ist kein einladender Ort, aber ihn zu durchqueren ein kleines Abenteuer. Vielleicht hat jemand auf einem kleinen Fischerboot aus Melwen angeheuert, dass hier im flachen Wasser auf Fischfang geht, oder von dem aus sich Sammler auf die Suche nach Schildschnecken, Muscheln und Krebsen machen.

Der weite Weg der Gezeiten ist nicht nur für unerfahrene Landbewohner gefährlich, auch manches Meerestier findet nicht rechtzeitig den Weg zurück. Die Spieler könnten einem oder mehreren gestrandeten Delfinen begegnen. Die Rettung der nicht gerade leichten Tiere ist keine einfache Aufgabe.

Als Steigerung dieser Idee könnte ein Wal angelandet sein. Diesen zu retten dürfte praktisch unmöglich sein, aber vielleicht verweilt man ja zu lange bei dem Tier, so dass man fast hautnah miterlebt, wie ein Riesenadler (siehe Kreaturenband) herabstößt und das große Tier davonträgt. Vielleicht ist ja eine Schwungfeder des großen Vogels Belohnung für den Schreck und so manchen blauen Flecken.

Sickerwald

Feuchtes unablässiges Tropfen

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss durchläuft hier eine langgezogene Schleife. Vor allem in deren Nordbereich, in Richtung zum Toten Fluss hin wird das Gelände deutlich felsiger. Die Nordkurve selbst ist ein scharfes felsiges Tal von bis zu 15 m Tiefe, durch das der sonst so friedliche Fluss mit lautem Rauschen schießt. Aber auch im umliegenden Wald finden sich vielerorts gewaltige Felsbrocken, rundgeschliffen von Wind und Wetter, überzogen von dicken Moospelzen und teils umklammert von den Wurzeln alter Bäume.

Die meiste Zeit von Frühling und Sommer tragen Winde aus Süden feuchte Luft hinauf aus dem Großen Wald, die hier, wo das Gelände beim Toten Fluss zu den Greisen Bergen hin ansteigt, ihre Last verliert. Dabei regnet es eher selten, sondern das Wasser kondensiert auf Blättern und Ästen. Das Geräusch fallender Tropfen ist allgegenwärtig und die Luft ist vor allem im Sommer schwer und nass.

Trotz des üppigen Wachstums ist der Wald in weiten Bereichen gekennzeichnet durch die Anwesenheit der Menschen. Nahe der Ortschaften durchziehen ihn die schmalen Pfade von Jägern und Sammlern, hier und da findet man eine künstliche Lichtung, wo Holz geschlagen wurde. Die Nähe des Großen Waldes und der Elfen, das kräftige Wachstum, vor allem aber das teils sehr unwegsame Gelände sorgendafür, dass der Wald im Großen und Ganzen seine Ausmaße über die Jahre hinweg erhalten konnte.

Bewohner

Im Südbereich haben die Menschen viele kleinere und größere Siedlungen am Waldrand und nutzen seine Ressourcen. Nach Norden zu, wo das Gelände unwegsam wird, ist hier und da die Behausung eines Elfen zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss. Insgesamt sind es aber nicht mehr als ein paar Dutzend der Langlebigen. Am Rand zum Toten Fluss schließlich gibt es einige Bergarbeitersiedlungen (siehe beim Toten Fluss).

Tiere gibt es vor allem im nördlichen Teil reichlich. Neben kleinen Nagern, Dachsen und Vögeln gibt es auch einige Wolfsrudel, deren Jagdrevier eher die weiten Ebenen östlich und westlich des Toten Flusses sind. Im trockeneren Herbst kommt es manchmal auch vor, dass Kundschafter der Staubameisen aus der trockenen Gegend im Norden hierher finden.

Ansätze für Geschichten

Sucht man einen Platz für einen schrulligen Einsiedler oder einen weisen Elfen, der Rat in Belangen der Natur geben kann, möchte diesen aber nicht all zu weit von besiedelten Gebieten einquartieren, dann ist der Sickerwald ein wunderbarer Platz dafür. Trotz der geografischen Nähe kann ein Weg hier zum kleinen Abenteuer werden, weil Felsblöcke, glitschig von Feuchtigkeit und Moos, den Weg versperren, oder weil der weniger Erfahrene (Wissen über Wald und Natur mit unter 20) sehr schnell die Orientierung verliert. Einen Einsiedler kann man finden, aber ein Wiederfinden ist eventuell erneut eine Herausforderung.

Der Sickerwald ist reich an Orten natürlicher Schönheit: Sonnenstrahlen, die sich im feuchten Dunst brechen, ein klares Rinnsal, das leise aus einem dichten Moosbart tröpfelt. Ein kleiner Teich zwischen Felsen und Wurzeln, der im Licht von innen grün zu glühen scheint. Allein solche Orte vor dem inneren Auge erstehen und die Spieler erleben zu lassen, kann eine kleine Reise durch diesen Landstrich wertvoll machen.

Sonnenwaldfluss

Der große Fluss gen Westen

Unterlauf im Westen

Landschaft und Klima

Der träge dahinziehende Strom besitzt hier eine Breite von einem Kilometer und mehr. Das Wasser ist braun und trägt einen leicht modrigen Geruch mit sich. Nebel hängt oft über dem flachen Land und taucht die wenigen alten Bäume in ein gespenstisches Licht. Das umliegende Land steigt nur langsam an, so dass nach der Schneeschmelze oder starkem Regen der Fluss schnell die fünffache Breite und mehr erreicht. Es kommt auch vor, dass nahezu der gesamte Bereich zwischen Grausumpf und Salzschwaden unter einer gerade mal hüft- bis knietiefen Wasserschicht verschwindet.

Der stürmische Verlauf nahe des Toten Flusses und die Sümpfe im Süden Elonels machen den Sonnenwaldfluss als Wasserstraße nahezu unbrauchbar. Erst östlich des Sickerwaldes ist er schiffbar und schon ein gutes Stück vor den Wirren stößt man auf Sandbänke und Untiefen. Manche schwere Waren transportiert man bisweilen auf dem Floß flussabwärts, aber in allen anderen Fällen ist die Sonnenwaldstraße der bevorzugte Reiseweg.

Bewohner

Ähnlich wie im nahen Grausumpf gibt es reichlich Fische und Vögel. Man sieht Seeadler und am Südufer bisweilen Braunbären, die sich am reichen Nahrungsangebot gut tun. Je weiter man sich den Salzmarschen nähert, um so häufiger sind auch Irrlichter und Faulfische anzutreffen (siehe dort).

Südlich der Berge

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss fließt zwischen Wirren und Grausumpf weitgehend durch ein sanftes, weit gestrecktes Tal, dessen Hänge mit kleinen Wäldchen und von Buschwerk umgebenen einzelnen Bäumen getupft sind. Nur selten ist der Untergrund felsig. Der Fluss selbst ist im Sommer trotz seiner Breite kaum zu sehen, so dicht stehen die Pappeln und Weiden an seinen Ufern.

Es wachsen reichlich Beerensträucher. Vor allem auf der Nordseite findet man zur passenden Jahreszeit Brombeeren, Himbeeren, Schlehen und wilden Wein. Einzigartig ist die goldene Schlinge, eine Weinsorte, die ganze Bäume überwuchert und sie schlussendlich erdrückt. Wenn dann der ursprüngliche Baum langsam verfault, bleibt ein Gerüst aus armdicken Ranken übrig, von denen im Spätsommer gelbgrüne Trauben hängen, aus denen man einen herben, schweren Wein gewinnen kann.

Entfernt man sich weiter als einige Kilometer vom Fluss weg, wird das Land nach Norden schnell karg und ist bald nur noch grasbewachsene hügelige Weite. Die Nähe der Greisen Berge bringt im Winter früh die Kälte. Im Süden dagegen zeigt sich die Nähe des Großen Waldes. Um die Sonnenwaldstraße ist die Gegend ein Wechsel aus lockeren Wäldchen und offenen Wiesen. Weiter nach Süden nimmt die Vegetation schnell zu, wird unwegsam und dicht. In einigen Jahrhunderten wird der Große Wald sich bis nahe an den Sonnenwaldfluss heran geschoben haben - hier ist der einzige Bereich, wo er sich noch merklich ausdehnt.

Bewohner

Nur gen Westen gibt es in dieser Gegend nennenswerte Ortschaften der Menschen. Östlich des Sickerwaldes findet man zwar das eine oder andere kleine Gasthaus, aber auch die Ruinen von Siedlungsversuchen. In der reichen Vegetation gibt es zahllose Versteckmöglichkeiten für solche, die den Augen des Gesetzes entgehen wollen. Immer wieder einmal ist die Sonnenwaldstraße in diesem Bereich das Jagdgebiet kleiner Räuberbanden. Das Matriarchat greift zwar immer zügig und mit Härte gegen solches Gesindel durch, aber bis ein Nest ausgehoben ist, hat sich meist schon das nächste gebildet.

Auf der anderen Seite gibt es kaum ein Gebiet, in dem man so oft außerhalb des Großen Waldes einen seiner Bewohner trifft. Elfen lieben das abwechslungsreiche Land mit seiner reichen Vegetation und ganz selten mag man in einer abgelegenen Senke das Schillern von Feyflügeln über einem kleinen Teich erahnen. Selbst Feenlichter wurden schon zur passenden Jahreszeit über den Wassern des Sonnenwaldflusses gesehen.

Ansätze für Geschichten

Das Gebiet zwischen Grausumpf und Salzschwaden ist von der Hauptstadt aus nur umständlich zu erreichen. Die Leute hier sind eigenbrötlerisch und in vielen Belangen auf sich gestellt. Die Abgeschiedenheit nutzt vielleicht eine Bande von Schlägern, die einem Dorf alles Nötige zum Leben abpressen. Eigenwillig wie sie sind holen die Bewohner erst recht spät Hilfe. Hier ergäbe sich die Möglichkeit, sehr unterschiedliche

Spielfiguren zusammen zu führen, beispielsweise einen Elf aus dem Wald, der den Banditen folgt, und zwei Wächter aus Melwen, die sich der Sache annehmen sollen, sowie einen der Dorfbewohner oder einen Kobold, der hier in Untermiete wohnt.

Ein Händler sucht in Alaven einige Wächter für seinen Weg nach Osten. Prompt kommt es dann zum Überfall irgendwo im Wald vor Wirren. Dabei könnte sich herausstellen, dass die so bösen Wegelagerer nur auf Rache an eben diesem Händler aus sind. Vielleicht war ja er der eigentliche Räuber, der sie durch Betrug um ihr Geld brachte? Da die Wahrheit heraus zu bekommen ist sicherlich nicht einfach.

Ein Winzer möchte Beeren der goldenen Schlinge sammeln und sucht deswegen nach Sammlern für sein Unternehmen. Bei der Suche nach den Trauben verstreut sich die Gemeinschaft emsiger Helfer und die Spielerfiguren stoßen auf einige Trugblumen, die sich dummerweise als eben die gesuchte goldene Schlinge tarnten und nun ihre liebe Not haben, die Sammler davon abzuhalten, ihnen zu nahe zu kommen.

Toter Fluss

Staub und viel zu große Insekten

Landschaft und Klima

Offensichtlich bahnte sich wirklich einst ein breiterer Fluss seinen Weg durch dieses Tal. Jetzt aber ist es meistens eine ausgetrocknete Schlucht voller scharfkantiger Gesteinsbrocken, die aus den steilen Wänden gebrochen sind. Nur zur Zeit der Schneeschmelze und wenn ungewöhnlich viel Regen niedergeht rauscht wieder Wasser über die Felsen. Dann können die engeren Stellen im einstigen Oberlauf schnell zur tödlichen Falle werden.

In der Nähe zum Sickerwald ist das Tal breit und steigt nur sanft zum umliegenden Gelände an. Hier findet man auch noch zahlreiches stacheliges Gestrüpp. Nach Nordosten hin werden die Felswände immer steiler, bis sie unweit der Greisen Berge schließlich fast 200 m hoch aufragen, wobei die schroffen Oberkanten kaum noch einen Kilometer voneinander entfernt sind.

Diese Gegend ist keine heiße Wüste, aber die Landschaft ist meist staubtrocken, wobei der Staub bei jedem Schritt aufgewirbelt wird und schnell Augen, Nase und Mund austrocknet. Ohne ausreichenden Wasservorrat wird die vermeintliche Abkürzung zur Tortur.

Bewohner

Der tote Fluss ist alles andere als unbewohnt. Neben der unwirtlichen Landschaft machen seine Bewohner eine Reise in das staubige Gelände ausgesprochen gefährlich. Selbst große Räuber wie die Eispanther aus den Greisen Bergen meiden diese Gegend. Vor allem zwei Tierarten, die fast nur hier vorkommen, sind berüchtigt:

- **Staubameisen**

  Staubameisen erreichen eine Größe von etwa 40 cm, Soldaten auch einen halben Meter und mehr. Der Panzer ist glatt, glänzend und aschgrau wie das Land. Die Augen sind großflächig. Damit können sie ihre Umgebung sehr gut erfassen und auch bei Dunkelheit sehen. Weit entfernte Ziele dagegen können sie ohne Bewegung nur schwer erkennen.

  Im Toten Fluss leben sie in weit verzweigten Höhlen in den Wänden der oberen Schlucht. Sie ernähren sich von Pilzen, die sie in den Höhlen züchten, würden aber auch andere pflanzliche Kost nicht verschmähen. Die ergiebigen Niederschläge außerhalb der staubigen Schlucht dämmen ihre Ausbreitung effektiv ein, denn starker Regen und fließendes Wasser dringen schnell in ihre Atemwege und lassen sie ersticken. Deshalb findet man nach den seltenen Fällen, wenn der Tote Fluss wieder zum echten Fluss wird, zahlreiche tote Ameisen am Grunde der Schlucht.

  Einzelne Kundschafter werden größere Lebewesen meiden, eine größere Menge von Arbeitern dagegen gehen Futterkonkurrenten aggressiv an. Besonders gefährlich wird es, wenn man sich den gut bewachten Höhlen eines Staates nähert. Die Wächterameisen werden ausschwärmen und auch große Gegner allein durch ihre Masse in erschreckend kurzer Zeit erledigen.

- **Schwefelspinnen**

  Schwefelspinnen besitzen einen aufgedunsenen Leib, einfarbig grau oder beige und glatt. Auch die Gliedmaßen sind glatt, ohne Haare oder Höcker. Nur die Gelenke sind durch überlappende Chitinplatten fast wie bei einer Ritterrüstung geschützt. Auf der Körpervorderseite befinden sich eine Vielzahl von Augen, die durch kraterförmige Chitinumrandungen geschützt sind. Mit Beinen erreicht eine ausgewachsene Schwefelspinne eine Breite von etwa 1,5 m.

  Schwefelspinnen sind bestens für die Jagd auf Staubameisen ausgerüstet. Mit ihrem bestialisch stinkenden Sekret legen sie den feinen Geruchssinn der Ameisen vollkommen lahm. So verwirrt braucht es nur ein paar Bisse und die Beute kann leer gesaugt werden.

  Schwefelspinnen gehören zwar zu den größten Arachniden in dieser Welt, gehen aber Beute, die nicht ihrem Schema entspricht, normalerweise nicht an. Trotz ihres extrem schlechten Rufes sind sie prinzipiell auch für Tiere einer Farm keine Gefahr. Einzig Hühner und Gänse oder vielleicht ein Jungschaf kann ihnen mal zum Opfer fallen. Eine Schwefelspinne direkt an-

zugreifen ist allerdings keine gute Idee, denn sie wird sich mit allem wehren, was sie hat, bis sich der Angreifer nicht mehr rührt.

Am Südrand des Toten Flusses gibt es insgesamt vier Siedlungen. Hier leben hauptsächlich Arbeiter aus den Steinbrüchen, die im Laufe der Jahre immer weiter nach Norden gewandert sind. Die Ortschaften sind mit festen, pechbestrichenen Palisaden geschützt. Wegen der Staubameisen sind die Abbaustellen für Stein ebenfalls gut gesichert.

Kleine Blöcke werden mit Ochsenkarren transportiert, große Felsen dagegen wandern meist erst über den Sonnenwaldfluss nach Alaven und von dort auf der besser ausgebauten Straße weiter Richtung Melwen oder teils auch Richtung Großmagierreich.

Ansätze für Geschichten

Aus dieser gefährlichen Gegend jemanden zu retten, der sich verlaufen hat, kann ein spannender Wettlauf gegen die Zeit werden. Wenn dieses Unterfangen mit Unwissenheit über die aggressiven Bewohner gepaart ist, entsteht daraus schnell eine lebensbedrohliche Situation. Aber auch wenn man die Schwachpunkte der großen Ameisen kennt, braucht es unter Zeitdruck Erfindungsreichtum, um Erfolg zu haben.

Auch aus der Konfrontation von Siedlern oder Bergarbeitern unweit des Toten Flusses mit herumstreunenden Kundschaftern der Ameisen kann eine interessante Handlung entstehen. Abenteuerlustige Siedler haben manchmal selbst keine Ahnung von den Gefahren und heuern als Hilfe an, wen sie gerade bekommen können.

Oder eine Schwefelspinne hat sich in eine Bergarbeitersiedlung verirrt und muss nun wieder beseitigt werden. Da sich das Tier gerne in einem engen Unterschlupf verkriecht, kann das eine gefährliche Sucherei werden, gefolgt von einer ereignisreichen Hatz durch den Ort.

Irgendwann einmal war der Tote Fluss ein ganz normaler Wasserlauf. An seinen Ufern lebten auch Menschen, die vielleicht in einer der zahlreichen Höhlen etwas Wertvolles zurückgelassen haben, auf das jemand in alten Dokumenten in Melwen einen Hinweis findet.

Wald von Onwelgi

Sterbende Bäume

Landschaft und Klima

Von jeher trägt der kleine Wald westlich des Klosters diesen Namen (auf der Karte nicht beschriftet). Sowohl an seiner Südgrenze als auch im Norden zum Meer hin ist eine Vielzahl der Bäume abgestorben. Zwischen den knorrigen hölzernen Skeletten stehen vollkommen gesunde Weiden, meist noch relativ jung, kaum älter als fünfzig Jahre. Aber auch die abgestorbenen Bäume sind nicht völlig ohne Leben. Von ihnen hängen lange Flechtenbärte oder dunkelblättrige Ranken haben sie mit einem vollkommen neuen Kleid eingesponnen.

Das Land in dieser Gegend sinkt seit vielen Jahren ganz allmählich ab, so dass das Gelände nach und nach zu feucht für die alten Bäume wurde. Im Norden treibt eine Sturmflut das Wasser auch schon mal einen halben Kilometer ins flache Landesinnere zwischen die abgestorbenen Bäume. In einigen hundert Jahren wird aus dem Wald ein Sumpf geworden sein, in dem auch die Weiden nicht mehr überleben können.

Bewohner

Der Wald ist keine sterbende Landschaft, sondern ein Gebiet im Wandel. Ganz im Gegensatz zum Beispiel zum Nordgebiet des Zitterflusses finden sich hier viele Tiere, die eine feuchte Umgebung bevorzugen. In den zahlreichen Tümpeln leben Frösche und Molche, die wiederum Nahrung für große Wasservögel wie Reiher oder Störche sind, die hier auch in den knorrigen Baumkronen nisten.

Menschliche Bewohner sind selten, aber es gibt einen Einsiedler, einen tief gläubigen Priester Paskarins, des Gottes von Wachstum und Pflanzen. Er lebt in einem primitiven Heim, das er sich in einem alten hohlen Baumstamm eingerichtet hat. Manchmal sucht ein Mönch aus Onwelgi ihn auf, um bei ihm innere Ruhe und spirituellen Rat zu finden. Seinen Namen hat der inzwischen über sechzig Jahre alte Mann schon lange abgelegt.

Zitterfluss

Unwegsames Gelände mit jeder Menge Pilze

Landschaft und Klima

Wie andere Flüsse auch ist der Zitterfluss dank der Niederschläge vor und über den Greisen Bergen wasserreich, trotz seiner geringen Länge. Im Oberlauf ist er schnell und geradlinig, aber im flachen Land besitzt er einen sehr stark geschlängelten Verlauf. Die umgebenden Wälder mit feuchten Böden bestehen zu einem großen Teil aus Pappeln. An vielen Stellen, vor allem in der Nordhälfte, bilden abgestorbene und umgeknickte Bäume, faulig

riechende Tümpel und dichtes Gestrüpp ein ernst zu nehmendes Hindernis.

Außer nahe der Berge ist der Fluss mit seinem Umland 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 Sporen 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 sind denkbar, die teils schon bei Hautkontakt intensives Brennen oder Jucken verursachen.

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 Fäulnis und giftige Pflanzen hinaus geht.

Ansätze für Geschichten

Einen Weg durch dieses Gelände zu finden ist sehr schwierig. Im Wald die Richtung zu halten ist nur ein Problem, denn die weiten Schleifen des Flusses hat man selbst bei klarer Orientierung schnell ein zweites und drittes Mal vor der Nase. Und Übernachten ist in dieser feuchten Gegend wahrlich kein Spaß.

Eine Sporenwolke des Purpurschwamms kann ein ernst zu nehmendes Problem werden, wenn man sich gerade mühsam durch ein morastiges Gebiet arbeitet. Zum einen kann man der Wirkung nur langsam entgehen, zum anderen bedeutet Bewusstlosigkeit eventuell Ertrinken im flachen Wasser.

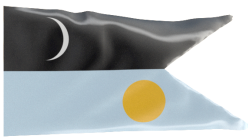
Warum in solch eine ungemütliche Gegend eindringen? Hier gibt es Pilze in großen Mengen, von denen manche wahre Delikatessen sind, für die man getrocknet einen guten Preis erzielen kann. Und so manches Gift, das hier zu finden ist hat, berauschende oder medizinische Einsatzmöglichkeiten. Seien Sie ruhig phantasievoll, was Namen und Wirkung betrifft (im Band zur Welt über Gifte nachzulesen ist trotzdem empfehlenswert).

Staat

Geschichte und Struktur des Landes

Wappen

Wappen und Flagge des Reiches sind zweigeteilt in Tag und Nacht. Darin sehen viele heute einen Hinweis auf die beiden Gottheiten Silana und Dolana. Ursprünglich entstand dieses Wappen aber aus der bewegten Geschichte heraus und einem nicht mehr fest zuzuordnenden Satz einer früheren Matriarchin: „Nach jeder Nacht wird dieses Land einen neuen Tag sehen."



Geschichte

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 v.d.D. 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 aber problemlos auch unseren Erdkalender verwenden und diese kleine Besonderheit ignorieren. Einzige echte Konsequenz: Den 31. Tag eines Monats wird man als Feiertag kaum antreffen.

In Melwen und vielen anderen Ländern spricht man nicht von Monaten, sondern von Monden. Ob man dies übernimmt, bleibt jedem selbst überlas-

sen. Wer fremde Bezeichnungen schätzt, der kann die Monde wie folgt benennen (beginnend mit dem Mond nach dem Grautag):

1 Neulicht	7 Glutmond
2 Frostmond	8 Erntemond
3 Saatmond	9 Sturmmond
4 Grüner Mond	10 Feuermond
5 Salzmond	11 Stiller Mond
6 Silanas Sonne	12 Dolanas Zwielicht

Die drei Zehntage eines Mondes nennt man Zunehmend, Hell und Abnehmend. So entstehen Zeitangaben wie: „Im Zunehmenden Saatmond des Jahres 368 nach der Dunkelheit", oder: „In der Hellen Sonne Silanas"

Frühgeschichte

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

Als der Wald noch jung war ...

Die Grenze des Großen Waldes befand sich noch weit im Süden, deutlich außerhalb der Karte am Ende dieses Werkes. Es heißt in Legenden, die ersten Menschen überhaupt kamen vom Meer an die fruchtbare Küste südlich der heutigen Salzschwaden. Für Personen der aktuellen Zeit ist die genaue Herkunft nicht mehr feststellbar und deshalb wird hier auch nicht weiter in die Geschichte zurück gegriffen. Mehrere Zusammenstöße von Sonne und Mond (siehe „Die Welt") liegen zwischen damals und heute. Und schon eines dieser katastrophalen Ereignisse sorgt unweigerlich für Verluste in Sachen Geschichtsschreibung.

Aus anfänglich sehr einfachen Palisadendörfern entstand ein kleines Königreich. Die umgebende Wildnis sorgte dafür, dass es nur sehr langsam wuchs. Nach und nach dehnten Abenteuerlustige den Lebensraum der Menschen in immer neuen Grafschaften weiter aus. Weit entfernte Grafschaften erklärten sich als Selbstständig, andere wurden dem Königreich friedlich oder kriegerisch einverleibt.

Königreich Vendan

Mehr als 2000 Jahre vdD kommt es am damaligen Rand des Großen Waldes, vermutlich am Dailinn (Abendfluss) zu einem ersten Zusammentreffen zwischen Menschen und Elfen. Den Langlebigen ist es zu verdanken, dass der damalige Name des Reiches überhaupt überliefert ist.

Fabelgeschichten über das „feehe Volk" verbreiten sich und die Wenigen, die einen Elfen trafen sprechen mit Ehrfurcht von diesen Wesen. Der König Helmsbluth II aber ist es gewohnt, in jedem Nachbarn einen Konkurrenten zu wittern. Während sich im Volk Märchen über die Elfen verbreiten, wächst bei König und Adel das Misstrauen gegen die neu entdeckten Nachbarn, deren Lebensraum sich mit dem Wald langsam nähert.

Dombluth, der Enkel von Helmsbluth II, reist von Neugierde getrieben noch als Prinz mit kleinem Gefolge nach Süden. Die Elfen empfangen ihn freundlich und zeigen ihm ihre Welt ohne Scheu, wenn auch mit Verwunderung über die Art der Kurzlebigen. Auf seinen mehrere Jahre währenden Reisen im Großen Wald erfährt der Prinz das große Glück, dem Leben in seiner elementaren Form zu begegnen: Jeder nimmt ein Elementar der stofflosen Elemente auf anders wahr - Dombluth sah es als makelloses, schlankes Geschöpf aus Licht. Seine Erzählungen führten später zu der Legende von den Einhörnern, die jedes Wunder wirken können.

H'theilon, wie die Elfen das Leben in so reiner Form nennen, kann nicht wirklich alles, aber Dombluth I ist Zeit seines Lebens ein gerechter, gütiger König - vielleicht auch wegen seiner Begegnung mit dem Element Leben.

Etliche Jahre später hört sein Sohn, gebeugt von Alter und Krankheit, auf die Einflüsterungen seines Beraters Lexocam, einen ehemaligen Schamanen und emsigen Erforscher der Elemente. Eine Abordnung der Menschen geht nach Süden, geleitet von Norak, dem Ersten Kämpen des Königs. Mit Hinterlist und weil ein Traumweber der Elfen sein eigenes Volk verrät gelingt es Lexocam und Norak, das Leben selbst in seiner reinsten Form zu töten.

Diese Geschichte ist Ausgangspunkt so mancher Legende. Noch heute spricht man von Lexocams Fluch und dem König, den das vermutete Horn des sagenhaften Einhorns nicht heilte, sondern verdammte. Vermutlich ist eher ein Absinken und langsames Versumpfen des Königreichs der Grund für den Untergang Vendans, aber die Geschichte vom König, der noch immer in den Tiefen südlich der Salzschwaden herrscht, klingt beeindruckender als die verschollene Wahrheit.

Eine Konsequenz jenes Mordes am Leben selbst ist aber keine Legende, sondern traurige Wahrheit. Selaron Isfili'el, der vermutlich einzige Elf mit einer abgrundtief bösen Seele hat seinen Ursprung in

jenem tragischen Ereignis. Die genaue Geschichte ist aber auch unter den Elfen nur sehr wenigen bekannt, die mit ihrem Wissen nicht hausieren gehen.

Zeit der Wanderung

Zwischen *2000* und *1500 vdD* verlassen die Menschen des zerfallenden Reiches das unwirtlich werdende Land und zerstreuen sich in alle Richtungen. Die eigentliche 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.

Nur langsam entstehen wieder engere Beziehungen zwischen den verschiedenen Siedlungen. Dabei ist es seltsamerweise der unterschiedliche Glaube, der die Menschen zusammenführt. Es ist kein Name überliefert, aber der Legende nach schafft ein einzelner herumzeihender Priester „Der Wanderer“ es, den Menschen zu vermitteln, dass all die verschiedenen Götter doch nur unterschiedliche Aspekte der Welt verkörpern und schützen. Aus einem Stückwerk ähnlicher Weltanschauungen, geboren aus dem Erbe des Königreichs Vendan, entsteht ein neuer gemeinsamer Blick auf die Welt - die Fundamente des Eslen-Glaubens sind gelegt.

Schattenhorden

Etwa um 1500 *vdD* beginnt die große Verdunklung. Die Welt versinkt im Chaos, zumal einige machthungrige Menschen im Norden es geschafft haben, lichtscheue Kreaturen aus großen Tiefen im heutigen Gorog zu befreien, die nun über das Land hereinbrechen.

Die verschiedenen Siedlungen haben untereinander nur lose Verbindungen, ein eigentliches Reich existiert noch nicht wieder. Aber die Priester des jungen Glaubens sind ständig auf Wanderschaft und um Austausch und Ausgleich bemüht. Als die ersten Ortschaften den Horden zum Opfer fallen, reagieren sie schnell und verhindern so das Schlimmste. Die Anstrengungen der Menschen werden gebündelt und es gelingt die Flucht vieler zur Zuflucht, der Insel Iszinami. In der entbehrungsreichen Zeit der Düsternis ist es der Glaube, der zum immer festeren Band zwischen den Menschen wird.

Als das Festland nach Verschwinden der Horden wieder besiedelt wird, wächst die Bevölkerung nur sehr langsam. Diesmal fordert nicht die Wildnis, sondern der räuberische Nachbar Gorog viele Opfer, die zu Sklaven werden oder dem dunklen Gott geopfert werden.

Aber der Glaube vereint die Menschen. Es kommt zum Wendepunkt, als ein Erbstreit in Gorog dazu führt, dass sich der blutrünstige Nachbar selbst zerfleischt. Auf der Felsnadel, auf der sich heute das Kloster Onwelgi befindet, entsteht etwa 1000 v.d.D. die Schutzburg Pailank und wird zum Zentrum eines kleinen Reiches, das sich bescheiden als Grafschaft bezeichnet.

Zeit des Glaubens

Pailank wächst in den Folgejahren immer weiter an, bleibt aber immer Grafschaft. Das kleine Reich wird zu einem Ort des Wissens und der Gelehrsamkeit. Wieder sind es Priester, die in Erinnerung an den inzwischen „Heiligen Wanderer“ ihren Glauben und ihre Sprache in die Welt hinaus tragen. Die Urform des Melwengil findet dadurch ebenso wie der Eslen-Glaube weite Verbreitung.

Den Elfen begegnet die Priesterschaft dagegen mit gemischten Gefühlen. Varianten der Legende von Lexocams Fluch lassen ihre Rolle beim Untergang von Vendan eher zwielichtig erscheinen.

Die Dunkelheit

Der zeitliche Abstand zwischen den großen Verdunklungen von 1500 und 0 ist ein sehr kurzer Zyklus, gemessen an den durchschnittlichen Zeiten zwischen solch katastrophalen Ereignissen. Aber diesmal kommt es nicht völlig unerwartet. Über die Jahre hinweg hat die genaue Beobachtung der Gestirne zu Vermutungen geführt, dass sich der Schrecken wiederholen könnte. Vorräte werden angelegt, Verteidigungsanlagen errichtet und die Priesterschaft bereitet konsequent die Bevölkerung auf eine solche Zeit der Qual vor.

Die Auswirkungen der zweiten Verdunklung sind tiefgreifend, aber diesmal fehlen die Horden aus dem Norden. Es kommt zwar zu brutalen Angriffen aus dem Gebiet der heutigen blutigen Grafschaften, die ihr eigenes Überleben durch Raub sichern wollen, aber diesmal begegnen die Anbeter der

Dunkelheit einem Gegner ähnlicher Stärke. Pailank hungert durch eine lange Belagerung zwar aus, aber das kleine Reich als Ganzes überlebt.

Der Weg zum Glaubensstaat

14 - 23 ndD Die teilweise zerstörte Burg Pailank wird zu großen Teilen abgerissen und an ihrer Stelle entsteht das Kloster Onwelgi. In den Nachwehen des Chaos nach der Dunkelheit wird dieser Ort des Glaubens erneut zum Zentrum des kleinen Landes. Langsam breitet sich die Besiedlung von hier weiter aus.

40 ndD Auf einer felsigen Halbinsel nördlich von Onwelgi entsteht die Fischersiedlung Melwen, die rasch wächst. Unabhängig vom Kloster Onwelgi verwaltet ein Ältestenrat die Gemeinde und ihr Umland.

70 ndD Die blutigen Grafschaften Triet und Sloght im Norden schicken Schiffe auf Beutezüge in den Süden und überfallen auch Dörfer um Melwen und Onwelgi. Die Menschen bilden eine Miliz und Melwen beginnt den Bau einer Mauer.

76 ndD Melwen und Onwelgi schließen sich zusammen, um den vermehrten Angriffen aus den noch geeinten blutigen Grafschaften zu begegnen.

81 ndD Diverse innere Machtkämpfe haben das kleine Reich geschwächt und machen es zur leichten Beute für räuberische Angriffe. Melwen wird erobert.

82 ndD Die Priesterschaft und der Glaube werden zum einenden Gedanken. Es kommt zum massiven Aufstand und die Eindringlinge werden vertrieben. Um das Reich zu einen wird beschlossen, dass eine Person des Glaubens das Volk mit Weisheit führen soll. Eher durch Zufall wird Liara Seeschwinge, eine resolute Predigerin, für diesen Posten erwählt.

101 ndD Regierung und Kloster haben zusammen nicht mehr genug Platz in Onwelgi. Melwen wird Sitz ihr neuer Sitz und dehnt sich in den Folgejahren gehörig aus. Der Bau des Regierungspalastes wird begonnen (Abschluss 112). Ein erster militärischer Hafen entsteht.

114 ndD Oberster Priester Keran ruft die Dritte Wanderschaft aus. Der inzwischen in seiner Weltanschauung gefestigte Eslen-Glaube verbreitet sich nach Osten. Die alte Sprache des früheren Vendan, die auch in den missionierten Gebieten nach wie vor gesprochen wird, erhält im Laufe der Jahre den Namen Melwengil - die Sprache aus Melwen.

140 - 143 ndD Der Heilige Krieg gegen die blutigen Grafschaften ist eher eine Abfolge von Scharmützeln an Land und zu See, endet aber mit einem Neutralitätsabkommen. Die notwendigen Ressourcen des Krieges erwachsen zum Teil aus dem „Vertrag der Zusammenarbeit und Unterstützung“ zwischen Tiluna und Melwen 141.

173 ndD Nach immer häufigeren Piratenangriffen auf Siedlungen des Reiches gelingt den Grafschaften ein Über-raschungsschlag, bei dem die Flotte Melwens im Hafen versenkt wird. Kurz darauf kommt es zur Belagerung durch Landtruppen. Soldaten aus Tiluna kommen zu Hilfe, die Belagerung wird durchbrochen.

173 - 174 ndD Der Krieg der grünen Küste verdient seinen Namen zurecht. Nur mit Mühe werden die Truppen der Grafschaften mehr und mehr ins Landesinnere gedrängt und von ihrem Nachschub abgeschnitten. In der Schlacht am Toten Fluss werden sie schließlich vernichtend geschlagen. Aber auch Melwen ist über Jahre durch den Krieg gezeichnet.

Selmen Dara rettet dem Helden Enbro aus Tiluna unter Opferung ihrer Gesundheit Kraft ihres Glaubens das Leben.

195 ndD Nach drei unfähigen männlichen Priestern an der Spitze des Landes kommt es fast zum Aufstand. Einzig die erneute Einsetzung der gealterten Selmen Dara, der Lichtgestalt des Krieges, kann das Volk besänftigen.

207 ndD Selmen Dara stirbt, nachdem sie das Land trotz ihrer Gebrechlichkeit zu innerem und äußeren Frieden zurück geführt hat. Ihr Satz „Ein Staat benötigt die Liebe einer Mutter, denn seine Bürger sind wie Kinder.“ wird zum Gesetz. Aus dem Stadtstaat wird das Matriarchat von Elonel.

Verbindungen in die Welt

209 ndD Schiffe entdecken die Bucht der fallenden Sterne weit im Süden (außerhalb der Karte in diesem Werk) und die Elfensiedlung Galthe‘in.

211 ndD Fünf Schiffe mit Siedlern machen sich auf den Weg zur Bucht der fallenden Sterne, wo sie die Siedlung Moon gründen.

220 ndD Die Matriarchin Usara Beldin begleitet persönlich eine kleine Kompanie Soldaten mit einem Tross aus diversen Priestern und Heilern, um Tiluna zu Hilfe zu kommen. Im dortigen Krieg rettet sie mit ihren beeindruckenden Fähigkeiten vielen

Menschen das Leben, unter anderem zwei Magistern der Universität. Als Dank für den Einsatz des Matriarchats verspricht das Magierreich Hilfe beim Bau einer Kathedrale.

222 ndD Der Bau der Kathedrale wird nach den Plänen von Roeld Smargal begonnen.

240 ndD Moon wird von Elonel der Status eines Herzogtums verliehen, verbunden mit dem teilweisen Recht zu autonomen Entscheidungen.

245 ndD Wertabor der Entdecker beginnt von Moon aus eine gewagte Reise hinaus aufs Meer. Noch im gleichen Jahr entdeckt er das Inselreich Eskaladin.

247 ndD Wertabor kehrt über Moon nach Elonel zurück und bringt Perlen sowie andere exotische Kostbarkeiten mit. Der Handel mit den neuen Waren nimmt in den Folgejahren schnell zu und beschert Moon und Elonel beträchtlichen Reichtum. Der Bau der Kathedrale wird vorangetrieben.

251 ndD Wertabor segelt von Eskaladin nach Westen und kehrt nicht zurück.

280 ndD Eskaladin baut erste eigene hochseetaugliche Schiffe, als Folge gehen die Einnahmen Elonels zurück.

285 ndD Der Herzog von Moon sagt sich von Elonel los, weil er den zurückgehenden Gewinn aus dem Handel mit Eskaladin nicht mehr Elonel überlassen will. Das Matriarchat erhebt prompt Einfuhrzölle, wodurch Moon, das sich nun Mo'on nennt, weniger am Seehandel verdient als zuvor.

291 ndD Sloght beginnt mit Überfällen auf dem Landweg. Als Reaktion wird die Arbeit an der Kathedrale unterbrochen. Der Bau einer Grenzfestung im Norden des Reiches wird mit aller Kraft voran getrieben.

293 ndD Sloght versucht die Festung noch im Bau zu vernichten, wird aber in der Schlacht an der Lerynde geschlagen. Erlodan der Standhafte, Held der Schlacht, wird zum ersten Herzog von Izwak.

Macht des Glaubens

300 - 350 ndD In dieser Zeit entstehen viele der kleinen Tempel innerhalb der Stadt, da wegen fehlender Gelder der Bau der Kathedrale weiterhin ruht.

353 ndD. Zur Feier der Wiederaufnahme der Bautätigkeit befiehlt die Matriarchin Alaria Sonnenstrahl, die ganze Stadt möge den Göttern des Eslen-Glauben geweiht werden. Bei der großen Zeremonie, die nun jedes Jahr wiederholt wird, gebieten die Priester tatsächlich dem Element Gut-Böse ein klein wenig Einhalt. Keiner merkt, dass dadurch im vom Segen ausgesparten Armenviertel die negative Seite dieses Elements etwas verdichtet wird.

378 - 388 ndD Die Aggression und Brutalität im Armenviertel hat über die Jahre allmählich zugenommen. Umgebende Bewohner beginnen die Wände ihrer Häuser zu verstärken. Das Armenviertel wird so immer weiter abgeschottet.

398 ndD Die Kathedrale von Melwen ist fertiggestellt, zur Einweihung kommen viele Besucher von weit her. Der Vertrag zwischen Tiluna und Elonel wird erneuert. Smettler's Eiche entsendet einen Vertreter nach Melwen.

403 ndD Fistilander, ein junger und fähiger Visionist aus Tolgarth, kann die Matriarchin Irawell für seine hochfliegenden Ideen begeistern. Der Bau des Theaters wird begonnen (Abschluss 418).

411 ndD Dieses und die Folgejahre fallen ungewöhnlich warm und mild aus. Unzufriedene Bürger verlassen heimlich das Matriarchat. Manche kommen um, aber ein größerer Anteil erreicht die beiden Flüsse am Eschenwald.

415 ndD Der Name „Hinterwand" bürgert sich für das Armenviertel ein. Selbst Wächter meiden nun diesen Bereich.

420 ndD In diesem strengen Winter fällt ein Riesenadler über die erjagten Wale mehrerer Dörfer her. Ein erster Trupp von Soldaten wird von dem hungrigen Tier schwer dezimiert, einem zweiten gelingt es unter schweren Verlusten, den Adler zu töten. Ein neues Gesetz erlaubt im Winter nur noch die Jagd auf Meereslebewesen bis zur Größe einer Robbe.

442 ndD Elonel nimmt offizielle diplomatische Beziehungen zu Teskeram (bzw. Alimshai) auf.

452 ndD Dank intensivem Handel mit Alimshai kann Elonel genügend Pferde erwerben, um eine Kavellerieeinheit aufzustellen. Außerhalb des Heeres bleiben Pferde zunächst ein Privileg des Priesterschaft.

486 ndD Gut organisierte Banden aus dem Armenviertel „Hinterwand" unternehmen zunehmend brutalere Angriffe auf unbescholtene Bürger. Die Regierung verstärkt die Wache.

488 ndD Der Oberkommandant der Stadtwache wird ermordet und ein Anschlag auf mehrere

hochrangige Priester ausgeführt. Als Antwort lässt die Matriarchin Elendra das Armenviertel vom Militär stürmen. Es kommt zu brutalen Ausschreitungen beider Seiten.

489 ndD „Hinterwand“ wird weiter abgegrenzt, nur wer einen Passierschein besitzt, darf diese Stadt innerhalb der Stadt verlassen.

520 - 530 ndD Die Gewinne aus dem Handel mit Eskaladin gehen immer weiter zurück. Notgedrungen erhöht Elonel allgemein die Zölle auf Waren, die nach Osten transportiert werden. Als Folge kühlen die Beziehungen zu Tiluna und Alimshai allmählich ab.

539 ndD Die Matriarchin Elandria Winterwind formuliert die „Worte des richtigen Weges“, in denen sie den Eslen-Glauben deutlicher zu anderen Religionen hin abgrenzt. In den Folgejahren werden vermehrt Missionare in alle Himmelsrichtungen entsandt. Hinter diesem Vorgehen steht die Absicht, über den Glauben Einfluss auf Nachbarstaaten auszuüben.

541 ndD Flandria Winterwind stirbt zu früh. Ihre Nachfolgerin, Mendara Lichtwind ist eine flammende Verehrerin der „Worte des richtigen Weges“ und will sie in religiösem Eifer umsetzen.

545 ndD Eine Kopfsteuer für alle Andersgläubigen wird eingeführt. In der Folge verlassen Anhänger anderer Religionen nach und nach das Land.

547 ndD Parvel Targuin wird von Mendara zum Obersten Missionar ernannt. Die Belehrung über den Eslen-Glauben nimmt zunehmend militante Züge an.

549 ndD Parvel Targuin beginnt als Inquisitor des Matriarchats eine Säuberungsaktion im ganzen Land.

553 ndD Nach der Ächtung von Magie als Handlung wider die göttliche Natur kommt es fast zum Mord am Botschafter des Großmagierreiches. Tiluna beendet alle diplomatischen Beziehungen. Kurz darauf beendet auch Alimshai den Kontakt zum Matriarchat.

553 - 565 ndD Die „Jahre des pervertierten Glaubens“ sind von der Jagd auf vermeintliche Magier und Hexer geprägt, wobei dahinter ein grausames Spiel um Macht steht.

564 ndD Eskaladin ist durch die Politik Elonels faktisch vom Handel mit anderen Staaten abgeschnitten. Nach vergeblichen diplomatischen Bemühungen erklärt das Inselreich dem Matriarchat den Krieg. Mo‘on kämpft auf Seite des Inselreiches, die blutigen Grafschaften nutzen die Ablenkung und überfallen mehrfach Elonel.

567 ndD Einstellung aller Kampfhandlungen nach schweren Verlusten Elonels. Eskaladin erhält das Recht zu direktem Handel mit anderen Ländern via Melwen. Ein weiser Herrscher der Inseln verfügt, dass Elonel nach wie vor am Seehandel verdienen soll, aber die Bedingungen sind dennoch deutlich schlechter für das Matriarchat als vor dem Konflikt.

577 ndD Die junge Novizin Asilge kann mit Hilfe einiger Elfen bei einer Zeremonie zur Erwählung einer neuen Matriarchin zeigen, dass das Orakel manipuliert wurde. Es stellt sich heraus, dass die vorangegangenen Matriarchinnen seit Mendara Lichtwind durch Betrug an die Macht kamen. Dass hinter dem Betrug letztendlich Selaron Isfieli‘el steckt, wissen nur sie und die beteiligten Elfen.

578 - 579 ndD Es kommt zum Volksaufstand mit vielen unschuldigen Toten. Die Legende sagt, dass es Asilge ist, die schließlich das Morden beendet. Halb nackt und aus vielen Wunden blutend, aber umspielt von seltsamen Licht, sei sie zwischen den Kämpfenden hindurch geschritten, die daraufhin alle Waffen fallen ließen. Die Geschichte ist zumindest zum Teil wahr - wobei das besagte Licht auch das Werk eines Elfen war. Noch heute spricht man von Asilges Wunder.

580 ndD Voller Angst vor dem Amt, was sie laut und ehrlich verkündet, wird Asilge zu Asilge Friedensdämmerung, der neuen Matriarchin von Elonel.

581 ndD Auch um der so jungen, aber rechtschaffenen neuen Herrscherin den Rücken zu stärken, akzeptieren Eskaladin und Mo‘on den Frieden von Gali Togu.

583 - 586 ndD Es kommt zum Unheiligen Krieg zwischen den Anhängern des abgesetzten letzten Inquisitors Melikar und den Getreuen Asilges. Die Truppen der Matriarchin siegen, aber sie selbst wird von Meuchlern Melikars gefangen und auf dem Platz vor dem Matriarchenpalast als Hexe verbrannt, bevor ihr Heer aus der Schlacht zurückkehrt. Bei den nachfolgenden Kämpfen wird der Matriarchenpalast schwer beschädigt.

Zeit der Bündnisse

599 ndD Auch durch Vermittlung einiger Elfen hat sich das Verhältnis von Elonel zu Tiluna und Alimshai wieder weitestgehend normalisiert. Es

kommt zum Friedensvertrag zwischen den beiden Ländern.

600 ndD Nach langen Bauarbeiten ist der Matriarchenpalast wieder vollkommen hergestellt. Die drei Gebetstürme sind nun rund im Gegensatz zur vorangegangenen achteckigen Bauweise.

626 ndD Elonel verpflichtet sich gegenüber Eskaladin, den Schutz der Handelsrouten zu übernehmen. Im Gegenzug erhält das Matriarchat für den Geleitschutz der Handelsschiffe höhere Abgaben. Das Land beginnt nach kargen Jahren wieder aufzublühen.

638 ndD Der Legende nach erscheint Asilge der Matriarchin Isina Morgenlicht im Traum und rät ihr, Truppen nach Onwelgi zu schicken. Dank dieser Maßnahme kann eine Plage von großen, alles verzehrenden Würmern (Intrimiten) rechtzeitig eingedämmt werden.

639 ndD Ein nach Wihr entsandter Priester wird freundlich aber bestimmt zurückgeschickt.

645 ndD Der Staudamm für die Wasserversorgung wird fertiggestellt. Die Brunnen der Stadt können nun fast immer benutzt werden, nicht nur, wenn der Fluss genügend Wasser führt.

649 ndD Teilnahme am Handelsembargo des Großmagierreiches gegen Nondola.

657 ndD Nachdem Nondola dem politischen Druck nachgegeben hat, entwickeln sich erste neue Handelsbeziehungen.

663 ndD Es kommt zum Unsichtbaren Vertrag mit der Freien Stadt Wihr und sporadischem Austausch von Handelsgütern.

676 - 677 ndD Elonel entsendet Truppen zur Unterstützung Tilunas im Kampf gegen Tolgarth. Am Ende des kurzen Krieges erhält das Matriarchat reichlich Entschädigung aus der geplünderten Schatzkammer der Silbertorakademie.

689 ndD Ein mächtiger Sturm versenkt diverse Handelsschiffe Eskaladins und mehrere Begleitschiffe des Matriarchats, was dessen Marine auf Jahre hinweg schwächt.

691 ndD Ein Nichtangriffspakt zwischen Elonel und Nondola wird unterzeichnet.

718 ndD Der Blühende Bund gegenseitigen Friedens zwischen Elonel, Smettler's Eiche, Alimshai und Tiluna wird gebildet.

733 ndD Einige harte und teils skurrile Gerichtsurteile führen zu Unruhen im Volk. Die Matriarchin Elwa Silberschein gibt daraufhin eine grundlegende Überarbeitung des Strafrechts und kurz darauf auch des gesamten verknöcherten Rechtssystems in Auftrag.

734 - 738 ndD Die Arbeit am neuen Rechtssystem führt zu intensiven Diskussionen im Klerus. Teils wird von Spaltung der Kirche gesprochen. Nentarion, später genannt „der Gerechte", ein Priester Elkons, zeigt legendäres Verhandlungsgeschick und erreicht tatsächlich Einigkeit im Klerus und Akzeptanz im Volk.

739 ndD Die „Neufassung des Sprache der Gerechtigkeit unter Einbeziehung des Glaubens an die Götter des Eslen und zur Wahrung der Würde der Menschen" wird offiziell in Kraft gesetzt und vom Volk gefeiert. Eine grundlegende Lehrzeit in Schreiben und Landeskunde von zwei Jahren für alle Kinder wird eingeführt. Die Rechtssprechung verfährt nicht mehr nach fest vorgeschriebenen strikt anzuwendenden Strafen, sondern ein Priester entscheidet als Richter nach dem „Prinzip der Waagschalen", bei dem belastende und entlastende Argumente tatsächlich gegeneinander aufgewogen werden.

747 ndD Die Grafschaften führen mehrfach Scheinangriffe auf Fischer und Handelsschiffe, wodurch die Marine gezwungen wird, sich aufzuteilen. In der Folge gelingt Makran dem Listigen aus Sloght die Versenkung einiger Kriegsschiffe, die zunächst nicht ersetzt werden.

750 ndD Die innenpolitischen Anstrengungen um Rechtssystem und Beschulung erforderten in den Vorjahren Einsparungen beim Militär. Als Folge werden Piratenangriffe der blutigen Grafschaften wieder häufiger und dreister. Elonel startet ein deutliches Aufrüsten der Flotte.

756 ndD Heeresleiter Kersigol schickt die gesamte Flotte Elonels gegen Triet. Er erhofft sich mit einem massiven Schlag eine endgültige Lösung für dieses Problem. Doch seine Taktik wird verraten und es kommt beidseitig zu hohen Verlusten. In den Folgejahren nutzt Sloght die Schwächung der Marine Elonels und überfällt vermehrt Handelsschiffe.

761 ndD Eskaladin droht mit Vertragsende, wenn Elonel nicht angemessenen Schutz gewährleisten kann.

763 - 766 ndD Elonel rüstet erneut seine Marine massiv auf. Die Anwerbung neuer Soldaten wird forciert, andere Bereiche der Staatsführung leiden schmerzhaft und das Volk wird unruhig. Es kommt zu sehr mageren Jahren, da ein großer Teil der jungen Männer auf See Piraten bekämpft.

771 ndD Jerall Kesselflicker, ein Sohn einfacher Eltern, der Priester Alpatchons wurde, entwickelt die Idee einer geheim arbeitenden Armeeeinheit, die das Problem mit den blutigen Grafschaften von innen angehen soll. Noch im gleichen Jahr nimmt der Geheimdienst des Matriarchats seine Arbeit auf.

780 ndD Der Geheimdienst darf ein Quartier in Wihr einrichten, das aber nach einem Protest der Bürger wenige Jahre später wieder aufgegeben wird - offiziell zumindest.

787 ndD Dank Informationen des Geheimdienstes gelingt es, die blutigen Grafschaften gegeneinander aufzubringen. Der Druck auf die Marine nimmt spürbar ab. Elonel kann die Kosten für das Militär endlich wieder zurück fahren. Der Geheimdienst dagegen bekommt deutlich erhöhte Mittel und beginnt nun im größeren Stil, die Grafschaften und auch das Königreich Slondnärk zu beobachten und zu unterwandern. Auch befreundete Staaten werden observiert, dürfen aber auf keinen Fall manipuliert werden.

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

818 ndD Das hundertjährige Bestehen des Blühenden Bundes wird in Melwen gefeiert. Der König von Alimshai und der Großmagier besuchen die Stadt ebenso wie eine große Schar Elfen.

832 ndD Zwei wichtige Agenten werden in Sloght getötet.

839 ndD „Epischis wundervoller Zirkus“ taucht vor der Stadt auf. Zunächst sorgt er für ausgelassene Stimmung, dann für leichte Verärgerung beim Klerus. Als dann Kinder verschwinden, wird die Zeltstadt vom Militär gestürmt, aber alles verlassen vorgefunden.

845 ndD Nach einem brutalen Überfall auf Wihr schickt Matriarchin Silberblick unbürkratische Hilfe.

849 ndD Ein Jungdrache lässt sich oberhalb des Dreieck-sees nieder, wo heute Mu Chan Kwan steht. Er überfällt immer wieder abgelegene Dörfer. Militärische Einsätze laufen ins Leere oder führen zu schweren Verlusten.

850 ndD Eine kleine Gruppe von Reisenden, unter ihnen Wu Ki Me aus Sa Chen, folgen der Spur des Drachen und können tatsächlich seinen Aufenthaltsort ausfindig machen. Mit List und einer gehörigen Portion Glück gelingt es Wu Ki Me und seinen Freunden, den Drachen dank seiner relativen Unerfahrenheit in eine Falle zu locken. Zumindest lautet so die Erzählung. Fest steht: Der Drache taucht nicht mehr auf.

852 ndD Als Dank für seine Leistungen erhält Wu Ki Me Unterstützung der Matriarchin Eroia Siebenblick beim Bau eines abgeschiedenen Klosters hoch in den Bergen.

859 ndD Kurz vor dem Tod des Ersten Bürgers von Wihr kommt es zum Unterstützungsabkommen mit Elonel.

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

862 ndD Eroia Siebenblick stirbt, Alrandra Echostab wird Matriarchin von Elonel.

865 ndD Vermutlich Jetzt

Zukunft

866 ndD Dem Geheimdienst gelingt die Einschleusung eines falschen Informanten in die höchsten Kreise von Triet. Dadurch kann ein Angriff der Inselgrafschaft auf den Sklavenmarkt von Sloght provoziert werden. In der Folge gelingt gefangenen Menschen, Elfen und Halbelfen die Flucht. Die Flüchtlinge werden zunächst in der Nähe von Alaven, später im nördlichen Großen Wald unterkommen.

868 ndD Die „Magische Krise“ in Tiluna sorgt für ein teils unberechenbares Verhalten der dortigen Führung. Elonel versucht sich betont neutral zu verhalten, um den Handel nicht zu gefährden. Hinter den Kulissen werden die Geheimdienstaktivitäten im Großmagierreich deutlich verstärkt. Wichtige Handelszüge erhalten militärischen Begleitschutz.

870 ndD Der Geheimdienst Elonels ist mit beteiligt an der Aufdeckung der dunklen Machenschaften, die seit Jahrzehnten auf den Machtwechsel in Tiluna hingearbeitet hatten.

871 ndD Nachdem Magister Feuerauge Großmagier geworden ist, bleiben die Beziehungen zu Tiluna dennoch geraume Zeit von extremer Vorsicht und Wachsamkeit geprägt.

Religion, Bräuche

Eslen Glaube

Der Eslen-Glaube ist Staatsreligion. Andere Religionen, wie die elfische Weltanschauung oder der Singai-Glaube werden zwar geduldet, sie dürfen aber keine eigenen Tempel errichten. Auch ist eine Abgabe für Andersläubige in Melwen Pflicht.

Der Schattenglaube der blutigen Grafschaften und auch einige andere eher dunkle Religionen sind bei Strafe verboten.

Neuer Glaube

Im Eslen besteht die Überzeugung, dass jeder selbst für sein Sein und seine Taten verantwortlich ist. Das Gebet entspricht eher einer Meditation. Gottesdienste, bei denen eine Liturgie vorgeschrieben ist, gibt es nur zu besonderen Anlässen. In den meisten Gotteshäusern sind die Bänke nicht nach vorne, sondern in Paaren zueinander oder in Richtung abstrakter Gemälde, natürlicher Strukturen oder Muster ausgerichtet, die helfen sollen, den Verstand wandern zu lassen.

Es ist die spirituelle Aufgabe eines jeden Gläubigen, das Göttliche in allen Dingen um sich wieder zu erkennen. Dies ist nicht im alltäglichen Handeln möglich, sondern bedarf einer inneren Ruhe, die im meditativen Gebet gesucht wird. Anstatt eines Tempels kann ebenso ein beliebiger anderer Ort der inneren Einkehr dienen, der dem Betenden die notwendige innere Ruhe verschafft.

Es ist üblich, die eigenen Gedanken mit Anderen zu teilen und von diesen widerspiegeln zu lassen. Priester sind dabei Ratgeber und teils auch Lenker, die die Gedanken des Gläubigen hinterfragen und auch kritisieren dürfen und sollen. Dass die Art und Stärke der Einflussnahme von Priester zu Priester sehr unterschiedlich sein kann, ist durchaus gewollt, nur bezüglich grundlegender Gebote wird jeder Priester klare Grenzen setzen.

Eine Vergebung von Sünden gibt es nicht, es gilt das Prinzip der Wiedergutmachung. Handelt es sich nicht um Straftaten, die das Gesetz regelt, so wird der jeweilige Priester einem Gläubigen vorschlagen, wie er seine Fehler ausgleichen kann.

„Geweihter Amarin, ich habe der Tochter unseres Nachbarn ein böses Wort nachgerufen und sie lief dann heulend ins Haus. Woher soll ich wissen, dass sie das so ernst nimmt?“ Nach einer Pause, in der der befragte Priester den Blick in die Ferne richtet, antwortet dieser mit einer Gegenfrage: „Konntest du wissen, dass es sie nicht verletzt?“ „Ja, nun, nein, natürlich nicht“, brummelt der Jugendliche leiser werdend. „Sie ist in jenem zarten Alter, in dem sie an sich selbst zweifelt - so wie du. Worte können da wie eine scharfe Klinge sein.“

Der Junge lässt den Kopf hängen und murmelt fast unverständlich: „Eigentlich meinte ich gar nicht, was ich sagte.“ Ein kurzes Lächeln stiehlt sich auf das Gesicht des Geweihten, verschwindet aber sofort wieder, als der Junge aufsieht. „Nun, dann denke ich, es sollten mindestens drei gute Worte das böse Wort ausgleichen, denn verletzende Worte wiegen schwerer als lobende bei einer jungen Dame dieses Alters.“

Der Ratsuchende will schon aufspringen, da gebietet ihm der Priester mit flach erhobener Hand Einhalt: „Aber sie müssen von dort kommen.“ Er deutet auf das Herz des Jungen „Du musst den richtigen Moment und das passende Wort finden - das ist nicht leicht.“

Priester sind nicht zur Verschwiegenheit verpflichtet. Wenn sie es als sinnvoll ansehen, können Sie das ihnen Anvertraute weitergeben. Dabei sollte das Ziel sein, dem Gläubigen weiter zu helfen, auch wenn der selbst es zunächst nicht als Hilfe ansehen mag.

„Bäckerin Lenntritt, dein Mann kam zu mir, weil er mit seinen Freunden schwer getrunken hat. Sie haben im Rausch den Hintereingang des Goldenen Wagen verschmutzt. Der Fehler ist ausgeglichen, jedoch weiß ich nicht, ob es ihm Lehre genug war, um im Umgang mit Wein behutsamer zu sein. Wollen wir über Wege nachdenken, die ihm helfen könnten?“

Alter Glaube

Früher war der Eslen Glaube deutlich offensiver ausgerichtet, wenn auch die brutale Vorgehensweise in den dunklen Jahren der Inquisition eine Perversion selbst dieser alten Auffassung darstellte. Den Eslen Glauben nach den alten Regeln offen zu leben ist heute, nach der Neufassung des Rechts, untersagt. Es gibt aber immer wieder manche Gestrige, die im Stillen zu den alten Methoden neigen. Speziell in anderen Ländern, aber auch in Randbereichen Elonels kommt es auch mal vor, dass sich ein Priester zum Herr über alle Entscheidungen aufspielt:

Im Alten Glauben war der Priester zentrale bei Figur allen Fragen des Gewissens. Er hatte zwar kaum offizielle Befehlsgewalt, aber da sein Urteil unumstößlich war, konnte er letztlich alle Vorgänge beeinflussen. Ein Zuwiderhandeln musste ja zu einem negativen Verlauf führen, da es gegen den Willen der Götter war.

Auch heute noch ist es für viele Priester eine Gratwanderung, den Einfluss auf Gläubige behut-

sam einzusetzen und nicht sich selbst zum Maß der Dinge zu machen.

Leben, Liebe und Tod

Geburt

Der Beginn eines neuen Lebens wird im Eslen mit Nachbarn und Freunden gefeiert. Jedes Jahr zum Gründungsfest werden dann die Kinder des vorangegangenen Jahres in den Tempeln gesegnet. Der Wahl, welcher Gott Schutzpatron des Kindes sein soll, gehen intensive Gespräche der Eltern mit mehreren Priestern voraus. Die Jahreszeit, das Wetter oder besondere Ereignisse bei der Geburt spielen dabei ebenso eine Rolle wie die erwarteten oder erwünschten Charakterzüge des Kindes.

Im Idealfall herrscht dabei zwischen den Priestern wohlwollende Konkurrenz. Da werden passende Eigenschaften betont, die einen Segen der eigenen Gottheit sinnvoll erscheinen lassen. Leider kommt es auch vor, dass gerade um Kinder einflussreicher und wohlhabender Eltern mit recht scharfen Worten gekämpft wird.

Hineinwachsen in den Glauben

Mit dem Kindersegen gilt das Baby als in die Gemeinschaft des Eslen aufgenommen. Im Laufe seines Lebens wächst es ganz allmählich in die Riten und Praktiken des Eslen hinein. Irgendwann wird zum ersten Mal ein Priester im meditativen Gespräch den Satz „Sei willkommen unter den Augen der Götter." aussprechen. Dies ist ein Zeichen der Anerkennung, dass der junge Gläubige die richtigen Fragen zu stellen wusste. Dieser Moment wird mit dem Priester zusammen im Kreis der Familie bei einem ausgiebigen Abendessen ruhig gefeiert.

Glaubensleben

Die Orte des meditativen Gebets sind nicht auf die Tempel beschränkt. Viele Orte können die notwendige innere Ruhe vermitteln. Es wird aber von jedem Eslsen-Gläubigen erwartet, dass er einmal an jedem Tag diese innere Ruhe sucht. Der Zeitpunkt ist ebenso wie der Ort von Mensch zu Mensch verschieden, die Mehrzahl sucht das tägliche Gebet aber zu Beginn und am Ende des Tages in einem der Tempel.

Das Gebet findet im Sitzen oder Stehen statt, die Hände sind nach einem traditionellem Muster mit einem Band umschlungen, einer symbolischen Fessel, die sie von jeglicher Ablenkung fern halten soll. Je nach Gottheit, die man anbetet, ist das Band anders gefärbt und mit dem Symbol des Gottes bestickt.

Beliebt sind für das Gebet solche Orte, an denen der Geist frei wandern und sich vom direkten Geschehen eine Weile lösen kann. Holz mit intensiver Maserung, verschlungene Adern in Stein oder Linien im Sand, in denen das geistige Auge neue Formen sieht, sind oft Teil der Gebetsumgebung.

Tempel und andere geweihte Orte tragen Symbole der Götter, nie aber wird man körperliche Darstellungen der Angebeteten finden. Eine bildliche Vorstellung mag man sich im Geiste machen, aber eine konkrete Darstellung egal welcher Art gilt als Einschränkung der Herrlichkeit der Götter auf die beschränkte Welt der Menschen.

Heirat

Ein Bund mit einem Menschen des anderen Geschlechts kann im Leben nur einmal geschlossen werden. Er gilt auch über den Tod hinaus. Vor der Eheschließung gibt es intensive Gespräche des Paares mit Priestern, zunächst einzeln, dann gemeinsam. Dabei werden ganz gezielt unangenehme Fragen gestellt. Ziel ist es, die junge Beziehung gehörig auf die Probe zu stellen. Liebe mag dabei ein Aspekt sein, Treue und Zusammenhalt ist aber wichtiger. Die Hochzeit findet in einem Tempel statt, danach wird im oder vor dem Tempel ausgiebig gefeiert.

Priester dürfen und sollen sogar heiraten, der Partner muss aber zumindest Ratgeber sein. Ein Ratgeber wiederum kann einen weltlichen Partner wählen, kann dann aber nicht zum Geweihten aufsteigen.

Körperliche Liebe vor der Heirat wird zwar nicht gesetzlich bestraft, aber als verdorben angesehen. Entspringt solchem Tun ein Kind, dann muss die Frau heiraten, wenn auch nicht zwingend den Vater des Kindes.

Gleichgeschlechtliche Beziehungen sind strikt untersagt, ohne dass es dafür eine konkrete Begründung im Glauben gäbe.

Lebensende

Vor allem, wenn der Tod sich durch Gebrechlichkeit und Krankheit ankündigt, sind Priester beständige Begleiter der Sterbenden. Viel mehr noch als sonst spenden sie Rat und Trost. Dem Sterbenden soll die Angst genommen werden. Zusammen mit

der Familie wird jeder Priester nach besten Kräften versuchen, ihm ein Loslassen zu ermöglichen.

Nach dem Tod bleibt der Priester ein Jahr lang enger Begleiter der Trauernden. Er hilft ihnen dabei, ihre Gefühle offen zu zeigen, sei es durch Zorn oder durch Tränen. Diesen Dienst der Trauerbewältigung leisten häufig Geweihte Dola-nas.

Heute werden im Eslen die Toten am Ufer eines Flusses oder des Meeres verbrannt und die Asche dem Wasser übergeben.

Früher wurden die Toten begraben, aber die Gräber wurden nicht gesondert markiert. Das hat zur Folge, dass man beim Buddeln an falscher Stelle durchaus einmal einen gruseligen Fund machen kann.

Nach dem Tod

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

Der Gedanke des Ausgleichs spielt auch hier eine Rolle. Jeder Sterbende mag Unrecht zurücklassen, dass er nicht mehr ausgleichen konnte. Nach der Lehre des Eslen ist es Aufgabe der Zurückgebliebenen - Familie und Freunde - diesen Ausgleich zu leisten. Traditionell vermeidet man gegenüber den Toten Groll. Handelt ein Hinterbliebener für den Verstorbenen, so fällt oft der Satz: „Es ist beglichen.“

An den Platz des Totenfeuers kehren die Hinterbliebenen zurück um sich zu erinnern. Wenn niemand mehr diesen Platz aufsucht, dann hat der Tote endgültig diese Welt hinter sich gelassen. Wie lange es dauert, bis der Tote vollständig vergessen ist, spielt keine Rolle. Das Abebben der Erinnerung wird als natürlicher Prozess angesehen, gewissermaßen ein Hineinwachsen in das „Dort“.

Die Götter des Eslen

Alpatchon

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

Letzterer wird auch in hohem Maße von seinen Priestern erwartet, die mehr noch als bei den anderen Gottheiten als Ratgeber geschätzt werden. Sie tragen schwarze Kleidung, deren Schnitt nicht vorgeschrieben ist, und darüber einen ebenfalls schwarzen Umhang mit Kapuze.

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

Silana

Silana ist die Göttin des Lichts, des Tages und der Sonne. Silana ist die wohl am meisten angebetete Göttin des Eslen, sie steht für Güte, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Rücksicht.

Die genannten Eigenschaften werden in besonderer Weise von ihren Priestern erwartet. Diese tragen weiße, weite Gewänder, darüber einen weißen Umhang, der in Gelb oder Gold das Symbol der Göttin trägt. Dabei handelt es sich um eine Kugel aus Gold oder Messing, von der acht Strahlen ausgehen.

Dolana

Dolana ist die Göttin der Nacht. Sie und Silana werden oft als Zeitschwestern bezeichnet. Es mag sein, dass ein Dieb ein kurzes Stoßgebet zu ihr schickt, bevor er seinem unlauterem Geschäft nachgeht, aber Dolana ist sicherlich keine Göttin des Bösen. Sie steht für Ruhe und den Blick nach Innen. Man ruft sie an, wenn man mit sich selbst ringt.

Von Priestern Dolanas wird außerordentliche Geduld und vor allem die Fähigkeit zum Zuhören und Beobachten erwartet. Die Kleidung der Priester ist mitternachtsblau, wird aber meist von einem schmucklosen, schwarzen Umhang mit Kapuze

verdeckt. Die Augen sind fast immer von einer ebenso dunklen Maske umgeben, auf der Sterne eingestickt sind.

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

Paskarin

Paskarin ist der Gott des Wachstums und damit der Schutzpatron aller Bauern, aber auch der Heiler. Er steht für Fruchtbarkeit und Leben sowie für notwendige Veränderung. Zu ihm wird vor schweren Entscheidungen gebetet, nie aber eine solche von ihm erbeten.

Die Priester tragen je nach Jahreszeit unterschiedlich gefärbte Roben, meist bestickt mit Mustern von Pflanzen und Tieren. Zierrat aus Metall ist verpönt. Priester Paskarins sind fast immer auch Heiler, Gärtner oder manchmal Winzer und leben sehr häufig in klosterähnlichen Gemeinschaften.

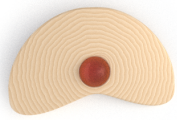
Das Symbol ist ein stilisiertes Bündel aus vier gebogenen Stielen mit kugelförmigen Knospen an den Enden, geschnitzt aus vier verschiedenen Holzarten.

Elkon

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 wohl verdiente Strafe für einen Übeltäter.

Von den Priestern Elkons wird allgemein Unparteilichkeit erwartet. In Elonel sind die Richter sehr oft Priester dieses Gottes. Sie tragen meist Alltagskleidung in hellem Beige, darüber immer einen Umhang mit Kapuze in ähnlicher Farbe. 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 Metall.

Di‘eskent



Di‘eskent, der wandernde Gott, ist Schutzpatron aller Reisenden und wird meist nur in kleinen Schreinen am Wegesrand verehrt. Ihn bittet man um Mut für das Neue und um Ideen für die Lösung eines Problems.

Seine Priester sind immer geistig, meist aber auch körperlich unterwegs. Sie tragen praktische Kleidung, die der jeweiligen Situation angepasst ist, und nur ein kürzerer Umhang mit Kapuze aus grauem Stoff mag sie auf den ersten Blick als Personen des Glaubens ausweisen.

Das Symbol des Gottes ist ein heller Halbkreis mit einer kleinen roten oder orangen Kugel im Kreismittelpunkt, eine Darstellung für Himmel und Sonnenaufgang.

Regelmässige Feste

- **Asilges Gedenken**

  1. bis 15.1.
  Gedenken an Asilge Friedensbringers Taten 579-586 ndD

  Seit die Jahre des pervertierten Glaubens ihr Ende fanden, beginnt das Jahr in Elonel in der Zeit, in der sowohl Sonne als auch Mond wieder an Helligkeit zunehmen, mit Tagen der Besinnung. Man betet viel und erinnert sich an Momente, in denen man anderen Unrecht getan hat. Danach sucht man nach einem Weg des Ausgleichs, meist mit einem Priester. Viele Gläubige besuchen in dieser Zeit Asilges Gedenkstein vor dem Matriarchinnenpalast.

- **Kathedralfeier**

  1.5.
  Erinnerung an die Fertigstellung 398 ndD

  Ein großer gemeinsamer Gottesdienst, bei dem immer der Großmagier von Tiluna eingeladen ist, zumeist aber von einem Weisen des Reiches vertreten wird.

- **Wasserfest**

  15.5.

  Schiffe, Häfen und Brücken werden festlich geschmückt und auch eingeschworene Landratten drehen zumindest eine Runde im Ruderboot. Gute Schwimmer umrunden sechs mal (einmal für jede Gottheit) die Kathedrale. Am Abend gedenkt man derer, die nicht vom Meer zurück kamen, allen voran Wertabor (verschwunden 251 ndD).

- **Gründungsfest**

  15.6.
  Feier zur Staatsgründung 207 ndD

  Selmen Daras Zitat zum Staat und seinen Kindern ist themengebend für diesen Tag. Alle im vergangenen Jahr geborenen Kinder erhalten am Morgen in den Tempeln den Segen der Götter. Für den Rest des Tages ist ein buntes Treiben angesagt, bei dem die kindliche Freude im Vordergrund steht. Es gibt viele kleine Wettbewerbe. Die Bäcker und Köche übertreffen sich gegenseitig mit ihren Leckereien.

- **Stadtweihe von Melwen**

  16.6.
  Wiederholung der ersten Weihe 353 ndD
  nur in Melwen

  Sämtliche Priester der Stadt durchwachen die Nacht nach dem Gründungsfest und vertiefen sich ins Gebet. Am nächsten Tag durchwandern sie gefolgt von Gläubigen die Stadt und predigen an verschiedenen Orten. Die gesamte Stadt außer Hinterwand wird so gesegnet. Am Abend finden sich alle Gläubigen in den Tempeln zu gemeinsamen Gesang zu Ehren der Götter ein.

- **Dara's Opfer**

  30./31.7. bis 1.8. nachts
  Nachahmung von Selmen Dara's Heilungsopfer 174 ndD
  nur in Melwen

  In dieser Nacht werden grundsätzlich alle, die zum Haus der Gesundung kommen, ohne Rücksicht auf Ansehen und Reichtum behandelt. Es gilt als besondere Ehre, dabei den Heilern helfend zur Seite stehen zu dürfen. Für genügend Platz werden vor dem Haus der Gesundung diverse Zelte aufgestellt.

- **Tage des blühenden Bundes**

  im 9. Mond jeden Jahres mit 3 oder 8 am Ende
  Bekräftigung des Vertrags von 718 ndD

  Da Absprachen mit Alimshai, Tiluna und den Elfen notwendig sind, findet dieses mehrtägige Fest nicht immer am gleichen Datum statt. Gesandschaften aus den anderen Ländern treffen ein. Dies ist die einzige Zeit, zu der das offene Praktizieren anderer Religionen innerhalb Melwens gestattet ist.

  Höhepunkt ist die feierliche Bekräftigung des Vertrages durch Verlesen traditioneller Texte von Vertretern der vier Länder vor den Toren der Stadt.

- **Nächte der Geschichten**

  irgendwann im 10. oder 11. Mond
  nur in Melwen

  Einmal im Jahr gibt es eine Abfolge von Nächten, in denen jedermann für einen kleinen symbolischen Betrag einer Geschichte beiwohnen kann. Meist werden bekannte Legenden oder Wundermärchen gespielt, wobei eine Moral nie fehlen darf. Auch der Eintritt ins Theater ist an diesen Tagen besonders günstig.

- **Tag der Gerechtigkeit**

  20.12.
  Erinnerung an das neue Recht aus dem Jahr 739 ndD

  An diesem Tag geht man in einen Tempel Elkons oder in die Kathedrale, wo die Priester des Handelsgottes zunächst zu Gerechtigkeit allgemein predigen. Danach, im weltlichen Teil der offiziellen Handlungen, wird den Bürgern erläutert, welche entscheidenden Änderungen im letzten Jahr am Rechtssystem vorgenommen wurden (Melwen ist keine moderne Bürokratie - die Änderungen halten sich in Grenzen).

  Traditionell ist dies auch der Tag, an dem alle Gefangenen die Neuverhandlung ihrer Strafen erbitten (siehe beim Rechtssystem weiter unten). Schwerverbrecher werden den ganzen Tag auf öffentlichen Plätzen angekettet, so dass niemand ihre Gesichter vergisst und damit jeder sieht, wie ausgemergelt und heruntergekommen sie durch die Strafe wurden.

Lokale Bräuche

In den Beschreibungen der verschiedenen Orte werden teils weitere Feste erwähnt, die nur dort stattfinden. Allgemein sind in Elonel Gedenktage zu angeblichen Wundern weit verbreitet. Meist findet im entsprechenden Dorf ein Gottesdienst der Gemeinde statt, bei dem der Priester an die Gnade des Gottes erinnert, der damals die Rettung brachte.

Wie im Regelbuch und in Die Welt angemerkt manifestieren sich die Götter in Feenlicht nie und es gibt keinen Beweis für ihre Existenz. Aber im Glauben starke Personen können manchmal Dinge bewirken, die durchaus als Wunder interpretiert werden können. Außerdem gibt es noch das extrem seltene Auftreten eines Elementars von Gut oder Böse.

> Der weise Spielleiter sollte beides immer sparsam einsetzen: sowohl im aktuellen Geschehen als auch in geschichtlichen Vermerken und bei Gründen für Feste.

Führungsstruktur

Die Regierungsstruktur des Landes ist in den oberen Bereichen streng hierarchisch. Ein Amt wird immer von der darüber stehenden Instanz neu besetzt. Allerdings kann eine noch höhere Stelle im System diese Entscheidung jederzeit annullieren, wenn nicht die komplette darunter liegende Ebene widerspricht.

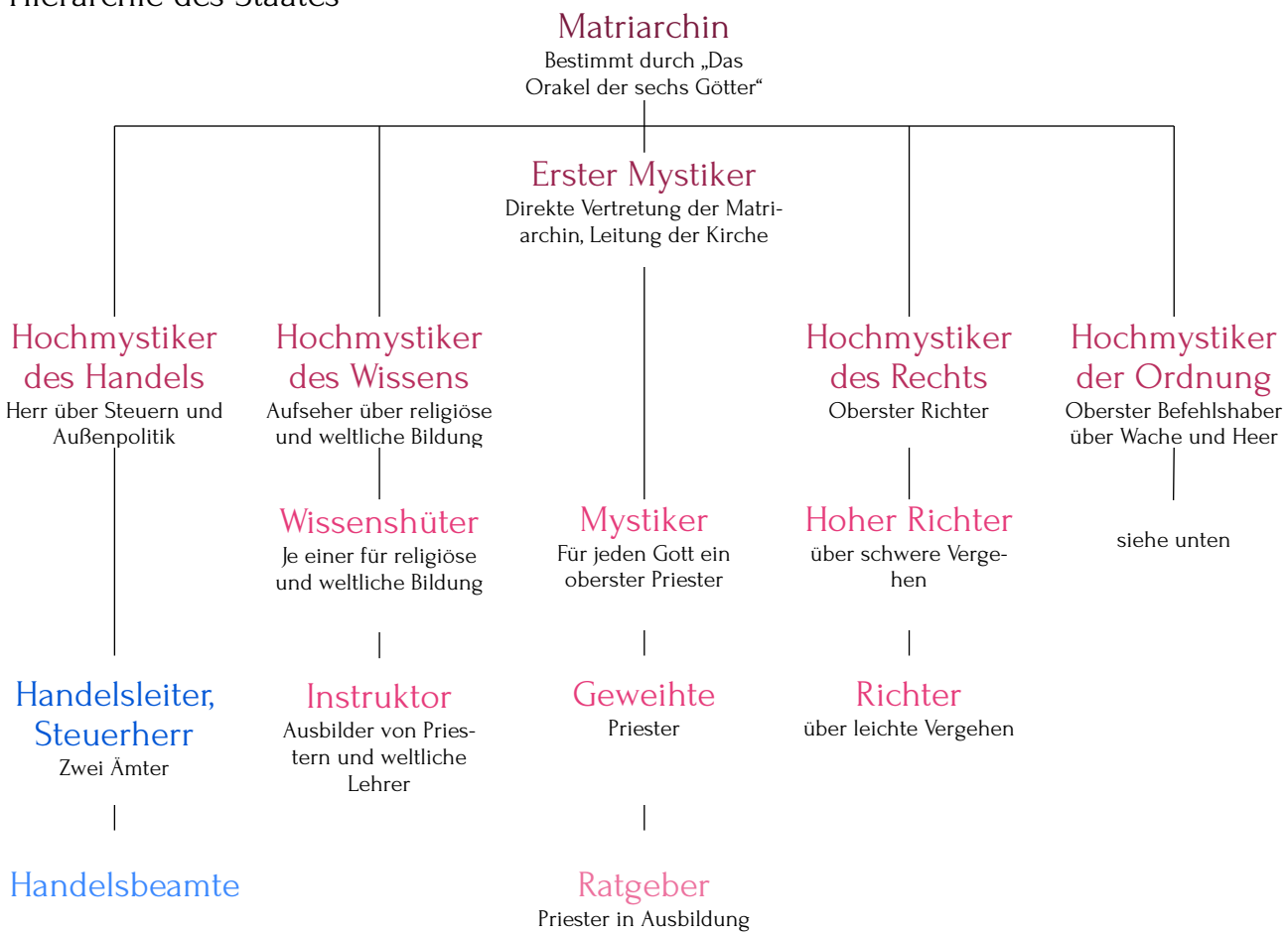
Ein Beispiel: Der Mystiker Elkons will einem Novizen die Weihe erteilen, der Erste Mystiker widerspricht dem aber. Stimmen nun alle sechs Mystiker für die Weihe des neuen Priesters, dann hat die Meinung des Ersten Mystikers keine Bedeutung mehr.

Auch Entscheidungen der Matriarchin sind formal auflösbar, wenn Erster Mystiker und Hochmystiker ihr widersprechen und dies wiederum nicht durch einen vollständigen Widerspruch der Ebene darunter (Wissenshüter, Mystiker und Hohe Richter) aufgehoben wird. Seit der Einführung dieser Möglichkeit kam sie aber nie zum Einsatz - bei manch einer Matriarchin im Altersstarrsinn wurde aber damit hinter verschlossenen Türen gedroht.

In den Diagrammen stehen Rottöne für den Klerus, Blau steht für Laien. Deutlich erkennbar ist die Führungsposition der Kirche. Zusätzlich ist im Zweifelsfall ein Mitglied des Klerus auf gleicher Ebene wie ein Laie diesem übergeordnet. Ein normaler Priester (Geweihter) steht demnach sogar ein klein wenig über dem Kapitän eines Kriegsschiffes.

Nachfolgend ist von Mystikern die Rede. Der zugehörige weibliche Titel ist Myste. Die männliche Form wurde bevorzugt, da das Matriarchat zwar eine Priesterin als Oberste Führerin des Reiches besitzt, die weiteren Machtpositionen aber eher von Männern bekleidet werden.

Hierarchie des Staates



Die Matriarchin von Elonel

Zeichen des Amtes: persönlicher Stab der Matriarchin
Ernennung: Orakel der sechs Götter
Amtszeit: theoretisch unbegrenzt, meist bis 75

Die Matriarchin ist kirchlich und weltlich die höchste Instanz in Elonel. Sie kann jede Entscheidung offizieller Vertreter von Staat und Religion annullieren. Formal ist sie auch für den Eslen Klerus außerhalb des Matriarchats die höchste Instanz, real macht sie davon aber keinen Gebrauch.

Orakel der sechs Götter

Der Wille aller sechs Götter soll letztendlich in die Bestimmung der neuen Matriarchin einfließen. Jeder der sechs Mystiker bestimmt eine Kandidatin seines Gottes. Dabei kann es sich um jede Priesterin handeln. Es wird natürlich erwartet, dass nur solche Frauen bestimmt werden, denen der jeweilige Mystiker das hohe Amt zutraut.

Sechs Novizinnen der sechs Götter werden bestimmt, die jeweils nach drei Tagen des Fastens die folgenden Schritte absolvieren. Dabei treffen sich immer nur zwei von ihnen zur Übergabe.

Die Novizin Paskarins erntet Flachs von sechs verschiedenen Feldern des Landes.

Die Novizin Elkons spinnt daraus sechs gleich lange Leinenfäden.

Die Novizin Silanas wählt Holz von sechs Bäumen, schnitzt daraus kleine Scheiben und brennt die Symbole der sechs Götter in diese. Jede Scheibe knotet sie an eine Schnur.

Die Novizin Di'eskents verwebt die Fäden locker zu einem verschlungenen Muster.

Die Novizin Dolanas wählt unter den Augen der Gläubigen blind eines der sechs Enden der Fäden.

Die Novizin Alpatchons löst vorsichtig den gewählten Faden Stück um Stück aus dem Gewebe und hebt das Symbol an dessen Ende hoch über ihren Kopf. Die zugehörige Kandidatin wird die neue Matriarchin.

Amtseinführung

Die Matriarchin wird noch am selben Tag feierlich in der Kathedrale bestätigt, indem alle Anwesenden das Gebet des Orakels miteinander sprechen. Sie wählt ein Symbol ihrer Herrschaft, das später den Kopf ihres Amtsstabes zieren wird.

In den nächsten zehn Tagen trifft sie sich mit allen Hochmystikern und Mystikern (bzw. Mysten). Üblicherweise wird sie diese alle im Amt bestätigen. Nur eine Regel muss sie einhalten: Die vier Hochmystiker, der Erste Mystiker und die Matriarchin müssen die sechs Götter repräsentieren. Ist einer der höchsten Priester dem gleichen Gott geweiht wie die neue Matriarchin, dann muss dessen Amt neu besetzt werden. Das hat oft eine Verdrängung nach unten zur Folge: Der Betroffene wird Mystiker seines Gottes und der vorherige Inhaber dieses Postens wird dessen direkter Berater oder zieht sich nach Onwelgi zurück.

Erster Mystiker

Zeichen des Amtes: Kette mit allen sechs Symbolen
Ernennung: Matriarchin
Amtszeit: 12 Jahre (6 Doppelzyklen)

Formal steht der Erste Mystiker auf einer Höhe mit den Hochmystikern. Aber die Tatsache, dass er die Kirche leitet, sorgt dafür, dass er auch den Hochmystikern gegenüber in Fragen des Glaubens höher gestellt ist. Heute, in Zeiten eines kontemplativen, beratenden Eslen, ist das jedoch nicht mehr eine solche Machtposition wie vor der Inquisition.

Im Laufe der Geschichte Elonels war die Rolle des Ersten Priesters, wie das Amt auch genannt wird, sehr unterschiedlich. Da gab es solche, die im Hintergrund die wahren Führer des kleinen Staates waren, entweder aus Machtgier oder aber weil eine zu schwache oder verwirrte Matriarchin dazu nicht in der Lage war. Zu anderen Zeiten verband die beiden höchsten Ämter im Staat tiefes Vertrauen oder sogar enge Freundschaft, ja sogar in einigen wenigen Fällen Liebe. Meist ist es aber Verantwortungsbewusstsein und Verpflichtung für den Glauben und das Land, die die beiden Ämter verbindet.

In Krisen oder bei Abwesenheit der Matriarchin entscheidet der Erste Mystiker alles in ihrem Namen, was keinen Aufschub duldet.

Hochmystiker

Zeichen des Amtes: Amtskette
Ernennung: Matriarchin
Amtszeit: bis zur Abberufung durch die Matriarchin

Hochmystiker sind die Minister des Reiches und nur der Matriarchin verpflichtet. Einzige Ausnahme ist der geschlossene Widerspruch ihrer direkten

Untergebenen (s.o.). In Hinsicht auf weltliche Macht stehen sie mit dem Ersten Mystiker auf einer Ebene, in der kirchlichen Hierarchie sind sie Mystikern formal gleichgestellt. Im Alltag nehmen Sie de facto eine Position zwischen diesen beiden Rängen ein.

Unter ihnen dienen natürlich nicht nur die unten verzeichneten Führungspersonen, sondern noch zahlreiche Mitarbeiter der Staatsverwaltung in all den Posten, die anderswo Beamte ausfüllen. In Elonel werden auch diese Posten meist von Priestern besetzt, Mitarbeiter in bürgerlicher Kleidung sind in der Führung des Reiches eher die Ausnahme.

Mystiker

Zeichen des Amtes: keines
Ernennung: Erster Mystiker
Amtszeit: auf Lebenszeit, meist aber bis 75

Zu jedem Gott gibt es einen Mystiker (im Fall einer Frau eine sog. Myste). Der Name des Gottes ist dabei Teil des Titels, wie z.B. Myste Silanas. Die Mystiker haben die Deutungshoheit bezüglich des Glaubens und dürfen als Einzige außer Erstem Mystiker und Matriarchin endgültige Antworten auf Fragen der Religion geben.

Ein normaler Geweihter wird im beratenden Gebet immer nur eine Richtung weisen. Eine direkte Anweisung zu geben ist ihm untersagt. Die Mystiker geben die Richtung vor, an der sich die Geweihten orientieren. Dabei gelten Aussagen so lange, bis sie der amtierende Mystiker des jeweiligen Gottes revidiert oder verfeinert. Im Eslen ist das Ändern von Verhaltensregeln nicht ein Bruch mit dem Glauben, sondern eine Anpassung an neue Situationen und Zeiten.

> Ein Dieb ist in das Gemeindehaus eingebrochen, aber beim Herausklettern stürzt er unglücklich und liegt nun wimmernd vor Schmerz auf dem Platz. Der Dorfheiler weigert sich, den Verbrecher zu behandeln. Er sagt, sein Schmerz sei doch Ausgleich für seine Tat. Der Priester, ein Geweihter Silanas, kann versuchen ihn umzustimmen, eine Anweisung dazu dürfte er aber nicht geben.
>
> Der Mystiker Silanas dürfte den Willen der Göttin in einem solchen Fall konkret als Weisung auslegen, die einem Gebot im christlichen Glauben vergleichbar ist. Für die Fragestellung, ob einem Leidenden unabhängig vom Grund des Leids zu helfen ist, wurde längst mit „ja“ beantwortet.
>
> Der Geweihte Silanas in unserem Dorf darf dies aber wiederum nicht in einen Befehl ummünzen. Als Argument in seinem Bemühen um den Verletzten hat eine solche grundlegende Glaubensauslegung natürlich hohes Gewicht.

Handel und Steuern

Rohstoffe und Handelsgüter

Regeln wie die vorliegenden können niemals die Warenströme eines gesamten 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.

Waren aus Elonel selbst

- **Eisen und Kupfer**

  Kleine Minen am Rand der greisen Berge liefern meist genügend Material für den Eigenbedarf des Landes.

- **Farbstoffe**

  Purpur aus Seeschnecken, Weiß aus Muschelschalen, viele Brauntöne aus Gesteinen und mehr sind vor Ort vorhandne. Viel davon geht in Richtung Nondola zur dortigen Seidenherstellung.

- **Fisch und Meeresfrüchte**

  Getrockneter oder geräucherter Fisch und diverse Meerestiere, die in mit Salzwasser gefüllten Fässern transportierbar sind (Muscheln, Schnecken, manche Schalentiere), werden ins westliche Großmagierreich und nach Nondola exportiert. Getrocknete und eingelegte Schildschnecken aus Sanden sind auch andernorts begehrt.

- **Glaswaren**

  Ein Alchemist oder Magier, der Wert auf Gläser hoher Qualität legt, wird diese aus Elonel ordern, so er es sich leisten kann.

- **Holz**

  Nicht große Mengen, aber verschiedene Hölzer hoher Qualität für das Kunsthandwerk finden ihren Weg in andere Länder.

- **Muscheln**

  Muschelkalk als Rohmaterial ebenso wie schöne Muscheln und Schneckenhäuser als Schmuckelemente sind ein gefragtes Gut, das nur Elonel liefern kann.

- **Stein**

  Die Nähe zu den greisen Bergen sorgt für genügend Vorrat an verschiedenen Steinsorten. Vor allem am Südende des Toten Flusses wird sehr gutes Baumaterial gewonnen und in fast jede Form zugehauen. Der buchstäblich schwere Transport begrenzt aber die Ausfuhr.

Steuern

Elonel ist der Verbindungspunkt zum Meer für die Länder des Festlandes. Es betreibt selbst regen Handel mit Gütern aus Eskaladin, Mo'on und teils auch aus Slondnärk, verdient aber vor allem an den Gütern, die die Perle der Grünen Küste - Melwen - durchlaufen. Aus diesem Warenverkehr stammt ein Großteil der Staatseinnahmen. Ein Auszug aus den verschiedenen Abgaben und Steuern des Staates folgt unten, wobei es sich dabei nie um eine vollständige Liste handeln kann.

Die angegebenen Regeln sind meist stark vereinfacht. Elonel hat eine gehörige Portion an Bürokratie, was Steuern und Finanzen betrifft. Allerdings hat jeder Beamte Entscheidungsspielraum.

> „Aber ich hab nur den einen Ochsen als Zugtier!" wettert der Zwerg vom Kutschbock herunter. „Das mag sein", antwortet der Steuerbeamte an der Brücke von Alaven, „aber das arme Tier ist von der Aufgabe für diesen schweren Wagen vollkommen überfordert - ich werde euren Wagen als Gefährt mit Bedarf für zwei Zugtiere einstufen."

- **Einreisezoll**

  Bei Betreten des Landes 1 S pro Kopf
  Fuhrwerke 2 S pro Zugtier
  Schiffe 2 G pro Mast

- **Glaubenssteuer**

  Einmal pro Jahr, vermögensabhängig 1 S bis 25 G

  Beim Gang in einen Tempel wird eine „angemessene" Spende erwartet.

  Angehörige des Klerus zahlen diese Abgaben nicht.

- **Preis der Ungläubigen**

  Für Andersgläubige pro Tag in Melwen 1 S, Eintreibung geschieht mit Übernachtung in der Stadt

  Das Vermeiden dieser Gebühr, z.B. indem man nur auf dem Markt handelt und vor Schließen der Tore die Stadt verlässt oder durch Aufenthalt auf einem Handelsschiff während der Nacht, ist bewusst vom Gesetzgeber als Möglichkeit einkalkuliert, um den Handel nicht zu strangulieren.

- **Wach- und Wohnabgabe**

  Nur Eslen Gläubige dürfen in Melwen Wohnraum besitzen.

Pro Zimmer und Jahr 2 S
Geschäfte zusätzlich 2 G bis 20 G.

- Waffenschein

Ausstellung eines Waffenscheins für Melwen (enthält genaue Skizze der Waffe) pro Waffe 1 G
Abgabe für das Tragen einer Waffe pro Tag 1 K bis 2 S
Oder: Verwahrung einer Waffe im Torhaus 1 K pro Tag

Bildung

Sprachen

Landessprache: Melwengil

Weitere Sprachen: Altmelwengil (kirchlich), Elfisch

Bei der Rezitation kirchlicher Schriften kommt meist eine ältere Form des Melwengil vor, die heute sehr gestelzt klingt und oft im Sprechgesang intoniert wird.

Elfisch sprechen zu können gehört in wohlhabenden Kreisen wortwörtlich zum guten Ton. Was dort als fließendes Elfisch bezeichnet wird, ist aber aus Sicht eines Elfen ein gutes Stück weg davon.

Als Knotenpunkt wichtiger Handelswege wird man vor allem in Melwen zahlreiche Dialekte und andere Sprachen zu hören bekommen: die Sprachen des Inselreiches Eskaladin und Nordlang, die Sprache des Königreich Slondnärk. Die Sprachen anderer Völker wie Zwerge oder Halblinge sind dagegen in Elonel vergleichsweise selten zu hören.

Allgemeine Bildung

Schon vor dem Jahr 739 ndD existierte ein Hochmystiker des Wissens, damals jedoch hatte er ausschließlich die Ausbildung des Klerus unter sich. Heute ist er ebenso der Herr über all die Gelehrten und Dorflehrer, die dem normalen Volk eine grundlegende Bildung zukommen lassen sollen.

In Melwen, Alaven, Inglas und Izwak ist es üblich, dass alle Kinder im Alter von etwa sieben bis neun Jahren an zwei Tagen jedes Zehntags den Unterricht besuchen. Mehrere Instruktoren teilen die Themen dabei untereinander auf und haben auch Zugriff auf kleinere oder größere Bibliotheken. Auf dem Land ist ein Instruktor oft für mehrere kleine Dörfer und Gehöfte zuständig und unterrichtet alle Inhalte, was der Qualität der Bildung nicht immer gut tut.

Gelehrt wird Lesen und Schreiben, einfaches Rechnen sowie Glaubenslehre und Geschichte.

In Melwen kann demzufolge fast jeder einigermaßen lesen und schreiben, mehr sollte aber gerade auf dem Lande nicht erwartet werden. Meist sind es die Kinder der Oberschicht und des Klerus, die

in den Genuss einer vertieften Bildung kommen und so wiederum später höhere Ämter bekleiden.

Priesterausbildung

Der übliche Weg zum Priester ist der Eintritt ins Noviziat nach Empfehlung durch einen Instruktor. Dort dauern die Studien eines Priesterschülers mindestens sieben Jahre (ein Jahr Grundbildung, dann je eines für die Wege eines der sechs Götter), bevor er sich endgültig für eine der sechs Gottheiten entscheidet und eine Prüfung ablegt.

Ab da ist er Ratgeber und darf Gläubige in einfachen Fragen Führung und Zwiesprache anbieten. Nach Dienst unter verschiedenen Geweihten über mindestens drei Jahre hinweg kommt es zur Weihe in der Kathedrale. Danach erst entscheidet sich der weitere Weg des neuen Geweihten - ob er beispielsweise Teil der Verwaltung wird oder ob er sich dem reinen Priesteramt widmet.

Wissenshüter

Die Aufgabe dieser obersten Instruktoren ist, regelmäßig die Qualität der Lehre zu prüfen. Insgesamt stehen dazu aber zu wenig Wissenshüter zur Verfügung, die noch dazu ihre Hauptaufgabe meist in der Überwachen der klerikalen Ausbildung sehen. Das ist mit ein Grund, warum die Bildung auf dem Lande so tüchtig hinterherhinkt.

Wache und Militär

Gemessen an der Größe des Stadtstaates ist die Armee des Matriarchats von respektabler Größe, absolut betrachtet ist die Heeresstärke aber überschaubar. Ihre vergleichsweise geringe Zahl gleicht die Streitmacht des Landes durch gute Ausrüstung, eine exzellente Ausbildung und durch viel Erfahrung aus. Speziell in Elonels Marine gibt es kaum einen Soldaten, der noch keine Gefechtserfahrung hat.

Wache

- **Truppenstärke**

  Melwen: ca. 200 Wächter, 24 Offiziere
  Inglas: 15 Wächter, 1 Offizier
  Alaven: 20 Wächter, 2 Offiziere

- **Uniform**

  Lederkleidung und -helm, dazu grauer Überwurf oder graue Winterkleidung mit dem Wappen des Ortes handtellergroß über dem Herzen und zwischen den Schulterblättern. Wachoffiziere tragen einen braunen Überwurf.

- **Ausrüstung**

  Schwert, Kurzschwert oder Speer, Knüppel, Alarmpfeife, Daumenschrauben, Verbandszeug, Wachstafel und Griffel

Wächter gibt es nur in Melwen, Inglas und Alaven. Es gibt Wachstuben mit je zwei Mann Besatzung, die regelmäßige Rundgänge machen, bei Tage meist allein, bei Nacht immer zu zweit. Einem Wachoffizier unterstehen fünf bis sieben Wachstuben. Er sitzt in der zentralen und größtemit einer weiteren Wachmannschaft von zwei Wächtern.

Wächter können Personen bei Verdacht festnehmen und in der Wachstube einschließen. Ein Wachoffizier leitet eigenständig Untersuchungen und befragt Zeugen. Bei Schwerverbrechen muss er möglichst schnell einen Richter hinzuziehen bzw. bei Unruhen Verstärkung vom Militär anfordern.

Die Wächter stehen auch an den Toren, lagern Waffen ein und erstellen Waffenscheine, aber die Mauern und anderen Verteidigungsanlagen besetzen Soldaten. Auch der Schutz der Landesstraßen ist Aufgabe des Militärs.

Geheimdienst

Seit dem Jahr 771 ndD, nachdem der Geheimdienst des Matriarchats aus einer zunächst irrwitzigen Idee heraus entstand, hat sich seine Bedeutung für das kleine Land immer weiter erhöht. Auch andere Länder haben geheim operierende Diener des Staates im Einsatz, aber die Effizienz Elonels in dieser Hinsicht ist kaum zu überbieten.

Offiziell gibt es keine Agenten und selbst inoffiziell wissen nur die höchsten Ebenen (Mystiker und aufwärts) davon. Sämtliche Agenten unterstehen direkt dem Hochmystiker der Ordnung und sogar die Matriarchin erfährt praktisch nie die Details, sondern nur eine Zusammenfassung der entscheidenden Fakten.

Die Agenten sind nicht sonderlich zahlreich, selten mehr als zwei Dutzend. Indem sie sich völlig normal verhalten, sollen sie möglichst viele Informationen sammeln und bei passender Gelegenheit an den Hochmystiker liefern. Wenn sich die Gelegenheit bietet, dann sollen die Agenten Karriere machen, diese aber nicht forcieren. Einmal in einer passenden Position kann zu gegebener Zeit die Geschichte ein Stück weit gelenkt werden.

Agenten Elonels brauchen demnach vor allem immense Geduld bei ihrem Vorgehen. Und sie müssen bereit sein, notfalls alles für ihr Land zu opfern.

Der berühmteste Fall, wenn er denn bekannt wäre, ist auch der erste Erfolg des Geheimdienstes. Der erste Agent in Triet arbeitete sich hoch, bis er dem Grafen als Mörder diente. Der Hochmystiker jener Zeit opferte seine eigene rechte Hand als fingiertes Zeichen seiner angeblichen Ermordung und verschwand für sein restliches Leben in Onwelgi. Der Agent tötete Jahre später einen Prinzen Sloghts, wurde aber gezielt als Mörder des Grafen von Triet enttarnt und getötet. Die Folge ist das Zerwürfnis zwischen den Grafschaften.

Marine

- **1 Fregatte - Aramon**

  40 m Länge, 240 Mann, 2 Großkatapulte, Steinkatapulte, Bogenschützen

  schlanker Dreimaster mit schwerer Bewaffnung und metallverstärktem Rumpf. Ausgelegt auf massive Zerstörungskraft auch gegen Landziele.

- **9 Korvetten**

  ca. 25 m, 150 Mann, Bogenschützen, zwei Steinkatapulte

  schnelle und wendige Zweimaster zur Jagd und Abwehr von Piratenschiffen

- **13 Enterschiffe**

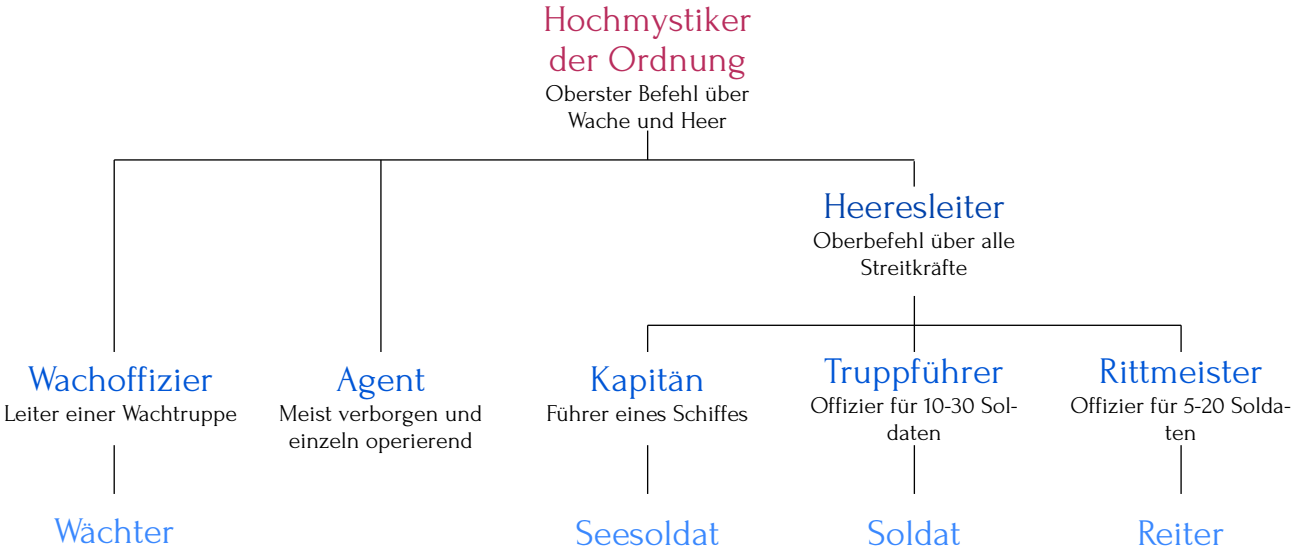
  18 m, 50 Mann, Nahkämpfer und Bogenschützen

  wendige Zweimaster als Geleitschutz der Großschiffe und zum Abfangen feindlicher Schiffe im Seekampf, die Korvetten oder Fregatte zu nahe kommen

- **Uniform**

  Lederwams bei Soldaten (Nahkämpfer und Bogenschützen), sonst keine Rüstung; locker sitzendes Hemd in Blau, dunkelgraue Uniformjacke und Hose. Offiziere

Hierarchie von Militär und Sicherheit



mit schwarzem Kragen und Schwarzen Ärmelsäumen, Kapitän mit Jacke und Hose in Schwarz

Die Marine ist die angesehenste und größte Abteilung der Streitkräfte Elonels. Ein Kapitän ist zwar offiziell Truppenführer und Rittmeister gleichgestellt, sein Posten hat aber weit mehr Prestige und auch Verantwortung.

Vier der Korvetten mit je zwei Enterschiffen sind an der Küste von Elonel bis Mo'on unterwegs. Drei weitere Korvetten überwachen den Seeweg zwischen Mo'on und Eskaladin als Einzelschiffe. Die Aramon begleitet von zwei Enterschiffen sichert die Gewässer nahe Melwens und mindestens eine Korvette mit zwei Begleitschiffen ist im Hafen auslaufbereit.

Das kann kein lückenloses Netz bilden, war aber in den letzten Jahren effizient genug, um nicht nur Möchtegernpiraten, sondern auch die weit besser organisierten Blutigen Grafschaften weitgehend in die Schranken zu verweisen.

Fusstruppen

- Truppenstärke

  100 Pikenträger, 5 Truppführer
  500 Speerträger, 20 Truppführer
  400 Schwertkämpfer, 40 Truppführer
  200 Bogenschützen, 10 Truppführer

- Uniform

  Die Schwertkämpfer tragen Kettenrüstung oder Kettenhemd und runden Metallhelm. Speer- und Pikenträger tragen gehärtete Lederrüstung und Metallhelm, die Schützen sind mit Lederwams ausgerüstet. Darüber wird ein dunkelgrauer Überwurf mit braunen Säumen getragen. Bei Offizieren ist das Grau durch Schwarz ersetzt.

  Über dem Herzen findet sich das Wappen Elonels neben einem Symbol der Waffengattung.

- Bewaffnung

  Pikenträger: Pike und Kurzschwert
  Speerträger: 3 Wurfspeere, 1 Kriegsspeer
  Schwertkämpfer: Langschwert, Schild, Dolch
  Bogenschützen: Langbogen, 40 Pfeile, Kurzschwert

Die Soldaten werden nicht nur gut ausgerüstet, sondern auch bestens auf verschiedene Szenarien hin trainiert. Da die umgebende Wildnis meist bedrohlicher als Eindringlinge anderer Länder ist, wird vom Militär und seinen Truppführen Improvisationsvermögen erwartet:

Ein Angriff gegen Staubameisen auf einer entlegenen Farm oder das Verscheuchen eines verirrten Steintrolls benötigt Disziplin, aber auch ein Vorgehen mit Verstand. Und bei Patrouillen im Land und an dessen Grenzen muss ein Trupp von Soldaten auch als Vertreter des Gesetzes agieren oder sich mit menschlichen Notlagen oder Launen auseinandersetzen.

Die Truppführer sind im Falle der Landesverteidigung einer Gruppe ihrer Waffengattung vorangestellt. Bei Patrouillen führen sie je nach Gelände und Aufgabe einen gemischten Trupp. Dazu einige Beispiele:

Straßenpatroullie: 2 Schwertträger, 6 Speerträger

Feldpatroullie nahe der Berge: 5 Pikenträger, 10 Speerträger, 5 Bogenschützen

Gefangenentransport: 5 Schwertträger, 5 Speerträger

Reiterei

- Truppenstärke

  100 Reiter, 10 Rittmeister

- Uniform

  Über einer Lederrüstung wird eine graue Weste getragen. Diese trägt das Wappen Elonels neben einem Pferdekopf. Offiziere tragen schwarze Westen.

- Bewaffnung

  Je nach Aufgabe sehr unterschiedlich; alle Reiter sind in Lanze, Schwert und Kurzbogen ausgebildet.

Die Soldaten der Reiterei durchlaufen die umfassendste Ausbildung. Erst nach Dienst in der Infanterie folgt eine Verfeinerung der Kampftechniken am Boden, dann das Training zu Pferde.

Elonels Reiterei ist keine schwere Kavallerie, sondern auf Schnelligkeit und Wendigkeit ausgelegt. Sie kann zwar als geschlossene Phalanx einen Lanzenangriff führen, ist aber eher auf schnelles Heranpreschen, Abfeuern einer gut gezielten Pfeilsalve und anschließenden Rückzug spezialisiert. Sowohl Bodentruppen der Blutigen Küste (die Grafschaften besitzen keine Nennenswerte Reitereinheiten) als auch große schwerfällige Kreaturen macht man so schnell mürbe, ohne ein zu großes Risiko für die eigenen Truppen einzugehen. In einem großen Gefecht wäre es Aufgabe der Reiterei, die Ordnung der feindlichen Linien frühzeitig zu stören.

In heutigen Zeiten ist das Haupteinsatzgebiet der Reiter der schnelle Botendienst für wichtige Nach-

richten und Geleitschutz für bedeutende Persönlichkeiten. In Alaven, Inglas und bei Onwelgi stehen immer zwei Meldereiter bereit, das Hauptkontingent der Reiterei hat seinen Sitz in Melwen.

Miliz

Jeder Mann muss den grundlegenden Umgang mit einer einfachen Waffe wie Speer, Holzstab oder Steinschleuder erlernen. Im Ernstfall kann Elonel grob 12.000 Mann Miliz ausheben, worunter auch Männer mit mehr Waffenerfahrung wie Veteranen oder Jäger sind.

Gesetz und Recht

Recht, aber nicht immer Gerechtigkeit

Das Rechtssystem von Elonel bemüht sich um Gerechtigkeit, kann aber einem modernen Anspruch von unantastbarer Menschenwürde sicherlich nicht genügen. Für viele Spieler und auch Spielleiter ist es erfahrungsgemäß schwierig, sich in eine andere Auffassung von Gerechtigkeit hinein zu denken. Nur zu gerne denkt man doch wieder in den klar strukturierten Kategorien unserer Welt (was generell zu begrüßen ist).

Bei alledem sollte man nicht vergessen: Die Welt von Feenlicht ist nicht finsteres Mittelalter, aber sicher auch keine pluralistisch aufgeklärte Gesellschaft. So manche Rechtsauffassung mag dem Spieler in den Sinn kommen, der Spielfigur liegt sie aber ferner als der Horizont.

Seit der Neufassung des Rechts 739 ndD durchzieht der Gedanke des Ausgleichs aus dem Eslen Glauben vollständig das Rechtssystem.

Urteilsfindung

Für viele alltägliche Verfehlungen kann ein Wächter direkt eine entsprechende Geldbuße einfordern. Bei diesen Vergehen gibt es auch nicht die flexible Handhabe wie bei schweren Straftaten, die vor einem Richter landen.

Diese werden in einem Gerichtssaal im Amtsgebäude öffentlich verhandelt. Bei spektakulären Fällen mit hohem Besucherandrang kommt es in seltenen Fällen zu einer Verlegung in Fistilanders Theater.

Einen Staatsanwalt oder offiziellen Ankläger gibt es im Allgemeinen nicht. Eine Anklage kann nur von einem Wächter oder einem Mitglied des Klerus ausgesprochen werden. Bei der Verhandlung führt aber allein der Richter die Anklage, zu der ihm alle Informationen vorliegen müssen.

Zuerst werden von ihm für jeden Anklagepunkt Gewichte in die „Schuldschale“ einer Waage gelegt, die so konstruiert ist, dass sich je nach Belastung ihre Seiten nur allmählich neigen und nicht gleich ganz zu Boden sinken. Der Satz an Gewichtsstücken, die zu den verschiedenen Taten gehören, ist vorgeschrieben, die Wahl der Stücke fällt allein dem Richter zu.

> Sarnon hat einen Sack Kartoffeln gestohlen, den er später in Hinterwand verkaufen wollte. Für Diebstahl gibt es zwölf verschiedene Gewichte. Da es sich um keine Bagatelle handelt, aber auch nicht um Reichtü-

mer, wählt der Richter das Drittleichteste. Da es Sarnon nicht an Essen mangelte, kommt ein weiteres ähnliches Gewicht für die Absicht der Bereicherung hinzu.

Ist die Anklage abgeschlossen, kann der Beschuldigte sich verteidigen. Dafür kann er ein beliebiges Mitglied der Kirche als Berater benennen. Was er letztlich vorträgt, ist aber allein seine Entscheidung. Der Richter legt auf die „Rechtfertigungsschale“ ebenfalls Gewichte. Am häufigsten sind dies Gewichte für zweifelhafte Aussagen, die die Schuld ein wenig ausgleichen. Schwerer wiegen buchstäblich gute Vorsätze, fehlende Absicht oder eine Mitschuld der Gegenseite.

Am Ende ist der Stand der Waage allein ausschlaggebend für die Feststellung der Schuld. Wiegt die Schuldseite leichter, dann bedeutet dies Freispruch. Liegt sie tiefer als die andere Seite, dann kommt es je nach Unterschied der Schalen zu einer entsprechenden Strafe.

Strafmass

Die Waage bestimmt zwar die schwere und den Umfang der verhängten Strafe, aber die Art liegt ganz im Ermessen des Richters. Hier greift das Prinzip des Ausgleichs aus dem Eslen Glauben im vollen Umfang. Tat und Strafe müssen zueinander passen und die Strafe muss so weit möglich einen Ausgleich für das Opfer beinhalten. Wenn der Richter keinerlei Möglichkeit sieht, den verursachten Schaden in irgendeiner Form auszugleichen, dann kann als letztes Mittel die harte Vergeltung von Leid durch Leid die Folge sein.

Nach diesen Ausführungen sollte klar sein, dass die nachfolgenden Beispiele nur exemplarisch sein können, um ein Gefühl für das System zu bekommen.

- **Diebstahl**

  Rückgabe und niedere Arbeiten für den Bestohlenen zum Ausgleich für das Fehlen des Diebesguts

  Beispielsweise kann der Diebstahl einer Sense mit Mäharbeiten im Zeitumfang der Entwendung geahndet werden.

  Ideeller Verlust wie bei Wertgegenständen oder Vernichtung des Diebesgutes (z.B. gegessenes geklautes Obst) führt zur Verpflichtung, den Wert abzuarbeiten. Ist das nicht möglich, kann Kerker die Folge sein.

- **Falschaussagen zum Glauben**

  Mancher Fremde versucht, die Steuer der Ungläubigen zu vermeiden, indem er den Eslengläubigen spielt. Sie wird dann schlicht verzehnfacht.

- **Gewaltverbrechen**

  Ein Ausgleich in Form eines Dienstes am Opfer ist hier meist nicht möglich und wäre kontraproduktiv. Man stelle sich einen Mann vor, der eine Frau körperlich belästigt.

  Der Täter hat, so die Rechtfertigungsschale nicht ausgleicht, ähnlich schwere Verletzungen zu befürchten. Dabei wird oft eine Art der Strafe gesucht, die eine Wiederholung der Tat erschwert oder unmöglich macht.

- **Reiten in der Stadt**

  Nur dem Militär und hochgestellten Personen ist das Reiten in Melwen gestattet. Zuwiderhandlung ohne triftigen Grund (bei Notfällen hat man sicherlich ein Einsehen) können mehrere Tage Strafarbeit mit dem Reittier bedeuten, um z.B. Lasten zu transportieren.

- **Steuerbetrug**

  Der vermiedene Betrag wird je nach Schwere der Schuld vervielfacht. Unwissenheit schützt hier nur wenig.

  Bei Betrug bezüglich der Glaubenssteuer kann in schweren Fällen der Ausschluss aus dem Eslen mit allen Konsequenzen drohen (kein Grundbesitz in Melwen, Glaubenssteuer).

- **Tötung**

  Der Tod eines Menschen kann nicht ausgeglichen werden. Ein überführter Mörder verschwindet zeitlebens im Kerker. Notwehr oder ähnliche Gründe mögen das bis auf ein Jahr Kerker abmildern, nie aber weniger. Einzige Ausnahme ist „Zum Schutz anderer Leben“, was vor allem Wache und Militär schützen soll.

- **Unerlaubter Waffenbesitz**

  Eine Waffe ohne Waffenschein gehört einem nicht - nie wieder! Sie wird dauerhaftes Eigentum des Matriarchats.

- **Unzucht**

  Beischlaf vor der Heirat ist untersagt und wird oft durch Trennung der Geliebten für ein Jahr bestraft. Ist Nachwuchs die Folge des ungebührlichen Verhaltens, dann muss die Ehe geschlossen werden.

  Prostitution ist untersagt und wird mit öffentlichen Stockhieben beider Beteiligten auf empfindliche Körperteile bestraft.

- **Unzüchtige Kleidung**

  Vor allem eine Frau, die all zu viel Haut zeigt, muss nach Verwarnung damit rechnen, eine angemessene Zeit in unschöner, dicker Kleidung herumlaufen zu müssen.

- **Verschmutzung oder Beschädigung**

  Hierfür lautet die generelle Strafe Kanaldienst unterschiedlicher Dauer, bei dem Fäkalien im Knien oder Kriechen beseitigt werden müssen.

Neuverhandlung

Jedes Jahr, am Tag der Gerechtigkeit, dem 20.12., werden alle Schwerverbrecher auf öffentlichen Plätzen angekettet. Dies ist Teil ihrer Strafe und soll abschreckend wirken. Ein weiterer Zweck ist, dass ihre Gesichter bekannt sind.

Jeder Gefangene kann an diesem Tag auch einen Antrag auf Neuverhandlung stellen, der in den darauf folgenden Wochen bearbeitet werden muss. Während bei Schwerstverbrechen keine Chance auf Begnadigung besteht, mag bei anderen Vergehen das inzwischen erduldete Leid im Gefängnis als ausreichender Ausgleich zählen und eine Freilassung ermöglichen.

Ist der Ausgleich hergestellt, dann gilt der ehemalige Sträfling wieder als normaler Bürger mit allen Rechten und ist auch so zu behandeln. Vergessen ist seine Tat natürlich nicht und er wird sich sehr schwer tun, wenn er meist mittellos versucht, wieder in der Gesellschaft Fuß zu fassen.

Bevölkerung

Von unbedeutend bis angesehen und bekannt

Aussehen

Erscheinungsbild

In Elonel überwiegen hellere Hauttöne und dunkelblonde bis braune Haarfarben. Aber es gibt ein breites Spektrum an Erscheinungsformen, da all die fremden Besucher ihre Spuren hinterlassen haben. Relativ häufig ist beispielsweise ein Hauch von elfischen Zügen, der der Nähe des Großen Waldes bzw. ihren Bewohner geschuldet ist, und auch deutlich dunklere Hautfarben sind immer wieder zu sehen, die auf einen Vorfahren aus Eskaladin schließen lassen.

Kleidung

Zum Eslen Glauben gehört ein eher bescheidenes Äußeres. Kleidung ist zweckmäßig und robust. Brauntöne in vielen Schattierungen herrschen vor. Zu Feiertagen und Familienfesten tauchen dann auch dezente Grün-, Gelb- und Blautöne auf. Kräftiges Rot sollte man vermeiden, es gilt als vulgär.

In den meisten Fällen ist die Kleidung aus Leinen.

Männer tragen meist Hosen und Hemd, darüber je nach Wetter Jacke oder Mantel. Hüte in verschiedenster Form zeigen gesellschaftlichen Rang und Tätigkeit an. Die Farben sind eher praktisch dunkel, wohlhabendere Personen tragen eher hellere Töne. An Festtagen ist es meist das Hemd, das Farbe zeigt. Die nackte Brust zu zeigen ist inakzeptabel, außer bei schwerster körperlicher Arbeit.

Von Frauen wird erwartet, dass sie Rock oder Kleid tragen. Nur in wenigen Fällen sind weit geschnittene Hosenröcke akzeptabel. Der Rocksaum muss die Mitte der Wade erreichen und Dekolleté zu zeigen gilt als unzüchtig. Meist tragen die Frauen unter einem locker geschnürten Mieder eine hellbeige Bluse. Zu Festen sind die Kleider kräftiger gefärbt als die Festkleidung der Herren. Dazu trägt Frau für gewöhnlich eine weiße Bluse, so sauber wie nur irgend möglich.

Beliebt sind dezente Stickereien, die die stilisierten Symbole der Götter beinhalten, aber auch Blumenornamente bei den Frauen oder Wellenornamente bei den Herren sind oft zu sehen.

Bevölkerungszahlen

Einwohner des Matriarchats: ca. 100.000

Völker

Menschen	96.000
Halbelefen	3.000
Elfen	1.000
Zwerge	150

Besitz

Reich (reiche Händler)	20
Wohlhabend (hoher Klerus, Händler, Offiziere)	200
Mittelstand (Handwerk, Klerus, Soldaten)	15.000
Einfach (Bauern, Arbeiter)	65.000
Arm (Tagelöhner, Knechte)	20.000

So arm, dass er verhungern muss, ist in Elonel fast niemand, denn im Eslen ist die gute Tat für einen Armen eine Verpflichtung derer, die mehr haben. Es gibt Speisungen für die, die sich nicht mehr selbst helfen können.

Am anderen Ende bedeutet reich im Matriarchat nicht immensen Besitz, denn sinnloses Anhäufen von Werten nur um des Besitzes Willen widerspricht auch in vielen Punkten dem Eslen. Beim Klerus soll die Platzierung in den oberen Schichten den Status und die recht angenehmen Lebensverhältnisse darstellen. Der persönliche Besitz selbst der Matriarchin hält sich stark in Grenzen.

Religionen

Eslen	94.000
Singai	3.000
Druidisch	2.000
Andere	1.000

Mitglieder anderer Religionen leben fast ausnahmslos außerhalb Melwens. Nur einige wenige Bewohner der Stadt leisten sich dauerhaft die Glaubenssteuer.

Besondere Personen

Bedeutend für das ganze Land

Wie der Untertitel sagt folgen hier Personen, die für ganz Elonel wichtig sind. Lokale Persönlichkeiten tauchen bei den einzelnen Orten auf.

Die Beschreibungen beschränken sich meist auf eine knappe Skizzierung, die ein Verkörpern der Person hoffentlich möglich macht. Detaillierte Beschreibungen fehlen bewusst und in den meisten Fällen sind keine regeltechnischen Werte aufgelistet.

Matriarchin Echostab

Dienerin der Sechs, Matriarchin Alrandra Echostab, Geweihte Alpatchons

Aussehen

Mitte 50, schlank, relativ groß
silbergesprenkeltes, hochgestecktes dunkles Haar
ruhiger Blick aus dunkeln Augen

schwarze, weite Gewänder mit dem Ring Alpatchons auf dem Rücken, kein Schmuck

Ihr Amtsstab trägt am Kopf die geschnitzte Darstellung eines aufgeschlagenen Buchs und ist am Schaft mit senkrecht verlaufenden weisen Sprüchen verziert.

Charakter

offen und ehrlich, teils zu offen für eine Landesfürstin
geduldig und verständig
ratsuchend vor einer Entscheidung
Meist einen Kompromiss bevorzugend, kann aber inzwischen sanft und trotzdem mit beeindruckender Autorität einen Entschluss durchsetzen.

Hintergrund

862 ndD war Alrandra eine erfahrene und sehr geschätzte Instruktorin Alpatchons in Alaven. Die Nominierung für das Orakel der sechs Götter nahm sie nur widerwillig an.

Jetzt, drei Jahre nach ihrer Wahl, hat sie sich in ihr neues Amt eingefunden, sieht sich nach wie vor aber als Vermittlerin und Dienerin des Glaubens, nicht als unanfechtbare Herrscherin. Wo sie kann, lenkt sie Kirche und Staat hin zu einer offeneren Haltung gegenüber allen Bürgern. Das gefällt nicht jedem Mitglied der Führungsschicht.

Bereits durchgesetzt hat Alrandra Maßnahmen, die die Bildung auf dem Land verbessern sollen. Mehrere Instruktoren arbeiten nun nicht mehr in Melwen, sondern wurden in größere Dörfer verlegt.

Erste Myste Weisenstein

Lenkerin des Glaubens, Erste Myste Artascha Weisenstein, Geweihte Silanas

Aussehen

über 70, wirkt wie 50 (1/8 elfisch)
feuerrote lange Haare, attraktiv, Lachfältchen
verwirrend hellblaue Augen

meist weiße Kleider mit Goldverzierungen, dazu ein Mantel mit dem goldgestickten Symbol Silanas, Kette mit allen sechs Göttersymbolen

Charakter

gerade heraus und direkt, sowohl bei Lob als auch scharfer Kritik, gütig und hilfsbereit, wenn man ihren Anweisungen mit Verstand folgt, besitzt aber auch eine Variante des Lächelns, vor der man sich besser duckt.

Hintergrund

Seit fast 30 Jahren ist Artascha der führende Kopf der Kirche von Elonel. Sie ist eine der wenigen Hochmystiker, die zweimal im Amt bestätigt wurden. Jeder, auch sie selbst, sah sie als die kommende Matriarchin. Dass Orakel der Götter hat sie aber ohne jeden Groll akzeptiert und war zu Beginn von Alrandras Herrschaft eine wichtige Stütze für die neue Matriarchin. Die offene neue Art Alrandras hat das Verhältnis zwischen den beiden ein wenig abkühlen lassen. Das hindert die Frauen aber nicht an Zusammenarbeit im Dienste Elonels.

Artascha ist mit Tenkondel Weisenstein, dem Hochmystiker des Rechts, verheiratet und hat fünf erwachsene Kinder sowie sechs Enkel. Sie liebt ihre Familie abgöttisch, handelt ihr gegenüber aber schon immer besonders streng, um jeden Verdacht von Bevorzugung auszuschließen.

Hochmystiker Fernlenker

Hochmystiker Valast Fernlenker, Leiter des Handels, Geweihter Elkons

Aussehen

Ende 30, Statur eines Bären
braune Haare und Vollbart, sehr gepflegt
braune Augen, breiter Kiefer, gebrochene Nase

schlichte beige Kleidung, die die Oberarme frei lässt, darüber einen Umhang mit dem Symbol Elkons, Amtskette

- Charakter

durchsetzungsstark, kräftige tiefe Stimme, sprüht vor Ideen, wenig Geduld für komplizierte Regeln oder Erklärungen

- Hintergrund

Valasts Vorgänger, Dengrund Blumentänzer, war Geweihter Alpatchons und musste darum bei der Erwählung von Alrandra Echostab zur Matriarchin seinen Posten frei machen. Dem alten Mann war es zuwider, seinerseits einen Mystiker zu verdrängen und er ist mit wahrer Begeisterung zu Valasts engsten Berater geworden.

Der Ältere, mit seiner Erfahrung und diplomatischem Geschick und der Jüngere, mit seinem wahrlich einschüchternden Erscheinungsbild sind in den letzten drei Jahren zu einem effizienten Gespann zusammengewachsen.

Valast ist mit einer Geweihten Silanas verheiratet und hat zwei Töchter.

Hochmystiker Windfänger

Hochmystiker Starkan Windfänger, Leiter der Bildung, Geweihter Di'eskents

- Aussehen

Mitte 70, gebeugt und runzlig, viele Altersflecken
wenige graue Haare als Haarkranz am Hinterkopf
wache, ruhige braune Augen

braune Kleidung aus feinem Stoff, darüber einen weiten Mantel mit dem Symbol Di'eskents, Amtskette

- Charakter

scharfer Analytiker, lernbegierig auch noch im hohen Alter, wenig durchsetzungsstark und recht leicht zu überreden

- Hintergrund

Starkan hätte Wissenshüter bleiben sollen, aber er war in seinem Amt einfach zu gut, um von der damaligen Matriarchin übersehen zu werden. Im Lehren ist er unübertroffen, im Führen eines Teils des Staates ein wenig ungeschickt, obwohl er stets bemüht war.

Sein höchster Verdienst dürfte jedoch sein, dass er erkannte, welches Potenzial in Alrandra Echostab steckte, und es konsequent förderte. Ohne zu zögern nahm er unter seiner einstigen Schülerin die Veränderungen im Bildungssystem vor, die ihr so am Herzen lagen.

Auf ihren Wunsch hin wird er sein Amt entgegen der Gepflogenheiten nicht mit 75 aufgeben, sondern weiter unter ihrer Führung das Bildungswesen überarbeiten.

Hochmystiker Weisenstein

Hochmystiker Tenkondel Weisenstein, Überwacher des Rechts, Geweihter Dolanas

- Aussehen

Ende 60, wohl genährt
hohe Stirn, dünnes dunkles Haar mit vielen silbernen Strähnen, etwas unsteter Blick aus hellen Augen, Tränensäcke, leise Stimme

dunkelblaue Kleidung, darüber einen weiten schwarzen Umhang mit filigran aufgestickten Sternen und Monden aus Silberfaden, dunkle Augenmaske, Amtskette

- Charakter

Eher traditionell eingestellt und als Richter sehr streng, um Gerechtigkeit tief bemüht, kann mit Flüsterstimme einen Gegenüber zum Zittern bringen

- Hintergrund

Tenkondel ruht in sich, auch wenn das sein Äußeres oftmals nicht erahnen lässt. Seine Frau Artascha Weisenstein ist die zweitmächtigste Person im Staat, aber das schüchtert ihn nicht im Geringsten ein.

Ebenso wie seine Frau vermeidet er strikt alles, was auch nur den Verdacht erwecken könnte, er wolle eines seiner Kinder oder Enkelkinder bevorzugt behandeln.

Hochmystiker Weitblick

Hochmystiker Weron Weitblick (ehemals. Trogschöpfer), Aufseher der Ordnung, Geweihter Paskarins

- Aussehen

Ende 50, schlank und lang, dürre Hände und Finger
volle dunkle Locken und Vollbart
kleine wache Augen

Immer in Braun gekleidet, dazu einen Umhang mit dem Symbol Paskarin, auf dem Saum aufgestickte Eispanther, Amtskette (eher selten getragen)

- Charakter

Pokergesicht, kann problemlos mit dem Mund das eine und mit den Augen etwas anderes sagen, immer ruhig und äußerlich gelassen, gerade dann, wenn die Welt untergeht

· Hintergrund

Weron Trogschöpfer war der jüngste Abt des Klosters von Onwelgi. Aber diese Aufgabe befriedigte ihn wenig. Wenn ein Priester im Eslen den Gott wechseln könnte, dann hätte Weron das getan, hin zu Dolana. Deswegen und weil seine Aufgabe als oberster Hüter der Sicherheit ihm kaum Zeit für seinen Glauben lässt, sieht er selbst sich nicht mehr als Geweihten. Trotzdem ist er nach wie vor tief gläubig.

Den Namen Weitblick erhielt Weron von Eroia Siebenblick, der Vorgängerin von Alrandra Echostab. Auf die Frage „Warum?" des erst kurz Tätigen antwortete sie: „Weil ‚der Fuchs' kein angemessener Name für einen Mystiker ist."

Weron ist ein Naturtalent, was das Management eines Heeres betrifft und schlicht ein Genie, wenn es um den gezielten Einsatz des Geheimdienstes geht. Seinen brillanten Plänen wird es 866 zu verdanken sein, dass Triet und Sloght sich gegenseitig fast zerfleischen.

Mystiker Schiffhüter

Mystiker Alpatchons, Krendar Schiffhüter

· Aussehen

Etwa 50, klein und rund, glatt zurückgekämmte dunkelblonde Haare, graue etwas glasige Augen

· Charakter

Wegen zunehmender Blindheit teils schroff und übellaunig, außer mit seiner eigenen Gesundheit mit zermürbender Geduld gesegnet

· Hintergrund

Krendar wird wegen seiner Augenkrankheit zunehmend mürrischer. Noch ist er bei all seinen Tätigkeiten in der Lage, die von seinem Gott geforderte Ausgeglichenheit beizubehalten, aber es fällt ihm zunehmend schwerer.

Vor drei Jahren machte ihn Hochmystiker Windfänger auf die talentierte Instruktorin Alrandra Echostab aufmerksam. Nachdem er die im Stillen arbeitende Lehrerin gesprochen hatte, war für den Mystiker Alpatchons sofort klar, welche Priesterin seines Gottes er als Kandidatin nennen würde.

Krendar ist verheiratet und hat einen Sohn.

Myste Sanftmut

Myste Silanas, Ilinidra Sanftmut

· Aussehen

Knapp 30, schlank und sehr weiblich proportioniert
Dunkelblonde lange Haare, von einem Stirnreif mit Silanas Symbol zurückgehalten, braungrüne Augen, etwas krumme und große Nase

· Charakter

Sehr warmherzig und herzlich, fast immer lächelnd, aber mit eisernem Ehrgeiz bezüglich ihres eigenen Erfolgs, noch mehr aber bezüglich ihrer Kirche, gute Vermittlerin, überzeugend bei Diskussionen

· Hintergrund

Ihren neuen Namen erhielt Ilinidra schon während ihres Noviziats, was ungewöhnlich ist. Sie besitzt selbst für eine Geweihte Silanas eine besonders warme Ausstrahlung. Im Sinn eines modernen Eslen beherrscht sie es, einen Gläubigen sanft zu sich selbst zu lenken.

Ilinidra ist hochintelligent und eine der besten Glaubenstheoretikerinnen, die das Noviziat in den letzten Jahren hervorgebracht hat. Nur so ist ihr blitzartiger Aufstieg in der Kirchenhierarchie zu erklären. Sie war von ihrem Vorgänger parallel zu Alrandra für Silana als Kandidatin für das Orakel der sechs Götter erwählt. Als der vorangegangene Mystiker Flandurin Sonnenstrahl 865 ndD zurücktrat, folgte die neue Matriarchin seinem Rat und berief in Einvernehmen mit der ersten Myste Ilinidra zur Myste Silanas.

Mystiker Stahlglänzer

Mystiker Dolanas, Fanran Stahlglänzer

· Aussehen

Anfang 60, groß und sehnig, breite Schultern
schmale, knöcherne Gesichtszüge, tief liegende dunkle Augen, schütteres weißes Haar

· Charakter

Ruhig, oft scheinbar gleichgültig, bei Aussagen zum Glauben an Dolana sehr entschieden und sogar aufbrausend, wenn ein anderer Mystiker eine andere Meinung äußert

· Hintergrund

Mystiker Stahlglänzer war schon immer eine ruhige, eher zurückhaltende Persönlichkeit. Das hat sich aber nach Verlust seiner Frau vor zwei Jahren deutlich verstärkt.

Mystiker Klingenschleifer

Mystiker Paskarins, Sterak Klingenschleifer

- Aussehen

Etwa 60, gemütlich rund, rote Backen, Lachfältchen
Kleine blaue Augen, helles Haar und dichter Vollbart

- Charakter

Fröhlich und offenherzig, ausgesprochen humorvoll bis schalkhaft, vertritt offen die Meinung, dass Paskarin uns nicht nur vor Entscheidungen stellt, sondern uns auch für rechte Taten belohnt.

- Hintergrund

Sterak lacht und isst gerne, was auf den ersten Blick offensichtlich ist. Er verwirrt seine Mitmenschen immer wieder mit seinem blitzschnellen Humor. Erst später merkt man oft, dass er darin mindestens ebenso viel spirituelle Lenkung verbirgt wie andere Priester in ihren ernsten und trockenen Ratschlägen.

Es mag verwundern, dass Sterak ein scharfer Gegner von Völlerei und übertriebenem Alkoholgenuss ist. Aber er sieht Genuss als eine Intensivierung des Lebens, wohingegen Sucht seine Auslöschung bedeutet.

In der Erntezeit lässt es sich Sterak trotz seines Alters nicht nehmen, beim Einbringen der Feldfrüchte zumindest ein klein wenig zu helfen.

Mystiker Wundsalber

Mystiker Elkons, Dranmal Wundsalber

- Aussehen

Groß mit wettergegerbter Haut und kräftigen Oberarmen,
zieht ein Bein leicht nach, dunkelblonde Haare, kaum vorhandene Augenbrauen, graublaue Augen

- Charakter

In allen offiziellen Fragen betont sachlich, kühl und distanziert, bei Freunden ein herzlicher offener Mensch

- Hintergrund

Dranmal war lange Zeit ein Geweihter an Bord einer Korvette, die die Handelsroute zwischen Mo'on und Eskaladin schützt. Er ist auch sonst weit herumgekommen. Er beherrscht alle Sprachen der näheren Länder und kann sich für neue Dialekte begeistern.

Unter ihm wurde eingeführt, dass Priester Elkons mindestens eine fremde Sprache beherrschen müssen.

Myste Sandschaufler

Mystiker Di'eskents, Ya Sandschaufler

- Aussehen

Deutlich über 70, klein und gebeugt, zittrig
Nur ein Flaum schneeweißen Haars, funkelnde, strahlend blaue Augen

- Charakter

Wirkt durch Schwerhörigkeit und häufige Müdigkeit teils etwas weggetreten, im Geiste aber noch hellwach und im Streitgespräch ausgesprochen schlagfertig (wenn ihr Gegenüber laut genug spricht)

- Hintergrund

In großen Diskussionsrunden aller Mystiker verliert Ya inzwischen regelmäßig den Überblick. Dann sitzt sie da und nimmt die Körpersprache der Anwesenden in sich auf. Ihre persönliche Assistentin, Unilla Wagengrund, ist immer mit anwesend und muss ihr später detailliert wiedergeben, was besprochen wurde. Dann kommt es in einer nachfolgenden Runde immer wieder vor, dass gleich zu Beginn manch bereits gefasster Entschluss von Ya Sandschaufler noch mal tüchtig durchgeschüttelt wird.

Man sieht es „Mutter Sandschaufler" nach, dass ihre Einwände meist zeitversetzt kommen, denn oft trifft sie nach wie vor den Nagel genau auf den Kopf. Und dank ihrer Beobachtungsgabe weiß sie oft besser Bescheid über die Meinungen ihrer Kollegen als jene, die in Gesprächen nur auf die Worte achten.

Wissenshüter

Wissenshüter Seelenbrenner

Wissenshüter Ratarnin Seelenbrenner, Geweihter Alpatchons

Etwa 40, klein, glatzköpfig
energisch, durchsetzungsstark und bestens durchorganisiert

Wissenshüterin Blatttrockner

Wissenshüterin Amsalwara Blattrockner, Geweihte Di'eskents

Gerade 27, braunes langes offenes Haar, moosgrüne Augen, im Moment schwanger
neu ernannt von Matriarchin Alrandra Echostab und wegen ihrer neuen Lehrideen und ungebremsten Energie zur Aufsicht über die Bildung auf dem Lande bestimmt

Wissenshüter Segensbringer

Wissenshüter Samturil Segensbringer, Geweihter Paskarins

Etwa 40, verkniffene Züge, etwas ungelenk,
Streng und fordernd mit dem Ziel, Untergebene durch Heranführen an ihre Grenzen zu fördern, was nicht immer klappt

Wissenshüter Waldauge

Wissenshüter Temkwar Waldauge, Geweihter Paskarins

Halbelf um 50, wirkt jünger, helles, langes Haar
Umsichtig und geduldig, bei Faulheit aber unerbittlich streng

... und acht weitere

Hohe Richter

Hoher Richter Plankenwachter

Hoher Richter Paradir Plankwachter, Geweihter Elkons

Mitte 60, scharfkantige Gesichtszüge, dunkle, eng zusammenstehende Augen, schmale Lippen,
Tief gläubig mit hoher Erfahrung im Rechtswesen, verteilt die Gewichte beim Prinzip der Waagschalen nach eingehender Befragung. Bei Urteilsverkündung emotionslos.

Hoher Richter Eisenbeisser

Hoher Richter Derenbran Eisenbeisser, Geweihter Dolanas

Mitte 50, dunkle, meist wirre Haare, strenger Blick
Passionierte Spürnase, die in konkreten Fällen der Sachlage vor Ort auf den Grund geht, scharfer, logisch schnell kombinierender Verstand, stellt allen Parteien unangenehme Fragen

Hoher Richter Beerenpresser

Hoher Richter Sankzan Beerenpresser, Geweihter Elkons

Mitte 50, dunkelbraunes glattes Haar, hohe Stirn, Muttermal unter einem Auge
Hohes, abgehacktes Redetempo, aber Geduld in der Sache, tendiert zu schneller Prozessführung

---

Handelsleiter Manpukett

Handelsleiter Istrisol Manpukett

Ende 60, rundliches Gesicht, unreine dunklere Haut (Großvater aus Eskaladin) und etwas schwitzig, leicht beleibt und schnell außer Atem

Freundlich und stets bemüht, es allen recht zu machen, verzögert manchen Entscheidungsprozess oder Weg zu einem Vertrag unnötig

---

Steuerherr Leinenweber

Steuerherr Krastin Leinenweber

Anfang 50, attraktiv, breitschultrig, dunkle Haare und Bart, dichte Augenbrauen

Korrekt und bisweilen überpenibel, dadurch so manchem Händler ein Graus, bei ersten Steuervergehen nachsichtig, dafür bei Wiederholung um so schärfer in seinen Forderungen an das Gericht

---

Heeresleiter Caralion

Heeresleiter Esildon Tilarin Caralion von der See

- Aussehen

Grauelf, ca. 500, groß, schlank, dunkelblonde, kurze Haare, hellgrüne Augen

Helle Lederrüstung mit kunstvollen Prägungen in Wellenmustern und eigenem Wappen: silberne Möwe auf dunkelblauem Grund

- Charakter

Streng eslengläubig, in Krisenzeiten ein ruhender Pol, lobt selten und wenn nur mit wenigen Worten, aber um so größerer Wirkung, kennt jeden Offizier und einen erstaunlichen Teil der Soldaten namentlich

- Hintergrund

Der imposante Grauelf kam einst vom Meer, dem nach wie vor seine Liebe gehört. 756 ndD diente er bereits mehrere Jahre unter Heeresleiter Kersigol als Kapitän des Flaggschiffs. Damals war es seiner Initiative zu verdanken, dass die Verluste nicht noch höher lagen. Kersigol wollte ihn vor Gericht bringen, die Matriarchin machte ihn stattdessen zum neuen Heeresleiter.

Bisweilen sorgt die Tatsache, dass der höchste Posten im Militär dauerhaft besetzt ist, für Unmut. Andererseits besitzt Caralion hohes Führungstalent. Er spricht wenig, aber seine Worte gehen ins Herz.

Taridan, die Ratte

- **Aussehen**

  Klein, drahtig mit Allerweltsgesicht und gespielt gleichgültiger Mine

- **Charakter**

  Hinterhältig und brutal, zugleich brillant, wenn es um das Ausspielen der Konkurrenz gegeneinander geht.

- **Hintergrund**

  In Hinterwand herrscht weitgehend Anarchie, aber ein Mann hat es geschafft, einen Teil davon zu organisieren. Sein Imperium ist nicht groß, aber immerhin gut zwei Dutzend zwielichtige Gestalten hören auf sein Wort. Durch die Gemeinschaft entsteht für alle mehr Sicherheit und verrückterweise hat Taridans skrupelloses Vorgehen die Gegend Hinterwand erst einmal sicherer gemacht, auch wenn jeder vor ihm in seinem Viertel zittert.

  Auf lange Sicht wird dieser Zustand wegen des elementaren Bösen in Hinterwand jedoch nicht stabil bleiben.

Namen

Namen in Elonel

Namen in Elonel sind meist zweiteilig. Ein eher kurzer Vorname und ein längerer Nachname, dem man seine Herkunft noch deutlich anhört. Der Nachname wird vererbt, Frauen nehmen den Namen des Ehemannes an. Nur in seltenen Fällen ändert sich der Nachname, wenn Bedeutungsvolles geschehen ist.

Im Gemeinen Volk und unter engen Freunden spricht man sich meist mit dem persönlichen Namen an. Förmliche Höflichkeit gebietet dagegen die Anrede mit Nachnamen und vorgestelltem „Herr“, „Frau“, „Fräulein“ o.ä. Kennt man die Person nicht nur oberflächlich, dann verwendet man stattdessen Beruf oder Titel. Eine Anrede allein mit dem Nachnamen gilt als ausgesprochen unhöflich.

> Umganssprachlich oder unter Freunden: „Tumar, komm endlich rüber!“
>
> Höflich: „Herr Seilwinder, könntet ihr uns sagen, wo wir in eurem schönen Dorf einen Schmied finden?“
>
> Oder: „Bäckergeselle Fichtenfäller, könntet ihr mir verraten, was ihr Leckeres in diese Brötchen gebacken habt - die schmecken einzigartig?“
>
> Abfällig: „Grasrupfer, hast wieder mal zu viel nach Erdbeeren gegraben?“

Namensreservoir

Es gibt immer wieder Situationen im Rollenspiel, bei denen man als Spielleiter schnell einen Namen braucht.

> Die Spielfiguren kommen in einem kleinen Dorf an. Dort keift eine alte Frau gerade ihren Mann an. Statt das nur zu beschreiben, könnte der Spielleiter einfach die Stimmlage wechseln und nur in direkter Rede arbeiten: „Raniff, ich hab‘s dir schon hundert mal gesagt, du sollst nicht mit der guten Hose zum Braunmüller, du kannst deine Flecken demnächst selber rauswaschen, Stunden habe ich geschrubbt ...“
>
> Na, haben Sie das Gefühl, da könnte man jetzt ohne Einzuatmen noch fünf Minuten weiter wettern? Ohne Namen ist es offensichtliche Dekoration, mit wird es zu einer Kleinigkeit am Rande, die vielleicht aber zum Eingreifen veranlasst - und schon ist man Eheberater.

Wie immer gilt: wie stark man so etwas einsetzt, bleibt jedem selbst überlassen.

> Wenn Sie eigene Namen aus dem Hut zaubern können, um so schöner. Es gilt aber die dringende Empfehlung: kurz notieren, denn sonst heißt Raniff morgen Raklipp oder sonstwie.

Bewohner Elonels

Frauen

Amalin	Agria	Andellia
Amenika	Aigelli	Arbande
Aselke	Awsele	Abala
Aimastia	Alkapena	Amemfi
Ascha	Anahenni	Awareli
Ama	Aina	Alile
Elira	Evea	Efilie
Eirania	Echia	Elemenie
Erille	Enoha	Eduiwa
Ekenestria	Esri	Ennelor
Eba	Eosi	Engalla
Irosan	Ifendinie	Illuen
Inohi	Igrenta	Imlehen
Idoroha	Imwellen	Inentre
Orla	Okanti	Ominfere
Onihele	Oikapa	Oimilene
Usela	Uipeh	Umaheme
Usterna	Uldepene	Uhanra
Ylma	Ynill	Yschta

Männer

Bonorg	Basamel	Binfur
Fankal	Firmon	Follo
Gramten	Geswandar	Ginterron
Garlsanot	Gremm	Glemoirim
Hakstor	Heglimm	Hatark
Kegris	Kangrit	Kresstam
Leomon	Lakrenor	Liksap
Murkell	Mestar	Mekk
Nekepp	Nurtarb	Nairon
Paswarn	Pleiman	Prendell
Rampran	Riktan	Remselton
Rustarfin	Reprell	Rizzos
Skandor	Sekentar	Splaffit
Sehander	Siklas	Sienenter
Tenkarr	Tarmillon	Tek
Tapal	Toikin	Tasleff
Teorill	Tremektor	Tiam
Wekron	Westol	Wamarin
Zerabrol	Zatrem	Zergorik

Nachnamen

Astschneider	Abendhüter	Altteicher
Bärenhüter	Bastflechter	Birnquetscher
Dornacker	Drehwinder	Daubner
Eckschleifer	Eschenbieger	Erdgraber
Fahrwind	Fernteich	Fassreicher
Fischsalzer	Fischschneider	Fabeldenker
Grasschnitt	Gerstenschütter	Grünschneider
Heuhub	Hasenhäuter	Horizonter
Inseltreter	Igelbauer	Irdengraber
Jackenwender	Jochstemmer	Jagdschleicher
Krakentauch	Kornsammler	Kastenmacher
Lachsschneider	Laichgrün	Lorenschieber
Mahlträger	Mastleih	Mehlsei
Meerträumer	Meerspäher	Meerseil
Nestleerer	Nachtfang	Netzknoter
Neunäher	Nageltreiber	Nistsucher
Oststeiger	Ortschreiber	
Passläufer	Packbinder	Prassleg
Rabenrupfer	Rispenträger	Radschlager
Seidenglätter	Sommersand	Siebmeister
Salztrockner	Salzsieber	Seewächter
Topfstreich	Tintenfinger	Tieffischer
Totenbrenner	Teigzieher	Taftwickler
Walsichter	Weingießer	Weizenstein
Ziegelspalter	Ziegenhüter	

Elfen

Frauen

Anrathili'e	Almathalli'elli	Deleowalia
Elonithili'ali	Faraselni	Geleowanthia
Ionthelenuile	I'eliafal	Jerilothalima
Lehanli	Lanlawahen	Milithalenthle
Nalalilithe	Nilrande	Siliwenn
Samalithenthi	Yimihenalahan	

Männer

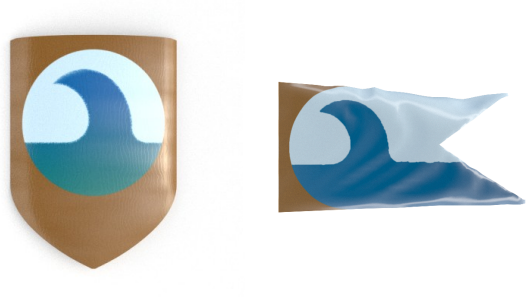
Beleothan	Ermothin	Gelendolahad
Helomanliath	Hamailothiren	Inahamlen
Kameiolan	Londrolawichian	Latalenthes
Mendi'emel	Natarithlan	Omhiel
Serangahal	Sidelloin	Samehtlairon
Tewalan	Vindrilathan	Wendilenlairo
Wanthaleas		

Melwen

Die Perle der Grünen Küste

Wappen und Musik

Wappen und Flagge der Stadt zeigt die Verbundenheit zum Meer in Form einer Welle. Sie war einst das Symbol für all diejenigen, die auf die Insel Iszinami flüchteten. Es wanderte mit den Überlebenden und wurde schließlich in veränderter Form zum Wappen der Stadt. Noch heute gilt die Welle in Elonel als ein Symbol der Hoffnung.



„The Big Blue Overture" aus „Le grand Bleu" gibt den Charakter der Stadt gut wieder.

Bevölkerungszahlen

Einwohner der Stadt: ca. 18.000

Völker

Menschen	17.000
Halbelefen	900
Elfen	100

Allgemeines

Wohngebäude

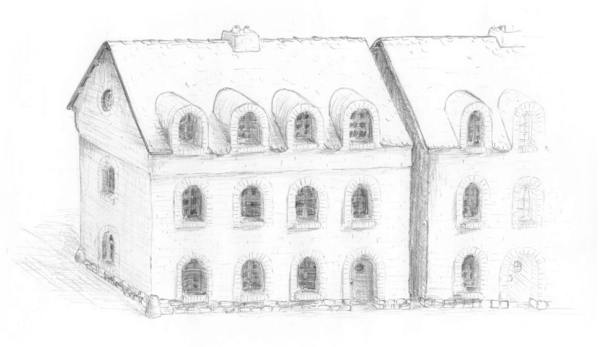
Elonel besitzt zwar mit den nahen Bergen genügend Vorrat an Stein, aber der Transport bis an die Küste ist aufwändig. Darum sind nur wichtige Gebäude und solche wohlhabender Bürger vollständig aus Stein erbaut.

Die normalen Bürgerhäuser besitzen gewöhnlich nur einen Sockel aus großen Steinquadern, der Rest besteht aus Ziegeln. Verschiedene Lehmvorkommen sorgen für eine Vielzahl an warmen Erdtönen, angefangen bei hellem Beige bis hin zu kräftigem Ocker und dunklem Ziegelrot. Die meisten Häuser sind in einem Ton gehalten, es gibt aber auch verschiedenste Musterungen. Speziell bei Handwerkern und Händlern bilden die Ziegel oft ein stark vereinfachtes Symbol, dass auf das Geschäft hinweist. Für zusätzliche Klarheit sorgt ein Holzschild, das über der Tür in die Straße hinein hängt.

Der Stil der Gebäude ist einheitlich. Über meist zwei Stockwerken befindet sich ein mit roten Ziegeln gedecktes Dach. Aus diesem ragen runde Giebel, wodurch der Dachstuhl bewohnbar ist. Kellerräume existieren wegen der Überschwemmungsgefahr fast nie. Runde Formen werden in Elonel bevorzugt.

Auch im Inneren sind sich die Gebäude sehr ähnlich. Von einem schmalen Treppenhaus aus Holz führen Türen auf beiden Seiten in die kleinen Wohnungen. Die Zwischenböden sind aus Holz. In jedem Stockwerk wohnen zwei Familien. Etwas wohlhabendere Bürger besitzen ein ganzes Stockwerk wie bei dem Haus in der Zeichnung.

Die gemeinsame Haustür besitzt bei Mehrfamilienhäusern kein Schloss, sondern nur einen Riegel, die Wohnungen sind mit einfachen Schlössern gesichert.



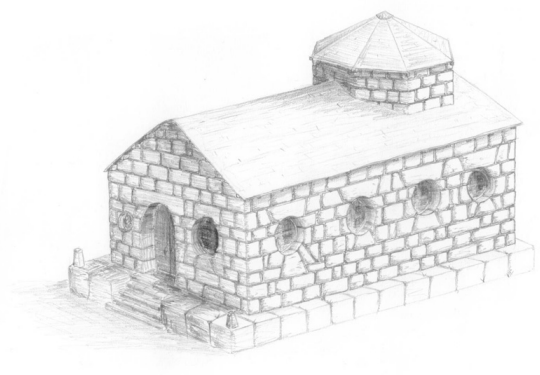
Tempel

Ein Tempel des Eslen besteht aus einem einfachen Kirchenschiff mit einem Chorraum an dessen Ende. Nur selten gibt es Bänke im Schiff, die dann

zu den Wänden ausgerichtet sind oder sich um ein Objekt gruppieren, das bei der Meditation hilfreich ist. Meist fehlen sämtliche Sitzgelegenheiten, sondern Gläubige knien auf einem mitgebrachten Kissen.

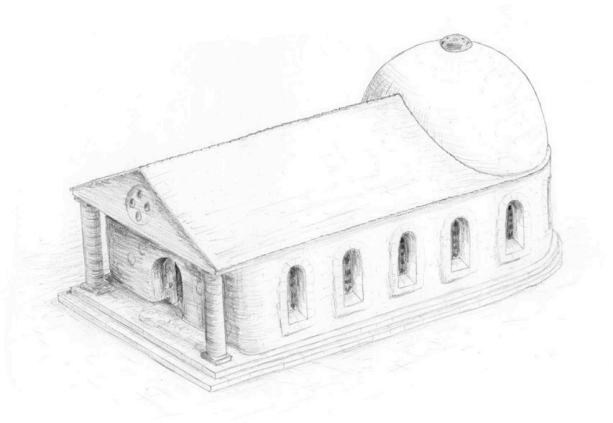
Es gibt in Elonel zwei Arten von Tempeln. Aus früher Zeit sind noch Tempel erhalten, denen man ansieht, dass die runde Form nicht immer schon möglich war. Der Chor ist hier ein mehreckiges Dach, das von wuchtigen Säulen getragen wird. Um dieses herum ist der rechteckige Kirchenbau errichtet.

In Elonel sind die Tempel im Beetviertel und der Tempel im Seeviertel von dieser Bauart. Im Matriarchat trifft man noch häufiger auf die ältere Bauweise, selbst bei jüngeren Tempeln, denn sie ist preiswerter. Den wirklich alten Tempeln in Melwen sieht man ihre Jahre deutlich an, da das Mauerwerk vielfach ausgebessert werden musste.



Die meisten heutigen Tempel besitzen eine aus kleineren Steinen gemauerte Kuppel, getragen von der Außenwand und einigen Säulen, die den Chor unter der Kuppel vom Schiff abgrenzen. Im höchsten Punkt der Kuppel befindet sich ein Loch, dass je nach Gottheit unterschiedlich verglast ist. Bei Tempeln für Paskarin oder Di'eskent kommt es auch vor, dass das Loch offen ist.

Der Priester lebt für gewöhnlich in einem bescheidenen Haus in der Nähe des Tempels. Am Tag (bzw. im Falle Dolanas bei Nacht) betetet er fünf mal lange und eingehend zu seiner Gottheit und steht dazwischen Rat suchenden Gläubigen zur Verfügung. Oft bedeutet dies, dass er das Gotteshaus verlässt, das dennoch immer offen bleibt.



Mauern

Die rund um die Stadt verlaufende Mauer ist 9 m hoch, worüber noch eine 1 m hohe Brüstung ragt. In größeren Abständen stehen wuchtige Rundtürme, die sich darüber um weitere 3 m erheben. Weder die Dachterrassen der Türme noch die Mauerkronen sind überdacht.

Das Mauerstück zwischen Klimpereck und Beetviertel ist uralt und von Efeu überwuchert. Es wird nicht mehr benutzt. Sehr wohl besetzt ist dagegen die ältere Mauer zwischen Labyrass und Fischerei.

Die höchste Mauer der Stadt rahmt das berüchtigte Hinterwand ein, in dem die Gesetzlosigkeit weggesperrt ist. Diese Wand ist 11 m hoch (mit Brüstung 12 m). Es gibt nur einen Zugang durch einen dicken Wachturm - zumindest offiziell. Durch das völlig marode und nicht mehr funktionsfähige Kanalsystem unter Hinterwand gibt es manchen Schleichweg. Die Wache macht zwar immer wieder eines dieser Rattenlöcher dicht, aber schon bald öffnet sich an anderer Stelle ein neues.

Strassen

Zum Meer hin steht die Stadt auf festem Fels. Je nach Viertel sind Schlaglöcher durch sauber zugehauene Steinblöcke gefüllt, was dem Boden nach den vielen Jahren das Aussehen eines großen Puzzles verleiht. In den landzugewandten Bereichen ist der Boden gepflastert. Außer in Staubgassen und Hinterwand sorgt ein Kehrdienst für Sauberkeit.

Wasserversorgung

Die Hauptstraße vom Nordtor bis zum Palast ist sichtbar gewölbt und besteht entgegen dem sonstigen Muster aus großen rechteckigen Platten. Dar-

unter liegt der 1 m durchmessende Kanal, der mit seinen diversen Abzweigungen die Brunnen der Stadt vom Stausee aus speist.

Lediglich bei hoher Flut muss das Wasser direkt von den beiden Flüssen oder vom Staubecken beim Armeeacker geholt werden, da dann das Salzwasser bis in die Brunnen drücken kann.

Die Stadt besitzt ein Abwassersystem, das tiefer liegt als die Frischwasserzufuhr und vom Meer her regelmäßig gespült wird. Bei Niedrigwasser ist ein penetranter Geruch normal. Zum Meer hin sind die einen halben Meter breiten Röhren offen, aber Zugänge in der Stadt sind vergittert und bewacht.

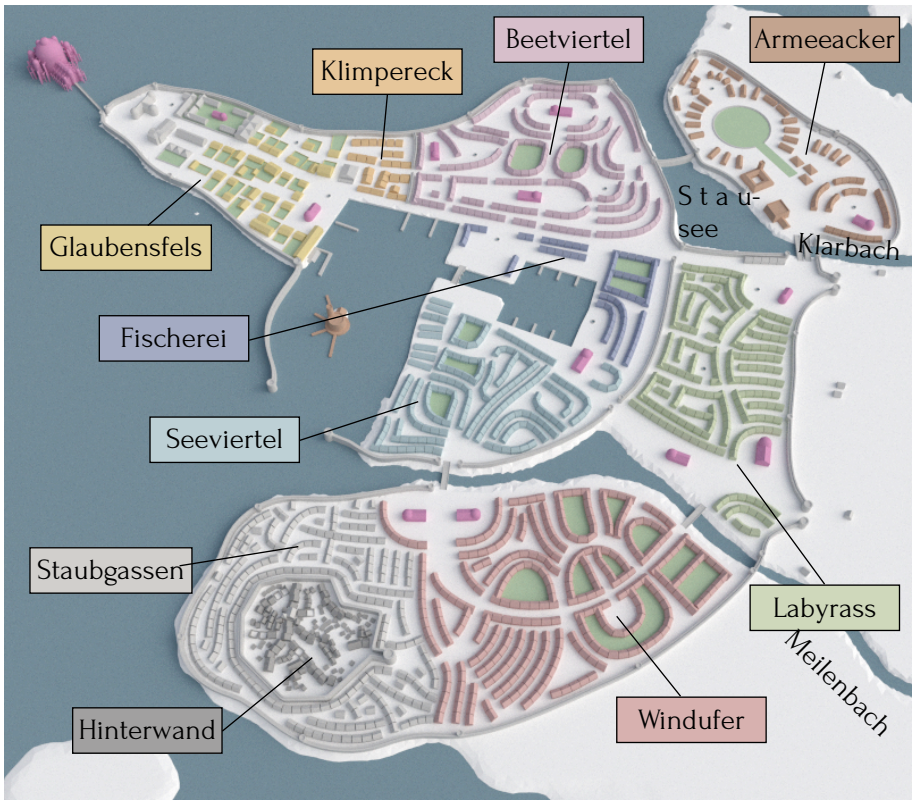
Brücken und Stege

Die Brücken über die Bäche sind flach, getragen von dicken Pfeilern. Sie besitzen eine Breite von gut sechs Metern und erheben sich etwa vier Meter über dem Wasser. Die Brüstung ist nur knapp kniehoch und einen halben Meter breit. Das führt immer wieder einmal zu einem unsanften Sturz ins Bachbett, gerade wenn großes Gedränge herrscht. An Zierde findet sich, typisch für Elonel, nur das eine oder andere Ornament und an jedem Brückenkopf ein kleiner Schrein für Di'eskent.

Die Brücken sind am Abend ein beliebter Platz für ein Schwätzchen und auch den einen oder anderen Angler kann man antreffen. An heißen Tagen planschen Kinder im Wasser unterhalb der Brücken, zu dem eine schmale Treppe hinunter führt.

Die Brücke über den Kanal zum Fischerhafen ragt in einem hohen Bogen fast acht Meter über dem Wasser auf, bei Niedrigwasser sogar höher. Die Fischerboote können sie unterfahren. Für Fuhrwerke ist die Brücke dadurch jedoch zu steil.

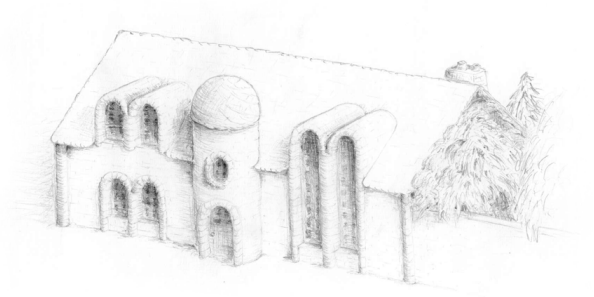
Die Stege im Fischerhafen sind aus massiven Blöcken gemauert, die Ansätze teils sogar aus dem Fels selbst geschlagen. Sie sind breit genug, um Güter zwischenlagern zu können und ausreichend lang, so dass auch mehrmastige Handelsschiffe anlegen können. Im Fischerhafen sind die Stege aus dicken Holzbalken gezimmert.



Glaubensfels

Wo die Wohlhabenden wohnen

Die Gebäude sind hier meist einstöckig plus Dachgeschoss und vollständig aus sauber zugehauenem Fels gebaut. Hier wohnt, wer wirklich reich ist. Jedes Haus hat einen eigenen Garten, umgeben von einer etwa zwei Meter hohen Mauer. Über diese ragen die Zweige alter Bäume.



Da hier auch die Regierung des Landes, die Botschaften und das Noviziat angesiedelt sind, trifft man viele Priester und Staatsdiener an. Die Präsenz von Wachen auf den Straßen und Soldaten auf den Mauern ist hoch.

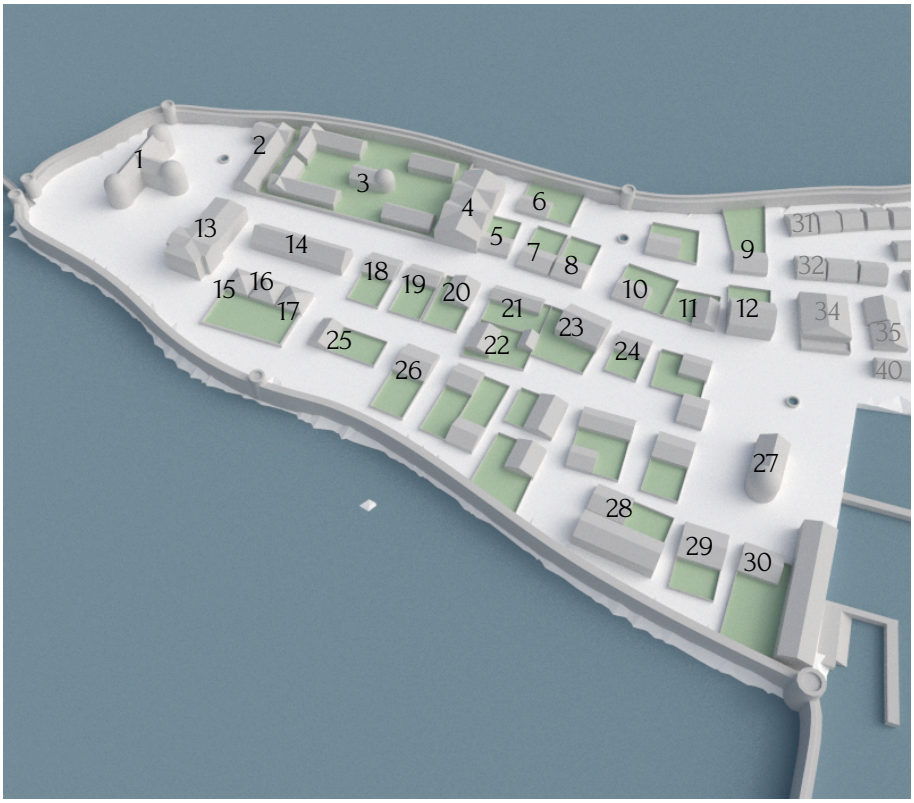
Kathedrale

Es gibt in der Welt kein zweites kirchliches Gebäude, dass an die Größe der Kathedrale auch nur ansatzweise heranreicht. Das imposante Bauwerk aus großen Steinblöcken steht auf festem Fels im Meer und bei hoher Flut (wie auf dem Umschlag zu sehen) brechen sich die Wellen direkt an den Strebepfeilern.

Möglich war ein solcher Bau nur unter Mitwirken zahlreicher Erdmagier. Die Steine der Kathedrale sind mit Erdmagie verfugt und bilden dadurch faktisch ein einziges Objekt aus Stein. Damit das so bleibt, sind durchgängig zwei Erdmagier und einige Helfer im Einsatz, die feine Risse wieder schließen.

Außen ist der Bau mit Seepocken, Tang und Algen behangen - Salz hat die einst dunkleren Steine über der Wasserlinie hell überzogen.

Das Hauptschiff wird von kräftigen Säulen getragen, ebenso wie die fast 50 m hohe Kuppel, in die ganz oben Licht durch ein rundes Fenster fällt. In der Mitte des Säulenkranzes unter der Kuppel liegt eine polierte Steinkugel mit einem Durchmesser von knapp fünf Metern, durchzogen von den verschiedensten mineralischen Adern und Schlieren. Sie ist Alpatchons Altar und zugleich ein vorzügliches Betrachtungsobjekt für das meditative Eslengebet.

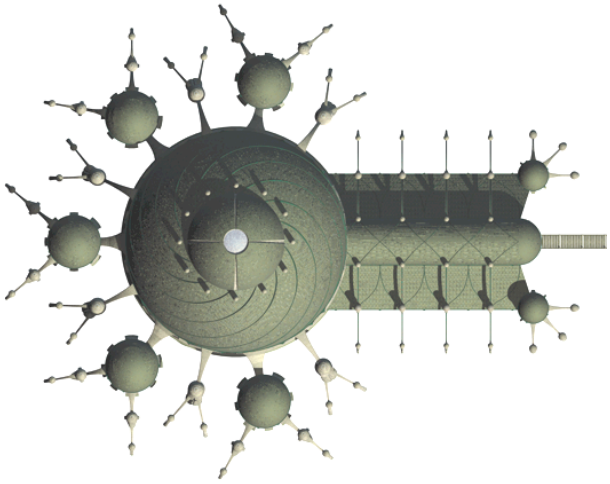


1 Matriarchinnenpalast
2 Haus der Gesundung
3 Noviziat mit Tempel Paskarins
4 Bibliothek
5 Buchbinder
6 Kartograph
7 Maler
8 Gelehrter
9 Lelok's Eleganz
10 Relon's Düfte
11 Steinmetz Flar
12 Die Blaue Welle
13 Fistilanders Theater
14 Ämtergebäude
15 Botschaft von Tiluna
16 „Botschaft" von Smettler's Eiche
17 Botschaft von Alimshai
18 Haus der Instrumente
19 Gelehrter
20 Gelehrter
21 Silberschmied
22 Baumeister
23 Stolz von Elonel
24 Meisterheiler
25 Goldschmied
26 Bestattungen
27 Marktplatz und Elkontempel
28 Selmanns Übersee
29 Meisterheiler
30 Schiffswerft

Auch der Rest des Innenraums ist meist aus Steinen mit verschlungener Musterung gebaut worden. Es gibt keine Sitzbänke oder Stühle - der Gläubige kniet auf einem mitgebrachten kleinen Kissen oder dem blanken Boden.

Die Fenster von Schiff und Hauptkuppel sind mit kunstvollen Mustern in flammenden Farben von Gelb über Orange bis Tiefrot gehalten. Bei Sonnenschein überlagern sich ihre Muster mit denen der Steine. Dann wirkt der so kühle Innenraum wie im Licht eines fantastischen Sonnenuntergangs.

Die fünf Nebentürme sind nur über steinerne Brücke im Freien mit der Hauptkuppel verbunden. Sie beherbergen die Altäre der anderen Gottheiten (von unten beginnend im Uhrzeigersinn: Silana, Paskarin, Di'eskent, Elkon und Dolana). Die Fenster sind hier ebenfalls gemustert, aber die vorherrschenden Farben entsprechen den Gottheiten (Weiß und Gelb, Grüntöne, Rot und Hellblau, Bunt, dunkle Blautöne).



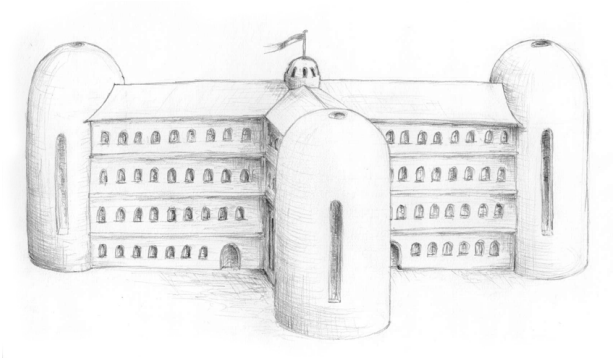
Das Meeresrauschen ist in der Kathedrale deutlich zu hören, wirkt aber verfremdet und entrückt, was ebenfalls einer Eslen-Meditation zuträglich ist. In diesem Gebäude die Nähe der Götter zu fühlen fällt nicht all zu schwer.

Wegen ihrer beeindruckenden Größe ist die Kuppel der Kathedrale von vielen Stellen der Stadt aus klar zu erkennen. Wo dies der Fall ist, wird sich ein Gläubiger beim kurzen Gebet in Richtung der Kirche wenden und einen Moment den Kopf neigen.

---

1 Matriarchinnenpalast

Der vierstöckige Palast besteht aus dem gleichen grauen Stein wie die Kathedrale und ist ebenfalls wie sie mit dunklen Ziegeln gedeckt. Die Enden der drei Gebäudeflügel werden durch hohe Kuppelbauten abgeschlossen. Diese sind Tempel, die keinem einzelnen Gott geweiht sind. Von der Decke herab hängen in jedem zahlreiche kunstvoll verschlungene Figuren, die nichts konkretes darstellen, sondern den Betenden als Meditationshilfe dienen. Diese können sich auf einem rundum laufenden Balkon in jedem Stockwerk in die Betrachtung der Formen vertiefen.



Abgesehen vom mit Perlmutt verkleideten Muschelsaal für offizielle Empfänge ist das Innere schlicht gehalten. Von einem zentralen Treppenhaus mit zwei breiten Wendeltreppen zweigen in der Mitte der Flügel Gänge ab, links und rechts gesäumt von Türen zu den Amtszimmern.

Ins Erdgeschoss der Tempel hat jeder Gläubige Zutritt, die anderen Bereiche dürfen nur nach Anmeldung betreten werden. Den Palast bewacht die Palastgarde.

- **Erdgeschoss**

  Südflügel: Küche und Gesindekammern
  Mitte: Kutscheneinfahrt hinten, Treppenhaus
  Ostflügel: Muschelsaal
  Nordflügel: Stall und Wagenhaus

- **Erster Stock**

  Südflügel: Quartiere für hohe Gäste, Gesindekammern
  Mitte: Spiegelsaal für informelle Gespräche, Treppenhaus
  Ostflügel: Muschelsaal
  Nordflügel: Schreibstuben, Studierzimmer

- **Zweiter Stock**

  Südflügel: Amtsräume von Priestern der Regierung
  Mitte: Kartenraum und Bibliothek, Treppenhaus
  Ostflügel: Hochmystiker von Ordnung und Recht
  Nordflügel: Hochmystiker von Handel und Wissen

- Dritter Stock

  Südflügel: Amtsräume der sechs Mystiker
  Mitte: Insignienkammer
  Ostflügel: Gemächer und Amtsräume der Matriarchin
  Nordflügel: Amtsräume der Ersten Myste

- Dachgeschoss

  Archiv, Vorratskammer, Wachstube der Palastgarde

Asilges Gedenkstein

Südöstlich vom Palast, mitten auf dem Platz, erhebt sich nur etwa kniehoch ein kreisrunder Sockel aus dunklem Stein mit gerade einem Meter Durchmesser. Durch unzählige streichelnde Hände sind seiner Kanten abgerundet und die Oberfläche am Rand glatt poliert. In einer Vertiefung in der Mitte brennt eine kleine Öllampe. Die Vertiefung ist umgeben von den gemeißelten Worten: „Ein Licht der Hoffnung in Erinnerung an die, welche zu Unrecht brannte."

Der Überlieferung nach wurde hier Asilge Friedensdämmerung 586 ndD verbrannt. Es ist der einzige Ort, an dem eine Verehrung eines Menschen im Gebet gestattet ist. Viele Gläubige reisen nach Melwen, um in der Kathedrale zu beten, aber noch mehr haben diesen „Stein der Hoffnung" als Ziel.

Niemand würde es wagen, sich auf den Stein zu setzen, aber ihn zu berühren soll Unheil abwenden, heißt es.

---

2 Haus der Gesundung

Das Haus der Gesundung ist Spital und Ausbildungsort für Priesterheiler aus dem angrenzenden Noviziat. Der Bau besitzt zwei Stockwerke und das etwas kleinere Dachgeschoss, alle mit dem gleichen grundlegenden Aufbau. Durch den Bau zieht sich ein langer Gang mit einem großen Treppenhaus in der Mitte. Vom Gang führen jeweils zwei Türen in einen der vier Liegesäle. Im Querbau nahe der Stadtmauer sind Apotheke, Küche und Wäscherei untergebracht sowie ein kleines Krematorium zur Vernichtung infektiöser Stoffe und Leichen.

Alle Behandlungen, auch Operationen, finden im Krankenbett statt. Nur in besonders schweren Fällen erfolgt eine Isolierung der Patienten. Es gilt die Grundregel, dass jedem Notleidenden geholfen wird.

Eine Bezahlung wird erst nach der Behandlung eingefordert. Die Höhe der Gebühr richtet sich nach dem finanziellen Vermögen des Behandelten. Dank dem grundlegenden Prinzip des Ausgleichs im Eslen funktioniert das insgesamt recht gut. Wer hier betrügt, der muss damit rechnen, nicht ein weiteres Mal behandelt zu werden. Schlimmer noch ist aber die gesellschaftliche Ächtung, die ein solches Vergehen zur Folge hätte.

Auf die Frage, was sie zahlen müssen, antwortet man im Haus der Gesundung üblicherweise mit: „Was seid Ihr bereit, dafür zu geben?" Dem gänzlich Verwirrten wird man aber auch einen sinnvollen Betrag nennen.

> Die genaue Einschätzung darf der Spielleiter vornehmen. Als Extremwerte seien genannt: Die Lebensrettung eines betuchten Bürgers wird sicherlich diverse Goldmünzen wert sein, während ein Tagelöhner für die Behandlung einer Schnittwunde mit einem Tag Küchendienst dienen könnte, nachdem er sich gewaschen hat.

---

3 Noviziat

Das Areal, in dem die meisten Priester Elonels ihre Ausbildung beginnen, ist dicht eingewachsen von alten knorrigen Obstbäumen. In zwei Gebäuden auf der Ostseite schlafen die Novizen des ersten Jahrgangs. In den anderen beiden Gebäuden befinden sich die Lehrsäle sowie Speisesaal und Küche.

Im ersten Jahr dürfen die Novizen das Areal nicht verlassen, danach dienen sie jeweils ein Jahr einem Geweihten eines der sechs Götter, kommen aber immer wieder zu Lehrwochen hierher zurück.

Durch die Zugänge über Haus der Gesundung und Bibliothek herrscht systembedingt ein reges Kommen und Gehen von Novizen.

Der Tempel Paskarins ist einer der wenigen in Elonel, der nicht jedem Gläubigen offen steht. Nur Instruktoren des Noviziats und ihre Schüler dürfen das Areal betreten. Selbst gewöhnliche Geweihte betreten ihn nur nach formeller Nachfrage am einzigen Eingang in der Mauer.

---

4 Bibliothek

Nach der Großen Bibliothek von Tiluna dürfte sich hier die größte Sammlung an Wissen in der zivilisierten Welt der Westküste finden. In zwei ho-

hen Stockwerken werden zahlreiche Bücher und Schriftrollen aufbewahrt. Der Schwerpunkt liegt dabei zwar auf spirituellen Texten und Fragen des Glaubens, es finden sich aber auch beachtliche Mengen an Material zu vielen anderen Gebieten.

Vor allem beherbergt das Gebäude auch das Archiv des Matriarchats mit Ausnahme brisanter Schriften, die im Palast verwahrt sind. Zutritt zum Archiv erhält man nur durch einen der drei zuständigen Instruktoren oder einen Mystiker. Für gewöhnlich stehen da die Chancen selbst für Gläubige nicht sehr gut.
In der Bibliothek kann dagegen auf Antrag Einsicht in die Bestände genommen werden, wobei sich die Preise stark unterscheiden:

Angehörige des Klerus von Elonel ..... frei
Eslengläubige aus Elonel ..... 3 S
Eslengläubige von Außerhalb ..... 5 S
Andersgläubige ..... 1 G

Die Preise sind pro Tag fällig. Ein Gast der Bibliothek wird immer beaufsichtigt. Da die Anzahl der Bibliothekare begrenzt ist, kann es durchaus vorkommen, dass man es an einem anderen Tag erneut versuchen muss.

Wenn Sie gerne würfeln: 1-2 bei einem W6 bedeutet Abweisung wegen Personalmangel. Verdächtige oder schmutzige Personen bekommen grundsätzlich keinen Zutritt.

5 Buchbinder

Teim Lederbinder

Klein und gedrungen, etwas fettiges Haar, zusammengekniffene Augen, nie ruhige Hände

Offen, freundlich, sehr gebildet, redet leise

Es handelt sich hier nicht um ein Geschäft im eigentlichen Sinn. Teim und seine zwei Gehilfen arbeiten meist in der Bibliothek, weshalb er für anderweitige Aufträge nur relativ selten Zeit hat. Wenn man genügend Geduld mitbringt, dann bindet er einem aber eigene Blattsammlungen und bietet auch das Kopieren vorhandener Werke an.

Buch binden ..... 1K pro Seite
Buch kopieren ..... 2 S pro Seite

Das sind nur die die Kosten für die Arbeit. Speziell beim Kopieren kommen noch die Materialkosten hinzu. Bei Teims Frau Inswella kann man vormittags Papier und Schreibmaterial kaufen, allerdings nur in kleineren Mengen.

Kohlestift ..... 1 S
Tinte, braun ..... 3 S
Tinte, schwarz ..... 5 S
Gebrauchtes Pergament ..... 1 S
Neues Pergament ..... 4 S
Feines Papier ..... 8 S

6 Kartograph

Ethund Felsbrecher

Groß, dunkelhaarig, kräftig, geschwungener Schnurrbart, meist lederne Reitkleidung

Wechselhafte Launen, mal sehr redselig, mal übellaunig und schroff (vor allem morgens)

Ethund war früher viel als Anführer eines Wächtertrupps unterwegs und hat sich bei speziellen Aufträgen eine gehörige Stange Geld erarbeitet. Er besitzt zahlreiche historische Karten, aber auch selbst erstellte Zeichnungen von seinen Reisen und beherrscht das genaue Vermessen, aus dem er im Dienste des Staates hauptsächlich seine Einnahmen bezieht.

Man kann bei ihm Kopien von bestehenden Karten bestellen. Die Herstellung dauert mindestens einen Mond und der Preis schwankt je nachdem, wie sehr er jemanden mag, zwischen 10 G und 100 G. Umgekehrt zahlt er für saubere Aufzeichnungen neuer Gebiete einen anständigen Preis.

Wenn Spieler eine Karte erstehen, dann sollte man keinesfalls eine echte Kopie aus einem der Feenlichtwerke liefern. Am geschicktesten ist eine Handskizze, die ruhig einige kleine Fehler enthalten darf. Unwegsames Gelände (Berge, Sümpfe) sind evtl. nur weiße Flecken. Ethunds Karten sind natürlich deutlich sauberer als solch eine Schmierskizze, aber der Informationsgehalt stimmt dann einigermaßen.

7 Maler

Sarind Morgentau, Porträtmaler

Groß, schlank, blond, Zwicker auf der Nase

Geduldig, ruhig, sanft, guter Zuhörer

Das hell eingerichtete Haus des Künstlers besitzt ein Atelier im Dachgeschoss, dass dank zusätzlicher Fenster etwas instabil, aber hell ist. Im gesamten Haus hängen Landschaftsmalereien an den Wänden.

Sarind hört sich die Wünsche eines Kunden erst in Ruhe an, bevor er vorsichtig berät. Er ist sehr bemüht, alles im Sinne des Auftraggebers zu verwirklichen, egal wie sehr er dabei die Realität beschönigen muss. Dabei hilft ihm eine solide Ausbildung zum Visionisten, mit der er auf einer leeren Lein-

wand die Farbgebung des zukünftigen Gemäldes vorspielen kann. Handwerklich ist ein Porträt von ihm von sehr guter Qualität.

Ein Ölgemälde, für das diverse Sitzungen notwendig sind und das danach noch mindestens einen Mond Arbeit benötigt, kostet je nach Größe zwischen 100 G und 300 G. Sarind malt lieber kleiner, die maximale Größe eines Bildes ist etwa ein Meter.

Wer einen guten Blick für Kunst hat, der wird erkennen, dass das wahre Talent des Malers in den Landschaftsbildern liegt, die er in seinen freien Minuten anfertigt. Diese sind nicht sehr gut, sondern von exzellenter Qualität, denn hier verwirklicht er seinen eigenen, etwas lockeren Malstil, der mit Licht zaubert. Aber Landschaftsmalerei ist kaum gefragt und Sarind selbst schätzt diese Werke nicht sehr hoch ein und verkauft sie darum nur ungern.

Sarind eignet sich wunderbar als kleine Episode, denn wenn er hinaus zieht für seine Landschaftsmalerei, dann bittet er bei Wache oder Militär um eine vertrauenswürdige Begleitung, die ihm Belästigungen vom Hals hält, damit er ungestört arbeiten kann. Die Spieler könnten eine solche Rolle übernehmen und sich mit zu neugierigen Bauern oder gar einem wilden Tier herumschlagen, das den Maler auf den nächsten Baum jagt.

---

8 Gelehrter Ale'iran

Wertibor Ale'iran, Experte für Gut-Böse und Leben-Unleben

Halbelf mit stark menschlichen Zügen, wirkt deutlich jünger als seine über 70, etwas bleich, kurzatmig

Flammender Anhänger des Kampfs gegen alles Böse, sehr vergeistigt, teils geistesabwesend und zerstreut

Wertibor war schon immer sehr schwach und häufig krank, was seinen Traum vom Kampf für das Gute, am besten als Subtai, unmöglich gemacht hat. Er beschloss darum, sich an diesem „wichtigsten aller Ziele" dadurch zu beteiligen, dass er Wissen anhäufte, so viel er nur konnte. Vor dem Hungertod an einem Lesepult in der Großen Bibliothek von Tiluna bewahrte ihn seine heutige Frau Isioril, ebenfalls eine Halbelfe, mit der er schließlich nach Melwen, seiner eigentlichen Heimat, zurückkehrte.

Isioril ist es auch, die dafür sorgt, dass er nicht jeden empfängt und die für seine Dienste angemessene Bezahlung verlangt (ca. 1G pro Tag Arbeit), auch von der Regierung.

Wertibor besitzt immenses Wissen zu den Elementen Gut-Böse sowie Leben-Unleben, sofern hier genauere Erkenntnisse existieren. Er ist einer der wenigen, der ahnt, dass Hinterwand durch die Stadtweihe ein immer schlechterer Ort werden könnte. Da er aber reichlich schrullig ist und keine klaren Beweise existieren, nimmt ihn in dieser Hinsicht keiner ernst.

Aus seinem Jugendtraum heraus hat er sich auch intensiv mit Waffentechnik beschäftigt. Wertibor kann nahezu jede alte Klinge aus Elonel oder dem Großmagierreich ihrer Herkunft und Epoche zuordnen, eventuell sogar einen Teil ihrer Geschichte erzählen.

Sucht man nach jemanden, der einen ersten Hinweis auf ein dunkles Geheimnis oder den Verbleib einer uralten Waffe geben soll - hier wäre eine Möglichkeit.

---

9 Lelok's Eleganz

Lelok Silberwirker

Etwa 40 gut aussehend, perfekte dunkle Frisur, makellose Kleidung, tiefe, warme Stimme

Einnehmend, charismatisch, über Politik und besondere Ereignisse im Bilde, Meister der gepflegten Konversation

Betritt man sein Geschäft, so befindet man sich in einem Raum verschiedenster Düfte. Die Schuhe bleiben gleich beim Eingang stehen und man wird von Lelok oder einem Assistenten über einen dicken weichen Teppich in eines der kleinen Separés geleitet, die durch dicke Vorhänge vom Hauptraum getrennt sind. Dort wird der Kunde bzw. meist die Kundin mit allem verwöhnt, was schöner macht.

Dabei beherrscht es Lelok besonders gut, die Vorzüge eines Gesichtes dezent zu betonen und die kleinen Makel zu reduzieren. Unter einer Farbschicht zu verschwinden gälte in Elonel als vulgär. Bei Lelok bleibt die behandelte Person erkennbar.

Maniküre, Pediküre	je 1 S
Haare schneiden und frisieren	
Männer	3 S
Frauen	bis 1 G
Schminken	5 S

Lelok lässt sich aus benachbarten Ländern Düfte, Seifen und Cremes liefern. Hier ein paar Beispiele:

Seife	1 S
Duftseife	4 S
Helle Creme	5 S
Creme mit Blumenduft	5 G

Parfums pro Flakon:

Nixenduft (sinnlich, hier hergestellt)	10 G
Liebesrausch (schwer, von hier)	7 G
Blume von Nondola (lieblich)	8 G
Nachttau (sinnlich, aus Nondola)	20 G

Ballfunke (blumig, aus Nondola) ..... 17 G
Flussnebel (frisch, aus Tiluna) ..... 14 G
Rosenwasser ..... 3 G

Lelok hat nur kleine Mengen vorrätig und verkauft nur an Kunden, die er behandelt. Eine Vorgehensweise, die sich aus einer Abmachung mit Relon (s.u.) ergab.

Die Lieferungen an Lelok sind klein und können von einem einzelnen Reiter transportiert werden. Vielleicht sucht er ja gerade nach einem zuverlässigen Kurier. Dieser braucht aber exzellente Referenzen, die man entweder erarbeiten oder fälschen muss.

Eine andere Begebenheit könnte die Verfolgung von ein dreisten Jungs beinhalten, die doch einfach die beim Eingang abgestellten Schuhe geklaut haben. Der Grund kann Schabernack, aber auch echte Not sein - auf jeden Fall ein Anfang für eine kleine Geschichte.

---

10 Relon's Düfte

Relon Schneeschaufler

Spindeldürr, grauhaarig, gut gekleidet, buschige weiße Augenbrauen, akkurat geschnittener weißer Bart

Redet in leichtem Singsang, näselnd, tendiert zu ausgreifenden Gesten, wenn er Düfte preist

Bei Lelok kann man sich verwöhnen lassen, aber wenn es um erlesene Parfums geht, dann ist Relon ungeschlagen. Er stellt zwar auch Parfums her, die man einfach so kaufen kann, aber einem Kunden mit genügend Geduld und ausreichend schwerem Geldbeutel komponiert er einen passenden Duft direkt auf die Haut.

pro Flakon:
Frühlingstanz (zart, jugendlich) ..... 11 G
Sommersonne (blumig, leicht) ..... 12 G
Herbsthauch (frisch, hölzern) ..... 17 G
Winterwind (schwer, verführerisch) ..... 18 G

persönliches Parfum ..... 20 - 40 G

Ein Parfumeur ist immer auf der Suche nach seltenen oder auch neuen Zutaten, deren Düfte er extrahieren kann. Wagemutige Leute könnten von ihm nahezu überall hin geschickt werden, um spezielle Pflanzen an entlegenen Orten zu ernten, ein Junges einer bestimmten Tierart lebend zu fangen oder um bei den skurrilsten Gestalten Zutaten abzuholen, bei denen man sich wirklich nicht vorstellen kann, was die in einem Duftwasser zu suchen haben.

---

11 Steinmetz Flar

Flar Steinformer, Skulpturen- Reliefbildhauer

Blonder bärtiger Hüne von fast 2 m, breitschultrig, mörderischer Händedruck

Extrem geduldig, verlangt aber auch Geduld, kein Verständnis für Blödsinn

Figürliche Verzierungen sind nur kirchlichen und offiziellen Gebäuden erlaubt. Aber im Inneren der eigenen vier Wände darf man sich so viel Kunst und Kitsch gönnen wie man möchte.

Ausbesserungsarbeiten, kleine Inschriften und Reliefs gehören zu seinen Hauptaufgaben, reizen ihn aber wenig. Er arbeitet lieber an Skulpturen. Da Arbeiten für den Staat Vorrang haben, kann es eine Weile dauern, bis er sich um einen Auftrag kümmert. So vergeht leicht einmal ein halbes oder gar ein ganzes Jahr, bis man ein fertiges Werk besitzt.

Schriftplatte ..... 5 S pro Zeichen
Relief ..... 20 bis 100 G
Skulptur ..... 50 bis 400 G

---

12 Die Blaue Welle

Tolek Brandbart, Besitzer und Chefkoch

Breitschultrig und kräftig mit Bauchansatz, diverse Narben an den Armen

Warmherzig und offen gegenüber Gästen, beim Personal strikt aber gerecht

Die Blaue Welle liegt direkt am großen Markt, der Gast hat die Wahl zwischen Blick auf den Garten mit uraltem Bestand an Apfelbäumen oder hinaus auf Markt und Hafen. Es gibt 8 größere und 6 kleinere Gästezimmer. An einen Wohnraum (der in den größeren Zimmern etwa doppelt so groß ausfällt) schließen sich ein kleines Bad mit eigener Toilette (Spülung mit Wassereimer) und ein Schlafgemach an, das mit Doppelbett oder zwei Einzelbetten ausgestattet ist. Eine weitere Ausstattung mit Betten für Familienangehörige oder Bedienstete ist möglich.

Der geräumige Speisesaal mit blau gepolsterten Stühlen ist mit ausgestopften Fischen und Schiffsmodellen sowie ein paar Zeichnungen von Meerungeheuern geschmückt. Auf den Tischen stehen mehrarmige eiserne Leuchter.

Nebenan befindet sich ein kleiner Salon mit wuchtigem Kamin, darüber der ausgestopfte Kopf einer Seeschlange (angeblich ist es zumindest eine). Wei-

che Sessel laden ein, sich zu einer gemütlichen Unterhaltung niederzulassen.

Die Kleidung der ausschließlich männlichen Bediensteten des Hauses ist Uniformen auf Handelsschiffen nachempfunden. Tolek zeigt sich den Gästen in einer Art Kapitänsuniform. Meist ist der kräftige bärtige Mann mit dem angenehmen Bariton aber in der Küche verschwunden.

Das Essen in der Welle ist exzellent, vor allem die vielen Spezialitäten mit Fisch und Meeresfrüchten. Nicht nur betuchte Händler aus anderen Ländern, auch viele wohlhabende Einwohner Melwens essen gerne hier. So lange man sich zu benehmen weiß, wird auch ein einfacherer Bürger, der sich einmal den Luxus eines solchen Mahls gönnen will, nicht abgewiesen.

Die Auswahl an Getränken ist breit, vom hauseigenen Apfelmost und Tee bis zu erlesenen Weinen und Likören.

Die Essenspreise sind nur grobe Richtlinien, das schwankt je nach Gericht sehr stark.

Kleines Gästezimmer ..... 5 S
pro weitere Person ..... + 3 S

Großes Gästezimmer ..... 12 S
pro weitere Person ..... +5 S

Menü mit mehreren Gängen ..... 1 G
Einzelgericht ..... 5 S
Brotzeit ..... 2 S

Getränke ..... von 2 K bis 3 G

---

13 Fistilanders Theater

Sarman Kasrilis, Leiter des Theaters

Bernsteinfarbene Haut (Vorfahren aus Eskaladin), schlank, dunkles, sehr kurzes Haar

Künstler durch und durch mit wenig Sinn für weltliche Belange

Nach Kathedrale und Matriarchenpalast ist das Theater das wohl berühmteste Gebäude der Stadt. Der imposante Bau mit dem moosgrünen Dach besitzt echte Fenster nur auf der Eingangsseite im Norden, wo drei breite Doppeltüren ins Innere führen. Ansonsten sind Fenster nur als Relief im Bereich des Erdgeschosses angedeutet.

Auf Höhe des ersten Stocks zieht sich ein Reliefband mit zahlreichen figürlichen Darstellungen um den gesamten Bau. Es sind Szenen aus dem täglichen Leben, aber immer zugleich Anspielungen auf das Wirken einer der Gottheiten. So sind die Garben bei der Ernte auf dem Feld allesamt Symbole Paskarins.

Im Inneren ist die Vorhalle in warmen Tönen gehalten. Bernsteinfarbene Seidentapeten, Parkettboden und Geländer aus hellem Holz. Zwei sehr breite Wendeltreppen führen auf einen Balkon und von dort zu den Logen.

Fistilander war ein Visionist mit hochfliegenden Plänen, die bei der damaligen Matriarchin auf fruchtbaren Boden fielen. Zu Beginn unter Matriarchin Irawell war das Theater geplant als Ort der erbaulichen Lehre in Hingabe an die Götter. Nur so ist die Opulenz des Gebäudes zu erklären, denn weltliche Belange gestatten im Eslen nicht solchen Schmuck. Heute werden im Theater auch amüsante Stücke gegeben, die keinen direkten Bezug zum Glauben haben. Dennoch ist es üblich, dass jedes Stück mit einer sogenannten Mahnung endet, einer Art Predigt, die zum Nachdenken anregen soll.

Die Logen sind wohlhabenden Bürgern und dem Klerus vorbehalten, im Parkett findet auch ein Dockarbeiter oder Straßenkehrer einen Platz, denn die Preise bleiben dank Unterstützung des Staates im Rahmen. Allerdings sorgt diese Unterstützung auch dafür, dass die Kirche bezüglich des Spielplans das letzte Wort hat.

Parkettplatz ..... 2 S, 3 S, 4 S
Stehplatz, hinteres Parkett ..... 5 K
Logenplatz ..... 1-5 G

Matriarchin Dalrandra Echostab hat begonnen, mehr Gewicht auf den Lehrcharakter der Stücke zu legen, was dem künstlerisch ambitionierten Sarman Kasrilis nicht wirklich gefällt.

Das Theater hat seit jeher neben Darstellern und Hilfskräften mindestens zwei Visionisten in seinen Diensten, die mit passender Lichtmagie den Aufführungen zu ganz besonderen Akzenten verhelfen.

Die Schauspieler verdienen gut und sind in Elonel hoch angesehen. Im Moment ist Senentar Seidenstimme der Star des Ensembles. Ihm wird nachgesagt, dass er so manche Bewunderin nicht nur in sein Haus gelassen hat.

Senentars Eskapaden könnten einmal in die falsche Richtung laufen. Nicht jeder Freund oder Ehemann ist nachgiebig, wenn seine Liebste eine Romanze mit dem Schauspieler hat. Spieler könnten auf der einen oder anderen Seite in eine solche Geschichte hineingezogen werden. Da könnte ein Nachspionieren anstehen oder es soll dem Schauspieler ein angemessen böser Streich gespielt werden, bei dem man unbedingt unerkannt bleiben muss.

Ein Mitglied des Klerus könnte die unschöne Aufgabe bekommen, den Lehrcharakter des neuesten Stückes von Sarman Kasrilis zu begutachten oder gar zu verbessern. Zwischen Hochmystiker Windfänger und damit der Matriarchin persönlich auf der einen Seite und dem Theaterleiter auf der anderen Seite zu vermitteln wird knifflig, wenn Letzterer mit Kündigung droht.

---

14 Ämtergebäude

In dem langgestreckten Bau mit seinen zahlreichen engen Amtsstuben ist der Teil der Verwaltung untergebracht, der im Palast keinen Platz mehr fand. Nahezu alle Amtsgeschäfte, die den normalen Bürger betreffen, sind hier zu erledigen.

Auf den Gängen herrscht meist reges Treiben. Amtsboten tragen Botschaften hin und her und kommen in der Enge oft nur schwer durch, weil die Wartenden sich dort drängen. Das Innere des Gebäudes mit seinen verschrammten Holzwänden ist verwinkelt, da immer wieder einmal eine Zwischenwand versetzt wird, um den neuen Ansprüchen gerecht zu werden. Der Hauptgang in der Gebäudemitte ist daher ein seltsamer Kurs um diverse Ecken.

Ein mutiger Dieb hat in den engen Gängen des Gebäudes gute Chancen auf das Stibitzen einer Tasche. Eine Flucht oder Jagd, je nach Perspektive, bei der einem alles und jeder im Weg steht, kann eine spannende Sache sein. Unvermutet geöffnete Türen, stürzende Bürger und schreiende Kinder geben dem Ganzen eine gewisse Würze.

---

15 Botschaft von Tiluna

Meister Trananhil Sturmbringer, Botschafter von Tiluna

Wirkt jung, fast knabenhaft, strahlend blaue Augen, bewegt sich geschmeidig, Luftmagier

Scharfer analytischer Verstand gepaart mit guter Beobachtungsgabe, diskret

Die Botschaft ist prinzipiell im Baustil von Elonel gehalten, aber die Vorderseite wird von zwei Rundtürmen eingerahmt, die sich deutlich über das Dach des eigentlichen Gebäudes erheben. Das Banner des Großmagierreiches weht auf den Spitzen der schiefergedeckten Turmdächer. Über dem Hauptportal aus dunklem Holz ist das Wappen Tilunas in den Stein gemeißelt, bemalt in kräftigen Farben.

Botschafter Sturmbringer ist schnell in der Hierarchie der Magier aufgestiegen und wurde erst vor zwei Jahren zum Botschafter ernannt. Er ahnt, dass in der Führungsstruktur des Magierreiches manches nicht stimmt und wird in der magischen Krise eng mit dem Geheimdienst des Matriarchats zusammenarbeiten.

Mit dem Geheimdienst von Elonel direkten Kontakt aufzunehmen ist auch für einen Botschafter des befreundeten Tiluna ein gefährliches Unterfangen. Hier könnten Spielerfiguren als Mittelsmänner zum Einsatz kommen. Aber Vorsicht: Diplomatie in einem Rollenspiel ist knifflig zu spielen, damit sie vielschichtig wirkt.

---

16 „Botschaft“ von Smettler‘s Eiche

Anthaelan Lenthalio‘en, Berater aus dem Wald

Waldelf mit ruhigem Blick aus dunkelgrünen Augen, schulterlanges hellbraunes Haar

Zurückhaltender Beobachter, wenn er spricht ist dies wohl überlegt, bescheiden

Das Gebäude ist aus dicken Holzstämmen gebaut und in Wirklichkeit deutlich kleiner als es die Stadtkarte vermuten lässt. Efeu und teilweise auch Unkraut hat es schon lange in einen grünen unförmigen Block verwandelt.

Im Inneren gibt es nur drei Räume: eine Küche, den einzig wirklich nach außen abgeschlossenen warmen Raum, einen Schlafraum und einen zum Gemeinschaftsgarten der Botschaften hin offenen Wohnbereich. Ein Stadtmensch wird das als verwahrlost empfinden, ein Waldelf kann sich hier sogar innerhalb der Stadt daheim fühlen.

Der Garten der Botschaften ist zwar ein gemeinsamer Bereich, aber hier wird man meist nur Besucher aus Smettler‘s Eiche vorfinden. Nirgendwo innerhalb der Stadt wachsen größere Bäume. Ein kleiner Teich im hinteren Bereich des Gartens ist auch der wahrscheinlichste Aufenthaltsort des momentanen „Botschafters“.

Anthaelan kann und will nicht Stimme für eine so vielschichtige Bevölkerung wie die der „Stadt, die keine ist“ sein. Der mehr als 700 Jahre alte Elf kennt die Geschichte des Matriarchats besser als jede Matriarchin, denn viel davon selbst erlebt. Die Aufgabe des Beraters, die damals noch nicht offiziell war, nahm er schon ein, als er Asilge Friedensdämmerung in ihrem Kampf beistand. Dazwischen war er immer wieder jahrzehntelang in seiner Heimat, um dann wieder für einige Jahre die Aufgabe des Beraters wahrzunehmen.

Anthaelan wird nie damit prahlen, aber allein die Tatsache durchschimmern zu lassen, dass er schon lange da ist und Einblick in entscheidende Momente des Matriarchats hatte, kann dezent und gezielt eingesetzt den kleinen Schauer der Ehrfurcht über einen Spielerrücken schicken. Belassen Sie es bei einer Andeutung, dann wirkt es mehr als die komplette Wahrheit.

17 Botschaft von Alimshai

Rishar Taschrim, Botschafter von Alimshai

Über 60, flammend rotes Haar, wettergegerbte faltige Haut, beleibt, tiefes lautes Lachen

Zäher Verhandlungspartner mit Liebe zu seinem Land

Das Gebäude besteht aus einem quadratischen Zentralbau mit vier Nebenbauten. Alle haben spitz zulaufende Dächer und ähneln dadurch den Zelten des Reitervolkes. Auf den fünf Spitzen flattern die Fahnen der fünf Stämme von Alimshai, dabei ziert den Hauptbau immer die Fahne des Stammes des aktuellen Königs.

Im Inneren sind die Wände mit kunstvollen Wandteppichen und Fellen behängt. Es ist warm und die Luft riecht nach geöltem Holz und Tee. Es gibt zwar möblierte Schreibstuben, aber die Beratungen mit dem Botschafter finden im zentralen Raum des Hauptbaus an einem sehr niedrigen Tisch umgeben von Sitzkissen statt.

18 Sarinas Haus der Instrumente

Sarina, Inhaberin und Instrumentenbauerin

Ältere Dame mit elfischem Einschlag, kräftiger Alt, dem man die trainierte Singstimme anhört, weißes Haar

Lebt für die Musik, fordert höchste Präzision, wirft einen Kunden, der die Ware nicht zu schätzen weiß, auch mal hochkant raus

Musik im eigenen Heim ist vor allem in der Oberschicht Melwens sehr beliebt. Auch beim meditativen Gebet schätzen viele Gläubige passende Musik. Sarinas Kunden kommen auch von weit außerhalb, denn nirgendwo sonst findet man jemand mit so umfangreichen Kontakten zu Handwerkern, die Musikinstrumente herstellen.

Sarina besteht darauf, dass ein Kunde ein Instrument vor dem endgültigen Kauf ausgiebig testet. Auch bei gebrauchten Instrumenten macht sie da keine Ausnahme. Dazu dient ein kleiner Raum mit gepolsterten Stühlen, in dem die Wände voller Instrumente hängen.

Im Hause stellt Sarina selbst feinste Flöten her. Ein Zwerg, eine Halblingdame und zwei Elfen bauen Saiten-, andere Angestellte Blasinstrumente und Trommeln. Die Inhaberin hat auch Kontakte zu Handwerkern im Land und manchem Elfen im Großen Wald. Bei genügend Geduld kann sie für gewöhnlich jede Art von Instrument beschaffen. Die Preise sind Richtwerte, die Auswahl der Instrumente exemplarisch.

Flöten
Sopran ..... 4 G
Alt ..... 5 G
Tenor ..... 7 G
Bass ..... 10 G

Harfen
Klein ..... 30 G
Groß ..... 50 G
Elfenharfe ..... 35 G

Trommeln
Tamburin ..... 5 G
Kleine Trommel ..... 8 G
Große Trommel ..... 12 G

Lauten
5 Saiten ..... 35 G
10 Saiten ..... 45 G

Sollte eine Spielerfigur passionierter Handwerker und Instrumentenbauer in Elonel sein, dann ist ein Besuch Sarinas fast vorprogrammiert. Wenn man beispielsweise eine Gruppe von Leuten nach Melwen lotsen will, um ihre Geschichten zu verbinden, wäre das eine Möglichkeit.

19 Gelehrter Pferdezahn

Tarsel Pferdezahn, Experte für Recht und Staatsgeschichte

Knapp 40, blonde Stoppelfrisur, Sommersprossen, tendenziell schlecht rasiert und einfach gekleidet

Geduldig, aber auch ein wenig pedantisch, hasst Ungenauigkeit und Angeberei

Der hochintelligente junge Mann hat sich vom einfachen Handwerkersohn zum weit geachteten Gelehrten hochgearbeitet. Da er nicht Priester werden durfte und ihm damit direkter Einfluss auf das Staatsgeschehen verwehrt blieb, hat er gelesen, was auch immer er in die Finger bekam. Tarsel liest mit irrsinniger Geschwindigkeit und merkt sich das Gelesene auch noch.

Er übt treffgenaue Kritik an der Gesetzgebung, bleibt dabei aber immer respektvoll, denn er will nicht Widerstand beschwören, sondern sanft bera-

tend lenken. Gegen Bezahlung gibt er auch Rat in rechtlichen Fragen bis hin zu einer Begleitung vor Gericht. Dabei passt er sowohl seinen Lohn als auch die Art der Erklärungen sehr gut an das finanzielle und geistige Niveau seiner Kunden an.

Das einst luxuriöse Stadthaus in Glaubensfels hat er bescheidener eingerichtet und lebt dort mit seiner Familie, dem alten Vater und seinem Bruder samt Familie.

Bei einem Konflikt mit dem Gesetz könnte Tarsel zum rettenden Engel werden. Er muss aber von der Unschuld seines Mandanten überzeugt sein.

Denkbar wäre auch eine kleine Detektivgeschichte, die mit einem Auftrag von ihm ihrenAnfang nimmt. Beispielsweise könnte ein schwerer Raubüberfall den intelligenten Gelehrten misstrauisch machen, weil fast alle Zeugen zur Besatzung eines Schiffes gehören, das bald ausläuft. Um heraus zu bekommen, dass die vom Vater des Überfallopfers bezahlt wurden, braucht er geschickte Nachforscher.

---

20 Gelehrter Kantenschleifer

Gindran Kantenschleifer, Experte für Religion, Geweihter Alpatchons

Alt und runzlig, viele Altersflecken, verkniffene Augen, sehr schmale Lippen, Mund oft offen

Mürrisch und kurz angebunden bei allem außer bei Glaubensfragen keine Geduld mit Leuten, die ihm nicht folgen können

Gindrans Haushalt wird von seiner Tochter geführt, die auch schon über 60 ist. Bei ihm selbst hat man den Eindruck, er würde zerbrechen, wenn er aus seinem weichen Lehnstuhl rutschen würde, in dem er fast immer sitzt. Er schläft oft, aber wenn es um sein Fachgebiet geht, dann wird er hellwach.

---

21 Silberschmied

Nektas Silberglanz, Silberschmied

Dunkle Haare mit silbernen Sprenkeln, tief liegende, müde wirkende Augen, große Nase, gepflegte Kleidung

Weltoffen, nutzt gerne Floskeln fremder Sprachen, hat für jede Situation einen weisen Spruch parat

Seinem Namen folgend ist Nektas wie sein Vater und Großvater Silberschmied. Er stellt zwar auch Gold- oder Platinschmuck her, aber seine Spezialität sind filigrane Ketten, Ohrringe und Anhänger aus Silber. Seine Kunden sind zumeist Eslengläubige, die die abstrakten verschlungenen Formen seiner Kunst auch als Anschauungsobjekt für das stille Gebet nutzen. Oft findet sich im Kern eines Schmuckstücks auch das Symbol einer Gottheit. Nektas arbeitet nur sehr sparsam mit Edelsteinen.

---

22 Baumeister Vendikt

Vendikt Fassadenträumer, Baumeister

Etwa 53, schlank und recht klein, dunkelblonde Locken, Vollbart

Steht nie still, gestikuliert viel, aber auch sehr anschaulich bei Darstellung seiner Ideen

Vendikt, den jeder beim Vornamen nennt, wohnt im Haus, das einst sein Großvater erbaute. Wie seine Vorfahren ist er gewissermaßen „der“ Architekt des Reiches und bekleidet damit eine wichtige Position. Aber die Zeiten der großen Neubauten sind vorbei und wirklich Neues ist bei den engen Vorgaben für Wohnhäuser in der Stadt kaum möglich. Lange Jahre war der junge Mann davon tief frustriert.

Vor diversen Jahren kam der fremdländische Wu Ki Me auf ihn mit der Bitte zu, ihm ein Kloster zu entwerfen. Der Mann aus Sa Chen legte dem Architekten Skizzen von Gebäuden seiner Heimat vor, anhand derer Vendikt mit Begeisterung Gebäude entwarf, die eine Mischung aus Sa Chen Stil und Fachwerkbau, eine Technik, die ihn schon lange fasziniert, die er aber in Melwen nicht einsetzen konnte. Es heißt, er habe für die Überwachung des Klosterbaus einen geradezu armseligen Lohn verlangt.

---

23 Stolz von Elonel

Elkirain Dathilies, Inhaber

Grauelf, lange goldene Haare, blaßgrüne Augen, groß, lässt Damenherzen höher schlagen

Extrem charmant und feinfühlig, stets korrekt und höflich, beherrscht sieben Sprachen und mindestens so viele Instrumente

Von außen wirkt das Stolz von Elonel wie ein normales, wenn auch sehr großes und vor allem blitzsauberes Haus. Nur das Perlmuttmosaik in der Tür und das goldene Schild, das darüber in die Straße hängt, deuten auf das luxuriöse Innenleben hin. Beide zeigen die Kathedrale umgeben von Wellen.

Das Stolz, wie es oft verkürzt genannt wird, ist das beste Gästehaus der Stadt und muss sich auch bei den kulinarischen Genüssen nicht hinter der Blauen Welle verstecken.

Innen sind alle Wände im unteren Bereich mit Rosen- oder Kirschholz getäfelt, darüber sind sie mit gepolsterten Seidentapeten verdeckt. Dadurch ist das gesamte Haus sehr ruhig. Die Seidentapeten sind im Erdgeschoss in dunkeln Tönen gehalten, in den Gästezimmern, im 1. Stock und im Dachgeschoss, sind es hellere Farben.

In jedem „Zimmer“ gibt es einen großen Wohnraum, der je nach Bedarf für Empfänge, Gesinde, Wache oder Besprechungen eingerichtet werden kann. Dazu kommen ein privates Speisezimmer, ein Ankleide und/oder Bedienstetenzimmer und ein großzügiges Schlafgemach für 1-4 Personen. Insgesamt gibt es 6 solcher Gästezimmer.

Im Erdgeschoss befindet sich ein Salon, ein Speisezimmer und ein kleiner Ballsaal. Im Salon gibt der Elfenwirt jeden Abend ein kleines Konzert auf einem der zahlreichen Instrumente, die er beherrscht.

Gekocht wird nach Geschmack der Gäste und auch sonst bleibt kaum ein Wunsch unerfüllt. Die diskret arbeitenden, durchgängig attraktiven Bedienungen sind meist weiblich. Einzig schlüpfrige Wünsche oder Tätlichkeiten gegen seine Angestellten toleriert Elkirain nicht. Er wird betroffene Bedienstete in der Küche oder bei anderen Gästen einsetzen, sollten diese keine Manieren zeigen.

Die nachfolgenden Preise haben es in sich, beinhalten aber für jeden Gast drei Mahlzeiten pro Tag, darunter ein mehrgängiges Menü. Ebenso enthalten sind ein tägliches heißes Bad, Wäschepflege und Botendienste.

Grundpreis pro Gästezimmer ..... 6 G
pro zusätzliche Person ..... + 3 G

Essen für nicht wohnhafte Gäste ..... 1-3 G

Getränke ..... von 1 S bis 10 G

---

24 Meisterheiler Sanftmut

Gelishan Sanftmut, Meisterheiler, Geweihter Silanas

Mitte 50, nur wenige graue Haare am Hinterkopf, leicht pausbäckig, gerötete Haut

Ruhig und sachlich, bei der Arbeit flott und effizient, in kritischen Situationen sehr deutlich und streng

Nur ein kleines Holzschild neben der Tür des edlen Hauses weist darauf hin, dass hier einer der besten Heiler des Landes lebt. Vom Flur führt eine Tür direkt in den Behandlungsraum mit drei Betten und Regalen voller Fläschchen mit Tinkturen und Körben mit getrockneten Kräutern.

Gelishan behandelt hier reiche Patienten, wovon er sich leicht sein großes Haus leisten und vor allem rechtfertigen kann, da die Größe nicht zu einem bescheidenen einfachen Geweihten passt. Meist ist er aber im Haus der Gesundung zu finden, wo er auch dem geringsten Bürger hilft.

Eine spezielle Behandlung für betuchte Bürger kostet durchaus einmal diverse Goldmünzen. Regeltechnisch bringt es Gelishan auf einen Gesamtbonus von +36 bei Prüfwürfen zwecks Heilversuchen.

Eine Schwangere stürzt unweit von Gelishans Haus. Der Heiler bittet die Spielfiguren, dabei zu helfen, die jammernde Frau und ihren völlig aufgelösten Ehemann hinein zu bringen. Gelishan stellt fest, dass mit dem Kind alles in Ordnung ist und erleichtert verlassen alle wieder das Haus. Kurz darauf stürzt der Heiler noch mal auf die Straße - ihm wurden einige wertvolle Arzneien gestohlen. Aber die Schwangere und ihr Mann sind verschwunden.

Ob eine herangerufene Wache nun die Spielerfiguren verdächtigt oder ihnen glaubt und sie sich vielleicht sogar an der Verfolgung beteiligen dürfen, hängt von Stand und Bekanntheit der Spielerfiguren ab.

---

25 Goldschmied

Aminia Glanzfinger, Goldschmiedin

Mitte 40, üppige weibliche Formen, rotbraune, akkurat hochgesteckte Haare unter einem goldenen Netz

Scharfzüngig gegenüber Angestellten, ehrerbietig gegenüber reichen Kunden, bei Armen schroff und kalt

Aminia stellt Schmuck jeder Art her. Ihre Kundschaft ist nicht unbedingt die Sorte Mensch, die sich in Bescheidenheit übt. Da darf es schon mal ein größerer Edelstein sein. Die Goldschmiedin arbeitet mit ihren beiden Gehilfen grundsätzlich nur auf Auftrag. Sie liefert sehr gute Arbeit, besitzt aber kaum Ideen für eigene Kreationen.

Die Preise variieren sehr stark, je nach Metall und Ausstattung mit Edelsteinen. Sie reichen vom simplen goldenen Ring für 6 G bis zur edelsteinstrotzenden Kette für mehrere hundert Goldmünzen.

Während der Silberschmied Nektas (21) sich Bemerkungen über seine Konkurrenz verkneift, findet Aminia bisweilen sehr deutliche Worte für die „Spielereien“ des Silberschmieds. Hat man bei ihm gekauft und betritt man mit sichtbarem Schmuckstück Aminias Laden, dann könnte es lustig werden.

---

26 Bestattungen

Brandard Winker, Organisator für Feuerbestattungen

Dunkle kurze Haare, Hakennase, meist ausdrucksloses Gesicht und monotone Sprechweise

Sehr ruhig, hört lange zu, bevor er spricht, trotz seines scheinbar unbeteiligten Äußeren sehr einfühlsam

In den meisten Fällen kümmern sich die Hinterbliebenen selbst um die Feuerbestattung eines Angehörigen. Spirituell leitet sie dabei ein Priester (meist Dolanas) an.

In den betuchteren Kreisen ist auch die Totenfeier eine aufwändigere Angelegenheit. Die Organisation von Essen, Trauerzug, eventueller Musik - all das erledigt Brandard zuverlässig und diskret. Die Preise für solcherlei Dienste reichen von 1 G bis hinauf zu 100 G und mehr.

---

27 Marktplatz, Elkontempel

In der Mitte des großen Marktplatzes am Hafen steht ein moderner Tempel Elkons (siehe oben). Treffen Schiffe mit neuen Waren ein, dann herrscht um ihn herum reges Treiben an zahlreichen Ständen. Traditionell spendet ein Priester des Tempels den Segen Elkons, bevor der Handelstag beginnt. Auch von Andersgläubigen wird erwartet, dass sie in diesem Moment das Haupt neigen und einen Moment in stiller Andacht verweilen.

Vor den Stufen, die zum Tempelportal führen, steht ein kleines Standbild. Ein Mann hat ein aufgeschlagenes Buch in der einen Hand und deutet mit einem Finger der anderen auf eine Stelle der Seite. Es handelt sich um eine Darstellung Nentarions des Gerechten, den Begründer des heute gültigen Rechts in Elonel (siehe Geschichte 734 n.d.D). Man ehrt ihn dadurch in besonderer Weise, den bildliche Darstellungen sind sonst unüblich in Melwen.

---

28 Selmanns Übersee

Frendegat Selmann, Frachtunternehmer

Mitte 50, dick und pausbackig mit dünnem braunen Haar, wache, schnell umherwandernde blaue Augen

Knallharter Händler, kühl und berechnend, gegenüber Kunden überzogen freundlich

Familie Selmann dürfte eine der reichsten, wenn nicht die reichste Familie Melwens sein. Frendegat mit seiner Frau Ijana sowie zwei Töchtern und einem Sohn führen die Geschäfte des Unternehmens. Selmann organisiert hauptsächlich Waren- und Passagiertransporte per Schiff. Dabei verlangt er 10 % des Transportpreises für die Vermittlung. Große Frachtaufträge verhandelt man grundsätzlich nur mit dem Familienoberhaupt persönlich in dessen rosenholzgetäfelten Arbeitszimmer.

Der Familie gehören drei Schiffe, die Zweimaster Seerose und Silbergeist sowie der Dreimaster Ehrbarkeit. Mit ihnen übernimmt er nicht nur Aufträge, sondern transportiert auch auf eigene Kosten Waren von Slondnärk, Mo'on und Eskaladin nach Melwen.

Für den Handel zu Lande besitzt das Unternehmen diverse Fuhrwerke. Diese werden fast ausschließlich vermietet, nur einmal im Jahr transportiert Selmann damit Waldmeet von Sologon nach Melwen.

Die Preise schwanken je nach Jahreszeit und Gefahrenlage. Verpflegung ist nicht inklusive.

Überfahrt nach Eskaladin	10 G
Überfahrt nach Mo'on	1 G
Überfahrt nach Trälgo	3 G
Illegal nach Sloght oder Triet	7 G
Brief über See	1-2 S
Brief über Land	1-8 K

Selmann sucht immer wieder erfahrenen Begleitschutz für seine Fuhrwerke. Er nimmt aber nur Personen mit Empfehlung eines ihm Vertrauten anderen Händlers oder Handwerkers.

Eine illegale Reise in eine der blutigen Grafschaften organisiert Teskot Aalhäuter, ein etwas schmieriger Arbeiter der Selmanns. Frendegat weiß jedoch immer Bescheid und nicht nur einmal waren Mitglieder des Geheimdienstes seine Kunden.

Vielleicht bekommt ein Spielercharakter ja etwas von einer solchen Fahrt mit. Will er das dann vor Gericht bringen, dann wird er merken, dass mächtige Personen das Handelsunternehmen schützen. Man wird ihn zunächst deutlich warnen. Lässt er nicht von seinem Vorhaben ab, dann wird er sich vermutlich bald selbst im Gefängnis wiederfinden, da er angeblich etwas ausgefressen hat. Auf lange Sicht wird der Geheimdienst versuchen, ihn als unglaubwürdigen Tunichtgut hinzustellen. Noch drastischere Maßnahmen versucht man zu vermeiden.

---

29 Meisterheiler Steinklopfer

Stengan Steinklopfer, Heilsalber

Ende 30, groß und schlank, braunes Haar und Vollbart, sehr gepflegt, spricht leicht näselnd

Je nach Gegenüber leicht bis heftig arrogant, wenig geduldig, gegenüber reichen Kunden schleimig

Stengan ist eine schlüpfrige Person, nicht nur weil seine gepflegten Hände meist etwas ölig sind von all den Salben, die er herstellt. Er hat sich auf die Behandlung von gut zahlenden Kunden spezialisiert und lässt sich nur unter Zwang dazu herab, einem gewöhnlichen Bürger zu helfen. „Mich könnt ihr euch nicht leisten."

Er behandelt seine Patienten in einem kleinen Anbau seines Hauses. Obwohl er meist eher die kleinen Gebrechen der feinen Gesellschaft behandelt, versteht er durchaus sein Handwerk. Vor allem bei der Versorgung von Wunden, so dass sich kaum Narben bilden, ist er ein wahrer Meister. Wenn es um die Rettung eines tödlich Verletzten geht, dann sollte man aber dennoch besser nach Meisterheiler Sanftmut schicken (24). Stengan kommt auf einen Gesamtbonus von +30 beim Heilen.

---

30 Schiffswerft von Melwen

Enjaia Ladenfeger, Oberste Schiffskonstrukteurin

Anfang 30, wettergebräunte Haut, schwielige Hände, kurze braune Locken, Werkzeuggürtel

Innovativ und intelligent, keinerlei Verständnis für Faulheit und Zeitverschwendung

Seit Generationen ist der oberste Schiffskonstrukteur ein Angehöriger der Familie Ladenfeger. Trotz dieser Tradition ließen sie es nie zu, dass der Name geändert wurde, wie sonst bei solchen Gegebenheiten in Elonel üblich. Nachdem Ejaias Vater jung starb schien es, dass diese Tradition wegen nur einem jungen Kind, noch dazu einer Tochter, enden müsse.

Aber Enjaia kämpfte gegen alle Widerstände darum, ihrem Vater folgen zu dürfen. Die junge Frau ist ein Ingenieursgenie. Sie hat bereits einen neuen Typ von Verladekran konstruiert und arbeitet seit einigen Jahren an einer steten Verbesserung der Rumpfform von Marineschiffen.

Die Schiffswerft ist Eigentum des Staates, aber die Obrigkeit lässt der begabten Frau inzwischen fast völlig freie Hand bezüglich des Wie bei der Erledigung von Aufträgen. Was gebaut wird, bestimmt natürlich die Landesführung. Die Familie Ladenfeger genießt allerdings diverse Privilegien, darunter ein geräumiges Haus gleich neben der Werft.

Wer nach einer ehrlichen, aber anstrengenden Arbeit sucht, eslengläubig ist und nicht als Verbrecher bekannt, hat gute Chancen, bei der Schiffswerft für eine gewisse Zeit angestellt zu werden, wenn größere Arbeiten an einem Schiff anstehen. Es gibt ein schlichtes Lager über der Werkhalle und einfaches Essen, dazu 2 Kupfer am Tag.

Manchmal vermehren sich die Ratten in der Werkhalle schlagartig. Dann sind gewitzte Kammerjäger gefragt. Enjaia nimmt dann gerne auch Kobolde in Dienst, da die den Nagern zwischen all dem gelagerten Holz viel besser auf die Pelle rücken können. Es gibt wie oben Unterkunft und Essen, dazu pro Ratte 2 Eisen.

Klimpereck

Wohlhabende Handwerker am Rande von Glaubensfels

Eigentlich ist das Klimpereck noch ein Teil von Glaubensfels, es gibt aber einige Unterschiede: Die Häuser sind nicht so luxuriös, jedoch ebenfalls zweistöckig (inklusive Dachgeschoss) und aus Stein gebaut. In ihnen wohnt immer nur eine Familie, nicht mehrere Parteien wie im Rest der Stadt.

Der Name des Viertels kommt von den wohlhabenden Händlern und von der Tatsache, dass der große Markt nebenan liegt, wo Waren aus aller Welt für klimpernde Münzen den Besitzer wechseln.

Klimpereck liegt an der alten, von Efeu überwucherten Stadtmauer. An ihrem Fuß, vor allem im Nordosten, haben diverse Handwerker allerlei Material gelagert, geschützt von einfachen Holzdächern. Hier findet man oft Kinder, für die das herumliegende Gerümpel ein Abenteuerspielplatz ist.

Ein kleines Mädchen kommt weinend um eine Ecke gelaufen. Nur mühsam werden die Spieler aus ihr herausbekommen, was passiert ist. Ihr Freund ist beim Spielen auf einen Stapel mit Altholz geklettert, der ins Rutschen kam. Er und ein Freund wurden von den alten Brettern verschüttet. Da ist schnelle Hilfe gefragt und danach vielleicht ein Heiler, der das Leben von ein oder zwei schwer verletzten Kindern retten kann.

31 Glaser

Wenderk Durchgucker, Oberster Meister der Glaserei

Klein und zierlich, graue, leicht trübe Augen, wehende dünne graue Haare

Ungeduldig und herrisch, wird schnell laut

Die Glaswerkstätten Melwens befinden sich in Staubgassen (80). Hier in Klimpereck ist der Sitz der Verwaltung. In einem Büro mit mehreren Angestellten werden Aufträge organisiert. Im Obergeschoss hat der Meister eine geräumige Wohnung.

Wenderk Durchgucker besitzt zwar die fast uneingeschränkte Entscheidungshoheit, im Zweifelsfall hat aber der Hochmystiker des Handels das letzte Wort - und bei Wenderk kommt es öfter mal dazu, denn Hochmystiker Fernlenker hält nicht viel von dessen Methoden. Da Durchgucker aber gute Arbeit liefert kann er ihn, ein Mitglied einer Familie mit vielen Priestern, nicht einfach feuern.

Vielleicht lernen die Spielerfiguren einen Arbeiter kennen, der gerade von Wenderk aus der Glashütte geworfen wurde und der nun mit seiner Familie vor dem Nichts steht. Nachforschungen zu den genauen Gründen könnten eine spannende kleine Geschichte werden, denn dazu muss man unbemerkt in das Büro.

Als „Belohnung“ könnte man die Spieler miterleben lassen, wie ein Hochmystiker einen Meister zur Schnecke macht.

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

31 Glaser
32 Barbier
33 Bäckerei Süßwind
34 Schwarzsteinhalle
35 Meisterschlosser
36 Werkzeugmacher
37 Töpfereimanufaktur
38 Schmied
39 Messingschmied
40 Destillerie
41 Fischverkäufer
42 Lampenmacher
43 Kunstglasbläser

32 Barbier Kip

Shimanshan Kip, Meisterbarbier und Haarkünstler

Kaffeebraune Haut, strahlend blaue Augen, Tätowierung eines Paradiesvogels um ein Auge herum

Redselig mit einem sympathischen Eskaladinakzent, kennt jeden Kunden mit Namen, sehr um die angemessene Form bemüht

Shimanshan, oder Shim, wie ihn jeder Stammkunde nennen darf, redet wie ein Buch, während er Bärte perfekt schneidet, einen Schnurrbart kunstvoll zwirbelt oder aus stumpfen Damenhaaren ein schimmerndes Kunstwerk erschafft, das eigentlich gar nicht halten kann. Er ist der Enkel von Einwanderern aus Eskaladin, die im Eslen ihre Bestimmung fanden und hierher auswanderten.

In seinem Geschäft arbeitet er grundsätzlich allein, ein Kunde fühlt sich wahrhaft umsorgt. Im Haus wohnt aber auch noch seine Schwester mit Familie und seine inzwischen alten Eltern, alle kaum weniger herzlich als Shimanshan.

Bartpflege	3 K
Rasieren	2 K
Haare schneiden (Männer)	4 K
Haare schneiden (Damen)	1 S
Frisieren (Damen)	5 K bis 5 S
Haare bleichen	3 S
Haare schwärzen	2 S

---

33 Bäckerei Süsswind

Das Matriarchat ist nicht unbedingt für seine besondere Backkunst bekannt. Bei den meisten Bäckern erhält man jedoch nahrhafte und durchaus schmackhafte Brote und Brötchen. Nahezu jeder Bäcker bietet noch die eine oder andere Besonderheit an.

Nur bei Meister Tarin Süßwind hier im Klimpereck bekommt man auch kunstvolle Torten und andere Besonderheiten.

---

34 Schwarzsteinhalle

Bufstan Pferdehalter, Aufseher der Schwarzsteinhalle, Geweihter Elkons

Kugelrund, pausbackig, gepflegte Kleidung und Auftreten

Sehr redegewandt und gebildet, mit feinem Gespür für Leute mit Sorgen

In der Zeit der Inquisition wurde ein Gefängnis mitten in der Stadt geschaffen. Ein kleiner Platz war umgeben von einem zweistöckigen schmalen Viereck aus Zellen, vom Platz nur durch Gitter getrennt. Die meisten Verbrennungen fanden auf dem zentralen Platz statt, so dass die verbliebenen Gefangenen wieder und wieder ihr eigenes baldiges Schicksal mit ansehen mussten. Die schweren Granitblöcke der Wände wurden über viele Jahre hinweg schwarz von Ruß.

Nach Ende der Inquisition wollte der Mob das verhasste Gebäude niederreißen, aber die Wände des Baus sind extrem massiv und hielten selbst dem Zorn Vieler mühelos Stand. Weisere Menschen entschieden schließlich, den Ort des Schreckens umzuwandeln: Ein Säulenring stützt heute ein hohes Dach, das den gesamten Platz und die ehemaligen Zellen überspannt. In die Säulen wurden viele Namen derer eingraviert, die Opfer des pervertierten Glaubens wurden und auch heute noch finden Namen derer, die zu unrecht starben, ihren Weg auf eine der Säulen.

Die Gitter sind verschwunden. Heute sind die Zellen durch dicke Vorhänge von der Haupthalle getrennt. In ihnen befinden sich kleine Tische, umgeben von Bänken an den Wänden. Hier kann man sich nieder lassen, um sich zu unterhalten oder um gemeinsam ein Spiel zu spielen. Vor den oberen Zellen läuft ein hölzerner Balkon rund herum, von dem man Blick auf die große Haupthalle hat.

Von dem Balkon gelangt man auf das Vordach über dem Eingangsbereich, wo man vor allem an warmen Sommerabenden nur schwerlich einen Platz findet.

In der Mitte der Haupthalle befindet sich ähnlich einer kleinen Burg ein Tresen, an dem man von freundlichen Herren und Damen bedient wird. Es gibt allerlei nichtalkoholische Getränke und auch Spielbretter und -steine sowie Würfel oder Karten können hier gegen eine kleine Gebühr ausgeliehen werden.

Kühles Wasser	1 E
Kräuter- oder Früchtetee	1 K
Milch	3 E
Fruchtsaft (je nach Jahreszeit)	3 K

Leihgebühren für Spiele:
Würfelsatz ..... 2 E
Kartenspiel ..... 5 E
Brettspiel ..... 1 S

Für einen Fremden ist die Schwarzsteinhalle sicherlich ein seltsamer Ort, zumal er inmitten Melwens, der Hauptstadt des Eslen, steht. Obwohl gute Laune zwischen den nach wie vor schwarzen Steinen willkommen ist, herrscht immer eine andächtige Ruhe. Glücksspiel um Geld, egal welcher Art, ist streng untersagt und Unruhestifter werden von den anwesenden Stadtwachen schnell hinausbefördert.

So mancher Besucher findet hier gerade bei Denkspielen zum meditativen Eslengebet. Oft sieht man auch Menschen, die ruhig beieinander sitzen und eines verschiedenen Freundes gedenken, gemäß dem Spruch am Eingang: „Erinnert euch derer, die auf grausame Weise sterben mussten. Aber gedenkt ihrer nicht mit Schmerz, sondern mit Würde."

Sucht man nach einem geeigneten Ort, um eine spannende Geschichte zu beginnen, mit der die Spieler zunächst nichts zu tun hatten, dann ist die Schwarzsteinhalle mit ihren vielen Besuchern wunderbar geeignet. Da könnte jemand die neuen Besucher herumführen und ihnen später beim Halma ein verlockendes Angebot unterbreiten. Oder man hört aus der Nachbarnische Fetzen eines leisen Gesprächs, die nichts Gutes vermuten lassen.

Vielleicht hilft man auch den Wachen dabei, einen pöbelnden Besucher freundlich hinaus zu befördern - vielleicht ja gleich ins Hafenbecken? Oder man nimmt selbst ein unfreiwilliges Bad, weil man kein rechtes Benehmen gezeigt hat.

35 Meisterschlosser

Frakin Türklinker, Meisterschlosser

Unscheinbar und klein, gebeugt, verkniffener Blick

Akribisch, unpersönlich und eher kühl

Anlanta Türklinker, Meisterschlosserin

Einfache Kleider, raue Hände, rote Hakennase, meist eher wirres Haar

Verbissen gläubig ohne viel Respekt für andere Weltanschauungen

Nach dem Tod ihres Vaters übernahmen die Geschwister Türklinker zunächst gemeinsam die geachtete Werkstatt ihres Vaters. Es kam zum Zerwürfnis und schließlich zur Trennung. Nun gibt es nur durch eine Gasse getrennt zwei Häuser mit einem Schild „Meisterschlosserei Türklinker" über dem Eingang.

Bei Frakin im älteren Haus bekommt man solide Arbeit geliefert. Das geschieht flott und unkompliziert. Auf seine Schwester sollte man Frakin aber nicht ansprechen, das verdirbt ihm tüchtig die Laune. Im schlimmsten Fall wird er einen Kunden mit einer Ausrede hinaus komplementieren.

Anlanta sollte man auf keinen Fall aufsuchen, wenn man nur wenig Zeit hat oder wenn man nicht Eslengläubiger ist. Sie liefert ausgezeichnete Ware, aber früher oder später führen Gespräche mit ihr unweigerlich zu ihrem flammenden Glauben, an dem man sich gehörig die Finger verbrennen kann, so man irgendwo die falsche Antwort gibt.

Schlösser kosten je nach Größe (größer ist hier eher preiswerter) und Komplexität. Die Preise sind aufgeteilt in einen Grundpreis und einen Aufschlag pro Punkt an Schwierigkeit (/ Sw.; der mögliche Schwierigkeitsbereich steht hinter der Schlossart in Klammern):

Grob (10 - 25) ..... 5 S + 1 K / Sw.
Mittel (15 - 30) ..... 8 S + 2 K / Sw.
Fein (20 - 45) ..... 1 G + 3 K / Sw.

Nur bei Anlanta:
Komplex (30-60) ..... 2 G + 5 K / Sw.

Eine Spielerfigur möchte ein Schloss reparieren lassen. Bei Anlanta könnte diese an einer Gravur des Schlosses erkennen, dass es aus der Werkstatt eines Ungläubigen stammt. Nach einem Vortrag über die Vertrauenswürdigkeit von Ungläubigen (holen Sie tief Luft für den zugehörigen Redeschwall) findet man sich samt Schloss wieder auf der Straße. Frakin hat vielleicht gesehen, wie die Spieler aus dem Laden seiner Schwester kamen - da wird eine Verhandlung auch nicht einfach werden.

36 Werkzeugmacher

Sagrent Kneifer, Werkzeugmachermeister

Schlank, wilder ungezügelter Bart mit silbernen Sprenkeln, dunkle buschige Brauen

Ungewollt laute Stimme und scheinbar schroffer Umgangston, eigentlich aber gutmütig und freundlich

Sagrent ist ein akribischer Tüftler, der zwar nie unter Elfen lebte, die Langlebigen aber aus tiefstem Herzen verehrt. Im Gegensatz zu manch anderem Elfennarren lebt er tatsächlich manches Ideal eher unbewusst nach. Hervorstechend ist dabei seine Liebe zum Detail. Und sei es nur eine einfache Zange, er lässt immer wieder seinen Kunden mit dem Werkzeug arbeiten, feilt hier am Griff, biegt dort ein wenig oder polstert mit weichem Leder, bis sich das Werkzeug für den Kunden anfühlt wie

eine Verlängerung seiner Hand. Solche Arbeit hat aber auch seinen Preis.

Während ein einfacher Hammer sonst 3 S kostet, zahlt man bei Sagrent schnell das Dreifache. Bei der Ausübung von Prüfwürfen im Handwerk liefern diese Werkzeuge aber dem, für den sie angepasst wurden, einen Bonus von +1 bis +2.

Hammer, Stemmeisen, o.ä. ..... 8 S
Zange, Schere, etc. ..... 1 G
Säge ..... 5 - 9 S
Hobel, Feile, etc. ..... 6 S
Schnitzmesser ..... 12 S

Enjaia Ladenfeger, die oberste Schiffsbauerin (siehe 30 bei Glaubensfels) hat viel bei Sagrent gelernt und beide verbindet eine tiefe Freundschaft.

---

37 Töpfereimanufaktur

Krental Steinschieber, Manufakturmeister

Hager, schlecht rasiert, Lederschürze, gelenkige Hände

Freundlich, Klatsch und Tratsch aber stark abgeneigt, teils hastig

Von Herstellung und Verkauf gewöhnlicher Töpfe könnte man sich ein Haus im Klimpereck nicht leisten. Aber in der Manufaktur Steinschieber arbeiten diverse Töpfer an besonders feinen Tassen, Tellern und Vasen. Glasiert in meist hellen Farben und mit kunstvollen Mustern verziert, die immer eines der Göttersymbole enthalten, sind die Werke der Manufaktur in Melwen bekannt und geschätzt, sind aber auch nicht billig.

Tasse oder Becher ..... ca. 1 S
Schale, Schüssel, Teller ..... ca. 2 S
Krug, Vase, Topf ..... ca. 3 S
Tonflasche ..... 1 S
Tönerne Schrifttafel ..... 5 - 15 S

---

38 Schmied

Gors Lehmacker, Rüstungsschmied

Fast 60, breitschultrig und kräftig, fast schon qua-dratisches Gesicht, diverse fehlende Zähne

Leicht zu reizen, mürrisch, eigenbrötlerisch

Gors war einmal der wohl beste Schmied des Matriarchats und hat es zu Wohlstand gebracht. Der Unfalltod seiner Frau hat den einst fröhlichen Mann vollkommen verändert. Er hat sich zurückgezogen und übernimmt fast nur noch Reparaturarbeiten. Bei denen zeigt sich nach wie vor sein außerordentliches Talent: Reparierte Metallrüstungen haben eine um einen Punkt erhöhte Absorption gegenüber Standardwerten.

pro reparierten Absorptionspunkt 15 % der Neukosten

Es ist fast unmöglich, den mürrischen Mann dazu zu bringen, eine neue Rüstung anzufertigen. Da braucht es einen wirklich guten Grund und viel Überredungskunst. Das zu schaffen ist schnell ein kleines Abenteuer für sich. Gors wird einen Beweis fordern, dass da jemand seiner Arbeit würdig ist, selbst wenn man ihn aus seiner Lethargie gerissen hat. Machen Sie potenziellen Helden ein solches Unterfangen nicht zu leicht, belohnen Sie sie aber dann ruhig mit einer Rüstung, die nicht nur etwas besser schützt, sondern ein wenig leichter ist und weniger behindert.

---

39 Messingschmied

Falkatrell Glanzhammer, Meistermessingschmied

Etwa 40, kräftig mit Bauchansatz, gepflegtes Haar und imposanter Schnauzbart

Freundlich und zuvorkommend, hinterrücks aber eiskalt kalkulierend

In der offenen Werkstatt von Meister Glanzhammer arbeiten insgesamt fünf Schmiede wie Tiere, um Töpfe, Pfannen und anderes Küchengeschirr herzustellen. Auch den Meister selbst sieht man viel am Amboss stehen, arbeiten tut er aber nur, wenn Kunden zusehen. Falkatrell hat nicht viel Talent, aber er hat Geschäftssinn. Er liefert Masse statt Klasse und macht deshalb gehörig Gewinn und kann sich ein luxuriöses Leben leisten.

Seine Waren erfüllen ihren Zweck, mehr aber auch nicht.

Ein Lehrling in Falkatrells Werkstatt erlebt Tag für Tag, wie hier nur mittelmäßige Ware hergestellt wird. Irgendwann kommt es vielleicht zur Konfrontation mit dem Meister, der ihn hochkant rausschmeißt - ein möglicher Anfang für die Geschichte einer Spielerfigur.

---

40 Destillerie

Branntweinmeister Liton Ziegelwerfer

Alter Herr (über 70) mit schneeweißem flaumfeinen Haar, verschmitztes Grinsen, funkelnde wache Augen

Freundlicher Genießer alles Schönen, schaut gerne jungen Mädchen nach, bleibt dabei immer Gentleman

Die kleine Destillerie riecht man schon aus einiger Entfernung. Im Gegensatz zu anderen solchen Orten ist das meist eher ein Duft von edlem Likör als der von scharfem Alkohol und er ist auch selten so

intensiv, das die Nachbarn sich beschweren. Hier entstehen edle Branntweine, die kein vernünftiger Mensch benutzen würde, um sich in einen Vollrausch zu trinken. Vor allem aber destilliert Liton mit seinen drei Helfern fast reinen Alkohol für medizinische Zwecke.

Es gibt keine festen Marken, sondern man muss hier nehmen, was der alte Mann mit seiner feinen Nase an neuen alkoholischen Kunstwerken bewerkstelligt hat. Man kann ruhig aus der nachfolgenden Tabelle etwas auswürfeln.

Obstschnaps ..... ca. 2 G
Kräuterschnaps ..... ca. 3 G
Likör ..... ca. 4 G
Tangschnaps ..... 1 G

Alkohol ..... 2 G

---

41 Fischverkäufer

Ingla Brisenfänger, Inhaberin

Um die 40, dicklich, Doppelkinn

Freundlich, etwas oberflächlich und verschwatzt

In diesem einfachen Laden riecht es köstlich nach Geräuchertem. Hier wird kein frischer Fisch angeboten, sondern allerlei Geräuchertes und Gepökeltes.

Räucherfisch ..... 5 K
Pökelfisch ..... 2 K
Trockenfisch ..... 2 K
Getrocknetes Krebsfleisch ..... 1 S
...

---

42 Lampenmacher

Die Fenster des Verkaufsraums sind mit dunklen Vorhängen verhängt, die Luft ist stickig und warm. Hier kann man sich unter der Anleitung einer der Verkäuferinnen direkt von der Qualität der angebotenen Laternen überzeugen. Die Handwerker bekommt man fast nie zu sehen, sie arbeiten in einer großen Werkstatt im Hinterhaus.

Die Zahlen hinter jeder Laternenart stehen für die folgenden Werte: Füllmenge in Litern, Brenndauer bei voller Befüllung, ungefähre Reichweite des Lichtes für menschliche Augen und Gewicht in Gewichtseinheiten.

Handlaterne (1/4 l, 6 h, 6 m, 12) ..... 8 S
Sturmlaterne (1/2 l, 9 h, 9 m, 18) ..... 12 S
Bullaugenlat. (1/2 l, 12 h, 12 m, 15) ..... 10 S
Großlaterne (6 l, 12 h, 18 m, 120) ..... 5 G

Laternenöl 1 l ..... 2 S

---

43 Kunstglasbläser

Skanrin Schleifler, Kunstglasbläser

Keine 30, klein und bullig, kaum noch Zähne, stets Brandblasen an den Händen oder auch im Gesicht

Leidenschaftlich und ganz seiner Kunst gewidmet, wenig Geduld mit Leuten, die diese nicht schätzen

Melwen ist bekannt für seine hochwertigen Glasbläser-Erzeugnisse. Skanrin sticht dennoch heraus, denn er ist nicht Handwerker, er ist durch und durch Künstler. Er stellt aus Glas feinste Skulpturen, Kelche und Trinkgläser her, die so filigran erscheinen, dass man sich fast nicht traut, sie in die Hand zu nehmen. Sie sind aber durchaus ihrem Zweck gewachsen.

Die Preise für solche Kunstwerke beginnen bei einem Goldstück und sind nach oben nahezu offen.

Beetviertel

Viel Platz für Angehörige des Klerus

Früher einmal war dieses Viertel der Sitz von Wache und Militär. Der Di'eskenttempel stand damals in der Mitte eines weiten Exerzierplatzes, dessen Umrisse die heutigen Wohngebäude noch nachzeichnen.

Auf Grund der Weitläufigkeit des Geländes und der großzügigen Verteilung der Häuser war es zunächst nur Angehörigen des Klerus gestattet, hier zu wohnen. Obwohl diese Auflage seit Ende der Inquisition nicht mehr besteht, findet man in keinem anderen Stadtteil so viele Priesterfamilien wie hier.

Die Gebäude sind in ihrem Alter sehr unterschiedlich. Oft kann man an den verschieden geformten oder gefärbten Backsteinen deutlich erkennen, wo eine alte Mauer als Grundlage für ein neueres Gebäude diente. Auf fast jedem Platz findet man eine oder mehrere runde Blumenflächen, eingefasst von kleinen Mauern (Betreten nicht gestattet). Auf den Fenstersimsen steht so mancher Topf mit Blumen oder auch mal mit Gemüse, Salat oder Gewürzpflanzen.

Das Beetviertel ist vor allem bei schönem Wetter ein beliebter Ort für Spaziergänger. Man trifft sich, wo es grünt und blüht und hält ein Schwätzchen. Spielende Kinder, nicht nur aus der Nachbarschaft, gehören zum Straßenbild. Hier fühlt man sich sicher und doch nicht so beengt und beaufsichtigt von der Wache wie in Glaubensfels oder im Klimpereck.

Auch wenn nicht auf der Karte verzeichnet, ist das Beetviertel reich an Läden von Handwerkern und Händlern. An der Hauptstraße gibt es kein einziges reines Wohnhaus. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Stadtteilen wird hier nicht mehr jedes Geschäft detailliert beschrieben. Ein Überblick über das grobe Angebot ist weiter unten im Abschnitt Geschäfte zu finden. Im Beetviertel sind die angebotenen Waren und Dienste tendenziell etwas hochwertiger und teurer als in den dortigen Listen angegeben.

So viel Platz auch auf den Plätzen des Beetviertels vorhanden ist, die Gebäude stehen hier Wand an Wand. Die kleinen Abstände in der Karte dienen nur dazu, die einzelnen Häuser unterscheidbar zu halten. Nur an wenigen Stellen ist wirklich ein sehr enger Gang zwischen zwei Gebäuden, der oft auch nicht vollständig passierbar ist.

„Na warte du Lümmel, dir werde ich helfen!" Mit vor Wut hochrotem Gesicht verfolgt der Obsthändler den kleinen Jungen, der lachend mit dem Apfel davon flitzt. Der Kleine schlägt einen Haken in eine der wenigen engen Gassen zwischen zwei der Gebäude, den Händler dicht auf den Fersen. Kurz darauf hört man von diesem einen Schmerzensschrei. Dank seiner Eile hat er sich zwischen den beiden aufeinander zu laufenden Wänden mit den Schultern eingeklemmt und kann nun weder vor noch zurück.

---

44 Alpatchontempel

Dieser Tempel des höchsten Gottes des Eslen ist zugleich der älteste Tempel der Stadt, vielleicht sogar des ganzen Matriarchats. Die Fenster sind klein und die Mauern fast drei Schritt dick. Das Innere ist nahezu vollkommen schmucklos. An jeder der dicken Säulen, die das Dach unter dem First stützen, brennen einige wenige Kerzen in eisernen Leuchtern, ansonsten ist der Raum größtenteils ins Dunkel getaucht.

So dunkel das Innere ist, so freundlich ist der umgebende Platz. Der Felsboden zeigt hier deutlich die Beanspruchung durch lange Nutzung des Militärs. Statt immer wieder aufzufüllen und zu pflastern entstanden zahlreiche Blumenbeete in verschiedensten Formen, die den ganzen Platz wie Sommersprossen überziehen.

---

45 Silanatempel

Ebenfalls ein Tempel älterer Bauart, aber mit etwas größeren Fenstern. Trotzdem bleibt es im Innenraum des Tempels der Göttin von Licht und Sonne düster. Ein klein wenig Abhilfe schaffen die Türen des Altarraums, jeweils eine an jeder der drei gemauerten Seiten, die fast das ganze Jahr hindurch offen stehen.

---

46 Gasthaus Am Brunnen

Iljenna von Brandil, Dame des Hauses

Über 60, strenger Gesichtsausdruck, schmale spitze Nase und hellgraue Augen

Streng gläubig, zu Kunden sehr korrekt und höflich, erwartet aber desgleichen

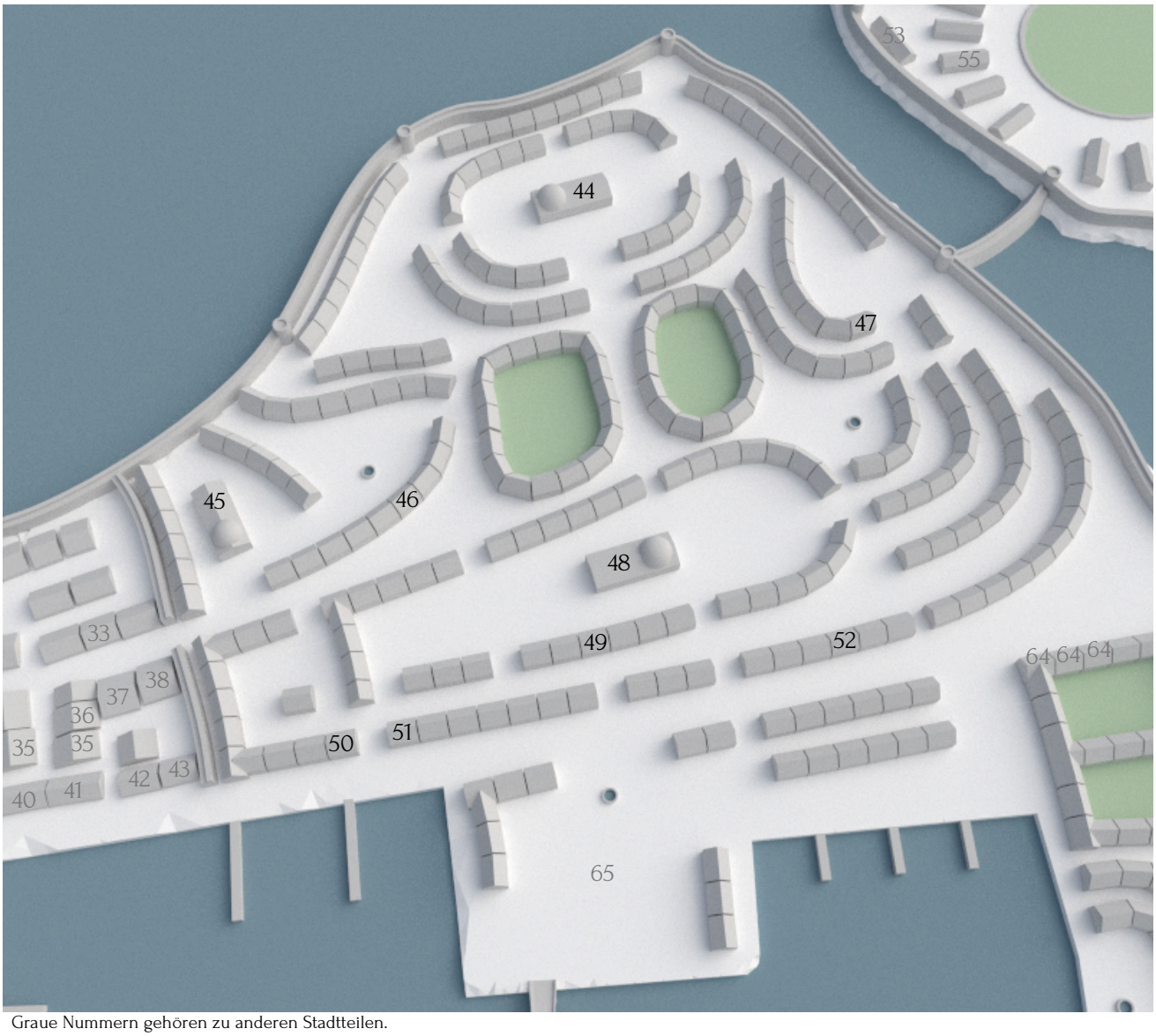
Aschjala Brandil

37, attraktiv, strahlend blonde Haare, ein ebenso helles Lächeln auf den Lippen, recht groß und schlank

Herzlich und einnehmend, tief gläubig, aber mit erfrischender Offenheit

Mit der Dame des Hauses muss man erst einmal lernen umzugehen, denn Iljenna duldet kein schlechtes Benehmen und erst recht keine ketzerischen Reden. Es gibt keinen Alkohol im „Brunnen“ und vor dem gemeinsamen Abendmahl wird gebetet. Wer das akzeptieren kann, der bekommt bei Iljenna und ihrer Tochter eine blitzsaubere Unterkunft in einer der 14 kleinen Kammern mit Federbett und nahrhafte Hausmannskost in Portionen, die auch jeden Holzfäller satt bekommen. Es gibt aber keine Auswahl, sondern man isst, was auf den Tisch kommt. Zu trinken gibt es Tee oder Wasser ohne Aufpreis.

Kammer für eine Nacht
inklusive Morgen- und Abendmahl ..... 2 S
Warmes Mittagessen ..... 1 S



Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

44 Alpatchontempel
45 Silanatempel
46 Gasthaus Am Brunnen
47 Taverne Held des Tages
48 Di'eskenttempel
49 Kunst An- und Verkauf
50 Taverne Seeschlange
51 Relias Seeluft Gästehaus
52 Delm's Kostüme

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel, zu platzieren nach Bedarf:

Bä Bäckerei
Bb Barbier
Bg Bogner
Bs Bestattungen
Fs Fischverkäufer
Gl Glasbläser
Hl Heiler
Ml Maler (nicht Künstler)
Mü Mühle
Mu Musikinstrumente
Ms Messingschmied
Sl Seiler
Sc Schlosser
Sn Schnitzer
Sr Schreiner
Tö Töpfer
Wb Weber
Wf Waffenschmied
Wz Werkzeugmacher

Das kleine Gasthaus ist ein Geheimtipp unter fahrenden Händlern und anderen Reisenden. Bis auf ein kleines Schild über der Tür gibt es keinen Hinweis darauf, dass es sich hier nicht um ein normales Wohnhaus handelt.

---

47 Taverne Held des Tages

Serotanz Klippenfischer,
genannt „Feldmarschall“

> Ein Schrank von einem Mann, das rechte Ohr fehlt, Brandmahl auf der rechten Wange, Stoppelhaare und -bart, tiefe raue Stimme

> Lacht gerne und laut, Raubein mit warmherzigen Kern

Zwei reichlich verbeulte, aber blitzblank polierte Rüstungen mit Fahnen Melwens und Elonels in Händen flankieren eine lange Theke, in deren Oberfläche man sich spiegeln kann. An den Wänden hängen diverse Gemälde von Schlachten zu Land und zu See, nicht künstlerisch wertvoll, aber bunt. Der Raum ist mit vielen Laternen hell erleuchtet.

Hier treffen sich vor allem Offiziere von Wache und Militär zu einem gemütlichen Abend bei Kartenspiel und Bier oder Wein. Der Umgangston ist sehr gesittet, so dass so mancher Jungoffizier auch einmal seine Angebetete hierhin ausführt.

Gutes Bier (3 Sorten)	1 K
Wein	von 3 S bis 6 S
Schnaps	3 S
Halblingbranntwein	1 bis 2 G
Tee	1 K
Milch	3 E
Fruchtsaft (nur manchmal)	1 S
Gewürzter Zwieback	5 E

---

48 Di‘eskenttempel

Nicht so alt wie der Tempel Alpatchons ist er vermutlich das am meisten besuchte Gotteshaus der ursprünglichen Stadt. Die Nähe zum Hafen heute und die zentrale Lage auf dem Exerzierplatz früher sorgten für regen Besuch durch alle reisenden Eslengläubigen. Die Steinplatten des Bodens sind so ausgetreten, dass man aufpassen muss, nicht zu stolpern.

Im Eslen sind Opfergaben an die Götter eher unüblich, aber um den Altar dieses Tempels herum findet man zahlreiche kleine Dinge wie einen Kieselstein, ein kleines Holzstück oder getrocknete Blumen. Mit dem Gebet vor Di‘eskent verbindet man den Wunsch hierher zurück zu kommen, um die Gabe aus dem eigenen Heim wieder an sich nehmen zu können.

Die Grausamkeit der See hat zur Folge, dass die Priester des Tempels immer wieder einmal Dinge beiseite räumen müssen, da der, der sie platzierte, wohl nie wiederkehren wird.

---

49 Kunst An- und Verkauf

Elrisia Blauläufer

> Mitte 50, verwirrend hellblaue Augen, strenger Dutt, auffallend raue Hände, einige Narben auf den meist bloßen Armen, trägt im Laden weite raschelnde Kleider aus Spinnenseide

> Selbstbewusst und durchsetzungsstark, im Laden ganz feine Dame, auf Erkundung zäh und ausdauernd

Elrisias Bruder Garlund ist offiziell der Besitzer des Hauses mit dem so ungewöhnlichen Geschäft, denn die resolute Frau ist ganz offen Singaigläubige und zahlt ohne mit der Wimper zu zucken die entsprechenden Abgaben. Garlund hilft ein wenig im Geschäft, aber jeder Kunde wird ihn für einen billigen Gehilfen halten, nicht den Verwandten der wahren Inhaberin.

Der Laden hat im Schnitt nur ein- bis zweimal in jedem Mond auf. Die entsprechenden Tage werden auf einer kleinen Tafel neben dem Eingang angeschrieben.

Gleich hinter dem Eingang befindet sich ein großer Raum, holzgetäfelt und mit dicken kunstvollen Teppichen ausgelegt. Diverse Statuen stehen neben den tragenden Holzpfeilern, Bilder hängen an den Wänden und in zwei gläsernen Vitrinen liegen einige alte Schmuckstücke.

Die Preise sind hoch, aber man erhält hier nicht nur Malereien und Statuen aus anderen Ländern, sondern auch historische Arbeiten, die aus alten Ruinen gerettet wurden.

Der abenteuerlustige Spielercharakter findet in Elrisia eine Abnehmerin für so manches alte Artefakt. Auch hier sind die Preise hoch, Elrisia verlangt jedoch immer eine detaillierte Beschreibung der Herkunft. Findet sie heraus, dass man ihr Diebesgut anbietet, dann wird sie zur Furie und das ist bei einer exzellenten Bogenschützin eine dumme Idee.

> Sowohl im Auftrag der aktiven und erfahrenen Dame als auch mit ihr zusammen lässt sich bei der Suche nach vergrabenen Überbleibseln alter Kulturen eine spannende Geschichte weben. Dabei ist es keineswegs

das Durchwühlen alter Ruinen, bei dem Elrisia am meisten fündig wird. Denkbar ist auch eine Reise zu einer begabten Teppichweberin in Alimshai oder eine Expedition tief in den Großen Wald, an deren Ende Überzeugungskunst viel entscheidender ist als Kampfkraft, um von einem Elfen ein Kunstwerk zu ergattern.

50 Taverne Seeschlange

Tamir Rückenwind

Glatze, rostbrauner Vollbart mit silbernen Strähnen, bis zu den Schultern mit Seeungeheuern tätowierte Arme

Redegewandt und leutselig, nie um eine Ausrede verlegen, Selbstdarsteller

Vor allem im Sommer, wenn Tür und Fenster zum Hafen hin offen stehen und die salzige Luft durch die schummrig beleuchtete Schankstube weht, wird es richtig gemütlich in der Seeschlange. Hier lassen betuchtere Bürger oder wohlhabende Reisende den Tag ausklingen.

Rund um den Raum hängt an der Wand das namensgebende Monstrum, ausgestopft versteht sich. Der Kopf der Seeschlange mit seinen spinnenbeinartigen Auswüchsen hinter dem Schädel blickt direkt auf die Theke hinunter. Glaubt man Tamir, dem Wirt, dann hat er sie auf einer seiner zahllosen Reisen mit bloßen Armen erwürgt. Bei genauerem Hinsehen wird man aber auch zahllose Speer- und Pfeilwunden an dem Biest finden.

Tamirs Geschichten sind größtenteils das reinste Seemannsgarn, aber der alte Seebär ist ein begnadeter Erzähler. Wenn er nur mit seiner Stimme das Knarren der Taue nachahmt oder aus den Schatten neben dem Kamin knurrt wie ein hungriger Wolf, dann stellen sich einem die Nackenhaare auf. Auch wenn er mit Flaschen und Gläsern jongliert, hält man oft den Atem an, weil man den teuren Branntwein schon auf dem Boden sieht.

Tamir ist wirklich zur See gefahren und hat so manches Erlebnis hinter sich gebracht. Wenn man ihn ernsthaft um Rat bittet, dann wird er auch ehrliche Antwort geben, frei von erfundenen Geschichten.

Das Angebot in seiner Taverne ist hochwertig, man kann aber auch einfach nur ein Glas Wasser bekommen. Wenn man das nicht ständig macht, ist dieses Getränk auch kostenlos.

Bier (3 Sorten) ..... 2 K
Gute bis exzellente Weine ..... 3-8 S
Schnaps ..... 2 S
Plankenputzer (hauseigener Rum) ..... 12 K
Tangschnaps ..... 3 S
Sonnenglut (Likör) ..... 1 G
Kräutertee ..... 2 K
Ziegenmilch ..... 4 E
Heiße Bowle ..... 3 S

51 Relias Seeluft Gästehaus

Relia Salzstauber

Klein und zierlich, mittleren Alters, trägt immer eine blitzsaubere Schürze und helle Haube

Sehr fürsorglich bis bemutternd, aber nicht aufdringlich, warmherzig und geduldig

Stammgäste und Nachbarn nennen die Inhaberin des Gästehauses grundsätzlich „Mutter Relia“. Es gibt zwar eine Bedienstete, aber man hat bald das Gefühl, dass Relia überall ist. Ihr entgeht fast nie, wenn einem Gast etwas fehlt, sowohl körperlich wie seelisch. Dass sie empathisch (siehe Regelbuch bei Begabungen) veranlagt ist, mag dabei helfen.

Das Gästehaus ist für Langzeitgäste ausgelegt. Unter einem halben Zehntag vermietet Relia grundsätzlich kein Zimmer. Jedes der sechs Apartments besteht aus einer Schlafkammer für bis zu zwei Personen und einem kleinen Wohnraum. Im Erdgeschoss befindet sich ein Speisezimmer, die Küche und ein kleines Bad mit Zuber und Toilette.

Ein Zimmer zu bekommen ist schwierig (mit einer Chance von ca. 20 %). Normalerweise am Abend gibt es eine warme Mahlzeit, wobei Relia hier versucht, den Wünschen der Gäste so gut es geht entgegen zu kommen. Ihre gefüllten Eierkuchen sind dabei viel gefragt. Morgens und mittags steht Brot, Käse und oft auch Trockenfisch bereit ebenso wie Obst.

Alle Mahlzeiten sind im Preis der Wohnungen inbegriffen, ist man mal einen Tag lang nicht da, schnürt einem Relia ein üppiges Proviantpaket. Als Getränke gibt es Tee und Wasser, für anderes muss man sich in die benachbarte Seeschlange bemühen.

Zimmer für eine Person und 5 Tage ..... 1 G
Zimmer für 2 Personen ..... 17 S

52 Delm's Kostüme

Agranischwa Delm, Meistereinkleider

Ende 30, kaffeebraune Haut, dunkle Augen, kantige Gesichtszüge, Spinnenfinger

Vertieft in seine Kunst, schnelle Stimmungsschwankungen von grenzenlos begeistert bis niedergeschlagen

Nur das Dachgeschoss des Hauses dient noch als Wohnung, die anderen drei Stockwerke sind von vorne bis hinten vollgestopft mit gebrauchten Kleidungsstücken. Da aber „Gebrauchte Kleidung, An- und Verkauf" eher weniger Kundschaft anlockt, erhielt Agranischwas Laden seinen blumigen Namen. Und ganz unberechtigt ist er auch wieder nicht, hat er doch Kleidung fast jeder angrenzenden Nation hier. Von der einfachen Kluft eines Straßenkehrers bis hin zu einem opulenten Ballkleid mit flatternden Stoffflügeln unter den Armen ist fast alles da.

Außerdem versteht sich der pfiffige Mann auch auf das Anfertigen von Schönheitspflästerchen oder falschen Bärten und Perücken. Das Theater ist einer seiner besten Kunden.

Agranischwa, seine Frau und seine drei Töchter sind geschickte Schneider. Sie passen die abgelegten Sachen sehr gut an die Bedürfnisse neuer Besitzer an oder gestalten nach deren Wünschen um. Die Preise beginnen dabei bei einigen wenigen Silberstücken und reichen hinauf bis zu mehreren dutzend Goldmünzen für eine Ballrobe aus dem Großmagierreich.

Suchen muss man übrigens nicht, wenn man etwas bestimmtes wünscht. Agranischwas Gedächtnis ist phänomenal, er weiß immer, was er gerade da hat.

Weit hinten im 2. Obergeschoss hängt in einem eigenen Leinensack ein Traum von einem Kleid, orange und rot wie eine menschliche Flamme, so würde eine schlanke Dame darin erscheinen. Agranischwa wird einer potenziellen Käuferin nur dezent davon abraten, dieses Kleid in Melwen zu tragen - der Kunde ist König. Sollte sie es dann tun, dann wird sie sehr schnell zum Zentrum der Aufmerksamkeit werden, denn Rot gilt in Elonel als vulgär und als Farbe eines ganz bestimmten Gewerbes.

Möchte man einer Verfolgungsjagd eine besondere Würze geben, dann könnte sich der Flüchtende in den Laden stürzen oder schleichen und dort zwischen den zahllosen Klamotten verstecken. Eine spannende Situation, egal ob man Verfolger oder Gejagter ist, denn in den beengten Räumlichkeiten wird man schnell von seinem bewaffneten Gegner überrascht.

Armeeacker

Hauptsitz der Armee von Elonel

Auch schon früher lag das Trainingsgelände des Militärs an dieser Stelle. Mit der Ausweitung der Stadtgrenzen wurde das Gebiet mit Mauern eingefasst und bietet dadurch besseren Schutz, vor allem für den Stausee und damit die lebenswichtige Süßwasserversorgung der Stadt.

Im Küstenbereich ist der Untergrund massiver Fels, etwas landeinwärts ist der Grund des Areals teils gepflastert, teils offene Erde. Zentrales Element ist ein großer Trainingsplatz mit angeschlossener Schießbahn, der selten wie auf der Karte grün erscheint. Hier werden Truppenübungen abgehalten. Das Training im Nahkampf sowie Kraftübungen und andere Ertüchtigungen finden in den Bereichen zwischen den Baracken statt, das grundlegende Reittraining um die Baracken der Kavallerie vor den Pferdeställen. Der großzügige Platz zwischen den Gebäuden auf der Karte ist also trügerisch, überall stehen Übungspuppen, Zielscheiben. Kletter- oder andere Trainingsgeräte.

Großübungen mit mehreren Truppenteilen werden vor der Stadt abgehalten, meist nach der Ernte im Herbst.

Hier wird zwar täglich gefegt und geputzt, aber der Nutzung entsprechend ist Dreck in diesem Stadtteil allgegenwärtig. Spritzer an den Hauswänden oder auch mal ein herausgefallener Backstein, wo ein Wagen die Wand schrammte, gehören zum Bild des Armeeackers.

Die meisten Militärgebäude besitzen nur Erd- und Dachgeschoss.

---

53 Lagerhallen

In den langen, fensterlosen Backsteinbauten werden Vorräte aller Rohmaterialien gelagert, die das Militär benötigt. Es gibt auch einen großen Getreidespeicher und Vorratskammern. Die Militärhandwerker lagern hier auch Rohlinge für Waffen ein, Ersatzräder für Wägen, Achsen, neue Sättel und vieles mehr. Auch große Mengen an Pfeilen sind eingelagert.

---

54 Werkstätten

Hauptsächlich findet man hier Sattler, Wagner, Schreiner und andere Handwerker, die sich um das Großgerät der Armee kümmern. Es gibt aber auch zwei Schmiede und einen Bogenmacher, jeweils mit mehreren Gesellen, die im Gegensatz zu ihren Kollegen in der Stadt ausschließlich für das Militär arbeiten. Ihre Wohnungen haben diese Handwerker außerhalb des Areals, meist in Labyrass.

55 Schlafbaracken

Die langgestreckten Gebäude bestehen aus einem einzigen langgestreckten Saal mit Stockwerkbetten auf beiden Seiten. In jeder Baracke ist Platz für 80 Soldaten, es geht also eng zu. Bei der Reiterei sind es Einzelbetten für nur 40 Soldaten auf der gleichen Fläche. Wer Familie mit Kindern hat, kann in zwei Nächten pro Zehntag daheim schlafen.

Es herrscht Sauberkeit und Disziplin, aber außerhalb ihrer Dienstzeiten dürfen sich die Soldaten frei bewegen, solange sie beim wachhabenden Offizier melden, wo sie sich befinden. Es wird erwartet, dass man beim Ertönen der Alarmglocken bin-

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen. Gleichfarbige Gebäude sind nur einmal beschriftet und gehören zur selben Art.

53 Lagerhallen
54 Werkstätten
55 Schlafbaracken
56 Pferdeställe
57 Essensbaracken
58 Offizierswohnungen
59 Staudamm
60 Hauptquartier des Heeres
61 Alpatchontempel
62 Gefängnis und Hauptquartier der Wache
63 Große Brücken

nen zwei Sanduhren (etwa 10 min) bei seiner Einheit ist.

Normalerweise stehen mindestens zwei der Baracken leer für die Aufnahme von Reservisten und Milizionären.

---

56 Pferdeställe

Hier sind nicht nur die 120 Pferde untergebracht, sondern auch einige Wägen für Versorgungsgüter. Der Stallmeister Rektschan Tachkenesch ist einer der wenigen Andersgläubigen, die ohne Steuern in Melwen Aufenthaltsgenehmigung besitzen. Der rothaarige kleine Mann aus Alimshai hat sein Wohngebäude gleich südlich der Ställe, in dem Offiziershaus, das diesen am nächsten steht.

---

57 Essensbaracken

Die flachen Gebäude bestehen nur aus einem einzigen großen Saal. Ein Rechteck aus dicken Baumstämmen trägt die Decke. Innerhalb dieses Säulenbereichs befindet sich die Küche, zum restlichen Raum größtenteils durch breite Vorratsschränke abgeschirmt. Ebenso wie die Halle an vier Seiten Eingänge besitzt, geschieht auch die Essensausgabe an den vier Seitenmitten des Küchenbereichs. So ist es möglich, über tausend Personen erstaunlich schnell zu verköstigen.

Außerhalb von Krisenzeiten steht für gewöhnlich eine der drei Essensbaracken leer.

---

58 Offizierswohnungen

Sämtliche Offiziere egal welchen Ranges haben hier ihre Wohnung mitsamt Familie. Die Größe richtet sich dabei hauptsächlich nach Familiengröße und nur sekundär nach dem Rang des Offiziers. Nur der Heeresführer besitzt grundsätzlich ein eigenes Haus. Dies ist das linke der beiden Häuser, auf denen die Nummer 58 steht. Auch die Familien der Seeoffiziere haben hier ihr Heim.

Einige wenige der Gebäude stehen immer leer. In einem davon bereiten die Agenten des Geheimdienstes ihre Missionen vor. Dem Hochmystiker der Ordnung erstatten sie allerdings eher im Hauptquartier Bericht.

---

59 Staudamm

Für eine Stadt direkt am Meer mit unliebsamen Nachbarn im Norden ist die Versorgung mit Frischwasser von zentraler Bedeutung. Der Staudamm zwischen Armeeacker und Beetviertel ist darum stets schwer bewacht. Nur Mitglieder des Militärs und der Wache haben Zutritt zu dem massiven Steindamm, der selbst bei hoher Flut mehrere Meter über den Wasserspiegel ragt.

---

60 Hauptquartier des Heeres

Auf beiden Stockwerken des Gebäudes läuft rundum ein Gang mit Fenstern nach allen Seiten auf der Außenseite. Die Amtsstuben und Besprechungsräume liegen innen, mit Blick auf den kleinen Innenhof, auf dem Beförderungen in den Offiziersstand vollzogen werden.

Der wuchtige Eckturm überragt selbst die Türme der Stadtmauer um ein gutes Stück. Von ihm aus können die Dächer der gesamten Stadt überblickt werden, vor allem geht die Sicht aber weit hinaus ins Hinterland und auch ein gutes Stück auf's Meer. Die einzigen höheren Gebäude sind das Hauptquartier der Marine Turm und die Kathedrale.

Zu Ersterem kann mit Lichtsignalen Verbindung gehalten werden, so dass Melwen und sein Umland stets gut überwacht werden können.

Im Ernstfall ist der Turm ein letztes Bollwerk, um das Heereskommando vor Angriffen zu schützen.

---

61 Alpatchontempel

Entgegen der sonstigen Gepflogenheiten im Eslen ist dieser neue Tempel für Alpatchon mit langen Bankreihen ausgestattet, die nach vorne zum Altar hin ausgerichtet sind. Vor einem Einsatz versammeln sich hier alle Mitglieder der entsprechenden Einheit, oft mitsamt Familien, zum gemeinsamen Gebet, angeleitet durch einen der sechs Geweihten, die hier ihren Dienst tun. Obwohl der Tempel Alpatchon geweiht ist, steht je ein Geweihter für jede Gottheit bereit, damit den Soldaten und Wächtern in allen Glaubensfragen Beistand gegeben werden kann. Jeder der Geweihten hat zur Hilfe noch zwei Ratgeber unter sich.

Vor dem Altar kniet eine Frau mittleren Alters, die Stirn fest an den Stein gepresst. Geräuschlose Schluchzer schütteln ihren Körper, während ein Knabe, der fast

schon ein Mann ist, neben ihr kniet, eine Hand hilflos auf ihrem Rücken, die Mine versteinert.

Dass hier ein geliebter Mann und Vater nicht zurückkehren wird, ist nicht schwer zu erraten. Aber vielleicht beginnt hier auch die Geschichte einer dramatischen Rettung, denn der Soldat ist verschollen und noch nicht sicher tot.

---

62 Gefängnis und Wache

Das Gefängnis ist ein wuchtiger dreistöckiger Steinbau mit flachem Dach und schmalen Fenstern, durch die sich normal gewachsene Menschen nicht hindurch quetschen könnten. Im Erdgeschoss sind diese Fenster zusätzlich mit einem eisernen Kreuz versperrt. Dahinter befinden sich die schmalen Zellen.

Im Inneren läuft auf jedem der oberen Stockwerke eine Galerie rundum, auf der je eine Wache vor den Zellen patrouilliert. Die Mitte des zentralen Raums wird von vier Pfeilern getragen. Im Erdgeschoss befindet sich zwischen diesen ein ummauerter Raum mit vier Zellen für besonders schwierige Fälle. Diese sind rundum geschlossen und nur von oben durch schwere Falltüren erreichbar. Über diesen Falltüren befindet sich die Wachstube, zum restlichen Raum hin durch Gitter abgegrenzt. Auch die Treppe hinauf in diese Wachstube und von dort bis aufs Dach befindet sich hier.

In der Wachstube und auf dem Dach haben insgesamt 8 Wächter Dienst, die in ihren Positionen regelmäßig wechseln. Von der Wachstube hat man guten Blick auf die Türen der Zellen.

Vor allem im Winter ist ein Aufenthalt im Gefängnis eine harte Strafe, denn in den Zellen wird es bitter kalt, so dass man den Tag nur eingewickelt in die rauen Decken überstehen kann. Dabei ist ein Schlafen zu zweit mit dem Zellenmitbewohner meist unvermeidbar. Je nach Art des Verbrechens kann es daher auch einmal vorkommen, dass ein oder mehrere kalte Tage bezüglich der Verbüßung einer Strafe mehrfach gezählt werden.

Sollte tatsächlich einmal ein Spieler mit seiner Figur hier landen, dann könnten seine Freunde so dreist sein und eine Flucht planen. Die nur außen angebrachten Schlösser mit einer Schwierigkeit von 40 sind dabei weniger das Problem als das Erreichen der Zellen. Der Schwachpunkt (relativ betrachtet) des Gebäudes ist der Zugang über das Dach. Trotz rauer Außenwände muss man da aber gut klettern können. Und vorher ergibt sich das Problem, dass man unbemerkt auf das Armeegelände gelangen muss. Eine Verkleidung als Wächter ist eine dumme Idee, denn die kennen sich dem Sehen nach größtenteils.

Die Wache hat, wie im Kapitel zum Staat bereits angemerkt, Wachstuben, von denen aus sie arbeitet. Hier ist die Leitung der Wache untergebracht und die Reserve schläft in diesem Anbau am Gefängnis. Dabei ist das Gebäude so angelegt, dass man es komplett durchqueren muss, um das Gefängnis zu erreichen, vorbei an den offenen Amtsstuben der Offiziere und quer durch Aufenthaltsraum und Schlafsaal.

---

63 Grosse Brücken

Hier klafft die größte Lücke in der Außenmauer der Stadt. Sollte sich hier ein Feind nähern, muss er aber vorsichtig schwimmen, denn zwischen den beiden Türmen vor der Brücke ragen unter der Wasseroberfläche angespitze Pflöcke entgegen der Strömung. Das Ufer hinter den Türmen ist steil zugehauen und unter der vorderen Brücke versperren Gitter den Weg.

Jede der beiden Brücken ist breit genug, um notfalls zwei Fuhrwerke nebeneinander durchzulassen und neben der Bewaffnung der Türme mit Kieskatapulten warten hinter dem Turm auf dem Armeeacker zwei Ballisten nur darauf, auf der Brücke positioniert zu werden.

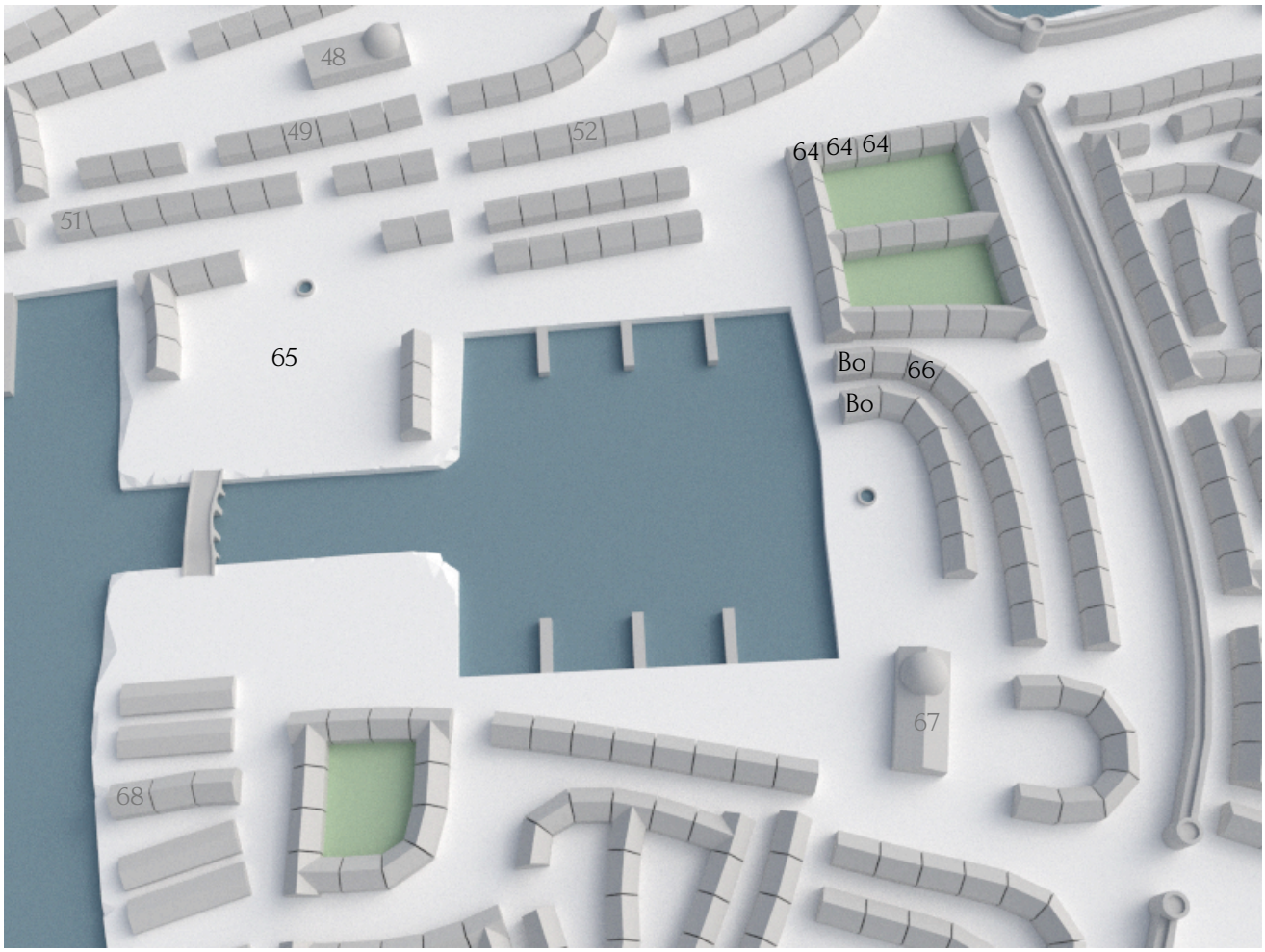
Fischerei

Heim der Fischer und Seeleute

An der Hauptstraße entlang sind die Häuser der Fischerei nicht von denen des Beetviertels zu unterscheiden. Viele Leute ordnen sie auch eher dem vornehmeren Viertel zu, auch wenn die Geschäfte in diesen Gebäuden ein wenig einfacher sind als die im Beetviertel.

Jenseits der Hauptstraße leben zum größten Teil tatsächlich Fischer mit ihren Familien, dazwischen noch der eine oder andere Handwerker oder Gerümpelladen-Inhaber. Außer dem Fischmarkt ist der Platz in den scheinbar weiten Bereichen deutlich eingeschränkt. Da stapeln sich Transportkisten, Fischreusen, Hummerfangkörbe und viele Dinge mehr. Vor allem aber nehmen die langen Gestänge, über denen die Netze zum Ausbessern aufgehängt werden, eine ordentliche Portion Platz weg. In den engen Gassen hinter der Hauptstraße und beim Blunders kommt es auch mal vor, dass ein umgefallener Kisten- oder Holzstapel den Weg versperrt. Im Gegensatz zum Beetviertel bestehen nirgends Lücken zwischen den Häusern. Wenn die über 30 Schiffe der Fischer vom Fang zurück kommen, dann sind alle am Arbeiten und ein Durchkommen ist kaum noch möglich.

Auch im Rest der Stadt riecht man das Meer, aber nirgends ist der Geruch nach frischem und weniger frischem Fisch so intensiv wie hier. Dicht am Wasser kommt bei Ebbe noch der Modergeruch



Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

64 Zum Delphin
65 Großer Fischmarkt
66 Das Blunders

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel, zu platzieren nach Bedarf:

Bo Bootsbauer	Kü Küfer	Mü Müller	Wf Waffenschmied
Fs Fischverkäufer	La Lampenmacher	Sr Schreiner	Wb Weber
Gr Gerümpel	Ml Maler (nicht Künstler)	Sl Seiler	
Hl Heiler	Ms Messingschmied	Tö Töpfer	

des Tangs und leider auch der „Duft“ so mancher Kanalöffnung dazu.

Die Fischerhäuser haben ähnliche Größe wie im Beetviertel, beherbergen aber meist mehr Familien als dort.

Einen scharfen Kontrast zu den Gassen des Viertels bilden die zwei großen Gärten. Hier hat jede Anwohnerfamilie ein kleines Gemüsebeet welches liebevoll gepflegt wird.

---

64 Zum Delphin

Patel Hammerhand

Hüne von über 2 m, relativ jung, dunkle Haare und Vollbart, leicht schiefe Nase, schwitzt viel

Meist hilfsbereit und geduldig, gegenüber Unruhestiftern aber gnadenlos und notfalls handgreiflich

Der Delphin dürfte das größte Gasthaus der Stadt sein. Patel hat eine kleine eingeschworene Mannschaft von Helfern und Dienstmädchen, die alles am Laufen halten. Eines der Mädchen, Ainina Silberwirker, hat ein Auge auf ihn geworfen. Das scheint allen aufzufallen, nur nicht Patel.

Das Gasthaus, dass er von seinen Eltern geerbt hat, erstreckt sich über drei Gebäude, zwischen denen keine direkte Verbindung besteht. Hinter den Häusern bei den Gemüsegärten wurde deshalb ein schmaler Verbindungsweg angelegt, den Patel inzwischen zu einem mit Holzwänden und -decke versehenen Gang umbauen ließ.

Vor allem zu Essenszeiten treten sich die Gäste ein wenig auf die Füße, denn es gibt nur einen Speisesaal im Eckhaus. Das Essen ist günstig und reichlich, aber nicht unbedingt das Leckerste, was die Stadt zu bieten hat. Es ist aber auch gestattet, selbst mitgebrachte Speisen zu verzehren.

Einzelzimmer pro Nacht (20 Stück)	1 S
Doppelzimmer pro Nacht (30)	2 S
Bett im Gemeinschaftsraum (2 a. 15)	4 K
Kalte Mahlzeit	3 K
Eintopf	2 K
Warmes Mahl	6 K
Bier	1 K
Schnaps	2 S
Tee	5 K
Wasser	1 E
Milch	5 E

Im Delphin steigen einfache Händler ab, die hier auch ihre Arbeiter mit unterbringen. Gern besucht ist das günstige Haus aber auch von Pilgern, die die heiligen Stätten wie die Kathedrale und den Gedenkstein Asilges besuchen wollen.

---

65 Grosser Fischmarkt

Früher einmal wurde der Fisch nur direkt vom Boot herunter verkauft, aber das führte mit wachsender Bevölkerung der Stadt irgendwann zu einem unüberschaubaren Chaos. Heute darf nur noch auf dem großen Fischmarkt und in den speziell dafür ausgelegten Geschäften Meeresgetier verkauft werden.

Die Fischerboote dürfen dazu kurz an der Süd- und Westseite des Marktplatzes anlegen. Die Waren werden von kräftigen Helfern mit kleinen Kränen hochgehievt und oben von den Familien oder Arbeitern der einzelnen Fischer in Empfang genommen. Ausgenommen werden die Fische gleich dort oben und der Abfall landet einfach im Hafenbecken, was für ein unglaubliches Aroma sorgt. In kleinen Karren wird der Fang dann auf fest zugewiesene Plätze gerollt und dort laut schreiend verkauft.

Insgesamt ist dadurch der Verkauf besser geregelt als früher, aber von geordneten Verhältnissen zu sprechen wäre übertrieben. Es ist so viel los, dass Mütter mit kleinen Kindern dem Markt fern bleiben, da es auch schon zu tragischen Unfällen kam, wenn jemand zwischen zwei Karren eingeklemmt wurde. Wohlhabendere Bürger werden ihre Bedienstete schicken und keinesfalls selbst auf dem Markt erscheinen.

Der Fischmarkt ist während dem Betrieb auch ein beliebtes Jagdgebiet von Langfingern, denn in dem Gedränge merkt man den Griff nach der Börse oft nicht und ein Dieb kann schnell untertauchen.

Nach den Marktstunden ist es wesentlich ruhiger. Ärmere Bewohner z.B. aus Staubgassen versuchen, die nun günstigeren Reste zu ergattern. Noch später, wenn nur noch einige Arbeiter die Reste mit großen Holzschiebern ins Hafenbecken befördern, sieht man die eine oder andere verwahrloste Gestalt, die sich aus diesem Müll den einen oder anderen Brocken schnappt. Selten ist man Hinterwand in den normalen Stadtteilen so nah wie in diesen Momenten.

---

66 Das Blunders

Kulran Bärenarm

Nicht sehr groß, aber enorm muskulös, ein Auge ist bleich, das andere blickt hellwach, gelbliche Zähne

Rau und dennoch herzlich, hält nichts von eitlem Geschwätz, sagt Fremden sehr deutlich, wenn sie nicht willkommen sind

Niemand weiß so richtig, woher das Blunders eigentlich seinen Namen hat. Manche vermuten, es stamme von Plunder, andere sagen der erste Besitzer hätte so geheißen. In manchen Schauermärchen wird der Name von Blut abgeleitet, aber vermutlich ist nichts von alledem wahr.

Fest steht: Unter der niedrigen Decke des weiten Schankraums treffen sich allabendlich die Fischer, prahlen über den Fang des Tages oder erzählen sich anderes Seemannsgarn. Fremde sind nicht gern gesehen, es sei denn, sie benehmen sich so herb männlich wie fast jeder hier und können dem Wirt zumindest ein Weilchen beim Armdrücken Paroli bieten.

Armdrücken könnte man so umsetzen: Beide Seiten erwürfeln mit W6 + Körperkraft einen Wert, mit dem Sie den Gegner überbieten müssen. Für je 5 Punkte mehr beim Ergebnis kann der Gegner um ein Stück weiter gedrückt werden. Von der Mitte bis auf den Tisch sind es je drei Schritte (ein Überbieten um 15 Punkte zu Beginn bedeutet sofortigen Sieg).

Jede Runde kostet jeden der beiden 20 AP. Aber nun zur Taktik: Man kann zusätzlich maximal 20 AP einsetzen und dadurch sein Ergebnis beim Würfeln um 1 Punkt pro 2 AP erhöhen. Gut trainierte Armdrücker können hier sogar noch weiter gehen.

Kulran hat Körperkraft 17, Ausdauer 16 (260 AP) und kann beim taktischen Einsatz bis zu 26 AP verwenden.

Das Angebot an Getränken im Blunders ist klein, das Bier ist dünn aber immerhin billig.

Bier	5 E
billiger Fusel	6 K
Brot und Eintopf	2 K

Seeviertel

Ruhiges Leben zwischen Handel, Fischern und Seesoldaten

Der Übergang von der Fischerei zum Seeviertel ist fließend. Am Nordende des Seeviertels leben noch zahlreiche Fischerfamilien, allerdings überwiegen hier die „vornehmeren“ Krabben-, Hummer- und Muschelfischer, deren Arbeit im Hafenbereich auch nicht ganz so geruchsintensiv ist. Die meist schon frisch gekochten oder gerösteten Krabben und Muscheln werden in dem Teil des Großen Fischmarktes verkauft, der südlich der Hafenbrücke liegt. Man nennt ihn darum oft auch Krabbenkai.

Im Rest des Viertels leben zu einem Großteil die Familien der zahlreichen Seesoldaten des Reiches. Läuft ein Schiff aus, dann sieht man Frauen und Kinder zahlreich am Kai stehen und winken. Aber auch einige Handwerker haben sich im Seeviertel niedergelassen. Gleich am Hafen stehen diverse langgestreckte Lagerhäuser von wohlhabenden Händlern, die hier ihre Waren zwischenlagern.

Die Tatsache, dass im Seeviertel größtenteils Soldaten ihr Heim haben, die viel unterwegs sind sorgt dafür, dass man auf den Gassen mehrheitlich Frauen antrifft. Es geht enger zu als im Beetviertel. Durch manche der engeren Gassen passt nicht jedes Fuhrwerk hindurch.

Die gemeinsame Sorge um ihre Männer sorgt im Seeviertel für einen engen Zusammenhalt unter den Familien. Man hilft sich, wo es nötig ist. So gehören Frauen, die gemeinsam waschen oder einkaufen genauso zum Straßenbild wie Mütter, die gleich eine ganze Schar von Kindern beaufsichtigen. Natürlich zerreißt man sich auch mal das Maul über diese oder jene Nachbarin, aber insgesamt ist der Umgangston freundlich und hilfsbereit.

---

67 Dolanatempel

Von den Tempeln älterer Bauart dürfte dies der jüngste sein. Das Dach über dem Altar ist nicht mehr eine achteckige Pyramide, sondern neigt sich in mehreren Schrägen, so dass die ideale Kugelform von später schon zu erahnen ist.

Der Göttin der Nacht entsprechend besitzt der Bau keinerlei Fenster und im Inneren brennen nur einige wenig Kerzen. Selbst diese sind nur der Tatsache geschuldet, dass der alte, ausgetretene Steinboden sonst zur Stolperfalle würde.

---

68 Die Weisse Möwe

Terist Bierschöpfer

Dunkelhaarig, Mitte 50, Stoppelhaare, knollige Nase

Fröhlich und unkompliziert, singt und tanzt gerne, nimmt schnell jemanden spontan in den Arm

Neikor Bierschöpfer

Dunkler Pferdeschwanz, rundliches Gesicht, knollige Nase, lederne Unterarmschienen, goldener Ohrring

Einnehmendes Wesen und Weiberheld mit Charme, spricht mehrere Sprachen gebrochen

Das Licht der Hafenkneipe wirkt auf die Matrosen einlaufender Schiffe wie ein Leuchtfeuer. Hell leuchtet es auf den Hafen hinaus. Vor allem im Sommer, wenn die Tür offen steht, kann man Gesang und Musik schon von weitem hören. Und so sind es zum größten Teil Seeleute, die hier einkehren.

Für Andersgläubige bieten die Brüder Bierschöpfer den „Dienst des reulosen Zechers“ an. Für eine Kupfermünze wird man rechtzeitig daran erinnert, auf sein Schiff zurück zu kehren, um die fällige Steuer zu vermeiden. Sollte man für die Heimkehr nicht mehr gerade genug laufen können, dann bringt einen Neikor persönlich in einer Schubkarre zurück.

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

67 Dolanatempel | 68 Die Weiße Möwe | 69 Hauptquartier der Marine | 70 Zum Pottwal

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel, zu platzieren nach Bedarf:

Bs Bestatter | Ml Maler (nicht Künstler) | Sn Schnitzer | Wz Werkzeugmacher
Fs Fischverkäufer | Sm Schmied | Sl Seiler

Hinter dem Eingang geht es zwei Stufen nach unten in den Schankraum mit hell verputzten Wänden. Wo einst komplette Wände den Raum unterteilten, sind heute nur die Stützbalken vorhanden. Die Bänke sind abgenutzt und etwas unbequem, was aber kaum jemanden stört, denn das Essen ist gut und die durchgängig weiblichen Bedienungen jung und hübsch.

Für letzteres sorgen die Brüder eigenhändig und sind dabei nicht unbedingt zimperlich. Es sind meist junge Dinger vom Lande, denen Neikor bei Besorgungsfahrten durch Elonel Eigenständigkeit und ein gutes Einkommen verspricht. Letzteres ist zwar die Wahrheit, aber wer sich wegen eines Klapps auf den Hintern oder einer intensiven Umarmung aufregt, der kann gehen. Und mehr als ein Mädchen musste lernen, dass Neikors Versprechungen, sie zur Wirtin zu machen, nur das eine Ziel hatten: sie ins Bett zu bekommen. Es gibt mehrere Frauen, die aus Scham den Weg nie mehr nach Hause fanden und teils heute in Hinterwand ihr Leben als Hure fristen, weil Neikor sie mit einem Kind alleine ließ.

> Eine dieser Frauen, deren Selbstbewusstsein nicht gebrochen wurde, könnte auf Rache sinnen und die Spielerfiguren in diese Geschichte hineinziehen, indem sie einen von ihnen verführt und dann erpresst, denn Unzucht ist nicht nur für eine Hure, sondern auch für den Kunden mit unangenehmen Konsequenzen behaftet. Die betrogene Frau hat nach dem Tod ihres Kindes aus der Beziehung mit Neikor nichts mehr zu verlieren. Alternativ könnte die eigentlich bemitleidenswerte Frau versuchen, ihr Opfer mit vorgeheuchelter Liebe zu umgarnen.
>
> Die Rache, die sie sich ersehnt, muss nicht in Mord gipfeln, aber eine gehörige Abreibung könnte ihr gefallen. Wenn dann bei diesem Unterfangen etwas schief geht, verstrickt man sich schnell tiefer ins Verbrechen als einem lieb sein kann.
>
> Vielleicht finden die Spieler aber auch einen Ausweg, bei dem der armen Frau Gerechtigkeit widerfährt, ohne dass es zu drastischen Maßnahmen kommt.

Ungeachtet dieser dunklen Seite der Möwe ist ein Aufenthalt dort angenehm. Er ist nicht nur ein Augenschmaus, das Essen ist gut und auf der kleinen Schiefertafel am Tresen stehen immer wieder mal Spezialitäten, die Neikor besorgen konnte.

Gutes Bier (2-4 Sorten)	1 K
Wein	von 1 S bis 4 S
Schnaps (verschiedenste Sorten)	1-3 S

Je nach Angebot weitere Spirituosen

Suppe und Brot	2 K
Kalter Imbiss	1 S
Frisches Obst	1-8 K

---

69 Hauptquartier der Marine

Das zentrale Gebäude ist ein Rundbau mit sehr dicken Wänden, im unteren Bereich aus dem Fels gehauen, ab etwa ein bis zwei Meter Höhe aus Felsblöcken gemauert. Hier befinden sich im Erdgeschoss die Lagerräume und Munitionsdepots, darüber die Schlafsäle der auf Abruf stehenden Besatzungen. Im obersten Stockwerk befinden sich außen die Offiziersbüros, in der Mitte des Gebäudes der Raum für taktische Besprechungen.

Verbunden sind die Stockwerke durch ein breites Treppenhaus im wuchtigen Rundturm. Durch ihn gelangt man auch auf die Dachterasse mit ihren sechs Katapulten, die den gesamten Hafen und auch Ziele darüber hinaus ins Visier nehmen können. Abgesehen von der Kathedrale ist die Spitze des Turms der höchste Punkt der Stadt. Von hier aus kann weit hinaus auf dem Meer ein ankommendes Schiff gesichtet werden und es besteht die Möglichkeit, mit dem Turm der Heeresleitung auf dem Armeeacker Lichtsignale auszutauschen.

Neben dem grauen Stein des Hauptbaus wirkt der Backsteinanbau auf der Nordseite deplatziert. Hier befinden sich weitere Materiallager für Ausbesserungen an Schiffen, vor allem aber Küche und Kantine.

Das Betreten der Marineinsel ist niemandem außer Angehörigen der Marine ohne ausdrückliche Erlaubnis von oben gestattet. Auch unverschuldetes Anlanden kann schon mit bis zu einer Woche Gefangenschaft bestraft werden.

An den steinernen Kais der Insel liegen mindestens eine Korvette und ein bis zwei Enterschiffe vor Anker, oft aber auch mehr. Die Schiffe sind immer mit einer Rumpfbesatzung und einer Deckwache belegt.

---

70 Zum Pottwal

Ralt Plankenschrubber

> Lichtes, teils schon graues Haar, fett und meist verschwitzt, riecht aber intensiv nach Gewürzen
>
> Freundlich zu zahlenden Gästen, rücksichtslos zu Bettlern, derbe Ausdrucksweise

Die Einrichtung der kleinen Hafenkneipe ist ausgesprochen robust. Ralt schätzt es nicht, wenn bei Schlägereien sein Mobiliar zu Bruch geht. Bänke und Tische stehen dicht an dicht, so dass kaum ein Durchkommen ist. Es herrscht ständiges Gedränge,

denn seine Getränke muss man sich selbst an der Theke in der Ecke abholen und natürlich gleich bezahlen.

Bier (eher wässrig) ..... 5 E
Schnaps (billiger Fusel) ..... 5 K

Hier treffen sich einfache Matrosen, einfache Dockarbeiter und nur ab und an dumme Reisende, die dank flinker Finger oft mehr Geld hier lassen als geplant. Nicht nur in dieser Form gibt es Beziehungen vom Pottwal zu Hinterwand. Wenn man einen Weg in den Schandfleck Melwens sucht, dann ist man bei Ralt an der richtigen Adresse. Er ist zwar selbst kein Dieb, kennt aber viele zwielichtige Gestalten und kann einem passende Kontaktleute vermitteln. Dabei ist er stets darauf bedacht, nie selbst gegen das Gesetz zu verstoßen, nimmt aber gerne ein paar Silbermünzen, allein dafür, dass er einen Namen nennt.

Falls die Stimmung einmal zu hoch her geht oder jemand Ralt ans Leder möchte, gibt es im Pottwal noch Torun, einen Rubinzwerg, dessen Augen im Halbdunkel beunruhigend funkeln. Er steht meist am Eingang und rührt sich nicht. Manche Gäste sind fest davon überzeugt, dass er nicht reden kann, denn seine Stimme hat noch keiner gehört.

Torun, genannt die Schraubzwinge, ist geistig eher zurückgeblieben und folgt Ralt auf's Wort. Für den Fall, dass jemand seine Fähigkeiten testen will: KöK 18, Ausd 18, Beh 12, 330 AP, Faustkampf und Ringen Großmeister (+22).

Der Pottwal ist ein idealer Anfangspunkt für verschiedenste Geschichten. Ob man nun selbst Böses plant und passende Mitstreiter sucht oder ob man Diebeskreise infiltrieren möchte, hier stellt man die ersten Fragen.

Natürlich kann auch ein kleiner Bengel, der jammert, man habe seinen Vater in der Kneipe beklaut und nun habe er nichts mehr, helfen. Dabei wird man feststellen, dass einen der so hilfreiche Wirt, der alles gesehen hat, geradewegs in einen geplanten Hinterhalt schickt. Später, wenn man dann mit der Stadtwache anrückt, wird die gesamte anwesende Meute im Pottwal sich einfach nicht an die Bestohlenen erinnern können - nein, die waren sicher noch nie hier!

Labyrass

Heimat der Sackgassen

Als Melwen allmählich über seine Stadtgrenzen hinauswuchs, waren auch Landangriffe der blutigen Grafschaften eine unschöne Regelmäßigkeit. Mit der Planung für die Verlegung des Militärs auf den Armeeacker wurde zugleich ein neues Stadtviertel vor den Mauern geplant. Von Beginn an standen dabei die Möglichkeit einer schnellen Evakuierung, aber auch einer sinnvollen Verteidigung von Labyrass im Zentrum der Überlegungen.

Noch heute fallen dem aufmerksamen Beobachter die eisernen Fenstergitter im Erdgeschoss sowie die beschlagenen, sehr dicken Türen der älteren Häuser auf. Das Straßennetz von Labyrass war nach Fertigstellung ein Gewirr meist enger Gassen, die vielfach in Sackgassen endeten. Die Bevölkerung sollte im Notfall über die Dächer fliehen, während sich Angreifer nur schwer Zutritt verschaffen konnten.

Hier und da sieht man im Giebel eines Hauses noch eine Fluchttür, von der aus man eine simple Brücke zum Nachbarhaus auslegen konnte. Meist sind diese Öffnungen aber längst zu großen Fenstern umgebaut.

Im Norden und Süden des Viertels führen nun weite Straßen ins Stadtinnere - längst wurde der einstige Labyrinth-Charakter aufgegeben und man kann Labyrass zügig durchqueren. In den kleineren Straßen findet man aber noch das grundlegende Muster wieder, einen Besucher mit möglichst weiten Wegen zu beglücken. Dieser Umstand sorgt aber auch dafür, dass es zahlreiche sehr ruhige Sackgassen gibt, nur ein oder zwei Häuserreihen entfernt von belebten Wegen und Plätzen.

In Labyrass gibt es nur wenige Läden und Handwerker, hier wohnen bunt gemischt Beamte, Bedienstete der betuchteren Gesellschaft oder auch einige Familien von Soldaten und Wächtern. Hier findet man auch diverse Wohnungen, die von ehemaligen Staatsdienern und Angehörigen des Militärs bewohnt werden. Elonel kümmert sich um seine früheren Bediensteten.

---

71 Stallungen

Nur dem Militär, der Wache und hochgestellten Persönlichkeiten ist innerhalb der Stadt das Reiten erlaubt. Obwohl das Mitführen eines Pferdes nicht verboten ist, sollte man es besser hier lassen, denn

der Weg wird mit ihm am Zügel ist mühsamer als alleine.

Die Stallungen liegen unter der Kontrolle des Staates und liefern nicht unerhebliche Einnahmen. Im Gegenzug wird dem Besucher der Stadt dafür eine sichere und saubere Unterstellmöglichkeit für sein Pferd geboten, die stets von Angehörigen des Militärs bewacht wird. In eigens dafür vorgesehenen schweren Wandschränken im ersten Stock über den Ställen kann man außerdem Wertgegenstände sicher verwahren.

Preise pro Tag:

Pferd unterstellen ..... 1 S
Kutsche einstellen ..... 4 S
Schrank für Wertgegenstände ..... 2 S

Ohne dass die Soldaten davon wissen ist fast immer einer unter ihnen, der Mitglied im Geheimdienst des Matriarchats ist. Zur Sicherheit des Reiches hat man keine Skrupel, auch mal in die Besitztümer eines Gastes einen Blick zu werfen.

Die Stallungen sind gut bewacht, aber auch nicht all zu weit vom Nordtor entfernt und wegen ihres guten Rufes wird hier bisweilen auch wirklich Wertvolles eingelagert. Das könnte einen Dieb zu einem Einbruchsversuch verleiten. Ob es nun die Spieler selbst sind, die sich hier in Gefahr begeben, oder ob man sie miterleben lässt, wie ein Dieb Hals über Kopf aus dem Fenster im ersten Stock flüchtet, das hängt von der Neigung der Spielerfiguren ab.

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

71 Stallungen
72 Zum Goldenen Wagen
73 Der Müde Händler
74 Bunter Markt
75 Di'eskenttempel
76 Paskarintempel
77 Elkontempel
78 Grüner Markt
79 Airindis Menagerie

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel, zu platzieren nach Bedarf:

Bä Bäckerei
Ms Messingschmied
Mz Metzger
Mü Mühle
Tö Töpfer
Vi Viehhändler
Wb Weber

72 Zum Goldenen Wagen

Kansil Bärenwürger

Klein und beleibt mit dröhnendem Lachen und wirrem haselnussbraunen Haar

Humorvoll und fröhlich, neugierig, aber nicht aufdringlich, die Adresse für neuen Klatsch und Tratsch

Iritra Bärenwürger

Kleine graue Maus, wacher freundlichem Blick

Spricht sehr leise oder gar nicht, macht vieles mit beredten Gesten klar, besitzt ein großes Herz für Kinder

Der Goldene Wagen ist ein Gasthaus für die nicht ganz so wohlhabenden Besucher Melwens. Hier trifft man einfache Händler und andere Reisende. Auch Botenreiter kehren für gewöhnlich hier ein.

Dem Gasthaus sieht man deutlich an, dass es sich eigentlich um ein umfunktioniertes Wohnhaus handelt. Die Gaststube erreicht man nicht wie bei den meisten anderen Gasthäusern direkt durch die Eingangstür, sondern aus dem typischen Hausflur gelangt man links und rechts in zwei Schankstuben. Nur in der rechten befindet sich eine kleine Theke, hinter der Kansil eingequetscht zwischen Fässern und Regalen die Getränke ausschenkt.

Um den Rest kümmert seine emsige Frau Iritra mit sanfter Hand. Dabei ist sie manchmal ein wenig überfürsorglich, wenn sie meint ein Gast bräuchte doch noch dies oder das. Dem Ehepaar gehen auch noch der Sohn und die drei Töchter (12 sowie 8, 9 und 16 Jahre) zur Hand.

Das Essen ist gut und die Portionen reichhaltig. Ein armer Schlucker bekommt auch mal eine Portion einfach so, zusammen mit einem Plätzchen am Kamin. Es ist auch zunächst ein Leichtes, sich hier als Schmarotzer Mitleid zu erheischen, allerdings wird man schon bald feststellen, dass die Armen der Stadt einen wiederkennen und das Leben in Melwen ganz schön schwer machen können. Denn unter ihnen gilt das ungeschriebene Gesetz, dass man die Bärenwürgers nicht übers Ohr haut.

Zweibettzimmer (12 Stück) ..... 5 S
inklusive Verpflegung

Brotzeitteller (reicht auch für zwei) ..... 5 K
Braten o.ä. ..... 1 S

Bier (sehr süffig) ..... 2 K
Schnaps ..... 2 S
Tee ..... 5 K
Wasser 0
Milch ..... 4 E

73 Der Müde Händler

Temon Weitreiter

Bronzene Haut und rotbraunes krauses Haar, relativ klein und schmächtig, wache hellgraue Augen

Offen und freundlich, spricht Melwengil, Teskeril und Elfisch fließend

Ena Weitreiter

Bronzene Haut, kupferrotes kurzes Haar, klein und zierlich, wirkt fast knabenhaft, ungewöhnlich dunkle Augen

Emsig, sehr höflich und immer hilfsbereit, ein wenig geschwätzig und neugierig

Wie der Name schon sagt ist dieses Gasthaus größtenteils Unterkunft für Handelsreisende. Allerdings können sich nur wohlhabendere Händler hier ein Zimmer leisten. Die Bediensteten kommen dann im Goldenen Wagen nebenan, im Delphin oder schlicht im Heuboden über dem Stall unter.

Der Müde Händler besitzt nämlich einen eigenen Stall mit acht Stellplätzen. Hier werden die Pferde auf's Beste versorgt, denn wie man den Weitreitern und ihren drei Gehilfen ansieht, stammen sie aus Alimshai und kennen sich vortrefflich mit Pferden aus. Dies und die Tatsache, dass man hier für gewöhnlich in seiner Landessprache bewirtet wird, macht den Müden Händler zu einer gefragten Adresse - nicht immer ist ein Bett frei.

Die Zimmer mit 1-3 Betten sind zwar klein, aber komfortabel eingerichtet. Im Erdgeschoss befinden sich zwei Badezimmer mit großen Zubern und unter dem Dach gibt es einen kleinen Spielsalon, in dem man abends gepflegt Karten oder Schach spielt. Alles natürlich nicht um Geld.

Im Erdgeschoss befindet sich auch die Küche und die Waschküche, in der die Kleidung der Gäste auf Wunsch gereinigt wird. Der Speisesaal ist im ersten Stock. Dessen Wände sind mit Teppichen aus Alimshai verziert, die verschiedene Szenen eines Reitturniers zeigen. Aus den Fenstern fällt der Blick auf den großen Platz vor dem Gasthaus.

Dreibettzimmer ..... 7 S
Zweibettzimmer ..... 5 S
Einbettzimmer ..... 3 S

Stallplatz und Pferdeversorgung ..... 1 S

Kalte Mahlzeit ..... 7 K
Eintopf ..... 4 K
Fischgericht ..... 15 K
Fleischgericht ..... 2 S
Wein (versch. Sorten) ..... 3 S - 6 S
Bier (versch. Sorten) ..... 5 K - 8 K
Tee (Kanne) ..... 3 K
Milch oder kühles Wasser ..... 2 K

Heißes Bad ..... 1 S
Botengänge ..... 1 K - 3 K

Es ist keine Verpflichtung, aber es gehört zum guten Ton, dass die Reisenden am Abend Neuigkeiten austauschen oder Lieder aus ihrer Heimat zum Besten geben. Für besonders gelungene Einlagen spendet der Wirt auch mal ein Gläschen Wein.

---

74 Bunter Markt

Auf diesem Platz werden all die Waren gehandelt, die von Land her die Stadt erreichen. Händler aus dem Großmagierreich oder aus Nondola verkaufen ihre Waren direkt von den großen Wagen herunter, mit denen sie in die Stadt eingefahren sind. Handwerker aus der Umgebung bieten ihre Waren oder ihre Dienste an, aus manchem Bauchladen kann man Nähzeug oder anders Kleinwerkzeug erhalten und immer wieder bietet ein Fallensteller seine Felle an. Zwischen diesem bunten Durcheinander gibt es einige mehr oder weniger feste Stände, an denen man einen Imbiss oder einen Tee bekommen kann.

Hier dürfen auch Fremde ihre Waren anbieten, wofür lediglich eine Standgebühr von 1-20 Silberstücken fällig wird, je nach Umfang und Wert der angebotenen Waren. Wer diese Gebühr nicht zahlen will, der muss draußen vor den Mauern versuchen, seine Waren an den Mann oder an die Frau zu bekommen.

Dort draußen genießt man auch nicht den Schutz der Wache, die auf die Stände und Besucher des Bunten Marktes ein aufmerksames Auge wirft. Dennoch macht natürlich Gelegenheit Diebe, gerade wenn es mal ungewöhnlich turbulent zugeht.

Der Bunte Markt ist nicht so überfüllt wie der Fischmarkt oder der Grüne Markt, aber weil hier die großen Handelswagen halten, stehen auch viele kräftige Zugtiere herum. Da kommt es öfter mal zu einem kleineren oder größeren Zwischenfall, wenn ein Pferd erschrickt, weil ein Lausejunge es neckt, oder es geht gar mal ein Ochse durch und pflügt einige Stände um, bevor ihn jemand zum Stehen bringt.

---

75 Di'eskenttempel

Dies ist einer der jüngeren Tempel der Stadt. Bei seinem Bau versuchte man in besonderer Weise dem wandernden Gott gerecht zu werden: Anstelle von Fenstern gibt es große Rundbögen, so dass der Tempel eigentlich nur ein Dach getragen von zahlreichen Säulen ist. Wind und Wetter wehen durch den Bau und wer hier im Winter betet, sollte sich richtig warm einpacken.

Dem Tempel steht kein fester Geistlicher vor, sondern immer wieder lösen sich wandernde Geweihte Di'eskents darin ab, hier den Gläubigen Rat zu spenden. Um dessen Segen oder auch Begleitung beten in diesem ungewöhnlichen Gotteshaus fast alle Reisenden vor dem Verlassen der Stadt, wenn sie dem Eslen anhängen.

---

76 Paskarintempel

Es dürfte sich hier um den jüngsten und zugleich größten Tempel des Matriarchats handeln, sieht man einmal von der Kathedrale ab. So mancher andere Tempel der Stadt hätte problemlos Platz im Innenraum dieses Gebäudes.

Die Kuppel ist hoch und das Loch in ihrer Spitze ist nicht verglast. Der Regen fällt dadurch direkt auf den Altar darunter, der von Flechten und Moosen überwuchert ist. Das Wasser wird durch eine Rinne im Boden zum Vordereingang geleitet, wo es sich in zwei Becken links und rechts des Portals sammelt. Da das gegen den Durst von Mensch (links) und Tier (rechts) nicht reicht, gibt es an beiden Becken eine Handpumpe, um Wasser aus dem Kanalsystem nach oben zu befördern. Bei starkem Regen kann es an diesem Endpunkt einer der Kanäle auch mal vorkommen, dass das Wasser ungewünscht aus den Rohren sprudelt und den Platz vor dem Tempel in einen flachen Teich verwandelt.

Es soll Glück bringen, wenn man die bloßen Füße im Wasser der Rinne vom Altar her benetzt und dann Spuren auf dem Weg zum Gebet hinterlässt, die sehr vergänglich sind.

---

77 Elkontempel

Auch dieser Tempel ist noch jung. Das Symbol des Gottes neben dem Eingang ist fast mannshoch, die Scheiben darin sind allerdings nur mit verschiedenen Metallen überzogen. Die Berührung vieler Hände hält sie blank poliert.

Den Tempel umläuft ein besonders breiter Sockel, auf dem kleine Marktstände genügend Platz haben. Wer hier seine Waren anbietet, genießt besonderes Ansehen, denn das aufmerksame Auge der Geistlichen des Tempels ruht auf ihm. Wer hier betrügt

oder sich ungebührlich benimmt, dem wird der nicht nur mit Worten schlagfertige Geweihte Sangrin Staubwirbler beim schnellen Abbau seines Standes „helfen“.

---

78 Grüner Markt

Aus dem umliegenden Land kommen hier tagtäglich die Bauern in die Stadt, um Vieh und vor allem Getreide, Obst und Gemüse anzubieten. Melwen ist keine kleine Stadt, der Bedarf an Lebensmitteln also nicht gerade gering. Der Grüne Markt kann es an Betriebsamkeit durchaus mit dem Großen Fischmarkt aufnehmen.

Ordnungshüter versuchen zwar dafür zu sorgen, dass die Stände geordnet in Reihen aufgebaut werden, aber das glückt nur zu Beginn des Tages. Durch das ständige Kommen und Gehen von Fuhrwerken herrscht spätestens gegen Mittag ein heilloses Durcheinander. Es wird geschrien, gemeckert und auch schon mal ein Stand etwas ruppig zur Seite geräumt, wenn ein Gespann nicht mehr recht durch passen will.

Auch hier gilt: Gelegenheit macht Diebe - man sollte auf seine Börse acht geben, wenn auch Gauner nicht zum Dauerinventar des Marktes gehören.

Hier passiert jeden Tag irgendein kleineres oder größeres Malheur. Kleine Kinder, die vor einem Wagen herumtoben, der sich gerade in Bewegung setzt, zankende Marktweiber, die sich buchstäblich an die Wäsche gehen, ein Hund, der sich am Stand mit den geräucherten Würsten bedient und bei der Flucht diverse Passanten umwirft, ein Wächter, der sich mit dem bulligen Bauern schwer tut oder ein durchgegangenes Zugtier ...

Wenn die Organisation einigermaßen funktioniert, dann wird Kleinvieh eher nahe der Mauer, Großvieh meist sogar vor dem Tor gehandelt. Nahrungsmittelstände gruppieren sich eher um den Elkontempel im Westen des Platzes - je näher um so besser.

---

79 Airindis Menagerie

Airindi a‘ Ukindi bil Hadndenahi Sarich, Tiertrainer

Schokoladenbraune Haut, meist nackter, von der Arbeit schweißnasser Oberkörper mit zahlreichen Schrammen und Narben, ungewöhnlich hellgraue Augen, wirre ergrauende Haare, fast unbewegliche Gesichtszüge

Gegenüber Menschen wortkarg und schwer zu deuten, aber nicht unfreundlich, streng

Allein schon wegen seines ungewöhnlich langen Namens und seiner dunklen Haut ist Airindi stadtbekannt. Fast schon legendär ist sein Geschick mit nahezu jeder Art von Tieren. Es heißt oft: ein Tier, das Airindi nicht zähmen könne, sei der wahre Inbegriff von Wildheit.

Das Geheimnis des Mannes liegt in einer simplen Tatsache begründet, die in unserer modernen Welt selbstverständlich sein mag: Er stellt sich auf das Verhalten der Tiere ein und trainiert sie mit endloser Geduld durch Belohnung statt wie andernorts üblich durch Strafe.

Er arbeitet ausnahmslos nach Auftrag. Wer von ihm also ein Pferd, einen Hund, einen Vogel oder sogar ein Eichhörnchen abgerichtet bekommen möchte, der muss eine gehörige Portion Geduld und auch Geld investieren. Teilweise ist es dabei unabdingbar, dass der Kunde mehrere Tage oder gar Wochen regelmäßig am Training des Tieres teilnehmen muss.

Preis für Tier und Training .... 5 G bis 500 G

Airindi hat zwar drei Gehilfen, aber für größere Unternehmungen stellt er immer wieder einmal Leute an, die ihn auf seiner Jagd begleiten - denn viele der geforderten Wildtiere fängt er selbst.

Jemand mit einem Händchen für Tiere könnte von ihm eine Menge lernen. Obwohl er selbst kaum lesen kann, ist Airindi eine wahre Bibliothek des Tierwissens. Umgekehrt ist er immer an Geschichten über neue Arten interessiert und zahlt für genaue Beschreibungen auch gerne einige Silbermünzen.

Denkbar wäre auch eine Geschichte, bei der Airindi von der Misshandlung eines Tieres Wind bekommt (im schlimmsten Fall einer seiner eigenen Schützlinge). Dann ist er sich nicht zu schade, das geschundene Wesen zurück zu fordern (ohne Bezahlung natürlich) oder es diskret entwenden zu lassen.

Staubgassen

Einfache Arbeiter in einfachen Heimen

In Staubgassen geht es in jeder Beziehung enger zu als andernorts in Melwen. Die Häuser besitzen zwar auch zwei Stockwerke und ein Dachgeschoss, sind aber etwas kleiner und niedriger gebaut. Wer mehr als zwei Meter misst, stößt mit dem Kopf an die Deckenbalken. Die Fläche einer Wohnung ist kleiner und zugleich leben in ihr mehr Menschen.

So manches Haus beistzt angeschlagene Ziegel oder neigt sich ein klein wenig zur Seite. Die Gebäude stehen eng beieinander, ein Durchkommen mit einem Wagen ist vielerorts schwierig. Quer über die Gassen spannt sich manche Leine, auf der bunte Wäsche in der Meerbrise flattert. Katzen sind fast überall unterwegs, Kinder spielen auf der Straße. Staubgassen strotzt nicht vor Dreck, aber man sieht deutlich, dass hier weniger gefegt wird als anderswo.

Zwischen den Gebäuden befinden sich oft schmale Gässchen, manchmal so schmal, dass Erwachsene sich nur quer hindurchschieben können. Einige sind auch durch einfache Holzbrettter verschlossen oder mit Türchen gesichert. Hier riecht es teils doch sehr interessant und manchmal haust eine bemitleidenswerte Gestalt unter einem Bretterverschlag in einer solchen Gasse.

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

80 Glaswerkstätten 81 Die Wand 82 Wachturm 83 Turkul's Höhle

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel, zu platzieren nach Bedarf:

Bl Bleicher Fä Färber Ge Gerber Mz Metzger Gr Gerümpelhändler Wä Wäscherei

Die Menschen hier sind einfache Arbeiter und Helfer, Haushaltshilfen, Lehrlinge und Knechte. Aber auch mancher Laufbursche im Dienste des Staates hat hier sein Heim. Es sind in den meisten Fällen rechtschaffene, ehrliche Menschen. Freilich findet man auch Halsabschneider, heruntergekommenen Schausteller und, so man weiß wo man fragen muss, auch das eine oder andere käufliche Mädchen, aber das ist nicht die Regel. Gleichwohl geht man nach Sonnenuntergang nicht allein spazieren.

Am Tage befinden sich die meisten Männer des Viertels bei der Arbeit in einem anderen Stadtteil und auch einige Frauen sind nicht daheim, weil sie als Magd, Wäscherin oder Bedienstete arbeiten.

Innerhalb des Viertels gibt es nur wenige Gewerbe und die meisten davon sind hier, weil sie Rauch, Dreck oder Gestank produzieren. Größerer Unrat wird zwar weggeräumt, aber ein Wagen mit Schlachtabfällen steht auch mal einen Tag in der Sonne, bevor er seine Fracht vor die Tore fährt.

> Beleben Sie Staubgassen, den Stadtteil, in dem es eigentlich nie vollkommen still ist. Ein zittriger alter Mann wandert langsam am Stock durch die Gassen, Kinder rennen die Spielerfiguren bei ihrem wilden Spiel beinahe über den Haufen und entleeren im Vorüberstürmen unbeabsichtigt den Korb einer Frau, die gerade vom Markt kommt.
>
> Über den Köpfen der Spieler unterhalten sich zwei ältere Frauen über die enge Gasse hinweg von Fenster zu Fenster lautstark über das Wetter.
>
> Vielleicht hört man Schimpfen und Schreien aus einem Haus, dann geht etwas mit lautem Krachen zu Bruch. Ob man vielleicht doch lieber nachsehen sollte? Es könnte ja wirklich etwas Ernstes sein. Dass es nur der Lausejunge war, der beim Klettern zur Marmelade dieselbe herunterwarf, kann man ja nicht wissen.

---

80 Glaswerkstätten

Eine ganze Häuserzeile wurde schon vor langer Zeit komplett umgebaut. Die Zwischenstockwerke sind größtenteils entfernt und das Innere ist vollkommen aus Stein gebaut statt wie sonst mit Holz.

Hier befinden sich die Werkstätten, in denen Glas geschmolzen und verarbeitet wird, dass dann im Auftrag der Glashändler aus dem Klimpereck (31) verkauft wird.

> Billige Arbeitskräfte kann man in den Glashütten eigentlich immer brauchen. Vor allem für das Heizen der Glasöfen, aber auch für Hilfsarbeiten wie das Tragen schwerer Lasten kann man ein paar Münzen ergattern. Viel ist so ein Tageslohn von einigen Kupfermünzen allerdings nicht.

---

81 Die Wand

Im Jahr 489 ndD machte die Regierung des Matriarchats die gewachsene Realität offiziell: Wo zuvor nur dem Elendsviertel zugewandte Hauswände vermauert wurden, entstand eine hohe Mauer, die das brodelnde Verbrechen einschließen soll. Für diverse Jahre funktionierte das dank Passierscheinen und nur einem Zugang vergleichsweise gut, aber das nicht mehr gepflegte Kanalsystem unter dem Viertel verfällt und es ergaben sich unterirdische Lücken in der Einfassung.

Nach wie vor ist die Wand stets mit Wachen besetzt. Die einstigen Häuser, welche die Wand ursprünglich bildeten, sind inzwischen abgerissen. Die Wand ist umgeben von einer ringförmigen Häuserreihe ohne Lücken zwischen den Gebäuden. Zwischen dieser zweiten Einfassung und der Wand selbst patrouillieren zwar Wachen, aber die Schattengasse ist alles andere als ein sicherer Ort.

In der Schattengasse riecht es im besten Fall muffig und modrig. Weit öfter dringt aus mancher Ritze ein fauliger Gestank oder es riecht schlicht nach Fäkalien.

> Eine Mutter ist völlig außer sich. Sie schimpft schrill mit einer Gruppe von Jungs auf der Straße. Wenn man sich vorsichtig einmischt, wird man schnell erfahren, dass die drei Jungs zusammen mit dem Sohn der Frau gespielt haben. Als Mutprobe sollte der Junge eine volle Runde bei Dämmerung durch die Schattengasse machen. Nun ist es seit geraumer Zeit dunkel und er ist auf der anderen Seite nicht wieder aufgetaucht.
>
> Im Wachturm ist nur eine Wachmannschaft, weil die andere anderswo beschäftigt ist. Der Offizier darf unter solchen Bedingungen den Turm nicht verlassen. Vielleicht nehmen die Spieler ja ihren Mut zusammen und suchen nach dem Jungen.
>
> Dabei muss ja gar nichts passieren. Aber im fast Stockdunklen eine Runde durch diese Gasse zu machen, bei der einen so manches plötzliche Geräusch zusammenzucken lässt - das allein ist vielleicht schon ein Erlebnis. Der Junge hat sich in einer Mauernische versteckt, zitternd vor Angst, weil er ein paar Gestalten gesehen hatte. Ihn zu finden wird knifflig und ihn vom eigenen Wohlwollen zu überzeugen erst recht.

---

82 Wachturm

Zwei Mannschaften von je sechs schwer bewaffneten Wächtern halten hier Wache. Ein schweres Eisengitter blockiert den Zugang, nur durch ein enges Tor kann man passieren.

Wer das Viertel verlässt oder es betritt (nach eindringlicher Warnung) wird mit Name, Alter und Geschlecht registriert und erhält einen zugehörigen

Passierschein. Waffen dürfen den Durchgang nicht passieren.

Alle Einwohner von Hinterwand, die noch so etwas wie einer ehrlichen Arbeit nachgehen, passieren tagtäglich dieses Tor ohne größere Probleme. Aber wer einmal mit dem Gesetz in Konflikt kam, der darf eventuell nie wieder hinaus.

> Es kommt immer wieder einmal vor, dass man die harte Haltung des Kirchenstaates hier an dieser Stelle miterleben kann. Wenn es zu einem Verbrechen kam, dann ist es häufig Standardprozedur, das Viertel erst einmal abzuriegeln. Für die armen Seelen ohne kriminelle Neigung, die dort leben müssen, bedeutet das dann einen Tag ohne ein paar Münzen und als Folge davon nur eine Notspeisung. An solch einem Tag wimmernde Frauen hinter dem Gitter und strenge Wächter davor zu erleben kann dazu führen, eigene Ansichten bezüglich eines gerechten Staates zu revidieren.

---

83 Turkul's Höhle

Turkul Knochenbeißer

> Dick, kräftig mit einer sternförmigen Tätowierung auf der Stirn, deformierte rechte Wange und wulstige Narbe quer durch die stoppeligen Haare
>
> Raubeinig, extrem trinkfest, scheinbar nur mittelmäßig intelligent

Schon beim Betreten des Schankraumes ist offensichtlich, dass Turkul's Höhle die Bezeichnungen „Schenke" oder gar „Wirtshaus" nur besudeln würde. Die Decke ist niedrig und verrußt. Auf dem Boden haben sich allerlei klebrige Substanzen mit Dreck vermischt. In der Luft hängt eine Duftmischung aus Schweiß, Angebranntem und billigem Fusel, je nach Tageszeit gewürzt mit einem Hauch von Erbrochenen.

Wer hierher kommt, tut das nur aus einem von drei Gründen: Entweder um sich besinnungslos zu saufen, was dank dem billigen Fusel recht einfach ist. Oder um dunkle Geschäfte zu betreiben, notfalls gedeckt durch eine fix angezettelte Schlägerei. Oder um beim Glücksspiel reich zu werden, was nur selten gelingt.

> Kalte widerliche Mahlzeit ..... 1 K
> Schlechtes Bier ..... 5 E
> Mieser Schnaps ..... 1 K

Turkul sorgt ganz bewusst dafür, dass das Glücksspiel in seinem Haus sehr beliebt ist. Dadurch und durch die häufigen Schlägereien hat er im festen Rhythmus die Wache in seinem Haus. Dann verwandelt er sich stets in einen ehrerbietig schleimigen Speichellecker. Sobald die Wache aber die Höhle verlassen hat, schimpft er am lautesten auf die „dreckigen Schweine".

Was keiner weiß, ist, dass Turkul die Besuche der Wache nur recht sind. Vor ihm hat das Wirtshaus spätestens alle zwei Jahre, oft aber auch schon nach wenigen Monden den Namen gewechselt, schlicht weil der Vorbesitzer eines unnatürlichen Todes wegen seinen Posten räumen musste.

Das Lokal wirft nicht viel ab, aber in einer Gegend wie dieser ist Turkul als durchaus wohlhabend anzusehen. Er ist in Wahrheit schlau und einer der besten Spione, die der Geheimdienst des Matriarchats je hatte. Er ist extrem vorsichtig mit den Informationen, die er insgeheim der Wache zukommen lässt. Sein großes Ziel ist es, Hinterwand, von wo er selbst stammt, wieder sicherer zu machen und das Verbrechen dort auszuschalten. Für dieses Ziel opfert er zur Not auch mal ein Leben, um glaubhaft bleiben zu können.

> Turkul ist wirklich überzeugend in seiner Rolle. Ein zufälliges Erkennen seiner wahren Interessen ist praktisch unmöglich. Aber vielleicht werden die Spieler in eine wirklich große Geschichte hineingezogen, die einen entscheidenden Schlag gegen das Verbrechen ermöglichen könnte.
>
> Dann und nur dann könnte sich Turkul plötzlich als fähiger und extrem schlagkräftiger Partner zu erkennen geben. Dazu muss er sich eines Erfolges aber sicher sein.

Hinterwand

Der ummauerte Schandfleck der Stadt

Vom Wachturm aus mag man noch grob den Verlauf einstiger Häuserzeilen erkennen, aber am Boden ist Hinterwand ein hoffnungsloses Durcheinander von Ruinen, alten und neuen Häusern, beide gleichermaßen baufällig, armseligen Hütten und noch schlechteren Behausungen.

Der Plan des Viertels darf nicht täuschen: Die scheinbar leeren Flächen sind voller kleiner Verschläge, aufgespannter Tücher als einzigem Dach, Haufen von Abfall und Gerümpel. Pfützen und manchmal ein mannstiefes Loch behindern das Vorankommen. Oft lehnen die windschiefen Bauten eng aneinander und wirken dadurch so müde wie viele der Bewohner. Nur nahe der Wand bleibt ein respektvoll frei gehaltener Streifen, denn Gebäude, die dort errichtet werden, verschwinden schon bald durch hartes Eingreifen der Wache.

Abgesehen von den größeren Häusern ist das Viertel im ständigen Wandel - die Karte kann nur grobe Orientierung sein. Streitigkeiten, Diebstahl, Mord und ab und an auch ein Feuer sorgen für immer wieder neue Verhältnisse.

In Hinterwand bekommt man alles, was menschliche Niedertracht nur bieten kann: billigste Arbeiter, Diebesgut, einen willigen Auftragsmörder und na-

Graue Zahlen sind in anderen Stadtteilen beschrieben.

Grau - alte Stadthäuser | Blau - Ruinen | Dunkelgrau - schlecht gemauerte neuer Häuser | Orange - Holzhäuser
Beige - Lagerhallen | Olivgrün - Hütten

84 Das Rattennest | 85 Küche und Armenspeisung | 86 Blutiger Dolch

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel: He Hehler

türlich eine der vielen bemitleidenswerten Frauen und Mädchen, die sich in der vulgären Farbe Rot kleiden, um ihr Geschäft eindeutig kenntlich zu machen.

Nach Hinterwand verschlägt es die, die in der Stadt ihr Glück suchten, aber nie fanden, außerdem Verbrecher nach Verbüßen ihrer Strafe, arme Witwen und Waisen.

Das Böse

Jede größere Stadt hat ihren Schandfleck, einen Ort ohne viel Hoffnung auf Rückkehr in eine ehrlichere, wohlhabendere Gesellschaft. Das Böse in Hinterwand hat jedoch seine Ursache nicht nur im Elend, so wie in anderen Städten. Durch die alljährliche Stadtweihe am 16.6. wird die dunkle Seite des Elements Gut-Böse daran gehindert, das Elendsviertel zu verlassen. Über die vielen Jahre hinweg hat sich das Böse in Hinterwand verdichtet.

Dieser Einfluss ist um so höher, je mehr man sich dem Zentrum des Viertels nähert, und in den Resten der Kanalisation unweit des Rattennests ist die Konzentration kritisch. Dort hat das Böse inzwischen ein eigenes, wenn auch schwaches Bewusstsein entwickelt. Das ist der Hauptgrund für die zunehmende Skrupellosigkeit der letzten Jahre.

Dem Einfluss des Elements kann sich auf lange Frist kaum jemand entziehen. Wer nach Hinterwand kommt, mag zunächst frustriert und verzweifelt sein, aber auf lange Sicht werden sich Aggressionen entwickeln, die sich irgendwann entladen. Auch Wächter, die am Rand des Viertels oder auch nur auf den Mauern Dienst tun, tendieren nach längerer Zeit eher zu hartem Durchgreifen.

Da aber Eskalationen auch anderswo leider eine normale Folge solcher Verhältnisse sind, sind die genauen Zusammenhänge bis heute nie wirklich klar geworden.

Sie suchen ein echtes Abenteuer mit lebensbedrohlichen Ausmaßen? Irgendwann in nicht all zu ferner Zukunft wird das elementare Böse unter Hinterwand sich explosionsartig entladen. Die Folgen könnten ein Morden unter den Anhängern der Ratte sein, aber auch ein sinnloses Gemetzel unter großen Teilen der Bevölkerung. Bis hin zu einer vollständigen Vernichtung des Viertels durch einen Großbrand ist alles denkbar.

Rollen für Spieler können dabei in unterschiedlicher Weise anfallen: Vielleicht bemerken hilfreiche Seelen schon deutlich vor Ausbruch der ziellosen Gewalt, dass etwas ganz und gar nicht stimmt. Eventuell trauen sich sogar Unerschrockene unter das Zentrum des Viertels und erleben dort das personifizierte Grauen.

Oder man erlebt an sich selbst - wenn auch nur leicht - den Einfluss des Viertels, wenn der Spielleiter ganz behutsam die Gefühle der Figuren ein klein wenig beeinflusst. Da kann sich jemand etwas wütend fühlen, obwohl er doch eigentlich nur verärgert ist, oder Zorn wegen einer unbedachten Bemerkung aufkommen. Empathische Personen spüren sicherlich etwas von der Ausstrahlung dieses Ortes, werden ihn aber instinktiv meiden.

Man könnte nachforschen und dabei über kurz oder lang beim Gelehrten Ale'iran (8) landen, der tatsächlich den richtigen Verdacht hegt.

Spieler könnten sowohl mitten im ausbrechenden Chaos um ihr Leben kämpfen, sie könnten aber auch zu den Helfern gehören, die versuchen zu retten, was zu retten ist. Oder sie sind Angehörige der Stadtwache, die versucht einzuschreiten.

Als Endergebnis könnte völlige Zerstörung resultieren, mit oder ohne Kenntnis über die Gründe. Vielleicht schaffen es die Spieler aber auch auf geschickte Weise, nicht nur Leben zu retten, sondern endlich Hinterwand eine bessere Zukunft zu bescheren.

Eine weitere Ausarbeitung möglicher Ereignisse gibt es am Ende dieses Werks bei den denkbaren Erlebnissen.

---

84 Rattennest

Hier haust Taridan die Ratte (siehe Beschreibung wichtiger Personen im Kapitel Bevölkerung) mit seinen engsten Vertrauten und Wächtern.

Das Gebäude war früher eine Fleischerei mit einem kleinen Turm, in dem geräuchert wurde. Von außen ist es so verfallen wie alle Häuser von Hinterwand, aber im Inneren ist es vor allem in den unteren beiden Stockwerken so gut in Schuss, wie es ein Gebäude hier nur sein kann. Im Turm befindet sich unter verkohlten Brettern ein gut getarnter Ausguck, von dem aus man nahende Gegner oder Wachen frühzeitig erspähen kann.

Es gibt nur einen Weg in das Gebäude, den man nur mühsam im Labyrinth der umgebenden Hüten und Verschläge findet. Nur Eingeweihten kennen die beiden geheimen Ausgänge im Erdgeschoss, das Schlupfloch im ersten Stock und die drei Passagen über die Kanalisation. Allesamt sind sie gut getarnt und meist mit hinterlistigen Fallen wie fallenden Klingen oder einem lockeren schweren Türstock abgesichert so wie über Alarmdrähte mit dem zentralen Nest verbunden. Ein geheimes Versteck im Boden unter seinem Schreibtisch kennt nur Taridan selbst.

Ein genauer Plan fehlt hier - der geneigte Spielleiter darf sich gerne austoben. Ein Eindringen in dieses Zentrum des Verbrechens ist gewagt und brandgefähr-

lich. Wer jedoch siegreich daraus hervor geht, dem dürfte die Dankbarkeit des Matriarchats sicher sein.

Aber allein schon das Auffinden eines Weges zum Nest, ohne Opfer eines Bettlers zu werden, der überraschend eine Waffe zieht, dürfte schwer sein.

85 Küche und Armenspeisung

Andala Sanfthand, Leiterin der Speisung

Groß und hager mit vielen Sorgenfalten im Gesicht, warmherziger Blick aus blauen Augen, grauer Dutt

Meist müde und trotzdem immer in der Lage, sich selbst und andere immer wieder anzutreiben, gütig zu den Bedürftigen, streng und unnachgiebig gegenüber Betrügern

In dem alten Wohnhaus finden sich eine große Küche und ein notdürftiges Lazarett für schwer Kranke. Angrenzend werden in einer alten Lagerhalle die Armen mit einer warmen Mahlzeit jeden Tag versorgt. Für das restliche Auskommen der Ärmsten wird altes Brot ausgegeben und einmal alle zwei Monde abgelegte Kleidung unter Bedürftigen verteilt.

Die beiden Gebäude sind die einzigen im gesamten Viertel, die einigermaßen in Schuss sind. Zum einen liegen Sie nahe beim Wachturm, zum anderen ist der Einfluss des Bösen hier kaum vorhanden, denn auch Priester tun hier ihren Dienst und weihen die Gebäude am Tag der Stadtweihe.

Wer lange in Hinterwand gewohnt hat, der spürt bei der Armenspeisung deutlich, wie nicht nur der Hunger seines Körpers, sondern auch der seiner Seele ein wenig gestillt wird, so gering die Entlastung auch sein mag. Es gilt das ungeschriebene Gesetz, dass in diesen Häusern Friede zu halten ist, was natürlich nicht immer gelingt.

Unter Andalas Führung wurde immer wieder versucht, wenigstens manchen jungen Menschen, die hier gelandet sind, einen neuen Weg zu ermöglichen. Aber die Erfolge sind selten. Nicht viele halten den Dienst hier länger als einige Jahre durch.

Vielleicht als Strafe für einen Frevel an der Allgemeinheit könnte die Figur eines Spielers hier zum Arbeitsdienst eingeteilt werden. Das kann zum Beginn weiterer spannender Geschichten werden. Vielleicht gelingt es mit viel Geduld und trotz zahlreicher Rückschläge, das Vertrauen eines vergammelten Burschen oder eines Bettlermädchens zu gewinnen. Dann beginnt vielleicht die mühsame Arbeit daran, ihm oder ihr einen Platz in der Gesellschaft außerhalb von Hinterwand zu erkämpfen.

Auch nur einige Tage mitzuerleben, mit welchem Einsatz Andala und ihre „Dummen Schafe“ nie wirklich aufgeben in ihrer Arbeit, kann inspirierend sein.

86 Blutiger Dolch

Karrik die Zahnlücke

Vernarbt und völlig zahnlos, knotige Muskeln, alte, besudelte Lederkleidung, zwei Säbel in tadellosem Zustand

Kurz angebunden, brummelig, auf einen Wink von Taridan schnell, brutal und tödlich

Allein die Tatsache, dass einer der Geheimgänge vom Rattennest aus direkt hinter die Theke dieses dunklen Loches führt, spricht Bände. Hierher kommt man nicht wie in andere Spelunken, um sich zu besaufen oder zu vergessen, hier werden offen Einbrüche geplant oder ein unzuverlässiger Informant blutig geschlagen.

Es gibt einen größeren zugigen Raum, in dem Anhänger Taridans herumlungern und wo man einen Kontakt zwecks hinterhältiger Dienste knüpfen kann. In einem Hinterzimmer trifft man dann eventuell auf die Ratte selbst, wenngleich man diesen aber nicht zu sehen, sondern bestenfalls zu hören bekommt - er sitzt hinter einem Holzgitter, das mit Stoff bespannt ist. Im Boden dort befindet sich eine Falltür zu einem Geheimgang, der unter mehreren Gebäuden hindurch in eine Hintergasse westlich des Rattennestes mündet.

Man kann hier auch tatsächlich selbstgebrannten Fusel kaufen, der grässlich schmeckt und auf lange Sicht blind macht. Aber diese Tatsache und der dunkle Schankraum sind nur Alibi für den eigentlichen Zweck des Gebäudes.

Hierher als Mitglied der Wache zu kommen ist schon eine echte Leistung. Den Blutigen Dolch ohne eine kleine Kompanie im Rücken auch wieder lebend zu verlassen, grenzt an ein Wunder.

Karrik, der offizielle Wirt, ist unübersehbar eher ein Mann für‘s Grobe. Er zählt wie Taridan zu den wenigen Gestalten, die fähig genug wären, Hinterwand zu verlassen, die aber die Vorzüge von Unterdrückung, Hurerei und bewusst ausgelebten Grausamkeiten einem nervtötenden ehrlichen Leben vorziehen. Diesen exzellenten Fechter aus dem Weg zu räumen ist schon lange im Interesse des Geheimdienstes.

Das wäre ein Himmelfahrtskommando für eine Gruppe von sehr erfahrenen Spionen, die ebenso schnell und lautlos töten können wie Karrik selbst. Wie kommt man an Karrik oder Taridan heran, ohne bemerkt zu werden, oder wie erlangt man ihr Vertrauen? Allein das kann eine lange und spannende Geschichte werden. Schließlich einen Plan zu fassen, wie man einen oder beide aus dem Weg räumen könnte, wird sicher kniffflig, aber genau deswegen interessant.

Windufer

Wo verschiedenste Stände beieinander leben

Das Windufer ist das jüngste Viertel der Stadt. Früher lagen Staubgassen und Hinterwand nicht innerhalb der Stadtmauern. Als schließlich beschlossen wurde, die Stadt insgesamt zu erweitern, zog man die Mauer in einem Bogen von Staubgassen Richtung Meilenbach und weiter um das schon größtenteils vorhandene Labyrass herum.

Der Bereich des Windufers blieb noch geraume Zeit danach eine große Grünfläche innerhalb der Stadt, wo Kühe und Schafe weideten, denn das Areal besteht größtenteils nicht aus festem felsigen Boden. Der Meilenbach war damals auch noch deutlich breiter und sumpfige Uferbereiche reichten ein gutes Stück in das Viertel.

Als der Platz für Gebäude im Rest der Stadt knapp wurde, begann man mit dem Unterfangen, den Boden trocken zu legen und mit Fels aus den Greisen Bergen zu stabilisieren. Dabei musste man planvoll vorgehen, wodurch es zum heutigen wohl sortierten Straßenbild kam.

Die großen Grünflächen sind auch heute noch recht feucht mit einigen kleinen Tümpeln, in denen eifrig die Frösche quaken. Schilf umgibt diese

Graue Nummern gehören zu anderen Stadtteilen.

87 Dolanatempel 88 Silanatempel 89 Stimmenpark 90 Scherenplatz

Geschäfte und Handwerker in diesem Viertel:

Bä Bäcker Pp Papiermacher Sn Schneider Sb Schreiber Sr Schreiner Wz Werkzeugmacher

Tümpel und auch sonst wächst, was gerade wachsen will, wild und größtenteils unkontrolliert durcheinander. Nur nahe bei den Häusern finden sich viele kleine Gärtchen, in denen die Anwohner ein wenig Gemüse und Salat züchten. An einigen wenigen Stellen stehen auch Bienenstöcke oder in einem kleinen Gehege hoppeln einige Kaninchen umher.

Wege aus Holzbalken machen einen Spaziergang mit trockenen Füßen möglich. Die überwucherten Bereiche sind mittels schmaler Tordurchgänge durch die Häuser meist von zwei, manchmal von drei Seiten erreichbar und jedermann zugänglich. Obwohl man hier im Sommer von Mücken geradezu gefressen wird, erfreuen sie sich auch dann großer Beliebtheit. Nachts ist von einem Besuch allerdings abzuraten. Gerade Frauen sollten dann nicht alleine hier spazieren gehen.

> Ein paar Jungs haben in einem der Tümpel Molche gejagt und sich immer weiter in den Schlamm vorgekämpft. Beim Rückweg bleiben beide stecken und stellen voll Grauen fest, dass sie langsam tiefer sinken. Da der Matsch nicht wirklich tief ist, würde dieses Absinken bald enden, aber das wissen die Jungs nicht und schreien laut um Hilfe. Und selbst wenn keine Lebensgefahr droht, dürfte es schwierig werden, die beiden zu befreien, ohne selbst stecken zu bleiben.
>
> Möchte man einen Mord inszenieren und eine Leiche verstecken, dann wäre dies ein angemessener Ort, der im Dunkeln auch passend gruselig wirkt.
>
> Vielleicht wird ein Spieler, der hier verweilt, von einem Bürger auf den engen Wegen angerempelt und ihm entgleitet dabei etwas, dass er gerade in Händen hält. Zwischen all den wild wuchernden Pflanzen das Verlorene wieder zu finden dürfte eine nervtötende Aufgabe werden.
>
> Lustig könnte dagegen die Jagd nach einem entkommenen Kaninchen werden, an der sich die halbe Nachbarschaft beteiligt. Im Anschluss ist ein gemeinsames Bad im Meilenbach unvermeidbar, um all den Dreck wieder herunter zu bekommen. Dabei sollte man unbedingt vermeiden, nackt herumzutollen, da das als unziemliche „Kleidung“ gewertet würde. Vor allem Frauen sollten sich hier zurückhalten. Aber nicht jede Helferin aus der Fremde kann das wissen.

Auf dem Windufer lebt eine bunte Mischung verschiedenster Stände. Familien von fahrenden und sesshaften Händlern, die eine oder andere Soldatenfamilie oder -wohngemeinschaft. Auch Angehörige des Klerus trifft man hier, vor allem aber Dichter, Denker und Schauspieler des Theaters prägen einen recht offenen Umgangston.

---

87 Dolanatempel

Mit dem Windufer wurde auch der Bau zweier Tempel für die Göttinnen von Tag und Nacht geplant, die sich auf einem großen Platz gegenüber stehen. Dolanas Tempel steht nicht wie sonst üblich auf einem erhöhten Steinsockel. Er liegt in einer ovalen Senke, deren Rand gleich einem kleinen Theater aus zwei großen Sitzstufen besteht.

Das Gebäude ist vollkommen fensterlos und die Pforte ist klein gehalten. Der Innenraum ist allerdings nicht vollkommen dunkel, sondern von einigen blau verglasten Laternen beleuchtet.

In der Mitte des Bodens, zum Altar unter der Kuppel hin führend, liegt eine tiefere Rinne, abgedeckt durch ein enges Gitter. Aus der Rinne führen mehrere Abflüsse Richtung Norden zum Mündungsbereich des Meilenbachs. Durch die engen Kanäle dringt das Rauschen und Plätschern des Wassers seltsam hohl und verfremdet in den Innenraum.

So kühl und feucht der Innenraum des Gebäudes auch sein mag, entspricht er doch in bester Weise der Besinnung auf das eigene Innerste, wofür Dolana ja in besonderer Weise steht. Selbst wenn bei einer Springflut der vertiefte Platz um den Tempel und sein Inneres knöcheltief unter Wasser stehen, trifft man hier Gläubige in Meditation, allerdings dann meist auf dem ringsum laufenden Steinsims im Inneren sitzend.

---

88 Silanatempel

Vermutlich kein weiteres Gebäude in Melwen lässt so viel Licht in seinen Innenraum dringen wie dieser moderne Tempel Silanas. Im Vorderbereich tragen nur wenige dicke Pfeiler das Dach. Dazwischen spannen sich vom Boden bis zur Decke kunstvolle Fenster in hellen Gelb- und Orange.

Das verglaste Loch in der Mitte der Kuppel ist ebenfalls ungewöhnlich groß. Es ist unterteilt in einen inneren Kreis mit acht nach außen laufenden Speichen. Somit bildet es eine stilisierte Abwandlung des Symbols der Göttin.

Sowohl Gläubige, die nach Trost und Hoffnung suchen, als auch die, welche für Glück, das ihnen widerfahren ist, danken wollen, kommen hierher. Wegen der großen Zahl an Gläubigen, die den Tempel aufsuchen, ist dieser am Tag fast immer mit mindestens zwei Ratgebern oder Geweihten besetzt.

---

89 Stimmenpark

Diese Grünfläche liegt am weitesten entfernt vom früheren Flusslauf des Meilenbachs. Der Untergrund ist weitgehend trocken bis auf einen kleinen Teich, in dem völlig verwöhnte Enten schwimmen. Ein Holzsteg läuft rings um die Wasserfläche und unter den Bäumen gibt es manches lauschige Plätzchen.

Hier trifft man regelmäßig Dichter, Schauspieler und Sänger, die ihre Kunst unter freiem Himmel proben oder sich zum mehrstimmigen Singen verabreden. Diese Tradition ist es auch, die dem Ort den Namen gab..

> Warum nicht selbst ein wenig musizieren und einige Münzen von begeisterten Zuhörern sammeln? Hier kann eine Spielerfigur einmal ihre künstlerische Seite ausleben. Aber Vorsicht, die Leute hier kennen den Unterschied zwischen Kunst und Schund. Denkbar wäre auch ein inszeniertes Streitgespräch mit einem Denker Melwens.

---

90 Scherenplatz

In Melwen sind die Zünfte nicht sauber sortiert wie in mittelalterlichen Städten. Die Schneider bilden hier eine Ausnahme. Nahezu alle Schneider der Stadt haben ihr Geschäft am Scherenplatz. Zur Zeit der Inquisition war die Kleidung strengstens reglementiert und bestimmte Farben nur dem Klerus oder dem Militär vorbehalten. Das Schneiderhandwerk wurde aus einem wahnartigen Kontrollbedürfnis heraus vom Staat kontrolliert und hier im jungen Viertel konzentriert.

Die staatliche Kontrolle ist längst Vergangenheit, aber der Platz der Schneider hat sich gehalten.

Wirtshäuser

Am häufigsten sucht ein Besucher einer fremden Stadt zunächst eine Bleibe. Die Wirtshäuser und Schenken sind bei den Stadtteilen beschrieben, hier gibt es einen Kurzüberblick, damit Einheimische den Fremden flott den Weg weisen können.

Glaubensfels

- **Die Blaue Welle (12)**

  Exzellentes Essen und komfortable Unterbringung, Gäste sind nicht nur wohlhabende Händler, sondern auch Einheimische, die das gute Essen schätzen.

- **Das Stolz von Elonel (23)**

  Bestes Haus der Stadt mit luxuriösen Suiten. Der Gast ist fast (und manchmal tatsächlich) König. Exzellentes, aber auch teures Essen und abends meisterliche Musik des Inhabers, eines Grauelfen.

Klimpereck

- **Schwarzsteinhalle (34)**

  Es gibt nur Getränke, dafür aber bequeme Nischen mit Vorhang und die Möglichkeit, Spiele (kein Spiel um Geld!) zu leihen und einen beschaulichen Abend zu verbringen.

Beetviertel

- **Am Brunnen (46)**

  Ein Geheimtip unter Reisenden, die Wirtin ist sehr gläubig und hat ihre Eigenheiten, aber man bekommt ein warmes Bett und reichlich Essen zu einem unschlagbaren Preis.

- **Held des Tages (47)**

  Die gediegene Taverne ist ein Treffpunkt von Offizieren. Es gibt fast nur Getränke, aber ein Ambiente mit Rüstungen und Schlachtengemälden.

- **Seeschlange (50)**

  Taverne am Hafen, gemütlich und von wohlhabenderen Bürgern und Reisenden besucht. Der Wirt erzählt gekonnt Seemannsgarn und jongliert auch mal mit Flaschen.

- **Relia‘s Seeluft Gästehaus (51)**

  Ein kleines Haus für Langzeitgäste (nicht unter 5 Tagen), in dem Zimmer schwer zu bekommen sind. Günstig und sauber

Fischerei

- **Zum Delphin (64)**

  Großes Gasthaus mit preiswerten Einzelzimmern, Doppelzimmern oder Gemeinschaftsunterkunft. Hauptsächlich Absteige für Händler und Pilger

- **Das Blunders (66)**

  Kneipe der Fischer, in der Fremde nicht gern gesehen sind - es sei denn, man besiegt den Wirt im Armdrücken.

Seeviertel

- **Weiße Möwe (68)**

  Ein einfaches aber freundliches und helles Gasthaus mit hübschen jungen Bedienungen, hauptsächlich von Seeleuten besucht

- **Pottwal (70)**

  Enge kleine Kneipe mit ärmlichem Klientel und einem Wirt, der einem Kontakt zu allem und jedem verschaffen kann.

Labyrass

- **Zum Goldenen Wagen (72)**

  Heimeliges Gasthaus für Reisende und Händler, große Portionen und gutmütige Inhaber bei moderaten Preisen

- **Der Müde Händler (73)**

  Hochwertige Bleibe für den wohlhabenderen Händler, gute Speisen und Unterkunft sowie in mehreren Sprachen gewandte Wirtsleute aus Alimshai

Staubgassen

- **Turkul's Höhle (83)**

  Eine miese Spelunke, Glücksspiel und Schlägereien sind häufiger als gutes Essen oder ehrliche Gäste.

Hinterwand

- **Blutiger Dolch**

  Nur offiziell eine Kneipe und für jeden außerhalb Taridans Vertrautenkreis ein lebensgefährlicher Ort

---

Geschäfte

Nachfolgend sind alle normalen Läden und Handwerker, die man in Melwen findet, kurz beschrieben. Welche Arten von Geschäften es im jeweiligen Stadtteil gibt, ist dort verzeichnet.

Eine feste Zuordnung von Häusern geschah bewusst nicht, da es in der Spielpraxis nur zu mühsamer Sucherei führt: „Wo ist der nächste Bäcker?" „Was für ein Geschäft ist noch mal in dem Eckhaus?" Für das Rollenspiel ist das meist nicht entscheidend.

> Wenn die Spieler doch einmal ein bestimmtes Geschäft schätzen gelernt haben, dann markieren Sie es einfach mit einem der angegebenen Kürzel auf einer ausgedruckten Version der Karte.

Bäckerei

Das Matriarchat ist nicht unbedingt für seine besondere Backkunst bekannt. Bei den meisten Bäckern erhält man jedoch nahrhafte und durchaus schmackhafte Brote und Brötchen. Nahezu jeder Bäcker bietet noch die eine oder andere Besonderheit an.

Barbier

Die meisten Frauen lassen ihre Haare lang wachsen und schneiden sie im Familienkreis selbst. Ein Barbier in Melwen hat eher mit männlichen Kunden aus der gehobeneren Schicht zu tun.

Rasur	1 K
Haare schneiden (Männer)	2 K
Haare schneiden (Damen)	4 K

Bleicher

Natürliche Stoffe sind für vernünftiges Färben oft zu dunkel. Ein Bleicher schafft da mit diversen sauren Substanzen Abhilfe. Der damit verbundene beißende Geruch ist nicht sonderlich beliebt, weswegen dieses Handwerk oft außerhalb der Stadt, in Melwen aber auch in Staubgassen nahe der Außenmauer ausgeübt wird.

Bogner

Die wenigen Bogner der Stadt arbeiten hauptsächlich für das Militär. Manchmal bekommt man bei ihnen auch ausgemusterte Waffen zu einem günstigeren Preis (bis hinunter zur Hälfte), dafür mit Abzügen von -1 bis -2 auf Angriff und Schaden.

Nur ein Bogner hat auch Armbrüste im Angebot, die entsprechend teuer sind.

Bestatter

Die Feuerbestattung eines Angehörigen organisiert man normalerweise selbst. Die wenigen Begräbnishelfer der Stadt nehmen einem für nicht all zu viel Geld einiges der Laufarbeit ab. Die Beschaffung von Holz, die Organisation von Helfern und Wagen, all das bekommt man für einige Silbermünzen.

Bootsbauer

Alle Schiffe des Staates werden von der Schiffswerft in Glaubensfels (30) gebaut. So diese noch Kapazitäten frei hat, werden auch Aufträge von Händlern und Fischern angenommen. Obwohl dabei beste Arbeit geleistet wird, will nicht jeder Fischer beliebig lange warten müssen oder die Preise dort zahlen (ca. 50 % über denen der nachfolgenden Listen). Ein kleines Unternehmen untergebracht in zwei Gebäuden am Fischerhafen hilft da aus. Die Werkstätten dort sind heruntergekommen und schäbig, aber die Schiffe schwimmen.

Auch hier sind die Preise nur grobe Orientierung:

Kleines Ruderboot	2 G
Kleines Fischerboot (1 Segel)	25 G
Großes Fischerboot (1 Segel)	35 G

Färber

Nicht jede Methode, Stoff oder Leder zu färben, ist mit Gestank verbunden, aber die meisten leider schon. Färber sind gefragt, aber man besucht sie trotzdem nur ungern. Der Normalbürger wird farbige Stoffe direkt auf dem Markt kaufen oder beim Schneider ordern. Wer ein paar Münzen einsparen will, der hält die Luft an, begibt sich nach Staubgassen zu einem der Färber und wird bedient werden. Spezialität sind in Melwen verschiedenste Erdfarben.

Fischverkäufer

Normalerweise kauft man in einer Stadt am Meer den Fisch frisch am Markt in der Fischerei. Seit einigen Jahrzehnten gibt es aber auch einige Geschäfte, die in Salzwasserbecken im Boden ihres Hauses einige Fische und Meeresfrüchte halten, die man dann zu beliebiger Zeit frisch kaufen kann. Das kostet natürlich ein wenig extra - die Preise im Vergleich zum frischen Fang darf man getrost verdoppeln.

Einige Preise für frische Meeresfrüchte vom Markt (jeweils pro Kilo):

Barsch	3 E
Hering	2 E
Scholle	4 E
Hummer	5 K
Krabben	5 E
Tintenfisch	2 K
Muscheln	3-20 E

Gerümpelhändler

Keine zwei solchen Geschäfte sind gleich, denn oft spezialisieren sich ihre Inhaber auf bestimmte Waren. Der eine bietet nur alte Stoffreste an, der andere Möbel oder abgelegte Schuhe. Allen gemein ist, dass man hier für sehr niedrige Preise alten Kram bekommen kann, der noch halbwegs etwas taugt. Der Nachlass richtet sich bei ehrlichen Händlern dieser Sorte nach der Qualität der Ware, bei den zwielichtigeren Gestalten nur nach der Laune des Spielleiters.

Wer nicht ein wenig sachkundig ist, der sollte solche Geschäfte eher meiden, wer „Gefundenes“ für einige lausige Münzen los werden möchte, der ist hier richtig.

Glasbläser

Melwen ist bekannt für hochwertige Glaserzeugnisse. Sowohl simples Fensterglas als auch Geschirr und Kunstgegenstände sind von sehr guter Qualität. Trotzdem sind die Preise dank des großen Angebots moderat.

Fensterglas erhält man nur bei wenigen Glasern, da ihre Werkstätten dafür meist zu klein sind. Solche Erzeugnisse bestellt man für gewöhnlich beim Glaser im Klimpereck.

Hehler

Es mag auch mal jemand außerhalb von Hinterwand gestohlene Waren annehmen. Leute, die ausschließlich davon leben, findet man, wenn man die richtigen Leute fragt, ausschließlich im Elendsviertel. Als grobe Faustregel gilt, dass man praktisch nie mehr als den halben Wert erhält. Aber hey, schließlich hat man selbst nichts dafür bezahlt.

Bis auf ein oder zwei Ausnahmen halten sich Hehler dieser Tage nicht lange. Entweder segnen sie irgendwann das Zeitliche wegen eines unzufriedenen Kunden oder weil sie nach Ansicht von Taridan der Ratte zu viel Einfluss gewinnen. Nur man-

che bringen es zu genügend Geld und Vernunft, um Hinterwand auf immer zu verlassen.

Von schmierig und dumm bis hinterlästig und skrupellos - in Hinterwand kann man den klischeebegeisterten Spieler mit jedem Prototypen von Hehler bedienen. Nur die typische Boshaftigkeit des Viertels mag, selbst wenn man mit Hinterlist rechnet, überraschen.

Heiler

Die Kenntnisse offizieller Heiler sind zumindest angemessen, selbst wenn er oder sie in ärmeren Bezirken lebt, denn jeder offizielle Heiler wurde im Haus der Gesundung unterrichtet. In Staubgassen und erst recht in Hinterwand gibt es manche zwielichtige Gestalt, die sich zwar Heiler nennt, in Wahrheit aber bestenfalls wirkungslos ist bei der Behandlung von Patienten.

Die Wunde nach dem Sturz von der Leiter war nicht tief und der Schwager des eilig hinzugelaufenen Bürgers hat sie auch mit dieser übel riechenden Paste schnell behandelt und nur wenig dafür verlangt. Aber nun hat der Freund hohes Fieber bekommen und weder der redliche Bürger noch sein heilkundiger Schwager sind irgendwo zu finden. Ein wahrer Heiler aber wird unangenehme Fragen stellen, wenn man ihn nun aufsucht. Denn normalerweise wenden sich nur Leute, die bei zwielichtigen Geschäften Verletzungen erleiden, an solche Möchtegernheiler.

Instrumentenbauer

Es gibt nicht viele und sie sind schwer zu finden. Denn wer ein Musikinstrument spielt, der weiß natürlich, wo man ein solches bekommt. Wird man fündig, dann bekommt man sein Instrument sicherlich ein Stück günstiger als beim berühmten Musikgeschäft in Glaubensfels (18), man wird vermutlich auch deutlich länger darauf warten müssen.

Küfer

Ein Küfer stellt Fässer und Bottiche her, wobei hier wie so oft ein einzelner Handwerker meist nicht die ganze Bandbreite anbietet. Die Preise hängen sehr stark von der Größe des Behälters ab und auch davon, was gelagert werden soll.

Kleines Wasserfässchen (3 l) ..... 2 S
Fass für Pökelfleisch (ca. 50 l) ..... 4 S
Großes Weinfass (ca. 200 l) ..... 2 G

Lampenmacher

Wer alles aus einer Hand möchte, der geht zur Lampenwerkstatt im Klimpereck (42). Der einfache Bürger kauft aber lieber etwas einfachere und preiswertere Lampen oder bleibt gleich bei Kerzen. Nicht jeder Lampenmacher bietet alles an, manche ziehen nur Kerzen und bauen dazu simple Holzlaternen mit Papier statt Glas, andere bieten verschiedene Öle an und wieder andere nur Laternen ohne Füllung.

Die Zahlen hinter jeder Lichtquelle stehen für die folgenden Werte: Füllmenge in Litern, Brenndauer bei voller Befüllung, ungefähre Reichweite des Lichtes für menschliche Augen und Gewicht in Gewichtseinheiten.

Talgkerze (-, 2-12 h, 2 m, 0,5-3) ..... 1-6 K
Wachskerze (-, 2-12 h, 4 m, 0,5-3) ..... 2-12 K

Holzlaterne (s. Kerzen, 4) ..... 2 S
Handlaterne (1/4 l, 6 h, 6 m, 12) ..... 7 S
Sturmlaterne (1/2 l, 9 h, 8 m, 18) ..... 10 S
Bullaugenlat. (1/2 l, 12 h, 10 m, 15) ..... 8 S

Laternenöl 1 l ..... 2 S
Rußöl 1 l ..... 2 S
Duftöl ..... 8 S

Maler

Gemeint sind hier die Handwerker, nicht Künstler, von dem es in Melwen ohnehin nur einen wahren Vertreter gibt.

Messingschmied

Die Rohstoffe für Messing besitzt das Matriarchat teils selbst, darum sind Kochtöpfe und andere Gerätschaften aus Messing auch für normale Bürger erschwinglich und damit Standard in den meisten Küchen der Stadt.

Metzger

Fleisch kommt von den Bauern der Grünen Küste, spielt aber im Speiseplan der Stadtbevölkerung eine untergeordnete Rolle. Vor allem in Labyrass gibt es dennoch einige Metzger, die frisches Fleisch und Wurst anbieten. Geschlachtet wird aber in Staubgassen, denn den Geruch eines solchen Unternehmens schätzt man in den besseren Wohnvierteln wenig.

Beispielpreise, meist pro Kilo:

Ein Hühnchen ..... 4 K
Kalbfleisch ..... 5 K
Räucherschinken ..... 6 K
Rindfleisch ..... 3 K
Schweinefleisch ..... 15 E
Wurst ..... 2-6 K

Milch ..... 1 E
Fett ..... 4 E
Butter ..... 6 E

Mühle

In der Nähe der Stadttore verstecken sich in einigen Häusern einfache Viehmühlen und vor den Toren finden sich an den beiden Flüssen immer wieder Wassermühlen.

Papiermacher

Dieses Handwerk findet man in Melwen fast ausschließlich in Windufer, sieht man einmal von der Buchbinderei in Glaubensfels ab. Die Qualität ist durchgängig gut, aber nicht jeder kann sich gutes Papier leisten.

Kohlestift ..... 5 K
Tinte, braun ..... 2 S
Tinte, schwarz ..... 4 S
Tinte, blau ..... 7 S
Gebrauchtes Pergament ..... 8 K
Neues Pergament ..... 3 S
Feines Papier ..... 6 S
Grobes Papier ..... 3 S

Schlosser

Die Schlösser der Geschwister Türklinker aus dem Klimpereck (35) haben einen guten Ruf, denn sie sind robust und kunstvoll zugleich. Wenn es um reine Sicherheit geht und das Aussehen zweitrangig ist, dann geht man besser zu einem der wenigen Schlosser in den anderen Stadtteilen.

Die Preise berechnen sich aus einem Basiswert plus einem Aufschlag pro Punkt an Schwierigkeit des Schlosses.

Grob (10 - 25) ..... 4 S + 1 K / Sw.
Mittel (15 - 30) ..... 6 S + 2 K / Sw.
Fein (20 - 40) ..... 8 S + 2 K / Sw.

Schmied

Für Alltagsgegenstände aus Eisen und Stahl herrscht in Melwen ein vergleichsweise geringer Bedarf. Holz wird häufig mit Holzdübeln verbunden, Kochgeschirr ist aus Messing und Essgeschirr aus Ton oder Holz. Lediglich Klingen für den Alltag, Essbesteck und manches Metallwerkzeug wird öfter benötigt. Die Preise liegen ein klein wenig höher als normal.

Schneider

Die einfacheren Bürger nähen sich ihre Garderobe selbst, aber wer etwas mehr besitzt, lässt das von einem der zahlreichen Schneider erledigen. Während viele andere Händler und Handwerker in vielen Stadtteilen zu finden sind, gibt es Schneider fast ausschließlich in Windufer und dort am Scherenplatz.

Sowohl was Qualität als auch Preise angeht, ist das Angebot sehr weit gefächert. Ein einfaches Paar Socken bekommt man schon für einige Kupfermünzen, ein Kleid oder ein Anzug mit warmer Fütterung oder aus erlesenen Stoffen kann leicht diverse Goldstücke kosten.

Schnitzer

Keine zwei Handwerker dieses Gewerbes stellen genau die gleichen Dinge her. Es gibt Schnitzer, die Holzgeschirr herstellen, welches eher von Reisenden gekauft wird, denn sonst isst man in Melwen aus Tongeschirr. Einige Schnitzer haben sich auf Namensschilder und Ähnliches spezialisiert. Nur sehr wenige Schnitzer arbeiten künstlerisch. Bei ihnen bekommt man einfache Spielfiguren oder sie verzieren Möbel mit ihrer Arbeit.

Holzteller o.ä. ..... 1 S
Schrifttafel ..... 2-10 S
Spielstein ..... 1-2 S

Schreiber

Da der Bildungsstand in Elonel allgemein relativ hoch ist, können viele Leute ordentlich lesen und schreiben. Aber für einen schön formulierten Brief oder ein amtliches Schreiben fehlt es bei vielen. Außerdem kann ein professioneller Schreiber in besonders schöner Schrift zu Papier bringen, was man selbst nur unbeholfen krakelig ausdrücken kann.

Mancher Schreiber bietet auch Übersetzungsdienste an.

Amtliches Schreiben aufsetzen ..... 2-8 K
Eine Seite in Schönschrift ..... 1 S
Verbürgte Kopie ..... 2-5 S

Schreiner

Holz ist um Melwen nicht so üppig vorhanden wie in manch anderen Gegenden. Diese höheren Materialpreise erhöhen auch die Kosten für Möbel ein wenig (ca. 20 %).

Seiler

Vom dünnen Kletterseil bis zum armdicken Schiffstau bekommt man in Melwen für einen fairen Preis gute Qualität. Seiler haben ihre Geschäfte naturgemäß eher nahe dem Hafen.

Seil, 10 m, 10 Gewicht ..... 2 S
Dickes Seil, 10 m, 20 Gewicht ..... 3 S
Seidenseil, 10 m, 5 Gewicht ..... 15 S

Töpfer

Zahlreiche Töpfer findet man über die ganze Stadt verteilt. Die Qualtität reicht von sehr einfach und billig bis hin zu feinen Arbeiten, die auch einen Tisch in gehobener Gesellschaft zieren können. Die beste Qualität erhält man in der Töpfereimanufaktur (37) im Klimpereck.

Viehhändler

Innerhalb der Stadtmauern gibt es einige wenige Viehhändler, die meist nur sehr wenige Tiere im Angebot haben. Sucht man nach einem Pferd oder einem Hund, dann gibt man hier dessen Beschaffung in Auftrag, was nicht ganz billig ist. Besonders zu erwähnen ist Airindis Menagerie (Labyrass 79).

Wer Lebendproviant oder einfach nur eine neue Milchkuh sucht, der wird eher auf dem Grünen Markt im Süden von Labyrass fündig, wo neben Obst und Gemüse eben auch Tiere angeboten werden.

Wäscherei

Am Rand der Staubgassen bieten viele Frauen Waschdienste an. Für einige Eisenmünzen bekommt man hier seine Kleidung in den meisten Fällen gründlich und flott gesäubert. Auch Bügeln und das Putzen von Schuhen wird angeboten.

Waffenschmied

Waffen werden nur unter strengen Auflagen an Bürger verkauft. Jeder Kauf einer Waffe, die größer als eine Handspanne ist, bedarf einer Bestätigung eines Wächters. Jeder Waffenschmied ist verpflichtet, über seine Verkäufe Buch zu führen. Siehe hierzu auch bei Steuern und Gesetzen.

Weber

Leinen und Jute sind die häufigsten Stoffe, die in Elonel hergestellt werden. Die Qualität ist solide und die Preise sind moderat.Gröberen Stoff für einen Satz Kleidung bekommt man für einige Silbermünzen. Feines Leinen kann auch deutlich mehr kosten.

Werkzeugmacher

Auch hier wird man kaum einen Handwerker finden, der alles herstellt. Jeder Werkzeugmacher ist auf einen bestimmten Handwerkszweig (Holzbearbeitung, Schmiedehandwerk etc.) spezialisiert.

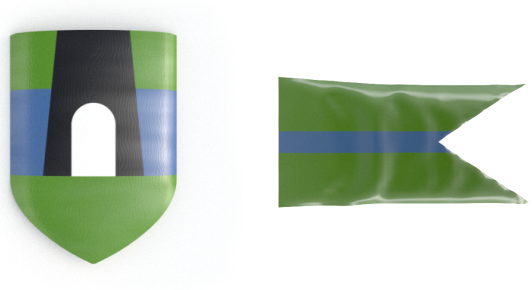
Je nach Komplexität kann man einige Silberstücke pro Werkzeug berechnen. Will man besondere Qualität, dann geht man zu Sagrent Kneifer im Klimpereck (36).

Alaven

Grüne Pforte von Elonel

Wappen und Musik

Der Beiname des Ortes, „Grüne Pforte von Elonel“, findet sich auch im Wappen wieder. Das Blaue Band steht für den Sonnenwaldfluss, der hier durch üppig grünen Wald verläuft. Der Turm mit dem Tor auf dem Wappen ist eine spätere Ergänzung. Früher trug es auch nur die drei farbigen Streifen wie die Flagge.



„Building the Barn“ aus dem Soundtrack zu „Witness“ klingt wie ein typisch früh, aber gemütlich beginnender Tag in Alaven bis zum Sonnenaufgang über den Baumkronen.

Allgemeines

Grenzland

Alaven wird nach wie vor als Pforte ins Matriarchat bezeichnet. Tatsächlich geht der Einfluss Elonels jedoch deutlich über den Sonnenwaldfluss hinaus. Offizielle Grenze ist der Waldfluss, mehrere Tagesreisen weiter im Osten. Da zwischen den beiden Flüssen nur wenige Menschen leben, liegt die gefühlte Grenze aber nach wie vor bei Alaven.

Vegetation und Umland

Der Sonnenwaldfluss fließt als breites Band meist gemächlich durch sein weites Tal. Alaven befindet sich an einer der wenigen Stellen, an denen er noch relativ schmal ist, da hier der Boden an seiner Westseite fester ist. Früher führte an dieser Stelle eine Furt durchs Wasser. Heute bietet die lange Brücke einen sicheren Weg hinüber, auch wenn der Fluss sich nach ergiebigen Regenzeiten erheblich verbreitert. Das erhöht liegende Alaven bekommt dabei eher selten nasse Füße.

Die Bereiche, in denen der Fluss umgeben ist von Pappeln und Weiden, liegen weiter im Nordosten und Osten. Hier in Alaven ist der Vegetation die Nähe zum Großen Wald deutlich anzusehen. Große, teils schon uralte Bäume recken sich in den Himmel und überschatten weite Bereiche des Ortes. Der Verlauf der Straße weicht den breiten Stämmen aus und nur wenige Schritte entfernt von der lockeren Siedlung wähnt man sich schon im dichten Wald.

Bauernhöfe mit den zugehörigen Feldern findet man erst ein ganzes Stück westlich vom Fluss, wo der Hohlweg aus dem Wald heraus nach einer Biegung unverhofft in das weite Land der Grünen Küste mündet.

Einwohner

Wer auch nur ein klein wenig Erfahrung mit Elfen hat, der wird beim ersten Anblick der vom Wald halb verschluckten Siedlung erkennen, dass sich hier auch Angehörige der Langlebigen wohl fühlen müssten. Tatsächlich besitzt Alaven den höchsten Teil an elfischen Einwohnern im gesamten Matriarchat. Von diesen fühlen sich viele dem Stadtstaat zugehörig, aber ebenso viele Elfen sehen sich als unabhängige Besucher, die hier nur eine „kleine Weile“ leben. Beim Leben der Elfen, das sich in Jahrhunderten bemisst, lebt mancher dieser Kurzzeitbesucher länger in Alaven oder seiner Umgebung als mehrere Generationen von Menschen.

Man sagt im Matriarchat den Leuten von Alaven eine übertriebene Naturverbundenheit und Scheu nach. Tatsächlich sucht der typische Alavener nicht gezielt nach dem Kontakt zu Fremden, soweit er nicht als Händler, Gastwirt oder in anderer Rolle dazu bereit ist. Einem Reisenden wird freundlich Antwort gegeben, allerdings nur mit einem Mindestaufwand an Worten.

Die ansässigen Elfen besetzen in Hinblick auf die Umgangsform mit Fremden beide Extrempositionen. Manche von ihnen suchen zwar aus Neugier

die Nähe zu den kurzlebigen Menschen, meiden aber den direkten Kontakt und beschränken sich auf Beobachtung. Andere gehen offen auf Fremde zu, bieten ihnen höflich Rat an und nehmen sich notfalls auch mal einen halben Tag Zeit, um ihnen weiter zu helfen.

> Es kommt immer wieder vor, dass ein Elf tief aus dem Großen Wald hier in Alaven zum ersten Mal auf Menschen trifft. Die Weisheit seines Volkes, gepaart mit einer fast kindlichen Neugier, mag für machen amüsanten Moment sorgen.

Erscheinungsbild

Die großen Bäume, die sich im Laufe der Jahrhunderte zu echten Jahrtausendbäumen wie im Großen Wald entwickeln werden, bleiben unangetastet. Aber zu reichlich Bauholz ist der Weg nicht weit und auch unter den größeren Bäumen findet sich genügend Baumaterial.

Alaven besteht bis auf wenige Ausnahmen vollständig aus Holz. Die meisten Gebäude sind einstöckige Blockhäuser aus dicken Stämmen mit kleinen Fenstern. Die Dächer sind mit sauber zugeschnittenen Schindeln aus Rinde gedeckt.

Die Häuser der Fischer nah am Fluss stehen auf dicken Stämmen etwa mannshoch über dem Boden. Je nach Wasserstand wird das Boot unten oder

1 Villa Hufglänzer 2 Handelshaus 3 Schmied 4 Paskarintempel 5 Zur Hirschtränke 6 Haus der Meldereiter
7 Wachquartier 8 Lange Brücke 9 Wachturm

oben vertäut. Anleger oder Kais gibt es kaum, da sie von der Strömung bei Hochwasser leicht mitgerissen werden. Die Boote der Fischer sind allesamt klein genug, dass sie von wenigen Mann auf das flache Ufer gezogen werden können.

Vom Ostufer aus wirken die Häuser wie Tiere, die sich scheu in den Schatten der großen Bäume geflüchtet haben. Viele von ihnen kann man ohnehin von hier nur erahnen, da am Boden zwischen den Häusern kleinere Bäume und haufenweise Beerenhecken wachsen (beides fehlt in der Karte zwecks Übersicht). Alaven ist eine einladende Verschmelzung von Siedlung und Natur, zumindest für jeden, der ein klein wenig wie die Elfen empfindet.

Auf der Karte ist nur der Ortskern zu sehen. Die Fischerhäuser verteilen sich mehr oder weniger regelmäßig gut einen Kilometer in beide Richtungen von der Brücke weg am Westufer. Darüber hinaus findet man nur noch selten vereinzelte Fischerhütten.

Alaven ist ein Ort wechselnder Gerüche. Am Ostufer weht einem der kühle frische Duft von klarem offenen Wasser entgegen. Nähert man sich dem Westufer, dann treibt einem öfter der Geruch von Fisch und Holzfeuern in die Nase. Dazu gesellen sich beiderseits je nach Windrichtung und Jahreszeit die Gerüche des Waldes.

Besondere Gebäude

1 Villa Hufglänzer

Ganzark Hufglänzer, Pferdezüchter

stets gut gekleidet, gepflegter Schnurrbart, meist regloses Gesicht, Blick etwas von oben herab

arrogant und selbstverliebt, herrisch, intelligent

Islaia Hufglänzer

jung, blass, dunkles hochgestecktes Haar, teure Kleider, graue ausweichende Augen, bildhübsch

still und verschlossen, sehr leise, geistig etwas langsam, sehr auf Etikette bedacht

Fragt man in Alaven einen beliebigen Bürger außerhalb der Hörweite der Hufglänzer, so wird man schnell feststellen, dass den Mann eigentlich keiner mag. Ganzark ist sehr von sich überzeugt und gebraucht nicht selten solche Sätze wie: „Ich bin Alaven!“

Tatsächlich ist er einer der häufigsten Gründe, warum Fremde hierher kommen und nicht nur durchreisen. So arrogant und aufgeblasen er ist, Ganzark ist ein begnadeter Pferdezüchter. Es soll sogar schon vorgekommen sein, dass ein Stammesführer aus Alimshai hierher kam, um ein Pferd zu erstehen.

Ganzark ist reich und sagt das jedem, der es nicht ohnehin schon auf hundert Schritt Entfernung gemerkt hat. Er entspricht damit nicht wirklich dem Leitbild, das der Eslen vorgibt. Andererseits zeigt er sich immer wieder großzügig gegenüber armen Schluckern, wenn auch nicht ohne das an die große Glocke zu hängen.

Die Villa Hufglänzer ist eine Seltenheit im sonst eher bescheidenen Elonel. Das zweigeschossige Haus mit seinen beiden vorgelagerten Flügeln beinhaltet einen Tanzsaal, eine teure Büchersammlung, Jagdtrophäen an jeder Wand und auch sonst eine Menge Prunk.

Wer hier Beute erhofft, der sei gewarnt: Ganzark hat nicht nur kräftige Knechte in seinen Diensten, sondern auch drei wandelnde Kleiderschränke, die er als Wachen bezeichnet. Schon das Betreten seines Grundes kann ernsthafte Konsequenzen haben.

Ein Pferd bekommt bei Ganzark nur, wer zwei Dinge klar beweisen kann: Er hat Ahnung von den Tieren und er ist hinreichend wohlhabend. Dahergelaufene Abenteurer sieht er als Rufschädigung an. Außerdem könnten die sich die zweistelligen oder höheren Beträge an Goldstücken wohl kaum leisten.

Die Villa Hufglänzer samt Bewohnern liefert haufenweise Möglichkeiten für kleine und große Konflikte:

Islaia Hufglänzer ist Ganzarks zweite Frau und ihm hörig. Das mag einer emanzipatorisch veranlagten Spielerfigur gegen den Strich gehen, aber der jungen Frau auch nur zu ein wenig Selbstvertrauen zu verhelfen, ist knifflig.

Wer neu in der Gemeinde ist, der mag dem Nachbarn mit dem großen Haus einen freundlichen Besuch abstatten wollen. Und schon macht er Bekanntschaft mit dessen freundlichen zwei Hunden oder einem der Wachmänner. Je nach Taktik kann das harmlos oder auch mit einer Verletzung enden.

In die Villa einzubrechen ist nicht unmöglich, aber sollte mit einer gehörigen Portion Risiko gewürzt werden. Vor allem sollte man nicht vergessen: Keiner in Alaven mag Ganzark, aber auch praktisch niemand hier mag Verbrecher und mancher Bewohner weiß, dass es durchaus von Vorteil ist, bei Ganzark einen Stein im Brett zu haben. Schadenfrohe Einwohner, die einem Dieb auch noch auf die Schulter klopfen, sind schwer zu finden.

2 Handelshaus

Schekran Nussknacker, Inhaber

wohl beleibt, Hakennase, Glatze und meist etwas verschwitzt, kleine Augen, tiefes Lachen

mehrsprachig, humorvoll, ein wenig aufdringlich

Das Erdgeschoss des Gebäudes ist ein einziger großer Raum, getragen von dicken Holzpfeilern. Die gesamte rechte Hälfte ist durch ein Holzspalier abgegrenzt, durch dessen Ritzen man zahlreiche Regale mit Paketen in allen Größen erkennen kann. Gleich vorn beim Eingang springt diese Abgrenzung etwas zurück, um einer kleinen Theke Platz zu machen, hinter der für gewöhnlich Schekran mit breitem Lächeln seine Kunden begrüßt.

Der geschäftstüchtige Mann kauft und verkauft nahezu alles, was über die Brücke von Alaven rollt. Schekran lagert auch Güter für Händler ein oder gibt diese an deren vereinbarte Kunden weiter - für eine faire kleine Gebühr versteht sich. Bei einem Geschäft wie diesem ist der Ruf von Zuverlässigkeit besonders wichtig, worauf Schekran darum auch besonderen Wert legt.

Bei ihm kann man auch einen Brief in beliebige Richtung abgeben, wobei er keine Verantwortung für dessen Reisezeit und Ankunft übernimmt.

Den nicht abgegrenzte Bereich des Raumes hält Schekran frei für fahrende Händler oder auch Fischer und Bauern der Umgebung. Dafür verlangt Schekran eine sehr bescheidene Gebühr, die man oft auch in Naturalien entrichten kann. Er selbst profitiert viel mehr von den zusätzlichen Kunden in seinem Laden und von der Tatsache, sich teils das Beste im Voraus sichern zu können.

Brief weiterleiten ..... 1-2 K
Pro Tisch und Tag im Haus ..... 5 E
Alltägliche Waren ..... +10 % bis +20 %
Selteneres ..... bis + 50 %

Schekran hat viele Dinge in seinem Lager, aber er hat sicherlich nicht immer alles griffbereit. Man kann bei ihm auch Dinge bestellen, die er zurücklegt, sobald er sie ergattert.

Je nach Nachfrage für den gesuchten Gegenstand kann man mit einer Chance von 10 % bis 90 % erwürfeln, ob er vorrätig ist.

Hat man auf seinen Reisen irgendwelche Dinge erbeutet, dann ist Schekran selbst ebenso wie ein Tisch im Handelshaus eine gute Möglichkeit, Geld daraus zu machen. Wenn der dicke Inhaber aber gestohlene Waren vermutet, wird er die Verdächtigen hochkant rauswerfen oder gleich die Wache rufen.

---

3 Schmied

Loknokan Käfigbrecher

Oberkörper wie ein Bär, haarig und muskulös, dunkle Augen und beunruhigend strenger Blick, Peitschennarben auf dem Rücken

verschlossen und wortkarg, brummelt mehr als zu sprechen, gegenüber Gewalttätern gnadenlos und brutal

Loknokan hat seinen Nachnamen nicht von ungefähr. Er floh vor Jahren aus der Gefangenschaft in Sloght. Getrieben von der ständigen Angst gelangte er schließlich hierher und wurde Lehrling des damaligen Schmiedes. Nach dessen Tod übernahm er die Werkstatt.

Hauptsächlich repariert Loknokan Werkzeug, schmiedet Pflugscharen und beschlägt Pferde. Der vielseitig begabte Handwerker kann aber auch Speere, Dreschflegel und Morgensterne herstellen sowie Rüstungen und Waffen fachgerecht reparieren.

Er selbst kann mit einem einfachen Morgenstern ziemlich gut umgehen und war schon zweimal eine echte Überraschung für Möchtegernräuber, die es auf sein Eisen abgesehen hatten. Zum wahren Berserker würde er werden, sollte irgendjemand der Wirtin der Hirschtränke etwas antun wollen.

So einen Moment will man nicht erleben, aber danach könnte man versucht sein, die Gründe für diesen Schutzinstinkt zu erfahren - mehr dazu bei der Beschreibung des Gasthauses Zur Hirschtränke.

---

4 Paskarintempel

Dekat Weitwinker, Geweihter Paskarins

glatt gekämmtes, graues Haar, gepflegter Vollbart, groß und schlank, Mimik fast nur in den Augen

gütig und geduldig, ein guter Lehrer und Ratgeber

Dekat Weitwinker lebt seinen Glauben durch und durch. Er geht zu den Leuten und ist sich nicht zu schade, mit anzupacken. Jeder in Alaven weiß, dass sein Haus immer offen für jeden steht, der Sorgen hat.

In Fragen von Recht und Ordnung sind die Offiziere der Wache die höchste Instanz in Alaven, bei zwischenmenschlichen Streitigkeiten und der Führung des Dorfes kommt offiziell dem Priester die Führungsrolle zu. Dekat ist von Geburt an Alavener und wird in seiner Rolle als Oberhaupt der Gemeinde nie über die Köpfe der Einwohner hinweg entscheiden. Eine Ausnahme ist Ganzark Hufglän-

zer, dessen Gebaren dem frommen Priester gehörig gegen den Strich geht. Bei Besprechungen im Dorfrat, dem auch der Pferdezüchter angehört, geht es zwischen den beiden immer wieder hitzig zu, wenn Ganzark sich einmal mehr aufführt, als würde das Dorf ihm gehören.

Der Tempel Paskarins in Alaven ist auch aus Holz gebaut. Eine Kuppel ist nur angedeutet vorhanden. Das Gebäude ist alt und besteht aus Holz verschiedenster Jahre, da immer wieder ausgebessert werden musste. Dass der Wind durch zahlreiche Ritzen pfeift, stört zumindest im Sommer kaum jemanden, im Herbst gibt es aber zum Fischerfest immer eine gemeinsame Abdichtungsaktion des Dorfes, so dass auch in den kalten Monden ein Gebet in dem einfachen Gebäude möglich ist.

Dekat hält mit seiner Meinung über den maßlosen Pferdezüchter nicht hinter dem Berg und kriegt sich mit diesem schon mal gehörig in die Wolle. Dem Geweihten kann Ganzark schlecht offen widersprechen, so dass er diesem ganz gerne hinten herum eine auswischen möchte. Da könnten Spielerfiguren durchaus in eine Geschichte hineingezogen werden, die eventuell zu mehr als nur hinterlistigen Streichen führt.

---

5 Zur Hirschtränke

Inthreiloan Blätterfreund

Halbelfe mit stark waldelfischer Erscheinung, brauner Pferdeschwanz, dunkelgrüne Augen

weltoffen, herzlich, ahnt oft die Wünsche anderer voraus, hilfsbereit, manchmal auch still und geistesabwesend

Intrheiloan kam mit dem heutigen Schmied Loknokan nach Alaven. Auch sie war Sklavin und ihr Rücken sieht keinen Deut besser aus als der des Schmiedes. Bei ihrer Ankunft war auch ihre Seele gebrochen und wenig Lebenswillen in der damals sehr jungen Frau. Zur Enttäuschung von Loknokan war es nicht er, der sie aus der Apathie herausführend konnte, sondern der schon etwas ältere Sagran Blätterfreund.

Als seine Frau leitete sie viele Jahre mit ihm gemeinsam das „Erste Gasthaus“, wie man die Hirschtränke auch nennt. Seit seinem Tod führt sie in seinem Sinne mit ihren zwei Söhnen und drei Töchtern diese Arbeit fort. Daran, dass diese alle bereits erwachsen sind, mag man erahnen, dass Inthreiloan deutlich älter ist als sie aussieht.

Die Halbelfe hat ihren Schmerz von damals tief in sich vergraben und ihr Glück gefunden. Es kommt aber vor, dass sie noch heute schreiend aus einem Albtraum erwacht und dann lange mit einer heißen Tasse Tee im Schankraum vor dem Kamin sitzt. Ein nachtaktiver Gast kann ihr dort begegnen, woraus sich tief gehende Gespräche über alles Mögliche ergeben können. Fragen zu ihr selbst wird Inthreiloan aber ausweichen.

Die Hirschschänke ist ein langgestreckter, zweistöckiger Bau, eingerahmt vom üppigen Grün der kleinen und großen Bäume. Tags wie nachts ist es das erste Gebäude, das den Blick des Besuchers vom jenseitigen Ufer auf sich zieht. Wein wächst an weiten Teilen der Wände und heimeliges Licht aus vielen Fenstern fällt nachts auf den Fluss.

Im Erdgeschoss befinden sich ein Speiseraum und eine gemütliche Kammer mit strohgepolsterten Sesseln, in denen sich die Reisenden bei einem abendlichen Schluck Geschichten erzählen. Neben diesen Gasträumen befinden sich unten auch die Wohnräume der Familie Blätterfreund und die Küche.

Oben gibt es insgesamt 23 Zimmer, alle sauber und geräumig. Für Leute, die sich keines davon leisten können, gibt es unter dem Dach einen Raum mit diversen einfachen Lagern aus Stroh.

Übernachtung unter dem Dach	1 K
Doppelzimmer (12 Stück)	15 K
Einzelzimmer (10 Stück)	16 K
Das Waldzimmer	4 S
Einfache Mahlzeit	2 K
Warmes Mahl	6-9 K
Bier	2 K
Schnaps	2 S
Wein	1-10 S
Wasser	frei
Milch	3 E

---

6 Haus der Meldereiter

Zwei Soldaten der Reiterei und ein Stallbursche, größer ist die Besatzung des kleinen Hauses nicht. Die drei Männer wohnen direkt über dem kleinen Stall mit seinen vier Pferden. Im Fall einer dringenden Botschaft müssen sie schnell einsatzbereit sein, um einen Boten abzulösen oder dessen Pferd zu tauschen.

---

7 Wachquartier

Amniu Federleser

kleine, kräftig gebaute Frau Ende Vierzig, fast unschicklich kurze Haare, strenger Blick

forsch, direkt, teils ungeduldig, im Ernstfall ruhig und routiniert

Torandan Flussfeger

schlank und groß, dunkle Stoppelfrisur und Bart, leicht schiefes Kinn, kantige Züge

spürbar kampferprobt, kühl und distanziert, vorsichtig bis misstrauisch gegenüber Fremden

Halb um den massiven Wachturm herum gebaut, bietet das steinerne Wachquartier Platz für alle zwanzig Soldaten und die beiden Offiziere. Allerdings geht es dabei reichlich eng zu, denn im Haus muss auch noch Platz sein für eine Arrestzelle, eine Waffenkammer und eine Schmiede.

Auf dem Dach des Turms befindet sich eine fest montierte Steinschleuder, mit der bei Bedarf Kies oder Steine auf anrückende Gegner geschossen werden können. Seit Bestehen dieses Turms war dies zum Glück kaum notwendig. Aber im Winter machen die Wächter des Turms schon mal Wölfen, die über den gefrorenen Fluss kommen, damit ordentlich Beine.

Im Turm sind immer mindestens vier Mann auf Posten, zwei Weitere patrouillieren im Bereich der Brücke und an den Flussufern entlang. Im Wachturm am anderen Ufer sind auch zwei Wächter stationiert.

Alle Reisenden, die das Matriarchat betreten, werden hier kurz Halt machen müssen. Der Einreisezoll von 1 S pro Kopf bzw. von 2 S pro Zugtier wird erhoben. Es wird auch notiert, wer da das Land betreten will und zu welchem Zweck.

Fuhrwerke werden ab und an auf illegale Waren hin untersucht und Handelspapiere geprüft. Je nach Betriebsamkeit - normalerweise kommen pro Tag vielleicht zwei Dutzend Gespanne hier durch - sind die Wächter auch Informationsbüro für das Wetter, Nachrichten über Räuberüberfälle auf der Sonnenwaldstraße und Hilfestellung für Pilger, die zum ersten Mal Elonel betreten.

Im Moment sind die beiden Offiziere und damit der verlängerte Arm der Regierung:

---

8 Lange Brücke

Eigentlich heißt dieses massige Bauwerk „Brücke der Götter“, aber der Name aus dem Volksmund hat sich einfach besser gehalten. Die Brücke liegt flach etwa sechs Meter über dem Wasser des Sonnenwaldflusses, der hier gemächlich aber mit Kraft fließt. Die Brücke ist insgesamt fast 300 m lang und etwa 12 m breit.

Über den wuchtigen Stützpfeilern verbreitert sie sich jeweils. An diesen Stellen findet man in jeder zweiten Ausbuchtung einen kleinen Schrein für einen der sechs Götter des Eslen.

Von der Brücke herunter fällt der Blick auf große Steine im klaren Wasser. Fische huschen immer wieder in die Deckung der grünen Algenbärte, die an den Pfeilern hängen. Mutige Jungs springen an der tiefsten Stelle im Sommer von der Brücke ins eiskalte Wasser oder sitzen auf der Mauer, um zu angeln.

---

9 Wachturm

Der Turm auf der Ostseite des Flusses besitzt dickere Wände und eine schwere Metalltür. Die beiden hier stationierten Wächter haben die Aufgabe, Straße und Fluss im Auge zu behalten und nicht die Reisenden zu kontrollieren. Im Fall von verdächtigen Bewegungen werden sie von hier mit Hornsignalen die Wache am Westufer informieren, von wo dann weitere Maßnahmen ergriffen werden.

Auch dieser Wachturm ist mit einer Schleuder ausgestattet, besitzt zusätzlich aber auch eine drehbar gelagerte Balista.

Lokale Bräuche

- Fischerfest im Spätsommer an einem heißen Tag

  Der Tag beginnt mit einem Gottesdienst im Tempel, anschließend einer Andacht auf der Brücke. Mindestens ein Wettrennen von Fischerbooten und ein Wettschwimmen durch den Fluss sowie ein Wettbewerb um das schnellste Rindenschiffchen sind inzwischen Tradition.

  Auf der Brücke ist an diesem Tag nur schwer durchzukommen, denn jeder Bürger hat Gebackenes oder Gekochtes auf der Mauer ausgebreitet und bietet den anderen davon an. Am Abend gibt es an zahlreichen Feuern auf der Brücke frisch gebratenen Fisch.

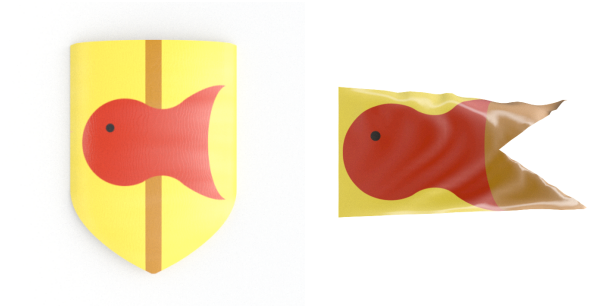
Inglas

Erzschmelze an der Lerynde

Wappen und Musik

Das Wappen von Inglas findet man fast ausschließlich auf den Uniformen der Wächter und auch die Flagge weht nur auf deren Gebäude. Der rote Fisch als Symbol für den bescheidenen Fischfang konnte sich nie so recht durchsetzen.

Inglas spricht man In-glas, nicht mit ng als einem Laut.



Das Hauptthema von Oliver Twist (von Tolga Kashif) passt zur Ruhe an einem typisch nebligen Morgen und der späteren Betriebsamkeit in Inglas.

Allgemeines

Vegetation und Umland

Die Lerynde hat hier, weit entfernt von ihrer Quelle, einen Großteil ihrer wärmenden Kraft verloren. Dennoch ist das Klima um den Fluss herum ungewöhnlich mild. Feuchtigkeit liegt fast immer in der Luft und am Morgen verhüllt nahezu immer dichter Nebel den Fluss und das umliegende feuchte Land.

In ihrem Unterlauf zeigt die Lerynde ein wechselhaftes Aussehen. Teils ist sie umgeben von weitläufigen Schilffeldern, teils fließt sie lebhaft durch felsigeres Gelände. Am Abschluss einer solchen mit Stromschnellen gespickten Stelle liegt Inglas. Südlich und südöstlich der Gemeinde liegen weite fruchtbare Felder, im Westen versinkt das Land in einem Meer aus Schilf.

Weiter in Richtung Südosten wird das Gelände felsig. Dort wird im Tagebau Eisenerz abgebaut. Nach Osten hin, in Richtung der Greisen Berge, wurden erst vor einigen Jahren Kupfervorkommen entdeckt. Kleine Minen durchlöchern dort den felsigen Boden.

Einwohner

Ein Großteil der Einwohner von Inglas sind Arbeiter, die in den staatlichen Minen ihre Arbeit verrichten. Sie besitzen nicht viel und führen ein einfaches Leben. Die Bauern, die das Umland bestellen, sind im Vergleich dazu schon fast wohlhabend. Insgesamt ist der Ton hier ein gutes Stück rauer als anderswo im Matriarchat. Die Leute sind misstrauischer gegenüber Fremden.

Untereinander halten die verschiedenen Gruppen wie Arbeiter oder Bauern um so enger zusammen. Und wenn Inglas einer Bedrohung von außen ausgesetzt ist, dann zeigen die sonst gern etwas zerstrittenen Gruppen felsenfeste Einigkeit.

> Als Reisender wird man mit Sicherheit auffallen und die Leute begegnen einem mit Distanziertheit bis hin zu offenem Misstrauen. Um daran etwas zu ändern, braucht man Geduld und sollte bereit sein, beherzt anzupacken, auch wenn einen keiner der kurz angebundenen Bewohner dazu auffordert.

Elfen bereisen immer wieder das Gebiet um die Lerynde, in Inglas wird man sie für gewöhnlich nur kurzzeitig antreffen. Die Enge in dem wehrhaften Ort ist den meisten von ihnen unangenehm.

Erscheinungsbild

Die Lerynde verliert auf der Länge von Inglas mehr als ein Dutzend Höhenmeter. Das Wasser ist reißend und gefährlich. Eben dadurch wirkte der Fluss schon immer als wirkungsvolle Barriere gegen einen direkten Überfall aus dem Norden.

Das Gelände neben dem Fluss wurde teils eingeebnet, teils mit den gewonnenen Bruchstücken aufgeschüttet. So liegt der Ort auf drei flachen Arealen mit jeweils einigen Metern Höhenunterschied.

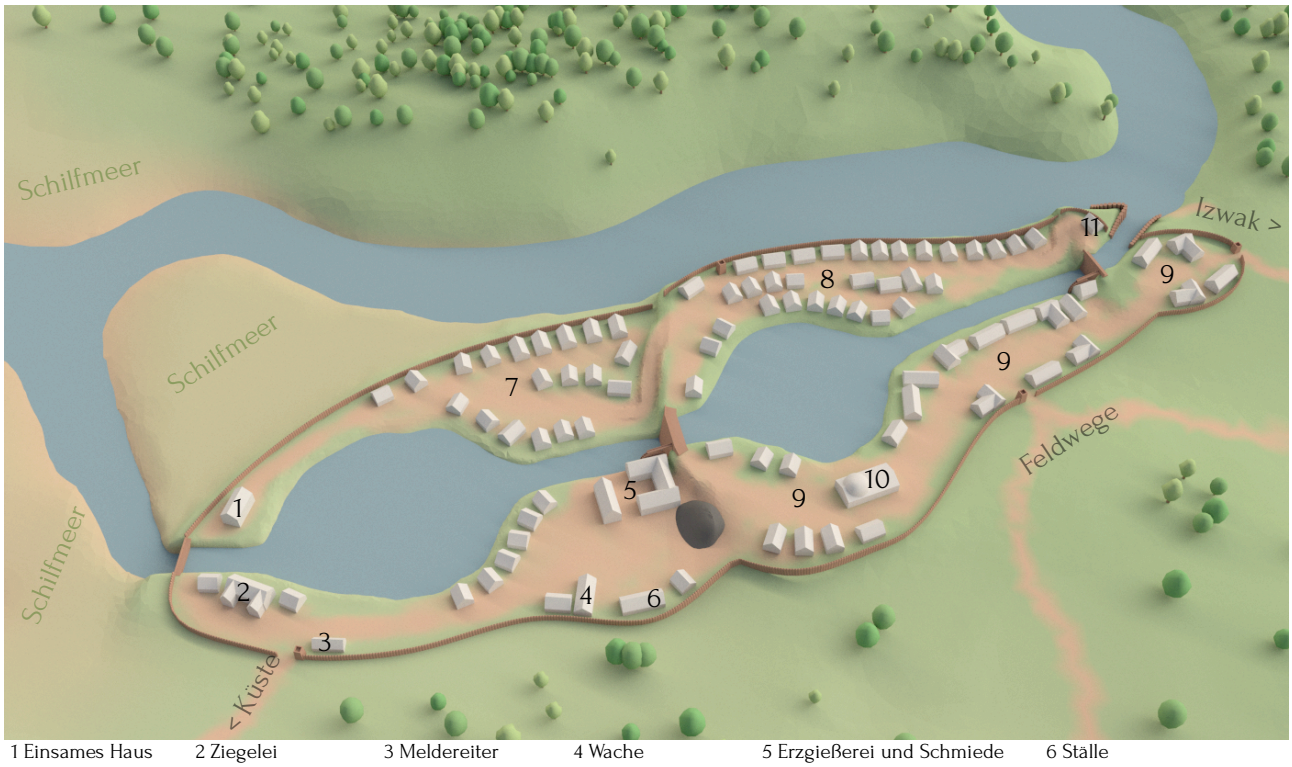
Das gesamte Dorf umzieht ein Palisadenwall aus dicken Stämmen, auf der Innenseite mit kräftigen Balken abgestützt. An mehreren Stellen erheben sich über diesen kleine Wachtürme aus Holz, kaum breiter als die Leiter, die auf deren Dach führt.

Die Gebäude besitzen für gewöhnlich einen Sockel aus grob behauenen Feldsteinen. Die zwei Stockwerke darüber sind aus Ziegeln gemauert. An diversen Stellen sieht man mit Lehm ausgebesserte Stellen. Dachgauben wie in Melwen fehlen fast vollständig, der Dachboden ist meist nur Lagerraum für alles, was trocken bleiben muss.

Die Wege im Dorf bestehen aus Holzbohlen. Meist sind diese unter der allgegenwärtigen Schicht aus Dreck nur schwer zu erkennen, allerdings läuft es sich hier bei feuchtem Wetter weit sicherer als in den zu Matsch zertretenen Bereichen daneben. Besonders schmutzig sind Gebäude im Südwesteck des Ortes, wo Ziegelei und Schmiede stehen. Der Ruß aus den Schornsteinen, den die feuchte Luft oft nieder drückt, hat hier Ziegel dunkelbraun bis schwarz verfärbt. Im Gegensatz zum restlichen Dorf ist der Boden zwar aus Stein, durch den Matsch von den anderen Wegen aber meist nicht mehr als solcher erkennbar.

Leider ist dieser Ortsteil auch das erste, was Besucher aus westlicher Richtung von Inglas zu sehen bekommen. Obschon das Dorf nicht das schönste des Matriarchats ist, hat es sehr wohl auch seine angenehmen Seiten. Allen voran sind das die zwei großen Stauseen, in denen vor allem Blutkarpfen gezüchtet werden. Das Wasser liefert auch die Antriebskraft für die beiden großen Mühlen. Jeder der drei Dämme ist zugleich Steg, der die beiden Ortshälften verbindet. Nur der mittlere ist breit genug für ein Fuhrwerk.

Gespeist werden die Seen durch einen Nebenstrom der Lerynde, dessen Ufer wuchtige Stämme stabilisieren. Den Fluss aufwärts und am gegenüberliegenden Ufer steigt das Gelände in sanften Hügeln an und in manchem kleinen Tal findet man im Frühling und Sommer eine Farbenpracht aus Blüten.



1 Einsames Haus
2 Ziegelei
3 Meldereiter
4 Wache
5 Erzgießerei und Schmiede
6 Ställe
7 Arbeiterviertel
8 Bergarbeiter
9 Bauernviertel
10 Elkontempel
11 Zum Wasserspalter

Besondere Orte

1 Einsames Haus

Ilagregranta Steinspalter

klein, zierlich, spitze Ohren, tiefgrüne Augen, viele Lachfältchen, langes, silbernes Haar

freundlich, aber bestimmt, nicht ohne Vorurteile, schwatzt gern über Gott und die Welt

Wenn man in Inglas will, dass sich eine Information schnell und effektiv verbreitet, dann erzählt man es einfach der Wirtin des Einsamen Hauses unter dem Siegel der Verschwiegenheit. Die ältere, aber sehr agile Frau hat zwar eindeutig einen Elfen in ihrer Ahnenreihe, dessen Eigenschaften haben sich aber nur im Aussehen vererbt.

Das Einsame Haus ist uralt. Seine Fundamente stammen noch aus Zeiten des Königreichs, als hier ein tatsächlich einsames kleines Jagdschlösschen auf einer aufgeschütteten Insel stand. Das Kellergewölbe ist längst voller Dreck, Steinen und Schlamm und kaum noch zugänglich.

Ein wahrer Abenteurer mag hier Schätze aus alten Zeiten vermuten und eine mühsame Grabung beginnen. Dabei könnte sich alles Mögliche ereignen. Vielleicht findet man tatsächlich einige uralte vendanische Goldmünzen. Vielleicht destabilisiert man aber auch das Fundament des Wirtshauses so gründlich, dass sich Risse in den Wänden zeigen oder es gar zu einer Katastrophe kommt.

In jedem Fall wird die weit kniffligere Aufgabe sein: Wie erreicht man es, in der Vorratskammer eines Gasthauses graben zu können? Ilagregranta ist von solch einem Unterfangen sicherlich nicht begeistert.

Das Einsame Haus hat insgesamt acht Gästezimmer im oberen Stockwerk und bietet gute Hausmannskost an. Betten und Zimmer werden penibel sauber gehalten, aber Luxus sollte man nicht erwarten.

Zimmer	15 K
Einfache Mahlzeit	2 K
Warmes Mahl	8 K
Bier	2 K
Milch	3 E

---

2 Ziegelei

Kathron Edelgießer, Ziegelmeister

lichtes Haar, deutlicher Bierbauch, rundliches Gesicht, große rötliche Nase, verschwitzt, starker Eigengeruch

streng, aber gerecht, packt selbst an, wo es Not tut, sehr auf sein Geschäft fixiert, besonders misstrauisch gegenüber Fremden

Die Ziegelei ist ein hoher Bau. Innen besteht das Gebäude aus einem einzigen Raum, der bis zur Decke reicht, getragen von dicken gemauerten Pfeilern und den fünf Kaminen der Brennöfen. Es ist heiß und stickig.

Für die Ziegel wird ein Gemisch aus Lehm und Flussschlamm verwendet. Ersteres gewinnen Arbeiter im Umland von Inglas, letzteres wird aus den zwei Seen geschöpft. Vor dem Haus wird das Material durch Treten mit den Füßen in Steinwannen gemischt und dann in Formen gegossen. Danach geht es zum Brennen in die eigentliche Ziegelei.

Inglas liefert einen Großteil des Baumaterials für das Matriarchat. Man sollte demnach meinen, dass der Ziegelmeister ein reicher Mann ist. Kathron ist sicherlich nicht arm, aber da die Ziegelherstellung für das Land so wichtig ist, steht er unter Aufsicht des Klerus. Und da er ein gottesfürchtiger Mann ist, der nicht das Schicksal seines gefeuerten Vorgängers erleiden möchte, wird er den Anweisungen von oben Folge leisten.

Die Arbeit in der Ziegelei ist anstrengend und bringt nur geringen Lohn ein. Dennoch kann ein Spielercharakter, der knapp bei Kasse ist, hier um Arbeit anfragen. Kathron wird ihn für einige wenige Kupfermünzen pro Tag zwar einstellen, ihn allerdings lange Zeit sehr genau beobachten und bei ersten Anzeichen von Faulheit hochkant hinauswerfen.

Als zusätzliche Wächter für die Ziegeltransporte nach Melwen und in den Rest des Landes nimmt er nur Leute mit einem passenden Empfehlungsschreiben der Kirche.

---

3 Meldereiter

Ein Stall mit mehreren Pferden und eine kleine Wohn- und Schlafstube für zwei bis drei Meldereiter, mehr beherbergt der einstöckige Bau nicht. Die Besatzung wechselt häufig, denn zwischen Izwak und Melwen ist häufiger Austausch von Nachrichten die Regel.

Übergriffe der Blutigen Grafschaften sind seltener geworden, aber eine wichtige Botschaft abzufangen könnte ein lohnendes Ziel sein. Warum sollten Spieler nicht einem schwer zugerichteten Meldereiter begeg-

nen, der zwar einer Gefahr entkommen konnte, dabei aber sein Pferd verlor und vielleicht auch selbst schwer verletzt wurde?

Eine solche Geschichte kann sehr unterschiedlich weiter verlaufen: Soll man den Angreifer (egal ob Mensch oder Tier) verfolgen, da man bei ihm die vielleicht gestohlene Nachricht vermutet? Oder ist die Lebensrettung des Reiters zunächst wichtiger, weil er so schwer verletzt ist? Sollte man nicht Inglas und Izwak informieren?

Schnell kann man bei all diesen Dingen selbst in große Gefahr geraten oder zumindest vermuten, dass man in solcher schwebt. Für heftiges Herzklopfen ist nicht zwingend notwendig, dass eine Gefahr real existiert. Da reichen schon knackende Äste und ferne Stimmen mitten in der Nacht.

---

4 Wache

Nark Kupferfinder, Wachoffizier zu Inglas

kräftig, kantige Züge, wacher Blick aus dunklen Augen, Bart, Stoppelhaare, mehrere Narben an den Armen

schroff und kurz angebunden, unnachgiebig bei der Ahndung von Verbrechen, auch im Ernstfall ruhig

Nur 15 Wächter unter einem Offizier, das mag als Schutz für die wichtigste Ziegelei an der Nordgrenze des Landes und für die Bewachung der Metallverarbeitung als recht wenig erscheinen. Man sollte aber nicht übersehen, dass Izwak mit seinen Soldaten nicht weit ist. Hinzu kommt, dass die verpflichtende Ausbildung an mindestens einer Waffe so nahe der Wildnis sehr ernst genommen wird. Viele Einwohner können mehr als nur rudimentär mit Speer, Knüppel oder Holzstab umgehen. Auch Kenntnisse im Umgang mit Bogen oder Schleuder findet man häufiger als im Landesinneren.

Das Wachgebäude besitzt dicke Wände und eine kleine Waffenkammer mit Vorräten an Speeren und Pfeilen für den Verteidigungsfall. Nark hat eingeführt, dass alle Männer einmal pro Mond Schießübungen absolvieren müssen. Auch das Seeschießen jedes Jahr und die Pflege der Palisade hat seit seinem Amtsantritt deutlich ernstere Züge angenommen, was die meisten Bewohner aber als sinnvoll und notwendig ansehen.

---

5 Erzgiesserei und Schmiede

Skandref Blütenbeißer, Erzmeister

breitschultrig, knapp zwei Meter groß, dunkle Haare auf Armen, Brust und Schultern, Bart

eigentlich freundlich, aber etwas grob, dröhnendes Lachen, reißt gerne schlüpfrige Witze

Gugnatian Schwerschwinger, Meisterschmied

ein Fels von einem Mann, sehr kräftig mit knotigen Muskeln, diverse Brandnarben, praktisch keine Haare mehr

lebt für seine Arbeit, schnell unfreundlich, wenn man ihn davon abhält, sehr wortkarg gegenüber Fremden

Das große Gebäude unterhalb des mittleren Damms beherbergt eine große Schmelze, in der aus dem Erz, das in großen Haufen daneben aufgeschichtet liegt, Eisen und Kupfer gewonnen wird. Die fertigen Barren werden in gut gesicherten Stollen verwahrt, die in den Hang hinter dem Gebäude getrieben wurden. Am einzigen Eingang sind immer zwei Wächter postiert.

So ein paar Kupferbarren wären ein lohnendes Ziel für Leute, die sich wenig um „meins“ und „deins“ scheren. Allerdings muss man dazu bei Tage durch eine Schmiede mit zahlreichen Arbeitern, die sich alle persönlich kennen. Bei Nacht müsste man erst mal in das Gebäude gelangen, dessen Fenster mit Gittern versehen sind, um anschließend zwei Wächter auszuschalten, von denen der eine hinter der Tür zum Stollen wacht, von wo er über einen Seilzug eine Alarmglocke oben auf dem obersten Plateau läuten kann. Aber mit genügend Phantasie kann man Wege finden, all das zu überwinden.

Auch hier kann man Arbeit finden, allerdings nur außerhalb der Schmiede beim Schleppen von Erz, beim Holzhacken oder anderen körperlichen Tätigkeiten.

Das Mühlrad treibt Blasebälge und vor allem eine große Hammerschmiede an. In Inglas werden nur wenige fertige Werkzeuge und Waffen gefertigt, aber es werden Rohlinge für allerlei Gegenstände hergestellt.

Gugnatian und einige der anderen Schmiede, die hier arbeiten, sind sehr wohl in der Lage, auch fertige Gegenständige zu schmieden. Werkzeug kann jedermann hier erstehen, für Waffen muss man allerdings ein nachgewiesen ehrbarer Einwohner des Matriarchats sein. Die Kosten liegen so nah an der Quelle 5 % unter den Preisen im Regelbuch. Zu haben sind Metallrüstungen und die meisten nicht zu exotischen Waffen aus Metall oder aus Metallkopf mit Holzschaft.

---

6 Ställe

Nicht nur zum Transport, auch für den Betrieb von Maschinen in Schmiede und Gießerei werden kräftige Zugtiere eingesetzt. Die Ochsen und Pferde für diese Aufgaben sind hier in einem lang gestreckten, nach Norden hin offenen Bau untergebracht. Um das Gebäude herum ist der Boden zwar

befestigt, aber die vielen Hufe haben ihn in ein unebenes, matschiges Areal verwandelt.

---

7 Arbeiterviertel

Inglas ist nicht natürlich gewachsen, sondern in weiten Teilen entworfen. Von Beginn an wurden hier kleine Häuser für die Arbeiter in der Gießerei und Schmiede geplant. Es gibt zwei Bauarten: In den kleineren Gebäuden sind Familien untergebracht, meist drei Generationen in beengten Verhältnissen. In den etwas größeren Häusern leben in kleinen Einzelzimmern die ledigen Arbeiter. Auch die kleinen Häuser auf der anderen Seeseite nahe der Gießerei sind Häuser von Arbeiterfamilien.

Die Gebäude, die offiziell alle dem Staat gehören, sind zwar sehr bescheiden, man sollte aber nicht übersehen, dass sich ein einfacher Arbeiter sonst in Elonel kaum ein eigenes Haus nur für seine Familie leisten könnte. Mancher Arbeiter in Melwen muss sich mit Frau, Kindern und greisen Eltern mit nur ein oder zwei Räumen zufrieden geben.

Zu jedem Häuschen gehört ein kleiner Garten, in dem ein wenig Gemüse und Kräuter angebaut werden. Die Wege zwischen den Häusern sind zwar bei regnerischem Wetter auch schnell matschig, dank wenig Verkehr schwerer Wagen und Tiere geht es hier aber deutlich sauberer zu als auf der Südseite des unteren Sees.

---

8 Bergarbeiter

Auch für die Männer, die in den Minen westlich von Inglas arbeiten, wurden eigene Häuser gebaut. Diese sind ähnlich klein und bescheiden wie die der Arbeiter eine Ebene tiefer. Hier überwiegen aber die kleinen Häuschen für Familien, die auch hier dem Staat gehören. Die größeren Gebäude für ledige Arbeiter stehen hier teils leer, zwei von ihnen sind sogar völlig unbewohnt und zeigen erste Anzeichen von Verfall. Eine Ausbesserung der Gebäude ist allerdings schon geplant, denn die Entdeckung neuer Kupferadern wird in den nächsten Jahren wieder mehr Bergarbeiter erfordern.

> Spieler mit ein wenig handwerklichem Geschick könnten für die Ausbesserungsarbeiten an diesen Häusern engagiert werden. Sie müssten sich mit dem typischen Misstrauen der Bewohner auseinander setzen, während sie in den Gebäuden arbeiten. Vielleicht kommt es dabei zu einem größeren Unfall wie einem berstenden Dachbalken.
>
> Oder man findet unter dem Schutt in einem eingestürzten Teil alte Aufzeichnungen, die auf irgendein altes Geheimnis hindeuten, eine Entdeckung eines Arbeiters, der hier vor Jahrzehnten einmal lebte, praktischer Weise schon von Wetter und Dreck zu großen Teilen unleserlich gemacht.

---

9 Bauernviertel

Die Gebäude im Südosten des Dorfes sind im Allgemeinen deutlich größer als die Häuser der Arbeiter. Zu den Wohlhabenderen von Inglas gehören diejenigen, die Land besitzen. Echten Reichtum kann man zwar auch mit einem größeren Hof nicht anhäufen und man sollte nicht vergessen, dass unter dem Dach eines Gehöfts nicht nur die Bauernfamilie, sondern auch Knechte und Mägde Platz finden müssen. Die Bauern von Inglas sind dennoch unter den wenigen, denen ihre Häuser selbst gehören und blicken darum gerne auch ein wenig auf die ärmeren Arbeiter hinunter.

Die Bauern haben ihre Höfe traditionell nicht draußen inmitten ihrer Felder, sondern hinter den schützenden Palisadenwänden errichtet. Zu häufig sind Probleme mit wilden Tieren, vor allem wenn in einem strengen Winter unliebsame Besucher aus den Greisen Bergen den Weg bis hier hinunter ins Tiefland finden. Und auch die Zeiten, in denen die blutigen Grafschaften gewohnheitsmäßig für Unruhe sorgten, liegen nicht so weit zurück und könnten ja vielleicht wieder kommen.

Würde man den Landbesitz der ältesten Bauernfamilien unterschiedlich einfärben, dann ergäben sie einen Fächer aus bunten Speichen, die sich strahlenartig vom mittleren Tor aus ins Land ausbreiten. Die Felder der jüngeren Bauernhöfe bilden außerhalb dieser Zone südöstlich der Stadt einen Flickenteppich, der jedem Flurbereiniger unserer Welt eine Panikattacke bereiten würde.

Im westlichsten Teil, nahe dem mittleren Damm, stehen in diesem Viertel die drei Häuser der Fischer, die die Blutkarpfen in den Seen züchten und als einzige auch fangen dürfen.

> So verschlossen alle Bewohner Inglas sind, so viel Arbeiten ergeben sich für Leute, die hier nicht sesshaft werden möchten. Da in der Erntezeit meist nicht genügend Helfer aus dem Rest des Matriarchats ihren Weg hierher kommen, finden viele Arbeiter in diesen Zeiten ein Zubrot. Aber auch Fremde können sich sicherere Mahlzeiten und ein gemütliches Lager im Stroh verdienen.

---

10 Elkontempel

Tanar Weißmaler, Oberhaupt von Inglas, Geweihter Elkons

schlank, relativ klein, verkniffene Augen, schmale Lippen, strahlendes, aber unecht wirkendes Lächeln

eigensinnig, schnell gebieterisch, in der Rechtssprechung sehr streng, lenkt weniger und befiehlt Kraft seines Amtes oft über die Köpfe hinweg

Der Tempel alter Bauart besteht vollständig aus Stein und ist abgesehen von den Fundamenten des Einsamen Hauses das älteste Bauwerk in Inglas. Die Mauern sind wuchtig und die Fenster schmal und hoch liegend. Dicke Tore können von innen verriegelt werden und das massive Dach besitzt eine umlaufende kleine Schutzwand, hinter der sich Bogenschützen eventuell anstürmenden Feinden widmen können.

Mehr noch als anderswo ist der Tempel in Inglas nicht nur spirituelles, sondern auch weltliches Zentrum des Dorfes. Der Geweihte Elkons hat zugleich die Entscheidungsgewalt über Minen, Gießerei und Schmieden sowie Wache und Meldereiter. Kein anderer einfacher Geweihter in Elonel besitzt solche Macht. Es verwundert also nicht, dass die Führung des Landes hier nicht irgendeinen beliebigen Geistlichen einsetzt. Trotzdem gab es auch Geweihte in Inglas, die dem Dorf nicht gut getan haben, und leider ist die momentane Besetzung eher ein schlechtes Beispiel, wie man als Geistlicher ein ganzes Dorf führt.

Tanar Weißmaler wurde bei Manchem hinter dessen Rücken auch schon in „Schwarzmaler“ umbenannt. Mangelndes Selbstbewusstsein und innere Unsicherheit lassen ihn oft herrisch Entscheidungen fällen, da er bei zu viel Rücksichtnahme auf die Wünsche der Bewohner einen Verlust seiner Autorität befürchtet.

Sein Vorgänger war niemand geringeres als Hochmystiker Valast Fernlenker, der hier nur zwei Jahre tätig war, dabei aber mit seiner unkomplizierten Art sehr anerkannt war. Er beherrschte es in besonderer Weise, die Stärken der gewachsenen Gemeinschaft von Inglas voll zu nutzen. Insofern ist der Kontrast zu Tanar um so stärker.

Der schwelende Konflikt zwischen dem relativ neuen Geweihten des Dorfes und der Bevölkerung wäre ein Ausgangspunkt für eine Geschichte, die sich sehr unterschiedlich entwickeln kann. Spieler könnten ihm gegenüber in offene Konfrontation gehen. Das kann mit dessen Ablösung enden, wenn man es schafft, die richtigen Leute in Melwen zu überzeugen. Es könnte auch für die Spieler massiv nach hinten los gehen, denn Tanar befindet sich nun mal in der machtvolleren Position. Am schwierigsten dürfte ein Versuch werden, dem Geweihten beizubringen, dass er dem Dorf und auch sich selbst das Leben stark vereinfachen könnte, wenn er mehr Vertrauen in seine „Schäflein“ zeigen würde.

---

11 Zum Wasserspalter

Breggora Schulterklopfer

Rubinzwergin, kein Bart, langes kupfernes Haar, geflochten zu zahlreichen Zöpfen, selbst für einen Zwerg ausgesprochen kräftiger Körperbau

verabscheut unnötigen Streit, lässt sich von niemand etwas vorschreiben, gegenüber kleinen Kindern unbegrenzt geduldig und herzlich

Körperkraft 20 (dank viel Erfahrung), Faust- und Ringkampf je Großmeisterin mit +24, Breitschwert Großmeisterin mit +25

Früher war das kleine Steinhaus am obersten Ende von Inglas das Quartier der Wache. Für diese Aufgabe ist es allerdings schon seit vielen Jahren zu klein. Heute ist die Wach-stube im Erdgeschoss ein gemütlicher kleiner Schankraum, in dem sich Bewohner aller Gruppen friedlich treffen. Es kommt nie zu Streit, sondern hier redet man freundlich und zuvorkommend miteinander.

Das liegt nicht daran, dass die Inglasier so freundliche und liebevolle Zeitgenossen sind, sondern hauptsächlich an der Wirtin. Breggora war fast ein halbes Jahr Sklavin in Sloght, bevor ihr die Flucht gelang. Sie musste sich ein Leben lang immer wieder mit Gewalt ihrer Haut erwehren und hat die Nase gestrichen voll davon. Wer Ärger macht, den setzt die Zwergin resolut eigenhändig vor die Tür. Von den Einwohnern in Inglas ist selbst der vollkommen besoffene und grantige Meisterschmied Gugnatian Schwerschwinger nicht so dumm, sich mit der Zwergin anzulegen.

Fast niemand weiß, dass sie mit einem Schwert in der Hand eine tödliche Gefahr darstellt. Sie hat sich auch selbst geschworen, nie wieder eine Waffe in die Hand zu nehmen. Sollte jemand aber ihre neue Heimat Inglas oder noch schlimmer deren Kinder bedrohen, dann wird er es mit einer taktisch klugen und extrem erfahrenen Kämpferin zu tun bekommen.

Lokale Bräuche

- **Seeschießen**
  Irgendwann im Hochsommer

  Über den unteren Fischteich wird mit Hilfe des Mühlantriebs ein kleines Floß gezogen, auf dem sich eine Zielscheibe befindet. Diese hat drei Ringe, die einen, zwei und fünf Punkte zählen (Basiswerte für das Treffen sind 10, 15 und 20, dazu kommen Aufschläge von +5, +10 oder +15 je nach Reichweite und der übliche Abzug von -3 oder -6 für mittlere und kurze Reichweite auf den Wurf).

  Sieger ist der Schütze, der die meisten Punkte erreicht, wobei beliebig oft geschossen werden darf, so lange die Zielscheibe unterwegs ist.

- **Palisadentag**
  Ende des 10. Mondes

  Die Palisadenwand, die Inglas schützt, wird regelmäßig kontrolliert und ausgebessert. Größere Arbeiten werden einmal im Jahr von allen gemeinsam nach der Erntezeit vorgenommen. Die Männer packen tüchtig an, jeder nach seinen Möglichkeiten. Die Jungs flechten Seile oder reichen Werkzeuge zu, die kräftigen Männer setzen neue Stämme oder schlagen Holz und transportieren es her.

  Die Frauen und Mädchen bereiten ein buntes Sammelsurium an Speisen zu, jede ihre eigene Hausspezialität. Am Abend werden dann um den Tempel herum Feuer mit dem übrigen Reisig entzündet und alle essen reichlich, tanzen um die Feuer und feiern dabei auch eine erfolgreiche Ernte.

  Beide Ereignisse bieten Neulingen die Möglichkeit, sich den Bewohnern etwas anzunähern. Vor allem am Palisadentag sind tüchtige Hände willkommen und wer hilft, darf auch am Abend mitfeiern.

  Beim Seeschießen sollte man das rechte Maß halten. Den ortsansässigen Schützenkönig zu entthronen sorgt nicht unbedingt für Freundschaft. Schießt man mehr daneben als man trifft und steht dazu, so kann das durchaus für Sympathien sorgen. Aufschneider, die nichts können, sind schnell unten durch.

- **Flussreitertag**

  Anfang des 8. Mondes

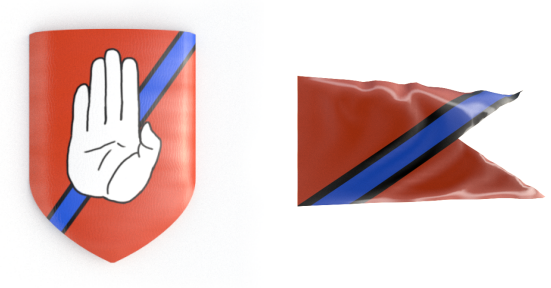
  Siehe bei den lokalen Bräuchen von Izwak

Izwak

Quartier der Eroldanwache

Wappen und Musik

Das Wappen der Grenzburg und der Leitspruch gehen auf den ersten Herzog Erlodan den Standhaften zurück: „Bis hierhin und nicht weiter!“ ist nicht tiefgründig, aber als Schlachtruf genau das, was Soldaten antreibt.



„Storms in Africa“ von Enya passt recht gut zum heutigen Izwak: Ruhige kraftvolle Wachsamkeit mit weitem Blick ins Land hinaus. In Gedanken mag man einem fliegenden Bussard folgen, der sich vom höchsten Turm hinaus schwingt über das wilde Land.

Allgemeines

Vegetation und Umland

Vor langer Zeit floss die Lerynde an dieser Stelle unterirdisch. Irgendwann hatten aber wiederholte Schmelzwasser das Gestein so mürbe gemacht, dass es schließlich in sich zusammenbrach. Der Fluss transportierte kleine Steine ab und schliff in Jahrhunderten die Felsklamm aus dem Gestein. Ursprünglich wuchsen auch hier die Bäume dicht an dicht, als jedoch die Bedrohung durch die Blutigen Grafschaften zunahm, rodete man das Land großflächig und das Plateau auf der Nordseite der Klamm wurde eingeebnet.

Im Bereich um Izwak den Fluss zu queren versucht nur, wer vollkommen lebensmüde ist, und auch weiter im Westen fließt die Lerynde gefährlich schnell. Kaum mehr als zwei Kilometer von Izwak flussaufwärts ist die Klamm zwar weitgehend abgeflacht und der Fluss fließt weitaus gemächlicher, dort beginnt aber bereits die dichte Vegetation des Waldes von Lerynde, wodurch auch hier ein Durchkommen schwierig wird.

Im Süden der Burg steigt das Gelände gering an und geht in weite grüne Wiesen über. Sehr zur Sorge des Herzogs haben sich hier einige Unbeirrbare nicht davon abhalten lassen, kleine Viehhöfe zu bauen. Die langjährige Ruhe an der Nordgrenze sorgte dafür, dass viele Leute nicht mehr so recht an eine Bedrohung durch die Blutigen Grafschaften glauben wollten. Der Drache, der vor einigen Jahren in Elonel einfiel, schlug als erstes in dieser Gegend zu. Trotz der tragischen Verluste sind diverse trotzige Siedler geblieben.

> Diverse Gehöfte in dieser Gegend sind dem Drachen zum Opfer gefallen. In den vergangenen 15 Jahren haben die Pflanzen sich die Überreste zurück erobert, aber man kann immer noch auf die verkohlten Überreste stoßen. Wer aufmerksam sucht, wird verkohlte Erde unter dem Grün finden. Allein das Ausmaß eines solchen Areals der Zerstörung sollte einem einen kalten Schauer den Rücken hinunter jagen, denn obwohl es sich um einen sehr jungen Drachen handelte, ist ein solcher Fleck verbrannter Erde beunruhigend groß.

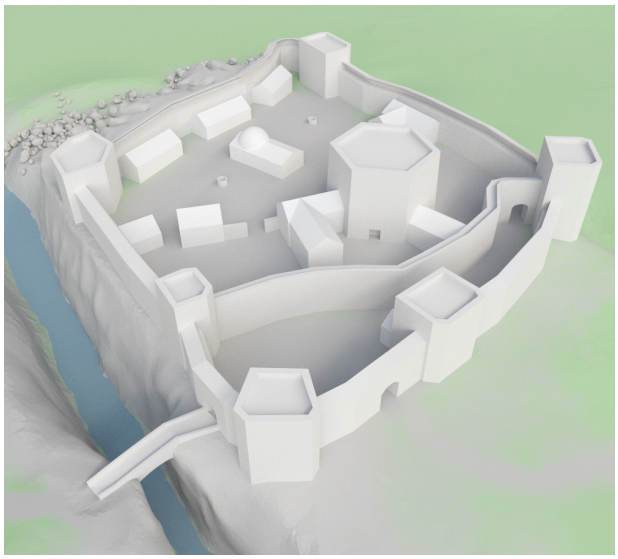
Allgegenwärtig ist in und um Izwak das Rauschen des Flusses, durch den Hall in der Klamm seltsam hohl und verfremdet. Ein Einheimischer muss nicht an die Schlucht herantreten, um zu wissen, wie viel Wasser die Lerynde führt. Er erkennt es am Klang.

Erscheinungsbild

Izwak wurde vergleichsweise schnell gebaut und besteht bis heute in nur wenig veränderter Form. Baumaterial stand reichlich zur Verfügung und so hat man von Beginn an geklotzt und nicht gekleckert. Wuchtige massive Mauern erheben sich über zehn Meter hoch, weiter überragt von den dicken Wehrtürmen mit Geschützen auf den flachen Dächern.

Ein waghalsiger Gegner könnte versuchen, sich kletternd einen Weg zur Brücke zu bahnen. Ein solches Unterfangen wäre aber sehr riskant, denn sowohl die Mauern als auch der Fels der Klamm wurden in den vielen vergangenen Jahren immer weiter geglättet.

Die Hauptaufgabe der Burg ist nicht, an dieser Stelle ein Eindringen nach Elonel zu verhindern. Sie



soll vielmehr ein absolut sicherer Rückzugsort für diejenigen Soldaten sein, die die Landesgrenze bei ihren Patrouillen überwachen. Man wollte von Beginn an ausschließen, dass Eindringlinge ihr Ziel dadurch vorbereiten könnten, dass sie den Sitz der Erlodanwache zerstören.

So ist trotz der anderen Aufgabenstellung die Burg doch als mehrstufige Verteidigungsanlage errichtet worden. Personen, die nicht der Burg angehören, dürfen ihre inneren Bereiche grundsätzlich nicht betreten.

Patrouillen

Die Soldaten von Izwak operieren beidseitig des Flusses. Dabei reiten im Normalfall je zwei Soldaten auf jeder Seite möglichst nah am Fluss entlang. An Stellen, wo sie auf Hör- und Sichtweite aneinander herankommen, werden Botschaften per Hornsignal ausgetauscht. Sollte sich bei diesen genau synchronisierten Treffen eine Seite zu sehr verspäten, wird die andere automatisch Izwak alarmieren und ein größeres Kontingent von Soldaten geht der Sache auf den Grund.

Am Südufer gibt es in einigen Kilometern Abstand kleine Holzplattformen, ähnlich einem etwas höheren Jägerstand, von denen man das andere Ufer überblicken kann.

Besatzung

Sämtliche Bewohner der Burg sind Angehörige des Militärs oder mit diesem eng verbunden. Der Titel Herzog war zu Beginn erblich und entsprach dadurch ungefähr dem eines Adeligen in unserer Welt. Heute handelt es sich nur um den militärischen Rang des obersten Soldaten der Burg.

- **Truppenstärke**

  80 Erlodanwächter
  16 Truppführer der Erlodanwache
  2 Kommandeure der Erlodanwache
  Der Herzog

- **Uniform**

  Die Soldaten tragen Lederkleidung und -helm. Über dem Herzen ist das Wappen Elonels neben dem von Izwak aufgenäht. Bei Truppführern und Kommandeuren sind diese silbern oder golden eingefasst. Ansonsten ist das Erscheinungsbild der Soldaten eher praktisch als repräsentativ ausgerichtet.

- **Ausrüstung**

  Schwert, Kurzbogen, Pfeile und Signalhorn

Alle Soldaten von Izwak sind beritten. Die Pferde dienen hauptsächlich der Schnelligkeit, es handelt sich nicht um Soldaten der Reiterei. Einem Konflikt werden Patrouillen eher aus dem Weg gehen und möglichst Verstärkung holen. Trotz der Unterschiede zur Reiterei führt die Karriere eines späteren Reitsoldaten häufig über den Dienst in Izwak.

Der Dienst an der Grenze ist anstrengend und gefährlich. Zur Erlodanwache kommt nur, wer sich im normalen Militärdienst bewährt hat. Es wird eine Dienstzeit von mindestens zehn Jahren in der Burg erwartet, denn die Wächter der Nordgrenze sollen das Gebiet gut kennen.

Die Truppe hat einen hohen Anteil an wortkargen Individualisten, die sich nicht gerne in Reih und Glied aufstellen, dafür aber draußen in der Wildnis alleine agieren und entscheiden können. Der Ton ist rau aber herzlich. Wer bei der Erlodanwache Dienst tut, der trägt das Wappen der silbernen Hand mit Stolz.

Das entbehrungsreiche Leben der Soldaten von Izwak sorgt dafür, dass nur wenige ihrer Mitglieder verheiratet sind. In den meisten Fällen leben deren Familien mit auf der Burg.

Neben den Soldaten beherbergt Izwak noch diverse Handwerker wie einen Schmied und zwei Schuster sowie zahlreiche Helfer und Knechte, die für die alltäglichen Tätigkeiten in der Burg zuständig sind. Auch diese werden für den Verteidigungsfall der Burg trainiert, sei es als Löschgruppe oder als Mannschaft für eines der Turmgeschütze.

Besondere Personen

Herzog Schwerthand

Stenron Schwerthand, Oberster Kommandeur der Erlodanwache

- Aussehen

Ende 50, rüstig, breitschultrig, Lederkleidung
Schneeweißes wirres Haar und Vollbart, wacher ruhiger Blick aus grauen Augen

Uniform eines Kommandeurs

- Charakter

Streng und ohne viel Nachsicht bei fehlender Disziplin, verurteilt aber nicht vorschnell und steht bedingungslos für seine Männer ein, so lange ein Fehlverhalten nicht eindeutig nachgewiesen ist.

- Hintergrund

Stenron Schwerthand ist ein Patriot. So beweglich er in militärischen Fragen ist, so uneinsichtig ist er, wenn jemand an der Regierung zweifelt. Er widmet sich voll dem Dienst am Land und erwartet gleiches von seinen Untergebenen. Die Idee von Frauen mit militärischem Rang findet er befremdlich, was seine neue Untergebene öfters zu spüren bekommen hat. Nach außen steht er bedingungslos hinter ihr wie hinter jedem anderen seiner Untergebenen. Von ihrer Tätigkeit für den Geheimdienst weiß er bisher nichts.

Stenron kennt jeden einzelnen Bewohner von Izwak mit Namen und Eigenheiten. Manche finden das beängstigend, andere nehmen es als das, was es unter der rauen Schale ist: Diesem Herzog sind seine Leute wichtig.

Kommandeur Distelschneider

Ferigan Distelschneider, Kommandeur der Erlodanwache

- Aussehen

Mitte 50, schlank und groß, tief liegende, kleine Augen, schiefer Mund wegen einer Narbe quer über die Lippe

- Charakter

Strikt aber mit einem völlig unerwarteten Humor

- Hintergrund

Ferigan ist seit Jahren ein enger Gefährte des Herzogs. Als der Kommandeursposten neu zu besetzen war, wünschte Stenron sich ausdrücklich Ferigan als seinen neuen Stellvertreter. Die beiden haben in manch gefährlicher Situation Seite an Seite gekämpft und verstehen sich bisweilen blind.

Kommandeurin Flachshaar

Ishi Flachshaar, Kommandeurin der Erlodanwache

- Aussehen

Anfang 30, helle Haut, weizengelbes schulterlanges Haar, intensiv blaue Augen, Stupsnase, fast mädchenhaftes Gesicht, schlank

- Charakter

Ruhig, anscheinend schüchtern und zurückhaltend, beobachtet mit scharfem Blick, analysiert gekonnt und durchschaut Ungereimtheiten extrem schnell

- Hintergrund

Ishi ist attraktiv mit einem fast schon puppenhaften Gesicht. Wer ihren sanften Sopran vernimmt, der fühlt sich bestätigt in der Annahme, hier ein besonders zartes Geschöpf vor sich zu haben. Wer ein klein wenig Grips hat und das Matriarchat nur ein wenig kennt, der wird nicht den Fehler machen, sie zu unterschätzen:

Da steht eine Frau, deren Beinkleid zwar offiziell noch als Hosenrock durchgehen mag, wegen dem aber eine Frau in Melwen sicherlich von der Wache ermahnt würde. Es handelt sich aber nicht nur um untypische Damenkleidung, es ist eine Uniform eines Kommandeurs an einer nicht einmal 40 Jahre alten Frau. Ein solcher Posten wird nicht an irgendwen vergeben.

Ishi ist körperlich extrem agil und flink und hat schon als Rekrutin Gegner bezwungen, der weit größer und kräftiger waren als sie. Ihre gefährlichste Waffe ist aber ein messerscharfer Verstand. In der Zeit, in der sich einer der männlichen Soldaten damals einen dummen Spruch ausdachte, hatte Ishi bereits ein halbes Buch mit möglichen entwaffnenden Antworten parat.

Die Kommandeurin ist Teil des Geheimdienstes von Elonel und wird in dieser Rolle entscheidend am Einschleusen eines Agenten nach Triet im Jahr 866 beteiligt sein. Sie hat in einigen zurückliegenden Aufträgen ihr Aussehen geschickt genutzt und unter anderem tatsächlich das naive süße Mädchen vom Lande gespielt.

Besondere Orte

1 Gebrochene Felsen

Die Westmauer von Izwak ist nicht ohne Grund mit respektvollem Abstand zum Steilhang erbaut. Der Fels ist von unzähligen Spalten durchzogen, beginnend bei fingerdicken Rissen bis hin zu mehrere Schritt Breite. Unterhalb ist das Gelände übersät mit Felsbrocken. Näher an der Felswand sind diese hell und scharfkantig, nach Westen teils schon rundlicher und überwuchert von Moos.

In diesem Areal gibt es zahlreiche Versteckmöglichkeiten. Vor allem in der Steilwand befinden sich einige kaum einsehbare Höhlen. Von einigen sicheren Standpunkten oben auf den Felsen hat man aber auch einen guten Überblick über das Geröllfeld, so dass der taktische Vorteil, sich relativiert.

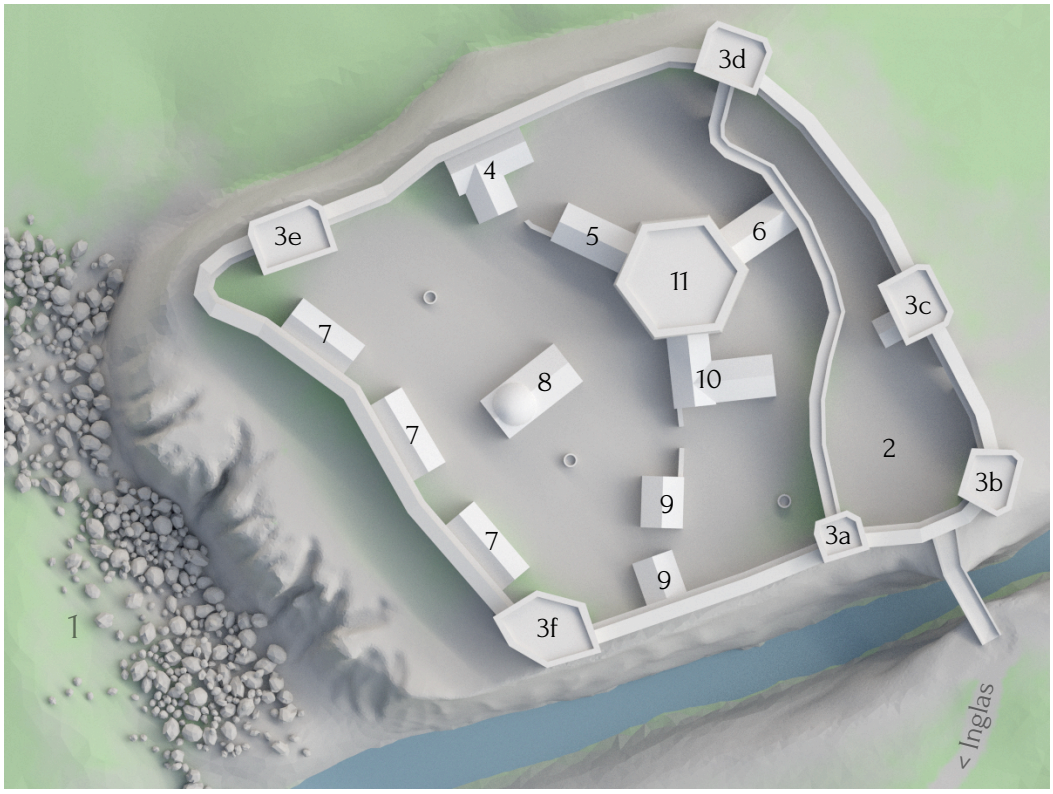
> Einer der Truppführer hat eine Tochter, ein anderer einen Sohn. Die stolzen Väter beschließen über die Köpfe der Kinder hinweg, dass eine Heirat sinnvoll wäre. Und obwohl die beiden sich nicht lieben, beschließen sie gemeinsam vor der Tyrannei der Eltern zu fliehen und verstecken sich in einer Höhle nur wenige Schritt über dem Geröllfeld. Das könnte eine spannende Suche, vielleicht wegen eines Unfalls auch eine knifflige Rettungsaktion ergeben. Und im Anschluss wird man gleich in eine kleine Familientragödie hineingezogen.

2 Torhof

Der Weg aus dem Matriarchat nach Norden führt über diesen Hof. Die schweren Doppeltore im Süden und Osten des Hofes sind normalerweise geschlossen. Sollte doch einmal ein angreifendes Heer den Hof erstürmen, so kann es von allen Seiten unter Beschuss genommen werden. Zugang zu den umliegenden Mauern gibt es nur über das Wachhaus sowie die vier Türme, die an den Innenbereich der Burg grenzen.

Letzterer ist durch ein weiteres Doppeltor mit dahinter liegendem Fallgatter gegen ein Eindringen geschützt. Diese stehen normalerweise offen.

Im Torhof lehnt sich ein kleines Gebäude an den Feldturm, das nur einen einzigen Raum besitzt, der sich bis zu den Dachbalken erstreckt. Es riecht muffig und das Dach tendiert dazu, das Wasser hier und da durchzulassen. Hier können Reisende ein einfaches Nachtlager auf einer der Pritschen aufschlagen. Obwohl Mu Chan Kwan schon seit einigen Jahren besteht, gibt es nur selten Reisende mit diesem Ziel. Die meisten Leute, die hier durchkommen, suchen das angeblich heilende Bad in der Lerynde oberhalb der Stromschnellen oder Kräuter in und um den Wald von Lerynde.



1 Gebrochene Felsen
2 Torhof
3 Türme
  a Klammturm
  b Wächterturm
  c Feldturm
  d Hoher Turm
  e Nordturm
  f Alter Turm
4 Küche und Messe
5 Werkstätten
6 Wachhaus
7 Ställe
8 Alpatchontempel
9 Familienhäuser
10 Offiziersgebäude
11 Hauptquartier der Erlodanwache

3 Türme

Die Türme von Izwak sind massiv und breit. In jedem ist genügend Raum für Vorräte, Munition und eine Schlafkammer für eine kleine Wachmannschaft. Jeder Turm kann von innen verriegelt werden, so dass sich die entsprechende Mannschaft einigeln kann. Umgekehrt birgt das auch die Gefahr, dass Eindringlinge, die es doch ins Innere der Burg schaffen, in einem der Türme verbarrikadieren. Dieser Schwachpunkt ist durchaus bekannt, weshalb die Geschütze auf den Türmen auch nach innen gerichtet werden können. Im absoluten Notfall, so hofft man, würde man so zumindest die Bewaffnung eines eroberten Turms schnell ausschalten.

Auf jedem Turm befindet sich unter einer Plane aus Öltuch ein kleines Katapult und genügend Munition für diverse Kies- oder Steinwürfe.

> Mitten in der Nacht schrecken die Gäste im Besucherhaus jäh aus dem Schlaf. Ein loser Ziegel hat sich aus dem Dach über ihnen gelöst und schlug neben einer der Pritschen auf. Jetzt tröpfelt der Regen von draußen ungehindert herein. Zwischen den Bruchstücken der Dachpfanne glänzt etwas im schwachen Licht: ein Messer.
>
> Auf das Dach des Turmes sind Meuchelmörder aus Sloght gelangt, die soeben die Wache dort oben ausgeschaltet haben. Aber davon wissen die Gäste noch nichts. In stockdunkler Nacht an einer nassen Wand hochklettern? Oder doch gegen den rauschenden Regen um Hilfe rufen? Wird man ihnen überhaupt glauben, dass Gefahr droht? Auf jeden Fall wird die Sache gefährlich - und wir lieben doch gefährliche Geschichten, oder?

---

4 Küche und Messe

Nach Osten hin hat dieses Gebäude sehr schmale Fenster. Die Tür befindet sich auf der Westseite. Am Hauseck nahe der kleinen Wand zwischen diesem Gebäude und den Werkstätten befinden sich einige Holzbarrikaden, mit denen der Durchgang halbwegs verriegelt werden kann.

Vor allem in den warmen Monden treffen sich die Soldaten außerhalb ihres Dienstes gerne hier zum Kartenspiel oder einem gemütlichen Plausch, denn dank der normal großen Fenster auf der Westseite der Messe ist hier die Luft nicht so stickig.

---

5 Werkstätten

Auch dieses Gebäude hat nur schießschartenartige Fenster auf der Ostseite, von Westen her dagegen lassen größere Fenster das Licht herein. Im Erdgeschoss ist das Haus zum Hof hin offen, nur getragen von dicken Steinbögen. Hier befinden sich die Schmiede und die Wagnerei, oben gibt es Werkstätten für die Bearbeitung von Leder, einen Webstuhl und eine Schneiderei. Hier kann jeder Soldat seine Ausrüstung selbst ausbessern oder weiter reichende Arbeiten von einem der Handwerker erledigen lassen.

Im Gegensatz zu den Soldaten können sich deren Frauen hier für Hilfsarbeiten oder auch das Waschen von Wäsche ein kleines Zubrot verdienen.

> Hier könnte gut die Geschichte einer weiblichen Spielerfigur beginnen, die sich nicht so recht anpassen möchte. Angeregt durch das Erscheinen von Kommandeurin Flachshaar, die sich offensichtlich von keinem Mann die Butter vom Brot stehlen lässt, könnte eine herangewachsene Soldatentochter aufbegehren. Vielleicht hat sie bisher heimlich an der Waffe trainiert und möchte sich jetzt nicht mehr verstecken. Und wer weiß, vielleicht wird da jemand gewollt oder ungewollt zur zentralen Figur im Schachspiel des Geheimdienstes mit den Blutigen Grafschaften?

---

6 Wachhaus

Die Fenster im Norden sind nicht mehr als Schießscharten. Im Süden sind sie mit Gittern gut gesichert. Die zwei Türen sind dick und können von innen mit Balken abgestützt werden. Das Wachhaus beherbergt Vorräte an Waffen und eine Stube, in der sich die Wächter auf den Mauern zwischen ihren Rundgängen aufwärmen können. Es gibt im oberen Stockwerk einen Aufgang zur inneren Mauer, aber keine direkte Verbindung zum Hauptquartier.

---

7 Ställe

Etwas über vierzig Pferde brauchen Platz und vor allem jede Menge Futter. In den Ställen gibt es sogar noch einige Boxen mehr, um im Ernstfall weitere Soldaten stationieren zu können. Das Unterbringen von einem Pferd für jeden einzelnen der fast hundert Soldaten würde die Burg und auch die finanziellen Möglichkeiten des Matriarchats überfordern. Auf Patrouille sind für gewöhnlich höchs-

tens fünf Doppelpaare und damit auch in lebhaften Zeiten nie mehr als zwanzig Pferde.

Die Ställe sind zum Hof hin offen. Das Areal ab der Westseite des Tempels ist mit einem einfachen Zaun abgeriegelt, hinter dem sich die Tiere teils frei bewegen dürfen. Sie bestimmen dadurch auch den Geruch auf dem großen Hof.

8 Alpatchontempel

Fairan Weitschreiter, Geweihter Alpatchons

pausbackig, wohlgenährt und rund, kleine verschmitzt blickende Augen, nur noch spärliche Haare

findet in allem etwas Positives und kann das auch vermitteln, sehr guter Zuhörer

Der Vorgängertempel stand dort, wo sich heute der mittlere Stall befindet. Durch Bewegungen im Fels bekam er mehr und mehr Risse in seiner Kuppel, weswegen man beschloss ihn abzureißen. Der neue Tempel ist eher nach alter Bauweise errichtet, obwohl er vergleichsweise neu ist: Die Fenster sind größer als bei den wirklich alten Tempeln und zeigen, ungewöhnlich für den Eslen, keine abstrakten Muster, sondern Heldentaten im Namen der sechs Götter. Unter jedem Fenster befindet sich ein kleiner Gebetsschrein der entsprechenden Gottheit, auch das ist in Eslentempeln unüblich. Der Bau steht zu jeder Tages- und Jahreszeit offen, allerdings muss man den Geistlichen meist erst suchen, denn Fairan ist ständig kreuz und quer in der Burg unterwegs - und das mit einem Lauftempo, dass man ihm bei seiner Leibesfülle nie zutrauen würde.

9 Familienhäuser

Zwei kleine Schlafräume und ein Flur, aus viel mehr be-steht die Wohnung einer Soldatenfamilie auf Izwak nicht. Jedes dieser beiden Gebäude im Stil von kleinen Melwener Stadthäusern beherbergt acht solche bescheidenen Unterkünfte.

10 Offiziersgebäude

Jeder Truppführer hat hier eine eigene Kammer für sich. Nur die mit Familie leben in den Familienhäusern. Jedem Kommandeur steht eine geräumige Wohnung mit drei großen Zimmern zur Verfügung, der Herzog mit seiner Familie bewohnt den Ostflügel des zweiten Stocks. Dadurch ist dies auch die einzige Wohnung, die rundum große Fenster besitzt.

Eine geheime Tür im zweiten Stock führt direkt ins Hauptquartier, wo sie mit einem schweren Gitter zusätzlich gesichert ist.

11 Hauptquartier

Die Mauern dieses sechseckigen Turms sind dick und die Fenster schmal. Es gibt abgesehen von Geheimgängen über das Offiziersgebäude und zum nördlichen Brunnen nur einen Zugang in das Gebäude. Dieser ist mit zwei mächtigen Doppeltüren und einer Fallgrube gut gesichert.

Das unterste Stockwerk ist ein einziger Raum, gestützt durch meterdicke Säulen. In dessen Mitte befinden sich vier tiefe Gruben, abgedeckt durch Metallgitter. Hier können Gefangene sicher eingesperrt werden. An den Wänden lehnen reihenweise Holzpritschen, mit denen der Raum zur Notunterkunft für die Bewohner der Burg umfunktioniert werden kann.

Im ersten Stock befindet sich der Besprechungsraum der Offiziere direkt dort, wo der Geheimgang mündet. Der Rest ist auch wieder ein einziger großer Raum, auch hier gibt es Holzpritschen, es sind aber auch jede Menge Vorräte eingelagert. Im zweiten Stock befinden sich eine Behelfsküche und in einer Ecke einige Bänke und Tische sowie in der anderen Hälfte ein kleines Notlazarett. Der dritte Stock schließlich beherbergt Munition für die zwei Katapulte auf dem Dach sowie die Hauptwaffenkammer der Burg.

Lokale Bräuche

Beim entbehrungsreichen Leben auf der Burg sind die landesweiten Feste immer eine willkommene Abwechslung. Da zugleich die Wachsamkeit nicht leiden darf, hat Herzog Schwerthand eingeführt, dass der Dienst an Feiertagen rotiert, damit jeder Soldat einmal zuhause bleiben und feiern kann. Es gibt jedoch keinerlei Sonderrechte für Familienväter und Alkohol ist strikt verboten.

- **Flussreitertag**

  Anfang des 8. Mondes

  Zwei Gruppen aus je fünf Reitern liefern sich ein Wettrennen den Fluss abwärts bis zur Küste in Form eines Staffellaufs. Ein Mistelzweig muss von Izwak zum Strand gebracht und dort gegen eine Muschel ausgetauscht werden. An den Übergabestellen finden sich für gewöhnlich Gruppen von Schaulustigen ein, die die Reiter des gelben oder blauen Teams kräftig anfeuern. Es wird Fleisch über offenem Feuer gebraten und abends vergnügt um die Flammen getanzt.

Mu Chan Kwan

Kloster in den Bergen

Vorbemerkung und Musik

Mu Chan Kwan stammt nur zu kleinen Teilen aus meiner Feder und kann hier auch nur stark verkürzt dargestellt werden. Wu Ki Me ist die Figur eines Spielers. Ein besonderer Dank geht an dieser Stelle darum an Udo Schaefer, denn ohne ihn würden andere Spieler hier nur ein leeres Plateau in einer Felswand finden.

„Flynn Lives“ aus dem Soundtrack von Tron: Legacy ist weniger eine Musik direkt für Mu Chan Kwan als für den Weg dorthin. Wenn Bäume und Felsen nach einer beschwerlichen Reise endlich den Blick freigeben auf die Steilwand, in der man die Dächer der Klostergebäude erkennen kann.

Allgemeines

Umland und Anreise

Das Land um Mu Chan Kwan herum ist Wildnis. Selbst die erfahrenen Bewohner des so weit abgelegenen Klosters bewegen sich vorsichtig, wenn sie ihr Heim verlassen. Vor dem Winter werden ausgiebig Vorräte angelegt, denn dann ist das Kloster oft über Monate unerreichbar.

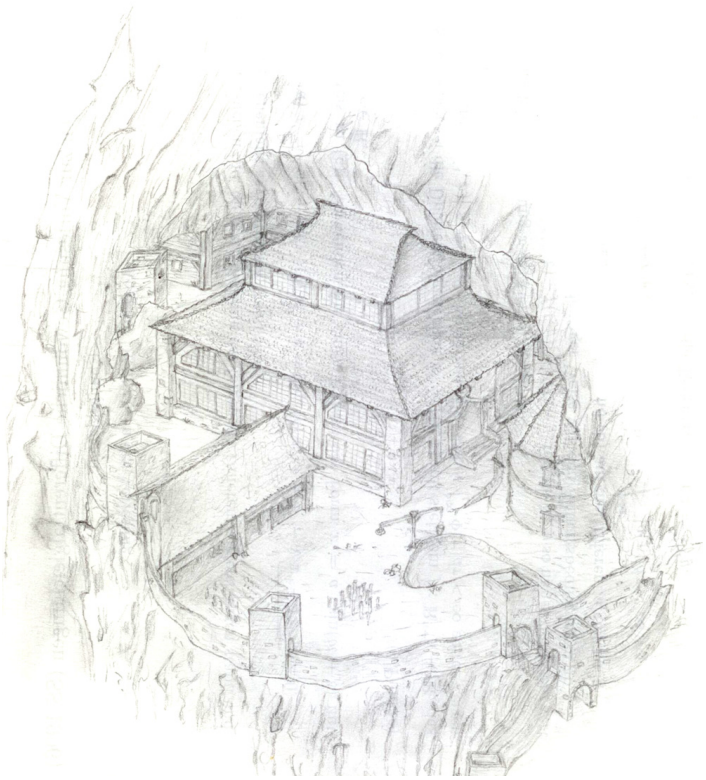
Mu Chan Kwan besteht nun schon seit dreizehn Jahren, aber trotzdem begeben sich nur wenige auf die gefährliche Reise. Der Weg führt von Melwen über Inglas nach Izwak und dort zunächst über den Fluss. Wer nicht ein guter Freund einer gewissen Druidin aus dem Wald von Lerynde ist oder selbst eine sehr enge Beziehung zur Natur hat, der tut gut daran, den Wald im Norden weiträumig zu umgehen. Der Weg führt dann am Nordufer des Dreiecksee durch felsiges Gelände. Wer weiß, wohin er blicken muss, der kann von hier aus bei klarem Wetter bereits die Felswand sehen, in der sich das Kloster befindet.

Am Fuß der Berge ist der eiskalte Zufluss zum Dreiecksee flach genug, um ihn zu durchwaten. Nach diesem letzten Hindernis führt der Weg nahe am Wasser entlang, bis man schließlich um eine Ansammlung von Felsen herum biegt und das Flusstal entlang freien Blick auf die Berge hat. Über einem lichten Nadelwald erhebt sich eine fast senkrechte Felswand. In etwa 50 m Höhe rückt diese zurück, als hätte ein Gigant mit einer Axt ein keilförmiges Stück aus dem Berg herausgesprengt.

Ein kleiner Wasserfall stürzt zwischen Mauern nach unten ins Tal. Von ihm steigt dichter Dampf auf und vernebelt so die Sicht zu weiten Teilen. Dennoch kann man verschiedene Gebäude auf beiden Seiten des Flusses erkennen. Das Wasser des Flusses ist selbst hier unten noch unangenehm warm.

Einwohner

Außer den weiter unten aufgeführten Personen leben in Mu Chan Kwan siebzehn Schüler beiderlei Geschlechts, offensichtlich aus verschiedensten Ländern.



Erscheinungsbild

Der Architekt Vendikt Fassadenträumer (Melwen 22) hat mit dem Kloster vermutlich sein Meisterwerk abgeliefert. Die meisten Gebäude sind Fachwerkhäuser, eine Bautechnik, die es im Matriarchat nur sehr vereinzelt gibt, die Vendikt aber seit seiner Jugend begeistert. Es gelang ihm, diesen Baustil geschickt mit Aspekten aus Wu Ki Mes Heimat zu verbinden, zum Beispiel mit den leicht geschwungenen, weit ausladenden Dächern.

Die verwendeten Balken sind sehr dick, so dass die Gebäude auch den Schneelasten im Winter gut gewachsen sind. Vendikt musste nicht nur immer wieder neu planen, es galt auch, das Material und die Arbeiter für das Kloster bis hier her zu bekommen und zu schützen. Eine logistische Meisterleistung.

Souveränität

Mu Chan Kwan ist offiziell unabhängig. Aber natürlich ist eine gewisse Bindung an das nahe Matriarchat unvermeidlich. Weron Weitblick, der Hochmystiker der Ordnung von Elonel, kennt den Abt und seine Freunde persönlich. Sein Geheimdienst schützt auch das Geheimnis um Machul. Umgekehrt trainieren Wu Ki Me und Yrana einige seiner Agenten in Grundlagen der Selbstverteidigung ohne Waffen.

Mu Chan Kwan bezieht Lieferungen aus dem Matriarchat und tauscht diese oft gegen typische Fundstücke aus den Greisen Bergen wie Riesenadlerfedern, seltene Kräuter oder Höhlenpilze, die nirgends sonst wachsen, ein.

Besondere Personen

Abt Wu Ki Me

Wu Ki Me, erster Großmeister und Abt von Mu Chan Kwan

- **Aussehen**

  Mitte Vierzig, glatt rasiertes Haupt, farbige, sehr kunstvolle Tätowierungen eines Kranichs und eines Drachen auf den Oberarmen und Schultern, ruhiger, aber stets wacher Blick

  Rote Gewänder mit einer stilisierten Darstellung eines meditierenden Mannes auf dem Rücken in kräftigem Gelb

- **Charakter**

  Sehr ausgeglichen und ruhig sowohl in seinem Benehmen als auch in seinen Bewegungen, nicht ohne einen versteckten, subtilen Humor, bei unehrenhaftem Verhalten jedoch extrem strickt

- **Hintergrund**

  Der relativ kleine, aber drahtige Wu Ki Me stammt ganz offensichtlich nicht von hier. Sein Aussehen passt auch nicht zu einem der bekannten entfernten Länder wie Alimshai oder Eskaladin. Er stammt aus Sa Shen, das außer ihm niemand zu kennen scheint. Wie er in diesen Teil der Welt gelangt ist, wissen nur seine engsten Freunde, und so wollen wir es hier selbst für Spielleiter verschweigen. (Zwei Komplette Überarbeitungen des Spielsystems lassen die Geschichte inzwischen ohnehin etwas unwahrscheinlich erscheinen - man möge es verzeihen).

  Vor diversen Jahren stieß der Zen Ki Do Meister Wu Ki Me (siehe Regelbuch) bei Nachforschungen in der Großen Bibliothek von Tiluna auf Schriftrollen, die nur er übersetzen konnte. Als Dank für seine Hilfe wurden für ihn Kopien jener Schriftrollen angefertigt. Sie enthalten die Geheimnisse des Zen Ki Do, der Lehre zur Erlangung von perfekter Harmonie zwischen Körper und Geist. Sie sind der Grundstein, der es überhaupt möglich machte, dass Wu Ki Me hier die Geheimnisse der Zen Ki Do weitergeben kann.

  Immer wieder begibt sich der Abt auf lange Reisen durch Elonel, das Großmagierreich und auch nach Alimshai, um nach würdigen Schülern zu suchen. Geeignete Kandidaten sind selten und müssen strengen Richtlinien genügen, die Wu Ki Me bei Gründung des Klosters aufstellte und denen er auch sich selbst ohne Zögern unterwirft.

  Im Training und im Kampf ist es atemberaubend, mit welcher fließenden Eleganz Wu Ki Me den Angriffen eines Gegners ausweicht oder dessen Kraft umlenkt. Alle Bewegungen sind dabei extrem effizient. Fast nie

bewegt er sich mehr als eine Handbreit über den Punkt hinaus, der notwendig ist, um Verletzungen zu vermeiden.

Meisterin Schillerflügel

Yrana Schillerflügel, Meisterin des unbewaffneten Kampfs

- Aussehen

Ende Dreißig, ausgesprochen klein und zierlich, jedoch mit sich klar abzeichnenden Muskeln und Sehnen, trägt meist lockere rote Gewänder, barfuß, sehr helle, fast silbern schimmernde Augen, leicht elfische Züge

- Charakter

Behutsam und sanft, im Training streng und fordernd, bei Überheblichkeit ohne jede Geduld, sondern sehr schnell zornig

- Hintergrund

Yrana war vor langer Zeit Bedienung in einem kleinen Dorf des Großmagierreiches, misshandelt und ungebildet, aber schon damals mit blitzartigen Reflexen gesegnet. Aus diesem Leben erlöste sie - sehr zum Verdutzen des griesgrämigen Wirtes - ein unscheinbarer Reisender Namens Wu Ki Me.

Heute, Jahre später, ist die so kindlich wirkende kleine Frau die Gemahlin des Abts und vermutlich eine der fähigsten Meisterinnen im waffenlosen Kampf, die man finden kann. Außer in Notsituationen oder gegenüber einem überheblichen Schüler wird Yrana dies aber nie zur Schau stellen. Ihr fällt der Großteil der körperlichen Ausbildung der Schüler zu, während Wu Ki Me deren Geist schult.

Yrana besitzt eine starke Bindung an das Element Leben. Soweit es ihre Pflichten und die Liebe zu ihrem Mann zulassen, ist sie auch oft im Wald von Lerynde unterwegs, nicht selten zusammen mit der Druidin Yamina, die ihr in vielen Jahren eine gute Freundin geworden ist.

Luli

Luli Ohnemann, Torwächterin von Mu Chan Kwan, Fledermausfreundin, Wächterin über Vernunft und Ordnung

- Aussehen

Scheinbar Anfang 30, nackenlange, burschikos wirkende, leicht gelockte braune Haare, spitze Nase, freche Sommersprossen um diese und um den schmalen Mund, smaragdgrüne Augen

Lederweste über meist grünem Hemd, dazu Lederhosen, alles gezeichnet durch häufigen Aufenthalt im Freien, auf dem Rücken ein Langschwert mit smaragdverziertem Knauf

- Charakter

Rotzfrech mit mörderisch schnellem Mundwerk, auch in kritischen Situationen nie um einen lockeren Spruch verlegen, nur schwer einzuschüchtern, in unbeobachteten Momenten still, manchmal mit tiefer Trauer in einem weit in die Ferne gehenden Blick

- Hintergrund

Wer Luli und Yrana getroffen hat, der bekommt den Eindruck, dass Mu Chan Kwan auf kleine Frauen anziehend wirkt. Ebenso wie bei Yrana wird man bei Luli sehr schnell festschnellen, dass man die mangelnde Größe auf keinen Fall für Schwäche halten sollte. Die zierliche Dame ist recht geschickt mit dem Degen und beherrscht ein respektables Repertoire an Feuer-, Luft- und Erdmagie.

Das Schwert auf ihrem Rücken zieht sie nie, nur manchmal berührt eine nach hinten streifende Hand einen kurzen Moment den grünen Stein am Griffende. Wer sich mit Waffen auskennt, der wird problemlos erkennen, dass die kleine Frau auch nicht die Kraft besitzt, um mit einer solch schweren Waffe sinnvoll kämpfen zu können.

Das Schwert ist Teil der Geschichte Lulis, über die sie aber mit niemandem redet. Selbst mit ihren engsten Freunden Yamina, Yrana, Wu Ki Me und einem Elf namens Terfat, der nur selten das Kloster besucht, spricht sie nur sehr selten über diese Themen. Für einen Fremden, der sie etwas länger erlebt, ist Luli eine seltsame Mischung aus schalkhaftem Witz auf der einen und verdeckter, tiefer Traurigkeit, die bisweilen durchbricht, auf der anderen Seite.

Was auch immer hinter dieser vielschichtigen Dame stecken mag: Wie auch schon bei Wu Ki Me gehören manche Details unwiderruflich den Leuten, die die Personen von Mu Chan Kwan spielen und spielten. Wer Luli im Übrigen als „Dame“ oder gar mit Anreden wie „meine Teuerste“ anspricht, der bekommt eine volle Breitseite von dem, was man in Mu Chan Kwan „Waffenfähigen Lulihumor“ nennt.

Die versteckte Trauer Lulis dürfte auch einer der Gründe sein, warum der disziplinierte Abt des Klosters manchen Scherz durchgehen lässt, der bei einem seiner Schüler schärfste Verwarnungen zur Folge hätte.

Machul

„Verfressene neugierige Riesenfledermaus“ (Luli)

Wer Machul zum ersten Mal sieht, der wird sich mit ziemlicher Sicherheit in die Hosen machen, bleich anlaufen und schnellstmöglich die Flucht ergreifen. Ein langgestreckter dunkler Echsenkörper von etwa 18 Schritt Länge mit grünlich schillernden Schuppen, bläulich irisierende Augen und vor allem große ledrige Schwingen lassen nur eine Bezeichnung zu: Drache!

Die Einwohner von Mu Chan Kwan versuchen Machuls Existenz so gut es geht geheim zu halten. Das gelingt allerdings nur, weil das Kloster so elendiglich weit ab von allen anderen Siedlungen liegt.

Machul ist einem Drachen extrem ähnlich. Es gibt aber einige klare Unterschiede. So beherrscht er keine Affinität zu Feuer wie seine großen Verwandten. Er kann aber das Element Luft in seiner Umgebung ähnlich beeinflussen wie ein Elf. Außerdem besitzt er gewisse empathische Fähigkeiten und ist eindeutig intelligent. Er versteht Melwengil und Elfisch und kann sich selbst bei ihm vertrauten Personen mit gewissen Gesten einigermaßen verständlich machen.

Wer zwischen dem Verschwinden des Drachen vor Gründung des Klosters und Machul eine Verbindung ahnt, der liegt vollkommen richtig. Machul ist tatsächlich das, was von dem Jungdrachen von damals blieb. Eine Verkettung von einmaligen Umständen machten aus ihm das, was er heute ist. Dank viel Geduld von Luli, Wu Ki Me, Yrana und Yamina ist sein Charakter alles andere als böse. Machul ist aber auch kein Diener oder Schosshündchen, sondern eine eigene Persönlichkeit.

Normalerweise wird er rechtzeitig abtauchen, wenn er mit seinen exzellenten Augen Fremde entdeckt. Es mag aber dennoch zu Begegnungen mit dem „Ersten seiner Art“, wie ihn Luli ohne weitere Erklärung nennt, kommen:

> Wer heimlich Mu Chan Kwan beobachtet, wird früher oder später außerhalb des Klosters beobachten können, dass sich Wu Ki Me, Yrana oder meistens Luli mit dem geflügelten Wesen treffen. Weiß man zusätzlich, warum Wu Ki Me das Kloster bauen konnte (siehe Geschichte Elonels), dann mag man eine hinterlistige Täuschung vermuten, die man aufdecken will. In Melwen wird man dann sehr schnell feststellen, dass höhere Kreise ein starkes Interesse daran haben, dass diese Geschichte nicht weitererzählt wird. Je nachdem, wer die Spieler sind, wird man freundlich oder auch deutlich darauf hingewiesen werden.
>
> Sollte man Luli irgendwo im Umland des Klosters begegnen und meinen, man müsse ihr drohen (beispielsweise, weil einem ihr schneller Verstand und Wortwitz gegen den Strich geht) dann könnte es im Ernstfall so weit kommen, dass man hinter sich einen massiven dumpfen Aufschlag in Begleitung eines kräftigen Luftzugs von schlagenden Flügeln hört. Dreht man sich dann zu Machul um, wird Luli im Plauderton etwas wie: „Ja guck einer an - ein Drache!“ von sich geben.

Besondere Orte

1 Unterkünfte der Schüler

Dieses und alle angrenzenden Holzgebäude befinden sich unterhalb des Überhangs, der Mu Chan Kwan in weiten Teilen überspannt. So war es möglich, hier in relativ einfacher Bauweise Zweckgebäude zu errichten. Die Dächer sind flach und dienen wie fast alles hier als Trainingsfläche. In diesem Gebäudeteil befinden sich in vier Räumen insgesamt etwas mehr als dreißig einfache Lager für die Schüler der ersten vier Ausbildungsjahre.

---

2 Waffenkammer

Dieser schmale Teil der Zweckgebäude besitzt besonders dicke Holzwände. Einen Schlüssel besitzen nur Abt und Meisterin. Hier werden einige Waffen gelagert, die wegen ihrer exotischen Bauweise in Elonel nur schwer herzustellen sind.

---

3 Küche und Speisesaal

Wie viele Arbeiten im Kloster ist auch das Zubereiten der Mahlzeiten Aufgabe der Schüler. In der Kunst des Zen Ki Do kann jede Bewegung ein Training auf dem Weg zur Perfektion sein, und sei es so etwas Banales wie das Schneiden von Gemüse oder das Braten von Eiern. Für diejenigen Schüler, die sich mehr den Kampftechniken von Meisterin Schillerflügel verschrieben haben, kann es eine Herausforderung sein, schnell und ohne Verletzungen zu schneiden oder zu fangen, was andere einem zuwerfen. Manche Meditationstechnik ermöglicht es, den heißen Topf mit bloßen Händen vom Feuer zu nehmen, und wer gerade fastet, hält sich eventuell genau deshalb hier auf, um seinen Willen zu prüfen.

---

4 Haus der Prüfungen

Dieser Rundbau ist fast immer verschlossen. Nur wenn ein Novize die Prüfung zum offiziellen Schüler, Meisterschüler oder Meister absolviert, werden alle Türen geöffnet. Alle Bewohner wohnen dann diesem bedeutungsvollen Moment bei.

Geschnitzte Säulen tragen die Zwischendecken. Im Erdgeschoss besteht der leicht vertiefte Boden aus leichtem, federnd gelagerten Holz. Hier finden die Prüfungen des Körpers statt.

Im Stock darüber sitzen sich der Abt und der Prüfling allein bei den Prüfungen des Geistes auf zwei kleinen Teppichen gegenüber.

---

5 Hauptgebäude

Das Herzstück des Klosters ist dieser imposante, dreistöckige Bau. Der untere Teil unter dem geschwungenen Dach beherbergt nur unterbrochen durch die tragenden Holzpfeiler einen großen Raum mit einem kunstvollen, großen runden Teppich in der Mitte. Im ersten Stock läuft außer beim großen Eingang auf der Südseite ein Balkon um. Schmale Treppen führen neben der Tür zu diesem hinauf. Auf der Nordseite sind in beiden Stockwerken mehrere kleine Räume durch schiebbare stoffbespannte Wände abgetrennt. Hier sind Materialien für das Training untergebracht sowie in einem kleinen Raum eine Büste eines gewissen Lo Shan, offensichtlich ein Landsmann von Wu Ki Me.

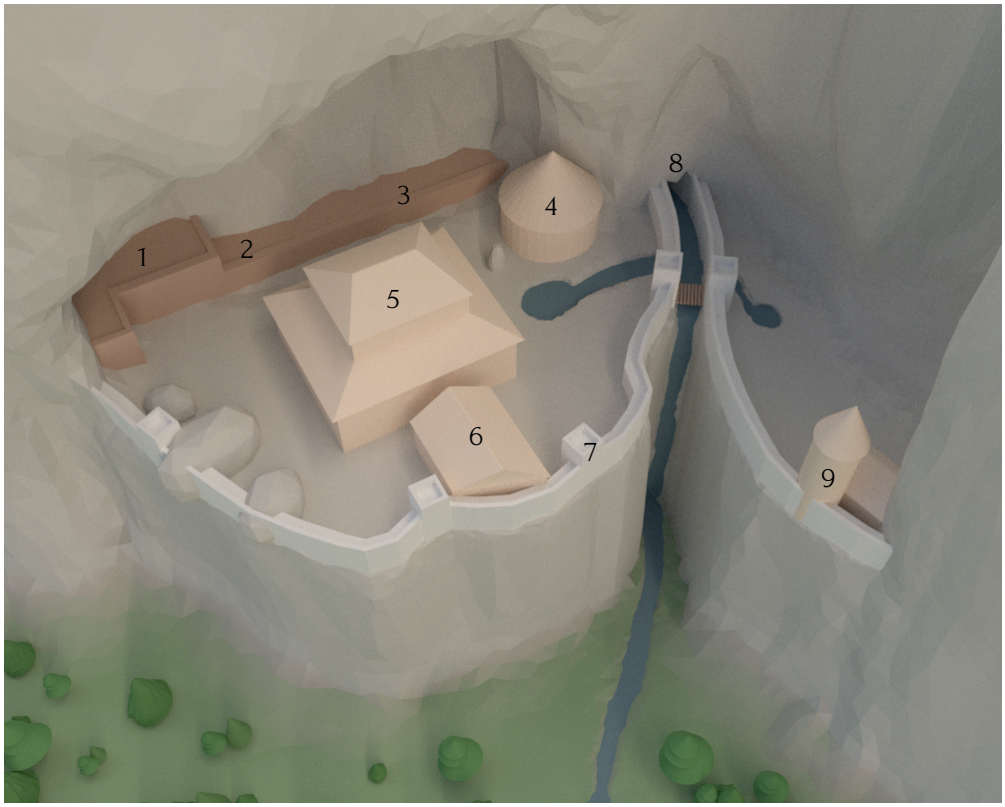
Der große Raum sollte einst dem Training der Meisterschüler und Meister vorbehalten sein. Die eisigen Winter von Mu Chan Kwan zeigten jedoch schnell, dass trotz des wärmenden heißen Flusses genügend Innenraum zwingend notwendig war, um den Schülern eine angemessene Ausbildung zuteil werden zu lassen. Er dient sowohl als Trainingsraum, wie auch als Ort der Meditation, wenn auch nie für beides zugleich.

Im obersten Stockwerk des Gebäudes befinden sich die Amtsräume des Abtes, einzig erreichbar über ein Seil. Dort sind auch die oben erwähnten Schriftrollen sicher verwahrt.

---

6 Haus der Meisterschüler

Einst war dies als exklusives Wohngebäude für die besten Schüler des Klosters geplant. Heute besitzt Mu Chan Kwan aber gerade einmal einen Meisterschüler. Auf der anderen Seite ist Wu Ki Me inzwischen stolzer Vater von zwei Töchtern und



Das Bild zeigt das Kloster, wie es ein Vogel mit Blickrichtung Südost sehen würde.

1 Unterkünfte der Schüler
2 Waffenkammer
3 Küche und Speisesaal
4 Haus der Prüfungen
5 Hauptgebäude
6 Haus der Meisterschüler
7 Lastenaufzug
8 Heiße Quelle
9 Lulis „Schloss“

einem Sohn. Irgendwann setzte sich seine sonst eher stille Frau Yrana durch und aus dem Haus der Meisterschüler wurde im oberen Stock die Wohnung des Abtes und seiner Familie.

---

7 Lastenaufzug

Das Kloster kann man nur durch waghalsige Kletterei oder in einem großen Korb erreichen, der hier durch vereinte Kraft der Bewohner hochgezogen werden kann. Wer weder see- noch höhenfest ist, der sollte am besten die Augen fest geschlossen halten, dann übersteht man die holprige Fahrt einigermaßen.

---

8 Heisse Quelle

Dies ist der Grund dafür, dass man hier oben die extrem harten Winter überhaupt überleben kann. Das Wasser schießt unangenehm heiß und sehr schnell aus dem knapp mannshohen Loch hervor. Das Element Wasser ist in diesem Strom ziemlich stabil, wodurch das mitgeführte Element Feuer sich lange in dem Strom hält. Siehe hierzu auch die Beschreibung der Lerynde.

Was auch nur die Bewohner von Mu Chan Kwan wissen ist, dass man bei seltenem niedrigen Wasser die Höhle mit ausreichendem Schutz gegen die Hitze betreten kann. Ein Stück in den Berg hinein öffnet sich ein weit verzweigtes Höhlensystem, in dem viele Pilze wachsen, die man nur unterirdisch findet. Neben einer Ergänzung des Speiseplans in getrockneter Form sind sie auch ein Handelsgut, mit dem das Kloster einen Teil seiner benötigten Güter aus Melwen eintauscht.

Über den heißen Fluss führt eine einfache Hängebrücke, die man aber nur mit Körpergeschick bewältigen kann, denn die einzelnen Balken wackeln gewaltig hin und her.

---

9 Lulis „Schloss“

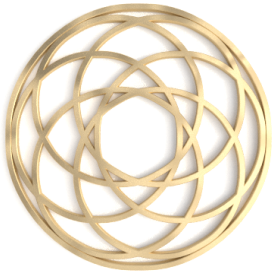
Lulis Heim ist ein kleines Haus mit angebautem Rundturm und hat mit einem echten Schloss nicht viel zu tun. Es ist allerdings gemütlich eingerichtet und besitzt einen üppigen Vorratsraum, in dem man „auch was Vernünftiges“ zu Essen bekommt. Angeblich versteckt Luli hier einige Flaschen eines von ihr sehr geschätzten Rotweins aus Maiber Tog.

An der Tür zum Haus befindet sich ein poliertes kupfernes Schild, auf dem die Buchstaben Luli noch erkennbar sind. Der Rest einer früheren Gravur wurde offensichtlich säuberlich mit einem Hammer platt geschlagen. Unter dem Kupferschild hängt eine Holztafel mit sauber eingekerbten Buchstaben: „Luli Ohnemann, Torwächterin von Mu Chan Kwan, Fledermausfreundin, Wächterin über Vernunft und Ordnung ... weil es sonst ja keiner macht!“

Dem Rundturm ist ein kleiner Holzbalkon vorgebaut, von dem sich Luli mitunter direkt hinunter ins Tal abseilt, sehr zum Unmut des Abtes, der immer mit bösartigen Eindringlingen rechnet. Für gewöhnlich endet eine Auseinandersetzung zu diesem Thema zwischen den beiden mit einem freundlichen Verweis Lulis auf „deine vermalledeite Puddingbrücke, die einem die Füße verknotet“, der eigentlichen Methode, Lulis Teil des Klosters zu erreichen. Es sei hier leise angemerkt, dass kaum ein Schüler vor dem vierten Jahr diese Brücke so elegant bewältigt wie Luli mit ihren flinken Füßen und dass das Erklettern eines fast 50 m langen Seils sicher unbequemer ist als ein Lastenaufzug und eine wackelige Brücke.

Symbol und Musik

Onwelgi besitzt eigentlich kein eigenes Wappen. Vielfach findet man im Kloster allerdings den „Ring der sechs Ringe“, der die Verbundenheit zu allen sechs Göttern des Eslen symbolisiert. Heute verbindet jeder Gläubige dieses Symbol instinktiv mit dem Kloster auf dem hohen Felsen.



“The Memory of Trees“ von Enya besitzt die Ruhe und zugleich die Kraft, die diesem Ort inne wohnt.

Allgemeines

Der Onwelgi

Mitten in einer weitgehend flachen Landschaft durchbricht ein gewaltiger Felsen die grüne Ebene wie ein riesiger Stoßzahn. Onwelgi bedeutet in der Vorform des Altmelwengil schlicht „Fels“. Er bringt die Fremdartigkeit dieses Phänomens mangels passenderer Worte auf den Punkt.

Der Onwelgi ist ein Beispiel dafür, was passiert, wenn ein Elementar des Elements Erde ungehindert wächst. Vor Urzeiten zerbrach an dieser Stelle ein solches, was ein gewaltiges Erdbeben zur Folge hatte. Damals durchstieß der ausgehärtete Kern des Elements in einem Schlag den Boden und spaltete sich in mehrere Fragmente auf. Jahrtausende haben den einst scharfkantigen Fels durch Erosion geglättet und fleißige Pflanzen haben viele Bruchstücke unter Schichten von Erde begraben.

Aber noch heute spürt jeder mit einer gewissen Begabung für das Element Erde dessen starke Präsenz an diesem Ort. Der Stein des Hauptfelsens ist ungewöhnlich hart. Erdmagie nahe des Onwelgi wirkt um 10 % stärker, auf dem Hauptfelsen sogar um 20 %. Magier sollten vorsichtig sein, wenn es um die genaue Dosierung eines Effekts geht. Das Element begünstigt auch die meditative innere Ruhe, die der Gläubige hier sucht.

Die beiden „Arme der Erde“, die höchsten Teile des Felsen, ragen beinahe 750 m über das Umland auf. Aber auch vom Kloster auf dem höchsten bewohnten Plateau in fast 400 m Höhe hat man einen atemberaubenden Blick über das Land. Bei klarem Wetter reicht dieser über das gesamte Matriarchat.

Forschung und das Bezwingen eines Berges als sportliche Herausforderung ist nicht typisch für eine Welt wie diese. Weder gibt es einen Erstbesteiger noch irgendjemand, der weiß, dass dies einst ein Erdelementar war (Ahnungen mag mancher Magier aus Tiluna haben - Beweise aber keine).

Die Forschungsreise eines Gelehrten aus dem Großmagierreich könnte ungeachtet der vorangegangenen Bemerkungen eine interessante Geschichte abgeben, bei der mehrere Spielerfiguren aus verschiedenen Ecken dieser Welt zueinander finden könnten. Im Schlepptau eines etwas eigenen Expeditionsleiters kann man einiges erleben, angefangen bei den Schrullen des alten Magiers bis hin zu halsbrecherischen Versuchen, an immer wieder neue Gesteinsproben heranzukommen.

Vegetation und Umland

Wie auch sonst an der grünen Küste gibt es viele kleine Bäche, aber wenig breitere Flüsse. Einer jener Bäche entspringt auf halber Höhe zwischen Kloster und dem kleinen See, der sich dort unten gebildet hat. Meist erreicht er den Boden nur als Rinnsal, da das Wasser vom Wind als feiner Sprüh über das Land verteilt wird.

Um den Felsen herum gibt es viele Obstbäume, die von den Anwohnern gehegt und gepflegt werden. Auch auf dem Onwelgi selbst stehen Apfel- und Kirschbäume. Zur Zeit der Obstblüte kommen Pilger besonders gerne hierher, wenn der Fels und seine Umgebung in Weiß und Rosa gesprenkelt sind.

Unter den Obstbäumen und darum herum weiden zahlreiche Schafsherden. Erst im Abstand von ein paar Kilometern beginnen die Felder, die die Grüne Küste prägen.

Einwohner

Wer so nahe am spirituellen Zentrum des Matriarchats lebt, der ist für gewöhnlich tief im Eslen verwurzelt. Obwohl es Andersgläubigen keinesfalls verboten ist, hier zu leben, findet man kaum jemand, der sich nicht zutiefst den sechs Göttern verbunden fühlt.

Im Allgemeinen sind die, die im Schatten des Felsen leben, offen, freundlich und hilfsbereit - vorausgesetzt man respektiert ihre tiefe Verbundenheit zu den Sechs.

Dem Neuankömmling mag die Offenheit und Herzlichkeit im ersten Moment befremdlich erscheinen. Da winkt ein wildfremder Schafhirte dem Reisenden zu und ruft ihm aus der Entfernung einen Segen Silanas zu. Oder ein Obstbauer bittet den verfrorenen Mann einfach in seine Stube, damit er sich vor dem anstrengenden Aufstieg zum Kloster aufwärmen kann.

Der Grundgedanke des Eslen, dass jede Tat ihr Echo hat, einen Ausgleich sucht, wird hier wirklich gelebt und nicht nur in Worten beschworen.

Elfen oder Halbelfen, die man in Elonel sonst vereinzelt trifft, wird man hier kaum sehen. Die massive Präsenz des Elements Erde bereitet ihnen ein kontinuierliches leises Unwohlsein. Dafür leben an der Westflanke des Felsen einige eslengläubige Zwerge.

Baustil

Die meisten Gebäude sind einfache, niedrige Häuser aus unregelmäßig behauenen Felsen. Vielfach bedecken Flechten und Moos die steinernen Wände der teils uralten Bauten mit den kleinen Fenstern. Nur bei den etwas neueren Häusern sieht man hier und da einen gerundeten Giebel, wie er in der Hauptstadt die Regel ist. Die Dächer sind meist mit Stroh gedeckt.

Auf dem Onwelgi selbst nimmt die Sorgfalt, mit der die Steine der Gebäude behauen sind, mit steigender Höhe immer weiter zu. Im Kloster selbst kann meist keine Grille mehr in eine Ritze kriechen, denn die Hingabe an ihren Glauben hat die Anhänger des Eslen, vor allem aber Generationen von Geistlichen unermüdlich an der Perfektion der Bauten arbeiten lassen.

Aber auch hier darf die Natur teil der Bauwerke sein, sofern sie diese nicht zerstört. Efeu und wilder Wein rankt ungehindert an der alten Mauer, die die oberen Plateaus umgibt. An ihr entlang ziehen sich lange Brombeerhecken.

Besondere Orte

Bevor wir uns einzelnen Teilen Onwelgis widmen, noch eine Klarstellung zur Namensgebung. Bürger Elonels bezeichnen sowohl den Felsen als auch seine Umgebung als Onwelgi. Bezieht man sich auf die Glaubensgemeinschaft auf dem Plateau der Götter, so spricht man vom Kloster Onwelgi. Wird Onwelgi mit einem Artikel versehen, so ist der Fels selbst gemeint.

1 Felsschatten

Es handelt sich hier um ein sehr weitläufiges kleines Dorf unterhalb des Onwelgi. Diverse Häuser scharen sich um einen kleinen, recht modernen Tempel Paskarins. Zum Ort zählen auch noch eine ganze Reihe von Gehöften weiter draußen im Land. Weite Felder unterbrochen von Obsthainen prägen die Landschaft. Dazwischen begegnet man immer wieder kleinen Schafherden oder auch einer einsam grasenden Kuh.

Für die meisten Bedürfnisse des täglichen Lebens sorgen die Einwohner selbst, es gibt aber einen kleinen Krämerladen unweit des Tempels, in dem man allerlei Kleinigkeiten aus der Stadt erstehen kann, wenn er denn gerade offen hat.

Im Herbst, zur Zeit der Obsternte, kann man sich hier ein Dach über dem Kopf, warmes Essen und einige Kupfermünzen obendrein verdienen. Oder man zieht als „Ratscher“ durch die Obstgärten und verscheucht die Vögel, die gerne vom reifen Obst stibitzen.

1 Felsschatten
2 Bartheim
3 Altes Plateau
4 Langschreiters Rast
5 Versteinerter Steg
6 Unterplateau
7 Erste Treppe
8 Plateau Pailank
9 Zweite Treppe
10 Plateau der Götter
11 Schräge
12 Mosten

2 Bartheim

Es handelt sich nicht wirklich um einen eigenen Ort, aber da sich an der Westflanke des Onwelgi einige wenige Zwergenfamilien niedergelassen haben, blieb die Bezeichnung früher oder später haften.

Die Gebäude sind nur wenig kleiner als die der Menschen, die Steine sind jedoch etwas ordentlicher behauen und frei von Moos und Flechten. Die hier lebenden Zwerge wühlen keineswegs im Boden, sondern betreiben Viehzucht. Einige Kühe, vor allem aber Ziegen und Schafe weiden auf den umliegenden Wiesen.

Entgegen mancher ihrer Vettern sind die Smaragdzwerge aus Bartheim von recht offenem Wesen und zeichnen sich durch ähnliche Hilfsbereitschaft aus wie die restliche Bevölkerung um den Onwelgi. Vor allem wenn es darum geht, Viehdieben oder umherstreunenden Tieren aufzulauern, sind die nachtsichtigen Zwerge eine gern gesehene Hilfe.

---

3 Altes Plateau

Der niedrigste Teil der Formation, die den Onwelgi bildet, liegt im Südosten der Kette und ist vom Hauptteil zumindest oberirdisch durch einen scharfen Einschnitt getrennt. Er ist zwar genauso alt wie der Rest des gewaltigen Felsen, allerdings ist das Gestein nicht so fest wie in den nordwestlich liegenden Teilen und darum von der Kraft der Jahrtausende schon weiter abgetragen.

Am Südostende des Plateaus, wo es sich der Ebene zuneigt, windet sich in Serpentinen ein Weg hinauf, den man zur Not noch mit einem kleinen Ochsenkarren befahren kann. Der Untergrund ist hier und da brüchig und hält einem schweren Fuhrwerk nicht stand.

> Ein wandernder Musikant und Schausteller hängt mit seinem kleinen Wagen an einer der Kehren fest. Das rechte Rad des zweirädrigen Karren ist abgerutscht und das Maultier vor dem Karren kann gerade mal dafür sorgen, dass der Wagen nicht weiter abrutscht. Hier sind schnelle Helfer gefragt, die sich nicht vor einem Sturz den steilen Abhang hinab fürchten. Der Wagen kann nämlich nur von hinten betreten werden, muss aber entleert werden, wenn man eine Chance haben will, ihn frei zu bekommen.
>
> Der Musiker wird sich bei erfolgreicher Hilfe vielleicht mit freier Unterkunft in Langschreiters Rast bedanken.

---

4 Langschreiters Rast

Monoglan Siebschwinger

> wettergegerbte, gebräunte Haut, dicke, teils gespaltene Fingernägel, kurzes dunkles Haar und Vollbart
>
> offen und ehrlich, hält sich mit direkter Kritik nicht zurück, duldet kein unflätiges Benehmen

Das Langschreiters Rast entstand aus zwei Bauernhöfen, zwischen denen ein zweistöckiges Gebäude im Stil eines Melwener Stadthauses die Verbindung bildet. In diesem zentralen Teil befinden sich Küche, Schankraum und die Unterkünfte von Monoglan, seiner Familie sowie den vier Mägden und sechs Knechten. In den alten Bauernhäusern befinden sich ein Schlafsaal mit 20 Betten und im anderen Gebäude fünf Kammern für je ein bis zwei Gäste.

Ein kleines Stück den Hang hinab stehen zwei Ställe, in denen nicht nur reichere Reisende ihre Pferde unterstellen können, sondern wo ein armer Wanderer für ein wenig Holzhacken oder Hofkehren einen Schlafplatz findet.

Viele Pilger kommen zum Onwelgi, um hier Rat oder innere Ruhe zu finden. Da im Kloster nur solche Gläubige unterkommen, die sich einer längeren Zeit der intensiven Meditation verschreiben, entstand hier ein Gasthaus, in dem sich müde Pilger ausruhen können.

Übernachtung im Schlafsaal	2 K
Kammer für eine Person	9 K
Kammer für zwei Personen	16 K
Übernachtung im Stall	Holzhacken o.ä.
Einfache Mahlzeit	2 K
Warmes Mahl	5 K
Bier	1 K
Schnaps	1 S
Wasser	frei
Ziegenmilch	2 E

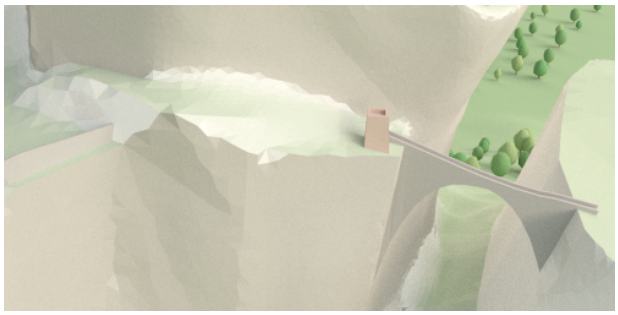
Monoglan ist zugleich Schafzüchter. Es kann vorkommen, dass man ihn in ruhigen Zeiten eher bei seiner Herde begegnet, in der jedes Tier einen eigenen Namen hat.

---

5 Versteinerter Steg

Früher spannte sich an dieser Stelle eine Hängebrücke über die Kluft. Nachdem diese immer wieder bei Sturm einstürzte und Menschen in die Tiefe riss, versuchten sich nacheinander drei verschiedene Baumeister an der schier unmöglichen Aufgabe, eine Brücke zu bauen. Schließlich gelang

das Unterfangen vor etwa zweihundert Jahren einer Gruppe von Zwergen, vermutlich den Vorfahren der Einwohner von Bartheim.



Die Brücke wirkt von oben unscheinbar und simpel, ist aber mit ihren fast achtzig Metern Länge eine wahre Meisterleistung der Baukunst. Dafür wurden zuerst beiderseits der Schlucht tiefe Kerben in den Fels getrieben. Ein an Seilen aufgehängtes Holzgerüst trug den ersten Steinbogen, den die Zwerge mit ihrem speziellen Gefühl für das Element Erde verfestigten.

Wer nicht schwindelfrei ist, der sollte sich nicht über den Halt der Konstruktion Gedanken machen. Er wird feststellen, dass kein einziges Gramm Mörtel zum Einsatz kam. Für viele Gläubige ist dies auf dem Weg zum Kloster die erste Prüfung. Oft sieht man hier Personen auf der Mitte des nur 5 m breiten Pfades mit seinen knapp hüfthohen Seitenmäuerchen eher entlang kriechen als -gehen.

> Ein vom Leichtsinn Befallener mag versucht sein, auf dem einen Schritt breiten Mäuerchen zu balancieren. Vielleicht begegnen die Spieler ja einem Burschen, der sich seinen Freunden auf diese Art beweisen will. Von Nachahmung bis zu einer Rettungsaktion, die vielleicht mehr schadet als nützt, sind hier verschiedene Reaktionen denkbar.

---

6 Unterplateau

Der weitere Weg führt an einem alten Wachturm vorbei, dessen Tor offen steht und dessen Dach eingefallen ist. Außen ist er von Efeu überzogen, im Inneren wuchern wilde Kräuter. Wer hier intensiv sucht, der findet den verborgenen Zugang zum Keller des Turms. Von diesem führt auch ein halb verfallener Gang bis zu einem kleinen Guckloch in der Felswand unterhalb des Turms.

> Es gibt hier keine Reichtümer zu finden, aber das weiß der neugierige Wanderer ja vorher nicht. Und der mühsame Weg bis zu jenem kleinen Loch, das ein Vogelnest halb verstopft, ist ja auch ein kleines Abenteuer für sich - speziell, wenn man dabei mehrfach fast feststeckt.

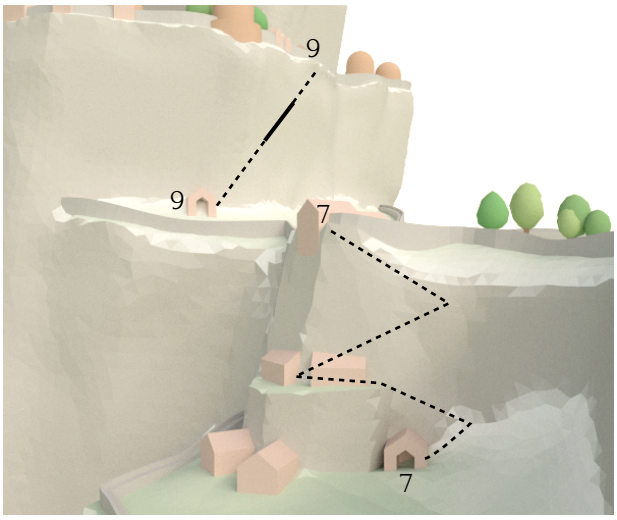
Nach dem Turm folgt ein Sims von knapp 15 m Breite, an dessen Ende sich der Weg auf einer steilen Rampe in den Fels gräbt und auf den oberen Teil des Unterplateaus mündet.

Das untere Plateau besteht eigentlich aus zwei Ebenen, verbunden durch einen steil abfallenden Hang. In den flachen Bereichen wird hauptsächlich Gemüse angebaut, am Hang wächst Wein. Der Weg der Pilger ist von den Beeten durch einen schlichten Zaun getrennt und verläuft dicht an der Felswand entlang bis zur Ersten Treppe.

---

7 Erste Treppe

Der Weg endet vor einem kleinen Gebäude mit einem weiten Toreingang. In diesem gibt es die Möglichkeit, ein oder zwei Pferde anzubinden, denn ab hier wird man unweigerlich zu Fuß weiter gehen müssen. An der Wand hängen einige einfache Laternen und ein kleiner Vorrat Kerzen liegt bereit. Für die Benutzung wird eine kleine Spende erwartet, für die eine eiserne Schatulle fest an der Wand verankert ist.



Eine steile Treppe führt hinter dem Gebäude durch den Fels selbst nach oben. In unregelmäßigen Abständen lassen enge Fensterlöcher ein wenig Licht herein, aber insgesamt ist der Weg dunkel und riecht muffig. Auf knapp halber Höhe kommt man an zwei verschlossenen Türen vorbei. Sie führen zu den Wohngebäuden der Bauern, die das Unterplateau bewirtschaften. In den Gebäuden direkt darunter auf dem Plateau selbst sind die Vorratskeller und die Kelter.

Der enge Gang taucht in einem kleinen Gebäude auf, das zu den Feldern hin offen steht. Es dient

hauptsächlich dazu, dass bei Regen kein Wasser die Treppe hinabfließt. Das Regenwasser vom Dach wird in einem Becken neben dem Treppenabsatz gesammelt, wo man sich gerne nach dem Aufstieg erfrischt.

Im Verlauf der Treppe befinden sich drei Stellen, an denen Durchgänge zugemauert wurden und an einer Lücke versperrt eine verrostete Metalltür einen weiteren Durchgang. Im spärlichen Licht der Kerzen übersieht man das aber leicht. Hinter diesen vier Stellen verbergen sich größtenteils verfallene Gänge der ehemaligen Burg Pailank (s.u.).

Ein andersgläubiger Besucher kann hier in Versuchung geführt werden, sich bei der Schatulle oder dem Vorrat an Laternen zu bedienen und zu verschwinden. Die Chancen, dass das klappt, sind recht gut, aber wenn er erwischt wird, sollte er sein Gesicht in dieser Gegend nie wieder blicken lassen.

Tritt man aus dem hellen Tageslicht in den kühlen Gang, so fühlt man sich vor allem im Sommer angenehm erfrischt. Aber beim Aufstieg mag der dunkle Gang mit all dem umgebenden massiven Fels ein Gefühl der Beklemmung hervorrufen. Besonders Elfen nehmen die hohe Konzentration des Elements Erde als beklemmend wahr und müssen sich zwingen, weiter zu gehen.

---

8 Plateau Pailank

Hier stand einst die Schutzburg Pailank, eine mächtige Wehranlage mit dicken Mauern und Türmen. Heute erinnert kaum noch etwas an ihre Bauwerke. Die kleine Mauer um das Plateau hat nichts mit ihrem Vorläufer zu tun außer einigen Steinen, die erneut verbaut wurden. Hier und da kann man an den geradlinig verlaufenden Erhebungen den einstigen Verlauf der Mauern noch erahnen, aber mehr ist aus der damaligen Zeit nicht mehr zu sehen.

Pailank besaß ausgedehnte Keller und es gab geheime Gänge, die diese mit der Ersten Treppe und sogar einem kleinen Eingang in der Mitte der Schlucht verbanden. In weiten Teilen sind diese heute zwar voller Erde und Geröll, aber man mag sich noch durch Reste davon graben können. Es gibt sogar verschüttete Gänge, die in eine der fast senkrecht verlaufenden Spalten führen, die den Onwelgi im Inneren durchziehen. Die Gewalt bei seiner Entstehung sorgte in seinem Inneren für manchen Bruch, der breit genug ist für eine Person. Einige davon reichen weit bis unter die Erde.

In diesen Spalten leben vereinzelt Crystal. Tief unter der Erde kann man auf Brugul oder Galdu stoßen, die sich gegenseitig den Lebensraum streitig machen.

Jedoch allein schon einen Weg durch dieses Labyrinth zu finden ist eine schwierige Angelegenheit. Man braucht Orientierungssinn, Kletterkünste und die richtige Ausrüstung, sonst ist man unweigerlich verloren.

Heute wird das Plateau von den Einwohnern des Klosters bewirtschaftet. Neben Obstbäumen liefern kleine Felder mit Getreide, vor allem aber haufenweise Gemüsebeete, was die Klostergemeinschaft zum Leben braucht.Vor allem nahe der Steilwand unterhalb des Plateaus der Götter finden sich auch ausgedehnte Kräutergärten. Im untersten, südöstlichen Teil des Plateaus, wo man über das Alte Plateau hinweg blickt, befinden sich diverse Bienenkörbe, die Honig und Wachs für das Kloster liefern.

Besucher können auf den schmalen Wegen zwischen den Beeten und Feldern spazieren, um ihre Gedanken zu sammeln, das Sammeln der Feldfrüchte ist ihnen aber untersagt.

---

9 Zweite Treppe

Auch hier führt eine Treppe im Inneren des Fels nach oben. Ihre Stufen sind weit weniger ausgetreten, was zwei Gründe hat: Die Zweite Treppe entstand erst mit Errichtung des Klosters und damit deutlich später als die Festung Pailank. Der Stein ist hier, näher am Kern des Felsen, härter als bei der nur wenig entfernten anderen Treppe.

Auch hier lassen sporadische Löcher in der Wand ein klein wenig Licht hindurch. An einer Stelle (in der Darstellung bei der durchgezogenen Linie) öffnet sich die Treppe von Kopf- bis Kniehöhe zum Plateau Pailank hin - bei der Höhe über dem Boden kein Anblick für schwache Nerven.

An dieser Stelle dringt der Regen in den engen Gang ein und macht die Treppe schnell glitschig, auch wenn die Bewohner des Klosters hier regelmäßig für Sauberkeit sorgen.

---

10 Plateau der Götter

Zur Zeit der Burg Pailank war dieses hoch gelegene Plateau noch unbewohnt. Die zweite Treppe wurde aber schon vor der Zeit der letzten Dunkelheit begonnen. Fertiggestellt wurde sie allerdings erst im Jahre 14 ndD. Danach folgten emsige Bauaktivitäten, in deren Verlauf weite Teile der alten Burg

abgetragen wurden, um als Baumaterial für das entstehende Kloster zu dienen.

An mehreren Stellen kann man sehen, dass es Versuche gab, die noch höher gelegenen Plateaus des Onwelgi zu erobern, aber der Fels ist dort oben hart wie Stahl, so dass ein Durchkommen nahezu unmöglich ist und in keinem Verhältnis steht zu den kleinen Flächen, die sich dort erschließen würden.

Früher war das Plateau der Götter deutlich dichter bebaut, aber mit dem Umzug der Regierung nach Melwen nahm auch die Bevölkerung auf dem Felsen stark ab. Diverse Gebäude verschwanden und Bestehendes wurde mehrfach umgebaut.

Ein Spieler kann auf die Schnapsidee kommen, die höheren Regionen des Onwelgi zu erklimmen. Dabei muss er sich aber allein auf seine Kletterkünste verlassen, um in der teils fast lückenlosen Steilwand Griffe zu finden. Zusammen mit dem Überhang liegt die Schwierigkeit bei 40 bis 50. Haken einzuschlagen kann man getrost vergessen, da man sie an dem harten Fels nur krumm schlägt.

---

11 Schräge

Über einen steilen Weg erreicht man diese höher gelegene Wiese, auf der Kühe weiden. Im Frühling und Sommer ist die Schräge ein ständig die Farben tauschendes Blütenmeer. Hier findet man manches seltene Kraut, so man genügend Zeit mitbringt und es einem der hier ansässige Bauer Sturmschwinger erlaubt.

---

12 Mosten

Auch Mosten ist ein kleines Dorf mit lose über die Landschaft verteilten Höfen. Nach Osten jenseits der Karte gehören noch weite Obsthaine und Häuser zu der Siedlung.

Die reiche Obsternte jedes Jahr kann nicht vollständig eingelagert werden und so erklärt sich der Name der Siedlung. In großen Fässern wird der frisch gepresste Most gelagert und vergoren, um schließlich Schnaps daraus zu brennen.

Kloster Onwelgi

Die staatliche Kirche hat ihr Zuhause in Melwen. Hier in Onwelgi war und ist das spirituelle Zentrum des Eslen. Manche der Brüder und Schwestern, wie die Geistlichen sich hier nennen, haben eine Ausbildung zum Geweihten im Noviziat der Hafenstadt absolviert, aber eine ganze Reihe ist von Beginn an hier im Kloster in den tiefen Formen der Meditation unterwiesen worden.

Wie schon erwähnt ist die Meditation und das Gebet im Eslen sehr häufig ein Zwiegespräch, bei dem der Priester als Ratgeber dient, nicht als ein Verfechter von Regeln. Die Geistlichen von Onwelgi bringen diese Form der Beratung zur Vollendung. Zu ihren täglichen Übungen gehört nicht nur das Versenken in die eigenen Gedanken, oft parallel zur täglichen Arbeit auf den Feldern, beim Putzen oder Kochen. Sie üben sich vor allem im Gespräch von Mensch zu Mensch.

Dabei durchdenken Sie immer wieder neue Nuancen alltäglicher Situationen und spielen die weiteren Verläufe von verschiedenen Handlungsmöglichkeiten durch. Mancher von ihnen mag dabei geistig der Welt mehr und mehr entrückt erscheinen, aber die meisten der Schwestern und Brüder sind der Realität tief verbunden.

Das liegt vor allem daran, dass sich das Kloster keineswegs abschottet gegen Besuche von außen, sondern diese willkommen heißt. Wer ein Problem mit sich herumträgt, zu dem er einfach keine Lösung finden kann, der kann hier Rat finden wie nirgends sonst. Die Klostergemeinschaft besteht aus zutiefst gläubigen und auf höchstem Niveau philosophisch denkenden Geistlichen.

Allerdings ist Geduld notwendig, denn dem Geist des Eslen entsprechend wird ein Priester bei schwierigen Entscheidungen keine direkte klare Handlungsanweisung geben, sondern gemeinsam mit dem Ratsuchenden geduldig nach einer Lösung suchen. Dabei ist es üblich, dass man den Pilger nach einem ersten Gespräch an einen anderen Bewohner des Klosters verweist, da dieser sich intensiver mit solchen Fragen beschäftigt hat.

Bei besonders schwerwiegenden Problemen kommt es vor, dass die Schwestern und Brüder den Pilger zum Bleiben einladen, so dass er in der Ruhe des Klosters zu einer Lösung finden möge. Er muss sich dann natürlich wie die Geistlichen auch in das tägliche Arbeiten zum Bestehen des Klosters einbringen.

Das Kloster steht außerhalb der Hierarchie des restlichen Reiches. Die Brüder und Schwestern entscheiden eigenständig und wählen den amtierenden Abt oder die Äbtissin aus ihren Reihen. Umgekehrt hat das Kloster offiziell keinerlei Einfluss auf die Vorgänge im Matriarchat und mischt sich traditionell praktisch nie in das politische Geschehen ein. Der Abt des Klosters gilt aber von jeher als die höchste Instanz in spirituellen Fragen. Sollte er sich doch einmal öffentlich zu Wort melden, dann wird man ihm mit Sicherheit Gehör schenken. Wenn er wollte, dann könnte der Abt dadurch entscheidenden Einfluss auf die Geschicke des Landes nehmen.

Dem Abt direkt unterstellt sind die sechs Weisen der sechs Götter. Traditionell sind dies die Geistlichen der entsprechenden Gottheiten, die am längsten in Onwelgi leben, aber es gibt Ausnahmen. Sie organisieren in Absprache mit dem Abt die weltlichen Geschicke des Klosters wie das Anlegen von Vorräten, die Zuteilung von Kammern in den Schlafräumen und anderes mehr.

---

13 Haus des Abts

Ksaranan Onwelgi, vorher Bleiformer, Abt des Klosters Onwelgi und Bruder Paskarins

> wirres dichtes Haar und Vollbart, mehr weiß als schwarz, buschige Brauen, viele Lachfältchen, wettergegerbte Haut und Altersflecken

> spricht leise und ruhig, aber mit natürlicher Autorität, kann lange regungslos zuhören, sagt mit drei Worten mehr als manch anderer mit sieben Seiten

Traditionell lebt der Abt des Klosters in dem kleinen Haus am Ende eines schmalen Weges. Das Gebäude ist spärlich eingerichtet mit zwei einfachen Schlafräumen oben und einer Schreibkammer

13 Haus des Abts
14 Alpatchontempel
15 Schlafhäuser
16 Küche und Speisehaus
17 Alter Mühlturm
18 Klosterarchiv
19 Di'eskenttempel
20 Gästehaus
21 Elkontempel
22 Wohnungen der Weisen
23 Paskarintempel
24 Zisternen
25 Dolanatempel
26 Silanatempel
27 Abort

nebst kleiner Küche und Vorratskammer. Diese wird vor allem im Winter wichtig, denn dann ist der Weg bei viel Schneefall schon einmal lebensgefährlich glatt, so dass der Abt einige Tage zum Zwangseinsiedler wird, so er nicht rechtzeitig zuvor in eines der Häuser der Weisen eingezogen ist.

Ksaranan folgte Weron Weitblick, dem heutigen Hochmystiker der Ordnung, im Amt nach. Das ist nicht all zu verwunderlich, hat doch Weron seinen einstigen Lehrer für das Amt empfohlen.

Der Abt ist im Geiste nach wie vor hellwach, aber seine körperliche Gesundheit hat in den letzten Jahren spürbar abgenommen. Er wird schnell müde und schläft schon mal bei einer Besprechung ein. Es wird vermutlich nicht mehr all zu lange dauern, bis er von seinem Amt zurücktritt. Im Moment will aber kaum jemand seine ruhige Art, den Dingen eine Richtung zu geben ohne direkt zu lenken, missen.

---

14 Alpatchontempel

Wie auch die anderen fünf Tempel auf dem Onwelgi ist das Haus Alpatchons jung im Vergleich zum Rest des Klosters. Nach dem Bau der Kathedrale war die Kunst des Kuppelbaus weit vorangeschritten und die zu dieser Zeit in die Jahre gekommenen quaderförmigen Bauten auf dem Onwelgi wurden allesamt durch hohe Kuppelbauten ersetzt.

Im Tempel Alpatchons zieht sich ein Ring aus Bänken mit einigem Abstand um die Mitte des Baus. Im Boden verläuft eine kreisrunde Rinne, die mit Wasser gefüllt ist, auf dem kleine Schalen mit brennenden Kerzen schwimmen. Die drei hohen Fenster des Baus sind in sehr dunklen Tönen gehalten, so dass sich die Aufmerksamkeit des Meditierenden ganz auf die Lichter richten kann.

---

15 Schlafhäuser

In den langgestreckten zweistöckigen Gebäuden sind die kleinen Kammern, in denen die Schwestern und Brüder des Klosters leben. Grundsätzlich hat jedes Mitglied der Glaubensgemeinschaft seine eigene Zelle, ausgestattet mit einem kleinen Schrank, einem einfachen Bett und einem kleinen Tischchen. Insgesamt befinden sich in jedem der drei Gebäude fünfzig Kammern, von denen im Moment etwas mehr als hundert belegt sind.

Die Gebäude stehen auf einem gemauerten Sockel, in dem sich auch ein Keller befindet - etwas, dass sonst im extrem harten Fels so nahe am zentralen Fels kaum möglich ist. Dort sind Materialien für die Reparatur von Kleidung und Möbeln eingelagert.

Das Dach wird von dicken, hervorragenden Holzbalken getragen und ist mit einem Sammelsurium schieferähnlicher Platten unterschiedlicher Färbung gedeckt.

---

16 Küche und Speisehaus

Mit den Schlafhäusern gehören auch diese zwei Bauten zu den älteren Häusern des Klosters. Die eckigen Fenster sind klein und die Wände dick. Beide Häuser kann man sowohl oben vom Sockel der Schlafhäuser aus als auch vom Platz darunter aus betreten. Sie sind durch Keller im Sockel miteinander verbunden. Das Essen kann so auf kurzem Weg direkt vom Küchenbau ins Speisehaus gebracht werden.

Gäste des Klosters essen im unteren Stockwerk, die Brüder und Schwestern des Klosters treffen sich dreimal am Tag zum gemeinsamen Mahl im oberen Stock.

---

17 Alter Mühlturm

Früher wurde das Getreide des Klosters hier oben gemahlen, aber heute steht die Mühle still und nur ein Stumpf auf der Südseite erinnert daran, dass sich hier einst große Flügelräder drehten. Der Wind in dieser Höhe ist zu unberechenbar und es kam zu zu häufigen tragischen Unfällen bei Reparaturarbeiten an den Flügeln. Heute ist der Turm Getreide- und Mehllager des Klosters und nebenbei ein beliebter Ort, um vom Dach die Meditation beim Blick in die Weite zu suchen.

---

18 Klosterarchiv

Fast zwei Meter dicke Wände schützen die Aufzeichnungen von mehreren hundert Jahren. Eine Matriarchin sagte einst, wenn man die Antwort auf eine der vielen Fragen des Lebens suche - hier werde man fündig oder verzweifle für immer. An diesem Ort mit seinen winzigen Fenstern werden die unzähligen Schriftrollen verwahrt, auf denen

Frage um Frage und ihre jeweilige Lösung verzeichnet wurden.

Da es schwer ist, einer solchen Sammlung eine durchgängige Ordnung zu geben, ist eine Suche nach einer Antwort schwierig. Dem Wesen des Klosters entsprechend stört dies aber kaum jemanden, denn es sind nicht Antworten auf ein konkretes Problem, die man hier sucht, sondern eher die Fragen, die sich Generationen zuvor stellten. Nur Brüder und Schwestern des Klosters haben Zutritt, um neue Ansätze für das kontemplative Gespräch oder die Meditation zu finden.

Im Sockel des Gebäudes befindet sich eine gut versperrte Kammer, zu der nur die Weisen und der Abt einen Schlüssel besitzen. Hier lagern mit Wachs verschlossen die „Ewigen Fragen"; Fragen, auf die eine sinnvolle Antwort nicht möglich ist wie „Was ist der Geschmack des Abendrots?" Nur vollkommen in sich ruhende Geistliche wagen sich an die Begegnung mit einer dieser Fragen in Einzelmeditation.

Zur Klärung: Es handelt sich hierbei nicht um Koans wie im Zen-Buddhismus. Ziel ist nicht eine Loslösung von Logik und Rationalität, um Erleuchtung zu finden, sondern eine Schärfung des nach einer Lösung suchenden Verstandes.

Im Kloster sucht meist nur der Geistliche diesen Raum auf, dem mehrere seiner Gesprächspartner dazu geraten haben, sich an einem unlösbaren Problem zu versuchen. Die Fragen selbst stammen von den Äbten und Äbtissinnen des Klosters, meist nicht mehr als ein oder zwei pro Abt. Die einzige Frage des letzen Abts, Weron Weitblick, ist: „Wohin führt der feste steinerne Weg auf Wellen?"

---

19 Di'eskenttempel

Der grundlegende Aufbau des Tempels des Wandernden Gottes ist dem der anderen Tempel sehr ähnlich (siehe Alpatchontempel). Er besitzt nur ein einziges Fenster auf seiner Südseite, das bis zum Boden reicht und nicht verglast ist. Hier geht der Blick in weite Ferne hinaus, wo an klaren Tagen im Süden der Große Wald als dunkler Streifen hinter dem glitzernden Band des Sonnenwaldflusses zu erahnen ist. In dieser Weite soll sich der Geist des Meditierenden verlieren.

---

20 Gästehaus

Besucher des Klosters, die mit schwierigen Fragen hierher kommen, oder die auf der Suche nach sich selbst sind und länger hier bleiben, leben in diesem Gästehaus. Sie werden in die täglichen Abläufe des Klosters nahezu vollständig involviert, schlafen und essen jedoch getrennt von den Brüdern und Schwestern.

Diese Trennung ist unabhängig vom Stand des Besuchers und auch seine Zugehörigkeit zum Klerus ist irrelevant. Einzige Ausnahme sind die Hochmystiker und die Matriarchin selbst, die für gewöhnlich bei einem der Weisen oder beim Abt unterkommen. Bedienstete mitzubringen oder das Erkaufen von irgendwelchen Vorteilen für die eigene Person sind streng verboten. Wer sich nicht an das Gebot der Gleichheit hält, wird höflich aber bestimmt zur Abreise aufgefordert.

Im Gästehaus befinden sich im oberen Stockwerk dreißig Kammern wie die der Geistlichen in den Schlafhäusern. Im Erdgeschoss befinden sich Speisekammer, Küche und ein kleiner Speisesaal. Diese werden allerdings nur genutzt, wenn das Wetter draußen den Hof zu Küche und Speisehaus unpassierbar macht.

---

21 Elkontempel

Der Tempel Elkons liegt mitten im Geschehen. Neben dem Hauptportal gibt es drei weitere Nebenpforten, die bei warmen Wetter offen stehen. Die allseitige Zugänglichkeit entspricht dem Charakter des Gottes und sorgt für ein reges Kommen und Gehen im Tempel.

Ins Innere fällt Licht aus einem Ring kreisrunder Fenster in der Kuppel. Der Boden wird zur Mitte hin stufenweise tiefer bis zu einer nur einige Schritt breiten Fläche in der Mitte. Beim Weg über den zentralen Hof macht man oft einen Abstecher durch den Tempel und verweilt einen Moment in dessen Mitte. Trifft ein weiterer Gläubiger ein, so sucht man gezielt das Gespräch und sei es nur für einige wenige Worte.

An diesem Platz bitten Besucher für gewöhnlich zuerst um Rat, um von hier aus weiter geleitet zu werden zu jenen Geistlichen, die sich ihrer Frage in besonderer Weise annehmen können.

---

22 Wohnungen der Weisen

Jeder der Weisen bewohnt eines der sechs kleinen Häuser. Ihre privaten Kammern sind nicht größer als die der anderen Bewohner, aber die Gebäude beinhalten jeweils eine kleine Schreibstube und einen Versammlungsraum für Brüder und Schwestern der gleichen Gottheit. Im anderen Stockwerk (bei den Häusern an der Mauer oben, in den anderen beiden unten) befinden sich ein kleiner Gebetsraum und ein Archiv.

Die sechs Häuser sind die einzigen Orte im Kloster, an denen sich die Priester eines bestimmten Gottes nur untereinander treffen. Ein Betreten durch Geweihte anderer Götter ist aber nicht verboten.

Die sechs Häuser gehören, beginnend beim Haus nahe dem Gästehaus entgegen dem Uhrzeigersinn zu: Di'eskent, Elkon, Paskarin, Silana, Dolana und Alpatchon.

Wie alle Bewohner des Klosters haben auch die Weisen ihren Nachnamen abgelegt:

Margent - Weiser Alpatchons

graues dünnes Haar, gebräunte ledrige Haut, etwas milchiger Blick, dünne Lippen

wenig geduldig bei banalen Fragen von Besuchern, scharfsinnig und unermüdlich bei kniffligen Problemen, schläft dann teils tagelang nicht

Unia - Weise Silanas

attraktive Frau trotz hohen Alters, schneeweißes aber kräftiges Haar, viele feine Lachfältchen

verbreitet unweigerlich mütterliche Geborgenheit und Wärme, findet spielerisch Zugang zu Jugendlichen und Kindern

Adlanema - Weise Dolanas

Ende Fünfzig, meist unbewegte Mimik, streng zurückgebundene und kunstvoll geflochtene Haare

schnell besorgt, nimmt auch kleine Probleme sehr ernst, manchmal zu ernst, überlegt geraume Zeit, handelt dann aber schnell und entschlossen, fühlt sich insgeheim zu Frauen hingezogen, verheimlicht dies aber gekonnt

Ilaraia - Weise Elkons

Anfang Sechzig, rötliche Verfärbung der linken Gesichtshälfte, wohlgenährt mit runden Backen

Meisterin des Streitgesprächs mit einem geschickten Händchen für problematische Besucher

Igrendola - Weise Paskarins

wilde rote Locken mit silbernen Strähnen, Haut, die fast ausschließlich aus Sommersprossen besteht, ein wenig knochige Statur

sehr geduldig, erklärt notfalls zehn mal auf immer wieder neue Art, wartet oft sehr lange ab, bevor sie handelt

Nakrem - Weiser Di'eskents

keine Vierzig (Priester des Wandernden Gottes wechseln öfter als andere im Kloster, darum ist der am längsten hier lebende Di'eskent-Priester meist jünger), dunkle glatte Haare, schiefe Nase, stahlgraue Augen

immer in Bewegung, diskutiert am liebsten auch im Gehen, weit ausladende Gesten, geistig beweglich, aber etwas sprunghaft

---

23 Paskarintempel

Anstatt von Mauern wird die Kuppel dieses Tempels von einem dicht stehenden Säulenring getragen. Regenwasser wird durch eine Rinne von draußen in ein flaches Becken in der Tempelmitte geleitet. Efeu und wilder Wein umrankt die Säulen, Blumen wachsen in einem rund um den Tempel laufenden Beet.

---

24 Zisternen

Es regnet recht häufig an der Grünen Küste, aber nicht jeden Tag. Um jederzeit genügend Wasser zur Verfügung zu haben, besitzt das Kloster zwei große offene Becken, jeweils etwas mehr als einen Meter tief. Während das zentrale Becken ausschließlich als Trinkwasserspeicher dient, ist das nordöstliche Becken auch eine beliebte Badestelle.

Man badet allerdings nicht im Hauptbecken, sondern in einem wenige Schritt durchmessendem Becken an dessen Ostrand, das mit Wasser aus dem Hauptbecken geflutet werden kann. Spätestens nach einer Woche wird dieses vollständig durch eine gemauerte Rinne entleert und danach gesäubert.

Die Anstandsregeln des Eslen gebieten, dass man keineswegs nackt badet und streng nach Geschlechtern getrennt. Den Männern ist dafür der Vormittag reserviert, den Frauen der Nachmittag. Obwohl Passanten, die unterhalb des Beckens zum Abort gehen, nur die Köpfe der Badenden sehen können ist es üblich, den Blick abzuwenden.

---

25 Dolanatempel

Wie häufig üblich ist der Tempel der Nachtgöttin fensterlos. Der Zugang erfolgt durch zwei aufeinander folgende Türen, die nur in Vollmondnächten beide geöffnet sind. In der Mitte des vollkommen

leeren Innenraums befindet sich eine kleine kreisrunde Erhebung mit dem Symbol der Göttin. Darüber hängt auf Hüfthöhe eine kleine Lampe von der Decke herab, in der eine einzelne Kerze brennt. Diese wird nur einmal am Tag, am Morgen ersetzt.

Vor allem am späteren Tag, wenn die Kerze ausgebrannt ist und nachts ist dies ein Ort, in dem man sich von den meisten sinnlichen Störungen geschützt in sich selbst versenken kann. Oder man sucht im Gespräch in der Dunkelheit nach Weisheit, die man nur finden kann, wenn einzig die Stimme des anderen wahrzunehmen ist.

---

26 Silanatempel

Der Tempel der Göttin des Tages ist das filigranste Bauwerk auf dem Klosterberg. Ähnlich wie im Tempel Paskarins wird das Dach nur von einem Ring aus Säulen getragen und auch die Kuppel selbst ist von Aussparungen durchbrochen. Durch farbiges Glas in Orange- und Gelbtönen wird der Innenraum an sonnigen Tagen in warmes Licht gebadet. Auf einem kreisrunden Steinsockel in der Mitte des Raums steht das Symbol der Göttin, geformt aus zitronengelbem Glas.

Das so leicht wirkende Bauwerk hat eine tragische Geschichte hinter sich, musste es doch insgesamt dreimal aufgebaut werden, weil sich die ersten Konstruktionen als zu leicht erwiesen und darum nach nur wenigen Jahren zusammenbrachen. Die heutige Bauweise hat jedoch inzwischen diverse Jahrhunderte unbeschadet überstanden.

---

27 Abort

Auch in einem Kloster müssen menschliche Abfälle irgendwohin. Dieses Steingebäude ragt mit seinem oberen Stockwerk gut zwei Schritt über die darunter liegende Steilwand hinaus. Obwohl der Raum unter den Löchern dort seitlich durch Holzbretter abgeschirmt ist, pfeift auch an schönen Tagen hier oben genügend Wind, so dass man sich nicht all zu lange aufhalten möchte.

Dem Wind ist es auch zu verdanken, dass die Fäkalien nicht alle ihren Weg bis zum Fuss der Felsen finden, einem Ort, den der Wanderer dort unten im weiten Bogen meidet. Das abgeleitete Wasser wird vom Badebecken in Rinnen durch dieses Gebäude geleitet, um den Dreck mit Schwung hinab zu spülen.

Da das in den frostigen Monden den Hof in eine Rutschbahn verwandeln würde, ist dann das Entrichten der Notdurft mit zugehaltener Nase zu empfehlen, denn das Spülen entfällt dann vollständig.

Lokale Bräuche

- **Gesang der sechs Götter**

  Täglich

  Mindestens ein Geistlicher jeder Gottheit widmet sich in besonderer Weise dem Gesang. Tägliches intensives Training der Stimme, allein oder gemeinsam, ist deren besondere Form der Verehrung für ihren Gott.

  Für jeden der sechs Götter singt einmal am Tag zu einer bestimmten Zeit ein einzelner Sänger vom Dach des alten Mühlturms aus einen Lobgesang. Die Zeiten dafür sind:

  Di'eskent ..... Sonnenaufgang
  Paskarin ..... Mitte des Vormittag
  Silana ..... Mittag
  Elkon ..... Mitte des Nachmittags
  Alpatchon ..... Sonnenuntergang
  Dolana ..... Mitternacht

  Je nach Wetter und Sänger ist der Gesang auch am Fuße des Onwelgi klar zu hören. Er teilt den Tag ein und ist Grund für ein kurzes Gebet.

  Alle Lobsänger besitzen schöne, gut ausgebildete Stimmen. Im Moment sticht aber Aulira, eine Frau Anfang Dreißig klar unter ihnen hervor. Ihr Gesang für Dolana ist hell und klar und erinnert in wunderbarer Weise daran, dass die Göttin der Nacht nicht eine Verkörperung des Bösen in der Welt darstellt.

  > Die Schwestern und Brüder des Klosters sind weise Menschen, aber eben doch nur Menschen. Es gibt einige Einwohner des Klosters, die es als unpassend ansehen, dass ausgerechnet die Sängerin Dolanas so hervortritt, steht doch die Nachtgöttin für das, was im Verborgenen liegt und auch bleiben soll. Spieler, die tief Gläubige spielen, oder gar Priester könnten in eine subtile kleine Verschwörung gezogen werden, die zwar nicht wirklich bösartig ist, aber eben doch das Ziel hat, Aulira durch eine dezentere Sängerin zu ersetzen - alles aus tiefer, eigentlich wohl gemeinter Überzeugung heraus.

- **Obstfest**

  Herbst

  Wenn die Obsternte eingefahren und der Most gepresst ist, dann treffen sich die Bewohner der Gehöfte und Dörfchen in Felsschatten auf dem Platz beim Tempel und feiern fröhlich die Ernte. Daran nehmen traditionell alle Priester Paskarins aus dem Kloster, aber auch viele Geistliche anderer Gottheiten teil.

  Jeder bringt etwas zu Essen mit und es gibt reichlich Most, der teils schon leicht vergoren ist. Nicht jedermanns Sache, aber Grund für eine ausgelassene Stimmung bis in die Nacht hinein.

Mögliche Erlebnisse

Anregungen für kleinere und größere Handlungen

Charaktereinstieg

Einer der Leitgedanken bei der Entwicklung von Feenlicht in der heutigen Form ist es, den Spielern bei dem Entwurf ihrer Figuren möglichst Freiheit zu lassen. Dann entsteht unvermeidlich das Problem, wie man evtl. sehr unterschiedliche Personen miteinander in Kontakt bringt, ihnen einen Grund gibt, beieinander bleiben zu wollen. Denn ein unmotiviertes Zusammentreffen und plötzliches tiefes Vertrauen entspricht nicht der Vorgehensweise dieses Rollenspiels und ein „Wir kennen uns schon seit der Kindheit und sind einfach dicke Freunde!" ist oft nur eine Notlösung.

Hier also einige vermutlich einfache Ideen, wie es beginnen könnte. Ob man diese Ideen dann ausspielt oder sie als Spielleiter einfach festsetzt oder doch völlig anders vorgeht ist, jedem selbst überlassen. Es handelt sich nur um kurz angedachte Geschichten. Die Details muss man den Spielern und ihren Ideen anpassen.

Ich selbst spiele gerne den Einstieg vor Zusammenfassung der Gruppe 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 so wie geplant richtig anfühlt.

Beim Zusammenführen einer Gruppe muss man sicherlich 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.

Im Geheimdienst

Weron Weitblick, der Hochmystiker der Ordnung, ist ein Fuchs und Menschenkenner. Für spezielle Aufgaben wählt er oft ganz gezielt auch Personen aus, die mit dem Geheimdienst nicht direkt zu tun haben.

- Spielfigur 1 - Mitglied des Militärs

  Das Militär von Elonel besitzt viele Waffengattungen. Für einen Spieler, der seine Figur kämpferisch ausrichten will, wird man mit relativ wenigen Vorgaben einen Platz finden. Von dieser Figur wird auch der Charakter des anstehenden Auftrags abhängen:

Einen Fußsoldaten kann Weron beauftragen, geheime Verstecke zwischen Melwen und Sloght anzulegen, die später Agenten als sichere Stationen dienen. Ein Angehöriger der Marine könnte den Auftrag bekommen, das Dreiufer nach Schmuggler- und Räubernestern abzusuchen, indem man mit einem kleinen Segelboot nach Norden reist. Möglich wäre auch das Überbringen einer wichtigen versiegelten Botschaft nach Alaven oder darüber hinaus zu einem einsamen Gehöft unweit des Sonnenwaldfluss. In all diesen Fällen könnte der Auftrag auch einfach nur ein Test sein, um die Loyalität des Soldaten sowie die Zuverlässigkeit seiner Begleiter zu testen.

- Weitere Spielfiguren

  Hier herrscht in großen Bereichen Freiheit, denn für die Aufträge sind nur Einzelaspekte der Figuren entscheidend. Ein breit angelegter Charakter liefert diese oft ganz von selbst, aber zur Not kann man den Spieler ja sanft und heimlich oder auch ganz direkt anregen, sich gewisse Fertigkeiten zuzulegen, damit der Beginn der Geschichte aufgeht.

  Denkbar wäre jemand, der den betreffenden Landstrich besonders gut kennt, schlicht weil er dort aufgewachsen ist. Aber auch allgemeine Erfahrungen für das Leben in der Wildnis, Waffentauglichkeit so wie bei einer Seereise Kenntnisse im Steuern eines Schiffes können den Ausschlag geben.

  Wichtiger ist, dass es sich um Personen handelt, die ein gewiefter Leiter eines Geheimdienstes dem Anschein nach für vertrauenswürdig halten kann. Zwielichtige Figuren kommen damit eher weniger in Frage, obwohl natürlich auch jemand mit Erfahrung im Schlösserknacken eine wertvolle Ergänzung sein könnte - vielleicht mit der Aussicht auf ein neues, weniger entbehrungsreiches Leben als in der Gosse.

Charakterlich müssen die Figuren zunächst gar nicht zusammenpassen. Gerade dass sie sich zu Beginn vielleicht nicht leiden können, kann seinen eigenen Reiz haben. Vielleicht weiß nur der erste Charakter über die Hintergründe des Auftrags Be-

scheid, was bei deren Aufdecken für miese Stimmung in dem kleinen Haufen führen kann.

Bestens geeignet, um vormals Unbekannte glaubhaft zusammen zu schweißen (nicht zwangsweise, die Spieler wollen vermutlich ja auch miteinander weiter machen), ist eine kritische Situation, bei der sie einander helfen müssen.

Ein Schnüffelauftrag bei einem verdächtigen Händler mitten in der Stadt kann gehörig schief gehen und auf einmal ist man vor den Wächtern des eigenen Landes auf der Flucht. Oder irgendwo in der Wildnis kommt es zu einer äußerst unangenehmen Begegnung mit einer gefährlichen Kreatur oder einer giftigen Pflanze und plötzlich geht es für einen der Spieler um Leben und Tod. Dazu ist kein Zerfleischen notwenig, schon ein gebrochenes Bein ist weit ab von Siedlungen ein ernstes Problem.

Wichtig ist: nehmen Sie nicht eine Person vollständig aus dem Spiel, wenn es sich vermeiden lässt. Überlegen Sie vorher, wo eventuell Stärken der einzelnen Figuren hilfreich werden könnten. Aber rechnen Sie immer damit, dass es ganz anders kommt. So lange sich daraus eine interessante Geschichte entwickelt, ist das überhaupt kein Problem.

Aus der Gosse

Eine Stelle, an der man sehr verschiedene Figuren zueinander bringen könnte, ist Hinterwand. Ein Treffpunkt sehr unterschiedlicher Personen ist das Haus der Armenspeisung (Melwen 85). Ein Einstieg könnte durch Mitleid mit den Einwohnern ausgelöst werden, die das Viertel nicht verlassen dürfen.

Indem man einen Spieler bittet, einige kleine Impulse anzunehmen, könnte sich hier eine Bekanntschaft und schließlich auch Freundschaft entwickeln. Ein paar mögliche Rollen:

- **Junger Dieb (1)**

  Bedingt durch die ständig vorhandene Aggression in Hinterwand musste er (oder sie) lernen, sich selbst durchzuschlagen. Zorn gegenüber der Wache, die den Weg in eine bessere Welt versperrt, ist immer gegenwärtig. Aber jetzt soll endlich Schluss sein damit. Indem man einen Helfer (3) bedroht, will man sich im Wagen verstecken, der die gebrauchten Kleider bringt. Oder man stiehlt von ihm oder ihr etwas Wichtiges.

  Auf jeden Fall wird man erwischt, vielleicht von einem Wächter (4). Für einen bedeutenden Moment hängt eine Frage wie die Folgende in der Luft: „Ist das ihre Brosche, gnädige Frau?“

- **Bettler (2)**

  Zur falschen Zeit am falschen Ort. Als der Dieb (1 oder eine Figur des Spielleiters) entdeckt wird, versucht dieser die Schuld in die Schuhe eines nahestehenden armen Kerls zu schieben.

  Oder der Bettler nutzt die Gunst des Moments und versteckt sich mit dem Dieb zusammen auf dem Wagen und wird, da deutlich ungeschickter in solchen Dingen, der Auslöser für die Entdeckung.

- **Mitfühlende Seele (3)**

  Wer länger bei der Armenspeisung arbeitet, muss ein mitfühlendes Herz besitzen oder dazu gezwungen werden. Das könnte eine Waschfrau sein, die hier aushilft, wann immer sie kann. Ein Priester wäre denkbar, der neben seinem sonstigen Dienst so seinen Glauben vertieft leben will. Oder ein junger Spross eines wohlhabenden Händlers hat sich so daneben benommen, dass er zum Ausgleich im Sinne des Eslen hier Dienst tun muss. Das Mitgefühl muss da erst noch wachsen.

- **Wächter (4)**

  Streng und mit ernstem Blick hat man gerade die oben erwähnte Frage gestellt. Aber man sieht eigentlich schon die Wahrheit im Gesicht der Bestohlenen, hat schon die Hand auf die Waffe gelegt, als eine Antwort wie diese kommt: „Ja schon, aber sie missverstehen das, mein Neffe hier hat sie für mich gesucht. Was meinen Sie, warum er so schmutzig aussieht?“

  Alle Anwesenden wissen, dass es eine Lüge ist, und in diesem Moment liegt es allein in der Hand des Soldaten, ob ein junger Mensch zurück geht in die Gosse oder vielleicht eine Chance bekommt. Aber seine spontane Retterin ist so naiv, sie wird sich verraten. Spätestens am Tor wird sich herausstellen, dass der Dieb nicht am Tor registriert wurde, und ihn sowie seine Retterin erwartet eine heftige Strafe.

  Aber ein Soldat könnte in das Registerbuch sehen und die notwendige Zeile „finden“. Und schon ist man eine kleine Verschwörung aus drei Personen.

- **Unbescholtener Bürger (5)**

  Wohin mit dem Flüchtigen? Man könnte ihn bei sich daheim verstecken, wo ein Ehemann Verdacht schöpfen könnte. Oder in der Waschstube eines feinen Haushalts, in dem man arbeitet, wo einem ein weiterer Bewohner auf die Schliche kommt. Vielleicht kann der missratene Spross aus gutem Haus aber auch bei jemandem aus seinem Heim Hilfe erbitten. Wer auch immer es ist - nun sind es bei Bedarf vier Personen.

Auf lange Sicht kann man den neuen Bürger sicherlich nicht perfekt geheim halten. Vielleicht gibt

es eine Suche der Wache nach einem wahren Übeltäter aus Hinterwand. Aber unsere neuen Freunde wissen nicht, dass es sich nicht um den Dieb handelt. Notgedrungen macht man sich auf den Weg aus der Stadt, um einen Neuanfang für den Hinterwandler zu finden.

Ein solches Zusammenführen muss keineswegs vollkommen harmonisch verlaufen. Mehrere Personen riskieren eventuell ihre Existenz für den Dieb und bereuen das zwischenzeitlich, wenn sie beispielsweise entdeckt und bestraft werden. Oder der Entflohene kann die Gewohnheit des Stehlens nicht ganz ablegen und bringt alle in Gefahr. Aber diese Dinge ergeben sich, wenn es richtig läuft, oft von selbst daraus, dass jeder seine Spielfigur konsequent weiterführt. Erinnerungen daran, dass es beim Rollenspiel nicht den einen richtigen Weg geben muss, sind natürlich erlaubt.

Erlebnisskizzen

Wie die Überschrift andeutet handelt es sich nicht um voll ausgearbeitete Erlebnisse, sondern nur um Anregungen. Meine persönliche Erfahrung ist, dass manchmal ein vertieftes Ausarbeiten mit allen Details sogar kontraproduktiv sein kann.

> Beschreiben Sie eine Situation, nicht einen Lösungsweg. Dabei sollte man nie vergessen: Ziel ist nicht zwingend der erfolgreiche Abschluss eines Abenteuers, sondern dass die Geschichte, die sich entwickelt, möglichst allen Spaß macht. Kniffliger bis sogar ausweglose Situationen sind ebenso denkbar wie Banalitäten. Wenn am Ende eines Spieltags alle zufrieden heim gehen 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 von den Spielern 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 Spielabend erlebt, bei denen nicht eine Zeile meiner geplanten Orte und Begebenheiten zum Einsatz kam.
>
> Bleiben Sie offen, bleiben Sie spontan, spielen Sie!

Fehlgeleiteter Glaube

Die Jahre des pervertierten Glaubens liegen lange zurück (553 - 565 ndD). Jedoch auch tief gläubige Priester sind gegen Fanatismus nicht völlig immun. Einer oder einige wenige Novizen könnten in der Bibliothek auf die „Worte des richtigen Weges“ von Elandria Winterwind stoßen und sie ähnlich fehlinterpretieren wie deren Nachfolger und die Anhänger der Inquisition.

Eine Menge schwer aufzuklärender Ereignisse könnten die Folge sein: Der Gedenkstein Asilges könnte mit Fäkalien verunstaltet werden. Eventuell wird in Elrisia Blauläufer Geschäft, Kunst An- und Verkauf (Melwen 49) ein Fenster eingeworfen und einige Gegenstände beschädigt. Dass es sich dabei um Darstellungen handelt, die zumindest lose mit anderen Glaubensrichtungen zusammenhängen, fällt vermutlich ebensowenig sofort auf wie die Tatsache, dass die wahre Inhaberin Singaianhängerin ist.

Schiffe aus Mo‘on oder Eskaladin könnten sabotiert werden. Ein Händler aus dem Großmagierreich wird vielleicht Opfer eines Überfalls, bei dem sich

nur ein Priester retten kann, der mit ihm nach Maiber Tog reisen wollte.

Erst wenn weitere Übergriffe stattfanden, wird ein Muster erkennbar. Einen Priester wird man so schnell wohl kaum verdächtigen, schon gar nicht, wenn der bei einem der Vorfälle wütende Bürger beruhigt, die meinen, das geschehe den Andersgläubigen ganz recht.

Hat man endlich den richtigen Verdacht, dann ist man noch nicht am Ziel. Um ein Mitglied des Klerus anklagen zu können, sollte man klare Beweise haben. Vielleicht gibt der fehlgeleitete Priester sogar in einem dunklen Winkel sein Tun zu, wohl wissend, dass man ihm ohne Beweise nichts anhaben kann.

> Vielleicht rechnen Ihre Spieler aber auch mit solcher Überheblichkeit und schaffen es, dass jemand die Worte des Fanatikers hört, den niemand anzweifeln würde - dann herzlichen Glückwunsch!

Wem das noch nicht genügt, der könnte die Geschichte weit größer anlegen. Man hat den Fanatiker schließlich gestellt und überführt. Aber bei der Gerichtsverhandlung kommt er überraschend glimpflich davon. Oder er entkommt durch Unachtsamkeit der Wache.

Spätestens wenn ein Anschlag gegen eine Spielfigur verübt wird oder es zu einem schweren „Unfall" kommt wird klar, dass weit mehr als nur eine Person hinter der Sache steckt. Auf einmal sind die Spieler die Gejagten und wissen nicht, wem sie trauen sollen.

> Nicht zu sehr übertreiben! Eine Gruppe aus vielleicht zehn ehemalig gemeinsam studierenden Novizen mag noch denkbar sein, eine Unterminierung des halben Staates ist in dieser Form eine Nummer zu groß. Denn nicht vergessen: Auch die Fanatiker können nicht wissen, wem sie wirklich trauen können.

Mordender Priester?

Nur auf den ersten Blick eine ähnliche Geschichte steckt dahinter, wenn man eine Leiche im Paskarintempel von Labyrass (Melwen 76) findet. In seiner verkrampften Hand hält der Tote vier verschiedene Ären von den Opfergaben um den Altar. Wollte der Tote einen Hinweis auf seinen Mörder geben?

Die Tat geschah am helllichten Tag und mehrere befragte Personen haben gesehen, dass der Tote wenig zuvor mit Trigsal Immersaat, einem Geweihten des Tempels, gesprochen hat. Untersuchungen der Leiche zeigen eine kleine Rückenwunde auf Höhe des Herzens. Und wie es der Zufall will, der Priester besitzt ein Messer mit scharfer dünner Klinge in seiner Umhängetasche, denn er ist auch Heiler im Haus der Gesundung und hilft oft bei Notfällen. Außerdem hat der Mann Blut an der Hand und verließ den Tempel relativ hastig, meinen sich einige Leute zu erinnern.

All diese Hinweise muss man erst einmal zusammentragen, dennoch sei vor vorschnellen Schlüssen gewarnt. Wie wäre es mit einer der folgenden Erklärungen:

Zu der Zeit, als der Mann ermordet wurde, kam es vor dem Tempel zu einem heftigen Streit zwischen zwei Frauen. Ein Junge in der Nähe glaubt einen Mann gesehen zu haben, der im Eingang des Tempels stand, eine Hand seltsam angewinkelt. Mit einer Handarmbrust könnte ein extrem geschickter Meuchler durchaus eine solche Wund im Rücken verursachen. Ein solcher Bolzen wäre eventuell kurz genug, um ganz im Opfer zu verschwinden. Trigsal Immersaat wollte sich um den seltsam dasitzenden Mann kümmern und erschrak, als er bei dem scheinbar Betenden die Wunde entdeckte. Er lief, um Hilfe zu holen.

Vielleicht war es aber auch wie folgt: Im Gedränge draußen vor einem der Stände am Grünen Markt hat ein grobschlächtiger Mann den Toten heftig von hinten angerempelt, um sich Platz zu machen. Danach sei der Verstorbene in Richtung Tempel gewankt. Ein älterer Mann hat es genau gesehen. Hat jener Fremde eine schmale Klinge in den Rücken des Opfers gebohrt und als der Priester dem wankenden Mann später Mut zusprechen will und ihm auf den Rücken klopft, die Klinge ohne es zu wissen endgültig ins Ziel befördert?

Fakt ist: Trigsal Immersaat ist tatsächlich der Mörder und zwar mit voller Absicht. Aber die Spieler sind nicht Sherlock Holmes und aus den Informationen kann man mehrere Schlüsse ziehen. Je nachdem, wie man nachforscht, sind diese schlicht falsch. Selbst wenn man die Wahrheit herausfindet, die der Priester auch nicht leugnen wird, dann bleibt die Frage: Warum?

Der Tote ist Mekloblan Tajorin, ein Sklavenfänger und heutiger Spion aus den Blutigen Grafschaften. Auch Trigsal stammt in Wirklichkeit von dort, ihm war die Sklaverei aber verhasst und so floh er als Junge alleine nach Süden. In Melwen gab er sich als Sohn von Schaustellern aus, die überfallen und getötet wurden. Er fand seinen Weg im Eslen und lernte bei einem Geweihten eines kleinen Dorftempels, bevor er ins Noviziat nach zurück Melwen kam.

Mekloban winkte den Priester im Tempel herbei, nachdem er ihn wiedererkannt hatte und drohte ihn zu verraten, wenn er ihm nicht Zugang zu höhergestellten Personen verschaffen würde. In seiner Verzweiflung griff Trigsal zum einzigen Ausweg, den er finden konnte, was er zutiefst bereut.

Wen wollen wir nun richten?

Gefangenenbefreiung

Am Tag der Gerechtigkeit, dem 20. des 12. Mondes, werden alle Schwerverbrecher auf öffentlichen Plätzen zur Schau gestellt. Ein reicher Händler aus Eskaladin hat durch großzügige Zahlungen dafür gesorgt, dass ein ganz bestimmter Gefangener auf dem kleinen Platz in der Fischerei gleich beim kleinen Hafen präsentiert wird und das auch noch direkt am Kai.

Plötzlich stürzen aus der Menge drei kräftige Männer mit Masken hervor, ziehen eine Axt unter einem Netz hervor und sprengen die Fesseln des Mannes in wenigen Augenblicken. Schnell gehen alle im Gedränge unter. Für den einen abgestellten Wächter geht alles viel zu schnell und als die Verstärkung endlich eintrifft, ist der Gefangene nicht mehr aufzufinden.

Er wurde durch eine Gruppe von bezahlten Schaulustigen gedeckt und hat sich zwischen diesen schnell umgezogen. Dann wurde er unauffällig auf das Schiff des Auftraggebers der Aktion gebracht. Dieses kann zwar erst mit der morgendlichen Flut den Hafen verlassen, ohne besonders aufzufallen, aber das ist sehr wenig Zeit, um diese Geschichte aufzuklären.

Wie dies gelingen kann hängt auch davon ab, wie die Spieler in die Geschichte eingebracht werden. Vielleicht war einer von ihnen direkt vor Ort und glaubt etwas mitbekommen zu haben. Dass die Spieler vermutlich kein offizielles Amt in Melwen innehaben könnte der Geschichte eine gewisse Würze geben. Die Wache wird zwar aktiv, hat aber an diesem Tag in der ganzen Stadt alle Hände voll zu tun. Nehmen beherzte Leute die Sache also selbst in die Hand und riskieren Ärger mit den Behörden deswegen?

Außerdem sind da ja noch die Bösen in der Geschichte, die offensichtlich nicht viel Skrupel haben. Sollte man das Schiff einfach stürmen, braucht man Hilfe, und selbst wenn man heimlich an Bord kommt, muss man mindestens den Entflohenen überwältigen.

Vielleicht bekommt man aber auch erst verspätet aus jemandem, der beteiligt war, die notwendigen Informationen und muss zusehen, wie das Schiff gerade den Hafen verlässt. Will man jetzt auch noch eine Verfolgung zu See versuchen?

Egal ob man den Verbrecher wieder einfängt oder nicht: Offensichtlich wurden da doch einige Leute bestochen. Spreu von Weizen zu trennen dürfte knifflig werden, aber gerade deshalb gibt es ja beherzt agierende Spielerfiguren.

Mord im Haus der Gesundung

Nicht jeder verlässt dieses Haus lebendig. Natürlich gibt es immer wieder traurige Fälle, bei denen niemand mehr helfen konnte. Angeblich starb Uhilla Steinglätter an einer Blutvergiftung in Folge einer harmlosen Wunde, die sie sich beim Ausnehmen eines Fisches zuzog. Aber einem Spieler, der im Haus aushilft, fallen ihre bläulichen Lippen auf, als ihre Leiche für die Bestattung abgeholt wird.

Der Sohn verbittet sich eine Einmischung. Ist es nicht genug, dass die Fischerfamilie mit den zwei Booten nun alleine klar kommen muss? Neben dem Verlust der Mutter sei man nun vermutlich gezwungen, eines der Schiffe zu verkaufen.

Die kleine Tochter des Mannes ist gerade mal acht Jahre alt, musste aber schon seit zwei Jahren, seit der Großvater gestorben war, mit anpacken. Die Verstorbene zeigte dabei nie große Geduld mit der Kleinen. Dennoch wollte das Mädchen ihr eine Freude machen und besuchte sie im Haus der Gesundung. Doch die Alte reagierte nur aggressiv und schimpfte das Kind, warum sie sich nicht ihrer Arbeit an den Netzen widme.

Zutiefst verletzt bahnte sich in dem Mädchen zum ersten Mal ihr hexerisches Talent den Weg nach außen und ohne es zu wissen, verwandelte sie den kleinen Kuchen für die Großmutter in hochpotentes Gift.

Die Kuchenreste sind zwar schon irgendwo auf dem Müll gelandet, aber noch zu finden. Und wenn die Spieler sich ein wenig beeilen, dann können sie die Leiche doch noch untersuchen. Danach könnten sie sich mehreren Aufgaben widmen:

Der behandelnde Heiler hat extrem schlampig gearbeitet. Er ist zwar nicht am Tod der Frau schuld, aber ihm hätte auffallen müssen, dass da etwas nicht stimmt. Vielleicht hält er aber große Stücke auf sich und versucht die Spieler als Idioten abzu-

kanzeln. Das könnte auch die Untersuchungen erschweren, zumal der Mann vielleicht die Verbrennung der Leiche gezielt vorantreiben möchte.

Aber woher kommt das Gift? Wer etwas Ahnung von passenden Dingen wie Heilerei, Kräuterkunde oder am Besten: dem Element Unleben hat, der erkennt sehr schnell, dass so hochpotentes Gift schwerlich von einem kleinen Mädchen besorgt werden könnte. Zunächst führt die Spur damit vielleicht von ihr weg, es sei denn man nimmt sich ein wenig Zeit mit ihr.

Das Mädchen ist zutiefst verstört. Zum einen fühlt sie sich schuldig, denn sie hat ihre „Groma" angeschrien, als diese so garstig zu ihr war - das macht man doch nicht mit seiner Großmutter. Außerdem hat sie sehr wohl gespürt, dass in diesem Moment irgendetwas passiert ist. Sie hat Angst.

Unter Druck wird die Kleine relativ zügig das nächste Phänomen erzeugen. Ein Stück Obst auf dem Tisch könnte schlagartig verfaulen oder jemand, der sie zu sehr bedrängt, könnte Schwindelanfälle und Nasenbluten bekommen.

Melwen befindet sich nicht mehr in den Zeiten der Inquisition, aber was mit einem Kind passiert, dass buchstäblich den Tod um sich verbreitet, kann man sich sicherlich ausmalen. Was macht man mit diesem hochgefährlichen, aber zugleich so bemitleidenswerten Geschöpf? Zuerst müsste man sie aus der Stadt bringen, denn Fakt ist: Sie hat definitiv getötet. „Dabei wird oft eine Art der Strafe gesucht, die eine Wiederholung der Tat erschwert oder unmöglich macht."

Und danach? Kann man ihr helfen, ihre Gefühle unter Kontrolle zu bringen, so dass sie lernt, zumindest das Allerschlimmste zu vermeiden?

> Lassen Sie den Spielern ihr Mitleid aus unserer neuzeitlichen aufgeklärten Welt. Vergessen Sie aber nicht, dass auch ein Staat wie Elonel in einer Welt wie dieser eben nicht Verständnis für jede Abnormität aufbringt. Oder denken Sie daran: Was würde man bei uns mit jemanden machen, der in kritischen Situationen mit einer Berührung Krankheit und Vergiftungen auslösen kann?
>
> Die Welt ist hier größtenteils gegen das Mädchen und die Spieler, aber genau das macht es spannend. Und am Ende mag aus der Kleinen eine der wenigen Frauen werden, die lernen, mit einem solchen Fluch zu leben.
>
> Ein schwer erarbeitetes und dennoch nicht perfektes „Ende", aber ein verdientes, für alle, die ihr helfen.

Federn sammeln

Elrisia Blauläufer, die Händlerin für Kunstobjekte (Melwen, 49) soll bei einem geeigneten Handwerker einen Paravent herstellen lassen, der aus schwarzen Riesenadlerfedern gefertigt ist. Diesen Handwerker hat sie bereits gefunden, aber solche Federn findet man nicht jeden Tag.

Die Spielergruppe könnte mit diesem Auftrag betraut werden, was eine Reise in die Wildnis zur Folge hätte. Dort kann ihnen dann alles mögliche passieren, von einer Begegnung mit einem Einwohner von Mu Chan Kwan über eine Konfrontation mit irgendetwas reichlich Gefräßigem bis zu einem Unfall bei einer Kletterpartie zu einer Feder, die man oberhalb einer kleinen Felswand entdeckt hat.

Alternativ könnte man die Dörfer abklappern, denn solche Federn findet auch mal ein Bauer auf seinem Acker. Aber die eine ist zu alt und schlecht gepflegt, die andere in einer Weise zweckentfremdet, die den Schatzjägern die Tränen in die Augen treibt, und ein anderer Besitzer will sich gar nicht oder nur gegen eine exorbitante Summe von seinem Exemplar trennen. Das wird eine anstrengende Aufgabe.

Als Lohn für die Mühen sind aber 2-3 Goldmünzen pro Feder in gutem Zustand drin - vorausgesetzt, die Spieler hatten es nicht zu leicht.

Das Element des Bösen

Wieder einmal wird die Stadt geweiht wie jedes Jahr am 16. des 6. Mondes. In Hinterwand ist die Stimmung ohnehin an diesem Tag alles andere als gut, denn das lustige Treiben hört man bis hierher, während die Leute hier trotz einer besonders großen Ration an Essen im Elend leben.

Irgendwo in den dreckigen Gassen kommt es zu einem Mord - eigentlich nichts Besonderes. Aber dann folgt während der Weihe außerhalb des Viertels ein zweiter, dann ein dritter. Irgendjemand beginnt Amok zu laufen. Taridan beobachtet das Geschehen von einem Dach aus und schickt zwei seiner Schläger, um den Verrückten da unten auszuschalten, denn das ist nicht im Sinne des Herrschers über Hinterwand.

Die beiden kräftigen Männer schlitzen dem durchgedrehten Amokläufer die Kehle durch, aber das ist erst der Anfang. Das Böse an dieser Stelle erreicht kritische Dichte und gewinnt klares Bewusstsein. Die beiden Schläger bringen sich wenig später auf

brutalste Weise gegenseitig um, was das Elementar des Bösen nur weiter nährt. Wer es wahrnimmt, wird später von allen möglichen grauen erregenden Erscheinungen sprechen (mit den Augen sieht man so etwas nicht, siehe in der Beschreibung zur Welt beim Element Gut-Böse).

Panik bricht aus, die Bewohner fliehen vor dem Elementar ohne jeden Sinn und Verstand. Am Tor zur restlichen Stadt kommt können die Wachen der Masse aus Flüchtenden nicht viel entgegen setzen. Menschen werden beim Drängen durch den schmalen Durchgang erdrückt, verzweifelt strecken sich nackte Arme durch das Gitter.

> Mitten in diesem Chaos kann man versuchen zu helfen, wo man nur kann. Wie die Spieler das tun, sollten Sie ihnen unbedingt selbst überlassen. Vielleicht suchen sie einen Weg auf die Wand und lassen Seile herab oder kümmern sich um Verwundete.
>
> Dramatisch kann es werden, wenn die Gruppe im Durcheinander getrennt wird und sie einander verzweifelt suchen.

Viele der Flüchtenden sind gefährlich, schlagen um sich, ob mit oder ohne Waffe. Hier sind Leute gefragt, die sich verteidigen können, die aber hoffentlich auch wissen, wie man das hinbekommt, ohne gleich zu töten.

Vielleicht haben die Spieler auch immensen Mut und gehen der Sache auf den Grund. Da das Elementar des Bösen den Menschen folgt, ist es nicht schwer zu finden. Dann aber wird auch eine Spielerfigur in den meisten Fällen ihre Grenzen erkennen müssen, denn da kommt das pure Grauen auf sie zu. Das ist eine Situation, in dem eine Figur mit starkem Glauben einen großen Moment erleben kann. Das Böse in so konzentrierter Form wird sie nicht vernichten können, aber allein schon, es für einige Momente zu bremsen, ist eine enorme Leistung. Danach müssen seine Gefährten den Freund irgendwie da wieder heraus holen.

Böses in so massiver Form ist zum Glück nicht langlebig. Je mehr Personen fliehen, um so mehr nimmt die Kraft des Elementars ab. Die Barmherzigkeit der Helfer außerhalb von Hinterwand ist vermutlich eines der besten Mittel, um den Schrecken anzuhalten. Zorn und Hass ernähren ihn nur weiter. Das zu erkennen kann eventuell dafür sorgen, dass man die richtigen Gegenmaßnahmen ergreift.

Wenn diese ausbleiben, dann tobt das Grauen innerhalb von Hinterwand und vielleicht auch ein wenig darüber hinaus für fast einen vollen Tag, ansonsten vielleicht nur wenige Stunden. Die Verluste sind in beiden Fällen zu hoch und überall wird sich eine Frage erheben: „Warum?“

Vielleicht kommen erst hier die Spieler zum Zug, vermutlich treibt sie aber die Wissbegierde nach Erlebten dieses schrecklichen Tages voran. Der Gelehrter Ale'iran (Melwen 8) dürfte die beste Adresse sein, wenn man Licht in die Sache bekommen will. Früher oder später wird er sich so oder so lautstark zu Wort melden. Aber nimmt man ihn ausreichend ernst?

Nachdem die Spieler vielleicht erst selbst überzeugt werden müssen, könnte ihnen die Aufgabe zufallen, das Wissen des schrulligen Gelehrten zu den richtigen Leuten zu bringen. Im Extremfall könnte nach viel Arbeit am Ende ein Melwen ohne Hinterwand entstehen. Das geht aber nicht über Nacht, sondern benötigt Jahre, wenn nicht Jahrzehnte. Dabei bekommt man es mit verschiedenen politischen Lagern zu tun. Die Bevölkerung will schließlich die Stadtweihe. Selbst wenn man bei der Führung Elonels ein Einsehen erreicht, dann bedeutet das noch nicht, dass man die Weihe einfach abschaffen wird.

Natürlich sollte ein solch langer Prozess nicht zur Daueraufgabe der Spieler werden. Aber sie könnte eine Hintergrundgeschichte liefern, in die sie immer wieder einmal hineingezogen werden, wenn ein neuer Hochmystiker die Beschlüsse zur Eindämmung der Stadtweihe revidiert. Oder wenn man selbst zum Ziel von militanten Zweiflern wird, die einfach nicht glauben wollen, dass sich elementares Böses hier mitten in Melwen bilden konnte.

Melwen

Maßstab ca. 1cm = 100 m

1 Kästchen entspricht 5 km
Triet
Sloght
Blutige Küste
Blutfluss
Kalter Fluss
Berth Schneefeuer
Blutfluss
Blutige Küste
Greise Berge
Gorog
Zitterfluss
Sanden
Blauwald
Iszinami
Dreiufer
Dreiecksee
Mu Chan Kwan
Nondola
Izwak
Lerynde
Grüne Küste
Inglas
Blestorns Wasser
Melwen
Greise Berge
Mondbogenfluss
Toter Fluss
Onwelgi
Alte Ebene
Salz-schwaden
Sonnenwaldf.
Grausumpf
Alaven
Sickerwald
Nadelsumpf
Tautropfenwald
Sologon
Kordal-Ärger
Ssann-Adlerfluss
Sonnenwaldfluss
Sonnenwaldstraße
Sonnenfluss
Alte Gwaste
Wirren
Friedensebene
Selmedlen-Waldfluss
Großer Wald
Dailinn-Abendfluss
Dariban-Morgenfluss