

Orbis Incognita

Das Nordreich

Regionalbeschreibung

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version August 2009

Das Orbis Incognita Nordreich ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Die Online-Version darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieletester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

Vorwort

Das Nordreich, unendliche Weiten, wir schreiben das Jahr 1036 des 4. Zeitalters... Ups, falsches Genre. Und so groß ist es ja auch nicht, gerade einmal ein paar tausend Meilen oder so, und die unbekanntes Zivilisationen sind längst alle bekannt und beschrieben. Und zwar in dem folgenden Buch, das die erste, hiermit offiziell eingeleitete, detaillierte und umfassende Regionalbeschreibung für *Orbis* darstellt.

Das Nordreich ist, obgleich eher am Rande der Welt gelegen, die zentrale Region des Spieles, ein altes aber immer mehr im Aufschwung befindliches Staatengebilde, und das trotz aller Zerrissenheit und Fehden nach innen. Hier im Nordreich leben die zivilisierten Menschen (Elfen, Zwerge und Trolle), keine dummen Barbaren oder dekadenten Sklaventreiber wie im Rest der Welt. So ähnlich sehen es jedenfalls die Bewohner des Reiches, und dazu gehören eben auch die Spielercharaktere. Hier laufen die Verwicklungen des Adels und der Logen, hier finden Intriganten und Ermittler, Spione und Freidenker, Gauner und Helden reichlich Arbeit, und von hier aus segeln prachtvolle Schiffe in alle Welt, um fern der Heimat Ruhm, Reichtum und Abenteuer zu finden.

Während in der zweiten Hälfte des Buches all die großen Mächte und viele kleine Territorien des Reiches beschrieben werden, die örtlichen Sitten und interessanten Plätze, die wichtigen Persönlichkeiten und möglichen Abenteueransätze, liefert die erste Hälfte genug allgemeines Wissen über das Nordreich, damit Spielleiter es darstellen und Spieler sich darin zurechtfinden können. Natürlich sind diese Beschreibungen nur ein grober Überblick, den Spielleitern bleibt reichlich Spielraum für eigene Orte, Städte und sogar Fürstentümer, ohne die Realität der Spielwelt übermäßig verbiegen zu müssen. Aber mit den schon ausgearbeiteten Details können sie schnell und einfach die nötige Atmosphäre, die Mischung aus Renaissance und Fantasy, Anspruch und Action, Humor und Horror schaffen, die für *Orbis* prägend sein sollte.

Und für die Zeitgenossen, denen das Lesen des ganzen Buches zu viel Arbeit ist sei gesagt: Das ist auch nicht nötig! Will man in einer Region spielen, dann liefern die wenigen Seiten der entsprechenden Beschreibung genug Material, um das passende Flair zu vermitteln. Wer sich nicht für die Feinheiten der Reichspolitik oder der Heraldik oder die Titel der wichtigsten literari-

schen Werke oder die genaue Strafe für öffentliches Entblößen am Hohen Elfenhof interessiert, der muss die entsprechenden Kapitel auch nicht lesen. Die starke Aufteilung in Kapitel soll es erleichtern, genau die Beschreibungen zu finden, die man für sein nächstes Abenteuer benötigt. Alles andere kann man ignorieren oder zur Inspiration überfliegen oder auswendig lernen und dogmatisch befolgen. Viele Seiten im Buch sollen jedenfalls nicht heißen, dass man als Spielleiter oder Spieler auch viele Seiten lesen muss - man kann aber, wenn man will.

Weitere Beschreibungen, zunächst für das nahe und dekadente Südreich und die fernen aber eng mit dem Mutterland verbundenen Kolonien und Piraten des Korallenmeeres, werden folgen, ebenso Abenteuer und komplette Kampagnen, die in ihnen spielen.

Inhaltsverzeichnis

Das Nordreich.....	1	Reisen & Verkehr.....	96
Vorwort.....	3	Postwesen & Zeitungen.....	97
Geographie.....	5	Seefahrt & Schiffbau.....	99
Flora & Fauna.....	10	Militär & Kriegführung.....	100
Kaiser & Reichsverfassung.....	14	Tiermenschen & Ungeheuer.....	103
Familie & Sozialstruktur.....	17	Geheimgesellschaften & Spione.....	105
Gesetze & Justiz.....	20	Entdeckungen & Kolonien.....	112
Wappenkunde.....	29	Namen im Nordreich.....	114
Steuern & Abgaben.....	30	Königreich Gondland.....	116
Kriminalität & Unterwelt.....	31	Königreich Albion.....	127
Masse & Gewichte.....	36	Königreich Soldale.....	138
Zeitmessung & Kalender.....	37	Königreich Bourbon.....	149
Religion & Kirchen.....	39	Königreich Thursgard.....	161
Friedhöfe & Begräbnisse.....	47	Königreich Silbania.....	167
Magier & Artefakte.....	49	Königreich Kabernik.....	173
Medizinische Versorgung.....	51	Die Niederen Marschen.....	179
Das Heilbad Snobeln.....	54	Großherzogtum Rondal.....	183
Wissenschaft & Literatur.....	58	Großherzogtum Brasadon.....	186
Bildung & Schulwesen.....	61	Herzogtum Südmarsch.....	189
Unistadt Altenstein.....	67	Großherzogtum Westmark.....	192
Bildende Kunst & Musik.....	72	Großherzogtum Norsoto.....	195
Kleidung & Mode.....	74	Großherzogtum Theys.....	198
Theater & Gaukler.....	76	Die Schwertlande.....	200
Spiel & Sport.....	78	Der Sonnenstaat.....	203
Architektur & Ingenieurwesen.....	84	Sultanat Al Arossara.....	206
Landwirtschaft & Viehzucht.....	86	Der Wendische Städtebund.....	209
Speisen und Getränke.....	88	Das Seereich von Lagunata.....	212
Geld & Bankwesen.....	91	Lagunata.....	214
Handel & Wirtschaft.....	93	Die Geschichte des Nordreiches.....	237

Kapitel 1

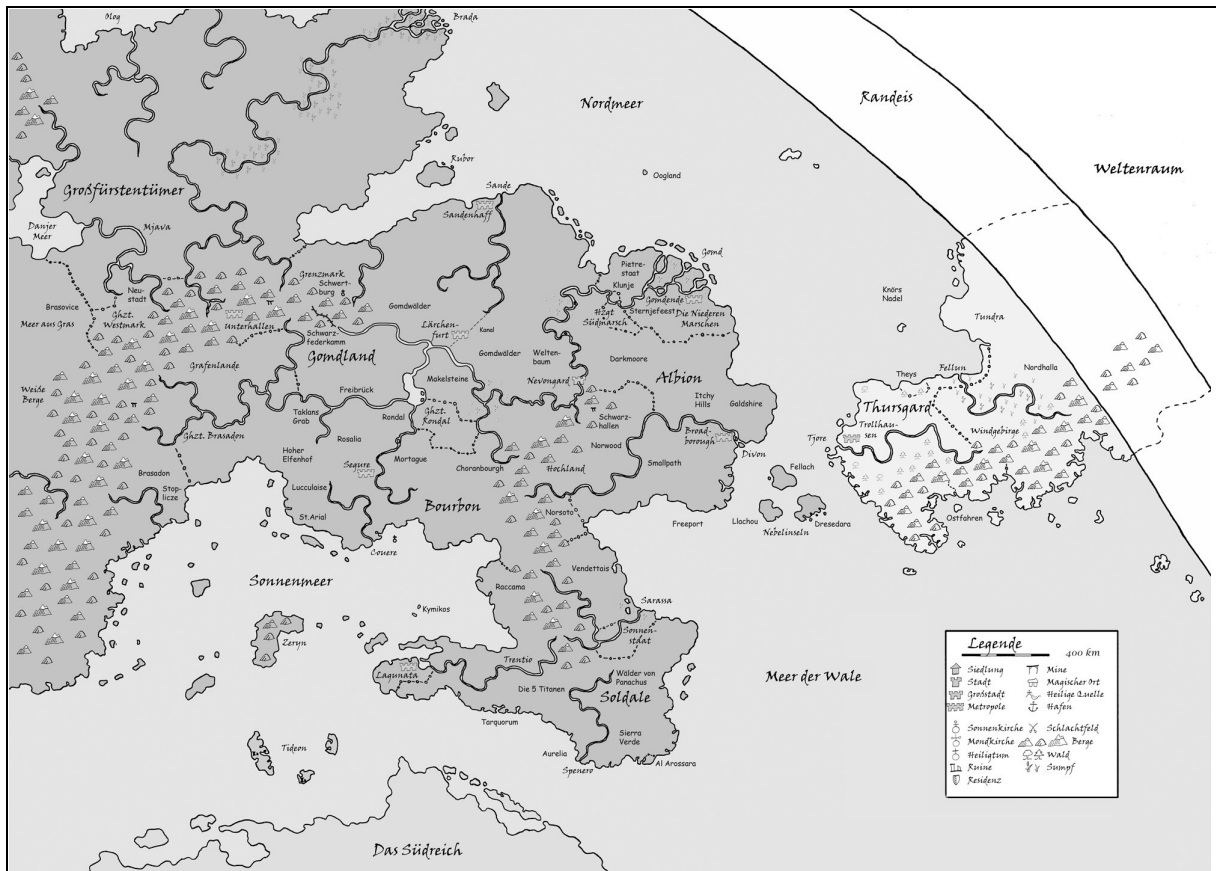
Geographie

Das Nordreich umfasst den Osten des Kontinentes Nordland bis zu den weißen Bergen, dazu die große Insel Thursgard im Nordosten, die 3 legendären Nebelinseln in der Meerenge zwischen Thursgard und dem Festland, die mittleren Inseln Zeryn, Heliem, Raudan, Achoch und diverse kleine Inseln im Sonnenmeer, neue Kolonien im fernen Korallenmeer und an den Küsten von Südland sowie die Reste der zerstörten Insel Tideon.

Das Nordreich grenzt an das Nordmeer im Norden, das Walmeer im Osten und das Sonnenmeer im Süden. Der über 4000 km lange Fluss Gomd ist die Lebensader des Reiches und gibt dem Gomdland seinen Namen, die anderen großen Flüsse haben nur regionale Bedeutung. Der größte See ist das ca. 90 x 230 km große „Gomdmeer“, das in einem tosenden Wasserfall in den unteren Gomd übergeht.

Die mächtigen Weißen Berge trennen das Reich von den Großfürstentümern im Nordwesten und dem „Meer aus Gras“ im Südwesten, es gibt nur wenige gute Pässe, und außer einigen Zwergen leben vor allem wilde Tiernmenschen in den kargen Bergtälern. Die Schwarzen Berge im Osten des Reiches sind niedriger und haben nur wenige Gipfel mit ewigem Eis, sind aber ebenfalls schroff und schwer zu überwinden. Das dritte große Gebirge ist das Windgebirge im Westen von Thursgard, das direkt in die felsige, von Fjorden zerteilte Küste zum Walmeer übergeht. Andere Gebirge sind zwar mitunter sehr unwegsam, aber nicht höher als 2000 Meter. Die meisten sind kaum besiedelt und dicht bewaldet.

Genauere Grenzen und Beschreibungen werden bewusst vermieden, um Platz für „Spontane Geographie“ zu lassen, auch die Nordreichkarte ist nicht als vollständig oder präzise zu verstehen.



Geographie des Gomdlandes:

Das Gomdland ist das größte Königreich des Nordreiches, auch wenn erhebliche Teile eigentlich zu reichsfreien Fürstentümern und Städten gehören. Vereinfacht gesagt umfasst es alles Land nördlich des Gomdes sowie einige Gebiete im Süden des Flusses, die zum Gomdtal gerechnet werden, und die unwegsamen ärmlichen Makelsteine als größtes transgomdisches Territorium.

Der Gomd ist der prägende Fluss dieses Landes, er entspringt in den **Weißten Bergen** hauptsächlich aus den 3 Quellflüssen **Sügom**, **Knurlich** und dem weiter nördlich entspringenden **Nordug**, alle drei sind nicht sehr breit, gerade im Frühjahr aber reißend und nur schwer zu überqueren. Aus den 3 Quellflüssen bildet sich in den unwegsamen und stark zergliederten **Grafenlanden** ein Strom, der noch nicht gewaltig zu nennen ist, aber doch schon eine wichtige Verkehrsader bildet. Vorbei an den schroffen Felsen von **Taklans Grab** geht er in das **Königsland** über, das walddreiche Herz des Gomdlandes, bis er endlich in das **Gomdmeer** mündet, den größten See des Nordreiches, dessen Ufer von breiten Schilfgürteln und etlichen kleinen und winzigen Inseln geprägt sind. Auf allen Seiten von Hügelketten eingesperrt findet sich nur an den tückischen Stromschnellen der **Gomdfälle** mit dem parallelen Kanalsystem der **Gomdtreppe** ein Übergang in das eng gewundene **Gomdtal** mit seinen Weingärten, Kleinstädten und stolzen Fürstentümern, bis er endlich an der letzten Engstelle bei Nevongard vorbei in die **Gomdische Tiefebene** strömt. Ab hier hat der Fluss genügend Platz, breitet sich von den sonst üblichen 200 bis 300 Schritt auf über 1000 Schritt aus und fließt nur noch träge dahin, an der **Südmarsch** vorbei in die **Niedereren Marschen**, wo er sich im ewigen Spiel mit Ebbe und Flut in ein riesiges Delta auffächert, das von Sümpfen und Mooren, aber auch fruchtbarstem Schwemmland und reichen Handelsstädten geprägt ist.

Die Gomdwälder bilden eine dicht bewaldete Hügelzonen mit geringer Besiedlung westlich des Gomdtales sowie im Königsland. Leidlich fruchtbare Täler, unwegsame Hänge und karge Hochebenen wechseln sich hier ab. Es gibt kaum Städte und nur wenige Handelsstraßen, daher ist wohl keine Region des Landes rückständiger. Die südlichsten Ausläufer des Gomdlandes sind die **Grafenlande** am Quellgebiet des Gomdes, durch die nahen Berge mit den vielen kleinen Bächen etwas fruchtbarer und völlig in kleine und kleinste Territorien aufgeteilt, von denen einige dem König treu sind, andere sind an Bourbon oder die nahen Zwerge Kaverniks gebunden fühlen und

die meisten schlicht und einfach tun was sie wollen, da es niemanden interessiert - außer vielleicht den Nachbarn, mit dem man in Fehde liegt. Kaum weniger verwirrend ist die Vielzahl an Dialekten und ebenso alten wie merkwürdigen Sitten. **Die Makelsteine** schließlich sind der Höhepunkt der Abseitigkeit, das Land von der Größe eines Herzogtumes beherbergt nicht eine einzige Stadt, nur einige einsame Klöster und von wilden Tieren und schlimmeren Kreaturen geplagte Dörfer, die sich hinter ihren Palisaden und Schutzzeichen verbergen. Angeblich wimmelt es hier nur so vor Verdammten, bösen Geistern und Ungeheuern, auf jeden Fall machen etliche kleine Schluchten und Bergbäche das Land enorm unwegsam, während eine Vielzahl natürlicher Höhlen es mit dem Untergrund verbindet.

Die gomdische Tiefebene wird von ihren Bewohnern auch „Schwattland“ genannt, denn der Boden ist hier nicht steinig und karg, sondern zu großen Teilen satt schwarz und fruchtbar von den Ablagerungen mal des Meeres, mal der vielen kleinen Flüsse aus den Gomdwäldern, mal von den hier einst undurchdringlichen Laubwäldern, die aber inzwischen zum Großteil fruchtbaren Äckern, fetten Viehweiden oder, wo unter den Baumwurzeln doch nur Sand und Lehm waren, ödem aber schönem Heideland gewichen sind. Die beiden wichtigsten Ströme sind die **Sande** bis in die reiche Handelsstadt Sandenhaff sowie der **Watermark**, der lange Zeit die Westgrenze des Landes und Reiches bildete, bis der Orden des Chevillion jenseits des Flusses sein eigenes Territorium eroberte, die trotz aller Ordnung und Besiedelung immer noch wilde und umkämpfte **Grenzmark**. Auch die **Normeerküste** wird zur Ebene gezählt, leben hier doch ähnlich sture und biedere Bauern und Fische, ebenso auf den zahlreichen kleinen sandigen **Gomdischen Inseln**, die aber eigentlich nach jedem Wintersturm neu kartiert werden müssten, da sie regelrecht mit der Strömung des Meeres „wandern“.

Ogland ist die einzige größere Felseninsel, die dem Gomdland gehört und weit draußen im Meer liegt, rechnet man nicht die viel weiter westlichen Kolonien des Wendischen Bundes hinzu, die aber meistens nicht dem König unterstellt wurden. Andere Kolonien, vor allem im reichen Korallenmeer, besitzt das Gomdland bislang nicht.

Geographie von Albion:

Das Land Albion ist erkennbar in 3 Landschaften unterteilt, die sich auch sprachlich und kulturell erheblich unterscheiden. Vereinfacht gesagt umfasst es das Land östlich der schwarzen Berge und des Gomdes von Nevongard bis zu den Niederen Marschen, dazu die Nebelinseln zwischen der Küste und Thursgard sowie neuerdings einige Besitzungen im fernen Korallenmeer.

Das Hochland von Albion ist wild und rau, lange Zeit hinweg war es unabhängig und bis heute kann man es nicht uneingeschränkt zum Königreich zählen. Neben einigen kargen Hochebenen, die nur von kurzem Gras und einigen Felsen geprägt sind, machen vor allem schroffe felsige Hügelkämme und dazwischen liegende moorige Täler mit tiefen Seen als Zentrum das Land aus, lediglich einige kleine und kaum schiffbare Flüsse schaffen es bis in das nahe Tiefland. Die Übergänge in die **Schwarzen Berge** sind ebenso fließend wie die Besitzverhältnisse, denn unter den Bergen hausen die Zwerge von Kavernik, während über ihren Köpfen die Hochlandstämme ihre Schafherden weiden. Der Übergang zum Tiefland hingegen ist recht klar zu erkennen, hat doch der **Divon** die Kanten des Hochlandes abgeschliffen, um sich hier an den vielen kleinen Bergbächen laben zu können.

Alles sonstige Land, gut doppelt so groß wie das Hochland und deutlich dichter bevölkert, wird zum **Tiefland** gerechnet und bildet somit das Herz des Landes, mit dem Divon als Lebens- und Verkehrsader. Die einst dichten endlosen Wälder sind nur noch in den Hügelregionen zu finden, das ganze Flachland ist bis auf einige große Moore unter dem Pflug. Große Städte gibt es aber kaum, die Metropole Broadborough an der Mündung des Divon ist einfach zu dominierend. Das westliche Tiefland um das furchtbare **Darkmoore** endet an der Grenze von Südmarsch und Niederer Marsch sowie bis Nevongard am Gomd.

Die **Nebelinseln** sind der dritte Teil des Landes, **Fellach** ist am bergigsten und wird durch seinen mächtigen Vulkan und die schwarz erkalteten Lavaströme und Basalttreppen geprägt, **Llachoch** ist ein von zahlreichen Schluchten durchzogener niedriger Tafelberg mit schroffen Steilküsten und **Drechara** schließlich bis auf einige Hügelketten recht flach, aber von Mooren bedeckt. Dazu gibt es noch etliche kleinere Inseln von geringerer Bedeutung. Die Besitzungen im Korallenmeer werden im Band „Im Meer der Piraten“ beschrieben.

Geographie von Soldale:

Die Halbinsel von Soldale wird durch das albische Hochland im Westen und den **Golf von Floraine** im Süden begrenzt, auch Teile der **Schwarzen Berge**, sofern sie nicht Norsoto oder Kavernik gehören, werden von Soldale beherrscht. Sie bilden mit den schroffen Hügeln bis fast an die Küste **Bastilien**, das stolze unbeugsame Herzland, das als einziges stets unabhängig blieb (und dank seiner Armut auch kaum Eroberer anzieht). Es reicht um den **Sonnenstaat** des Justiniar herum bis zu den **Wäldern von Panachus**, hinter denen es in die staubig heißen Hochebenen von Alserra übergeht.

Alserra liegt östlich des Sonnenstaates und des Flusses **Spenero**, reicht aber auch an den Schwarzen Bergen und den Vulkanen der **Fünf Titanen** vorbei bis an den Trentio. Die trockenen und vom Meereswind ausgedörrten Hochebenen, Hügel und Steppen wahren ohne die schaffende Kraft der Bewohner menschenleer und öde, sind aber mit einem System aufwändiger Kanäle und wasserschöpfenden Windmühlen urbar gemacht worden - auch wenn immer mehr der Dörfer und Burgen verlassen werden, zieht es die Bewohner doch zum leichten Leben in den Kolonien. Glanzvoll und reich ist die Hauptstadt **Aurelia** an der Mündung des Spenero. Im Osten an der **Straße von Tideon** mit ihrem gewaltigen Tidenhub liegt mit **Al Arossara** das letzte südländische Territorium in Soldale.

Lagutien beginnt südlich der 5 Titanen und wird vor allem vom **Trentio** geprägt, der Wasser wie Waren der reichsten aller Städte, Lagunata, zuführt, der auch große Territorien an der Südwestspitze und am **Laguterischen Golf** gehören. Mit seinen zahlreichen Stadtstaaten und reichen lieblichen Landschaften bildet es einen starken Kontrast zu den anderen Landesteilen.

Die **Sonneninseln** im Sonnenmeer, auch wenn sie ständig umstritten sind und oft den Besitzer wechseln, lassen sich kulturell und sprachlich am ehesten zu Soldale rechnen. Vor allem **Zeryn** ist als lagunatische Kolonie ein Schwergewicht, während vom einst strahlenden **Tideon** nur noch ein Loch im Meer und jämmerlich ruinierte Inselreste übrig sind, die ihren wenigen Bewohnern kaum eine Lebensgrundlage bieten, aber reich an Ruinen sind. Ansonsten gibt es noch 2 Dutzend Inselgruppen, zumeist wunderschön und sonnig, aber auch felsig, karg und arm an Trinkwasser. Soldale hat dazu die umfangreichsten Besitzungen im fernen Korallenmeer.

Geographie von Bourbon:

Das meiste Land östlich des Gomdes wird zum Königreich Bourbon gerechnet, und abgesehen von einigen Rebellengebieten und Elfenwäldern bildet es das größte geschlossene staatliche Territorium des Reiches und damit auch die größte Kontinentalmacht.

Das **Cismontes** ist die bourbonische Entsprechung der Gomdwälder, landschaftlich ähnlich, unwegsam und oft ärmlich, aber kulturell wie auch sprachlich eher bourbonisch geprägt. Es zieht sich von der Grenze zu Brasadon im Süden bis zu den Schwarzen Bergen und grenzt an den reichen Kleinstaat **Rondal** jenseits der waldigen Hügel.

Die Küstenebene und einige Hügelwälder im Süden des Cismontes hingegen wurden einst von wilden Trollbarbaren erobert und formt bis heute das **Thuronae**, wo neben harten und dem Meer zugewandten Menschen auch viele Trolle leben, die in den Wäldern Holz schlagen und daraus an der Küste gute Schiffe bauen. Diesem Land werden auch die **Thuronischen Inseln** vor der Küste der Marinestadt St. Arial zugeordnet, die sich von den Sonneninseln durch ihr feuchteres, milderes und daher viel fruchtbareres Klima unterscheiden.

Das **Floraine** schließlich wird im Süden von den Flüssen **Couere** und **Mial** begrenzt, reicht im Osten aber nahtlos an das soldalische Lagutien, wohin es erst vor wenigen Jahren militärisch erweitert wurde. Es ist eben bis hügelig und sehr fruchtbar, nur wenige Wälder sind bislang nicht den vielen kleinen Dörfern mit ihren Feldern und duftenden Kräutermauern gewichen. Mit Segure liegt die größte Stadt des Nordreiches und Hauptstadt Bourbons mitten im Floraine. **Aquitain** vor der Küste des Floraine ist ein Kirchenstaat, dem ein Großteil der hiesigen Inseln gehört.

Geographie von Thursgard:

Die raue Insel der Trolle grenzt im Norden an das **Randeis** und reicht vielleicht weit darunter, im Osten zieht sich jedenfalls das **Windgebirge** von der Südspitze der Insel so weit in das tödlich kalte Eis, dass kein Mensch je sein Ende erreicht hat. Vor den Bergen liegen die tiefen **Fjorde** der **Felsenküste**, deren Bewohner mit ihren kleinen Schiffen am Eis entlang bis zu den **Walinseln** fahren, wo sie im Sommer ihre Beute an Land zerlegen. Auch im Westen gehören die meisten kleinen Inseln dem Trollkönig, sofern nicht das kleine **Theys** Anspruch darauf erhebt.

Die **Südlichen Felder** sind Laubwälder, die aber von zahllosen Lichtungen und Dörfern durchsetzt sind, in denen ein Großteil der Bevölkerung lebt.

In den **Nördlichen Wäldern** hingegen gibt es zwar einige kleine Felder um die Langhäuser der Trolle, aber nur die zahllosen Seen und Moore durchbrechen die auf felsigem Grund wurzelnden Nadelwälder wirklich. Die **Tundra** schließlich ist arm an ernsthaften Bäumen, zumeist ist der Boden nur von zähen Moosen, Flechten und Sträuchern bedeckt, im Winter hart gefroren und im Sommer ein grundloser Morast. An der Küste ist im Winter nicht an Seefahrt zu denken, da sie von Packeis geplagt werden.

Die **Königreiche Kavernik und Sylvania** haben keine geschlossenen Territorien. **Kavernik** kann einen Großteil der Gebirge sein Eigen nennen, auch wenn über der Erde oft Menschen das Land beanspruchen. **Sylvania** hingegen besteht aus gut 2 Dutzend Elfenwäldern, die im ganzen Reich verteilt liegen und vielleicht 2 bis 5 Tagesreisen Durchmesser haben.

Bevölkerungsverteilung

Insgesamt leben im Nordreich knapp 40 Millionen Sterblichen, davon sind rund 30 Mio. Menschen, 1 Mio. Zwerge, 1 Mio. Elfen und 1 Mio. Trolle, von den gut 7 Mio. im Nordreich lebenden Tiermenschen sind wenigstens 5 Mio. Squirks. Drachen, Feen, Kobolde und Verdammte machen zusammen deutlich unter 1 Mio. Individuen aus, stellen mengenmäßig also keine nennenswerten Gruppen dar, auch wenn sie fast 10% der Territorien beherrschen. Die genaue Bevölkerung an Geistern aller 4 Arten, so sie sich überhaupt dauerhaft im Nordreich aufhalten, lässt sich nicht verlässlich abschätzen.

Von den Menschen leben gut 10 Mio. im Gomdland und den dazugehörigen Kleinstaaten, 7 Mio. in Bourbon, 5 Mio. in Albion und 4 Mio. in Soldale, die Niederen Marschen und das Seereich von Lagunata haben jeweils ca. 1 Mio. Einwohner. Auf alle anderen Mittelmächte des Reiches verteilen sich die restlichen 2 Millionen. Von den Elfen, Zwergen und Trollen leben jeweils gut $\frac{1}{3}$ in den eigenen Königreichen, der Rest verteilt auf andere Herrschaften, vor allem in den größeren Städten oder eigenen kleinen Enklaven. Squirks leben unter den Siedlungen der großen Rassen, andere Tiermenschen müssen sich mit abgelegenen Gebieten begnügen.

Erklärung der farbigen Nordreichkarte

Dunkelgrün: Großes Waldgebiet, meist hügelig und unwegsam. Es gibt verstreute Dörfer, die Bevölkerungsdichte liegt bei ca. 1 Person pro km². Nicht eingezeichnete Straßen sind zumeist schlecht und wenig befahren.

Mittelgrün: Agrar- und Grasland, es gibt viele Dörfer und Kleinstädte, Bevölkerungsdichte 10 bis 100 Personen pro km². Kleine Wäldchen, Nebenstraßen und Feuchtgebiete sind nicht eingezeichnet, aber durchaus reichlich vorhanden.

Hellgrün mit gelben Punkten: Elfenwald, magisch von Wald- oder Reichselfen umgeformt und mit Baumdörfern besiedelt, Bevölkerung ca. 10 Elfen pro km².

Braun: Ausgedehnte Moore, Sümpfe oder Tundra, extrem unwegsam und nur bei starkem Frost gut begehbar. Knüppeldämme bilden die wenigen festen Wege. Manchmal gibt es kleine Weiler, Bevölkerung maximal 1 Person pro km².

Gelblich: Steppe, weitgehend baumarm und eben bis wellig. Wird zumeist von Nomaden bevölkert, es gibt nur wenige feste Siedlungen oder Wege, Bevölkerung ca. 5 Personen pro km². Die meisten Teile der Steppe sind problemlos begehbar.

Blaue Linien: Bedeutende Flüsse, zu großen Teilen schiffbar und ohne Brücke schwer zu überqueren. Furten, Stromschnellen und Wasserfälle sind nicht eingezeichnet. Bei Städten gibt es zumeist auch eine Brücke oder Furt, zumindest aber einen Fährdienst. Alle Flüsse sind wichtige Handelswege, an ihren Ufern gibt es meist parallele Straßen und Treidelpfade. Kleine Nebenflüsse sind nicht eingezeichnet, können durchaus aber ebenfalls wichtige Verkehrsadern sein.

Hellblaue Flecken: Große ganzjährige Seen. Form und Größe müssen nicht maßstabsgerecht sein, es kann sich z.B. auch um Ansammlungen kleinerer Seen handeln.

Schwarzgraue Flächen mit weißen Linien: Gebirge, einzelne Berge und Täler sind nicht dargestellt, dunkle Linien deuten Bergketten an, weiße Linien bezeichnen fast nicht zu überquerende Bergkämme im Permafrost. Es gibt nur sehr wenige Siedlungen in den Bergen, Bevölkerung ca. 1 pro km². Dafür leben unter den Bergen oft Zwerge in ihren Bingen, Bevölkerung ca. 5

Zwerge pro km². Deren Handelstunnels werden oft nicht dargestellt, sind aber wichtige Verkehrswege.

Berg mit orangem Fleck: Vulkan, die Krater sind nicht maßstabsgerecht sondern bezeichnen nur das "heiße" vulkanische Gebiet. Nicht alle Vulkane sind aktiv, sie können es aber sein. Die Besiedlung von Vulkanregionen ist oft viel dichter als die von Gebirgen (10+ pro km²), da es hier fruchtbare Ascheböden, warme Hänge und kostbare Rohstoffe gibt.

Mittelblau: Küstengewässer, zumeist weniger als 200 m tief. Kleine Inseln sind längst nicht immer eingezeichnet, ebenso wenig Sandbänke, Untiefen, Riffe oder andere maritime Eigenheiten.

Dunkelblau: Hohe See, meist über 200 m tief. Es gibt durchaus auch große Inseln und Inselgruppen, die nicht eingezeichnet sind, diese sind auf dem Festland aber (weitgehend) nicht bekannt.

Weiß: Randeis, kleinste Ausdehnung im Sommer ist eingezeichnet, im tiefen Winter kann es bis zu doppelt so breit sein! Bis auf kleine Siedlungen der Randleute (1 Person pro km Eislinie) keine Bevölkerung. Eisberge und Eisschollen lösen sich ständig und können bei passenden Umständen auch weit aufs Meer hinaus treiben.

Schwarz mit kleinen Glitzerpünktchen: Weltraum. Keine Luft, sehr kalt, unbewohnt - außer von den Geistern des Totenreiches.

Kleine rote Flecken: Großstadt mit mehr als 10 000 Einwohnern oder kleinere Stadt mit erheblicher Bedeutung. Auch Gruppen mehrerer kleiner Städte können als eine Großstadt eingezeichnet werden, ebenso nicht städtisch organisierte bedeutende Siedlungen wie Festungen oder große Klöster mit mindestens 2000 Einwohnern. Alle Städte sind Verkehrsknotenpunkte, auch wenn kleinere Straßen und Nebenflüsse nicht eingezeichnet sind.

Große rote Flecken: Metropole mit mehr als 50 000 Einwohnern (und Trollhausen...). Derart große Städte sind wirtschaftlich, politisch, kulturell und militärisch sehr bedeutend, weitum bekannt und mit den meisten kleineren Städten vernetzt, zumeist sind sie auch (formell oder faktisch) Hauptstädte eines großen Territoriums.

Kapitel 2

Flora & Fauna

Im Nordreich gibt es tausende Pflanzen- und Tierarten, viel zu viele, um auch nur einen Teil hinreichend zu beschreiben. Daher werden im Folgenden nur einige besonders häufige, auffällige oder wichtige Arten kurz erwähnt, nicht genug für eine umfassende Darstellung, aber genug für einen Einblick. Damit kann der SL anhand der Namen die Flora und Fauna zumindest etwas blumiger beschreiben, aus vorhandenen Namen echte Kreaturen machen oder weiteres Grün- und Viehzeug hinzufügen.

Laub- Misch- und Elfenwälder

Große Teile des Gomdlandes sowie Teile der anderen Länder sind mit dichten alten Wäldern oder ausgelichteten Forsten bedeckt, die von mächtigen Schwarzeichen und hohen Buchen dominiert werden, während die Albiden mit ihrem kostbaren Bogenholz und dem süßen Rindennektar wie auch andere Frucht- und Nussbäume vor allem in den kultivierten Elfenwäldern zu finden sind. Das Unterholz besteht aus Farnen und Moosen, zwischen denen vereinzelt köstliche Sonnenbeeren, vielfarbige aber ungenießbare Koboldpilze und die winzigen Blüten des Feenschön hervorleuchten. In dornigen Büschen an jedem Waldrand und an jeder Lichtung wachsen die säuerlichen Minkbeeren, ebenso essbar und nach einem ergiebigen Regen häufig zu finden sind die hellbraunen Speckschwammerl, während die ebenso häufigen Teufelsohren wohlschmeckend aber ziemlich giftig sind.

Die Herren der Wälder sind (neben Schratzen und Waldgeistern natürlich) die massigen kleinen Wildrinder mit dem zottigen Fell und den weit geschwungenen Hörnern, an die sich selbst Schwarzbären und Wölfe nur selten heran trauen. Kaum weniger prächtig sind die stolzen Hirsche, während die häufigeren Rehe sich bevorzugt an den Waldrändern aufhalten, wo sie nach dem Äsen auf Lichtungen und Wiesen Deckung finden. Das restliche Unterholz wird von den Rotten der Wildschweine dominiert, die sich auch gerne an den Feldern und Gärten der Bauern schadlos halten. Vor Kleintieren wimmeln die Wälder, von frechen grauen Baumhörnchen über die scheue Eichelmaus und wohlschmeckende Waldschnepfen bis zum Chor der kleinen Singvögel in allen Farben, von denen die Wipfelsänger die schön-

ten, die Wurzelknorren aber die lautesten Stimmen beisteuern. Habichte, Wildkatzen, Luchse und Marder stellen ihnen unerbittlich nach, sind für Sterbliche aber kaum gefährlich. Schließlich gibt es natürlich allerlei Gewürm, Ameisen, Spinnen, Falter und vielgliedrige Kriechtiere, unter denen die prächtigen Turnierkäfer mit ihren unscheinbaren aber hart umkämpften Weibchen fast spannlang die größten sind.

Nord- und Bergwälder

Deutlich karger sind die Nadelwälder am Rand der Welt oder auf hohen Berghängen, in denen die mächtigen dunklen Trolltannen und dazwischen kleine duftende Harzkiefern und schlanke hohe Steinfichten das Bild beherrschen. Der übersäuerte und von alten braunen Nadeln bedeckte steinige Boden duldet sonst nur wenig Unterholz, neben seltenen Farnen und bitteren schwarzen Trollbeeren mit ihren dicken harten Blättern sind nur einige Moospolster zu finden, von denen einige manchmal hellrote längliche Beeren mit köstlicher Süße hervorbringen.

Auch die Tierwelt beschränkt sich auf wenige große Arten, während dies in den Bergen Steinböcke, Gämse und Bergziegen sind, findet man im Flachland vor allem Elche und Rentiere. Gejagt werden sie von Wölfen, die im Winter ein dickes weißes Fell anlegen, und gewaltigen Braunbären, die sich aber zumeist mit Beeren und Fischen begnügen. Typisch ist der heisere Ruf der Raben, die hier neben den Vielfraßen und Schneefüchsen das Aas beseitigen, während die gefleckten Felshühner und winzigen Moospfeiffer sich unauffällig geben. Neben flauschigen Schneehasen und sich explosiv vermehrenden Schnuffelmäusen stellen Tannmummler die Masse der Kleinnager, denn in ihrem Netzwerk aus Gängen und Kammern legen sie große Vorräte an Heu und Samen an. Binnen Tagen füllt sich nach der Schneeschmelze im Flachland die Luft mit Mücken, während Wind und fehlende Tümpel die Berge vor ihnen schützen. Viel beliebter sind die wilden Bienen und Hummeln, die aus Nektar und vor allem Harz würzigen Honig herstellen und in ihren kleinen Erdnestern einlagern.

Tundra, Hochgebirge und Randeis

Jenseits der Baumgrenze gedeihen nur noch einige zähe Kräuter und Gräser, dürre Moose und Flechten, die kaum von Stein zu unterscheiden sind. Eisblumen mit ihrem Wärme sammelnden „Auge“ aus transparentem Material finden sich selbst in den Kältesten Regionen an Felsen.

Von ihnen ernähren sich einige kurzbeinige Felsschafe mit enorm dickem Fell und sehr genügsame Bergmäuse, die von Nebelfalken gejagt werden, sowie die nur den Trollen als solche bekannten Knör, die auch als „lebende Steine“ bezeichnet werden. Sonst gibt es außer Windgeistern und einigen verirrtten Vögeln wohl nichts im ewigen Eis. Gerüchte sprechen aber von über das Eis gleitenden „Schneerochen“ am Rand und von primitiven wilden „Schneetrollen“ auf den höchsten Bergen, doch wer wollte diese lebensfeindlichen Regionen schon aufsuchen, um sie zu finden?

Steppe, Halbwüsten und Felsöden

Die heißesten und trockensten Teile von Soldale erinnern mehr an die Wüsten Südlands als an das sonst gemäßigte und grüne Nordland. Zwischen den von der Sonne ausgebleichten gelblichen oder dunkelgrauen Felsen finden sich vertrocknete Gräser und aromatisch duftende Kräuter, zähe Dornenranken und stachelige Kakteen, von denen einige eine trinkbare süße Milch enthalten, andere aber leicht giftig sind und zu heftigen Bauchkrämpfen führen. Nur in der Nähe von Wasserlöchern und Bachläufen wurzeln genügsame Pinien, Zypressen, Akazien und Mandelbäume, die in anderen Teilen des Landes wohlriechende Wälder bilden. Wenn aber Regen das Land wässert, sprießen die Knospen und Blätter binnen Stunden, und schon am nächsten Tag blüht zwischen den Felsen ein buntes Meer aus kleinen kurzlebigen Blumen. Daher sind hier auch Herbst und Winter die lebhaften Zeiten, während sich im Sommer verkriecht was einen Unterschlupf findet.

Wilde wie domestizierte Ziegen sind die wichtigsten Großtiere, dazu gibt es wilde Esel und Herden von halbwilden Pferden, den berühmten soldalischen Goldmähen. Während großhörige Sonnenfuchse und gelbellige magere Wölfe vor allem den scheuen Felshasen und Steinmäusen nachstellen, aber nur selten Beute machen, können Schieferadler und kleine Hühner- und Rabengeier wie auch die großen rothalsigen Blutgeier sich in dem baumarmen Land leichter mit Wasser und Aas versorgen. Laufkäfer scheinen sich so schnell zu vermehren wie die Blumen, sobald es regnet, von größerer Lebensdauer sind

die zahllosen kleinen Eidechsen und Schlangen, die sich problemlos in den Felsspalten vor der Sonne verbergen können. Unter den Kerbtieren sind vor allem die lauten kleinen Zikaden, epidemisch auftretenden Heuschrecken und die gefürchteten Spaltenspinnen mit ihrem oft tödlichen Gift bekannt.

Moore, Auwälder und Sümpfe

Da bislang kaum ein Fluss mit Dämmen in sein Bett gezwungen wurde, sind Bereiche periodischer Überschwemmungen nicht selten. Hier sind neben einigen wasserresistenten Bäumen, vor allem Beugeweiden, Stelzwurzlern und Sumpfeichen, breite Schilfgürtel und Flächen von treibenden Seerosen mit roten, gelben oder den seltenen hellblauen Blüten zu finden. In den eigentlichen Mooren, die nur vor Regen genässt werden, dominieren hingegen Torfmoose mit winzigen bunten Blüten und klebriger Sonnentau, zwischen denen vereinzelte Birken stehen und Schneegrass seine Samen fliegen lässt.

Die Tierwelt der Sümpfe ist weitgehend amphibisch, neben Fröschen und Lurchen, Bachottern und Wasserratten sowie den großen Bibern und Sumpfschweinen gibt es hier zu den nassen Zeiten auch allerlei Fische, während über der Wasserlinie Dolchreiher und Silbertaucher nach Fischen suchen, Sumpf- und Fanfarenten das treibende Grünzeug abernten und Weißschnäbler fleißig das Wasser mit ihrem krummen Schnabel durchseien. Rohrtänzer jagen in der Luft die stets zahlreichen Mücken und kleineren Libellen, ihre kunstvollen Nester flechten sie zwischen die Halme des sich wiegenden Schilfes. Wenn das Wasser fällt und die Sonne im richtigen Winkel einfällt schillert die Luft in den Schlössern der Wasserspinnen wie gediegenes Silber, sonst sind die kleinen Wasserräuber nur hinter Schlammkäfern und Wassertänzern her.

Flüsse und Seen

In den fließenden wie stehenden Süßwassern sind außer Algen und Flechten, Sirenenkraut und Wassergras, das die Bauern gerne für ihr Vieh schneiden, allerlei Sumpfpflanzen zu finden, wenn es denn die Strömung erlaubt.

Neben Wasserkäfern, Perlspinnen, Steinlarven und ekligen Hakenwürmern, Flusskrebse und den manchmal kleine weiße oder kostbare rosa Perlen verbergenden Steinmuscheln leben natürlich zahllose Fische im Süßwasser. In den schnellen Bächen sind es vor allem Silberlinge, Streifenforellen, Lachse und Pfeildorden, bei weniger Strömung die häufigen und beißfreudigen, aber

auch grätigen Rötlinge, Schwärme winziger Stillinge, saftig fette Aale, Neunflossen und schmackhaften Goldbarsche, während die alten Gomdwelse bis zu 4 Schritt Länge und über 1000 Pfund Gewicht erreichen sollen - so beliebt solche Riesen auch für Festtafeln sind, am besten sind die jüngeren Exemplare, die man noch alleine aus dem Wasser ziehen kann. Von den ganz alten behauptet man gar, sie würden auch unvorsichtige Schwimmer schlucken, groß genug wären sie jedenfalls. In stehenden Gewässern wimmelt es vor Schilf-, Sand- und Schlammkarpfen, Blauglubschern und Rachelzochen, während Hechte, Grundschocken und Silberbarsche die besten Fänge darstellen.

Küsten und Meere

Treibender Blasen- und endlos langer Seiltang bildet die größten Pflanzen, während unter den Gelehrten immer noch umstritten ist, ob Korallen, Seegurken und Schwämme ebenfalls zu den Pflanzen gehören, reagieren sie doch kaum oder gar nicht auf Pflanzenmagie. Interessant sind Meerespflanzen sowieso nur, wenn man sie als Viehfutter, Dünger für die Felder oder Quelle von Pottasche benutzen kann, nachdem ein Sturm sie an den Strand gespült hat.

Die Tiere des Meeres sind ungezählt. An den Küsten gesammelt werden allerlei Sand-, Herz- und Spiegelmuscheln, leckere Austern und tückische Seeigel, breite Aas-, Strand- und Schnapperkrabben, kleine braune Schlick- und kostbarer Purpurschnecken, während See- und Schlangensterne wie auch Anemonen kaum Wert haben. Im Wasser treiben Quallen jeder Größe, einige Giganten aus dem Ozean lähmen und verdauen angeblich sogar Schiffbrüchige, die meisten sind aber klein und recht harmlos wie die blauen Himmels-, weißen Kristall- und die doch recht unangenehmen roten Feuerquallen. Die wichtigsten Fische für die Fischereiflotten sind natürlich grüne, weiße, silberne und schwarze Heringe, Fingerlinge, Dorsche, Flachglubscher, Seebarsche, Meerforellen, kleinere Gold- wie große Schafskopfmakrelen, Thunfische und kleine Schweinshaie, Tiefseeglotzer und allerlei bizarre Flossenträger, die sich manchmal in den Netzen verwirrter Fischer finden. Blauflossenhaie sind in den Meeren des Nordreiches die gefährlichsten Haie, dazu kommen kleine Grün- und Luchshaie, schnelle Silberspringer und Stachelbarsche, die zwischen Felsen auf ihre Beute lauern und auch den einen oder anderen Schwimmer beißen. Fremdartig und doch köstlich sind Tintenfische, Schatz- und Riesenkraken, Winkerkalmare und

die amphibischen Tidenkraken, die bei Ebbe an den Felsen schroffer Küsten herumklettern und sich an Krustentieren laben. Klage-, Schweins- und Graurobben, die ebenso verspielten wie räuberischen Seewölfe mit ihren mörderischen Fängen, stets lächelnde und Schiffe begleitende Aquatinerdelphine und als Giganten der Meere die Bullen-, Schwert-, Trompeten-, Schrund- und Leviathanswale gehören zu den Meeressäugern. Im Norden gibt es dazu kluge Seeotter, die aber von den Fischern gehasst und erbittert verfolgt werden, da sie Unmengen an Meeresfrüchten vertilgen und auch Reusen und Netze ausräumen. Über den Wogen kreisen Raub-, Weiß- und Kreischmöwen, Sturmschwalben, lästige aber aus altem Aberglauben geduldete Mastsitzer und Albatrosse sowie die stolzen Seeadler. Horizontsegler hingegen scheinen mehr Seemannsgarn zu sein, warum sollte sich auch ein Seevogel immer am Rand der Sichtweite von Schiffen halten?

Landwirtschaft

Die wichtigsten Nutzpflanzen sind Roggen, Weizen und Goldkorn sowie andere Getreidesorten, dazu werden verschiedene Rüben, Gralt und in einigen südlichen Sumpfreionen Seerosen mit stärkehaltigen Knollen („Wasserbrot“) als Grundnahrungsmittel angebaut. Grüner, brauner und violetter Kohl sind im Norden des Reiches bei weitem das wichtigste Gemüse, dazu gibt es einige Salatsorten, gelbe Erbsen, Wollbohnen und sonstige Hülsenfrüchte, Süßkraut und einige andere Gemüse als Zukost. An Küchenkräutern gibt es eine unübersehbare Vielfalt, zumal jede Gegend eigene kennt und oft auch für medizinische Zwecke nutzt, am wichtigsten sind aber Glamutat, Duftkraut, Pfeffergras und der magenfreundliche Blähwurz, in Albion die überall wild wuchernde Minze. Verschiedene meist saure Äpfel, kleine harte Kochbirnen und klebrig süße Feenfänger sind die wichtigsten Obstsorten, dazu werden die eigentlich wilden Minkbeeren gern als dornige und sehr robuste Schutzhecken angepflanzt, während es die saftigen roten Krautbeeren nur einige Wochen im Frühsommer gibt. Kleine Hagel- und fettige Semmernüsse finden sich ebenfalls in vielen Gärten und vor allem als Windschutz, Holzlieferant und eben als Nussbäume an den Feldrändern, Würzige Weichbretterl werden auf fauligem Holz und die weißen Knubbelpilze auf Mistlagern im Keller gezogen, Elfen suchen teils fanatisch nach Trüffeln in den Wurzeln von bestimmten Bäumen, und die Zwerge kennen über 50 weitere Pilzsorten, von denen einige wie Fleisch schmecken.

Die niedergomder Rahmkuh mit ihrer guten fetten Milch wie auch die gewaltigen fleischigen Markochsen lassen sich nur auf guten Wiesen und mit viel Pflege ziehen, weniger ergiebig aber viel robuster sind die knochigen braunen Hornviecher, deren Fleisch bestenfalls bei Kälbern noch zart gekocht werden kann. Die zähen Hochlandrinder mit ihrem zotteligen Fell und den langen Hörnern sind den Wildrindern sehr ähnlich und wie diese kaum zu zähmen, aber von köstlichem Fleisch. Die zahlreichen Pferde- wie auch Hunderassen des Reichs werden im Kompendium genauer beschrieben, es sei aber gesagt, dass sich nur wohlhabende Bauern Pferde halten, die meisten begnügen sich mit langsamen Zugochsen. Der gewöhnliche Kleinbauer hält sich für seine Milch ohnehin eher die gemeine Fleck- oder die etwas edlere Vierhornziege, während kleine Moorschnucken, Schwarzköpfe und kostbare Samtfließler vor allem Wolle und im Frühjahr zartes Lammfleisch liefern. Bis zum Herbst mästet man hingegen die Ferkel seiner schwarzen Borsten- oder rotweißen Niedermarscher Freiheitssau, indem man sie nicht nur mit Essensresten füttert, sondern auch zum wühlen in den Wald oder auf abgeerntete Felder treibt. Auf jedem Hof gackern magere aber legefroide Stelz- oder fette Prachthühner, deren Junghähne kastriert und zu köstlichen fetten Kapaunen herangemästet werden. Ebenso gute Braten geben auch Gänse ab, die täglich von Kindern auf die Wiesen getrieben werden, während man Blau-, Grün- und Schwarzenten auf den Dorf- oder Fischteichen hält. Fischzucht, vor allem von Karpfen, wird auch gerne in den Gräben der Burgen und Städte getrieben, ebenso wie die in eigenen Türmen gehaltenen Tauben gelten sie als typisches Festessen. Bienen werden überall dort gezüchtet, wo es Blumen gibt.

Kulturfolger und Parasiten

Wo Sterbliche sind, da gibt es auch ihre lästigen kleinen Begleiter. Flöhe, im Stroh der meisten Gasthäuser lauernde Bettwanzen und die gerade bei Zwergen chronischen Bartläuse sind dabei die Spitzenreiter, Trollwanzen mit ihren enorm juckenden Bissen hingegen eindeutig am meisten gefürchtet. Mäuse und Ratten leben vom Abfall und, viel schlimmer, den Vorräten der Bauern und Städter, am übelsten sind dabei die großen schwarzen Nachtratten, die mitunter gar kranke oder verletzte Sterbliche angreifen und in wuselnden Schwärmen überwältigen. Squirks bilden die Spitze der Kulturfolger, können sich dank ihrer Intelligenz, Sprachkenntnisse und

Anpassungsfähigkeit aber oft mit „den großen“ arrangieren. Spatzen und Krähen suchen Felder wie Städte aus der Luft heim, während hungrige Bettler und Straßenkinder den Taubenbefall der Städten in Grenzen halten. Schiefer- und Ziegelspinnen haben sich für die Jagd auf Insekten, vor allem die allgegenwärtigen Prunzfliegen, so an den Untergrund der Häuser angepasst, dass es in jeder Stadt eine eigene Unterart gibt. Dachschleicher wie auch Nachtwürger gehören zu den gefährlichsten „Parasiten“, sind aber trotz Kopfgelder und Ausrottungskampagnen kaum aus den Siedlungen fernzuhalten.

Kapitel 3

Kaiser & Reichsverfassung

Das Nordreich ist ein Wahlkaiserreich, das heißt, dass der Kaiser von den 7 Königen aus ihren Reihen auf Lebenszeit gewählt wird. Obwohl also der Titel nicht erblich ist, sitzt **Kaiser Wodreg II. von Hohenaar**, in Personalunion König Wodreg VI. des Gomdlandes, bereits in der 3. Generation auf dem Kaiserthron.

Macht: Der Kaiser ist zwar formell der oberste Herrscher des Reiches, tatsächlich aber nur Erster unter Gleichen, denn außer einigen Sonderrechten (Erhebung in den Stand von Reichsfürsten oder Reichsstädten, Oberaufsicht über die großen Flüsse und Reichsstraßen, Vorsitz im Reichsrat) und Einkünften (Tribut der freien Reichsstädte, Maut der kaiserlichen Straßen und Brücken, selten einmal Sondersteuern) hat er nur sein ererbtes Königreich als Machtmittel. Immerhin wird er von den meisten Königen noch als Oberhaupt anerkannt.

Reichsrat: Alle reichsunmittelbaren (also nur dem Kaiser unterstellten) Mächte sind Mitglied im jährlich tagenden Reichsrat. Dieser ist in 4 Kammern aufgeteilt, die bei Abstimmungen jeweils 7 Stimmen vergeben können:

Kammer 1: Die Könige. Es gibt im Nordreich seit je her 7 Könige, die die größten Territorien im Reich besitzen. Jeder hat eine Stimme.

Kammer 2: Die Reichsfürsten. In dieser Kammer sind 5 Großherzöge und 43 Reichsgrafen vertreten, die zusammen den „Bund der Fürsten“ bilden. Die Großherzöge haben je $\frac{1}{2}$ Stimme, die $4\frac{1}{2}$ anderen werden anteilig von den Reichsgrafen vergeben.

Kammer 3: Die freien Städte. Über 60 Städte konnten von ihren Stadtherren alle Herrenrechte abkaufen und sind damit nur noch dem Kaiser Tribute und Gehorsam schuldig. Die Stimmen werden nach Abstimmung verteilt.

Kammer 4: Die 10 Orden. Jeder der Orden hat ein eigenes Territorium als Hauptsitz, meist klein, in 2 Fällen (Justiniar und Chevilion) recht groß. Jede Reichskirche verfügt über 3 Stimmen, die 7. Stimme wird nur bei Einstimmigkeit („Göttlicher Konsens“) vergeben.

Der Rat wird vom Kaiser geleitet, der allein neue Reichsgesetze zur Abstimmung vorlegt, den Verhandlungsort von Prozessen des Reichsgerichtes festlegt, Reichsacht oder gar Reichsbann über Verräter verhängt, Reichskriege gegen äußere Feinde oder Reichsexekutionen gegen innere Feinde verhängt und (am wichtigsten und eindeutig schwierigsten) Sondersteuern zu deren Finanzierung beantragen kann („Kaisergulden“).

Wenn es um neue Reichsgesetze oder gar Sondersteuern geht, beginnt im Rat meist ein äußerst zähes Ringen. Generell kann der Kaiser auf die Stimmen der Städte zählen (deren Freiheit nur am Kaiser hängt) und genießt auch Sympathien der Fürsten, hat aber oft die mächtigen Könige gegen sich. Die Kirchen sind in der Regel geteilter Meinung. Um eine Mehrheit zu erlangen ist der Kaiser im Gegenzug meist zu Zugeständnissen gezwungen.

Reichsgericht: Das oberste Gericht des Reiches hat für jeden Prozess 5 geachtete und gelehrte Richter, von denen je einer vom Kaiser und den 4 Kammern eingesetzt werden. Es gibt keine reinen Reichsrichter, jeder angesehene Richter kann zu Reichsprozessen berufen werden, was eine große Ehrung darstellt. Prozesse vor dem Reichsgericht sind meist langwierige und teure Revisionen gegen eines der königlichen Gerichte. Prozesse wegen Hochverrat gegen das Reich sind selten und viel spektakulärer.

Kaiserliche Politik: Nachdem der letzte große Reichskrieg schon einige Zeit her ist und der nächste sich noch nicht (offen) abzeichnet, ist der Kaiser vor allem mit dem Erhalt des Reiches gegen innere Feinde beschäftigt.

Alle Könige wollen ihr Land in eigener Herrlichkeit regieren und zugleich die kleineren Territorien schlucken oder andere Könige schwächen. Nachdem der Kaiser nun alt und krank ist, zeichnet sich auch immer offener ein Streit um die Nachfolge ab, bei dem vor allem der König von Bourbon und die Sonnenkirche große Ambitionen hegen, während der Kaiser noch nicht einmal einen brauchbaren Erben für das Gomdland gefunden hat.

Die Könige: Im Jahre 388 4. ZA vereinte der König von Soldale die 7 noch existierenden Königreiche, die die lange Periode von Völkerwanderungen, Unruhen, Kriegen und Naturkatastrophen nach dem Zeitenwechsel überstanden hatten, zum *Neuen nordischen Imperium von Tideon* und wurde von seinen 6 Amtsgenossen auf Lebenszeit zum Kaiser akklamiert, worauf er den Titel *Imperator Raoul I.* annahm. Seit dieser Zeit gibt es im Nordreich zwar eine wechselnde Anzahl mehr oder minder mächtige Fürsten, aber immer nur genau 7 (anerkannte) Könige.

Die Könige spielen im Reich eine bedeutende Rolle, denn in ihren Ländern leben nicht nur mehr als 60% der Bevölkerung, sie sind auch besonders mächtig und werden von äußeren Mächten als vollwertige Gesprächspartner anerkannt - ganz im Gegensatz zu irgendwelchen kleinen Reichsgrafen oder gar den anmaßenden Vertretern „freier“ Städte.

Während Fürsten und Städte nur begrenzte und durch das Kriebsrecht stark eingeschränkte Fehden führen dürfen, können Könige auch echte Kriege erklären und zu ihrer Führung Sondersteuern eintreiben und die Miliz einziehen. Weiterhin können nur Könige Adelige in den Fürstenstand erheben, Städten die Freiheit geben oder staatsrechtlich wirksame Verträge mit ausländischen Mächten schließen.

Die Reichsfürsten: Die meisten Reichsfürsten sind nicht sehr mächtig, vielmehr sind gut die Hälfte der Reichsgrafen total pleite und auf winzige Territorien mit ein oder zwei Städtchen begrenzt. Ihre Freiheit und den damit verbundenen Status (sowie diverse andere Vorteile) haben sie meist für besonders treue Dienste für einen gerade amtierenden Kaiser erhalten. Nicht weniger als 14 Reichsgrafen erhielten ihren Status unter der Herrschaft von Wodreg IV. und zusammen mit den anderen „Kleinkönigen“ haben sie der westlichsten Region des Gomdlandes den Namen „Grafenlande“ gegeben.

Die freien Städte: Bei Städten ist das Interesse an der Reichsunmittelbarkeit sehr viel praktischer, denn die Tribute an den Kaiser sind geringer und viel berechenbarer als die oft recht willkürlichen Forderungen der Fürsten und Könige. Auch mischt sich der Kaiser nahezu nie in die inneren Angelegenheiten der Städte ein und erlaubt ihnen somit ein problemlos florierendes Wirtschaftsleben - und die Städte werden nun mal von Kaufleuten regiert.

Die meisten Reichsstädte sind mittelgroß oder groß und entsprechend wirtschaftlich sehr potent - was ihre ehemaligen Stadtherren oft zu der Überzeugung bringt, dass diese Städte essentielle Teile ihres Territoriums seien. Zum Schutz vor den militärisch überlegenen Fürsten umgeben sich die Städte mit starken Mauern, bilden mit anderen (freien oder landesherrlichen) Städten Handels- und Trutzbünde und, vielleicht am wirksamsten, kaufen sich durch kleine Geschenke und große Kredite das Wohlwollen mächtiger aber nicht allzu naher Herrscher.

Ordensstaaten: Jeder der 10 Orden hat um sein Reichskloster ein eigenes Fürstentum, in dem nur der Gott (oder sein Vertreter, der Erzpriester) herrscht. 8 dieser Ordensstaaten sind in etwa so klein wie eine mittlere Grafschaft. Zwei Ordensstaaten bilden hier aber eine Ausnahme: Der Orden des Justiniar hat in Soldale ein Territorium von der Größe eines Herzogtums, der Ritterorden des Chevilion verteidigt seit über 200 Jahren die Grenzmark nach Westen und hat vor wenigen Jahren die große Insel Achoch im Sonnenmeer übertragen bekommen, nachdem sie mehrfach zwischen Südreich und nordischen Reichsständen hin und her gewechselt ist. Durch die vielen Klöster in allen Ländern sind die Ordensstaaten aber viel reicher und mächtiger als vergleichbar große weltliche Territorien.

Die Fürsten: Jeder König hat mehrere Herzöge und viele Grafen unter sich, die Herzöge wiederum als mächtige Fürsten mindestens 2 untergeordnete Grafen.

Die Grafschaften sind die wichtigsten Verwaltungseinheiten des Reiches. Der Graf gilt als Stellvertreter des Königs und kann Verordnungen erlassen, Beamte und Amtsdienner einsetzen, selbst Prozesse des hohen Gerichtes führen oder Landrichter einsetzen, königliche und kaiserliche Steuern einziehen und die Truppen der Grafschaft in Fehde oder Krieg führen.

Herzöge waren einst die Heerführer eines Stammes. Heute sind sie mächtige Fürsten, die die königlichen Steuern ihrer Region nicht nur selbst einziehen, sondern auch im Rahmen der Gesetze selber ausgeben und somit bedeutende Truppen unterhalten können. Da sie in den letzten Jahrhunderten immer wieder die Machtstellung der Könige bedroht haben, werden inzwischen mehrere Herzogtümer nur noch als befristete Ämter an königliche Verwandte vergeben und fast wie königliche Domänen geführt.

Die Land- und Residenzstädte: Die meisten Städte und Marktflecken im Reich gehören einem Fürsten, der direkt in ihnen residiert (= Residenzstadt) oder sie nur von einem Vogt verwalten lässt (= Landstadt). Der Vogt ist der Vertreter des Grafen, ein adeliger Beamter, der als Richter und militärischer Befehlshaber der Stadt dient sowie die fürstlichen Abgaben einzieht. Die meisten Vögte sind Barone oder Freiherren, die zwar ein Gehalt erhalten (10% der Abgaben sind üblich), aber immer noch ihre Landgüter oder gar Burgen außerhalb der Stadt haben. Als Amtssitz hat fast jede Stadt eine Burg bzw. ein „festes Schloss“, das als Teil der Stadtmauer einen eigenen Zugang kontrolliert oder als Zitadelle in der Stadt thront.

Jede Stadt hat einen Rat, der aus 12 oder 24, selten bis zu 60 ehrbaren (also reichen) Bürgern der Stadt besteht und von der Bürgerschaft bestimmt wird. Stirbt ein Ratsherr oder endet seine Amtszeit, wird sein Sitz durch die Mehrheitsentscheidung der Bürger neu besetzt. 1 bis 4 der Ratsherren sind als Bürgermeister die offiziellen Vertreter der Stadt und damit durchgehend beschäftigt, alle anderen erhalten jeweils einen Bereich zur Aufsicht (Bauaufsicht, Zoll, Armenfürsorge, Marktaufsicht, Wache, Landaufsicht...), mit dem sie nur halbtags beschäftigt sind.

Der Rat hat die niedere Gerichtsbarkeit inne und kümmert sich um die Verwaltung. Er kann auch eigene Gebühren, Zölle und Abgaben einziehen, die von denen des Landesherrn getrennt sind. Als professionelle Beamte unterstehen dem Rat Kämmerer, Stadtsekretär, Kriminalrat und Gerichtsrat, dazu diverse Schreiber, Zöllner, Turm-, Tor- und Nachtwächter, städtische Hirten, Förster und Gärtner sowie andere Arbeiter. Im Gegensatz zu den Ratsherren, die nur einige Spesen ersetzt bekommen, werden die Beamten und Angestellten besoldet.

Die Bürger sind in Zünften und Gilden organisiert, im Gegensatz zu den einfachen Einwohnern (Arbeiter und Diener), die kein Bürgerrecht besitzen, aber auch weder direkte Steuern zahlen noch Wehrdienst leisten müssen. Zwar wird in den meisten Städten eine rigorose soziale Kontrolle ausgeübt (bei unter 2000 Einwohnern kennt jeder jeden und kein Geheimnis bleibt lange geheim), dafür sorgen die Räte, Zünfte und Bürgerschaften oft besser für ihre Bürger, als jeder Fürst für seine Untertanen.

Die Dörfer: Die kleinste Verwaltungseinheit ist das Dorf, meist nur eine Ansammlung von 10 bis 60 Familien, die als Pächter auf dem Land eines Fürsten, eines Klosters oder eines Ritters leben. Sofern der Grundherr nicht in direkter Nähe in seinem Gutshof oder gar einer kleinen Burg lebt setzt er oft einen Meier als Dorfchef ein. Dieser lebt auf dem Meierhof und erhält einen Teil der Pacht und Nutzungsgelder als Lohn, im Gegenzug sorgt er für Ordnung und organisiert den Frondienst der Bauern auf den Feldern des Grundherren.

Fehlt der Meierhof, vor allem in sehr kleinen oder stadtnahen Dörfern, dürfen sich die Bauern einen eigenen Schulzen wählen, der die Aufgaben des Meiers übernimmt, aber keinen Amtshof erhält und weniger Macht hat. In Dörfern, die vor allem von freien Bauern bewohnt werden, gibt es oft auch einen Bauernrat, der sich monatlich unter der Eiche auf dem Dorfplatz trifft und über dörfliche Angelegenheiten und Bagatelldfälle des niederen Gerichtes entscheidet.

Außer den Knechten und Mägden des Meier oder Schulzen gibt es selten Dienstpersonal, manchmal einen alten Veteranen oder sonst unnützen Säufer, der ihm als Büttel zur Hand geht, sowie einen Dorfhirten, der das Vieh der einzelnen Bauern als Herde hütet. Auch der Müller, sollte es einen geben, hat gewisse administrative Befugnisse, denn er muss das Mühlengeld eintreiben und darauf achten, dass auch kein Bauer mehr Korn mahlt als er versteuert hat. Allerdings hat längst nicht jedes Dorf eine eigene Mühle, und den wohlhabenden Müllern wird oft Habgier und Diebstahl von Mehl vorgeworfen - darf er doch die Kleie und einen Teil des Mehls als Mahllohn behalten, so dass aus einem prallen Sack Korn ein halbvoller Sack Mehl wird.

Und schließlich gibt es noch den Priester, manchmal unterstützt von einem Küster und einem wenig gebildeten aber dafür brutalen Schulmeister. Er untersteht natürlich vor allem seiner Kirche, muss aber auch etliche Behördenfunktionen ausüben: Allgemein für die Hebung der Moral sorgen, fürstliche Erlasse vor der Predigt verlesen, Eingaben der Bauern schreiben und Behördenbriefe erklären, Tauf-, Heirats- und Eheregister führen und bei Bedarf Pässe und Führungszeugnisse ausstellen. Auch Tempel gibt es längst nicht in jedem Dorf, nur in den großen „Kirchdörfern“, zu denen die Bauern der Umgebung an jedem Sonn- oder Mondtag zum Gottesdienst wandern.

Kapitel 4

Familie & Sozialstruktur

Mann und Frau

Im Nordreich besteht grundsätzlich eine Gleichwertigkeit von Mann und Frau, jedoch mit einer traditionell unterschiedlichen Rollenverteilung. Die Ehefrau kümmert sich um Haushalt, Kinder und Garten, während der Mann das tägliche Brot verdient und die Familie beschützt. Allerdings hat die Frau auch die Verfügungsgewalt über „Kinder, Kammer und Kasse“ (also Erziehung, Vorräte / Hausrat und Geldreserven), während der Mann nur die äußeren Angelegenheiten eigenständig regeln kann (Rechtsgeschäfte, Reisen, Wehrdienst, Berufsleben). Diese Aufteilung schwankt von Region zu Region und von Haushalt zu Haushalt.

Eltern und Kinder

Grundsätzlich sind Kinder ihren Eltern gegenüber zu Gehorsam verpflichtet, so lange sie in deren Haushalt leben - auch erwachsene Kinder dürfen bei Fehlverhalten gezüchtigt oder in ihrer Berufswahl kontrolliert werden. Ab dem 16. Lebensjahr gelten sie als heiratsfähig, jedoch erst mit Gründung eines eigenen Haushaltes als wirklich erwachsen - was mitunter auch deutlich vor dem 16. Lebensjahr nötig wird.

Bis zum 6. Lebensjahr werden Kinder nur von der Mutter (Kinderfrau, weibliche Verwandte) gehütet, vom 6. bis zum 12. helfen Jungen dem Vater und Mädchen der Mutter bei der Arbeit und gehen wenn möglich zur Schule. Mit dem 12. Lebensjahr werden Jungen in die Lehre oder einer anderen Familie als Jungknecht gegeben, Mädchen bleiben im Haushalt oder werden Jungmägde. Kinder wohlhabender Familien können oft auch weiterführende Schulen besuchen (also Akademien oder Universitäten, es gibt kein Mindestalter und manche Studenten beenden die Uni früher als ihre Pubertät).

Nach Ende der Lehrzeit wandern Gesellen mindestens ein Jahr im Reich herum, bis sie eine feste Anstellung annehmen dürfen. Bauern- und Arbeiterkinder müssen oft noch Jahre als Knecht bzw. Magd bei ihren Eltern oder einem anderen Bauern arbeiten, bis sie den Hof übernehmen und heiraten können. Kinder reicher Eltern erhalten meist einen guten Posten und einen Ehepartner von den Eltern ausgesucht.

Freimaiden

Manche jungen, unverheirateten Frauen verzichten aus Notwendigkeit, Eigensinn oder einem besonderen Ziel auf die Ehe und erklären sich für selbständig. In alten Zeiten mussten solche „Freimaiden“ meist ihre Eltern rächen oder für einen verstorbenen Bruder eine wichtige Aufgabe übernehmen. Heute sind solche mythischen Kriegerinnen eher selten, dafür gibt es etliche junge Frauen, die ihrer Familie entkommen oder einen echten Beruf ausüben wollen. Freimaiden sind nicht sehr häufig und werden gerade auf dem Lande gerne der Unzucht verdächtigt, in fast allen Städten sind sie aber zu finden und, sofern sie ihren Beruf beherrschen, durchaus respektiert. Als Zeichen ihres Standes müssen sie die Haare deutlich kürzer tragen als Jung- oder Ehefrauen, mit der Lossagung vom „Weiberschicksal“ verzichten sie allerdings auch auf die Möglichkeit einer Ehe, und nur in wenigen Regionen können sie ihren Status wieder „normalisieren“. Oft leben mehrere Freimaiden aus praktischen Gründen zusammen in einem Haushalt, was wiederum ihrem Ruf nicht gut tut.

Eheschließung

Grundsätzlich ist eine Eheschließung nur dann erlaubt, wenn das junge Paar einen Haushalt gründen und sich selbst versorgen kann - Dienstboten dürfen fast nie heiraten. Obwohl viele Ehen von den Eltern arrangiert werden, dürfen sie ihre Kinder nicht zu einer Ehe zwingen, was jedoch durch sozialen und finanziellen Druck des öfteren geschieht.

Die Braut erhält von den Eltern eine Aussteuer (Kleidung und Hausrat) sowie eine Mitgift (von etwas Schmuck bis hin zu ganzen Fürstentümern), dafür finanziert die Familie des Bräutigams die Hochzeitsfeier und zahlt ein Brautgeld an die Eltern, das traditionell der halben Mitgift entspricht und an das Ehepaar weitergegeben wird.

Die Zeremonie selbst gleicht sich bei Sonnen- und Mondkirche, da sie dem alten Ritus entspricht. Zum Zeichen der Verbundenheit fesselt der Brautvater dem Paar die Hände mit einer Blumenranke zusammen, die dann vom Vater des Bräutigams mit Messer (bei Hörigen) oder Schwert (bei Freien) zerschnitten wird, um die

neue Freiheit des Paares zu symbolisieren. Es werden Ringe ausgetauscht, die als ewiges Zeichen der ehelichen Liebe gelten und zu den wenigen nicht pfändbaren Wertsachen gehören. Anschließend wird nach Kräften und regionalem Brauch gefeiert, immer jedoch mit reichlich gutem Essen und sehr vielen Gästen, die alle Geschenke mitbringen, oft Münzen, die an das Brautkleid geheftet werden.

Ehebruch und außerehelicher Verkehr

Da die Ehe heilig ist, gilt Ehebruch gerade bei den biederen Bauern und Kleinbürgern als eine sehr schwere Schandtät - immerhin müssen die Männer hart für ihre Familien schuffen und haben wenig Lust, anderer Männer Nachwuchs durchzufüttern. In den untersten Schichten, wo Ehen sowieso verboten sind, bevorzugt man eine lockere Form des Konkubinats, Seitensprünge sind da mehr eine private Sache als Gegenstand des Dorfklatsches. Die Oberschicht hingegen, Großbürgertum und Adel, kennt fast nur die aus finanziellen und politischen Gründen geschlossenen Zweckehen ohne Liebe, daher sind galante Liebschaften hier ein akzeptiertes Vergnügen - doch nur bei Männern fällt auch die sexuelle Komponente darunter (zumindest im Verkehr mit Mägden oder Prostituierten), edle Damen müssen sich mit schmachttenden Liebesbriefen und kokettem Geflüster begnügen - jeder Verdacht, dass die Kinder eines Fürsten unehelich sein könnten, käme einem staatlichen Eklat gleich!

Vor- und nahehelicher Verkehr hingegen wird in den meisten Schichten akzeptiert, wobei aber nach Möglichkeit eine Schwangerschaft vermieden werden sollte. Wird eine „Jungfrau“ schwanger (was in diesem Fall „unverheiratete Frau“ bedeutet, auch auf *Orbis* ist die unbefleckte Empfängnis eher eine lahme Ausrede) erwartet man bei Bauern und Kleinbürgern eine baldige Heirat - wird ein Kind weniger als 6 Monate nach der Heirat lebend geboren, ist sonst ein sattes „Lustgeld“ als Strafe fällig! Zeugt ein reicher Mann ein Kind mit einer Dienerin, kann er es entweder anerkennen, muss es dann aber auch finanziell versorgen, oder er verstößt Mutter und Kind wegen Unsittlichkeit aus seinem Dienst - was schändlich, aber billig und daher nicht selten ist.

Nicht anerkannte Bastarde erhalten Prestige -2 und sind von den meisten Berufen ausgenommen, sie sind die typischen Anwärter auf ein Leben als Bettler, Dieb oder hungernder Tagelöhner. Kein Wunder, dass viele unverheiratete Schwangere abtreiben oder gar ihre Kinder töten.

Scheidung

Generell sind Scheidungen unüblich und gelten als Schande, sie sind nur als Folge eines Ehebruchs, der Verweigerung ehelicher Pflichten oder eines Kapitalverbrechens erlaubt. Nachdem die Schuld festgestellt ist, muss ein Priester dem Paar rituell den Ehesegen entziehen. Über die Aufteilung des Vermögens oder gar der Kinder gibt es kaum genaue Regeln, was oft zu erbitterten Gerichtsprozessen führt.

Gesellschaftsschichten

Die Gesellschaft des Nordreiches ist streng hierarchisch gegliedert, wobei sich die einzelnen Schichten nicht nur durch ihr Einkommen, sondern vor allem durch ihre Rechte und Pflichten voneinander unterscheiden. Man wird in eine Schicht geboren und wächst nach ihren Regeln auf, kleidet sich entsprechend und geht einer angemessenen Tätigkeit nach.

Schwere Verstöße gegen die Sitten können einen Abstieg zur Folge haben, einfache Armut oder in der Schicht akzeptierte Verbrechen hingegen nicht - auch ein Adelige, der nur noch einen zerbrochenen Degen und geflickte Seidenfetzen am Leib hat und sich von Raub nährt, ist noch ein Adelige. Würde er aber als Handwerker arbeiten oder grob gegen seine Lehnspflichten verstoßen, droht ihm der Ausstoß aus der Gesellschaft.

Ein gesellschaftlicher Aufstieg ist hingegen schwer, und kaum eine Familie schafft mehr als eine Stufe pro Generation. Durch herausragende treue Dienste oder sehr viel Geld können auch einfache Freie in den Adelsstand aufsteigen, aber schon um ihre Kinder in den Baronsrang zu verheiraten sind wieder enorme Anstrengungen und Geldmittel nötig. Als Sohn eines Abdeckers in den Hochadel aufzusteigen ist schlichtweg völlig unmöglich.

Im Nordreich werden **7 Schichten** unterschieden, in denen es wiederum zahllose feine Abstufungen gibt:

Die Ausgestoßenen (Status -2 bis -3) sind Bettler, Gauner, Asoziale, Tiermenschen oder mit Acht oder Bann belegte Staatsfeinde, aber auch „schmutzige“ Berufe wie Henker, Abortleerer, Abdecker oder Totengräber. Sie haben fast keine Rechte und werden nur am äußersten Rand der Gesellschaft geduldet. Ein Verbrechen gegen sie wird so gut wie nie geahndet, beschuldigt ein ehrbarer Bürger sie hingegen einer Missetat, sind sie so gut wie verurteilt. Daher haben die Landstreicher, Bettler und Diebe eine Subkultur begründet, in der man sich mit geheimen Zeichen

verständnis und gegen die Obrigkeit zusammenhält, auch wenn man sich untereinander selten gut behandelt.

Die Dienstboten (Status -1) unterstehen ihrem Hausherrn fast wie seine Kinder. Sie werden von ihm vor Gericht vertreten und dürfen von ihm gezüchtigt werden. Dafür haben sie Anspruch auf Versorgung und Schutz. Viele Dienstboten gehören nur einige Jahre diesem Stand an, dienen einige Jahre lang im Haushalt, bis sie sich eine Heirat leisten können oder einen besseren Beruf finden.

Die Hörigen (Status 0) sind in der Regel Kleinbauern, die von einem Grundherren ein Stück Land gepachtet haben und nun seiner niederen Gerichtsbarkeit unterstehen, aber auch von ihm geschützt werden. Sie dürfen keine Waffen tragen und nur mit seiner Erlaubnis sein Land verlassen. Die überwiegende Masse des Volkes gehört zu den Hörigen, somit wurde dieser Stand als Normalfall definiert.

Die Freien (Status 1) sind freie Bauern mit eigenem Land oder Bürger einer Stadt, die durch Ablegen des Bürgereides eine Gemeinschaft bilden und diese durch Steuern, Wehrdienst und Wahl des Rates stützen. Sie dürfen Waffen tragen und Land erwerben. Da arme Freie durch Kriegsdienste schnell ihre Existenz verlieren sind die meisten Freien wohlhabend und können sich Dienstboten leisten.

Die Akademiker (Status 2) sind vor allem Kleriker und Magier der 6 Schulen, aber auch Juristen und Ärzte, denen der Abschluss eines höheren Studiums beinahe den Rang eines Adligen verschafft hat. Einfache Gelehrte und Studenten zählen nur als Freie. So lange sie zu einer Universität, einer Magiergilde oder einer Kirche gehören haben sie außerdem einen besonderen rechtlichen Status, da sie nur vor ihren eigenen Gerichten verklagt werden können.

Der ritterliche oder niedere Adel (Status 2 bis 3) aus Junkern, Freiherren und Baronen ist den Fürsten zu 90 Tagen Heerfolge oder Hofdienst im Jahr verpflichtet und durch den Lehnseid an sie gebunden. Dafür haben sie erbliche Ländereien erhalten, aus deren Ertrag sie sich versorgen können. Als kriegerische Elite und Führungsschicht genießen sie eine Reihe von Privilegien (dürfen immer Waffen tragen, haben eigene Gerichtsbarkeit, Vorrang bei Führungs-

posten...), müssen sich aber auch an viele Standesregeln halten (keine körperliche Arbeit, Gastungspflicht, Hilfspflicht, hoher finanzieller Aufwand...).

Der fürstliche oder hohe Adel (Status 4 bis 7) aus Grafen, Herzögen und Königen verfügt über enormen Reichtum, sehr viel Land und vor allem die Macht im Nordreich, denn außer freien Städten und Ordensstaaten werden alle Territorien vom Hochadel regiert. Den Privilegien und Reichtümern des Hochadels auf der einen stehen die Risiken der Macht, fehlende Privatsphäre und die ständig zu beachtende Staatsräson gegenüber.

Kapitel 5

Gesetze & Justiz

Die Gesetze teilen sich im Nordreich in 3 Ebenen:

Die **ehernen Reichsgesetze** wurden vom ersten Kaiser auf 12 steinernen Säulen verewigt (von denen 3 inzwischen Schäden aufweisen...) und seither um weitere $9\frac{3}{4}$ Säulen ergänzt, die alle im Reichskloster des Justinian stehen. Sie sind in allen Teilen des Reiches gültig, neue Reichsgesetze müssen vom Reichsrat bestätigt werden. Aus Tradition werden sie in unangenehm altmodischer Sprache verfasst und sind angenehm kurz und eindeutig.

Die **königlichen Gesetze und Privilegien** gelten nur in einem Königreich. In der Regel gibt es etliche Gesetzestexte und hunderte, wenn nicht tausende, Privilegienbriefe für einzelne Personen, Familien oder Organisationen. Da die unübersichtlich vielen und oft uneindeutig verfassten kgl. Gesetze dem Reichsrecht oder sich selbst widersprechen und recht schnell und wenig kontrolliert ergänzt werden, sind sie das wichtigste Arbeitsmaterial für Juristen und Winkeladvokaten.

Die **althergebrachten Gewohnheitsrechte** sind nirgendwo niedergeschrieben und daher im Detail kaum zu erfassen, dem einfachen Volk aber oft sehr genau bekannt. Geschützt werden sie (außer durch gelegentliche Volksaufstände) durch den Orden des Justinian (der viele auf göttliches Recht zurückführt) und Juristen, die für Notfälle etwas schwer zu widerlegendes brauchen um Zeit zu gewinnen. Generell gilt, das nach 99 Jahren eine gängige Rechtspraxis zum Gewohnheitsrecht wird, selbst wenn sie gegen andere Gesetze verstößt.

Unterhalb von echten Gesetzen gibt es noch die nur in einer Grafschaft oder Stadt geltenden **Verordnungen**, die allerdings fast nur Zivil- und Ordnungsrecht betreffen.

Das Gerichtswesen

Die Gerichte sind in 4 Instanzen gegliedert:

Jeder Grundherr, Stadtrat oder Abt darf die **niedere Gerichtsbarkeit** ausüben, bei der es um Zivil-, Ordnungs- und kleine Strafsachen geht. Es dürfen nur Schadenersatz bis 24 Gulden, Geldstrafen bis 12 Gulden und Disziplinierungen (also Pranger oder bis zu 3 Tage Haft) verhängt werden. Die Prozesse sind meist kurz, formlos und werden von Laien geleitet, die von zwei ebenso wenig juristisch geschulten Beisitzern

beraten werden. **Gildengerichte** regeln Streit unter ihren Mitgliedern, sie werden aus den Meistern der Gilde gebildet.

Die **hohe Gerichtsbarkeit** liegt bei den Grafen oder Vögten, sie behandelt Zivilsachen in 2. Instanz oder mit mehr als 24 Gulden Wert, Widerruf gegen Geld- oder Disziplinarstrafen sowie alle echten Verbrechen, die an „Hand und Hals“ bestraft werden können. Die Landrichter sind zwar echte Juristen, denen 4 bis 12 Laien als Beisitzer dienen, dennoch dauern die Prozesse selten länger als einen Tag und sind recht preiswert – sofern kein Beteiligter sich einen Advokaten nimmt.

Die **königlichen Gerichte**, deren jedes Königreich 1 bis 9 hat, sind für komplizierte Revisionen und besonders schwere Verbrechen gedacht, der Vorsitzende hat 2 Richter und 2 bis 12 Laien als Beisitzer und jede Partei hat mindestens einen Advokaten. Sollte ein Angeklagter sich keinen leisten können, stellt der Orden des Justinian einen Verteidiger. Die Prozesse dauern mehrere Tage und beginnen oft erst nach etlichen Monaten Wartefrist.

Das **oberste Reichsgericht** hat für jeden angenommenen Fall 5 erfahrene und angesehene Richter, die vom Kaiser und den 4 Kammern des Reichsrates bestimmt werden und denen 12 ehrbare Laien als Beisitzer dienen. Außer spektakulären Prozessen wegen Hochverrat oder gegen Reichsstände werden hier die schwierigsten und längsten Revisionsprozesse geführt – angeblich sterben hier mehr Angeklagte an Altersschwäche als unterm Schwert. Wer gegen einen Fürsten oder gar König klagen will, sollte mindestens (!) 2 Jahre Zeit und 1000 Gulden Prozesskosten einplanen. Immerhin gilt das Reichsgericht trotz aller öffentlichen Diskussion über die Fälle und Einmischungsversuche als kompetent und gerecht, Bestechungsversuche sind selten erfolgreich und enorm teuer.

Adelige dürfen nur von gleich- oder höherrangigen Adeligen verurteilt werden, **Kleriker** nur von höherrangigen Klerikern ihrer Kirche.

Gerichtsfähigkeit und Zeugenwert

Grundsätzlich können nur freie Männer oder Freimaiden ein Gerichtsverfahren anstrengen. Ehefrauen, Kinder und Hausangestellte, aber auch (bei Prozessen vor dem hohen Gericht) hörige Pächter sind dafür grundsätzlich auf die Vertretung ihres Ehemannes, Vormundes oder Grundherren angewiesen (für die sich letzterer gerne teuer bezahlen lässt). Gesindel ohne eigene Herrschaft kann gar keine Prozesse anstrengen, außer es findet einen einflussreichen Vertreter, der für sie eine seltene Ausnahmegenehmigung erwirken kann. Dies gilt für alle Zivilprozesse und kleine Kriminalprozesse (leichter Diebstahl, Körperverletzung...) im eigenen Interesse.

Handelt es sich aber um eine Straftat von öffentlichem Interesse, kann das Gericht einen Rats- oder Kronadvokaten damit beauftragen, den Fall vor Gericht zu vertreten. Hierunter fallen Schwerverbrechen, vor allem Tötungsdelikte und schwere Gewalttaten, aber auch besonders schwere Eigentumsdelikte (im Interesse der Sicherheit von Wirtschaft und Handel, damit dem Broterwerb der Untertanen und damit wiederum den Einkünften der Obrigkeit). Taten gegen die Obrigkeit (Steuerhinterziehung, Falschmünzerei, Hochverrat...) werden sowieso von der Regierung vertreten, während Verbrechen gegen die göttliche Ordnung zumeist von den Kirchen, genauer der Inquisition vorgebracht werden.

Vor Gericht gelten alle freien Männer wie auch ehrbare Frauen als voll Zeugnisfähig. Kinder und geistesschwache Personen, aber auch Huren, Bettler und andere ehrlose Personen haben wenn überhaupt nur halben Zeugenwert, und da für ein klares Urteil eine Überlegenheit von wenigstens einem Zeugen nötig ist, werden Verbrechen gegen diese Personenkreise oft nur milde bestraft, wenn es keine „guten“ Zeugen gibt. Angesehene Personen wie Adelige, Kleriker oder Juristen haben offiziell keinen Vorrang, tatsächlich wird ihre Aussage aber meistens doppelt gewertet, kann sogar beliebig viele ehrlose Zeugen übertreffen. Wer als Eidbrecher vorbestraft ist, hat natürlich keinerlei Zeugenwert, genau so wie Teufelsanbeter oder Tiermenschen!

Geister, vor allem Untote, sind generell nicht als Zeugen zugelassen, da man sie für eine falsche Aussage nicht bestrafen kann. Ausgenommen sind nur Engel, die als volle Zeugen gelten, sowie Engel der Wahrheit, die doppelten Zeugenwert haben. Die Benutzung von Magie zur Erzwingung von Aussagen ist illegal, lediglich als „Gutachten“ werden solche Zauber ergänzend genutzt. Heilige Eide dürfen nur freiwillig abgelegt werden und

gelten als Verdoppelung des Zeugenwertes, sonst muss ein gewöhnlicher Eid reichen.

Prozessregeln

Falls die SC mal wieder nicht nur mal wieder die Gesetze missachten, sondern sich auch noch dabei erwischen lassen, gibt es hier einfache Regeln für einen kurzen, äh, schnellen Prozess.

Bei Prozessen vor dem **niederen Gericht** sind weder Gesetzeskenntnis noch Tricks gefragt, die Richter entscheiden meist nach Ansehen und Glaubwürdigkeit der Beteiligten.

***Regel:** Lassen sie jeden Angeklagten eine Probe auf CHR ablegen, -3 für Fremde und -2 für jeden angesehenen Belastungszeugen oder Beweis, +2 für jeden angesehenen Entlastungszeugen oder jedes gute Verteidigungsargument. Bei Erfolg wird der Angeklagte nur milde verurteilt oder gleich freigesprochen, bei Misserfolg jedoch normal oder gar hart verurteilt.*

Bei **höheren Gerichten** ist mehr Aufwand angebracht, immerhin geht es um viel Geld, die Freiheit, wichtige Körperteile oder gar das Leben der SC.

***Regel:** Zunächst sollten die SC sich um Zeugen und Beweise bemühen und von ihrem Advokaten beraten lassen - sofern vorhanden. Ein bisschen Detektiv Spielen ist hier genau richtig, notfalls können skrupellose oder verzweifelte SC Zeugen unter Druck setzen oder die Richter bestechen - was jeweils erhebliche Risiken beinhalten sollte!*

Dann beginnt der eigentliche Prozess. Jeder gefundene Zeuge oder Beweis der Verteidigung bringt ihr einen Bonus von +2, besonders gute Beweise oder Zeugen können bis zu 5 Punkte wert sein. Leumundszeugen können bei einer Verurteilung die Probe auf CHR unterstützen. Anklage und Nebenklage erhalten dieselben Vorteile durch eigene Beweise.

*Zunächst würfeln **Anklage** (Reichsadvokat, Kriminalrat oder auch nur ein Offizier der Wache) und **Verteidigung** (ab Reichsgericht immer, davor Option) eine Konfliktprobe auf Rechtskunde und eventuell zuvor auf eine **Soziale Fertigkeit** (Einschmeicheln, Schlangenzunge, Redekunst), die dann noch einen Bonus von +2 auf die erste Probe bringt. Es folgen **Angeklagter** und **Nebenklage** (Angehörige des Opfers oder das berühmte „gesunde Volks-*

empfinden"), die jeweils eine Probe auf CHR ablegen.

Der Rechtsstreit von Anklage und Verteidigung entscheiden über **Schuld oder Unschuld**. Wurde die Schuld festgestellt, gilt ein mittleres Strafmaß.

Die Proben auf CHR können nun das **Strafmaß** noch beeinflussen. Bei weniger als 3 Punkten Unterschied bleibt die normale Strafe, bei Erfolg der Nebenklage wird die Strafe auf hart verschärft, bei Erfolg des Angeklagten auf mild reduziert.

Beispiel: Ein SC wurde bei einem Einbruch in das Haus eines Ratsherren der Stadt erwischt und von der Wache festgenommen, während seine Freunde unerkannt entkommen konnten. Sie suchen vor dem Prozess vor dem hohen Gericht der Grafschaft nach Leumundszeugen und finden einen ehemaligen Auftraggeber (renommierter Magier). Die Anklage hat 2 Augenzeugen (Hausdiener und Wachmann) sowie die Dietriche des Charakters als Beweis.

Die Anklage wird vom Kriminalrat der Stadt geführt, der FW 13 und durch die Beweise einen Bonus von +6 hat, als Verteidiger muss ein preisgünstiger Anwalt herhalten, der FW 12 hat und keinen Bonus durch Beweise oder Tatzeugen genießt. Der Ankläger gewinnt den Rechtsstreit dann auch souverän, da seine Probe locker gelingt (8 bei 19) und der Verteidiger bei -11 nur theoretische Chancen hat.

Der Hausherr tritt als Nebenklage auf und legt eine Probe auf CHR 11 ab, scheitert aber mit einer 14. Der angeklagte SC hat CHR 10, +2 durch den Leumundszeugen. Mit einer 11 schafft er es gerade, das Urteil von normal auf mild zu senken. Nach 24 Hieben und einer Strafe von 25 Gulden wird er aus der Stadt gejagt.

Advokaten

So die Gruppe keinen eigenen Juristen hat, kann sie sich einen mieten. In den meisten Städten gibt es zumindest einen Anwalt, der normal (FW 12), kompetent (FW 15) oder berühmt (FW 18) ist und 3, 10 oder 30 Gulden pro Prozesstag verlangt. Pflichtverteidiger des Ordens des Justinianer haben meist nur FW 10, da sie oft nicht an die Unschuld des Angeklagten glauben oder wenig Einsatz zeigen, bei wichtigen Fällen werden aber auch echte Experten gesandt (FW bis 20).

Folter

Gemäß den Richtlinien der Reichsgesetze ist die Folter zur Erzwingung eines Geständnisses nicht zulässig. Sobald aber vor Gericht ein Schuldspruch gefallen ist, hat das Gericht das Recht (in einigen Territorien gar die Pflicht) dem Schuldigen durch Folter weitere Informationen zu entreißen, vor allem über Einzelheiten der Tat, Beuteverstecke und eventuelle Komplizen. Ein beliebter Trick dabei ist, einen Angeklagten erst einmal einer kleineren Straftat zu überführen und dann durch Folter Informationen über die größere Tat zu erzwingen. Auch hierbei sind die eigentlichen Geständnisse nicht vor Gericht gültig, wohl aber, wenn sie durch weitere Zeugen oder Beweise (z.B. gefundene Beute oder Opfer) untermauert werden.

Die eigentliche Folter ist dabei penibel in 4 Grade eingeteilt, die je nach Schwere der Tat eingesetzt werden dürfen (leichte Verbrechen wie Diebstahl bis Grad 2, schwere Verbrechen wie Mord bis Grad 3 und allerschwerste Verbrechen wie Hochverrat oder Ketzerei bis zum höchsten Grad). Ist der Täter minderjährig, schwanger oder gesundheitlich geschwächt, wird der Grad um 1 reduziert. Normalerweise wird jeder Foltergrad nur einmal eingesetzt, bei besonders verstockten Tätern bis zu 3 mal. Doch auch vor der eigentlichen Folter wird gerne schon ein wenig nachgeholfen, eine Woche in einem finsternen stinkenden Kerker bei Wasser, Brot, Ratten und Ungeziefer wirkt oft Wunder. Und schließlich hält sich längst nicht jedes Gericht an die Regeln der Prozessführung, in einigen von Tyrannen oder Fanatikern regierten Territorien wird selbst bei Kleinigkeiten vor dem Prozess Folter des höchsten Grades eingesetzt!

Grad 1 ist nichts weiter als das Zeigen der Instrumente und eine genaue, detailverliebte Schilderung ihrer Anwendung. **Grad 2** besteht aus schmerzhafter Fesselung in unbequemer Pose, Prügel mit Ruten und kurzen Lederriemen, kurzes Untertauchen in eiskaltem Wasser und andere Techniken, die keine Wunden hinterlassen. Diese Folter ist auf 3 Stunden am Tag begrenzt. **Grad 3** erlaubt auch das Zufügen leichter Wunden, beliebt sind vor allem Streckbank, Stachelstuhl, das Aufhängen an den hinter dem Rücken gefesselten Armen mit Gewichten an den Füßen, Daumenschrauben und andere Quetschen sowie die simple aber beliebte Peitsche. Diese Folter ist auf 6 Stunden begrenzt, mit einer Woche Pause zwischen den Folterungen und einer ärztlichen Untersuchung vor der Folter. Weist der Delinquent Wunden auf, darf er nicht

gefoltert werden, bis er wieder gesund ist. **Grad 4** schließlich erlaubt sogar Verstümmelungen mit Teufelsschere, Rattenkäfig, Bohrer, Brandeisen, Fleischerbeil und eiserner Jungfrau!

Regeln: Das Verhör eines Gefangenen ist eine Konfliktprobe. Verhören gegen Willenskraft, bei Erfolg sagt der Verhörte irgendetwas aus, dass er besser nicht gesagt hätte, ein kritischer Erfolg führt zu einem völligen Geständnis. Pro Tag und Verhörendem ist eine Probe erlaubt, die 3 Stunden dauert und den Verhörenden wie Verhörten 3 AP kostet.

Folter des 1. Grades bringt +2 auf die Probe, ebenso Kerkerhaft unter besonders schlechten Bedingungen. Grad 2 kostet das Opfer W6+6 AP und bringt +5 auf die Probe. Grad 3 kostet das Opfer W6+6 LP und bringt +7 auf die Probe. Folter bis zum höchsten Grad schließlich kostet das Opfer neben W6+6 LP auch je ein Körperteil und bringt +10 auf die Probe. Patzer bei einer Folter des 2. Grades kosten das Opfer 2W6 LP, beim 3. Grad 4W6 LP und beim 4. Grad führen sie unausweichlich zum Tode.

Das Opfer erhält Boni durch Lebensgefahr (wenn ein Geständnis zur Hinrichtung oder sehr langer Haft führen könnte +2), +2 wenn es bereits an Schmerzen oder Verhöre gewöhnt ist (Kämpfer und Berufsverbrecher) und +2, wenn es geliebte Personen schützt. Auf Wunsch kann man auch Schauspielerei statt WK einsetzen und das Blaue vom Himmel lügen. Und natürlich MOT einsetzen, um den eigenen Teil der Konfliktprobe wiederholen zu dürfen.

Die üblichen Strafen

Neben einer Vielzahl kreativer Sonderstrafen, die sich an den Besonderheiten der Tat orientieren, gibt es folgende Standardstrafen:

Pranger: Zur allgemeinen Belustigung und vor allem zur Demütigung des Täters wird dieser für bis zu 12 Stunden an einem Narrenpfahl, in einer Schandgeige oder an einem Pranger ausgestellt. Er verliert 1 AP pro 2 Stunden, mehr wenn er mit Müll und Pferdeäpfeln beworfen wird. Außerdem hat er im Ort für 1W6 Wochen Prestige -3, die Demütigung kostet dazu 10 MOT.

Stockschläge: Ein fingerdicker und 3 Fuß langer Stab aus elastischem Holz ist das übliche Vollzugswerkzeug. Pro 12 Schläge verliert der Delinquent 1W6+2 AP und 5 MOT.

Peitschenhiebe: Eine echte Peitsche aus 1½ m langem, geflochtenem Leder kostet pro 12 Hiebe 1W6+2 LP und zusätzlich 2 AP. Mehr als 24 Hiebe kommen oft einem Todesurteil gleich.

Zuchthaus: Die Gefängnisse im Nordreich sind alles andere als bequem, aber besser als der früher übliche Verlust von Körperteilen. Jedes Jahr verliert ein Insasse einen Attributspunkt, dazu besteht eine Chance von 25% pro Jahr, sich mit einer Seuche zu infizieren. Immerhin sind die meisten Gefängnisse in schlechtem Zustand und die Gefängniswärter bekanntlich dumm, versoffen und unterbezahlt. Übrigens: Wenn man seine Verpflegung nicht selbst zahlen kann, muss man für die magere Gefängniskost hart schufteln!

Galeere: In den Staaten am Sonnenmeer gibt es keine Zuchthäuser, stattdessen werden Sträflinge an die Bänke von Galeeren geschmiedet. Entkräftung wie im Zuchthaus, Infektionsgefahr 10%, dazu 20% Chance auf ein Gefecht.

Amputation: Hände, Augen, Ohren und Zungen werden nur noch selten abgeschnitten nachdem erkannt wurde, dass die Verstümmelten nur noch betteln oder stehlen können. Bei jeder Amputation verliert der Delinquent 1W6+2 LP und erhält eine mittlere Blutung von 1 LP pro Minute. Je nach Versorgung sieht die Infektionsgefahr aus.

Brandzeichen: Fast alle Diebe, Betrüger und andere Berufsverbrecher werden bei der ersten Verurteilung mit einem Buchstaben gebrandmarkt, der ihr Verbrechen bezeichnet: **D** für Diebe, **R** für Räuber, **B** für Betrüger, **V** für Verräter und Deserteure, **P** für Piraten, **T** für Totschläger, **F** für Fälscher und Falschmünzer, **M** für Schwarzmagier, **N** für Notzucht / Vergewaltigung, **H** für Huren etc.

Verbannung: Kam früher eine Verbannung aus dem Schutz der Gemeinschaft oft einem Todesurteil gleich, gilt sie inzwischen als eine Art ehrloser Freispruch. Besonders streitlustige Adelige oder provokante Gelehrte werden oft auf 1 bis 10 Jahre verbannt, Verräter mit guter Lobby auch auf Lebenszeit. Die gleichzeitige Enteignung trifft oft deutlich härter...

Exekution: Gemeine Mörder, fleißige Räuber und besonders dreiste Einbrecher werden gehängt (3W6 Schaden durch Ruck, danach -1 AP durch Luftmangel pro Runde), Personen von Stand ehrenvoll geköpft (bei erfolgreichem Treffer

4W6 Schaden, bei einem Fehlschlag nur 2W6), ganz besonders üble Mörder oder Raubmörder werden gerädert (mit einem Rad werden Arme und Beine gebrochen (3W6 Schaden) und der Delinquent in das Rad geflochten, bis er innerlich verblutet ist (1 LP pro Stunde)), Ketzer, Satanisten, Mordbrenner und Schwarzmagier werden lebendig verbrannt (1W6 Schaden pro Minute) und Kindsmörderinnen in einem Sack ertränkt (Schwimmen -10). Andere Methoden sind bekannt, aber recht selten.

Verdammnis: Verräter und üble Verbrecher, die keine Reue zeigen oder vielfach gemordet haben, werden über ihren Tod hinaus verurteilt. Nach ihrem Tod werden sie von einem Nekromanten zum ewigen Dienst als Untote verdammt, meist um die Gräber ihrer Opfer zu schützen.

Geldstrafe: Grundsätzlich wird die Geldstrafe nur als Ersatz für eine andere Strafe offeriert, aber immer gerne angenommen, denn auch die Gerichte brauchen Geld. 33% der Strafe gehen an das Opfer, 33% an das Gericht und 33% an die Staatskasse. Die Tarife werden für Wohlhabende verdreifacht und für Reiche verzehnfacht! Pranger 5 Taler, Stockschläge $\frac{1}{2}$ Gulden pro Dutzend, Peitschenhiebe 2 Gulden pro Dutzend, Zuchthaus 50 Gulden pro Jahr, Galeere 100 Gulden pro Jahr, Amputationen 50 bis 500 Gulden. Brandzeichen, Verbannung und Exekution können in der Regel nicht durch Geld umgangen werden!

Enteignung: Wer wegen eines schändlichen Schwerverbrechens verurteilt wird, verliert alle seine Güter zumindest bis zum Ende der Strafe. Sind unschuldige Kinder vorhanden (Ehepartner werden immer als Mitschuldig betrachtet), kann ihnen maximal $\frac{1}{4}$ der Güter als Erbe zugesprochen werden. Gierige Herrscher setzen Enteignungen auch bei geringeren Strafen an und zahlen den hilfreichen Zeugen und Denunzianten einen Teil der beschlagnahmten Güter aus, um sie für ihren „Einsatz für Recht und Ordnung“ zu belohnen.

Die wichtigsten Vergehen & Strafen

Die folgende Liste gibt nur einen Bruchteil der Gesetze wieder, ist aber für Abenteurer recht brauchbar und gibt dem Spielleiter einen Hinweis für weitere Gesetze.

Grober Unfug: Von nächtlicher Ruhestörung über unangemessene Kleidung bis zu wilden Geschichten in der Kneipe.

Mild: Öffentliche Ermahnung.

Normal: 1 Tag am Pranger.

Hart: 6 bis 12 Stockschläge und Pranger.

Beleidigung: Sowohl gezielte Provokation als auch mangelnde Ehrerbietung gegenüber allen ranghöheren Personen, leichte Tätlichkeiten.

Mild: Öffentliche Entschuldigung.

Normal: 6 bis 12 Stockschläge und Pranger.

Hart: 6 bis 24 Peitschenhiebe und Pranger.

Böswilliges Herumlungern: Jegliches längere Aufhalten an Orten trotz Verweis durch die Wache oder Anwohner.

Mild: Stiefeltritt durch die Wache.

Normal: 1 Tag Pranger.

Hart: Ausweisung für 1 bis 30 Tage.

Betteln, Hausieren oder Gaukeln: Mitunter auch bei kleine Auftritten der SC oder ungeschickten Ermittlungen.

Mild: 1 Tag am Pranger.

Normal: 6 bis 12 Stockschläge.

Hart: 6 bis 12 Peitschenhiebe und Ausweisung für 1 bis 30 Tage.

Majestätsbeleidigung: Jegliche Kritik an Person, Familie oder Politik der Herrschaft.

Mild: 1 Tag am Pranger und 6 bis 12 Peitschenhiebe.

Normal: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: Brandzeichen V, 1 Jahr Zuchthaus, Verbannung oder Galeere.

Gotteslästerung: Offene Kritik an Kirche oder Klerus, Beleidigung eines Gottes, Zweifel an göttlichen Wahrheiten, offener Verstoß gegen Fastengebote oder kirchliche Feiertage, Beschädigung eines Tempels oder Friedhofes.

Mild: Unterweisung durch den Priester, Spende an die Armenkasse oder Arbeit für den Tempel.

Normal: Pranger, 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: Brandzeichen M, bis zu 3 Jahre Zuchthaus, Galeere oder Verbannung.

Leichter Diebstahl Mundraub oder maximal 1 Gulden Wert ohne Gewalt oder Schäden an bzw. Eindringen in Gebäude.

Mild: 6 bis 12 Stockhiebe, 1 Tag Pranger.

Normal: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: Brandzeichen D, bis zu einem Jahr Zuchthaus.

Schwerer Diebstahl: Mehr als 1 Gulden Wert der Beute.

Mild: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen D, bis zu ein Jahr Zuchthaus.

Hart: Brandzeichen D, bis zu 5 Jahre Zuchthaus, bei Wiederholung Amputation einer Hand.

Einbruch: Gewaltsames Eindringen in ein verschlossenes Gebäude zwecks Diebstahl oder Schädigung der Bewohner.

Mild: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen D, bis zu 3 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen D, bis zu 10 Jahre Haft, bei Wiederholung Tod durch Erhängen.

Raub: Wegnahme von Gütern unter Anwendung oder Androhung von Gewalt.

Mild: 12 bis 48 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen R, bis zu 5 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen R, bis zu 10 Jahre Haft, bei Wiederholung Tod durch Erhängen.

Körperverletzung: Jede Zufügung einer Wunde, die nach 3 Tagen noch spür- oder sichtbar ist. Bei Verstümmelungen ist grundsätzlich ein Versorgungsausgleich in Höhe von bis zu 120 Monatslöhnen des Opfers zusätzlich fällig!

Mild: 12 bis 36 Stockschläge, Pranger.

Normal: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: 12 bis 36 Peitschenhiebe und bis zu 1 Jahr Haft.

Totschlag: Jegliche nicht vorsätzliche Tötung, meist bei Prügeleien oder Duellen. Die Angehörigen haben grundsätzlich Anrecht auf ein Wergeld von 3 Jahreslöhnen des Opfers als Strafersatz.

Mild: Bis zu 1 Jahr Verbannung oder Haft.

Normal: Brandzeichen T, bis zu 5 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen T, bis zu 20 Jahre Galeere oder Zuchthaus, lebenslange Verbannung.

Mord: Jegliche vorsätzliche Tötung außerhalb eines Duells auf Leben und Tod.

Mild: Brandzeichen T, bis zu 10 Jahre Haft.

Normal: Tod durch Schwert oder Galgen.

Hart: Tod durch Rädern oder schlimmeres, zur Schau stellen der Leiche, Verdammnis.

Raubmord: Jegliche Wegnahme von Gütern eines zu diesem Zweck ermordeten Opfers.

Mild: Brandzeichen T und R, bis zu 20 Jahre Galeere.

Normal: Tod durch Galgen oder Rädern.

Hart: Tod durch Rädern oder schlimmeres, zur Schau stellen der Leiche, Verdammnis.

Entführung: Jegliches längere Festhalten von Personen zwecks eigener Bereicherung oder Schädigung dritter.

Mild: Doppelte Haftdauer des Opfers unter verschärften Bedingungen.

Normal: Brandzeichen R, bis zu 5 Jahre Haft.

Hart: Tod durch Schwert oder Galgen.

Notzucht: Jegliche sexuelle Handlung gegen den Willen oder ohne die Zustimmungsfähigkeit des Opfers (inkl. Kinder und Tiere).

Mild: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen N, bis zu 3 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen N, bis zu 10 Jahre Haft, Amputation des Tatwerkzeuges.

Unzucht: Jegliche sexuelle Handlung, die gegen die guten Sitten verstößt. Vor allem homosexuelle Praktiken und Sex mit Mitgliedern einer anderen Rasse, mitunter gar jede Form der Sexualität außer ehelichem Beischlaf in Missionarsstellung zwecks Zeugung von Nachwuchs (Sonnenkirche sei Dank...).

Mild: 1 Tag am Pranger.

Normal: 6 bis 24 Stockschläge und Pranger.

Hart: Bis zu einem Jahr Haft.

Betrug: Jegliche Täuschung dritter zwecks eigener Bereicherung oder Schädigung dritter.

Mild: 6 bis 12 Peitschenhiebe und Pranger.

Normal: Brandzeichen B, bis zu einem Jahr Haft.

Hart: Brandzeichen B und bis zu 5 Jahre Haft.

Fälschung: Jegliches Nachmachen oder verfälschen von Münzen, Siegeln oder Dokumenten.

Mild: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen B, bis zu 3 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen B, bis zu 10 Jahre Haft, bei Wiederholung Amputation einer Hand.

Meineid oder Eidbruch: Jeder Bruch eines öffentlich geleisteten Eides.

Mild: Pranger, 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Normal: Brandzeichen V und bis zu 3 Jahre Haft.

Hart: Brandzeichen V und bis zu 10 Jahre Haft, bei Wiederholung Tod durch Galgen.

Fahnenflucht: Jegliches unerlaubte Entfernen von seinem Posten oder aus dem Lager für die Dauer einer militärischen Operation.

Mild: Degradierung um einen Dienstgrad, Versetzung in eine Strafeinheit.

Normal: Degradierung um 2 Dienstgrade, bis zu 3 Jahre Strafdienst.

Hart: Tod durch Erschießen.

Feigheit vor dem Feind: Jegliche Flucht von einem Schlachtfeld unter Zurücklassung von Feldzeichen oder Waffen. Übergabe eines Schiffes oder festen Platzes an den Gegner ohne angemessenen Widerstand.

Mild: Degradierung um 2 Dienststränge.

Normal: Brandzeichen V, Unehrenhafte Entlassung, bis zu 5 Jahre Haft.

Hart: Tod durch Galgen.

Ehebruch: Jeglicher außereheliche sexuelle Umgang von oder mit verheirateten Personen, außer bei Prostituierten.

Mild: 6 bis 24 Stockschläge, Pranger.

Normal: Scheidungsgrund, 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: Scheidungsgrund, bis zu einem Jahr Haft, Brandzeichen H.

Kuppellei oder Hurerei: Gewerbliche Unzucht, deren Förderung oder Vermittlung, sofern nicht per Verordnung legalisiert.

Mild: 6 bis 12 Stockschläge, Pranger.

Normal: 12 bis 36 Peitschenhiebe.

Hart: Brandzeichen H, bis zu einem Jahr Haft oder Verbannung.

Schwarze Magie oder Teufelsanbetung: Jegliche Anbetung der 5 Teufel sowie Nutzung von schädlicher oder kontrollierender Magie gegen Unschuldige.

Mild: Brandzeichen M, bis zu 3 Jahre Haft oder Verbannung.

Normal: Brandzeichen M, bis zu 10 Jahre Haft oder Verbannung.

Hart: Tod durch Verbrennen.

Hochverrat: Jegliche Handlung, die in erheblicher Weise zur Schädigung eines Staates oder dessen Regierung führen kann.

Mild: Brandzeichen V, bis zu 20 Jahre Haft oder Verbannung.

Normal: Tod durch Schwert oder Galgen, anschließende Verdammnis.

Hart: Tod durch Rädern, lebend Einmauern oder Ausweiden, anschließende Verdammnis.

Seltsame Gesetze

Zum Abschluss des Kapitels noch einige der seltsamen, uralten oder kuriosen Gesetze, die sich in den verstaubten Seiten fast jedes Gesetzbuches finden lassen:

- Wenn ein Henker den Delinquenten nach dem 2. Schwertstreich noch nicht getötet hat, wird dieser freigesprochen und an seiner statt der Henker von dessen Gehilfen geköpft.
- Wenn eine ehrbare Jungfrau den Delinquenten heiraten will, ist dieser von der Todesstrafe zu begnadigen - sofern sie so hässlich ist, dass weder der Henker noch sein Gehilfe sie heiraten wollen...
- Schwangere Frauen können nicht zum Tode verurteilt werden, dafür landen unmündige Kinder oft mit den Eltern im Kerker.
- Mundraub gilt nur für das, was man vor Ort gleich isst - und zwar nicht für Geld oder Juwelen, aber durchaus für Lederwaren, Perlen oder Klingen. Letztere Regelung beruht auf der brillanten Verteidigung eines diebischen Schwertschluckers...
- Das unnötige Spalten eines runden Steines gilt auf Thursgart als leichter Diebstahl (an der Natur - gute Steine sind kostbar).
- Das Niesen auf der Straße ist in vielen Städten verboten, da es Pferde scheuen lässt. Seine Notdurft auf die Straße zu verrichten ist hingegen fast überall erlaubt, immerhin machen das auch die Pferde.
- An eine Tempelmauer zu pinkeln ist natürlich verboten, außer bei Tempeln der Artisia (das fällt dort wohl unter künstlerische Freiheit) und Wehrklöstern des Chevilion (Paladine können oft nicht die Mauer verlassen, wenn sie Wache stehen, und angeblich hat mal ein Kriegerheiliger gesagt „Lasst sie strullen, wenn sie die Mauer durchbrechen war es der Wille Chevillions!“).
- Den Bart eines Zwergen oder das Haar einer Elfe zu beschädigen gilt als Körperverletzung, entsprechendes bei Menschen und Trolen aber nur als Sachbeschädigung.

- Das Tragen von Unterwäsche ist im Hochland von Albion nur Frauen gestattet.
- In der Grafschaft von _oltenried ist die _enutzung des _uchstaben _ nicht erlau_t.
- Magier dürfen nur in ihrer Robe zaubern, um immer erkennbar zu sein, außer in Notwehr.
- Der Straftatbestand des Exhibitionismus ist in Sylvania nicht bekannt, in Kavernik hingegen gilt schon das Entblößen des kleinsten Stückchens Bein als Obszönität.
- Als intellektuelle Waffen ist das Tragen von Büchern in der Öffentlichkeit in Soldale nicht gestattet, es sei den es sind heilige oder stumpfe Bücher.
- Waffentragen in der Öffentlichkeit ist in den meisten Städten verboten, ausgenommen mit dem Griff nach unten im Gepäck („Ich bring es nur rasch zum Schmied, muss mal wieder geschliffen werden!“) sowie mit einem versiegelten „Friedensknoten“ um Griff und Gürtel, den man sich gegen (maßlos überteuerte) Gebühr am Tor machen lassen kann.
- Das Fälschen von Siegeln ist strengstens verboten, außer bei Nekromanten (wenn die ihre Siegel nicht sichern können sind sie selbst schuld). Unterschriften zu fälschen ist hingegen bestenfalls eine Bagatelle (viele Leute können nicht oder nur schlecht schreiben, daher lassen sie auch persönliche Briefe von Schreibern verfassen).
- Lizenzierte Prostituierte müssen sich durch bestimmte Farben kennzeichnen, meist gelbe oder rote Kleidungsstücke. Da die aber sehr willkürlich gewählt werden und in anderen Gegenden durchaus zur normalen Kleidung gehören können, kommt es immer wieder zu Zwischenfällen mit anständigen weiblichen Reisenden...
- Das Betreten oder auch nur Berühren eines Tempels schützt vor Verhaftung. Allerdings sind gerade Sonnenpriester nur sehr selten bereit, Kriminelle mit Lebensmitteln zu versorgen, auch dürfen gespendete Anbauten an einen Tempel schnell, billig und mit Eisengittern vor den Fenstern hochgezogen werden, und wenn zufällig gerade der eben noch frohlockende Flüchtling darin steht...

Das Musterstädter Zuchthaus

Lage: Dieses kleine und doch recht auffällige Zuchthaus liegt am Rande der Stadt unweit der Mauer, es unterscheidet sich wenig von anderen Einrichtungen kleiner und mittelgroßer Städte. Mit wenigen Änderungen kann es also auch in anderen Städten eingesetzt werden - vor allem dann, wenn die SC mal wieder ein wenig gegen die Gesetze verstoßen und sich auch noch dabei erwischen lassen.

Beschreibung: Erdgeschoss und erster Stock des Hauses, das einst als Schmiede diente, sind aus dickem Bruchstein gemauert, wurden aber um ein zweites Stockwerk und einen Anbau aus Fachwerk ergänzt. Das Dach ist schon länger undicht und schlampig geflickt, es regnet bei sehr schlechtem Wetter bis in den Keller durch. Aus dem einzigen Schornstein quillt zumeist nur am Vormittag der Rauch des Kochfeuers, wenn die Gefangenen im Winter mehr Wärme wollen, müssen sie das Holz selber bezahlen. Alle Fenster sind mit soliden Eisengittern gesichert, die Türen aus dicker eisenbeschlagener Eiche haben je 2 einfache Schlösser und einen soliden Riegel. Um den kleinen Hof gibt es eine 3 Schritt hohe und an der Oberkante abgerundete Mauer.

Erdgeschoss: Hinter der Wachstube am Eingang führt ein Gang zu 3 ständig überfüllte Zellen für männliche Häftlinge, die miefenden Strohsäcke und Woldecken sind den erfahrenen Gildedieben vorbehalten, der Rest begnügt sich mit einer losen Schütte Stroh auf dem Boden. Ansonsten gibt es einen Scheißkübel, einen Wassereimer und wenig mehr, wenn man die Wachen nicht besticht um einige Annehmlichkeiten zu erhalten. Eine solide Luke führt in den Keller hinab, in dem renitente Häftlinge an die Wände gekettet werden. Nur einmal am Tag bringt ein anderer Gefangener per Strickleiter Essen und Wasser herab und leert den Scheißkübel, eine Aufgabe die nur als Strafe zu interpretieren ist. Neben der Wachstube im Anbau ist der Arbeitsraum für die männlichen Gefangenen, die hier Steine klopfen, Bretter sägen und andere einfache Tätigkeiten durchführen. Bei Verlassen werden alle Gefangenen durchsucht, können aber manchmal kleine Gegenstände wie Holzsplitter oder Eisenteile heraus schmuggeln. Die Tür zum Treppenhaus sollte immer verschlossen sein, doch lehnen die Wächter sie aus Bequemlichkeit meist nur an.

Erster Stock: Identisch aufgebaut aber nicht so überfüllt ist der erste Stock, in dem Frauen und Kindern eingesperrt werden. Im Spinnraum, in dem die Frauen und Jugendlichen 12 Stunden

am Tag Wolle zu Garn spinnen müssen, gibt es auch einige Schulbänke, damit die kleineren Kinder, die zumeist ihre Eltern ins Zuchthaus begleiten, unterrichtet werden können. Der Kaplan kommt aber nur zweimal die Woche und kritisiert lieber den sündigen Lebenswandel und seine Folgen, als Lesen und Schreiben, Rechnen und Gesang zu unterrichten. Einziges Buch, an die Wand gekettet, ist eine abgegriffene heilige Schrift, in der etliche Seiten fehlen und aus der den Gefangenen während der Arbeit vorgelesen werden sollte.

Obergeschoss: Der Fachwerkaufbau sollte nur für die Angestellten zugänglich sein, tatsächlich sind in der Küche aber immer Gefangene an der Arbeit, und auch die Kammern der Wächter über den Arbeitsräumen werden nicht selten von verurteilten Prostituierten besucht, die sich so ihre Haft erleichtern. In der beheizten Wohnstube vertreiben sich die Wächter ihre Zeit bei Spiel und Suff, die beiden kalten Wachstuben in den anderen Etagen sind unbeliebt. Eine steile Treppe führt auf den **Dachboden**, wo Wäsche getrocknet wird und diverser alter Krempel gelagert ist, den die Stadt nirgendwo sonst unterbringen kann.

Bewohner: Oberster Aufseher ist der Henker, der aber anders als seine **4 Wächter** nicht hier wohnt. Neben Schlüsselbund (jede Tür muss von 2 Wächtern geöffnet und geschlossen werden) und Knüppel tragen die kräftigen aber nicht sehr gesellschaftsfähigen Aufseher kurze lederne Peitschen, Knüppel, Lederkleidung und Alarmpfeifen. In verschlossenen Schränken in den Wachstuben haben sie Kurzschwerter, leichte Armbrüste, Helme und Kettenpanzer gelagert, aber zumeist werden sie auch ohne sie mit den Gefangenen fertig (STR 12, Bewaffneter Kampf 10). Bei der Arbeit werden sie von einer **Haushälterin** unterstützt, die sich auch um die weiblichen Gefangenen und Kinder kümmern soll, und einem **Kaplan**, der sich aber gerne um seine Pflichten drückt. Bei Bedarf, so denn gefährliche oder berühmte Gefangene einsitzen, werden 2 bis 6 zusätzliche Stadtwachen eingesetzt, die sich aber von den nicht sehr gut angesehen Aufsehern lieber fern halten und nur am Tor stehen und die untere Wachstube besetzen.

Zu jeder Zeit halten sich im Zuchthaus 4W6+6 Männer, 2W6+3 Frauen und 2W6 Kinder als Gefangene auf, die meisten davon harmlose kleine Landstreicher, rauflustige Gesellen und gröhlende Saufbolde zur Ausnüchterung. Echte

Gildediebe sind selten (2W6-2), bilden aber die Oberschicht der Gefangenen und sorgen in ihren Zellen für Ordnung, mit den Wächtern stehen sie dank regelmäßiger Bestechungsgelder auf recht gutem Fuß. Gegen ein kleines Trinkgeld beschaffen sie Lebensmittel, Getränke, Decken, frisches Stroh und Kerzen, außerdem dürfen Angehörige ihre Gefangenen wöchentlich besuchen, wenn sie nicht im Keller sitzen. Außer Waffen wird der meiste Besitz geduldet. Räuber, Mörder und andere Schwerverbrecher werden in den Keller gesperrt und nie ihrer soliden Hand- und Fußketten entledigt. Wenn ein Gefangener zu viel Ärger macht wird er von den Wachen in eine Wachstube geführt und dort so lange mit Peitschen, Knüppeln und Tritten bearbeitet, bis er bewegungsunfähig ist (W6+4 LP, -10 auf alle körperlichen Proben, reduziert sich um -2 pro Tag). Sollten die SC für eine Kleinigkeit einsitzen, können sie recht leicht entkommen (Bestechung, Gitter sind verrostet, Bausubstanz marode...), angekettet im Keller (-5 auf alles, dunkel, solide Gewölbe...) besteht aber kaum Aussicht auf Flucht!

Kapitel 6

Wappenkunde

Ein **Wappen** ist das einzigartige Zeichen einer adeligen Familie, einer Stadt oder einer privilegierten Organisation. Jedes Wappen zeigt ein **Symbol** (stilisierte Tiere, Fabelwesen, Gegenstände oder geometrische Figuren) in einem Schild. Es wird immer eine „**Tinktur**“ (rot, grün, blau oder schwarz) mit einem „**Metall**“ (silber = weiß oder gold = gelb) kombiniert, um das Symbol gut erkennen zu können. Ausnahmen gibt es zur Genüge, vor allem Schwarz wird oft statt Metall benutzt, neue Wappen entsprechen aber meist den Regeln.

Jede adelige Familie hat ein **Hauptwappen**. Entsteht durch Heirat eine Nebenlinie mit eigenem Lehen, kann diese das Wappen der Familie durch eine Ergänzung zum **Nebenwappen** modifizieren. Oft wird dafür der Hintergrund zweifarbig gestreift oder mit zusätzlichen Symbolen versehen. Uneheliche Kinder eines Adligen, die von ihm anerkannt sind, müssen das Wappen ihrer „edlen Seite“ mit einem schrägen Strich, dem „**Bastardbalken**“ versehen. **Zwergische Klans** führen Wappen in Rautenform, **Trolljarle** runde Wappen und **Elfenaristokraten** Wappen in Tropfenform. Adelige **Frauen** führen im Wappen ihres Ehemannes oft einen kleinen „Herzschild“ mit dem Wappen ihres Elternhauses. Wird ein Adelige verbannt, muss er seinen Schild mit einem **Schandkreuz** in Form eines X versehen.

Alte Adelsfamilien und Städte haben ihr Wappen oft schon seit Zeitaltern. Wird ein Bürgerlicher in den Adelsstand erhoben oder eine Organisation privilegiert oder erhält ein Ort das Stadtrecht, ist damit auch die Verleihung eines Wappens verbunden. Zwar achten Herolde bei neuen Wappen darauf, dass sie einzigartig sind, aber einige alte Wappen sind mit anderen identisch. Um dem abzuwehren werden sie ergänzt oder mit Buchstaben versehen, um sie eindeutig zu unterscheiden - sofern sich die Inhaber darauf einigen können...

Neben den normalen „**minderen Wappen**“ gibt es immer auch ein „**großes Wappen**“, das um ein Schriftband mit **Wahlspruch** unten (meist in Tideonisch oder einer arkanen Sprache), **Wappenhalter** in Form der Wappentiere des Königreiches an den Seiten und einer **Krone** oben ergänzt wird, deren Form den Status des Wappeninhabers anzeigt:

Stirnband = Junker

Helm = Freiherr

Helm mit Federbusch = Baron

Krone mit 3 Zacken = Graf

Krone mit 5 Zacken = Herzog

Krone mit 7 Zacken = König

Krone mit 9 Zacken = Kaiser

Krone mit Bügeln = Reichsfürst

Zinnenmauer = Stadt

Zinnenmauer mit Turm = Freie Stadt

Sonne oder Monde = Kloster

Silberne oder goldene Mitra = Hochtempel

Spitzhut = Erzmagier einer Gilde

Werkzeug = Königlich privilegierte Zunft

Schriftrolle = Hochschule oder Gelehrter

Münzen = Patrizier oder Handelshaus

Die Wappen der 7 Königreiche:

Gomdland = schw. Adler auf silbernem Grund.

Albion = silberner Hirsch auf grünem Grund.

Bourbon = goldener Wolf auf blauem Grund.

Soldale = goldener Hengst auf rotem Grund.

Kavernik = silberner Eber auf blauem Grund.

Silvania = goldener Luchs auf grünem Grund.

Thursgard = roter Bär auf silbernem Grund.

Das **Wappen des Nordreiches** ist ein goldener Drache auf schwarzem Grund, als großes Wappen mit neunzackiger Bügelkrone, zwei flankierenden Drachen und dem Spruchband „**IMPERARE ORBIS TERRARUM**“.

Kapitel 7

Steuern & Abgaben

Grundsätzlich dürfen nur Könige, Reichsfürsten, freie Städte und Ordensstaaten direkte Steuern erheben, Fürsten, Städte und Tempel nur spezifische Abgaben:

Königliche Kopfsteuer: Jeder Untertan des Landes muss ab dem 12. Lebensjahr dem König (oder Reichsfürst) 1 Gulden pro Jahr zahlen.

Kaisergulden: Zur Finanzierung eines Reichskrieges, einer Reichsexekution oder einer Reichshilfe bei Katastrophen werden 1 bis 4 Gulden pro Person eingetrieben, solche Sondersteuern sind aber recht selten, da sie vom Reichsrat genehmigt werden müssen.

Brückenmaut: Nur an Brücken dürfen Gelder eingetrieben werden, die zur Erhaltung von Brücken und Straßen verwendet werden sollen. Üblich sind 1 Heller pro Bein und Rad, d.h. 2 Heller für Menschen, 4 für Großvieh und 2 bis 4 pro Wagen. Kinder und Kleinvieh sind billiger oder ganz umsonst, Anwohner nutzen Brücken meist kostenlos.

Zölle und Marktgelder: Zölle werden von den Staaten an ihren Außengrenzen eingetrieben, meist an Häfen oder Pässen. Üblich sind 10% bei normalen Waren, wichtige Rohstoffe sind kostenlos und Luxuswaren werden mit 20 bis 50% bezollt. Die Marktgelder in vielen Städten liegen für Nahrung und einfache Waren bei 5%, Alkohol und bessere Waren 10% und Luxuswaren 20 bis 50%. Sie gehen an die Stadtkasse.

Tempelzehnt: Ursprünglich wurde dem örtlichen Tempel „jede 10te Garbe“ geschuldet, inzwischen wird ein Geldbetrag von ca. 5% des Einkommens erwartet. Hinzu kommen „freiwillige“ Spenden in die Armenkasse bei jedem Besuch und eigentlich verbotene Gebühren für kirchliche Dienstleistungen (Taufe, Eheschließung, Beerdigung, notarielle Beglaubigungen, Unterricht oder Zauber). Die Einkünfte der Tempel sollen zu je $\frac{1}{4}$ an den Hohepriester, in Baumaßnahmen, in die Armenkasse und an den örtlichen Priester fließen.

Nutzgelder: Der örtliche Grundherr kann Gebühren für die Nutzung von Wald, Gewässern, Mühle und Weinpresse verlangen. Eigentlich sollten auch hier nur die Kosten gedeckt werden, tatsächlich liegen sie aber deutlich höher (ca. 5 bis 20% des Ertrages der Höfe).

Pacht: Die meisten Bauern haben kein eigenes Land, sondern pachten sich eine Parzelle von einem Adligen, einem Kloster oder einer Stadt. Neben den variablen Nutzgeldern (siehe oben) beträgt die Pacht immer 10% der Erträge sowie 1 Tag Fronddienst in der Woche.

Gildenbeiträge: Statt Renten- und Sozialkassen gibt es für Handwerker die Gilden, in denen sie organisiert sind. Die Höhe der Beiträge kann erheblich schwanken, vor allem bei Prüfungen werden oft mehrere Monatslöhne Gebühr verlangt, hinzu kommen je nach Gilde reguläre Abgaben von 5 bis 15%. Diebesgilden verlangen 25% der Beute von allen Mitglieder, dazu müssen Diebesgesellen weitere 25% an ihren Meister zahlen, Lehrlinge gar die ganze Beute abgeben.

Magiergilden müssen oft Schäden regulieren und verlangen daher 20%.

Die Gesamtlast liegt je nach Stand, Beruf und Wohnort zwischen 10 und 50% des Einkommens, mehr als 30% gilt als ungerechtes Auspressen. Da große Teile der abzuschöpfenden Überschüsse an die Grundherren (Grafen, Ritter, Kirchen und Großbürger) fallen, denen das Land gehört, haben die meisten Staaten nicht eben übervolle Kassen.

Sobald die SC zu einem gewissen Wohlstand gekommen sind, sollte der Spielleiter ihnen auch die fälligen Abgaben aufdrücken, zumindest bis sie durch einige Aufträge für die Regierung das begehrte Privileg der Abgabefreiheit erlangt haben.

Kapitel 8

Kriminalität & Unterwelt

Während von der Obrigkeit alle Gesetzesbrecher über einen Kamm geschoren werden, gibt es in der Subkultur der Landstreicher, Bettler und Gauner eine scharfe Unterteilung in Amateure, Halbschattige und Profis. **Amateure** sind brave ehrbare Bürger, die aus Dummheit, Gelegenheit oder Vorsatz gegen das Gesetz verstoßen - und sich dabei zumeist ziemlich stümperhaft anstellen. **Halbschattige** bilden die große Mehrheit der sozial verachteten Unterschicht, sie ernähren sich vorwiegend legal durch Betteln, Hausieren, Gaukelei oder Prostitution, begehen aber bei günstiger Gelegenheit auch harmlose kleine Diebstähle oder Betrügereien. **Profis** leben überwiegend oder vollständig von illegalen Geschäften, einem legalen Beruf gehen sie nur zur Tarnung nach. Damit tragen sie das größte Risiko, machen aber auch den größten Profit und genießen in der Unterschicht das größte Ansehen.

Berufsfelder

Neben den üblichen dummen Schlägern, hungernenden Verzweiflungstätern und intriganten Mördern gibt es eine Reihe von etablierten Berufen, die ihren Gauner ernähren können:

Diebe sind die Klassiker unter den Gaunern, sie spezialisieren sich meist auf Beutelschneiden oder Einbrechen - ersteres ist schwieriger, letzteres gefährlicher. Generell sind Diebesbanden in Spezialisten aufgeteilt: Neulinge stehen Schmiere oder sind Läufer, erfahrene Mitglieder sind „Greifer“ oder gehen in das Objekt, Profis bilden andere aus und arbeiten als Infiltranten, Fassadenkletterer oder Schlosser.

Räuber sind die Erzfeinde der Diebe, denn während die Diebe alle Kunst einsetzen um unerkannt zu bleiben, stellen sich die Räuber einfach dreist, bewaffnet und maskiert auf die Straße, um Geld zu verlangen. Wenden sie dabei auch noch unnötig Gewalt an, sind sie bei den „Künstlern“ ganz unten durch. Außerdem hausen sie wie Schweine im Wald, belästigen Abenteurer und brechen sogar ohne alle Kunst nachts mit Gewalt in abgelegene Häuser ein! **Raubritter** sind verarmte Adelige, die mit ihrer Gefolgschaft Reisende um Schutzgeld erpressen oder unter Vorschub des Fehderechtes ihre Nachbarn mit Raub und Mord heimsuchen. Geschützt durch ihre adelige Geburt, familiäre Bindungen und alte

Burgen lassen sie sich durch normale Polizeimaßnahmen kaum bekämpfen.

Schmuggler handeln mit hoch bezollten oder illegalen Waren. Erstere sind vor allem Salz, Schnaps, Drogen, Feuerpulver und Luxusgüter. Letztere sind Leichen und Runen ohne Lizenz, Gifte, zensierte Bücher, Lebenselixiere und Artefakte der Teufelsmagie. Sie haben oft die größte Organisation und, da sie begehrte Waren billig anbieten, einen guten Rückhalt in der Bevölkerung. Die Regierungen, die durch Schmuggel viel Geld verlieren, sehen das allerdings anders...

Zuhälter und Kuppler sind in größeren Städten zu finden, in denen sie oft halblegal arbeiten, wenn sie einfach nur für Sicherheit sorgen, Kontakte herstellen und dafür ihre Prozenze einstecken. Die Grenzen zu **Sklavenhändlern** sind allerdings ziemlich fließend, denn neben legalen Händlern im Südreich und Teufelskulten oder bösen Magiern sind vor allem Bordelle Kunden für frische Frauen und Kinder.

Falschspieler und Betrüger sind die elegantesten Verbrecher und fühlen sich oft über die gewöhnlichen Kriminellen erhaben, zumal sie meist keine Organisation für ihr Geschäft benötigen. Nachteilig ist nur, dass sie oft ihre Identität wechseln müssen und somit selten einen Ruf aufbauen können. **Geld- und Dokumentenfälscher** sind Spezialisten, die meist für eine Organisation arbeiten oder von ihr beschützt und mit Kunden versorgt werden, denn sie sind wenig mobil und bleiben am liebsten in ihrer Werkstatt.

Hehler sind oft zugleich **Kredithaie**, denn sie leben von ihrem Kapital und ihren Handelskontakten. Offiziell sind sie meist Wirte oder Pfandleiher, und da sie, anders als ihre Kunden, lange unerkannt an einem Ort bleiben können, dienen sie auch als Informanten und Nachrichtensbörsen für wandernde Gauner.

Meuchelmörder schließlich werden von den anderen Gaunern meist gehasst und als üble Schlächter verachtet - erfahren das aber selten, da die anderen Gauner an ihrem Leben hängen. Sie selbst sehen sich gerne als eine Elite unter den Verbrechern, als elegante Künstler des Todes oder tapfere Soldaten einer Organisation - auch wenn die meisten nur abgehalfterte Söldner, großenwahnsinnige Messerstecher oder erfahrene Schläger sind. Wirkliche Spezialisten, die auf

Fürsten, Magier, Hohepriester oder reiche Kaufleute mit massiven Abwehrmaßnahmen angesetzt werden, sind selten – im Nordreich gibt es höchstens 15 bis 20, die vielleicht ein oder zwei Morde pro Jahr begehen, dafür aber mindestens 100 Gulden erhalten.

Die Zinken

Unter den Gaunern und Landstreichern gibt es ein System von geheimen Zeichen, die meist an Haustüren, Wegweisern, Kerkerwänden oder Kassibern angebracht werden. Mit regionalen und persönlichen Varianten sind folgende Mitteilungen möglich:

- Achtung, Gefahr!
- Böser Hund!
- Harmloser Hund.
- Großzügiger Hausherr.
- Religiöser Hausherr.
- Geiziger Hausherr.
- Dämliche Wachen.
- Achtung, fähige Wachen! (selten...)
- Bestechliche Wachen.
- Wache säuft.
- Geheimtür.
- Achtung, geheime Falle!
- Bandenrevier (+Zeichen der Bande).
- Geschützte Person!
- Gutes Versteck.
- Hehler.
- Spielhölle.
- Achtung, Falschspieler!
- Nach links / rechts / sonst wo.
- Schlafplatz.

Organisierte Kriminalität

Menschen sind soziale Wesen, und dazu gierig und Machtgeil. Kein Wunder also, dass es auch in der Unterwelt organisierte Gruppen gibt. Die wichtigste und häufigste Organisationsform ist die **Bande** von einigen Gaunern unter einem starken Boss. In den meisten Teilen des Nordreiches gibt es dazu **Diebesgilden**, in denen Freischaffende und Banden einer Region locker zusammengefasst werden. Die berüchtigten aus Bastilien stammenden **Casmal** sind hingegen straff organisierte und brutal geführte Syndikate, die in Gegenden mit schwacher Regierung das Volk im eisernen Würgegriff halten.

Banden

Organisierte Banden mit meist 2W6 Mitgliedern sind entweder die Bettler einer Kleinstadt bzw. eines Stadtteils oder eine Bande von wandernden Räubern oder Dieben. In den zumeist eher kleinen Städten fallen Leute, die nicht arbeiten aber viel Geld haben, recht schnell auf, daher wechseln Diebesbanden oft ihr Revier. Räuber arbeiten meist außerhalb der Städte und hausen im Wald, wo sie von ihrer Beute leben oder Kontakt mit Hehlern halten. Bettler können sich auch in kleinen Städten organisieren. Die meisten Banden haben eine strenge Hierarchie, nach der Aufgaben und Beute verteilt werden. Um die Führung gibt es blutige Kämpfe, sobald der bisherige Chef irgendeine Schwäche zeigt. Größere Banden sind weitem berüchtigt und werden erbittert von der Regierung verfolgt, die Übergänge zu Rebellen- oder Söldnertruppen gestalten sich oft fließend, mitunter stellen sie auch die Gefolgschaft eines Raubritters.

Diebesgilden

In den meisten Teilen des Nordreiches, die nicht gerade Wildnis oder abgelegene Kuhdörfer sind, gibt es eine inoffizielle "Gilde der Bettler, Landstreicher und Gauner", in der alle Halbschattigen und Profis der Region zusammengefasst sind. Diese Gilden haben keine protzigen Amtsgebäude und sind auch nicht im Stadtrat vertreten, aber ansonsten ähneln sie von Struktur und Funktion her stark den Handwerks- und Kaufmannsgilden.

In den Gilden gibt es **3 Ränge**: **Lehrlinge** sind neu im Geschäft, müssen einige Jahre einem Meister gehorchen, ihm den ganzen Ertrag ihrer Arbeit abgeben und ihm gehorchen. Dafür werden sie von ihm ausgebildet, ernährt und beschützt. Um im Rang aufzusteigen, müssen sie die "7 Prüfungen des Diebes" ablegen: Schleichen, Beutelschneiden, Zinken, Klettern, Schlössen, Schweigen und Sitzen. Neben dem Beweis der ersten 5 Fertigkeiten (von 3 Versuchen muss je einer gelingen) müssen sie auch ein Verhör durch die Wache überstehen und wenigstens eine Nacht im Zuchthaus verbringen.

Haben sie diese 7 Prüfungen bewältigt, steigen sie in den Rang eines **Diebesgesellen** auf. Als solcher können sie in allen Berufen der Diebeszunft arbeiten, müssen aber nach wie vor einem Meister Rechenschaft zollen und vor allem ihm und der Gilde jeweils $\frac{1}{4}$ der Beute abgeben. Die Höhe der Abgaben und die nach wie vor spürbare Einschränkung durch den Meister, der immerhin für ihr Fehlverhalten gerade stehen und

sie weiterhin beschützen muss, treibt viele Gauner zum Versuch eines Meisterstückes: Sie müssen einen großen und spektakulären Diebstahl ankündigen (oft in verschlüsselter Form), durchziehen (Hilfe ist nur bei der Vorbereitung sowie Flucht erlaubt) und die Beute dann mit der ganzen Gilde verprassen (sie muss also wenigstens $\frac{1}{4}$ Gulden pro Mitglied betragen, um eine Feier finanzieren zu können).

Danach steigen die Gesellen in den Rang eines **Meisterdiebes** auf. Fortan dürfen sie eine eigene Bande leiten, Lehrlinge ausbilden, von Gesellen ihren Anteil fordern und im Rat der Gilde abstimmen. Von ihrer Beute müssen sie nur noch der Gilde $\frac{1}{4}$ geben, aber da sie im Rat sitzen, haben sie auch Einfluss auf die Verwendung der Gelder. Nicht alle Meisterdiebe haben eine eigene Bande, und viele müssen alle paar Wochen ihren Wohnsitz ändern. In der Gilde werden sie akzeptiert, sobald sie den ersten Anteil einer Beute abgeliefert haben.

Diebesgilden bieten ihren Mitgliedern eine ganze Reihe von **Vorteilen**: Aus den Geldern der Gilde werden bei einer Haft die **Familien versorgt**, bei Invalidität gibt es sogar eine kleine **Rente**. Wird ein Mitglied verhaftet, bezahlt die Gilde den **Anwalt**, schmirt die **Gefängniswärter** für eine bessere Behandlung und schmuggelt regelmäßig gutes Essen, Schnaps und saubere Kleidung in den Knast (kein Verlust von Attributen, reduzierte Infektionsgefahr). Schließlich sorgt die Gilde auch dafür, dass es mit der örtlichen Regierung ein **Stillhalteabkommen** gibt: So lange die Mitglieder sich an die Regeln der Gilde halten, verzichtet die Regierung auf Todes- und Körperstrafen. Im Gegenzug wird freischaffende **Konkurrenz bekämpft**, teilweise mit Hilfe der Regierung, ansonsten durch Diebeskünste oder Gewalt.

Die **Regeln der Diebesgilden** sind reichsweit ziemlich einheitlich:

- ◆ Bestehle weder Gildenmitglieder noch ärmere Leute, die Götter oder Gräber!
- ◆ Töte keine Mitglieder oder Zivilisten, außer in Notwehr!
- ◆ Gehorche den Anweisungen deines Meisters und den Beschlüssen der Gilde!
- ◆ Verrate niemals ein Mitglied, sofern du nicht bis zum 3. Grad gefoltert wurdest!
- ◆ Hilf der Obrigkeit, wenn sie der Gilde hilft! Schade ihr, wenn sie der Gilde schadet!

Die **Politik der Diebesgilden** zielt auf den Schutz ihrer Mitglieder, der Erhalt des Status Quo und reibungslose Geschäfte ab. Die einzelnen Meister und Banden sind dabei sehr frei und sehen die Gilde mehr als "Gaunerloge" und Rentenkasse denn als mächtige Organisation der Unterwelt. Nebenbei haben die Meister immer ein Interesse daran, die Gelder der Gilde für ihre Zwecke einzusetzen. Sollte sich je ein Meister an der Kasse bereichern, wird ihn die Gilde zerfetzen (und das ist ziemlich wörtlich gemeint), und es muss immer für Renten, Anwälte und Bestechungen reichen. Ansonsten aber wird gerne auf Kosten der Gilde gefeiert, geprasst und großer Luxus getrieben.

Verstößt ein Mitglied eklatant gegen die **Diebesregeln** und kann sein Meister es nicht züchtigen (oder ist der Übeltäter selbst Meisterdieb), lädt es die Gilde vor den Rat, wo es sich erklären muss und eine Strafe erhält - meist eine Zahlung in die Kasse, seltener Exilierung oder Verlust der Diebeslehre. Im schlimmsten Fall wird eine **Gildenjagd** ausgerufen und auf den Übeltäter ein hohes Kopfgeld ausgesetzt - für seinen Tod. Dieses Instrument wird mitunter auch gegen besonders ruchlose Amateure, Hochverräter oder bösartige Vertreter der Regierung eingesetzt.

Gildenkriege sind außerordentlich selten, dann aber ziemlich spektakulär. Sie richten sich vor allem gegen andere Verbrecherorganisationen, seien es freie Banden, Casmal oder Teufelskulte. In diesem Fall muss jeder Meister wenigstens 3 gut bewaffnete Kämpfer stellen (Gauner oder Söldner) und eine Diebesaktion gegen den Gegner starten (Aufklärung, Sabotage, Diebstahl von Waffen...). Solche Kriege sind zumeist kurz und heftig, mit plötzlich ausbrechenden Straßenkämpfen, Attentaten, Brandstiftung oder Entführungen ohne erkennbare Front oder eindeutig bezeichnete Kämpfer. Sie enden mit einem Kompromiss oder, im schlimmsten Fall, der Flucht oder Vernichtung einer Partei.

Casmal

Während der Besetzung von Soldale durch das Südländchen entwickelte sich ein System von Rebellenbanden, die sich krimineller Methoden und Guerillataktiken bedienten, um die Bevölkerung zu schützen und die Besatzer zu schädigen. Auch nach erfolgreicher Vertreibung blieben diese Banden bestehen, und nach und nach entwickelten sie sich zu gierigen Verbrechersyndikaten unter der Führung einer Familie aus dem "Verbrecheradel". In vielen Teilen von Soldale, aber auch in einigen anderen Regionen des Nordreiches, haben die Casmal eine brutale Schattenherrschaft aufgebaut. Sie sind vor allem dort zu finden, wo es eine schwache Regierung und nicht sehr rechtschaffene Bevölkerung gibt.

Die **Organisation** einer Casmal ist straff und sehr hierarchisch. Unumschränkter Herr ist der **Hausvater**, der von den **Hausbrüdern** unterstützt wird, die je einen Teilbereich leiten. **Hausvettern** sind aus den Rängen der **Leutnants** aufgestiegen, tragen eine gewisse Verantwortung und erhalten einen Anteil der Gewinne, konnten aber noch nicht in die Familie einheiraten. Die einfachen **Soldaten** machen für ein festes Gehalt die Schmutzarbeit der Casmal, unter ihnen dienen die einfachen **Helfer** und die inoffiziellen oder noch jugendlichen **Späher**. Die **weiblichen Mitglieder** der Casmal haben in der patriarchalischen Struktur eigentlich nichts zu sagen und bestenfalls noch Hilfsdienste zu leisten, tatsächlich genießen sie aber das Vertrauen ihrer Männer, Brüder und Söhne und geben nicht nur wichtige Ratschläge, sondern hüten auch Geld und Geheimwissen.

Die **Geschäftsfelder** sind vor allem Schutzgeld-erpressung und organisierte Verbrechen wie Glückspiel und Prostitution. Generell verlangen sie von allen kriminellen oder anrühigen Aktivitäten in ihrem Revier 33% der (geschätzten) Einkünfte als Tribut, von vielen legalen Geschäften immer noch 10%. Die besten Geschäfte reißen sie sich aber gerne direkt unter den Nagel, und wer sie nicht spottbillig abtritt, muss selber abtreten.

Die **Politik** der Casmal ist autokratisch, brutal und gnadenlos. Da jeder Gulden, der für Bestechungen ausgegeben wird, in den Kassen der Familie fehlt, versuchen sie die Regierung vor allem durch Erpressung und Drohungen lahmzulegen. Morde gehören zum Alltag, Konkurrenten werden ohne Vorwarnung angegriffen. Kein Wunder, dass Casmal und Diebesgilden sich nicht vertragen. Einige der gemäßigten Casmal haben eine Koexistenz gefunden, aber in den meisten Fällen kommt es auf kurz oder lang zu einem Krieg in der Unterwelt. Die Casmal sind dabei in

der Offensive klar überlegen, denn sie haben die besseren Kämpfer, mitleidlose Meuchelmörder und eine straffe Führung. Andererseits sind sie aber auch sehr angreifbar, denn die herrschende Familie fürchtet paranoid um ihr Leben und, viel wichtiger, ihr Geld. Kann man sie töten oder gegeneinander ausspielen, zerbricht die Casmal und zerfleischt sich selbst. Sowieso sehen die Hausväter ihre eigenen Kinder zumeist und zurecht als die größte Gefahr an, wird doch von einem angehenden Führer regelrecht erwartet, sich sein Erbe mit dem schnellen Dolch zu sichern. Diebesgilden hingegen sind zu gebündelten Aktionen kaum in der Lage, dafür verkraften sie aber auch herbe Verluste in ihrer Führung ziemlich leicht - durch einen Schwund an Meisterdieben werden sie oft sogar einsatzfähiger.

Die **Regeln der Casmal** sind einfach und brutal:

- ◆ Gehorche den Vorgesetzten aufs Wort!
- ◆ Tue nichts ohne Erlaubnis!
- ◆ Die Ehre der Familie ist heilig!
- ◆ Wer versagt oder gegen Befehle verstößt muss sterben!

"Pass gut auf, ob jemand kommt, Mädels. Wenn die Wache kommt oder jemand Lunte riecht, denn pfeif zweimal. Wenn nur wer vorbeiläuscht, denn klopf an die Wand. Nech?" Nervös nickte Yalina und kaute auf ihrer Unterlippe. Hinter ihr in der übel riechenden Gasse knirschte es, als die beiden Diebe das Fenster aufhebelten und in das abgelegene Lager einstiegen. Viel war hier nicht zu erwarten, gute Sachen wurden hinter dicken Mauern und eisernen Gittern gelagert, nicht in klapprigem Fachwerk. Aber einige Sachen würde es schon geben, zumindest Bier oder Wolltuch oder so. Hennak, der drahtige junge Gauner mit dem fehlenden Ohr, war schon im Lagerhaus. Kallis abgewetzte Schuhe verschwanden im Fenster, und leise quietschend zog er es hinter sich zu.

Betont gelassen klappte Yalina ihren Bauchladen auf und begann lustlos, den wenigen vorbeikommenden Seeleuten, Arbeitern und Schiffsbauern Nadeln, Knöpfe, Garn, Heiligenbilder, Flugblätter, einige alte Messer und billige Anhänger anzubieten. Kaum einer würdigte das dürre verdreckte Straßenmädchen eines Blickes, und nur einmal machte ein alter Seemann Anstalten, ein etwas vergilbtes Bildnis der Elementarherrin Aquata zu erwerben. 3 Heller waren ihm aber doch zu viel, er wollte nur 2 zahlen. Das hatte sie selbst schon dafür ausgegeben!

Als Straßenhändlerin verdiente sie nie genug, um sich zu Brot und gammeligem Kohl auch noch ein Zimmer in der Nacht zu leisten, von Kleidern oder einem Arzt für ihren Grind mal ganz zu schweigen. Aber immerhin wurde sie von den Wachen nicht als Bettlerin fortgejagt (sofern sie bei jeder Kontrolle die Heller für ein Bier übrig hatte) und ersparte sich auch die meisten Anfragen, wie viel denn eine schnelle Nummer kosten würde. Um das Bordell war sie gerade noch herum gekommen, da würde sie es bestimmt nicht in dreckigen Gassen treiben!

Und jetzt war ihr Bauchladen eine ideale Tarnung für ihren eigentlichen Job, das Schmierestehen. Sie hatte die beiden Gauner vor einigen Tagen kennen gelernt, und sie hatten ihr sofort einen Viertelgulden für kaum eine Stunde Herumstehen angeboten. Natürlich nur, wenn sich genug Beute fand, und wenn sie nicht der Wache in die Hände liefen. Aber hier war es angenehm ruhig, die Wache paradierte nur am Hafen entlang und die Händler hatten sich die Kosten für eigene Wachleute gespart. Selbst Schuld, so hatten sie leichte Beute! Nicht das Yalina selbst sich trauen würde, einzubrechen. Die Strafen waren hart, 3 Jahre in Ketten kamen da schnell zusammen, und dass sie noch nicht einmal 12 war, würden die Richter bei einer fremden Diebin ohne Familie kaum mildernd in Betracht ziehen.

Plötzlich hörte sie hinter sich gedämpften Lärm. Hastig blickte sie sich um, aber weder Wachen noch Leute der Händler waren zu sehen. "Komm, bloß weg von hier!" Kalli, der alte Dieb mit den hässlichen Narben dort, wo Henker gerne ihre Brandzeichen setzten, klatschte in die schmutzige Gasse und winkte fast panisch seinen jungen Komplizen herbei. "Lass dass liechen, nech, Hennak, des geht nech mit rechten Dingen zu. Lass des, wir gehn stiften!" Nervös klappte Yalina ihren Bauchladen zu. Wenn sie abhauen musste, wollte sie nicht auch noch ihre Waren verlieren. "Hennak, komm nu!"

"Du spinnst Kalli, das ist die Gelegenheit! Das gute Zeug lassen wir doch nicht liegen, schön blöd wäre das. Messingleuchter, Silbergeschirr, Betttücher aus Seide! Wie für uns hier präsentiert! Los, Alter, pack mit an, wir schaffen das alles weg, dann haben wir ausgesorgt!" Aber der alte Dieb wich vor dem prallen Sack voll Wertsachen zurück wie ein Mondpriester vor ehrlicher Arbeit. "Komm, Mädels, wer haun ab. Des ist keine rechte Beute, des ist gefährlich! Kein Händler lässt sowas hier rumliegen! Los, des

muss Hennak auf den eigenen Puckel laden!" Die schwielige Hand packte Yalina und zerrte sie durch die Gassen des Hafens. "Ha, Alter, dann muss ich eben nicht teilen. Gut für mich, schlecht für dich!"

Am Hafenbecken standen die Gaffer herum und sahen zu, wie die Wachen angeekelt mit Bootshaken die aufgedunsene Leiche aus dem Wasser zogen. Keiner wollte sie anfassen, und so rutschte der Leichnam immer wieder in die bräunlichen Fluten. Träge wie ein Wal drehte er sich und offenbarte ein violettes Gesicht, die dünne Schnur aus Seide immer noch straff um den Hals geschnürt. Ein Ohr fehlte, aber anders als die vielen anderen Wunden war diese Narbe älter. "Sechst, Mädels, so is das. Unser eins krecht keine leichte Beute, alles müssen wer hart erschuffen." Yalina lächelte den alten Seemann mit den üblen Narben an, während sie ihr feines Leinenkleid zurecht zupfte.

"Du hattest recht, Onkel. Eine Leiche lenkt die Leute noch besser ab als Gauklertruppen. Hier, schau mal!" Stolz zeigte das junge Diebeslehnmädchen eine elegante Silberkette vor. Nicht gierig sein, hatte Kalli ihr beigebracht, und wer viel hat, der kann es auch verteidigen. Der fette Beutel des Kaufmannes hätte ihr mehr zugesagt, aber so einer kann leicht die ganze Wache aufhetzen, die Tore schließen, Kopfgeleider aussetzen... Zufrieden nahm sie die beiden kleinen Börsen entgegen, die Kalli gezogen hatte, und schlenderte Richtung Innenstadt, während hinter ihr Rufe nach der Wache laut wurden, Diebe hätten ihr Unwesen getrieben.

Auch der alte Seemann mit den verdächtigen Narben wurde durchsucht, hatte aber kaum einen Taler in der Tasche. Die einzige, die Yalina verdächtigte, war eine freundliche ältere Dame, die sie ermahnte, doch nicht ohne Kindermädchen oder Diener im Hafen zu spielen, das sei gefährlich, man könne ins Wasser fallen, und was für Gesindel sich da herumtreibe... Yalina machte in ihrem feinen Leinenkleid artig einen Knicks und widerstand der Versuchung, ihr einen der dicken Klunker von den Fingern zu ziehen. So weit war sie noch lange nicht, sagte Kalli, und Kalli, der kannte sich aus!

Kapitel 9

Maße & Gewichte

Um die Handhabung des Spieles zu erleichtern, werden in den Regeln meist Maße des metrischen Systems verwendet, also Gramm, Meter, Liter etc. Die folgenden Maßeinheiten sind für eine Fantasywelt wohlklingender und können auf Wunsch alternativ verwendet werden:

Längenmaße:

- Zoll: 2 $\frac{1}{2}$ cm
- Fuß: 12 Zoll, also 30 cm
- Elle: 20 Zoll, also 50 cm
- Schritt: 1 m
- Pfeilschuss: ca. 200 m
- Meile: 2000 m
- Wegstunde: ca. 5 km
- Tagesreise: ca. 30 km

Hohlmaße:

- Branntmaß: 0,025 Liter
- Viertelmaß: 0,25 Liter
- Halbmaß: 0,5 Liter
- Maß: 1 Liter
- Eimer: 10 Liter
- Scheffel: 20 Liter
- Kleinfass: 50 Liter
- Halbfass: 100 Liter
- Handelsfass: 200 Liter
- Doppelfass: 400 Liter
- Lagerfass: 2000 Liter

Gewichte:

- Karat: 0,25 Gramm
- Lot: 2 $\frac{1}{2}$ Gramm
- Unze: 25 Gramm
- Mark: 250 Gramm
- Pfund: 500 Gramm
- Stein: 1000 Gramm
- Zentner: 50 kg
- Last: 2000 kg

Dabei ist aber zu beachten, das einheitliche Maße nur bei den Zwergen gebräuchlich sind - eines der Geheimnisse für ihre überlegene Ingenieurskunst. In den meisten Regionen, teilweise sogar in einzelnen Städten und Dörfern, sind eigene Maßeinheiten gebräuchlich. Wenn SC in einer neuen Region Handel treiben oder anderweitig Maße nutzen wollen, kann der Spielleiter zunächst die allgemeine Abweichung mit +W20 -W20 % festlegen und dann noch einen Wurf auf folgender Tabelle durchführen (W20):

W20	Modifikation
1 bis 12	Keine große Veränderung.
13 bis 16	Die Maße haben andere Namen: Fuß = Schuh, Maß = Schank, Stein = Eisen...
17	Es werden 2 Maßsysteme gleichzeitig nebeneinander verwendet.
18	Es gilt offiziell das staatliche Maßsystem, die Leute verwenden aber heimlich ein abweichendes altes.
19	Die Maße werden nur unzureichend kontrolliert, alle Händler benutzen eigene Maße und Gewichte.
20	Die Maße werden übermäßig streng beachtet, nach fremden Maßen gefertigte Waren werden ungern oder gar nicht angenommen.

Kapitel 10

Zeitmessung & Kalender

Das Jahr von *Orbis* hat genau 360 Tage, eingeteilt in 12 Monate á 30 Tage. Jeder Monat hat 5 Wochen á 6 Tage, die Tage werden in 12 Tag- und 12 Nachtstunden eingeteilt, beginnend bei Sonnenauf- oder Untergang. Minuten und vor allem Sekunden werden nur selten gemessen oder verwendet, meist rechnet man nur auf $\frac{1}{4}$ Stunde genau.

Die 6 Wochentage:

- **Mondentag** (Feiertag der Mondkirche)
- **Feuertag**
- **Wassertag**
- **Erdentag**
- **Windstag**
- **Sonntag** (Feiertag der Sonnenkirche)

Die 12 Monate:

- **Frostmond** (Januar)
- **Schneemond** (Februar)
- **Taumond** (März)
- **Knospenmond** (April)
- **Blütenmond** (Mai)
- **Sonnenmond** (Juni)
- **Hitzemond** (Juli)
- **Kornmond** (August)
- **Weinmond** (September)
- **Blättermond** (Oktober)
- **Jagdmond** (November)
- **Holzmond** (Dezember)

Die 4 Quartalsfeste

Winterfest (30. Holzmond & 1. Frostmond): Zu Zeiten kalter und dunkler Tage dient dieses Fest als beliebte Auflockerung an dem Tag, an dem die Sonne wieder näher zu rücken beginnt. Die Häuser werden mit immergrünen Pflanzen und buntem Schmuck verziert, viele Lichter und Feuer entzündet und ein reichliches Essen auf den Tisch gestellt. Teile dieses Mahles werden an die Armen verschenkt, und auch in den Familien tauscht man verzierte Kerzen, süßes Gebäck und kleine Geschenke aus.

Frühlingsfest (30. Taumond & 1. Knospenmond): Wenn der letzte Schnee schmilzt und die ersten Blumen aus dem Boden brechen, feiert man das Ende des Winters. Menschen und Häuser werden mit Blumen und frischem Grün behängt, Eier Speisen aller Art genossen und überzählige

Lämmer gebraten. Für die Kirchen der Beginn des neuen Kirchenjahres.

Sommerfest (30. Sonnenmond & 1. Hitzemond): An den heißesten Tagen des Jahres zwischen Aussaat und Ernte nutzt man die Zeit für ein besonders fröhliches Fest, bei dem allerlei heitere Spiele im Freien veranstaltet werden und junge Paare sich (in Maßen) ungestraft im frischen Heu vergnügen dürfen. Älteren Kinder wiederum werden bei dieser Gelegenheit zumeist von ganz alleine aufgeklärt (indem sie einen „Blick ins Heu riskieren“ ...).

Herbstfest (30. Weinmond & 1. Blättermond): Nachdem der Großteil der Ernte in den Scheunen und Kellern ist, feiert man das wichtigste Fest des Jahres, dankt den Göttern für eine reiche Ernte oder fleht sie um Hilfe im kommenden Hungerwinter an. Häuser und Menschen werden mit Ähren und Feldfrüchten geschmückt, in hohlen Kürbissen kleine Opfer an die Geister der Natur dargebracht.

Die 5 Feste der Sonnengötter

Jeder der Sonnengötter hat natürlich seinen eigenen Feiertag, und zwar jeweils an einem Sonntag, wozu noch Winds- und Mondentag hinzu kommen. Große Feiern sind nur bei Anhängern der Sonnenkirche üblich, aber auch die Mondkirchler gönnen sich am Sonntag einen Tempelbesuch und einige traditionelle Rieten und Gerichte.

Am **Rechtstag** finden an den Gerichten sowohl die fälligen Hinrichtungen statt, als auch die Begnadigungen (für jede Hinrichtung üblicherweise eine). Dazu werden gerne Eide und Schwüre geleistet und Verträge unterzeichnet. Flüchtige Verbrecher, die sich an diesem Tag stellen, können eine mildere Strafe erwarten.

Der **Muttertag** ist natürlich ein sehr familiäres Ereignis, bei dem sich die Familien treffen und den Frauen alle Arbeit abnehmen, aber auch besondere heilsame Brote gebacken und an die Armen und Kranken verteilt werden.

Am **Schöpfungstag** werden wichtige Arbeiten begonnen und beendet, und alle Arbeiten sind kostenlos - dennoch wird gerne und viel gearbeitet, denn wer sich hier besonders hervortut, leistet ein Jahr lang gute Arbeit. Gesinde- und Lehrverträge werden immer am Schöpfungstag unterschrieben.

Der **Blumentag** im Frühling ist der Tag der Verlobnisse, aber auch von weniger dauerhaften Liebeleien, zumal Unzucht und Ehebruch jetzt nicht (sehr) strafbar sind.

Am **Heldentag** schließlich wird den gefallenen Soldaten und großen Helden gedacht, und die Milizen machen ihre jährlichen Übungen (daher auch der andere Name "Tölpeltag"...). Der Termin ist natürlich auch beliebt, um einen Ritterschlag zu verleihen oder Gardisten (neu) zu vereidigen.

Die 5 Feste der Mondgötter

Das selbe Reglement gilt für die Feiertage der Elementarherren der Mondkirche.

Pflanztag ist ein gutes Datum um viele Pflanzen zu sähen oder zumindest das Saatgut zu segnen.

Am **Quellentag** wird nicht nur überall und auch gerne in Gruppen gebadet (das obligatorische jährliche Bad...), auch das Suchen neuer Brunnen hat jetzt bessere Chancen.

Wettertag im Herbst wird zur Vorhersage genutzt, oft in Form wilder Tänze, die Regen und Stürme darstellen sollen.

Der **Lohentag** ist der Feuersicherheit gewidmet, und die ganze Nacht hindurch brennen große Feuer, über die mutige Burschen hinweg springen.

Am **Totentag** schließlich besucht man die Gräber der Verwandtschaft, pflegt sie und teilt mit ihnen ein fröhliches Picknick. Abends gehen angeblich die Geister um, und wer das Haus verlässt, muss eine Totenmaske tragen, um nicht ins Totenreich gezerrt zu werden. Die Kinder nutzen das aus, um kleine Streiche zu spielen oder sich mit Naschereien bestechen zu lassen, es nicht zu tun.

Die 5 geheimen Teufelsfeste

Sind den meisten Leuten nur inoffiziell bekannt. Klar ist, dass die ruchlosen Satanisten jetzt ihren dunklen Rieten frönen. Aber auch die sonst auch so frommen Leute pflegen ihre kleinen Aberglaube-reien.

Am **Täuschertag** muss man die Bekannten möglichst humorvoll hinters Licht führen, dann fällt man ein Jahr lang auf keine Lüge rein - sofern man nicht selbst hereingelegt wurde...

Der **Buhlentag** wird gerne für einen kleinen Seitensprung genutzt, denn der kann heute nicht entdeckt werden (weil ja auch der Ehepartner gerade voll eingespannt ist...).

Borgertags muss man sich etwas leihen und behalten, dann wird man daran das ganze Jahr keinen Mangel leiden. Auch Diebstähle nehmen an diesem Tag so Überhand, dass kaum einer davon aufgeklärt werden kann.

Der **Niesantag** im Spätsommer wird gerne genutzt, um durch anniesen anderen Leuten einen Schnupfen anzuzaubern. Andere Rituale für schlimmere Krankheiten werden heimlicher abgehalten, dafür benötigt man aber Haare oder Blut der künftigen Opfer.

Der **Rächertag** schließlich ist von unaufhalt-samen Wellen übler Schlägereien gekennzeichnet, mitunter arten sie gar in tödliche Duelle oder sinnlos wütende Aufstände aus.

Staatliche Feiertage

Fast jeder Fürst erklärt wenigstens einen Tag zum Feier- oder Gedenktag, aber die meisten werden nur von Beamten oder der Hofgesellschaft gefeiert. Einige aber setzen sich auch beim Volk durch, und dem SL steht es frei, jederzeit weitere hinzu zu erfinden.

Der **Kaisertag** wird Reichsweit begangen, um die Einheit des Reiches zu feiern. **Königsgeburtstag** ist vor allem in Bourbon ein Feiertag, an dem der König Wein und Fleisch für die ganze Hauptstadt spendiert, treue oder ehrgeizige Adelige und Beamte auch für die Provinz. Der **Tag der Befreiung** in Soldale ist ein sehr ernster Feiertag, denn kein Land des Reiches musste so hart kämpfen, es gibt stolze Prozessionen und bewaffnete Umzüge. **Queens Bet** ist ein kurioser Feiertag in Albion, der nie öffentlich proklamiert wurde, aber sich dennoch wachsender Beliebtheit erfreut. Wenn die Königin nicht den gesetzten Favoriten geheiratet hat (und sie wird wohl nie heiraten...) muss man sich öffentlich darüber beschweren und seinen Wetteinsatz auf den Boden schmeißen - meist eine Mischung von kleinen Geschenken, haltbarem Gebäck und Knallkörpern. Die **Nacht der Sterne** wird von den Reichselfen von Silvania wie auch von allen Elfen der Welt gefeiert, bei der sich die Elfen in Trance begeben und im Mondlicht tanzen, um als Volk vereint zu sein. Weniger fröhlich und locker ist der **Tag der offenen Rechnung** der Zwerge von Kavernik, an dem im Klan alle offenen Rechnungen verlesen werden, sowohl finanzielle als auch sonstige - und da die Klans genau Buch führen, bleibt an diesem Tag nicht mehr viel Zeit für Feierlichkeiten. Das **Steinrollerfest** der Trolle von Thursgard schließlich ist ein heiterer sportlicher Tag, an dem die Trolle sich zu den traditionellen Wurfspielen treffen und danach saufen.

Kapitel 11

Religion & Kirchen

Religionsgeschichte

Tideon: Im 3. ZA hatte sich im Gebiet des Imperiums von Tideon die Vielzahl kleiner regionaler Kulte, die meist nur Geister oder gar tote Götzen anbeteten, zu einem etablierten Staatskult verfestigt, in dem es 15 einzelne Kulte gab. Jeder dieser Kulte verehrte einen eigenen Gott, Elementarherren oder Teufel, sowie dessen Erzgeister und Geisterdiener. Alle Kulte zusammen bildeten die moralische und spirituelle Grundlage des Imperiums.

Untergang der alten Kirche: Nachdem die Insel Tideon durch ein nie genau geklärtes Ereignis magischer Natur größtenteils in den Fluten des Sonnenmeeres versank, eine Flutwelle die meisten Städte an der Küste verwüstete und einer Serie von Naturkatastrophen der Ansturm entwurzelter, wütender und beutegieriger Barbaren folgte, zerbrach der Staatskult wie das Imperium. Die Leute verehrten oft nur noch ein oder zwei der alten Götter, dazu eine Vielzahl von Geistern, Ungeheuern oder mächtigen Magiern.

Der Neubeginn: Als aus der Vielzahl wandernder Stämme und zersplitterter Territorien wieder feste Königreiche entstanden, machten sich gelehrte Priester an die Erschaffung einer neuen Kirche, die diesmal unter einer festen Führung, mit klaren Regeln und vor allem ohne Teufel und Dämonen den barbarischen Völkern Zivilisation und Seelenheil bringen sollte. In wie weit die Teufelskulte an dem magischen Desaster beteiligt waren wurde mangels Zeugen oder Beweisen nie wirklich geklärt, einige alte Schriften und Berichte deuten jedoch auf unterirdische Baumaßnahmen und umfangreiche Menschenopfer hin. Daher kamen die Gelehrten zu der Einsicht, die durch dämonische Einflüsse und Dekadenz verdorbenen Herrscher des Imperiums hätten versucht, den Wurm der Tiefe, die in der tiefsten Hölle schlummernde und wachsende Verkörperung des Bösen, zu erwecken.

Kaiser und Kirche: Die neue Kirche kam etwa 120 Jahre nicht recht voran, bis aus den endlosen Kriegen im Jahre 388 Raoul I. als neuer Imperator hervorging und sich mit der neuen Reichskirche ein Instrument zur Kontrolle und

Zivilisierung des neuen, nordischen Reiches schuf. Im Gegenzug erhielt die Reichskirche die religiöse Hegemonie, alle anderen Kulte, vor allem die Teufels- und Geisterkulte, wurden verfolgt und das Volk zum Besuch der Tempel und zur Versorgung des Klerus gezwungen - äh, bekehrt.

Imperialkriege: Nachdem die vielen Kleinkulte und aufsässigen Barbarenfürsten im Norden des alten Imperiums endlich bezwungen waren, zeichnete sich jedoch ein neuer Feind ab: Im Südteil des alten Imperiums hatte sich ebenfalls ein neuer Imperator etabliert, und nachdem endlich wieder hochseetüchtige Flotten die Kontinente verbanden, begann sogleich der erste große Imperatorenkrieg. Mit großer Inbrunst und viel Blutvergießen wurden insgesamt 4 erbitterte Kriege und wenigstens zwei Dutzend kleinerer Konflikte ausgefochten, bei denen einmal das Südreich und zweimal das Nordreich kurz vor dem Fall standen. Nachdem der letzte, 60 Jahre dauernde Krieg nur ein äußerst teures Unentschieden war, einigte man sich auf die dauerhafte gegenseitige Anerkennung und erklärte das Imperium von Tideon dauerhaft für untergegangen. Fortan trug der nordische Herrscher nur noch den Titel Kaiser, der südliche den Titel Kalif (beides Abwandlungen des alten Imperatorennamens Caesif) und erkannte ebenso die Existenz der jeweils anderen Kirche an.

Das Fundament bröckelt: In der Reichskirche des Nordens hatte sich jedoch, durch die Kriegswirren und den wachsenden blinden Fanatismus gefördert, ein erheblicher Konflikt aufgebaut: Die Kulte der Sonnengötter hatten immer mehr die Kontrolle über die gemeinsame Kirche erlangt und die Priester der Mondgötter (oder Elementarherren) zu reinen Erfüllungsgehilfen degradiert, die die Schwäche der Sonnenpriester bei elementarer Magie kompensieren sollten. Da die fanatischen Inquisitoren des Justinian nun nicht mehr gegen äußere Feinde kämpfen und predigen konnten, suchten und fanden sie ein neues Ziel:

Teufelskulte: In den Jahrhunderten der wachsenden Zivilisation, Verstärkung und Dekadenz hatten sich vor allem in den Städten des Reiches geheime Teufelskulte gebildet. Mit Ausnahme einiger ekeliger Praktiken und den gelegentlichen Menschenopfern mit Sklaven stellten sie keine große Gefahr dar und waren zuvor auch nur halbherzig verfolgt worden. Nun bauschten die Inquisitoren die Gefahr aber zunehmend auf und starteten eine regelrechte Hexenjagd, bei der zehntausende echte oder angebliche Teufelsanbeter, Schwarzmagier und Ketzer verbrannt wurden.

Die Kirchenspaltung: Im Jahre 917 weigerte sich ein Hohepriester des Flamar, bei einer Massenhinrichtung von 144 angeblichen Ketzern und Satanisten, von denen über die Hälfte Kinder waren, die Scheiterhaufen mit heiligem Feuer zu entzünden, woraufhin ihn der wütende Großinquisitor persönlich in einem Wassertrog ertränkte. Dies, und eine Vielzahl von reformatorischen Schriften im Vorfeld, lösten einen Volksaufstand und einen äußerst heftigen Kirchenstreit aus, an dessen Ende sich die Mondkirche von der Sonnenkirche abspaltete. Eine Reihe von Religionskriegen tobte über das Reich und erschütterte es schwer, bis im Jahre 947 eine direkte Intervention des Gottes Justiniar die Kämpfe beendete. Der Erzpriester des Justiniar musste schweren Herzens erklären, dass nicht nur die Mondkirche fortan in brüderlicher Freundschaft anerkannt sein sollte, sondern auch jeder andere Kult, der das Gute mehr liebt als das Böse.

Letzte Entwicklungen: Heute gibt es nicht nur die beiden großen Reichskirchen, Sonnen- und Mondkirche, sondern auch eine Vielzahl von kleinen Geisterkulten, exotischen Religionen und esoterischen Zirkeln, die zähneknirschend von den beiden großen anerkannt werden. Die Teufelskulte werden noch immer verfolgt, von der Sonnenkirche aber viel intensiver als von der Mondkirche, bei der eine bloße Zugehörigkeit zu einem Teufelskult noch keine Begründung für den Scheiterhaufen ist. Die Sonnenkirche hat für ihre aggressive Missionstätigkeit zunehmend die Kolonien im Korallenmeer als Ziel gefunden, versucht aber weiterhin ihre Macht im Reich zu mehren. Die Mondkirche hingegen stützt sich mehr und mehr auf die aufblühenden Wissenschaften, wird aber von Sektierertum und seltsamen Sozialutopisten geplagt.

Das Wesen und Handeln der Götter

Die Götter von *Orbis* sind mächtige körperlose Geister, die ihre Macht aus der Verehrung ihrer Anhänger und, im Falle der 5 Elementarherren, aus der freien Macht der Elemente erhalten. Die 5 Teufel hingegen profitieren auch erheblich von allen geheimen wie ausgesprochenen Flüchen und bösen Wünschen der Sterblichen, so dass ihnen wohl nie die Macht ausgehen wird.

Die pure Existenz der Götter wird nicht angezweifelt, da sie durch die Rituale ihrer Priester und ihre Heerscharen aus dienstbaren Geistern ständig Kontakt zu den Sterblichen halten, auch konnten in der Geschichte schon etliche Heilige direkt mit ihnen sprechen - und den Priestern zum Verdruss auch Hexer und Nekromanten, die diese Ehre doch gar nicht verdient hätten!

Doch ist die Macht der Götter ebenso begrenzt wie ihr Wille, sie für ihre Anhänger offen einzusetzen. Denn für jeden Eingriff eines Gottes kann auch ein Teufel die Barriere zur Hölle überwinden und die Sterblichen belästigen. Die Elementarherren haben ebenfalls erkannt, dass jeder große Eingriff auch große Folgen hat, die man vermeiden sollte. Jeder Gott hat in seinem Spezialgebiet erhebliches Wissen und kann auch eine enorme Macht entwickeln, allerdings kostet ihn solch ein großes Wunder auch sehr viel Kraft und ist bestenfalls einmal pro Generation möglich. Am liebsten wirken die Götter durch ihre Diener und Anhänger oder bestenfalls noch durch kleine Visionen und Eingriffe in die Natur.

Sollte der Spielleiter einen Gott auftreten lassen, dann am besten nur indirekt oder in der „Verkleidung“ eines Avatars. In der physischen Gestalt eines Tieres oder Sterblichen können die Götter nämlich auch direkt auf der Erde wandeln und ihre Magie einsetzen, sind in dieser Form aber angreifbar und daher mit ihrer Identität sehr zurückhaltend. Wird ihr Avatar vernichtet, sind sie für 99 Jahre von der Erde gebannt. Doch sind die Götter tatsächlich unsterblich! Um einen Gott wirklich zu vernichten, muss man seine Anhängerschaft völlig auslöschen (oder bekehren) oder den Gott durch ein mächtiges Ritual einsperren. Und dann wird er immer noch die Macht eines Erzgeistes haben und innerhalb seines Gefängnisses frei handeln können! Daher sollten SC immer dann vorsichtig sein, wenn sie eines jener Göttergefängnisse aus vergangenen Zeitaltern finden - wie auch immer diese aussehen mögen...

Aufbau der Reichskirchen

Beide Kirchen sind in den allgemeinen Klerus des Pantheons und die 5 Orden der einzelnen Götter aufgeteilt.

Einfache **Priester** dienen allen 5 Göttern des Pantheons gleichermaßen, sie halten Gottesdienste ab, sorgen durch Predigten, Beichten, Unterricht und allgemeine Ermahnungen für die Hebung der Moral ihrer Gemeinde und helfen ihr durch Zauber, Beratung, notarielle Dienste und das Führen der Armenkasse, wofür sie Tempelzehnt und Spenden erhalten. Von diesen Einkünften bezahlen einige Priester Kaplane als nicht geweihte Helfer, zumeist begnügen sie sich aber mit der freiwilligen Hilfe der Altardiener und der Gemeinderäte. Außerdem sollen die Priester auch den Unterricht in ihren Gemeinden organisieren, entweder persönlich oder durch einen bezahlten Schulmeister. Die meisten Tempelschulen haben aber keinen guten Ruf, da die Priester sich um wenig mehr als Religionskunde und Gesang kümmern, Lesen, Schreiben und vor allem Rechnen kommen oft zu kurz.

Die meisten Priester haben einen eigenen **Tempel** zu betreuen, der in einem größeren Dorf („Kirchdorf“), Marktflücken oder einer Stadt steht. Die Tempel sind stets die Zentren der Siedlungen und werden so solide und prächtig wie möglich gebaut, ihr Innenraum mit Wandbildern, bunten Glasfenstern, kostbarem Ritualgerät und duftenden Wachskerzen ausgeschmückt. Neben dem Gottesdienst und kirchlichen Feiern dient der Tempel auch als wichtigster Treffpunkt der Gemeinde, hier trägt man seine besten Kleider, trifft viele Leute und zeigt wer man ist. Kleinere Dörfer haben oft nur eine **Kapelle** ohne festen Priester, die lediglich bei Bedarf vom verantwortlichen Gemeindegewalt besucht wird. Viele Priester verfügen über mehrere „Pfründen“, also Tempel und Kapellen, die sie zu versorgen haben und von denen sie Einkünfte erhalten. **Schreine** sind kleine und oft private Altäre, die in vielen Häusern, auf Brücken und an wichtigen Kreuzungen zu finden sind, sie werden nicht von Priestern betreut sondern bestenfalls einmal im Jahr im Rahmen einer Prozession besucht, um ihre Weihe nicht verfallen zu lassen (und um bei dieser Gelegenheit den Opferstock zu leeren).

Die **Hohepriester** sind die obersten Priester eines Sprengels und damit nicht nur mächtige Magier (Grad 3+), sondern vor allem auch reich und im Besitz erheblicher weltlicher Macht. Dem Hohepriester unterstehen 6 bis 24 **Tempelherren** (Grad 2+) und weitere niederrangige Priester als

direkter Stab, dazu etliche Schreiber, Diener und eine eigene kleine Leibgarde aus bis zu 50 Soldaten. Die **Hochtempel** sind prächtige mehrschiffige Bauwerke, um die sich eine **Tempelfreiheit** erstreckt, ein Gebiet in dem der Hohepriester die absolute Herrschaft ausübt und wo weltliche Mächte keinen Zugriff haben. In diesem Gebiet gibt es neben der palastartigen Residenz des Hohepriesters und den Häusern der Tempelherren auch eigene Handwerker und Händler, eine Hochtempelschule und andere Einrichtungen. Die Hohepriester erhalten $\frac{1}{4}$ aller Tempelzehnte ihres Sprengels (der oft hunderte Siedlungen umfasst) zur eigenen Verfügung, leben fast wie Fürsten und stammen auch meist aus dem hohen Adel, ihre Tempelherren aus dem niederen.

Die Ordensmitglieder dienen in den 2 x 5 **Orden**, die jeweils einem der 5 Götter des Pantheon der Sonne oder der Monde gewidmet sind. Sie leben in **Klöstern** oder dem **Reichskloster** eines Gottes und teilen sich in 3 Ränge: Einfache **Mönche und Nonnen** haben nur eine magische Kraft, die meiste Zeit sind sie mit Beten und Arbeiten beschäftigt und halten die Klöster am Laufen. Die **Ordenspriester** leiten ein Kloster als Abt oder unterstützen den Abt eines großen Klosters. Sie waren einst einfache Priester, haben sich aber für den Dienst an einem bestimmten Gott spezialisiert. Jeder Orden wird von einem **Erzpriester** geleitet, der zu den 10 mächtigsten Priestern des Nordreiches gehört. Die Orden besitzen aus Schenkungen erhebliche Mengen Land zur Versorgung der Klöster. Dazu ist das Gebiet um das Reichskloster ein freies Fürstentum, denn ein Gott kann sein Hauptkloster ja wohl kaum auf dem Boden eines fremden Herrschers errichten, oder?

Während die Kapellen, Tempel und Hochtempel das einfache Volk mit Moral, Zivilisation und Zaubern versorgen, sind die Klöster auch eine Möglichkeit, überzähligen Nachwuchs angemessen und ohne Recht auf einen Erbteil zu versorgen. Ihr Einfluss auf das umliegende Land ist sehr groß, sowohl in moralischer als auch in magischer und praktischer Hinsicht. Alle Orden verlangen je nach eigenem Reichtum eine Summe Geld zum Einkauf, zwischen 50 und 1000 Gulden sind üblich. Nur der Orden des Labrobot nimmt seine Mönche kostenlos auf - lässt sie aber auch härter arbeiten als jeder andere Orden.

Religion und Alltag

Nahezu alle Bewohner des Nordreiches sind religiös - wenn auch nicht immer fromm. Religion spielt im Denken und Handeln des Volkes eine große Rolle, so sind Tischgebete vor dem Essen ebenso üblich wie Morgen- und Abendgebete. Auch kennt man eine Vielzahl kleiner Gebete, mit denen man viele Handlungen des Alltages begleitet. Kein Bauer pflügt ein Feld, kein Handwerker stellt ein Werkstück her, kein Richter fällt ein Urteil, ohne zuvor die Götter um Beistand zu bitten. Allerdings wissen die meisten Leute auch, dass die Götter selten genau anhören, wenn sie beten. Daher werden sie auch nicht genau hinsehen, wenn ihre Schäfchen mal ein wenig weniger fromm sind. Auch für Sünden sind kleine Entschuldigungs- und Ablenkungsgesten und -sprüche bekannt, die vor einer göttlichen Strafe schützen sollen.

Gerade Mondkirchler sehen die Religion wie einen Handel - wenn man sündigt, dann muss man auch etwas gutes tun, um das Gleichgewicht zu erhalten. Sonnenkirchler hingegen haben es da schwerer, denn sie müssen ja nach ihrem Tod jede einzelne Sünde im Fegefeuer büßen. Dafür sind sie auch umso stolzer auf ihren deutlich sündenärmeren Lebenswandel und gehen sehr hart mit offenkundigen Sündern wie Huren, Bettlern oder Verbrechern ins Gericht. Kann man aber einen Sonnenkirchler schwerer Sünden überführen, die er geheim gehalten hat, bricht er oft völlig erschüttert zusammen. Animisten sehen die Sache deutlich entspannter, bei ihnen kauft man sich durch schmerzhafteste Questen die Gunst der Geister, und wenn man den Totembeutel verliert, muss man den ganzen Kram halt von vorne durchziehen. Ansonsten reichen meist einige Opfer pro Jahr und Dankrituale, wenn die Geister mal tatsächlich geholfen haben.

Teufelsanbeter sind eine versteckte aber gar nicht so kleine Minderheit unter den vielen nach außen frommen Anhängern der Reichskirchen. Die meisten sind nicht bösartig oder psychotisch, sondern eher charakterschwache habgierige Hedonisten, die sich durch die Teufelskulte ganz praktische Vorteile versprechen. Doch auch wenn sie nur als harmlose Mitläufer beginnen, nach und nach geraten sie in die dunklen Abgründe der Wurmkirche. Und in die inneren Zirkel, die die Macht haben, kommt man eben nicht als netter Mensch. Gerade die erfolgreichen Verbrecher, Geschäftsleute und Partylöwen entpuppen sich nicht selten als Kultisten. Ansonsten kennt das Volk die Wurmkirche nur aus Predigten, Prozessen gegen Kultisten und bekannten Fluchformeln,

mit denen man anderen schaden will, ohne selbst Hand anzulegen. „Soll dich doch Pestoxa küssen!“ ist einer der vielen Flüche, die, auch ganz ohne Magie, beachtlichen Effekt haben können. Denn dass diese Flüche Macht haben und die Teufel herbeirufen können, das weiß jeder!

Die Sonnenkirche

Die 5 Sonnengötter sind strenge moralische Vorbilder, und ihre Kirche entsprechend ein strenger Hirte, der keine Unmoral duldet. Im Gegensatz zur Mondkirche kann man hier keine schwere Sünde durch Buße endgültig loswerden, alle Untaten werden nach dem Tode aufgezählt und mit Fegefeuer in der Hölle bestraft. Hat der Sünder mehr gute Taten als böse begangen, kommt er danach jedoch zu seinen Göttern ins Paradies und wird nach und nach ein Teil von ihnen.

Geführt wird die Kirche vom Erzpriester des Justinian, der zugleich der Patriarch der Sonnenkirche ist. Unter seiner gestrengen Führung, die von der Inquisition höchst wirksam unterstützt wird, bildet die Sonnenkirche eine straffe Organisation, in der Abweichler und Todsünder streng verfolgt werden. Weniger strenge Kleriker findet man vor allem in den Reihen der Orden, die allerdings die Herrschaft der Inquisition weitgehend anerkennen. Die Anhänger der Sonnenkirche bemühen sich viel mehr als die der Mondkirche um einen frommen und moralischen Lebenswandel, spenden für die Armen, kämpfen gegen das Böse und enthalten sich der Sünde, gelten aber auch als überheblich, missionieren gerne und sind oft mehr am äußeren Schein als an wahrer Frömmigkeit interessiert.

Folgende Sünden gelten als schwer:

- **Missachtung der Obrigkeit** (also jeder Gesetzesverstoß, vor allem aber Majestätsbeleidigung und Gotteslästerung)
- **Unzucht** (also alles außer ehelichem Beischlaf in Missionarsstellung zum Zwecke der Fortpflanzung).
- **Faulheit** (Handel gilt als unfein, geistige Tätigkeiten sind höheren Schichten vorbehalten, Geldverleih ist bei über 10% Zins Wucher. Müßiggang ist an Feiertagen erlaubt, allerdings erst nach dem Gottesdienst, außerdem ist vor einem **Feiertag** immer **Fasten** angesagt).
- **Eitelkeit und Stolz** (in Tempeln ist Schmuck und protzige Kleidung verboten, einfarbige

Kleidung ist üblich, Künstler dürfen mit ihrem Werk nur die Götter preisen, nie eine Person oder gar sich selbst).

- **Gewalt und Feigheit** (Notwehr ist erlaubt, bei Kriegen ist eine gute Begründung nötig, Kämpfer müssen Schwächeren helfen und Gefangene dürfen nicht misshandelt werden).
- **Teufelsanbetung** (Bereits der Besuch einer Teufelsmesse reicht für den Scheiterhaufen).

Beschreibung der 5 Orden der Sonnenkirche:

Der Orden des Justiniar, Gott der Gerechtigkeit, der Gesetze und der Herrschaft, wird auch als die **heilige Inquisition** bezeichnet. Seine wichtigste Aufgabe ist der Schutz der göttlichen Ordnung und der Kampf gegen Teufelsanbeter, Ketzer und Schwarzmagier. Die Klöster sind zugleich Archive für Verträge, übernehmen notarielle Dienste, stellen Pflichtverteidiger und unterstützen oft direkt die örtlichen Beamten - sofern deren Herren mit der Sonnenkirche auf gutem Fuß stehen. Die **Inquisitoren** sind oft adeliger Abstammung und haben 300 Gulden für ihren Platz bezahlt, gefürchtet sind sie für ihren stechenden Blick und die Fähigkeit, Sünder zum Reden zu bringen - und sie wissen, das jeder sündigt! In Soldale hat der Orden einen recht großen eigenen Staat in dem er seine Idealvorstellung von einem Ordnungsstaat durchzusetzen versucht.

Der Orden der Matrina, Göttin der Familie, Heilung und Nächstenliebe, unterhält in jedem seiner Klöster auch ein **Hospital** für Alte, Krüppel, Waisen und Kranke. Zwar ist die Pflege der **Heilerinnen** meist sehr aufmerksam und liebevoll, aber oberstes Ziel ist die Pflege der Nächstenliebe, nicht die Heilung. Daher suchen sich wohlhabende Kranke lieber einen Arzt oder lassen sich zu hause pflegen. Besonders Witwen treten oft für 100 Gulden in die Klöster ein, die in jeder Stadt gerne gesehen sind. Heilerinnen genießen ein enorm positives Ansehen, sind vor Gewalt durch ein strenges Tabu geschützt und im Gegenzug dazu verpflichtet, jedem Bedürftigen zu helfen.

Der Orden des Labrobot, Gott der Arbeit, Handwerke und Entbehrung, ist zahlenmäßig der größte, denn er verlangt als einziger keinerlei Geld für den Beitritt. Dafür sind die **Kreatoren** aber auch mindestens 10 Stunden am Tag mit harter Arbeit in den **Gewerbeklöstern** beschäf-

tigt, während in anderen Orden mehr gebetet und studiert wird. Seit einigen Jahren dienen mehr als 3000 Mönche auch als Ruderer auf den Galeeren des Justiniar, die im Sonnenmeer gegen die Korsaren kämpfen. Die meisten Kreatoren sind aus Armut und Verzweiflung oder Reue in die Klöster gegangen, nur wenige begeistern sich wirklich für harte Arbeit. Andererseits sind die meisten Armen ohnehin zu harter Arbeit verdammt, und in den Klöstern ist wenigstens die Versorgung sicher und sie genießen den Schutz der Kirche.

Der Orden der Artisia, Göttin der Schönheit, der Liebe und der Künste, hat mit Sicherheit die schönsten und bequemsten Klöster, die alle auch als **Internate** für junge Mädchen von Stand dienen. Für ca. 50 Gulden im Jahr werden sie hier in allen Künsten und Wissenschaften unterrichtet, die sich für junge Damen zieren - und zugleich perfekt vor jeder männlichen Gesellschaft bewahrt. Die gebildeten **Illuminata** sind vor allem mit der Illustration von Büchern, diversen Handarbeiten, Musik und durchaus auch ernsthaften wissenschaftlichen Arbeiten beschäftigt. Eine gewisse Auswahl nach dem Äußeren, gekonnte Pflege und ein schöner Schnitt der Roben sorgen dafür, dass die meisten Illuminata ziemlich gut aussehen. Auch wenn das romantische Umwerben einer Illuminata erlaubt und angesehen ist - auch für sie gilt eigentlich ein strenger Zölibat. Daher sind sie das Objekt von zahlreichen nicht immer geschmackvollen Witzen und Anekdoten.

Der Orden des Chevilion, Gott des ritterlichen Kampfes, der Ehre und des Schutzes, ist ein **Ritterorden**, denn nur ausgebildete Ritter, die 100 Gulden mitbringen, werden als **Paladine** aufgenommen. Nach einer weiteren Ausbildung, die sie zu den besten Kämpfern des Nordreiches macht, werden sie in der dem Orden gehörenden Grenzmark oder auf der Insel Achoch sowie den neuen Galeeren des Ordens gegen die Feinde der Reichskirchen und des Reiches eingesetzt. Paladine halten sich streng an ihren Ehrenkodex und sterben lieber, als gegen ihn zu verstoßen, daher sind sie angesehene und unvergleichlich mutige Kämpfer. Außerdem sorgen sie dafür, dass das Kriegsrecht eingehalten wird - erst mit Beobachtern und Ermahnung, sollte es nötig sein aber auch durch heilige Fehden!

Die Mondkirche

Da die Elemente und die Natur, über die die Mondgötter gebieten, nur wenig von Moral halten, macht auch die Mondkirche ihren Anhängern angenehm wenig Vorschriften. Nur eine erhebliche Störung des Gleichgewichtes wird von der Kirche Verurteilt. Gemäß dem Dogma des Gleichgewichtes lässt sich jede (!) Sünde durch Buße und gute Taten ausgleichen. Diese Theorie hat zum Ablasshandel geführt, bei dem Mönche und Nonnen gegen Geld die Buße für die Taten anderer übernehmen - nicht sehr moralisch, aber äußerst praktisch.

Geführt wird die Kirche durch das hohe Konzil der Erzpriester - und wenn die Qualität proportional zu der Entstehungsdauer ist, müssten dessen Entschlüsse perfekt sein. So gibt es zwischen den religiösen Praktiken unterschiedlicher Regionen oft dogmatische und rituelle Unterschiede, die bis hin zum Sektierertum reichen. Anhänger der Mondkirche vermissen oft moralische Führung, zumal viele Details des täglichen Lebens kaum geregelt werden. Somit haben viele gebildete Mondkirchler sich zusätzlich eine geeignete Philosophie gesucht, während das einfache Volk eher Aberglauben und Lebensweisheiten pflegt. Sonnenkirchlern gegenüber sind Mondkirchler meist etwas schüchtern, da sie sich moralisch unterlegen fühlen.

Folgende **Sünden** gelten als schwer:

- **Vernichtung von Natur** (Gilt sowohl für willkürliche Zerstörung wie auch für totales Abholzen oder Tierquälerei, nicht aber für notwendige Landwirtschaft)
- **Unangemessene Gewalt** (vor allem gegen Wehrlose, aber auch nutzlose Kämpfe).
- **Übertriebene Verschwendung** (Gerade von Nahrung und natürlichen Ressourcen)
- **Unsoziales Verhalten** (Sterbliche sollen sich gegenseitig unterstützen, was auch schweren Diebstahl und Raub, Vernachlässigung von Verwandten und Geiz gegenüber ernsthaft Hilfsbedürftigen zu einer Sünde macht).
- **Ehebruch und Verrat** (gilt nur für echte beschworene Eide, vorehelicher Sex an sich ist nicht verboten, bei Schwängerung ist Heirat aber Pflicht).
- **Erhebliche Gotteslästerung** (auch gegen die Sonnengötter!).
- **Einseitiger Fanatismus** (eine der seltsamsten Regeln, die für die Diskutierfreude der Kleriker und Initiierten sorgt).

- **Unterstützung von Teufeln und Dämonen** (einfaches Beschwören reicht nicht!).

Beschreibung der 5 Orden der Mondkirche:

Der Orden der Geolora, Göttin der Erde, der Pflanzen, der Stabilität und der Kriechtiere, ist in erster Linie **landwirtschaftlich** tätig und hat mehr als die Hälfte der bekannten Nutz- und Zierpflanzen gezüchtet. Nur der Orden hat eine gewisse Ahnung von genetischen Prinzipien und betreibt systematische botanische Forschung. Klöster dienen als **Musterhöfe** und verbessern die landwirtschaftlichen Erträge in der ganzen Region. Die **Erdschwestern** gelten aber auch als gute Medizinerinnen und Kräuterkundige, die sich selbst als Viehdoktor nicht zu schade sind. Da bei ihnen Mutterschaft eine Einstellungsvoraussetzung ist, werden fast nur Witwen aufgenommen, die zum Teil ihre Kinder mit in das Kloster nehmen, die dadurch viel lebendiger sind als die der anderen Orden, auch sind Besuche ihrer Verwandten gewünscht und häufig.

Der Orden des Meteoron, Gott der Luft, der Vögel und der Veränderung, beschäftigt sich vor allem mit Vogelzucht und **Wettervorhersage**, außerdem können die **Windseher** recht gute und sehr hübsche Drachen Bauen, die sie an Feiertagen steigen lassen. Experimente mit großen Flugmaschinen sind nicht selten, aber selten erfolgreich, die regelmäßigen Abstürze eine der häufigsten Todesursachen. Ein Kloster kann außerdem durch tägliche Rituale das Wetter in der Region etwas angenehmer gestalten, nicht aber nach Wunsch formen. Beim Volk gelten die Windseher als ein wenig wirr und unzuverlässig, eben „windig“.

Der Orden der Aquata, Göttin des Wassers, der Meerestiere und der Anpassung, ist an Küsten, Seen und Flüssen zu finden, aber auch an Quellen und trockenen Regionen, wo die **Wasserdiennerinnen** für Reinheit, Güte, Förderung und Verteilung des Wassers sorgen. Fischer und Seefahrer sind ebenso treue Anhänger wie Bauern in trockenen Regionen. Viele **heilige Quellen** gehören zu Klöstern des Ordens und sind für Bedürftige kostenlos zugänglich. Nach den Nonnen der Artisia sind die Wasserdiennerinnen die schönsten Klerikerinnen, denn der häufige Aufenthalt im heiligen Wasser sorgt für gute Gesundheit und eine perfekte Haut.

Der Orden des Flamar, Gott des Feuers, der Zerstörung und der Säugetiere, hatte einst nur wenige Klöster im Reich, da er nur in der Nähe von Hüttengebieten und Städten mit vielen Schmieden genügend Anhänger fand. Seit der Erfindung des Feuerspulvers haben sich allerdings viele Mönche zu erstklassigen **Feuerwerkern** entwickelt, und diverse Brand- und Sprengmittel werden in alle Teile des Reiches verkauft. Ein weiterer Vorteil ist die Tatsache, dass gerade die **Feuerhüter** des Ordens erstklassige **Feuerwehrlaute** sind - ihr Ziel ist nämlich nicht etwa die ungehemmte Ausbreitung sondern die Kontrolle von Feuer. Dennoch fürchtet das Volk sich ein wenig vor ihnen, gehen in ihrer Nähe doch ungewöhnlich viele Gebäude in Flammen auf...

Der Orden der Eschtola, Göttin des Todes, der Kälte und der Finsternis, macht vielen Leuten Angst und würde in anderen Welten vielleicht als böse gelten, dient er doch einer Todesgöttin. Er beschäftigt sich in erster Linie mit **Begräbnissen**, der Pflege von Grabstätten und der Bekämpfung von marodierenden Untoten und Kreaturen der Verdammnis. Die **Grabwächterinnen** sind auch erfahrene Leichenbeschauer und Balsamierer, denen überall mit furchtsamem Respekt begegnet wird. Die meisten Novizinnen des Ordens sind ein wenig... seltsam, aber im Orden gut aufgehoben. Allerdings entsetzt es das Volk, dass die allermeisten Grabwächterinnen ihr Leben irgendwann durch Suizid beenden.

Untergeordnete Ritterorden

Nach dem Vorbild der Paladine sind mehr als drei Dutzend kleine Ritterorden entstanden, die sich nicht Chevilion, sondern einem der anderen neun Götter gewidmet haben. In der Regel sind sie viel kleiner, oft nicht mehr als eine Klosterburg mit einigen Rittern und dem üblichen Personal, und ihnen fehlt auch die magische Kraft der echten Paladine. Aber dennoch sind sie zumeist überaus loyale und fähige Krieger, die sich ganz dem Dienst an ihrem Gott gewidmet haben.

Bekannt sind vor allem die Artisia dienenden **Schwanenritter** mit ihren prächtigen Rüstungen und guten Manieren wie auch Sangeskünstlern (ca. 80 Ritter, Hauptsitz Burg Silberhauch in Valenterre), die **Ritter vom flammenden Schwert**, die für die Inquisition die härtesten Fälle übernehmen (nur 36 Ritter, mit einer eigenen Burg in San Sarrona), nicht zu verwechseln mit den Flamar dienenden **Lohenstreitern**, die dank exzessiver Verwendung von Haftfeuer und Feuerspulver vom Orden des Chevilion mehrfach verwarnt wurden (von den gut 30 Rittern sind fast ein Drittel Zwerge), sowie die **Wogenritter**, ein Mischorden aus Seeoffizieren, die sich Aquata und Meteoron gewidmet haben und zum Teil auf den Galeeren des Chevilion Dienst tun (über 50 Ritter ohne Stammburg, Verwaltungssitz in der Seefahrtsschule von Aurelia). Ein weniger rühmliches Beispiel ist der **Heilige Orden der fleißigen Tat**, der sich formal Labrobot gewidmet hat, aber nur mit der Optimierung der Ausbeutung von Arbeitern beschäftigt ist, während der **Orden der gerechten Feder** zwar hehre Ziele hegt, aber ausschließlich Schreiber und Zivilbeamte aufnimmt, um Justinian auf dem Papier zu dienen.

Teufelskulte

Seit der Gründung der Reichskirche sind alle Teufelskulte im Nordreich verboten und werden von der Inquisition verbissen verfolgt. Daher verzichten die Teufelsanbeter auf öffentliche Anbetungen und betreiben ihre finsternen Praktiken im Geheimen, manchmal in abgelegenen Dörfern oder feuchten Ruinen, meist jedoch inmitten der Städte.

Ein normaler **Teufelskult** besteht aus einem oder mehreren **Wurmpriestern**, die dem ganzen Pantheon des Wurmes dienen, einem kleinen **inneren Zirkel** aus einflussreichen Mitgliedern und skrupellosen Helfern sowie einem **äußeren Zirkel** aus unbedeutenden Mitgliedern, die oft nicht einmal wissen, dass sie in einem Teufelskult sind. Denn die Aktivitäten bestehen vor allem aus

Orgien mit Sex, Drogen und Gelagen, aus Geldbeschaffung und der heimlichen Bekämpfung der Feinde des Kultes.

Aus Sicht der Mondkirche sind nur einige dieser Praktiken wirklich verdammenswert, vor allem Menschenopfer zum Zwecke der Beschwörung von Erzdämonen sowie Morde an Gegnern. Die Sonnenkirche dagegen malt ihren Anhängern regelmäßig Bilder von wollüstigen Orgien, bei denen es schamlose Kultisten mit Frauen, Männern, Kindern, Tieren und Dämonen treiben und dabei das hart erarbeitete Gut ehrbarer Leute verprassen - kein Wunder, dass gerade in den von der sittenstrengen Sonnenkirche dominierten Regionen die Kulte besonders häufig sind. Die Inquisition verweist bei solchen Behauptungen darauf, dass sie im Gegensatz zur Mondkirche die Kultisten wirklich verfolge und daher die Mondkirche gar nicht wissen kann, wie viele Kulte es in ihrem Gebiet gibt.

Teufelskulte sind ähnlich wie terroristische Vereinigungen in dezentrale Zellen organisiert. Nur der Innere Zirkel hat Kontakt zu anderen Kulturen, meist jeweils ein Kultist zu einem Kult. Innerhalb des Kultes sorgen die Masken dafür, dass niemand unnötig viele andere kennt. Das gilt zumindest für städtische Kulte, auf dem Lande erkennt man ohnehin alle anderen an der Stimme. Einen einzelnen Kult zu zerschlagen ist nicht so schwer, zumal der Anführer schnell flieht, wenn es haarig wird. Die geheimen Kultzentren, in denen die großen Aktionen geplant und Wurm-priester ausgebildet werden, liegen zumeist auf dem Lande in abgelegenen Regionen. Diese „Teufelsfestungen“ sind sehr gut gesichert und schwer zu erobern, im ganzen Nordreich gibt es vielleicht ein Dutzend.

Geisterkulte

Die Anbetung von Naturgeistern und Untoten gilt als rückständig und hinterwäldlerisch, tatsächlich wird sie vor allem in abgelegenen waldreichen Regionen betrieben, wo den abergläubischen Leuten die sichere Hilfe eines Naturgeistes wichtiger ist als die mögliche Hilfe eines fernen, anspruchsvollen Gottes.

In den Städten haben sich in letzter Zeit allerdings neue Kulte entwickelt, die die untoten Geister von herausragenden Persönlichkeiten anbeten und bei Kultfesten beschwören. Die Kirchen stehen der noch schwachen Konkurrenz lässig entgegen, zumal meist lediglich Jugendliche und gelangweilte Frauen aus gutem Hause nach dem grauenhaften Schauder suchen.

Exotische Kulte und Sekten

Kulte aus dem Südreich sind in einigen Hafestädten zu finden, und Seeleute haben aus den Kolonien den seltsamen Liebeskult der Voodoo ebenso mitgebracht wie die magischen Hautbilder der Kannibalen. Ansonsten sind bei Magiern, Philosophen und der gelangweilten besseren Gesellschaft immer wieder neue Sekten in Mode, die meist schnell wieder eingehen oder zumindest nie an Bedeutung gewinnen. Immerhin - für ein Abenteuer reichen die meisten...

Kapitel 12

Friedhöfe & Begräbnisse

Wie in jeder Kultur sterben auch im Nordreich die Leute irgendwann und müssen pietätvoll und seuchensicher entsorgt werden. Da es bei *Orbis* aber auch noch Untote, Ghule und Abenteurer gibt, sind besondere Maßnahmen erforderlich.

Begräbnisse

Nach dem Tode wird die Leiche gewaschen und 24 Stunden an einem kühlen Ort aufgebahrt, meist in der Scheune oder in einer Grabkapelle. Regt der Tote sich in dieser Zeit nicht (er bekommt ein Glöckchen oder einen Tonbecher in die Hand), gilt er als richtig tot und wird mit einer Wegzehrung (für die Todesboten, nicht etwa den Toten), seinen liebsten persönlichen Gegenständen (denn Untote binden sich manchmal an einen solchen Gegenstand, statt an die Gebeine) und guter Kleidung in den Sarg gelegt. Große Beigaben sind selten, aber fast immer gibt es zumindest etwas Schmuck. Eine Balsamierung mittels besonderer Harze ist nur bei Adeligen üblich, die weite Strecken transportiert oder aufwändig mit vielen Gästen beerdigt werden sollen, was einige Wochen dauern kann.

Ist der Tote mit angemessen lauter Trauer unter Anwesenheit aller Verwandten und Freunde (und Gläubigern - bei denen sind die Emotionen echter...) unter die Erde gebracht, spricht der Priester noch einen Segen auf das Grab (soll Untote und Ghule auf Distanz halten) und die versammelte Gemeinde geht zum Leichenschmaus über. Bei diesem wird traditionell nur gut über den Toten geredet - im Zweifelsfall lobt man ihn für die letzte Einladung zum Essen und Trinken, die mit dem Tode automatisch ausgesprochen wird. Einige Tage später folgt dann noch das echte Trauerspiel - die Testamentseröffnung.

Gräber

Normale Tote werden in der Erde beigesetzt und ihr Grab mit Steinen oder, besser noch, einer Steinplatte bedeckt (hält Zombies in ihrem Grab und Aasfresser draußen) und am Kopfende ein Grabstein mit Name, Sterbedatum und oft noch einem (sehr) kurzen Lebenslauf (Eltern, Ausbildung, Beruf, Todesumstände) aufgestellt. Ein Sarg ist üblich, bei armen Toten entfällt er ebenso wie der Grabstein, hier muss ein billiges Brett als Markierung ausreichen. Die Friedhöfe

werden mit einer Mauer umgeben und von Priestern geweiht. Dieser Schutz kann schwache Untote ebenso wie Ghule aufhalten, nicht aber mächtige Untote oder menschliche Grabschänder. In Gebieten mit Platzmangel (Bergdörfer, große Städte) werden die Gebeine nach einigen Jahren entnommen und in eine Grabnische in einem **Gebeinhaus** über oder **Katakomben** unter der Erde zur jetzt ewigen Ruhe gebettet.

Grüfte und Familiengräber

Reiche Familien lassen sich meistens eine Gruft aus solidem, schmuckem Stein bauen, die mehrere Sarkophage und reichlich Platz für Grabnischen bietet - und Fallen, Schutzzauber oder Wächtergeister, die ihre wertvollen Grabbeigaben vor allen möglichen Eindringlingen schützen. Vor allem verräterische Diener werden oft zu ewigem Dienst als untote Wächter verurteilt. Solche Gräber sind mitunter auch für SC von Interesse, allerdings gilt Grabschändung als schweres Verbrechen!

Einäscherung

Da für ein „Totengespräch“ zumindest ein Knochen oder der „Focus“ des Toten nötig ist, werden Leichen nur selten verbrannt, es gibt aber 3 Ausnahmen: Seuchenopfer, Gotteslästerer und eindeutig böse Tote werden verbrannt und ihre Asche dann meist in einen Fluss gestreut, in der Hoffnung, Krankheiten und Untote damit los zu sein.

Magier

In den Schädeln von Magiern findet sich für jede magische Kraft eine Rune. Diese Runen sind die Grundlage für die Herstellung von magischen Reliquien und daher sehr kostbar. Ein Magier führt sie in der Regel in seinem Testament auf, ansonsten werden sie nach seinem Tod entnommen und der Gilde übergeben. Grabräuber oder Leichenfledderer verkaufen mitunter auch gestohlene Runen, daher sind für den legalen Verkauf immer die Erlaubnis von Gilde und Erben notwendig.

Die Gruft derer von Salignon

Die Gruft der Familie Salignon ist typisch für die opulent morbide Grabkultur des bourbonischen Adels. Obgleich die Familie lediglich zwei Baronien und eine Reihe von Rittergütern besitzt, reicht ihre Gruft an die des Hochadels heran.

Auf dem Friedhof des Sonnentempels von Valuadre, einem Marktflecken am schlösserreichen Oreol, ist der oberirdische Bereich bereits ein eindrucksvoller Anblick. Schwarzer Marmor mit Einlagen aus Gold und Nachtstein (an den schwer erreichbaren Orten) bildet ein kleines Schlösschen mit 6 Türmchen, einem mächtigen Messingportal und zahlreichen Skulpturen in Form von Engeln, Dämonen, Fabelwesen und Skeletten. Auch die Grüfte der Rittergeschlechter und neureichen Großbürger kommen nicht annähernd an diese Pracht heran.

Aus der kleinen Grabkapelle hinter dem Eingang, die von bunten vergitterten Glasfenstern erhellt wird, weist eine schwere Marmorplatte nach unten zu den eigentlichen Gräbern. 12 Messingringe dienen den Sargträgern zum Anheben der Platte, die über 800 Pfund wiegt. Von hier führt eine Marmortreppe unter die Erde in den gewölbten Gang, der mit etlichen Abzweigungen zu den Grabkammern führt. Derzeit sind 17 Kammern ausgebaut, jede für ein Oberhaupt der Hauptlinie sowie dessen Frau und Kinder. Unehelich geborene oder früh gestorbene Kinder werden in Nischen im Gängelabyrinth beerdigt, die Mitglieder von Seitenlinien meist bei ihren eigenen Gütern.

Die Särge aus Edelh Holz oder Blei werden nach der Beerdigungszeremonie in steinerne Sarkophage gebettet. Die erfolgreichsten Vorfahren haben aufwändig gearbeitete Sarkophage aus Marmor, die sie selbst in prächtiger Rüstung als Hochrelief zeigen, dazu eine Auflistung aller Titel und wichtigen Taten zu Lebzeiten. Viele kurzlebige oder erfolglose Barone hingegen haben nur einfache Steinkästen. In ihnen werden auch die Grabbeigaben untergebracht, die wichtigsten persönlichen Gegenstände (Schmuck, Waffen, Sättel, Bücher...) und das letzte Mahl. Große Reichtümer wie in Pyramiden aus dem zweiten Zeitalter gibt es natürlich nicht, aber neben etlichen Schmuckstücken, Pokalen und edlen Waffen sind hier wenigstens 6 mächtige Reliquien zu finden. Nun, *währen* zu finden, aber 4 davon wie auch etliche der besten Schmuckstücke wurden in Notzeiten von der Familie versilbert...

Illegale Grabräuber hingegen müssen einiges an Hindernissen überwinden. Zunächst liegt der Friedhof neben dem Tempel im Zentrum des Ortes und daher im Blick aller Einwohner. Wer sich hier einschleicht, muss sehr leise sein und riskiert trotzdem eine Entdeckung. Die Fenster sind massiv vergittert (PW 6, 40 LP), die Tür fast unüberwindlich und mit einem guten Schloss versehen. Hat man sie geöffnet, muss man die schwere Platte anheben - außer mindestens 6 kräftigen Leuten (und gleichzeitig geschafften Proben auf STR, 1 AP pro Versuch) hilft hier nur ein guter Flaschenzug, der an den Fackelhaltern und Fenstergittern befestigt wird.

Ist man dann im Grabgang, wird es böse. Einige der Bodenplatten sind Auslöser für Klagenfallen, die aus der Wand hervorschnellen (WN -3 bei gutem Licht, Angriff 15 auf jeden in 3 m Umkreis, Schaden 2W6). Ein Plan in der Familienchronik zeigt sie, was aber nur wenigen bekannt ist. Die Türen der Grabkammern sind solide und mit guten Schlössern versehen, dazu sind fast die Hälfte (alle, hinter denen etwas zu holen ist) mit Zaubersiegeln (1 bis 3 auf W6, Stärke 10, Qual- oder Höllensiegel) oder mechanischen Fallen (4 bis 5 auf W6, Klagen-, Gruben- oder Steinfallen) gesichert.

Und schließlich hat das Grab auch Wächter in seinem Inneren: Insgesamt 6 Untoten tun hier ihren ewigen Dienst, verurteilt für schwere Verbrechen an der Familie und gebunden durch Seelenopfer. Ein geschwätziger Herold, der Pläne seiner Herrschaft ausplauderte, warnt als Poltergeist alle Fremden vor einer Grabschändung. 4 Zombies haben einst ihre Herren verraten oder ermordet, und ein Mitglied der Familie, das seinen eigenen Bruder ermordete, führt als Skelettkrieger die untote Truppe an.

Was viele Grabräuber aber vergessen: Wenn sie nicht alle Spuren eines Einbruchs verwischen, wird die Familie landesweit nach ihnen suchen lassen. Sie hat einigen Einfluss und genaue Beschreibungen der teuersten Stücke, die an alle Pfandleiher und Juweliere verschickt werden. Und traditionell fliehen die meisten Grabräuber höchstens 1 oder 2 Tage lang, bis sie ihren Gewinn feiern und dabei mehr Geld ausgeben, als ihre Kleidung erwarten lässt - und wer die Toten bestiehlt hat auch von der Diebesgilde keine Hilfe zu erwarten.

Kapitel 13

Magier & Artefakte

Magier der 6 Traditionen (Zauberer, Hexer, Nekromanten und Priester der Sonnen-, Mond- oder Wurmkirche) sind für die meisten Bewohner des Nordreiches ein recht alltäglicher Anblick - sie sind etwa so häufig wie auch andere Akademiker. Jeder hat schon mehr als einen Magier gesehen, und die meisten auch bei der Anwendung von Kräften und Ritualen. Das heißt jedoch nicht, das Magie als etwas alltägliches gilt - der durchschnittliche Bauer hat von Magie wenig Ahnung, er kennt gerade die grundsätzlichen Kräfte und weiß, das mit Ritualen noch viel mehr möglich ist - aber was genau das ist?

Priester der beiden Reichskirchen sind sehr angesehen und den meisten Leuten am ehesten vertraut, ihre Kräfte und einfachen Zauberrituale sind fast jedem bekannt - auch wenn die Priester ihre Macht gerne größer und geheimnisvoller darstellen, als sie in Wirklichkeit ist. Die großen Anrufungen der Hohe- oder gar Erzpriester, die an hohen Feiertagen zu sehen sind, sorgen für eine gehörige Ehrfurcht vor den Göttern. Die meisten Priester haben einen kleinen Dorftempel oder dienen einem Hohepriester, die Ordenspriester sowie Mönche und Nonnen sind in den Klöstern zu finden. Unruhestifter erhalten allerdings oft keine Pfründe, und sofern sie sich nicht von einem Hohepriester aushalten lassen, sind sie recht frei, sich selbst ihr finanzielles Auskommen zu suchen - auch als Abenteurer. **Mönche und Nonnen** haben wesentlich weniger magische Macht, beherrschen ihre einzelne Kraft aber oft sehr gut.

Zauberer sind ordentlich ausgebildete Akademiker, die über mächtige und nützliche Magie verfügen, die noch dazu weniger reglementiert ist - nur die normalen Gesetze und die Gilde der Zauberer halten sie im Zaum. Die meisten Zauberer beginnen als reisende Mietmagier, die ihre Dienste zur Not auch gegen Kost und Logis anbieten. Haben sie an Macht und Ansehen gewonnen, können sie sich in einer Stadt fest etablieren oder, was die meisten tun, eine Stelle als „Hofmagier“ suchen. Inzwischen arbeiten die meisten Magier freilich nicht nur für Fürsten und Könige, sondern auch für Städte (Ratsmagier), Armeen (Kompanie- oder Stabsmagier), Gilden

und Zünfte, Handelsherren, Kapitäne oder jede andere Person oder Organisation, die sich ihre Dienste leisten kann.

Hexen und Hexer hingegen gelten als altmodisch und verschroben, denn viele haben ihre Kunst von einer anderen Hexe erlernt und leben wie diese in der Wildnis. Für ihre Heilzauber sind sie aber beliebt, und auch bei Vieh- und Gartenproblemen ruft man sie gerne, wenn die Nonnen der Geolora nicht helfen können. Während die Städter Hexen misstrauisch beäugen, werden sie von den Bauern durchweg geachtet - immerhin sind andere Magier selten mit Naturalien zufrieden, und die Dorfpriester reagieren immer ziemlich heikel, wenn es um nützliche Zauber geht.

Nekromanten sind die seltensten Magier im Nordreich und wegen ihres Umgangs mit Toten und ihrer gefährlichen und mystischen Magie gefürchtet. Wenn ihre schwarzen Roben sichtbar werden flüchten die Leute unauffällig oder grüßen untertäniger als sonst - man kann ja nie wissen... Immerhin können sie Kontakt mit verstorbenen Verwandten aufnehmen, lästige Poltergeister beseitigen und ihre Zombies arbeiten lassen, daher werde sie zähneknirschend geduldet. Auch gelten sie als Meister der dezenten Informationsbeschaffung, weshalb sie gelegentlich als Detektive arbeiten.

Teufelspriester und Teufelskultisten sind den einfachen Leuten nur aus Schauergeschichten und von ihrer öffentlichen Verbrennung bekannt - die meisten werden aber nie erwischt, denn sie sind Meister der Tarnung. In der Regel treten Kultisten als harmlose, wohlhabende Bürger auf. Im Geheimen vergnügen sie sich aber bei Orgien, bereichern sich auf Kosten anderer und mehren ihre Macht, indem sie Geheimnisse sammeln, ihren Kult vergrößern und Feinde vernichten. Die echten Wurm-priester hingegen leben oft gänzlich im Verborgenen und spinnen ihre Intrigen um Macht und böse Ziele.

Zauberwerk und Reliquien sind begehrte Hilfsmittel, aber mehr noch Statussymbole. Zauberwerk gibt es in jeder Stadt zu kaufen, und wohlhabende Leute benutzen es auch gelegentlich. Das offene Tragen von Talismanen, Zauberbeuteln oder Runenstäben ist nicht selten, und nekromatische Siegel dienen oft zur deutlichen Sicherung von Dokumenten, Türen oder Kisten. In Städten gibt es fast immer einen Händler für magische Gegenstände, allerdings führen diese vor allem magische Materialien, Ritualgeräte, Schriften, einfaches Zauberwerk und nutzlosen esoterischen Tand - echte, mächtige und teure Reliquien bieten im Reich höchstens 3 Dutzend Spezialhändler in den Metropolen.

Die meisten Reliquien sind denn auch nicht in der Hand von Helden oder Schurken, sondern liegen in den Schatzkammern von Tempeln und Gilden, Fürsten und reichen Kaufleuten. Dort mehren sie den Ruhm des Besitzers und können zur Not auch sinnvoll eingesetzt werden. Die mächtigsten Reliquien, darunter alle mit einem Karfunkel und mehreren Runen, sind unverkäufliche Schätze mit reichsweitem Ruf.

Magische Ausbildung und Forschung findet in erster Linie an den magischen Fakultäten der Akademien und Universitäten statt, nur Hexen und Teufelspriester pflegen noch die individuelle Ausbildung. Neue Zauber werden meist an der Uni erforscht (oft im Rahmen der Habilitation eines Prof. Mag.) und dann von der Gilde gegen Gebühr verbreitet (ca. 5 bis 50 Gulden), bis sie nach 101 Jahren frei zur Verfügung stehen. Einige Zauber werden auch geheim gehalten und nur innerhalb eines Zirkels oder gar nicht gelehrt. Die Ausbildung zum Magier dauert in der Regel 5 bis 10 Jahre, entsprechend verdienen gut qualifizierte Magier gutes Geld.

Die Gilde der Magier ist eine reichsweite Organisation für Magier aller 3 freien Schulen. Sie regelt Prüfungen und Lizenzen, Aus- und Fortbildung, politische wie auch juristische Vertretung und Schadenersatz bei Unfällen, dazu bietet sie eine gewisse Alters- und Krankenversorgung und vor allem bequeme Treffpunkte für Magier. Gildenhäuser gibt es in fast jeder Stadt. Die Mitgliedschaft ist obligatorisch und kostet 20% der Bruttoeinkünfte, „Pfuscher“ ohne Lizenz werden gnadenlos verfolgt, ebenso bösartige Schwarzmagier.

Alakiams Oase arkaner Schätze

Einer der besten und bekanntesten Läden für magischen Bedarf und Artefakte liegt in Lagunata. Betrieben wird er von einem Magier aus dem Südreich (nun, eigentlich ist er in dritter Generation im Norden, aber er pflegt seinen ausgeprägten Akzent), der kaum in seinem eigentlichen Fach arbeitet, aber mehr als ein Dutzend Magier der verschiedenen Disziplinen als Artefaktschmiede beschäftigt.

Alakiams Laden ist von außen ein typischer Pallazzo mit vier Etagen, eigenem Anleger und einem Garten im Innenhof. Die Innenräume sind im Stil des Südreiches dekoriert, mit ornamentalen Mosaiken und hohen Räumen. Das ganze Erdgeschoss ist als Verkaufsfläche ausgelegt, mit zahlreichen Regalen, Kisten und Schränken voller Bücher, Ritualgerät, Materialien, Zauberwerk und magischen Hilfsmitteln. Die kostbaren Runen, Edelsteine und Reliquien sind in mehreren gesicherten Räumen untergebracht. Für zahlende Gäste gibt es immer bequeme Sitzgruppen, aromatisch rauchende Wasserpfeifen, Obstteller und frisch aufgebrühten Tee.

Neben allen Materialien, Hilfsmitteln und einfachem Zauberwerk zu leicht erhöhten Preisen (+20% ohne Verhandeln) bei sehr großer Auswahl führt Alakiam alle gewöhnlichen Runen des ersten und meist auch zweiten Grades, Edelsteine in jeder Größe und Qualität sowie alle im Regelwerk aufgeführten Reliquien auf Grad 1. Stärkere oder seltenere Reliquien und Runen sind vorhanden, wenn man mit W6 - Grad über 2 würfelt. Sonderanfertigungen sind kein Problem, wenn man W6 Monate Wartezeit einrechnet und die Runen vorhanden sind. Die Preise schwanken, bei Standardware liegen sie 20% über dem Normalpreis, exotische Runen oder Reliquien kosten 50 bis 200% mehr.

Nun könnte ein Warenbestand von wenigstens 100 000 Gulden schon den einen oder anderen Dieb verlocken, hätte Alakiam nicht erheblich in die Sicherheit seines Ladens investiert: Zaubersiegel sichern alle Fenster und viele Türen, deren Schlösser durch Konstrukte in Form sprechender Türklopfer ersetzt wurden. Animierte Fallen sichern die Räume und Schränke mit den teuren Waren, dazu gibt es wenigstens 6 große Golems aus dem Südreich als Wachen und eine Sammlung abgerichteter oder magisch kontrollierter Monster als Wachtiere.

Kapitel 14

Medizinische Versorgung

Die Medizin von *Orbis* ist generell nicht sehr hoch entwickelt, weder Bakterien noch die genaue Funktionsweise des menschlichen Körpers sind bekannt, und auf jedes wirksame Heilmittel kommen mindestens zwei schädliche.

Medizinische Berufe

Echte **Ärzte**, die eine wissenschaftlich fundierte, umfassende Ausbildung in allen 5 medizinischen Künsten erhalten haben, sind selten und teuer. In Städten gibt es mindestens einen, oft wird auch ein Stadtarzt vom Rat bezahlt, um sich um die armen Einwohner zu kümmern. Wunden und Knochenbrüche werden von reisenden oder ortsfesten **Chirurgen** (beim Militär **Feldscher** genannt) behandelt, die ihre Ausbildung wie Handwerker in einer Lehrzeit erhalten haben. **Apotheker** sammeln Kräuter und stellen mehr oder minder wirksame Medikamente her, die dann von Ärzten verschrieben oder einfach nach eigenem Gutdünken verkauft werden. Um schwangere Frauen und allerlei Frauenleiden kümmern sich **Hebammen**, die sich auch sonst recht gut mit innerer Medizin auskennen. Zur Behandlung von Hautleiden, chronischen Krankheiten und verkrüppelten Gliedern, ebenso oft aber auch zur reinen Entspannung und Reinigung werden die Dienste von **Wasserheilern** in Anspruch genommen. Als einfache **Krankenpfleger** zur Pflege von Kranken werden gerne Frauen, vor allem aber **Nonnen der Matrina** zu Hilfe gezogen.

Einrichtungen

Fast alle **Hospitäler** gehören dem Orden der Matrina, hier werden jedoch vor allem Alte, Krüppel, Irre und Todkranke bis zu ihrem Ableben gepflegt. Auf einen kürzeren Aufenthalt sind die **Lazarette** des Militärs eingerichtet, allerdings haben außer denen des Ordens des Chevilion nur wenige einen guten Ruf - die Offiziere haben eigene Ärzte, und Söldner lassen sich ersetzen. Außer einem Stadtarzt leisten sich einige Städte auch ein echtes **Krankenhaus** mit kompetentem Personal, um ihre produktiven Bürger am Leben zu halten. Die angenehmsten Orte sind schließlich die **Kurbäder** an heiligen Quellen, in denen sich traditionell im Sommer die Reichen von der Last ihres Geldes erholen, während das restliche Jahr wirklich Kranke

Heilung von chronischen Leiden suchen. Zu guter Letzt findet sich vor den Toren fast jeder Stadt, aber immer abseits der Straße, noch das **Pesthaus** für Seuchenopfer, die hier eingesperrt und durch kleine Luken mit Spenden versorgt werden können, bis sie tot oder doch noch geheilt sind.

Spieltechnisches

Wenn ein SC krank, verletzt oder gar verkrüppelt ist, kümmern ihn allgemeine Daten wenig - er benötigt echte Heilung!

Einen **Chirurgen** findet man in jeder Stadt (ca. 1 pro 2000 Einwohner) und zu 20% im Umkreis eines Dorfes. Er hat *Erste Hilfe 12+* und *Chirurgie 10+*. Die Hygiene ist zu 30% schlecht, zu 10% sehr schlecht. An Material sind reichlich Verbandszeug, einfache Zubereitungen für die Wundbehandlung (je 3W6 Dosen) und ein einfaches Chirurgiebesteck vorhanden. 2 bis 6 Taler pro Behandlung.

Hebammen sind ebenso häufig. Sie haben *Erste Hilfe 12+* und *Diagnose 10+*, dürfen aber nur im Notfall Männer bzw. nicht mit „Frauenprobleme“ zu umschreibende Krankheiten behandeln - das ist das Metier der Ärzte! An Medikamenten sind alle frauenspezifischen vorhanden (3W6 Dosen), zu 25% auch 2W6 Dosen von anderen. 2 bis 6 Taler pro Behandlung, $\frac{1}{2}$ Taler pro Untersuchung.

Ärzte sind recht selten, in kleinen Städten gibt es zu 50% einen, in mittleren und großen gibt es einen pro begonnene 3000 Einwohner. Sie haben mindestens einen Gehilfen mit *Erster Hilfe 13+*, sie selbst beherrschen alle 5 Fertigkeiten mit FW 10+ (das eigene Spezialgebiet mit 12+) und haben eine gute Ausstattung an Gerät sowie alle wichtigen Medikamenten (2W6 Dosen), weniger wichtige zu 50% und seltene Heilkräuter oder heilende Elixiere zu 20%. 5 bis 10 Taler pro Behandlung in der Praxis, 1 Gulden oder mehr pro Hausbesuch.

Wasserheiler arbeiten vor allem in Kurbädern, sonst in öffentlichen Badehäusern in den Städten, in denen sie Massagen und Essenzbäder verabreichen. Heiliges Wasser bleibt nur einen Tag haltbar, wenn es nicht in einem versiegelten Gefäß aus reinem Kristall aufbewahrt wird. Ein solches Gefäß für eine Behandlung ($\frac{1}{4}$ Liter) kostet mindestens 1 Gulden, +5 Taler, falls es gefüllt in einer Apotheke erworben wird. Wasser-

heiler haben *Wasserheilung* 10+ und können außer heiligem Wasser eine Reihe von heilsamen Ölen (für Massagen) und Badezusätzen anbieten. Eine Kur kostet pro Monat mindestens 10 Gulden, eine einfache Massage oder ein Essenzbad 2 bis 5 Taler.

Magische Heilung

In vielen Rollenspielen ist heilende Magie so wirksam, dass normale Ärzte eigentlich keine Existenzberechtigung hätten. Bei *Orbis* gibt es zwar auch Heilzauber, aber um blutige Kämpfe und schmerzhaft Unfälle nicht zu einem „nehmen sie zwei Heiltränke und kommen sie morgen wieder“ verkommen zu lassen, ist die heilende Magie eingeschränkt. Die meisten Heilzauber erfordern viel Kraft und können Gifte oder Krankheiten kaum heilen, schwere Wunden müssen operiert werden, um keine dauerhaften Schäden zu riskieren. Wirklich starke Rituale wie *Regeneration* erfordern einen mächtigen und vor allem hilfsbereiten Magier, Zeit und viel Geld.

Das Medizinische Wissen

Die Mediziner von *Orbis* haben eine Reihe von Erkenntnissen über den Körper und seine Leiden gewonnen, aber längst noch keine genaue Vorstellung.

Anatomie: Durch öffentliche Sektionen, verbreitete Zeichnungen und vor allem das umfangreiche Wissen der Nekromanten sind die Form und Struktur der Knochen, Muskeln, Sehnen, Blutgefäße, Nerven und Organe recht genau bekannt - ihre Funktion allerdings nur teilweise.

Blutkreislauf: Das Blut zum Leben wichtig ist und vom Herz gepumpt wird ist bekannt, als Hauptfunktion wird allerdings das Speichern und Leiten von Mana angenommen. Der Aderlass wird vor allem zur Therapie von Hysterie, cholerischen Zuständen und Aggressionen genutzt.

Nerven: Es ist bekannt, dass Nerven die Organe steuern. Das Gehirn wird als Verbindung von Körper und Seele angenommen, Kopfschmerzen deuten also auf ein seelisches Ungleichgewicht hin, Schlaf oder eine Ohnmacht als „Ausflug der Seele in das Traumreich“.

Stoffwechsel: Die Verdauungsorgane sind bekannt und werden recht gut eingeschätzt. Was gesunde Ernährung und Diäten angeht, gibt es aber mehr Vermutungen als Wissen - Wasser gilt als Quelle der Schwächung (wenn der Brunnen wie so oft direkt neben einem undichten Abort gebaut ist, stimmt das auch...), Alkohol belebt den Mana- und Blutfluss und Fleisch ist das beste Mittel zur Stärkung des Körpers (was bei vielen

armen Leuten mit Mangel an Eiweiß und Fett auch durchaus zutrifft). Die Bedeutung von frischer Kost wird unterschätzt, Mangelkrankungen wie Skorbut auf die winterliche Dunkelheit bzw. schlechte Luft im Schiffsrumpf zurückgeführt.

Wunden: Brüche können geschient und Glieder eingerenkt werden, außerdem ist die Bedeutung von Sauberkeit zumindest ansatzweise klar - wenn auch nicht so weit, dass Chirurgen etwa ihr Besteck abkochen würden, mit dem Lappen Sauberreiben reicht allemal.

Operationen: Äußere Operationen (Geschwür entfernen, Pfeile und Kugeln entfernen, Wunden säubern und nähen) sind kein Problem, mangels Blutkonserven werden Operationen des Bauchraumes aber als große Kunst angesehen - immerhin können einige gute Ärzte eine Letalität von unter 30% vorweisen!

Geisteskrankheiten: Neben Ruhe und seelischem Zuspruch, verschiedenen starken Drogen und einigen Zaubern hat sich eine besondere Technik für schwere Fälle etabliert: Der Schädel wird an der entsprechenden Stelle geöffnet (nach einer ziemlich alten und zu 70% falschen Karte) und die für eine Gehirnfunktion verantwortliche Stelle entweder zur Schwächung vereist oder zur Stärkung mit heiligem Wasser gebadet. Ersteres ist eine manchmal (30%) wirksame, oft (40%) aber verheerende Rosskur, letzteres verschafft zu 50% eine Besserung - vorausgesetzt, der Patient überlebt die Operation.

Geburtshilfe: Da kaum ein Arzt sich intensiv mit Geburtshilfe befassen kann, will oder darf, haben Hebammen immer noch das Monopol. Sie können Babys im Bauch drehen, viele Probleme bei der Geburt regeln und teilweise auch ohne ärztliche Hilfe leichte Blutungen stillen oder gar einen Kaiserschnitt durchführen. Eine neumodische aber dennoch wirksame Methode ist die Massage des ungeborenen Kindes (eigentlich des Bauches der Mutter) mit heiligem Wasser, die zwar teuer ist, aber die Wahrscheinlichkeit einer Fehlgeburt, Behinderung oder anderer Komplikationen von 30 auf 10% reduziert.

Zahnbehandlungen: Die normalen Chirurgen verstehen unter Behandlung Ziehen und sind schnell mit der Zange bei der Hand. Erfahrene Zahnreißer können leichte Karies oft durch Auskratzen und eine Salbe aus Fett und Asche stoppen. Außerdem ist auch ein grober Ersatz durch Gold, Elfenbein, Knochen oder menschliche Zähne machbar - die viel seltener von Grabräubern geliefert werden als angenommen wird...

Hygiene

Da Bakterien unbekannt sind, ist auch die genaue Bedeutung von Sauberkeit nicht klar. Immerhin gelten Bäder in heiligem Wasser eindeutig als gesund, und daher werden auch normale Bäder durchaus als Vergnügen geschätzt - allerdings nicht als nötig oder gesund angesehen.

Die meisten Leute baden nur einmal in der Woche, am Abend des Windstages oder Sonntages, um am nächsten Tag im Tempel sauber zu sein. Bauern baden in einfachen Holzwannen in der Stube (erst Vater, dann Mutter, dann das älteste Kind... am Ende ist ein Reinigungseffekt nur noch theoretisch zu erwarten). Stadtbewohner gehen in öffentliche Badehäuser mit Wannen für die erste Reinigung, Massagen durch Wasserheiler und einem Becken für die Entspannung bei Unterhaltung, Musik, Brettspielen, Essen und gelegentlich auch unzüchtigem Treiben. Die meisten Badehäuser werden jedoch von Wasserheilern betrieben und haben eine eher biedere Atmosphäre. Reiche Leute leisten sich mitunter ein aufwändig gearbeitetes Bad im Stile der beliebten Heilbäder, die wiederum nach dem Vorbild antiker Thermen gestaltet sind.

Für die tägliche Hygiene steht meist nur eine Kanne kaltes Wasser zur Verfügung, bereits täglich saubere Unterwäsche (bei den Armen fehlt oft selbst dreckige) stellt da eine echte Verbesserung dar. Flöhe, Läuse und anderes Ungeziefer gelten gerade bei der Landbevölkerung, die immer mit ihren Tieren Kontakt hat, als normal. Auch die Reichen und Schönen pflegen nur in seltenen Fällen ein tägliches Bad, in der Regel überdecken sie strengen Geruch einfach mit Parfüm.

Zur Zahnpflege verwenden einige eitle Leute Zahnpulver und statt Bürsten kleine Stäbe aus Weichholz. Die meisten Leute lassen ihre Zähne jedoch verkommen (Zahnpulver dient angeblich nur der Schönheit, sein Schutz vor Karies ist wenig bekannt) und nehmen Mundwasser oder Halspastillen, um den Geruch faulender Zähne zu überdecken.

Krankheiten und Alltag

Trotz Magie und Heilkräuter ist die medizinische Versorgung der meisten Nordreicher mäßig bis schlecht, Krankheiten gehören einfach zum Leben. Gerade die unteren Schichten, in denen Schmutz, Enge, schlechte Wohnungen, harte Arbeit und mangelhafte Ernährung sich einfach nicht vermeiden lassen, sterben zwei Drittel der Menschen vor Vollendung ihres 50. Lebensjahres. Gerade im Winter werden nur zu viele schwache

Kinder oder hilflose Alte beerdigt. Die Körper und Gesichter der armen Leute sind gezeichnet von Auszehrung, Mangel, Parasiten und diversen Hautkrankheiten, „arme aber schöne Bauerntöchter“ sind doch recht selten zu finden.

Reiche Leute hingegen können sich teure Heilkräuter und Heilkundige leisten, müssen sich nicht mit Hausmitteln und windigen Wanderchirurgen begnügen. Gutes Essen, Fecht- oder Tanzstunden, tägliche Körperpflege und regelmäßige Besuche der heiligen Kurbäder tragen dazu bei, dass gerade junge Adelige überdurchschnittlich gut aussehen - sofern sie es nicht mit dem leichten Leben übertreiben und sich bei Suff und durchzechten Nächten womöglich noch Pevisas Geschenk einfangen. Doch auch die Adligen werden von Krankheiten und Verletzungen bedroht, gegen die die Heiler und Magier kein Mittel kennen.

Wirkliche Panik herrscht aber, wenn eine neue Seuche über das Land zieht: Städte schließen ihre Tore, Fremde werden misstrauisch bäugt oder gar mit Steinwürfen vertrieben, Handel und Handwerk ruhen und wer es sich leisten kann, der flieht aus den schmutzigen Städten auf das leidlich sichere Land - und nimmt dabei nur zu oft die Seuche mit, vor der er fliehen wollten. Mitunter kommt es im Gefolge von Seuchen gar zu grausamen Exzessen gegen die vermeintlichen „Giftmischer und Diener Pestoxas“, eine Hexenjagd, der vor allem Fremde und Randgruppen zum Opfer fallen. Aber auch bestimmte Tiere werden der Verbreitung von Seuchen verdächtigt, das Wasser der Brunnen wegen möglicher Vergiftung gemieden (nicht unklug, da viele Brunnen in den Städten durch Abwasser kontaminiert sind) und stattdessen Wein, Bier und Branntwein getrunken (was wiederum längst nicht so gesund ist, wie Volkes lallende Stimme meint).

Das Heilbad Snobeln

Gräfliche Landstadt des Gomdlandes

Lage der Stadt

Bad Snobeln ist eines der mondänsten Heilbäder, gelegen im südlichen Gomdland, nahe zur Grenze nach Bourbon. Es liegt an einer Hügelflanke über dem Gomdtal, umgeben von Weinhängen und kleinen Wäldchen, in einer lieblich romantischen Landschaft. Von großem Vorteil ist die leichte Erreichbarkeit über den Gomd, der sehr viele Gäste direkt in den Hafen der kleinen Weinstadt unterhalb des eigentlichen Bades direkt am Fluss führt.

Bevölkerung

Die eigentliche Stadt hat gut 5000 Einwohner, von denen die Hälfte von Weinbau, Handwerk und Handel lebt, die andere Hälfte vom florierenden Gastgewerbe, denn es gibt nicht weniger als 3200 Betten für zahlende Gäste, davon etwa die Hälfte in kleinen Pensionen und privaten Gästezimmern.

Regierung

Der Stadtrat von Snobeln besteht aus 12 reichen Bürgern, darunter auch der Kurdirektor und der leitende Arzt des Bades. Der Vogt mischt sich nur höchst selten in die Angelegenheiten der Stadt ein, in erster Linie soll er sich um das Hinterland kümmern und den Kurbetrieb den versierten Bürgern überlassen.

Stadtbild

In der Stadt gibt es nicht weniger als 8 Springbrunnen, die aus dem abfließenden Wasser der Heilquelle gespeist werden und die Luft reinigen sollen. Alles in allem ist die Stadt viel reinlicher und ansehnlicher als die meisten Städte am Gomd, eben ein typischer Kurort.

Oberhalb der Stadt erstrecken sich die eigentlichen Kurbäder, eine in mehreren Terrassen am Hang gestaffelte Anlage aus offenen Badebecken, diese umgebende Säulengängen, prächtig überkuppelten Thermalbädern und aufwändig gestalteten Trinkbrunnen (die Springbrunnen in der Stadt sind eigentlich nicht als

Trinkwasserspender geeignet, da sie das Abwasser des Bades führen, werden von Einheimischen wie Kurgästen aber oft dafür genutzt). Gekrönt wird das Bad von einem seltenen Doppeltempel der beiden Kirchen, ausgestattet mit 2 kupfergedeckten Kuppeltürmen.

Den enormen Wohlstand der Stadt bemerkt man auf den ersten Blick: Alle Straßen und sogar die meisten Gassen sind gepflastert, die Häuser aus bunt bemaltem Fachwerk oder solide gemauertem Sandstein stets gut gepflegt und mit blühenden Pflanzen und Singvögeln in kleinen Käfigen auf den Fensterbänken verziert. Es gibt so gut wie keine Bettler auf den Straßen, da alle Armen, die in der Stadt geduldet werden, in den Klöstern versorgt werden.

Verteidigung

Die Stadt hat nur einfache Mauern, die einer echten Belagerung mit schwerer Artillerie nicht widerstehen können. Die Bürgermiliz kann bestenfalls als Witz gedeutet werden, sie ist schlecht bewaffnet und gänzlich untrainiert - lediglich beim Empfang von besonders hochrangigen Gästen wird eine reine Ehrenkompanie aufgestellt, die immerhin über prächtige bunte Uniformen und glänzende Waffen verfügt. Die Stadtwache umfasst immerhin 40 Mann + 12 Flusswächter mit einem recht schnellen Boot.

Wirtschaft

Neben Weinbau, etwas Flusshandel und Handwerk dominiert der Fremdenverkehr und Kurbetrieb gänzlich die Wirtschaft, in dem gut die Hälfte der Bürger beschäftigt sind.

Kurgäste sind im Bad vor allem im Sommer zahlreich, wenn viele wohlhabende Familien sich einige Wochen lang von der Mühsal des Alltages erholen und Körper und Seele reinigen und stärken lassen. Im Winter und während der Gomdhochwasser im Frühling sind Gäste selten und die Zimmerpreise nur normal hoch, in dieser Zeit kurieren hier die wirklich Kranken chroni-

sche Leiden und schlecht verheilte Wunden aus. Auch die gestandenen Veteranen etlicher Gardetruppen und einiger professioneller Söldner-einheiten sind ein typischer Anblick, denn bei guten Soldaten lohnt sich die Investition, um sich ihre Kampfkraft und Loyalität zu sichern.

Einfache verkrüppelte Söldner wie auch andere arme Kranke hingegeben werden in den 3 Klöstern der Stadt untergebracht, in denen aber nur gut 200 Plätze vorhanden sind - der Stadtrat verwehrt sich vehement gegen eine Erweiterung, um nicht noch mehr "Hungerleider und Diebe" in die Stadt zu holen. Alle Bettler, die keinen Platz in den Klöstern erhalten, werden gleich an den Toren abgewiesen, Bettelei in der Stadt mit Prügel und Ausweisung bestraft.

Einfache Zimmer kosten in der Saison wenigstens 4 Taler pro Nacht oder, was üblicher ist, 1 Gulden pro Woche. In der Nebensaison halbieren sich die Preise, das durchgehend gute Essen bleibt aber relativ teuer, während der hiesige Wein vom Fass stets preiswert ist. Mehrere "Residenzen" in der Stadt haben sich auf die langfristige Vermietung von Zimmern und Appartements mit gutem Service an Dauergäste spezialisiert, die hier zumeist im Alter leben. In der Saison hingegeben sind Kurzbesuche per Boot verbreitet, bei denen der positive Effekt eines heilsamen Bades am Tag durch ein wildes Trinkgelage am Abend wieder ausgeglichen wird - solche "Saufgaleeren" sind bei den Bürgern ziemlich gefürchtet.

Auf dem Markt der Stadt gibt es zweimal die Woche ein gutes Angebot günstiger Lebensmittel aus dem Umland, die Läden hingegen sind zumeist recht teuer, bieten dafür aber auch neueste bourbonische wie gomdische Mode und Luxus aller Art, der höchstens in Lagunata oder Segure überboten wird.

Sitten und Bräuche

Den Bedürfnissen eines Kurortes angepasst sind die Bürger ungewöhnlich freundlich und ruhig, lästern aber gerne hinter deren Rücken über die Kurgäste mit ihren eingebildeten Wehwehchen und schlechten Manieren. Der Heilquelle bringt man eine fast schon peinliche Verehrung entgegen, und mit einer großen Prozession im Sommer fleht man darum, dass sie nie versiegen möge.

Kranke oder durch schlecht verheilte Wunden geschwächte SC finden hier kompetente Behandlung und gute Unterkunft bei nicht geringen Preisen - 10 Gulden pro Monat muss man schon

einplanen für Zimmer, Essen und Behandlungen, die meist pauschal gebucht werden. Die Wasserheiler haben wenigstens FW 12, gegen ein Trinkgeld kann man sich auch von den Meistern mit FW 14 bis 16 behandeln lassen, während die Kurärzte zwar gut sind, sich aber nur mit chronischen Leiden wirklich auskennen (FW 14 bis 16, -3 bei nicht chronischen Leiden). Heilung der Seele kann man im Kreis der 7 Monolithen finden, wenn man denn ihr Geheimnis erfährt, das aber nur einigen Einheimischen klar ist. Die meisten Gäste fürchten sich eher vor der Magie, die in ihren Geist eindringt.

Geschichte

Dieses Bad existiert mindestens seit den Zeiten des Imperiums von Tideon, und schon davor war es den barbarischen Stämmen als Heiligtum bekannt. Auch wenn es offiziell nicht mehr heilig ist, gilt hier doch eine Art „Quellfrieden“ - die Stadt ist in den letzten 100 Jahren 6 Mal von durchziehenden Heeren (kampflos) erobert, aber (extrem ungewöhnlich für so eine reiche Stadt!) nie geplündert worden. Die Bürger mussten lediglich einige Tage bis Wochen die fremden Truppen unterbringen und versorgen, bis sie erfrischt und geheilt weiter ziehen konnten. Bis heute wird dieser Frieden geachtet, so halten sich auch die übelsten Raufbolde zurück und treffen sich für Prügeleien oder gar Duelle lieber vor dem Tor oder auf einem Flussboot.

Besondere Orte und Institutionen

Das Alte Bad

Die kleine enge Anlage direkt an der Mündung der Heilquelle ist über 1300 Jahre alt, und man sieht es ihr an. Das offene Becken ist mit einem mehrfach umgebauten Säulengang und einigen kleineren Häusern umgeben, die zahlreiche alte Steine, Säulen und Statuen verwenden, an denen der Zahn der Zeit genagt hat. Nicht mehr als 200 Gäste werden hier von den besten Wasserheilern behandelt. Der auffälligste Teil sind aber die 7 magischen Steine, zwischen denen eine mächtige einzigartige Magie wirkt. Wer sich zwischen sie begibt, dem wird „der Geist ausgeleert“. Für die Dauer des Aufenthaltes setzt das Denken wie auch alle Emotionen völlig aus. Wird man nicht von den Heilern per Seil oder Stange befreit, würde man im flachen Heilwasser bleiben, bis man tot ist. Durch die Magie werden alle auf dem Geist lastenden Zauber entfernt und auch Geisteskrankheiten können nach 5 Wochen zu 10%, nach

15 Wochen zu 20% geheilt werden, zumindest aber Linderung erfahren.

Das Neue Bad

Viel größer und prächtiger, mit einem riesigen Außenschwimmbecken und einem Dutzend kleinerer, oft überdachter Becken ist das Neue Bad ein opulenter Prachtbau, der sich nicht einmal vor den imperialen Thermen Tideons verstecken muss. Auch wenn es alle bekannten Therapie- und Kureinrichtungen der modernen Wasserheilung gibt, von Schwitzbädern über Tropfbäder bis hin zum Sprungturm für Intensivbehandlungen, ist es in erster Linie ein Ort des entspannten Vergnügens, an dem alle Gäste nackt und daher gleich sind. Es wird aber streng nach Männern und Frauen getrennt, das große Becken ist durch eine Mauer unterteilt, die Blicke verhindert aber Gespräche erlaubt. Ein Vor- oder Nachmittag in diesem Bad bringt in der ersten Woche 3 MOT pro Tag, in der zweiten 2 MOT und ab dann immer noch 1 MOT pro Tag.

Das „Damenbad“

Dieses kleine, völlig überdachte und ebenfalls sehr prachtvolle Bad ist hingegen für die etwas frivolen Vergnügungen gedacht. Während man im großen Becken bei Musik, Wein und Speisen von ebenso freundlichen wie gut aussehenden Bademägden massiert und verwöhnt wird, kann man für 1 Gulden auch eines der kleinen Becken mieten, um sich mit gepflegten Prostituierten zu vergnügen. Der größte Vorteil dabei ist, dass in dem heiligen Wasser keinerlei Geschlechtskrankheiten übertragen werden können. Der größte Nachteil ist die Förderung der Fruchtbarkeit, was die Auswahl der sexuellen Dienstleistungen wieder erheblich einschränkt...

Das Armenbad

Ein einfacher mit Lehm ausgekleideter Teich, in dem sich das Abwasser der Bäder und Springbrunnen zur dritten Nutzung sammelt, bildet das einzige kostenlose Bad der Stadt. Wasserheiler der 3 Klöster behandeln hier vormittags Frauen und nachmittags Männer ohne Entgelt, aber kaum schlechter als in den teuren Bädern (FW 10 bis 12, 14 für schwere Fälle). Ein einfacher Bretterzaun ist der einzige Schutz, allerdings mieten sich die reichen Gäste immer wieder Trittleitern von den örtlichen Straßenjungen, um sich durch den grotesken Anblick der verkrüppelten Bettler und zerhackten Söldner ein schauerliches Vergnügen zu verschaffen - was gelegentlich zu einer derben Prügelei eskaliert, wenn die nackten

Söldner den Zaun niederreißen und mit seinen Latten reiche Gaffer verdreschen.

Die Residenzen

Etliche Hochadelige und reiche Bürger anderer Städte haben sich, um nicht in Gasthäusern nächtigen zu müssen, eigene Stadthäuser bauen lassen - am bekanntesten das „Adlerpalais“ des Kaisers, in dem er jedes Jahr wenigstens 2 Wochen zur Kur verweilt. Da aber Baugrund wie auch repräsentative Gebäude sehr teuer sind und in der Saison die Betten nie ausreichen, überlassen sie oft ihre Residenzen befreundeten Adeligen. Jedes Jahr protestieren daraufhin die örtlichen Herbergswirte, dass wenigstens die Hälfte der Gäste für ihren Aufenthalt zahlt (was stimmt) und damit ihr Beherbergungsprivileg verletzen (richtig), was sie sicher in den Ruin treiben wird (völliger Blödsinn). Der Stadtrat ignoriert diese Beschwerden, denn durch den Aufenthalt des prominenten Hochadels werden etliche weitere zahlende Gäste angezogen.

Das Kurtheater

Wichtigster Treffpunkt der wohlhabenden Gäste neben den Bädern und Restaurants ist das Theater, in dem täglich zwei Vorstellungen gegeben werden, meist ein Konzert mit Balletteinlagen sowie ein Theaterstück mit komischem Vorprogramm. Die 800 Plätze sind immer heiß begehrt, um die wenigen Logen gibt es sogar regelrechte Kämpfe, wenn sich wieder einmal ein Adelige nicht ausreichend gewürdigt fühlt.

Die 3 Klöster

Die Orden von Matrina, Aquata und Geolora unterhalten eigene Klöster in der Stadt, auch wenn das der Geolora eigentlich vor der Mauer liegt (in der überfüllten Stadt reichte einfach der Platz nicht für die umfangreichen Gärten des Klosters). Hier werden vor allem arme Kranke untergebracht und versorgt, wobei wieder das Kloster der Geolora aus der Reihe tanzt, denn hier müssen die Armen nach Möglichkeit in den Gärten mithelfen.

Der Doppeltempel

Aufgrund einiger alter Privilegien und purem Platzmangel in der engen Stadt, die auch nicht erweitert werden kann, müssen sich Sonnen- und Mondkirche einen Tempel teilen. In der Mitte des Tempelschiffes ist ein eiserner Gitterzaun errichtet, der die beiden Gemeinden trennt. Man ist aber davon abgegangen, die Gottesdienste gleichzeitig abzuhalten, was jedesmal zu immer

lauterem Predigen der Priester führt, bis sich die beiden Gottesmänner, von ihren Gemeinden angefeuert, durch den Zaun mit Schimpfworten und Wurfgeschossen bedenken. Traditionell werden nur Priester mit kräftiger Stimme und nicht weniger starkem Körperbau in die Stadt geschickt, die sich im „theologischen Disput“ behaupten können.

Winkelmans am Gomd

Die bekannteste Weinschänke des Ortes ist weit um berühmt für ihre fröhlichen Gelage, und jeden Abend ist es hier brechend voll. Neben örtlichem Wein (importierter Wein ist schamlos überteuert) ist vor allem die Pilzpfanne zu empfehlen (die nötigen Pilze werden im großen Keller unter dem Lokal gezüchtet, wo angeblich das einsickernde heilige Wasser Wachstum und Geschmack fördert), während man sich für ruhige Gespräche oder heimliche Tändeleien lieber in einer der kleineren Schänken verabredet - nur all zu schenkelkopfend und weinselig ist hier die Stimmung auf den langen vollen Bänken.

Tipps für Abenteurer

Früher oder später wird die Gruppe durch nicht erfolgreich operierte schwere Wunden so viele Mali ansammeln, dass ein Besuch in einem Kurbad ihrer Wahl unumgänglich ist - und seien wir ehrlich, welcher halbwegs realistisch gespielte Charakter würde sich nicht ab und an mal einen netten erholsamen Urlaub gönnen, nachdem er die Mächte des Bösen in ihre Schranken verwiesen und dabei um ihre Wertsachen erleichtert hat?

Wichtig für einen Aufenthalt ist ein gesittetes Betragen, weder läuft man im Kurbad in geflickten Lumpen mit verblichenen Blutflecken und voller Rüstung herum, noch wittert man hinter jeder freundlichen Einladung zu Wein und gutem Essen gleich Giftmord und Intrigen. Dafür kann man sich hier, das nötige Kleingeld natürlich vorausgesetzt, auch nach Kräften amüsieren. Auch Kontakt zu besseren Kreisen ist hier viel leichter aufzubauen als in anderen Städten, denn tropfnass und nur mit einem Handtuch um die Hüften sind Reichsfürsten und Kaufherren auch nur Menschen (bzw. Elfen, Zwerge oder Trolle).

Szenariovorschlag: Während einer Badekur der SC lernen sie eine nette ältere Dame kennen, die die „jungen Helden“ unbedingt ihrer (natürlich noch unverheirateten) Nichte vorstellen will. Doch am nächsten Tag ist sie verschwunden, der Herbergswirt berichtet, dass ihr Sohn (der den Erzählungen der Dame nach viel dicker ist als die Beschreibung des Mannes und in Soldale weilt) mit zwei kräftigen Dienern ihr Gepäck abgeholt hat. Was steckt hinter ihrem Verschwinden, wer sind die Kerle und wo kann man in einem so netten Örtchen eine entführte ältere Dame verstecken?

Kapitel 15

Wissenschaft & Literatur

Die Wissenschaft des Nordreiches beruht auf der Annahme, dass alles relevante Wissen im 3. Zeitalter bereits bekannt war und nun nur noch aus alten Schriften rekonstruiert werden muss. Entsprechend genießen praktische Experimente keine große Anerkennung und werden von „echten“ Wissenschaftlern als bloße Effekthascherei oder stumpfes Ausprobieren verachtet. Die Entdeckung des Feuerpulvers und vor allem die durch bessere Schiffe möglichen Entdeckungsfahrten rund um Südland haben dieses alte Dogma jedoch bereits angekratzt, da zahllose Dinge entdeckt wurden, die nicht aus den alten Schriften bekannt sind. Während einige junge Wissenschaftler aufgeschlossen auf der Suche nach Neuem sind, bemühen sich die Anhänger der alten Schule, alles in ihrem Sinne zu interpretieren und neue Entdeckungen als unwichtig herunterzuspielen. Gleichzeitig statten sie teure Expeditionen aus, um die aus alten Schriften bekannten Orte, Völker, Wesen und Wunder von Südland doch noch zu finden.

Die 7 freien Künste

Neben den vier hohen Fächern Medizin, Jura, Zauberei und Theologie gibt es die 7 Künste, die als Grundlage für weitere Wissenschaften und Zeichen akademischer Bildung im Grundstudium gelehrt oder durch private Studien erworben werden:

Rethorik, also *Redekunst* und *Diplomatie*, wird am Beispiel der großen antiken Reden und durch praktische Übungen gelehrt.

Lyrik ist das Wissen von *Dichtkunst* und den klassischen Dramen, somit auch der *Literaturkunde*. Sie gilt als höchste Ausdrucksform und Zeichen eines wahrhaft hohen Geistes.

Astrologie ist die Kunst, den Verlauf der Monde und Sterne zu berechnen und anhand ihrer Konstellation Horoskope zu erstellen und den Einfluss auf Magie und Lebewesen zu ermitteln.

Mathematik ist eine sehr nützliche aber nicht so geachtete Hilfswissenschaft für Astrologen, Ingenieure oder Verwalter - zu profan und nützlich für wahre Wissenschaftler.

Geographie ist die Kunde von der Gestalt der Welt, ihren Bewohnern und deren Sitten - allerdings in erster Linie anhand von uralten Schriften aus dem 3. ZA, deren Nutzen

inzwischen heftig umstritten ist. Die meisten Professoren lehren daher zusätzlich die neuen Erkenntnisse der Entdecker, einige haben sogar die alten Schriften komplett verworfen.

Geschichte konzentriert sich in erster Linie auf das Imperium von Tideon und seine beiden Nachfolgestaaten, dazu werden auch die Legenden des 1. und 2. Zeitalters gelehrt. Außer einer starken Gewichtung auf „offizielle“ Geschichte und eine teilweise unverschämte offene Schöpfung bzw. Verunglimpfung nach heutigem Wunsch ist sie relativ wissenschaftlich.

Philosophie schließlich ist die Kunde von der idealen Form der Gemeinschaft und der eigenen Lebensgestaltung, wieder mal an Hand von schon sehr lange toten Philosophen und oft nur teilweise erhaltenen Schriften. Immerhin können gute Philosophen nicht nur zitieren, sondern auch praktische Hinweise für tatsächlich Lebenskrisen finden, womit sie fast wie Psychologen arbeiten (und ähnlich unwirksam sind).

Die 4 hohen Studien

Während die 7 freien Künste die Grundausbildung eines Akademikers sind (und für viele Posten in der Verwaltung schon ausreichen), sind die 4 hohen Studien für das Erreichen eines hohen Ranges nötig. Alle 4 haben außerdem einen erkennbaren praktischen Nutzen, was man von den 7 nicht immer sagen kann:

Jura ist für Advokaten, Richter, Kriminalräte und die höchsten Beamten notwendig. Das Studium umfasst neben *Rechtswunde* auch eine zusätzliche Unterweisung in *Verwaltung*, *Etikette*, *Verhandeln*, *Verhören* und *Schauspielerei* - alles Dinge also, die man im Gerichtssaal oder einer Kanzlei gut brauchen kann.

Medizin ist zur Ausbildung kompetenter Ärzte nötig, die nicht nur eine Fertigkeit wie ein Handwerker erlernt haben, sondern wissenschaftlich fundierte Kenntnisse in *Erste Hilfe*, *Heilkunde*, *Chirurgie*, *Kräuterkunde* und *Wasserheilung* besitzen. Dennoch sind ihre Künste so beschränkt, wie es eben die ganze Wissenschaft ist.

Zauberei dient zur Ausbildung von Zauberern, an einigen Unis werden jedoch auch Nekromanten und Hexer ausgebildet. Sie erlernen *Zauberei* (*vier Pfade*), *Magietheorie*, *Drakonisch* sowie

andere arkane Sprachen und alle frei erlernbaren *Rituale* ihrer Schule.

Theologie dient der Ausbildung von einfachen Priestern, die später in den Rängen der Kirchen und Orden aufsteigen können. Sie erlernen hier *Zauberei (fünf Pfade)*, *Religionskunde*, *Magietheorie*, *Ellyrisch* oder *Drakonisch* und freie *Rituale*.

Akademische Künste

Neben diesen 7 + 4 klassischen Wissenschaften gibt es inzwischen eine Reihe von halb anerkannten Wissenschaften, die nicht an Universitäten sondern nur an spezialisierten Akademien gelehrt werden, unter anderem **Navigation**, **Architektur**, **Kriegskunst**, **Mechanik**, **Verwaltung**, **Geologie**, **Zoologie**, **Botanik**, **Agronomie**, **Etikette** oder **Musik**. Solche Wissenschaften sind oft deutlich nützlicher als die alten, aber dennoch (oder daher?) längst nicht so angesehen.

Klassische Werke

Die folgende Liste gibt eine Reihe von sehr bedeutenden Schriften, deren Autoren und ihrem Einfluss auf die Literatur, Kultur und Wissenschaft wieder. Die meisten wurden in tideonisch verfasst, gute Übersetzungen sind selten.

Terra Australis, Claio von Itichos: Das Standardwerk über die *Geographie*, *Bewohner*, *Kulturen*, *Wesen* und *Legenden* von Südland, über 700 Seiten in 58 Kapiteln. Galt einst als vollendetes Werk, inzwischen werden erste Zweifel am Wahrheitsgehalt einzelner Behauptungen laut. Viele der Stämme und Landschaften haben sich inzwischen verändert, nach besonderen Orten und Wesen wird intensiv gesucht.

Die Kunst des Krieges, Tsu Sun: Sehr altes aber immer noch maßgebendes Werk der *Kriegskunst*, beschreibt sehr sachlich und ohne jeden falschen Pathos alle Aspekte des Krieges. Etwa ein Drittel der Kapitel ist inzwischen technisch überholt, der Rest ist aber derart präzise und kurz, das kein anderes Werk über die Grundlagen des Krieges geschrieben wurde.

Aufstieg und Fall des Tideonischen Reiches, Aklemos von Itichos: Einer der besten *Geschichtsschreiber* der Antike hatte das zweifelhafte Glück, kurz vor der Vollendung seines Hauptwerkes noch aus sicherer Entfernung den Untergang Tideons zu erleben. Sein Werk von 1664 Seiten ist das beste über die tideonische *Geschichte*, allerdings beruht es auf nicht immer wahren Dokumenten und zum Teil eindeutig ungenauen Werken vorheriger Autoren. Es gibt zahllose kommentierte und korrigierte

Versionen, die nicht immer besser sind als das Original.

Die erhabenen Epen, Verfasser unbekannt: Eine Sammlung von *Legenden* und *Gedichten* aus dem 2. Zeitalter, sehr wirr zusammengestellt und zu guten Teilen nicht mehr verständlich. Bei korrekter Aussprache verrät es aber eine ungeahnte lyrische Qualität, die auf elfische Verfasser schließen lässt.

Über die Komödie, Polonaio: Zentrales Werk der Theorie über *Komödien*, gibt für spätere Verfasser klare Richtlinien, die kaum ein ernsthafter Literat missachtet. Im Anhang der 11 theoretischen Kapitel sind 9 bis 23 antike Stücke, je nach Version und Zustand. Wurde längere Zeit von der alten Reichskirche unter Verschluss gehalten, da es auch zur politischen *Satire* auffordert.

Über die Tragödie, Polonaio: Vom selben Autor das deutlich mehr geachtete Werk über *Tragödien*. Es wurde nie verboten und hat 21 Stücke im Anhang.

Künste der Schatten, Hemantos Lanidos und andere: Ältestes brauchbare Werk über freie *Magie*, vor allem *Nekromantie*. Es gibt etliche veränderte und oft gekürzte Versionen, das Original enthielt aber Anleitungen für die 4 nekromantischen Künste und mindestens 12 *Rituale*, dazu *Magietheorie* und 9 *Rituale* anderer Schulen. Aktuelle Drucke dienen nur als *Lehrbücher* für Anfänger der *Nekromantie*.

Die Schriften der unsterblichen 10, diverse Verfasser: Das heilige Buch der alten Reichskirche. Heute gibt es 2 getrennte Bücher mit je 5 „*Büchern der Götter*“ und den 7 weiteren Büchern (3 über *Geschichte* und *Legenden*, 1 über *Rituale*, 1 über *Recht*, 1 über *Philosophie* und 1 über *Prophezeiungen*).

Sein und Werden, Salabidos von Itichos: Zentrales Werk der antiken *Philosophie*, fasst die *Theorien* der 8 damals bekannten Richtungen zusammen.

Über die Werkzeuge, Klidonius der Mechanikus: Leider nur teilweise erhaltenes Werk über alle Aspekte der antiken *Technik*. Viele Kapitel sind verloren, der Rest zum Teil beschädigt oder von späteren Kopisten „verbessert“. Gerade die Kapitel über *Alchimie*, *Metallurgie*, *Nautik* und *Mechanik* werden fieberhaft gesucht, während die über *Landwirtschaft* und *Medizin* endlich wieder allgemeine Anwendung finden.

Moderne Werke

Diese Bücher haben erst in den letzten Dekaden für Aufsehen gesorgt und sind teilweise höchst umstritten. Während viele immer noch in tideonisch erscheinen, wurden die meisten schon in mehrere Sprachen übersetzt, einige sind sogar nie in tideonisch erschienen:

Meine Reise um Südland, Claio der Jüngere:

Dieses halb geographisch, ethnologisch, zoologisch, und halb philosophische Buch war erst als Ergänzung und Kommentar zum Klassiker gedacht, wurde dann aber zu einer Anklage gegen die verkrusteten Strukturen der Wissenschaft, den bedingungslosen Glauben an uralte Schriften und die Eitelkeit der ach so klassisch gebildeten Professoren.

Von der Staatsführung, Machianoli: Im Stile der „Kunst des Krieges“ kalt und rational geschriebenes Werk über die Führung und Verwaltung von Staaten aus sehr absolutistischer Sicht („Das Volk hat nur den Interessen des Staates zu dienen, der vom Fürsten geführt wird.“). Immerhin propagiert es eine gute Versorgung, Verwaltung, korrekte Rechtsprechung und das Mitspracherecht qualifizierter Berater, während adelige Standesdünkel und Privilegien als unnütz verurteilt werden.

Kreaturen der Welt, Freiherr Balthasar von Unwollt: Größte Sammlung von Beschreibungen und Abbildungen von Wesen aller Art, die 15 Bände wurden bereits um 6 Supplementbände ergänzt, Ansätze der Klassifizierung sind noch ungenügend und entsprechen nicht dem aktuellen Stand.

Ars Nautica, König Jhoseion II. von Soldale:

Das wichtigste Werk über Bau und Führung von Schiffen, moderne Navigation und Seerecht. Der Verfasser, Großvater des amtierenden Königs, war zeitlebens ein Fan der Seefahrt, obwohl er nie das feste Land verließ - er litt nämlich unter heftiger Seekrankheit. Daher beschränkte er sich auf die Theorie und schuf quasi alleine die Grundlagen für die erste Umsegelung des Südlandes kurz vor seinem Tod. Wird ohne nennenswerte Änderungen in alle Sprachen übersetzt als Lehrbuch für Seekadetten genutzt.

Das alte und neue Recht, diverse Verfasser:

Erste gültige Zusammenfassung aller Reichsgesetze und der meisten königlichen Gesetze des Nordreiches, 4 Bände á 1200 Seiten.

Die wahrhaften und erquicklichen Abenteuer des Narren Simplizissimus Gomsch, diverse Pseudonyme: Erfolgreichste Serie der „leichten Literatur“, dem ersten Roman sind inzwischen 14 mehr oder minder gute Fortsetzungen gefolgt. Es

geht um einen Idioten, der in diverse Abenteuer verstrickt wird, durch sein gutes Aussehen, seine unbeschwerte Art und die noch größeren Narrheiten der „Klugen“ immer wieder überlebt, am Ende der Bücher aber ohne alles dasteht. Gerade die Nachfolger haben viel aktuelle Satire eingefügt.

Schmerz zweier Herzen, Comtessa Nocta (Pseudonym).

Romantischer Roman einer Hochadeligen, spielt in höfischen Kreisen und verkauft sich hervorragend. Es wird in verschlüsselter Form über zahllose Romanzen und Intrigen an den großen Höfen des Reiches berichtet. In gehobenen Kreisen (die solche Werke natürlich nie lesen würden) gehört es zu den beliebtesten Vergnügungen, nach der Verfasserin der Werke zu forschen. Auch hier gibt es etliche Fortsetzungen unterschiedlicher Autoren und Qualität.

Die Freiheit in Ketten, Verfasser anonym und schon 4 mal zum Tode verurteilt: Von ruchlosen Demokraten verfasstes Werk gegen Tyrannei und Ausbeutung. Ziemlich wirr und mitunter widersprüchlich, aber feurig geschrieben. Die markigen Sprüche sind bei fast jedem Aufruhr zu hören.

Kneipenführer durch das Nordreich, Theobald Rumpler: Der Verfasser hat in 8 Jahren Arbeit einen Führer durch die Kneipen und Herbergen des Reiches geschaffen, der nebenbei einer der besten Reiseführer ist. Bei jeder Region werden die ortsüblichen Getränke ausgiebig getestet und bewertet. Eines der wenigen Lehrbücher über *Zechen*.

Kapitel 16

Bildung & Schulwesen

Mit der Volksbildung steht es im Nordreich nicht eben zum Besten, auch wenn sie weiter entwickelt ist als in vielen anderen Ländern.

Grundschulbildung

Lesen, Schreiben, Rechnen und etwas Allgemeinwissen steht etwa 20% der Bauern und 50% der Bürger zur Verfügung, zumeist allerdings nur in Ansätzen. Jeder Dorftempel sollte eine Volksschule haben, die den Kindern kostenlos Wissen und Frömmigkeit einbläut. Faktisch gehen die Kinder meist nur im Winter und am Sonn- oder Montag einige Stunden zur Schule und verlassen sie, sobald sie ihren Namen schreiben und einen Text halbwegs entziffern können. In den Städten sieht es etwas besser aus, da Kaufleute und auch viele Handwerker Bedarf an schreib- und rechenkundigem Nachwuchs haben. Da die Tempelschulen aber selten wirklich gut sind und viel Zeit mit Religion, Singen und Ritualen verschwenden, sind kommerzielle Schreib- und Rechenschulen ziemlich verbreitet. Sie verlangen in etwa $\frac{1}{4}$ bis 1 Gulden pro Schüler und Monat.

Weiterführende Bildung

Wieder in den Städten sind Mittelschulen zu finden, an denen bevorzugt Sprachen, höhere Mathematik und etwas Literaturwissen vermittelt wird, während die Dom- und Klosterschulen, die oft als Internate dienen, neben weiterer religiöser Erbauung gute Musik-, Geschichts-, Literatur- und Tideonischkenntnisse vermitteln. Viele Eltern lassen ihre Heranwachsenden aber lieber von Privatlehrern oder nur aus Büchern ihr Wissen vertiefen. In beiden Fällen ist die Ausbildung recht teuer und nur den höheren Schichten überhaupt zugänglich.

Hochschulen

Die 12 **Universitäten** des Reiches bilden mit ihren 5 Fakultäten (7 Künste, Jura, Medizin, Zauberei und Theologie) die Spitze der Bildungsinstitute. An ihnen unterrichten in der Regel einige Dutzend bis Hundert Dozenten zwischen 500 und 5000 Studenten. Jede Universität strebt danach, das gesamte höhere Wissen der Welt zu vermitteln. Da allmählich immer mehr neue Disziplinen als wissenschaftlich anerkannt werden, wachsen die

Unis ständig und suchen immer nach neuen Dozenten.

Die kleineren **Akademien** haben in der Regel nur zwei Fakultäten (7 Künste und eine weiterführende) und einige hundert Studenten, sie gehören meist einem Fürsten, der hier dringend benötigte Fachleute ausbilden lässt. Mit Forschung und umfassender Bildung ist es nicht eben weit her, aber die Ausbildung ist oft schneller und gelegentlich sogar besser. Außerdem wird eine Reihe von neuen Wissenschaften nur hier unterrichtet, was einige der größten Geister von den verkrusteten Universitäten an die kleinen Akademien gezogen hat.

Das Studium selbst ist grundsätzlich kostenlos (die Unis haben Land aus Stiftungen und werden von den Landesherrn oder Kirchen unterstützt), aber nur reiche Eltern können ihren Kindern den einem Studiosi angemessenen Lebensstandard finanzieren. Arme „Bettelstudenten“ können, wenn sie eine Empfehlung eines Akademikers haben und gute Leistungen zeigen, auf ein Stipendium hoffen und werden in „Bursen“ untergebracht und versorgt. Als Dank müssen sie dann mindestens 10 Jahre für den Stifter des Stipendiums arbeiten.

Ein wichtigstes Element sind Vorlesungen – bei denen die Dozenten tatsächlich zumeist klassische Werke vorlesen, die die Studenten eifrig mitschreiben und später dann auswendig lernen und wie vorgeschrieben auslegen müssen. Praktische Übungen und Diskussionen kommen meist erst in den höheren Semestern hinzu, wenn das pure Wissen schon vorhanden ist. Nachhilfe von älteren Studenten ist daher oft wichtiger als die Lehre der Dozenten selbst. Anders sieht es mit den jüngeren Dozenten aus, die nicht nur das sture auswendig lernen ablehnen, sondern auch die Zustimmung der Studenten brauchen, um ihre neuartigen Methoden und gewagten Thesen durchzusetzen. Um solche innovativen Professoren bildet sich meist eine treue Anhängerschaft aus Studenten, die ihnen von Uni zu Uni folgt – denn nur selten können oder wollen diese Freigeister sich lange an einem Ort halten.

Die 12 Universitäten des Reiches:**Universität Altenstein (Gomdland)**

Die älteste und angesehenste Hochschule des Gomdlandes ist traditionell königstreu und brachte etliche Generationen von Beamten und Gelehrten hervor, wird aber auch gerne von trinklustigen jungen Adeligen heimgesucht. Nähere Beschreibung weiter unten.

Universität Lärchenfurt (Gomdland)

Die Universität der freien Stadt Lärchenfurt war früher immer die "Kaiserliche Universität", an der viele kaiserliche Beamte rekrutiert wurden und die etliche Privilegien und Zuwendungen des Kaisers erfahren hat. In den letzten Generationen ist dieser Faktor etwas geschwunden, aber immer noch ist die Uni gut und beliebt, vor allem die magische Fakultät genießt zu Recht Weltrang, während die juristische Fakultät alle Gutachten für das Reichsgericht verfasst.

Die Gebäude der Universität liegen großteils in einer eigenen Vorstadt, ummauert und von der Universität verwaltet. Zwischen den soliden Steinbauten sind prächtige Eichen gepflanzt, unter denen im Sommer die meisten Vorlesungen stattfinden und in die die Kleidung von unbeliebten Kommilitonen gehängt wird. Die ältesten Gebäude zeigen immer noch die Struktur eines Klosters, das nach seiner Auflösung der Uni als Gründungsplatz übergeben wurde.

Universalschule der Mark (Grenzmark)

Um ihren militärisch straff organisierten Frontstaat mit einer effizienten Verwaltung, guten Medizinern und anderen Fachleuten auszustatten, wurde vom Orden des Chevilion diese Universität gegründet - aber nicht als Kirchenuni, sondern weltlich und frei. Gefürchtet ist sie für die beinharte Disziplin mit Uniformierung der Studenten und Unterbringung in kargen Schlafhallen, die zu den kürzesten Studien des Reiches führt, sowie für die schlag- und trinkfesten Studentenverbindungen. Sehr gut sind die hiesigen Ärzte, hingegen genießt die theologische Fakultät nur ein geringes Ansehen.

Die Gebäude gleichen einer der trutzigen Festen aus dunkelroten Ziegeln, mit denen der Orden die Mark überzogen hat. Die Fläche ist gering, aber oft liegen mehrere hohe Lesesäle übereinander, und in den steilen Giebeldächern sind die Schlafsäle und anderen Nebenräume zusammengezwängt.

Universiteit van Straaten (Niedere Marsch)

Die jüngste und modernste Universität des Reiches wurde mit viel Geld und Elan aus dem Boden gestampft um dem neuen Staat mit Fachleuten und vor allem Reputation zu versorgen. Da man auf alte Strukturen und Regeln verzichtete, gibt es hier fast alle neuen Wissenschaften, eine exzellente und immer weiter wachsende naturkundliche Fakultät und einige der modernsten Ärzte und Magier der Welt. Nicht so gut sind dagegen die Bibliotheken, die kaum ältere Werke haben, sowie das Ansehen der meist reichen bürgerlichen Studenten, die zwar keine Gebühren zahlen, dafür aber dauernd teure Feste für ihre verwöhnten Kommilitonen veranstalten - arme Studenten hingegen werden oft zum Spaß in die Kanäle geworfen, zu Laufburschen degradiert oder gar gnadenlos verprügelt.

Gelegen ist die Universität auf einer Gomdinsel einige Meilen stromaufwärts von Gomdende. Private und der Uni gehörende Boote stellen einen guten Kontakt zur Stadt her, und fast ein Drittel der Insel wurden inzwischen an Reeder, Kaufleute und andere Investoren verpachtet, die hier, in bester Nähe zur teuren Stadt, ihre Geschäfte machen.

Archdale University (Albion)

Im ruhigen lauschigen Tiefland gelegen strahlen die von Efeu überwucherten Bauten der Universität einen Hauch von althehrwürdiger Dignität aus. Studenten und Dozenten pflegen zahlreiche Traditionen und einen sehr vornehmen Umgangston, der vor allem bei Juristen gefragt ist, während die Ärzte und Magier im ganzen Reich gefürchtet sind - sie sind nicht nur ziemlich jämmerlich, sie machen auch noch einen sehr kompetenten Eindruck... Der einzige Anlass, bei dem die destingierten Studiosi so richtig die Sau raus lassen, ist der jährliche sportliche Wettkampf mit Watersent, der anderen albischen Universität. Bootsrennen, Athletik und ein kleines Pferderennen sind die Einleitung, den Höhepunkt bildet das große blutige Sonnenballturnier.

Das ehemalige Kloster des Justiniar wurde zwar um etliche Anbauten, Hallen und Kollegien erweitert, aber den Kern bildet immer noch der Wandelgang und der kleine alte Tempel, in den sich zu gegebenen Anlässen alle Dozenten und Studenten zwingen müssen, die Studiosi unten auf harten Bänken, die Professoren auf den hölzernen Emporen. Das nächste Dorf und die Straße sind durch dichte Eichenwälder vom Campus getrennt.

University College of Watersent (Albion)

Watersent ist ein kleiner verschlafener Vorort von Broadborough, kaum drei Wegstunden entfernt und daher sehr an die Metropole gebunden. Anders als die meisten Universitäten hat sie keinen geschlossenen Campus und nicht einmal eine einheitliche Verwaltung. Juristisch und organisatorisch ist sie ein wirrer Zusammenschluss von über 30 Colleges, Halls und Academics, deren Studenten sich selbstbewusst durch Kleidung und Abzeichen voneinander abheben. Nur einmal im Jahr legen alle Studenten einheitliche Farben an wenn es heißt, den Erzfeind Archdale in seine Schranken zu weisen, ihm den Arsch zu versohlen und mal wieder richtig das Schwein quieken zu lassen. Akademisch ist die Uni sehr vielseitig, die meisten Studenten haben mehrere Studien begonnen und - nicht abgeschlossen, was aber ihre Jobaussichten keinesfalls schmälert.

Gebäude der Universität sind in allen Teilen der Stadt zu finden, oft in Form kleiner Campusse mit Lesesaal, Bibliothek, Schlafräumen und so weiter auf engem Raum. Das Verwaltungszentrum ist auf dem Tempelgrund des Hochtempels der Monde untergebracht, dessen Domherren oft auch Professoren der Uni sind.

Academia liberte´ de Segure (Bourbon)

Die königliche Hochschule von Bourbon genießt als älteste Universität des Nordreiches immer noch einen exzellenten Ruf, zieht etliche hochkarätige Gelehrte und tausende Studenten an. Allerdings sind dem König von Bourbon die Privilegien der Universität ein Dorn im Auge - darf sie doch neben einem eigenen Hochgericht und Steuerfreiheit sogar ein eine eigene Armee aufstellen und ins Feld schicken, was selbst den Fürsten und Städten nicht mehr gestattet ist. Daher unterstützt der König lieber die anderen Unis oder seine eigenen Akademien. Außerdem muss sie als Hort der hartnäckigsten Traditionalisten der Wissenschaft angesehen werden.

Die Gebäude der Uni sind alt und wie Hochtempel kostbar mit Maßwerk und Skulpturen verziert, durch die hohen schmalen Buntglasfenster fällt das Licht auf antike Mosaik, Reliefs aus den Ruinen von Tideon und dunkle alte Eichenmöbel. Eine hohe Mauer schließt die altherwürdigen Hallen vor der Stadt ab. Um die Uni liegt das Viertel „Pons Scolare“, das als letztes nicht totalrenoviert ist und viele kleine Läden und Kneipen bietet, aber auch üble Gauner und aufdringliche Huren.

Universite´ de Lunaise (Bourbon)

Die Universität der Mondkirche in Bourbon wird durch ihre große theologische Fakultät dominiert, ist aber bei weitem nicht so einseitig ausgerichtet wie ihr Gegenstück in Soldale. Fast die Hälfte der Professuren ist auf kurze Zeit begrenzt, und so sieht man jedes Jahr neue Dozenten und hört neue Theorien und Ansichten. Auch die "Nationale Akademie der Naturkunde" hat hier ihren Sitz, ein Bund aus Naturforschern, die sich der Forschung und vor allem Expeditionen in die unbekannteren Bereiche des Südlandes und der Meere verschrieben hat. Insbesondere gibt es auch gute naturkundliche und magische Fakultäten, die von der einzigartigen Lage profitieren:

Mitten in einem alten und schon lange erloschenen Vulkankrater um einem glasklaren See, an dessen Hängen sich ein einzigartig fruchtbarer Waldgürtel erstreckt, muten die Mauern und Türme der Universität an wie ein Märchenschloss. Magische Felder und Ströme vereinigen sich in 3 Erdknoten auf dem Gelände, und ein offener Zugang ins Feenreich sorgt nicht selten für Aufregung.

Universite´ de Thuraie (Bourbon)

Schon die glänzenden Fassaden der palastartigen Universität in ihrem riesigen Park zeigen, das arme Studenten hier nicht willkommen sind - fast die Hälfte aller Studenten sind Adelige, die sich hier auf eine Karriere im Dienste des Königs vorbereiten. Die Dozenten sind daher weniger fachlich kompetent als viel mehr vornehm und leidensfähig, denn kaum ein Student interessiert sich wirklich für sein Fach. Neben dem lustigen Studentenleben in den noblen "Kasernen" und der nahen Stadt pflegt man hier vor allem eine Vorbereitung auf das Hofleben, mit wöchentlichen Bällen, Benimmunterricht und viel mehr Duellen als an jeder anderen Uni (außer in der harten Grenzmark). Als beste Fakultäten gelten die Fecht- und Tanzschulen...

Die nagelneuen Gebäude waren zunächst als Palast für den König geplant, bis der erkannte, dass die Anlage nicht nur zu weit von der Hauptstadt entfernt war, sondern auch nicht für den gigantischen Hof ausreichte. In die 5 Flügel passen tatsächlich gerade einmal 180 Dozenten, 2300 Studenten und um die 1000 Bedienstete...

Universita del Lagutie (Lagunata)

Keine Universität des Reiches ist derart welt-offen wie die, die im Hinterland von Lagunata in der kleinen Stadt Luticcia liegt. Kaum ein Viertel der Studenten stammt aus Soldale, bei den Dozenten sind es noch weniger, und die fremd-sprachlichen Studien und vor allem Bibliotheken sind so berühmt, dass selbst aus dem Südreich und Llanndanir hochkarätige Gelehrte hierher kommen. Nicht gut sind die Juristen der Uni, die sich zu viel um fremde Länder und zu wenig um das eigene Recht kümmern, und den Medizinern begegnet man mit gehörigem Misstrauen, das aber nicht verdient ist. In letzter Zeit hat die Uni mehrere Expeditionen in das Südland organisiert und ernsthaft über die Gründung einer Außenstelle in den Kolonien nachgedacht, aber der König von Soldale und die Sonnenkirche waren dagegen.

Alle Gebäude der Uni, Prachtbauten aus hellem Terracotta, liegen um einen halbrunden Park, der sich zur Stadt hin öffnet. Auf der Rückseite bilden sie einen wichtigen Teil der Stadtmauer, vor dem ein weiträumiger Wassergraben die Gebäude spiegelt und optisch vergrößert.

Universitas Solaris (Sonnenstaat)

Die "Priesterschmiede des Reiches" ist in erster Linie eine riesige theologische und juristische Fakultät, und nur Kleriker der Sonnenkirche sind als Studenten oder Dozenten überhaupt zugelassen. Fast alle Priester der Sonnenkirche haben hier wenigstens ein Semester studiert und ihre abschließende Prüfung abgelegt. Entsprechend streng, sittsam und fromm geht es auch zu, die Hörsaale ähneln nicht nur wegen der Heiligenbilder Tempelhallen, denn vor jedem Kurs wird gebetet. Gerüchte sprechen von illegalen und gut versteckten Geheimbünden von Studenten, die sich nicht nur zu Wein, Weib und Gesang treffen, aber das ist sicher nur böse Nachrede der neidischen Mondkirchler. In den Bibliotheken lagern neben den größten Beständen alter Bücher des Reiches auch einige einzigartige Kostbarkeiten.

Die zahlreichen Gebäude der Uni sind über die ganze Sonnenstadt verteilt, und oftmals ist nicht klar, zu welcher Institution sie denn nun genau gehören. So finden etliche Vorlesungen einfach in Kirchen statt, die Ausbildung in Kirchenrecht in der heiligen Inquisitionsschule und die Bibliothek ist zum Teil im Geheimarchiv des Justiniar untergebracht.

Scola del Piocessa (Soldale)

Die königliche Universität von Soldale bildet neben den üblichen Beamten, Juristen und Offizieren auch Naturkundler aus, die sich vor allem um die Erforschung der Kolonien kümmern. Entsprechend dominieren die Bereiche Jura und naturkundliche Randfächer, während die Zaubereiausbildung als lausig gilt. Fast alle Studenten sind Adelige, davon aber ein Großteil verarmt oder ausländisch, denn ein Abschluss führt sicher zu einem harten aber lukrativen Posten im fernen Korallenmeer. Das allgemeine akademische Niveau ist aber nicht sehr hoch, und es fehlt ganz einfach an Gelehrten, die die Unmengen neuer Berichte und Exponate auswerten können, die sich in den Regalen stapeln.

Als einzige Uni bestehen die recht neuen Gebäude zum großen Teil aus Holz, denn nach einem schweren Erdbeben (häufig an der Straße von Tideon) wurden die neuen Gebäude aus Korallenkalk und vor allem mächtigen Edholzstämmen gebaut, die im Kielraum der königlichen Schatzen-schiffe als Ballast mitgenommen werden. Die freitragende Haupthalle hat Säulen und Balken von über einem Schritt Dicke und 30 Schritt Höhe.

Eine Liste aller **Akademien des Nordreiches** wäre zu lang für praktische Zwecke, zumal die meisten nur eine lokale Bedeutung haben. Einige herausragende oder typische Akademien werden im folgenden näher beschrieben:

Die heilige Inquisitionsschule in San Sarrona

Nach ihrer Ausbildung im örtlichen Kloster müssen alle Inquisitoren ein Jahr in der heiligen Sonnenstadt verbringen und werden hier noch einmal intensiv auf Wissen, Fähigkeiten und vor allem Charakter geprüft. Wie genau diese Ausbildung aussieht, wird Weltlichen nicht verraten, aber während die meisten angehenden Inquisitoren hier das Funkeln des Fanatismus in den Augen haben, verlassen einige nach Monaten der Schulung verbittert nicht nur die Akademie, sondern auch Kirche und Optimismus.

Die Seefahrtschule von Aurelia

Gegründet von König Jhoseion II. "Dem Seefahrer" liegt die Akademie außerhalb von Aurelia über den steilen Klippen zur Straße von Tideon. Ihr hoher Turm mit der glänzenden Sonnenscheibe auf der Spitze ist ein wichtiges und bis in die Hauptstadt zu sehendes Seezeichen. Die Zöglinge, allesamt Adelsöhne, erhalten hier ihre theoretische Ausbildung und lernen auf

dem kleinen See hinter der Akademie das Segeln mit kleinen Booten. Leider nutzen nur wenige der angehenden Seeoffiziere die ganze Ausstattung mit ihrer einzigartigen Sammlung an Reiseberichten, Seekarten und Navigationsinstrumenten, und der praktische Teil der Ausbildung an Bord fällt noch lascher aus.

Die freie Handelsakademie von Windshore

Albionische Freihändler erlernen ihr Handwerk an Bord von Schiffen, wo sie als einfache Gehilfen anfangen und sich langsam zu kaufmännischen Seeoffizieren hocharbeiten. Da aber andere Nationen zunehmend ihre Seefahrer und Kaufleute akademisch ausbilden, musste auch Albion nachziehen. Inzwischen wird nach der Grundausbildung an Bord ein Studium von 2 Jahren an der Akademie erwartet, um den Rang eines Offizieres einnehmen zu dürfen. Gelehrt wird vor allem Rechnen, Handelsrecht, Kartographie, Sprachen und Etikette - die Bereiche also, die an Bord oft zu kurz kommen. Zunehmend werden aber auch einfache Kaufleute hierher geschickt, damit sie ihre internationalen Geschäfte besser regeln können. Berüchtigt sind die nassen Initiationsrituale und die nicht weniger feuchten Saufelage.

Die Ritterschule des silbernen Phönix

Im Gomdland fehlt eine zentrale Militärakademie, wie es sie in Bourbon gibt. Stattdessen schicken die besser betuchten Adelige ihre Söhne (oder allzu wilden Töchter) nach der Pagenzeit an einem befreundeten Fürstenhof auf eine der zahlreichen kleinen Ritterschulen. Diese recht typische ist in einer alten Burg untergebracht, abseits der wichtigen Flüsse oder Straßen und nur bei einem kleinen Dorf gelegen. Das hilft enorm Geld zu sparen, denn der niedere Adel des Landes ist nicht übermäßig reich, und der Staat hilft auch nicht bei der Ausbildung. Eine Hand voll alter Lehrer unterrichtet die 40 bis 60 Schüler vor allem in den handfesten Künsten (Reiten, Kämpfen, Schwimmen, Saufen, Jagen...) sowie an den regnerischen Tagen oder langen Winterabenden auch in höfischen Künsten wie Tanz, Dichtung, Brettspiel oder Heraldik. Ein einzelner bourbonischer Gelehrter ist für alle akademischen Fächer zuständig, und auch wenn kaum ein Schüler das merkt, ist er in den meisten höchst versiert. Was solch ein Multitalent an einer kleinen Ritterschule zu suchen hat, bleibt ein wenig bekanntes Geheimnis.

Die königliche Militärakademie zu Jaquell

Das bourbonische Gegenstück ist die zentrale Akademie für die Ausbildung aller Feld- und Stabsoffiziere. Bis zu 600 Kadetten werden hier unter eiserner Disziplin geschult, jeweils den halben Tag in körperlichen und geistigen Disziplinen. Jeder Adelige des Königreichs hat das Recht, kostenlos hier zum Offizier ausgebildet zu werden, wenn er danach 20 Jahre in der Armee dient. Einige reiche Fürstensöhne werden ohne Verpflichtung ausgebildet, etliche davon aus dem befreundeten Ausland, und verschwindend gering ist die Zahl der erfahrenen Unteroffiziere, die hier zum Offizier aufsteigen dürfen.

Die königliche Kochakademie von Lucullaise

Die „Königlich Bourbonische Akademie der höfischen Kochkünste, Konditorei, Confiserie und Tafelkunst“ ist in einem prachtvollen kleinen Schloss im Herzen der Stadt untergebracht, in dem einst der Vogt residierte. Heute bringen hier 8 Professoren den 70 bis 90 Schülern, alle bereits Kochgesellen, die Künste der feinen höfischen Küche bei. Um zugelassen zu werden muss man nicht nur 150 Gulden pro Jahr für die 3jährige Ausbildung aufbringen, sondern auch noch mit 300 anderen Köchen um die 20 freien Plätze pro Jahr kämpfen. Im Restaurant der Akademie kann man beste Küche zum halben Preis genießen, allerdings nicht immer gelungen und nur das, was die Schüler gerade gekocht haben. Das Wappen der Akademie ist ein gevierteltes Schild mit goldenen Kronen auf blauem Grund versetzt zu silbernen Bestecken auf rotem Grund, gekrönt von einer Schriftrolle und gehalten von goldenen Wölfen, über dem Schriftband „MENS SANA IN CORPORE SATO“

Die Bardenschule des Singenden Waldes

Eigentlich halten Elfen wenig von organisierter akademischer Bildung, dennoch haben sie eine Hochschule von Rang aufgebaut. Sie liegt im berühmten Singenden Wald, Lebensraum musikalischer Bäume und Quelle der besten hölzernen Instrumente. Unter den Kronen der Bäume und umschmeichelt von ihrem fremdartigen Gesang lehren hier zwei Dutzend Meister jeden ihre Kunst der Musik, der sich dafür an der Pflege des Waldes und damit der Versorgung der Meister beteiligt. Es gibt weder Abschlüsse noch Titel, aber einige der besten Lehrer für elfische Musik.

Die Kunstakademie in Valenterre

Im Ordensstaat der Artisia blühen natürlich alle Künste, und in der Kunstakademie können auch die sie erlernen, die weder Kleriker sind noch für eine Ausbildung im Kloster in Frage kommen. In den Hallen des Hauptklosters ist jeder willkommen, der Artisa huldigt und die schönen Künste lernen, ausüben oder lehren will. Auch hier ist eine akademische Ordnung nicht erkennbar.

Die allgemeine Bergakademie Vierstein

Bei den Zwergen hingegen herrscht selbstverständlich Disziplin. In der Schule der bergmännischen Künste können gegen nicht geringe Gebühren Kurse in Geologie, Ingenieurkunst und anderen Bereichen belegt und systematisch erlernt werden. Das Lehrbergwerk darunter ist ziemlich einzigartig, denn es fördert Kohle, Eisen, Silber und Flammenstein auf engem Raum. Daher werden die Lager auch nicht ausgebeutet, sondern nur von den Schülern langsam und sehr systematisch erschlossen. Nichtzwerge müssen doppelte Tarife zahlen und sind zu den Expertenkursen nicht zugelassen.

Die Akademie der Klingenkünste zu Segure

Während in den meisten Städten, Fürstenhöfen und Universitäten kleine Fechtschulen ihre Kunst weitergeben, konnte sich in der bourbonischen Hauptstadt eine große Schule etablieren, die dazu in 4 „Häuser“ unterteilt ist. In jedem Haus wird ein eigener Stil unterrichtet, und die Schüler werden zu Wettkämpfen mit den anderen Häusern angestachelt, um ihren Ehrgeiz zu fördern. Doch auch nach Abschluss der Schule tragen die Fechtmeister stolz die Zeichen ihres Hauses und lassen sich oft auf Duelle ein, nur um den Ruhm ihres Hauses zu mehren.

Unistadt Altenstein

Königliche Stadt des Gomdlandes

Lage der Stadt

Altenstein liegt im westlichen Gomdland, noch weit von den Weißen Bergen entfernt aber doch schon an den Ausläufern ihrer Vorgebirge, die sich sanft am Horizont abzeichnen. Günstig ist, das hier gleich zwei wichtige Landstraßen ihren Übergang über einen schiffbaren Nebenfluss des Gomd finden. An dessen Ufer schmiegt sich auch die Stadt, über der in der alten Burg die Universität liegt.

Bevölkerung

Das Bürgerrecht der Stadt haben an die 5000 Personen, weitere 2000 sind dauerhafte Stadtgäste. Die 4000 ordentlich eingeschriebenen Mitglieder der Universität bilden dazu einen bedeutenden Teil der Stadt, mit eigenen Rechten und Sitten.

Regierung

Als königliche Stadt untersteht der Rat aus 24 Bürgern einem Vizegrafen. Dieses Amt wird aber nur ehrenhalber vergeben, denn in der Stadt gibt es gar keine Residenz für ihn. Viel wichtiger ist, das die Universität sich selber regiert und somit nicht unter den Befehl des Rates fällt, wie auch ihre Studenten und Dozenten eine eigene Gerichtsbarkeit haben. Die einfachen Angestellten hingegen gehören zur Stadt, auch wenn sie in der Uni wohnen.

Stadtbild

Altenstein ist eine wohlhabende alte Stadt, die stark von der Universität geprägt wird. In der alten Burg über der Stadt untergebracht, thront sie sichtbar über allem, und auch in den Straßen und Gassen der Stadt sieht man überall Studenten und Dozenten, Burschenschaften und Pensionen, stille Bücherläden und lärmende Bierkeller.

Außer der Burg, den Stadtmauern, den Tempeln und einigen öffentlichen Gebäuden ist alles in der Stadt aus Fachwerk gebaut, zumeist 3 Stockwerke hoch und zwischen den schwarzen Balken in kräftigen Farben bemalt. Die Dächer sind mit Holzschindeln gedeckt und recht steil, da es hier in Reichweite der Berge oft starke Regenfälle und im Winter eine erhebliche Schneelast gibt. Wie in vielen Städten gibt es auch hier in den Höfen der besseren Häuser kleine zugige Holzbuden, nur das hier keine Arbeiter untergebracht sind, sondern arme Studenten.

Geht es tagsüber noch ruhig und manierlich zu, erwacht die Stadt nachts richtig zum Leben. Im fahlen Licht der vereinzelt Laternen können die Studenten den wachsamen Blicken der Dozenten und Universitätsbüttel, der streitlustigen Handwerksburschen und schlecht auf Studenten zu sprechenden Nachtwächter entgehen. Entgegen den immer wieder erneuerten Verboten des Rates werden in den Wirtschaften fröhliche Gelage und Rituale der Studentenschaft abgehalten. Am übelsten wüten sie nach den Prüfungen, und nur kurz davor wird es halbwegs ruhig.

Verteidigung

Die Mauern der Stadt sind solide, aber nicht sehr gut gegen schwere Kanonen verteidigt. Die Burg ist noch immer solide gebaut und schwer zugänglich, neue Fenster und Türen sowie leicht gebaute Anbauten machen sie aber angreifbar.

Die Stadtwache umfasst immerhin 80 Mann, dazu hält sich die Universität 30 Büttel. Bei Bedarf kann die Stadt dazu eine mäßig gute Miliz von 1000 Mann auf die Mauern stellen - und die Universität volle 3000 bewaffnete Studenten, angeführt von ihren Dozenten und trainiert in den schlagenden Burschenschaften. Diese Streitmacht hat schon etliche Male ihren Wert bewiesen, wenn auch erst zweimal in einer echten Schlacht (wichtig für Historiker der Uni).

Wirtschaft

Neben Handwerk und Handel auf den Straßen und dem Fluss dominiert natürlich die Universität mit ihren vielen wohlhabenden (und nicht wenigen armen) Studenten die Wirtschaft. Es gibt viele Gasthäuser und Pensionen, die nicht nur Bett und Mahlzeiten bieten, sondern auch ein wachsames Auge auf die jungen Akademiker haben. Etliche Buchläden und Druckereien versorgen nicht nur die Studenten, sie exportieren ihre Werke auch in das ganze Reich.

Ein besonderer Faktor ist der relative Mangel an einfache Arbeitern, der durch das Überangebot an armen Bettelstudenten bedingt ist. Eigentlich dürfen sie nicht körperlich arbeiten, aber der Geldmangel zwingt sie immer wieder dazu. Als Kontrast dazu stehen die vielen adeligen Studenten, die reichlich Geld für Vergnügungen und Luxus haben. Zwar pflegt man hier keinen wirklich höfischen oder dekadenten Lebensstil, aber teure Kleidung, importierte Weine und hochwertige Waffen finden immer einen guten Absatz.

Sitten und Bräuche

Altenstein ist eine vergleichsweise eher biedere Universitätsstadt, in der man wenig von neuartigen Wissenschaften oder verfeinerten Sitten hält. Die Bürger sonnen sich im Ruhm "ihrer" Universität, die Studenten genießen das lockere Leben fern ihrer Eltern und die Dozenten bemühen sich, qualifizierte Beamte, Juristen und Ärzte für König und Vaterland hervorzubringen.

Die Bürger legen viel mehr Wert auf eine klassische Bildung als in den meisten anderen Städten, auch wenig lukrative Fächer wie Tideonisch, Geschichte und Philosophie werden allen Kindern beigebracht. Tatsächlich ist dieser hohe Bildungsstand derartig selbstverständlich geworden, das altensteiner Maurer oder Hausierer sich oft wundern, warum niemand außerhalb der Stadt mit ihnen über mutmaßliche Übersetzungsfehler in Traktaten der Cymrischen Schule diskutieren will...

Da die Studenten offenbar nie genug zu tun kriegen, haben sie ein komplexes System aus Sitten und Bräuchen gewoben. Neue Kommilitonen werden gerne recht grob in diese Sitten eingeführt oder bei passender Gelegenheit mit ihnen überrascht. Die wichtigsten Sitten für angehende Akademiker:

- Die Pensionswirtinnen der Stadt werden immer als "Tante" bezeichnet. "Meine Tante sucht mich" bedeutet, man ist pleite, und eine

"entfernte Tante" ist wütend wegen der ausbleibenden Miete.

- Bettelstudenten dürfen kein Schwert tragen und müssen sich oft einen "Ritter" suchen, dem sie als "Knappe" dienen, also kostenlos bedienen müssen. Immerhin ist der "Ritter" dazu verpflichtet, sein "Gefolge" bei allen Gelagen frei zu halten, und einige reiche Studenten leisten sich tatsächlich ein ganzes Rudel "Saufknappen". Der "Knappenguss" besteht aus einem Krug Bier über den Kopf, egal ob freiwillig oder absichtlich.
- Studienabbrecher müssen sich entweder "schleichen" (also nachts aus der Stadt kriechen, die einzige dafür zugelassene Tür ist kaum einen Meter hoch) oder "freikaufen", also alle bleibenden Kommilitonen (des eigenen Semesters und Fakultät) zu einem opulenten Fest einladen. Viele adelige Studenten sehen es als Ehre an, keinen Abschluss zu machen, selbst wenn sie ihn problemlos erreichen können.
- Als Mitglieder der "freien Berufe" dürfen alle Studenten Schwerter tragen (eigentlich auch die armen Stipendiaten, aber die können sie sich selten leisten) und müssen dem Ehrenkodex Genüge leisten. Duelle dürfen nur bis zum ersten Blut gefochten werden, und die Schwerter der Studenten haben einen Spezialschliff: Die eine Seite ist bis auf einen winzigen "Zahn" an der Spitze stumpf, der bei einem "Biss" dem Gegner einen ehrenhaften "Schmiss" zufügen soll. Die andere Seite, auf der die Parierstange blank und nicht schwarz gebrannt ist, ist scharf und nur für die Selbstverteidigung vorgesehen. "schwarz ziehen" ist also im Gegensatz zum "blank ziehen" eine milde Herausforderung zum Duell und keine Einleitung zum tödlichen Blutvergießen.

Geschichte

Altenstein war bis in das Jahr 753 eine Stadt unter vielen, nicht groß und nicht bedeutend. In diesem Jahr war die Stadt noch von den Einfällen der Kentauren verwüstet, die Burg beschädigt und der Vogt gefallen. Eine Gruppe Gelehrte, die aus dem Südreich vertrieben worden waren, suchten nach einer neuen Wirkungsstätte, und der König war es leid, immer nur Krieg zu führen. Also gab er dem kleinen Haufen Weiser die verlassene Burg, einen Haufen verlassener Dörfer als Ländereien und etliche der frisch aus dem Kriegsdienst entlassenen Junker als Schüler.

Aus der provisorischen Ritterschule entwickelte sich schnell eine florierende Hochschule, die 777 ihre Privilegien erhielt und zur Universität ernannt wurde. Während der Kirchenspaltung fanden hier mehrere Verfechter einer freien Mondkirche einen sicheren Unterschlupf, bis ein Heer von Fanatikern der Kircheneinheit die Stadt angriffen. Alle Bürger und Studenten, auch wenn die Mehrheit eigentlich gegen die "spalterischen Wirrköpfe" war, stellten sich gegen die Angreifer um die Freiheit ihrer Uni zu schützen. Ohne schweres Gerät und Vorräte für eine Belagerung mussten sich die Angreifer nach zwei vergeblichen Sturmangriffen und einem tapferen (bis tollkühnen) Ausfall der Verteidiger zurückziehen. Die "Schlacht der 8 Gerechten" gehört zu den Gründungsmythen sowohl der freien Mondkirche als auch der Universität.

Die andere "Schlacht" fand im Jahre 980 statt, als ein heftiger Streit zwischen adeligen Studenten und rauflustigen Handwerksburschen eskalierte. Nach 2 Tagen Straßenkämpfen und der Plünderung der städtischen Weinlager wurde die Ordnung erst durch das Eingreifen des Dekans wiederhergestellt, der von einem verirrtten Krug geroffen wurde und daraufhin vor Wut mit einer Feuerwalze 192 der raufenden Burschen tötete und ein ganzes Viertel einäscherte. Der König lehnte sein Rücktrittsgesuch mit den Worten "Das sollte die Studenten der magischen Fakultät zu mehr Elan anregen!" ab. "Henniges Krug" heißt denn auch das frisch sanierte Viertel, in dem es einen Springbrunnen mit besonders breitem Becken, Feuerlöschheimern und krugförmigem Ausguss gibt.

Besondere Orte und Institutionen

Die alte Burg ist das Herz der Universität, auch wenn inzwischen nur noch Verwaltung, Bibliothek und einige kleine Lesesäle hier untergebracht sind, dazu die Arbeitsräume der Lehrkräfte. Auf den ersten Blick ist es immer noch eine trutzige Burg, doch die alten Mauern wurden von so vielen zusätzlichen Fenstern und Türen durchbrochen, dass sie kaum noch einem Angriff standhalten könnte. Dazu wurde der Graben verfüllt und ein Ring aus Häusern darauf gebaut.

Gerüchte sprechen (wie bei den meisten alten Burgen...) von einem Gewirr geheimer Gänge unter der Burg. Tatsächlich gibt es eine Reihe (nicht sehr) bekannter Keller, in denen neben allerlei Gerümpel auch die berühmte Krypta der Universität, der Sezerraum und einige Kammern für geheimnisvolle Exponate untergebracht sind.

Dazu gehören sicher etliche Bücher, einige Artefakte und eine Sammlung eingelegerter Präparate, aber den Gerüchten nach auch eingesperrte Kreaturen, legendäre Reliquien und eine Ritualkammer für schwarze Magie.

Faktisch vorhanden sind mindestens 2 "geheime" Eingänge, durch einen schleichen sich Studenten während der Pflichtstunden aus der Uni oder für ihre berühmten Scherze hinein, der zweite, wesentlich geheimere und auch ohne Kletterei zu begehende Ausgang ist nur den Dozenten bekannt, die auch zum Teil in der alten Burg wohnen. Weniger beliebt ist der Karzer, ein alter Kerker, in dem aufmüpfige Studenten bis zu 3 Tage lang eingesperrt werden.

Die Bibliothek umfasst 7 000 Bände (FW 11 in allen Bereichen), dazu ein umfassendes Archiv, ungeordnete Sammlungen von Dokumenten und über 200 exklusive Ritualmanuskripte. Entlehnungen sind nur innerhalb des Hauses möglich (also für Dozenten), die gebräuchlichsten Bücher sind im Lesesaal mit Ketten an ihren Regalen gesichert. Wer kein Mitglied der Uni ist, benötigt einen Dozenten als Bürgen und muss einmalig 30 Gulden Pfand hinterlegen, dazu wird eine "Bücherspende" erwartet - entweder ein neues Buch, oder man muss per Hand ein altes Manuskript kopieren, oder 20 Gulden als Ersatz.

Schließlich finden hier auch die Rituale der Uni statt, vom Einschreiben neuer Studenten über die feierliche Verleihung der Abschlussurkunden bis zu arkanen Ereignissen wie der "Nacht der 49", bei der 49 Magier ein altes Ritual wirken, dessen Zweck unbekannt ist und das, trotz seiner enormen Macht, keinen erkennbaren Effekt hat.

Die Philosophenhalle unten in der Stadt ist nicht nur der größte Lesesaal, sondern auch die größte Halle der Stadt - nach heftigen Beschwerden der beiden Kirchen wurden noch 2 kleine Kapellen eingebaut und auf den Turm verzichtet, an dessen Stelle es jetzt ein etwas deplaziertes Observatorium gibt. Die Halle ist schlicht gehalten, gut beleuchtet, enorm hoch und bietet in den steil ansteigenden Rängen Platz für 800 Studenten, mehr als die meisten Vorlesungen besuchen. Daher finden hier oft 2 oder gar 3 Vorlesungen gleichzeitig statt, was den Lernerfolg der Studenten nicht unbedingt fördert.

18 Weitere Gebäude in der Stadt gehören zur Uni, von kleinen Gästehäusern oder Dienstwohnungen über Bursen für arme Studenten bis zu mehreren kleinen Lesesälen, die aber alle ziemlich eng und dunkel sind. Daher lehren hier die weniger beliebten Dozenten oder die Vertreter

der ungeliebten neuen Fächer, die ohnehin nur als Gastdozenten geduldet werden.

Die Burschenschaft Gomdania ist die bekannteste und größte der vielen Burschenschaften in der Stadt. Sie ist in einem großen, mehrfach erweiterten Haus untergebracht und leicht an den in die Balken geschnitzten Schriftzügen und Wappen zu erkennen. Fast 200 Studenten aller Fächer, zumeist aber Juristen aus gutem Hause, sind Mitglied und meist auch hier untergebracht. Für Ordnung suchen die "alten Herren", ehemaligen Verbindungsbrüder, die als Dozenten oder Honoratioren in der Stadt leben. Bei den abendlichen Trinkritualen sind sie auch stets anwesend und ordnen Trinksprüche, Lieder oder Trinkspiele an. Ansonsten lassen sie den Studenten meist freie Hand, und nur die älteren Kommilitonen sorgen dann noch für die Einhaltung der obskuren Regeln.

Die Einführung ist ziemlich bizarr und nicht wenig demütigend, aber nicht so brutal wie bei anderen, exklusiveren Burschenschaften. Auf jeden Fall aber wird von allen Neulingen erwartet, sich binnen eines Semesters einen Ehrenhändel "auf der schwarzen Seite" zu leisten - viele suchen aber so viele Duelle, bis sie einen sichtbaren Schmiss als Beweis ihres Mutes haben. Alle paar Wochen bricht dann auch zwischen zwei Burschenschaften eine kleine Fehde aus, die je nach Alkoholisierungsgrad mit einem förmlichen Duell zweier Vertreter oder einer wilden Massenschlägerei geklärt wird.

Beim Thema Burschen: Wie in den meisten Verbindungen sind Frauen nicht erwünscht, weder als Gäste noch als Mitglieder. Die wenigen weiblichen Studenten sind alle in ihrer eigenen "Mädelschaft" organisiert, in der weniger gesoffen aber sehr viel ernster gefochten wird - tatsächlich gewinnt sie fast alle Duelle und bringen angeblich mehr Offizierinnen als Akademikerinnen hervor. Der Dekan schätzt sie als disziplinierte und gefürchtete Eingreiftruppe und hat sie schon mehrfach eingesetzt, um Kämpfe zwischen Studenten zu beenden.

Die Pension "Engelsruh" ist eine typische Pension für Studenten des niederen Adels oder des Bürgertums. Das Wirtsehepaar hält strenge Aufsicht über seine 14 Gäste, die hier Kost und Logis für 5 Gulden im Monat finden. Natürlich versuchen die Zöglinge alles, um sich dem verlängerten Arm ihrer Eltern zu entziehen, und das kleine Dachfenster zum Rankgitter am Nachbarhaus hilft dabei sehr. Das beste Mittel,

um die Studenten doch noch im Haus zu halten, sind die 3 jungen Töchter der Wirtsleute - schon zweimal musste der Hausherr einen seiner Gäste mit dem Knüppel aus dem Haus jagen, da er ihn beim Schäkern mit seinem Nachwuchs erwischt hat. Natürlich hat die Hausmutter vor, ihre Töchter eines Tages an gut ausgesuchte Hausgäste zu vermählen, aber erst, wenn sie Abschluss und Stellung haben!

Die Schänke "Zum weißen Hirschen" ist eine typische Studentenkneipe. Hier gibt es den ganzen (!) Tag lang preiswerte warme Gerichte und Bier vom Fass, alles serviert in einem urigen Schankraum mit groben Holzbänken, getäfelten Wänden und einer kunstvollen Deckenmalerei mit mehr als einem schlüpfrigen Detail. Wertvollster Besitz des Wirtes ist sein Schuldenbuch, in dem jeder seiner Gäste bis zum Ende des Studiums durchschnittlich für 15 Gulden anschreiben lässt. Viele ausstehende Schulden hat der Wirt auch nach Jahren nicht zurück, aber meist schafft er es irgendwann, sie mit Zins und Zinseszins einzutreiben. Inzwischen ist der Wirt besser im Aufspüren von Personen als die meisten Kopfgeldjäger, die nebenbei immer bei ihm (schlecht bezahlte) Arbeit finden.

Der Friedhof der Stadt ist mit hohen Mauern umgeben, reich mit Bäumen und Hecken bepflanzt und dank der vielen Grabsteine an krummen Wegen sehr unübersichtlich. Daher ist er ein beliebter Treffpunkt für Studenten, die sich hier mit den Schönheiten der Stadt vergnügen oder nächtens okkulte Mutproben versuchen. Tatsächlich treibt in einer der Gräfte ein Zombie sein Unwesen, der aber von Schülern der Nekromantie gebändigt und an eine verzauberte Kette gelegt wurde. Neulinge der magischen Fakultät müssen ihn mit ihrem Blut füttern und am Ende des Studiums seinen Kopf als Trophäe erbeuten. Die gelegentlich nötige Beschaffung von neuen Leichen erregt jedesmal den Zorn der Obrigkeiten.

Bedeutende NSC

Dekan Prof. Dr. Eisenzahn

Beschreibung: Der langbärtige Bergzwerger hat das Amt schon über 30 Jahre inne, und wird es wohl noch lange ausfüllen. Als Traditionalist legt er viel Wert auf die Einhaltung der Regeln und das Lernen der alten Klassiker, als Zwerg erkennt er aber den Nutzen der modernen Naturkunde voll an.

Rolle: Da er sein Amt als Klanvater aufgegeben hat, um an der Uni zu lehren, betrachtet er die ganze Uni als seinen Klan, die Studenten als seine Schützlinge. An manchen Feiertagen lässt er sogar richtig den Zwerg raus und säuft sie alle (!) unter den Tisch. Ansonsten ist er aber majestätisch streng und pflichtgetreu.

Persönliche Fähigkeiten: Universalgelehrter und kompetenter Ingenieur, konzentriert sich aber auf seine administrativen Aufgaben. Notfalls auch ein zäher Soldat und bestaunenswerter Kampftrinker.

Macht und Ressourcen: Mit Zustimmung des Rates kann er wie ein Fürst über die Universität gebieten. Neben 30 Bütteln und über 300 Angestellten hat er auch 3500 Studenten unter seinem Befehl. Ca. 2000 Gulden pro Jahr für Sonderausgaben, Reserven der Uni mindestens 20 000 Gulden.

Prof. Dr. Dr. Dr. Ingelius

Beschreibung: Der Professor ist einer der aktivsten Forscher der Uni und höchstens jedes zweite Semester hier anzutreffen, die andere Zeit nutzt er, um mit einer Studiengruppe auf Expeditionen zu gehen. Sein Abenteuerimage pflegt er, indem er die meiste Zeit die Kleider eines soldatischen Entdeckers trägt, verziert mit arkanen Symbolen und einigen seiner zahllosen Artefakte.

Rolle: Der Professor für transmagische Studien und Arkanologie ist auf das Aufspüren und Analysieren unbekannter Magieformen und Artefakte spezialisiert, die er gleichermaßen in den dampfenden Dschungeln Südlands wie auch in lange verschütteten Ruinen sucht. Er ist dabei in seinem Beruf sehr erfolgreich, auch wenn man ihm vorwerfen kann, sich zu viel um die Feldforschung und zu wenig um detaillierte Analysen zu kümmern. Inzwischen hat er unbearbeitete Exponate für etliche Jahre. Seine Studenten lieben ihn aber, nicht zuletzt, weil es bei ihm immer etwas für die anstehenden Studienarbeiten zu analysieren gibt.

Persönliche Fähigkeiten: Hat Abschlüsse in allen freien Magieschulen des Reiches und beherrscht einige unbekanntere Rituale, außerdem würde er auch ohne Magie einen guten Entdecker abgeben. Seine Geduld gerade bei langweiliger Arbeit mit Theorien und Papieren hält sich aber sehr in Grenzen.

Macht und Ressourcen: Neben seiner Magie, die nicht sehr mächtig aber dafür vielseitig ist, verfügt er auch über eine einzigartige Sammlung von exotischen Artefakten. Sein Forschungsetat ist mit 350 Gulden pro Jahr viel zu gering, weshalb er ihn heimlich durch den Verkauf von weniger wichtigen Funden aufbessert.

Tipps für Abenteurer

Die Universität Altenstein eignet sich ideal, um in den meisten Bereichen eine erstklassige Ausbildung zu erhalten. Zwar ist ein reguläres Studium für Abenteurer kaum möglich, aber gerade in den Semesterferien gibt es Intensivkurse, und für ein gutes Handgeld sind ältere Studenten und Dozenten gerne bereit, sehr guten Privatunterricht zu geben. Daneben bietet die Uni eine Vielzahl geheimer oder vergessener Informationen, von Ereignissen und Legenden in den alten Büchern und Akten über die Geheimnisse im Keller bis hin zu den Namen und Adressen, die sich im Buch des Hirschenwirtes findet.

Szenariovorschlag: Ein Magier der Gruppe will ein eigenes Ritual entwickeln, und dafür benötigt er kompetente Hilfe, viel Literatur und teure Hilfsmittel. An der Uni findet er alles, allerdings nicht ganz umsonst - ein neidischer Professor verlangt als Gegenleistung, dass die SC ihn über die geheimen Pläne seines größten Konkurrenten informieren. Natürlich ist sein Büro nicht nur einfach abgeschlossen, der tückische Magier hat auch einige fiese Fallen aufgestellt...

Kapitel 17

Bildende Kunst & Musik

Die ästhetischen Künste haben in den letzten 100 Jahren erhebliche Fortschritte gemacht, zumal in den Gebieten der Mondkirche die Regel nicht gilt, dass große Kunstwerke nur der Verherrlichung der Götter dienen dürfen.

Malerei

Die großen Maler und ihre weniger großen Nachahmer übertreffen sich in der Kunst, die Realität so genau wie möglich abzubilden, vor allem nachdem die Regeln der Perspektive allgemeinen Gebrauch gefunden haben. Ölgemälde sind dabei nach Fresken die edelste Maltechnik, während Zeichnungen mit Feder und Bleistift sowie Aquarelle aus Wasserfarben eher als Skizzen und Amateurkunst fungieren.

Wurden früher nur Altäre und Tempel mit großflächigen Gemälden verziert, finden sich jetzt mit Fürsten und Großbürgern immer mehr zahlungskräftige Kunden für Heldenepen, Schlachtengemälde und vor allem Portraits, deren Besitz zu den Zeichen hohen Standes gehört. Dennoch vergeben die Kirchen immer noch die größten Aufträge. So entsteht derzeit im Hochkloster der Artisia ein gigantisches Deckengemälde unter der Leitung des berühmten Latrivio, vermutlich das einzige seiner Werke, das nicht für die Ewigkeit geschaffen ist sondern wie seine Vorgänger in der nächsten Generation von einem anderen Künstler übermalt werden wird.

Bildhauerei

Während die besten Maler schon lange ihre antiken Vorbilder übertreffen, wurde die Güte der erhaltenen Marmorstatuen des Imperiums noch nicht erreicht. Sehr geschätzt werden die zwergischen Bronzegüsse, die in der Regel verschlungene Ornamente, Schriftzeichen und geometrisch stilisierte Abbildungen zeigen, während die organisch ineinander zerfließenden Schnitzereien der Elfen an surrealen Jugendstil erinnern. Wie eine Pest hingegen sind die zahllosen Abgüsse und Nachformungen antiker Stücke aus Gips oder Stuck, die sich wie die Squirks vermehren und in allen Salons und Gärten des Reiches ihr Unwesen treiben.

Latrivio

Beschreibung: Der Hochtalentierte Künstler, der fast immer mit Steinstaub oder Farbkleksen bedeckt ist, macht trotz seines Alters von nicht einmal 30 Jahren einen kränklichen und verfallenen Eindruck, denn in seinen Augen brennt das Fieber des von Artisia geküssten Künstlers.

Rolle: Der derzeit begabteste und bekannteste bildende Künstler ist wie von einem Rausch erfasst, in dem er permanent Arbeiten und erschaffen muss, er arbeitet immer gleich an mehreren Projekten, Produziert täglich ein Dutzend detaillierte Vorzeichnungen und lässt sie von seinen Gehilfen umsetzen. Längst hat er kein Privatleben mehr, schläft kaum noch und achtet nicht auf seine Gesundheit, auch seine finanziellen Verhältnisse beachtet er nicht mehr und ist trotz guter Einkünfte und minimalen Lebenshaltungskosten völlig verschuldet.

Persönliche Fähigkeiten: Obwohl es in den Bereichen Malerei, Bildhauerei und Architektur jeweils bessere Spezialisten gibt, kann doch kein anderer Künstler in diesen 3 Bereichen gleichzeitig größere Künste vorweisen. Somit sind seine Tempel, Altäre und weltlichen Prachtbauten unübertroffen und stellen den Höhepunkt des derzeitigen künstlerischen Schaffens dar.

Macht und Ressourcen: Mehr als 40 Gehilfen von zum Teil meisterlichem Rang unterstehen seinem Befehl, dazu erteilt er auch kompletten Bautrupps für Großbaustellen Befehle. Um seine Dienste reißen sich die Reichen und Mächtigen und bieten horrenden Summen, um sich durch den Glanz seiner Bauten verewigen zu können. Doch zugleich ist er so im Rausch seines Schaffens gefangen, dass er kaum noch mit der realen Welt fertig wird.

Drucke und Stiche

Mit der Erfindung der Druckerpresse wurde eine Möglichkeit geschaffen, nicht nur Texte sondern auch Bilder preiswert zu vervielfältigen. Große Künstler lassen ihre Werke oft von Schülern in Vorlagen für Bildschnitzer und Kupferstecher verwandeln, während weniger talentierte Zeichner massenhaft Zweitklassiges für Flugblätter und Buchillustrationen schaffen. Große Werke werden dank fehlendem Urheberrecht fleißig mit speziellen Nachformungsgeräten „abgekupfert“. Immerhin hat so auch das Volk die Chance, zumindest Abbildungen von großer Kunst zu erwerben.

Instrumente

Neben altmodischen Instrumenten wie Flöten, Trommeln, Hörnern, Lauten oder Harfen wurden an neuen Instrumenten vor allem die Orgel beachtet, die von einem Zwergen als Antwort auf eine elfische Beleidigung entwickelt wurde. Der hatte nämlich behauptet, dass kein zwergisches Instrument mehr als 8 Töne erzeugen kann (die traditionelle Schachttröte ist ein Blechblasinstrument mit 3 Tasten), worauf der Zwerg ihn mit der ersten noch kleinen Orgel eines Besseren belehrte. Derzeit laufen zähe Verhandlungen zwischen Zwergen und Elfen darum, dass die Elfen den Zwergen nun beibringen sollen, wie man eine Orgel spielt oder gar ein Lied mit mehr als 8 Tönen komponiert...

Die Mehrzahl der Instrumentalisten sind nach wie vor Amateure und einfache Spielleute, die von Ort zu Ort und von Feier zu Feier reisen. An den Fürstenhöfen gibt es feste Ensembles aus professionellen Musikern, aber nur die größten Kunstfreunde und prunksüchtigsten Herrscher leisten sich richtige große Orchester mit mehr als einem Dutzend Musikern. Die meisten werden ziemlich schlecht bezahlt und sind daher immer auf Nebeneinkünfte als Lehrer und für private Auftritte angewiesen. Wirklich berühmt und gut bezahlt sind nur wenige Musiker, zumeist wenn sie zugleich auch Komponisten sind und zum Ruhm ihrer Herren Oden, Hymnen und Symphonien erschaffen.

Gesang

Während Instrumentenspiel auch in fürstlichen Gemächern oder bürgerlichen Stuben zu hohen Blüten getrieben wird, dominiert bei der Sangeskunst noch ganz eindeutig die Sonnenkirche, deren Chöre alleine vielstimmigen Gesang und wahrhaft ausgearbeitete Stimmen beherrschen. Gebildet werden sie vor allem von Knaben,

hinzu kommen einige erwachsene Meistersänger, die zum Teil das grausame Schicksal der Kastration im zarten Alter erdulden mussten, um ihre hellen Stimmen auch als Erwachsene zu erhalten. Solche Kastraten finden auch an den Fürstenhöfen großen Zuspruch, denn neben dem schönen Gesang eignen sie sich perfekt als Geliebte für Fürstinnen - besteht bei ihnen doch kaum die Gefahr einer zweifelhaften Herkunft ihrer Kinder...

Die Lieder des Volkes sind zwar beliebt und mitunter auch wohlklingend, aber nicht eben künstlerisch wertvoll oder formell ausgereift. Fast jeder kann zumindest etwas singen, sowohl bei der Arbeit und auf den langen Fußwegen als auch abends in der Wirtschaft oder feiertags im Tempel werden fast immer Lieder angestimmt und zumindest der bekannte Refrain von vielen rauen Kehlen mitgesungen. Reisende Barden und Gaukler verbreiten die neuesten Lieder, Hausierer und Wanderchirurgen locken damit Kunden an, und Moritaten Sänger verarbeiten jede Nachricht sofort zu einfachen Liedern, die sie mit naiv aber reißerisch gemalten Bildtafeln untermalen. Auch Flugblätter mit Liedtexten sind sehr beliebt, wobei die fehlende Notenkenntnis meist mit dem Zusatz „nach der Melodie von (...) gesungen“ ausgeglichen wird. Gute Sänger sind auf jeder Feier und in jedem Gasthaus willkommen, und für einige gute oder gar neue Lieder kann man zumeist Freibiere von den Gästen und eine Mahlzeit vom Wirt erwarten (gelungene Probe auf *Singen* und wenigstens 1 Stunde).

Theorie

An den Universitäten wird die Musik seit je her nur als eine Unterart der Lyrik gelehrt und erschöpft sich meist in der Bearbeitung einiger alter Texte über Harmonielehre. Ein echtes Notensystem wird derzeit von zwergischen Orgelbauern entwickelt, die die elfischen „Liedbilder“ beim besten Willen nicht lesen können. Grundlage hierfür ist das recht primitive Notensystem der menschlichen Barden, das gerade für einfache Lieder ausreicht, dafür aber schnell zu erlernen und übersichtlich ist.

Kapitel 18

Kleidung & Mode

Für die meisten Bewohner des Nordreiches ist Mode ein völlig fremder Begriff, denn Kleidung soll etliche Jahre halten und praktisch sein - will man sich besonders herausputzen, bringt man halt einige bunte Bänder an.

Trachten und Standeskleding

Bei normalen Leuten kann man auf den ersten Blick den Beruf erkennen, denn die spezifische Arbeitskleidung wird auch im Alltag getragen - immerhin haben selbst Handwerker oft nur 3 oder 4 Garnituren Kleidung. Generell gibt es bei Farben und Details Varianten, Schnitt und Material sind aber festgelegt. Während die Bürger aller Städte des Reiches ähnliche Kleider tragen (sie werden oft von Kaufleuten besucht, die außergewöhnliches oft als lächerlich betrachten), hat jede Region ihre eigene Bauerntracht. Damit können Bauern eines Dorfes ebenso schnell von Bauern eines anderen Dorfes unterschieden werden wie von Stadtbewohnern.

Alltags- und Festkleidung

Die meisten Leute besitzen nur 2 oder 3 Arbeits- und Alltagsgewänder, sowie ihr Sonn- oder Mondentagsgewand für Tempel und Feste. Ganz Arme besitzen genau einen (unvollständigen und oft geflickten) Satz Kleider, daher ist auf Steckbriefen eine Beschreibung des Wamses oft wirksamer als eine des Gesichtes. Wohlhabende Leute haben mehr Kleidung, dazu recht prachtvolle Festgewänder und spezielle Kleidung für jeden Anlass (Reise, Jagd, Ratssitzung...). Nur die ganz Reichen lassen sich häufig neue Kleider anfertigen, selbst bei Kaufleuten ist es durchaus üblich, einen 20 Jahre alten Mantel aus teurem Stoff noch dem Sohn zu vererben.

Männerkleidung

Bei **Bauern und Arbeitern** fehlt Unterwäsche meist noch, sie tragen einen Kittel aus ungefärbter Wolle oder ungebleichtem Leinen, lange Hose und Holzschuhe oder Sandalen. Gegen Regen und Kälte schützen Kapuzen, Wollmützen oder einfache Kappen. **Bürger** tragen in der Regel ein weißes Leinenhemd, ein kurz- oder langärmeliges buntes Wams aus gutem Wolltuch oder Mischgewebe, knielange Hose und Leinenstrümpfe, dazu Lederschuhe, Gürtel und einen Umhang, der mit

einer großen Metallfibel geschlossen wird. Als Kopfbedeckung dienen einfache Filzhüte oder Barettts. **Reiche Bürger** wählen teurere Stoffe, Spitzen für Kragen und Manschetten sowie ein knielanges Gewand über dem Wams, das davon kündigt, dass sie nicht körperlich arbeiten müssen. Ihre Hüte sind meist aus aufwändig gearbeitetem steifem Filz. Bei **Adeligen** sind Reitstiefel mit Sporen oder Schnallenschuhe mit Seidenstrümpfen und langes Haar oder eine lange Perücke die üblichen Standeszeichen. Ihre Hüte haben eine breite Krempe und möglichst teure und exotische Federn. Auch ein prachtvoll verzierter Waffengurt und ein Degen oder Schwert mit reich dekoriertem Griff und Scheide gehören selbstverständlich zur Garderobe, während Bürger nur einen eher dekorativen Dolch tragen, Bauern ein einfaches robustes Messer.

Frauenkleidung

Frauen aller Stände sind vom Prinzip her ähnlich gekleidet, sie tragen über mehreren Unterröcken einen Rock und eine Schürze, den Oberkörper bedecken Bluse, ein geschnürtes Mieder und, bei alten oder züchtigen Frauen, ein Brusttuch. Erhebliche Unterschiede gibt es aber bei Material und Arbeit: **Arbeiterinnen** und **Bauernfrauen** müssen sich mit derber Wolle oder grobem Leinen zufrieden geben, und nur Hausmädchen dürfen eine weiße Leinenschürze tragen. **Bürgerinnen** können sich gutes Leinen oder ein Mischgewebe aus Leinen und Seide gönnen, reine Seide ist freilich wie auch Brokat und ähnlich kostbare Stoffe den **Adeligen Damen** vorbehalten - außer bei Unterkleidung, die man nicht sieht. In der Regel haben **unverheiratete Frauen** loses Haar mit aufwändigen Zöpfen, Flechtarbeiten oder Bändern, während **verheiratete Frauen** ihr Haar hochstecken und unter einer Haube verbergen.

Adelige Damen und „Freimaiden“, die sich für ein Leben ohne Ehemann und Familie entschieden haben, dürfen unter bestimmten Umständen Männerkleidung tragen. Bei Damen beschränkt es sich meist auf halbwegs praktische Reit- und Jagdkleider, während Freimaiden sogar als Söldnerinnen arbeiten können und entsprechend robust und martialisch gekleidet sind.

Höfische Mode

Einen wirklichen Wettlauf um Neues gibt es nur an den Fürstenhöfen, denn die normalen Leute können sich höchstens ein neues Gewand im Jahr leisten und die Stadträte erlassen strenge Kleidervorschriften, um ihre Bürger vor allzu großer Verschwendung und Eitelkeiten zu bewahren. Derzeit tragen Frauen weite Röcke und enge Mieder mit gutem Einblick in das Dekolleté, an Stoffen sind helle Seide für Jungfrauen und kräftig gefärbter Samt für Ehefrauen üblich, die Haare werden nach allen Regeln der Barbierkunst gebrannt, gewellt, drapiert und mit Perlmutterkämmen, Goldnetzen und Ziernadeln aufgesteckt. Bei den Herren überbietet man sich mit noch längeren und lockigeren Perücken, aufwändig verschlungenen Griffkörben der Degen und bunt gemustertem Goldbrokat für das Wams, wenn man keine Reitstiefel mit klirrenden Silbersporen trägt bevorzugt man hohe Schuhe mit kostbaren Schnallen. Dazu besitzt der Herr von Welt eine Auswahl von zierlichen Spazierstöcken mit reich verzierten Griffen und noch mehr kostbare kleine Tabaksdosen.

Mode für Abenteurer

Nein, sie müssen ihren SC jetzt keinen Laufsteg aufzeichnen, aber dennoch gilt es auch bei der Auswahl von Kleidung für Abenteurer guten Geschmack zu beweisen (oder schlechten zu verteidigen). Für den jeweiligen Status gibt es entsprechende Kleidung in der Ausrüstungsliste. Neben der Kleidung am Leib sollte außerdem immer ein Satz Ersatzkleidung vorhanden sein, dazu mehrere Sätze Unterwäsche und vielleicht noch ein besseres Gewand für besondere Anlässe.

Magier tragen immer eine lange Robe über ihrem Wams, deren Farbe ihre Profession verrät (Gelb = Sonnenkirche, weiß = Mondkirche, blau = Zauberer, schwarz = Nekromant, grün = Hexen und rot = Teufelspriester). Verzierungen aller Art sind möglich, üblich sind astrologische Zeichen, Wahlsprüche oder Zitate in arkanen Sprachen, Bilder magischer Wesen und komplette Ritualkreise, die für eine spontane Geisterbeschwörung genutzt werden können.

Söldner und andere **Kämpfer** haben geschlitzte und bunt unterfütterte Ärmel, wie sie von alleine entstehen, wenn von Schwertern zerschlitzte Gewänder mit erbeuteten Stoffen geflickt werden. Dazu sind große Hüte üblich, den Helm setzt man nur für den Kampf auf. **Soldaten** haben entsprechende Kleidung in den Wappenfarben ihres Arbeitgebers.

Jäger und **Waldläufer** aller Art tragen bevorzugt derbe Lederkleidung und grüne Lodenmäntel, die Tarnung bieten und auch nass noch warm halten. Dazu wird die Ausrüstung in kleinen Taschen verteilt, während man die sperrigen Waffen auf den Rücken bindet.

Seeleute schneiden ihre Kleidung aus altem Segeltuch, das durch das lange Walken im Wind schön weich ist. Je nach Können verziert man es in den Freiwachen oder bei Flauten mit bunten Stickereien, die oft an die exotische Formensprache der kannibischen Hautbilder angelehnt sind. In kalten Gewässern kommen wollenes Unterzeug sowie geölte Leder- oder geteerte Leinenkleidung für schwere See hinzu.

Diebe tragen generell jede Kleidung, die eindeutig nicht nach Dieb aussieht und nicht bei der Flucht behindert. Sehr beliebt sind versteckte Taschen, eingenähte Dietriche und Münzen sowie zweifarbige Wendekleidung, ein Halstuch lässt sich schnell zur Maske umfunktionieren.

Modische Aussage von Kleidung

Durch gezielte Auswahl der Kleidung und des Zubehörs kann ein Abenteurer eine bestimmte Modische Aussage treffen, die ihn bei einzelnen sozialen Proben unterstützt, bei anderen aber behindert. Diese Aussagen sind immer Gegensatzpaare, wenn man die eine Aussage fördert, wird gleichzeitig die andere um den selben Faktor behindert. **Kleidung** und **Zubehör** können zwar unterschiedliche Aussagen treffen, gegensätzliche heben sich aber natürlich auf. Die Höhe des Modifikators hängt von einer Probe auf *Etikette* ab, für jede gelungene Probe gibt es +/- 1, zusammen also maximal +/- 2, besonderer Erfolg x 2, ein Patzer bewirkt unbemerkt das genaue Gegenteil x 2.

Martialische Kleidung und bösertige Waffen wirken **einschüchternd**, biedere Bürgerkleidung und religiöse Symbole hingegen **Vertrauen erweckend**. Grelle modische Kleidung und exotisches Zubehör sind **auffällig**, Alltagskleidung samt einfachem Gepäck **unauffällig**. Enge und figurbetonende Kleidung sowie entsprechende Kosmetik haben eine **erotische** Aussage, mit Amtskleidung und Auszeichnungen hingegen wirkt man **kompetent**. Die genaue Ausarbeitung ist Sache der Spieler, die Bewertung hingegen des Spielleiters. Gute Ideen der Spieler sollten immer honoriert werden, auch in modischen Fragen.

Kapitel 19

Theater & Gaukler

In einer Welt ohne Massenmedien ist Unterhaltung immer gefragt, und professionelle Unterhalter sind in allen Siedlungen gern gesehene Gäste - wenn sie nicht zu lange bleiben.

Gaukler

Die unterste Schicht der Unterhalter sind die einfachen Gaukler, die einzeln oder in kleinen Gruppen von Ort zu Ort wandern und ihre Kunststücke vorführen. Sie sind an ihren aus bunten Fetzen genähten Kleidern leicht zu erkennen, wenig dezent und zumeist vielseitig begabt - von Jonglieren und Akrobatik über Tierdressur und Taschenspielerei bis hin zu Anekdoten und Slapstick müssen sie von allem ein bisschen beherrschen, wenn sie nicht zu einer Gruppe gehören. Diese ziehen gerne mit ihrer ganzen Familie im Wagen durch das Land und bilden den Übergang zu den Zirkussen. **Elfische Gaukler** sind besonders beliebt, zumeist sind sie aber keine reinen Gaukler, sondern ziehen nur einige Wochen im Jahr über das Land.

Zirkusse

Während einzelne Gaukler nur eine nette Abwechslung bieten, sind die großen Zirkusse ein echtes Spektakel. Wo exotische Tiere, waghalsige Trapeznummern und bunte Clownerien geboten werden, sind leere Zelte ein Fremdwort. Viele der kleineren Truppen haben sich spezialisiert, vor allem in Akrobaten und reisende Menagerien. Die berühmtesten reisenden Truppen sind **„Professor Goppelmans wahrhafte Wunder der Welt“** (eine große Kuriositätenshow mit wilden Tieren, echten Ungeheuern, allerlei exotischem Kram und einer kompletten Völkerschau mit Tiermenschen, garantiert echten Südfeln, einem geflohenen Drachenpriester aus Südland und einer Zyklopenfamilie), **„Klan Glimmerfelds Vergnügungsmaschinerie“** (der einzige bekannte Zwergenklan, der als reisender Zirkus arbeitet. Hat eine Art Achterbahn und viele technische Spielzeuge aller Art) sowie der mysteriöse **„Zirkus der Monde“** (ein offenbar sehr gut finanzierter und opulent ausgestatteter Akrobatenzirkus mit mindestens 8 Magiern, bei dem mehrere Adelige Mitglied sind und der angeblich in einige Spionagefälle verwickelt war).

Theater

Reisende Schauspieltruppen bauen bei möglicher Kundschaft überall ihre Bühne auf und führen klassische Stücke und erbauliche Kirchenspiele, vor allem aber derbe Komödien mit vielen sexuellen oder tagespolitischen Anspielungen auf. Die Qualität dieser Truppen schwankt von primitiven Hanswursttruppen bis hin zu echten Künstlern, die zu ihren klassischen Stücken aber immer auch wenigstens lustige Vor- und Nachspiele geben müssen und auch die eigentlichen Dramen und Tragödien zumeist massiv kürzen, etliche Rollen streichen, den Text an die örtliche Mundart anpassen und ihn wahlweise mit Tanz und Musik, Akrobatik und wilden Fechtereien oder grausigen Tötungsszenen und üppig verspritztem Rinderblut „aufbessern“.

In vielen Residenzstädten mit kunstsinnigen Fürsten gibt es aufwändig gebaute **Hoftheater** mit komplizierter Bühnentechnik, die ein festes Ensemble haben und von reisenden Gruppen besucht werden, die hier ihre Kunst zeigen können. Ein Besuch einer Vorstellung gilt als besondere Auszeichnung, da die selten mehr als 300 Plätze fest mit Höflingen besetzt sind. Hier kann man seinen Kunstsinn beweisen, seine feinsten Kleider ausführen und in Ruhe schwätzen, während auf der Bühne möglichst prächtige Kostüme, technische oder magische Tricks und exotische Tiere in die Stücke eingebaut werden. Wichtig ist dabei, dass in den Stücken bloß keine kritischen Andeutungen fallen und stets die Standesgrenzen gewahrt bleiben - die wichtigsten Rollen sind stets Königinnen und Prinzen, nicht Dienerinnen und Gauner.

In einigen großen Städten gibt es sogar öffentliche **Schauspielhäuser**, die ebenso von reichen Bürgern wie von reisenden Adligen besucht werden und zumeist deutlich größer sind - Lagunata ist mit 16 Bühnen und 6 800 Sitzen am besten ausgestattet. Neben der geplanten Unterhaltung auf der Bühne bieten Theater aber auch abseits der Vorstellungen reichlich Stoff für gepflegte Unterhaltung. Die gut aussehenden, charmanten und schlecht bezahlten Schauspieler finden leicht Zugang zur feinen Gesellschaft und sind oft Brennpunkt von wahren oder erfundenen Liebschaften und Intrigen.

Oper

Diese neue Verbindung von Theater und Musik wird gerade in Bourbon entwickelt, ein Opernhaus mit 2600 Plätzen ist im Bau. Bisher wurden Opern nämlich nur zu besonderen Anlässen auf Hoffesten aufgeführt, stets mit einem gewaltigen Aufwand an Kostümen und Kulissen, Sängern und Musikern, Statisten und Tieren. Oft werden ganze Kompanien in historisierende Uniformen gesteckt oder die Knabenchöre mehrerer Hochtempel zusammengefasst, selbst vor dem Import von Elefanten und Raubtieren aus dem Südreich schreckte der glanzliebende König nicht zurück, und bei einer Inszenierung brannte eine ganze Flotte aus Pappmacheegaleeren auf einem künstlichen See, als sich Tideon und Zeryn die entscheidende Schlacht lieferten. Noch ist nicht klar, wie die Kunstwelt diese Entwicklung aufnehmen wird, aber da der König sich amüsiert zeigt, ereifert sich der Hofstaat schon einmal um die besten Sänger. Die bisherigen Vorführungen waren dermaßen opulent ausgestattet, dass die Musik darüber kaum bemerkt wurde – was nicht schlecht ist, denn bislang wurden einfach vorhandene Stücke dafür wirr zusammengeklaut.

Tipps für Abenteurer

Neben einem gelegentlichen Theaterbesuch zur Entspannung (Stehplatz Parkett ab $\frac{1}{2}$ Taler, Sitzplatz Loge ab 1 Gulden, bringt 0 bis 3 MOT je nach Güte und Neuheit des Stückes) oder einer Gauklertruppe zur Auflockerung von Festen bietet das Theater den SC noch weitere Möglichkeiten: Bekannte (oder zumindest hübsche) Schauspieler finden leicht Zugang zur besseren Gesellschaft, die vornehmen Besucher sind hier auch weniger vornehmen SC zugänglich und viele Intrigen werden gerade in und um das Theater gesponnen. Auch bieten sich die tagespolitischen Elemente des Theaters ideal an, damit der Spielleiter den Spielern unauffällig die nötigen Informationen zuspieren kann.

Theatrum Nr. 41, 1033 4. ZA

In der Vergangenheit hat Monsieur Goussine die Geduld der geneigten Theaterfreunde schon mehrfach mit gewagten Inszenierungen und fragwürdigen Stoffen auf die Probe gestellt. Doch was er letzte Woche nicht nur auf die Bühne, sondern gar vor die Augen seiner königlichen Hoheit (die Götter mögen seine Herrschaft beschirmen) gebracht hat, benötigt ganz neue Dimensionen der Hähme, um ausreichend gewürdigt zu werden.

Fangen wir mit den Protagonisten des Stückes an. Hat ein normales Drama zwei oder vielleicht drei, selten aber mehr wichtige Charaktere, die einander durch Gefühl und Geschick verbunden oder aber entgegengestellt sind, bietet sich hier eine wirre Horde von fünf gänzlich unpassenden Gestalten, mit einem Auftrag plump zusammengeschustert und gegen eine über weite Strecken unverständliche, kaum sinnvoll motivierte und nur durch ihre Horden von monströsen Schergen auftretende Schurkengestalt gehetzt, die diese letztlich mehr wie eine übellaunige Naturgewalt überwindet anstatt mit ihr irgendeine Form der sinnvollen Auseinandersetzung zu finden.

Was die Handlung angeht: Es gibt keine. Reihen von Gefahren werden überwunden wie in einem Märchen, doch wo bleibt die persönliche Entwicklung, das emotional ergreifende, der tiefere intellektuelle Sinn? Kann man ein Theaterstück auf eine Reihe von (zugegebenermaßen spektakulären) Schaukämpfen, Hetzjagden, Klettereien über bodenlose Schluchten und finalem Zusammenraffen von Schätzen reduzieren? Einem kunstverständigem Theaterfreund ist die Antwort klar und sichtbar wie der mangelnde Geist des Dramaturgen: Nein!

Doch um nicht in den Verdacht einer einseitigen Aburteilung zu geraten, seien am Schluss noch die positiven Dinge zu erwähnen: Die Schauspieler sind ansehnlich und modisch gekleidet, die Bühnentechnik ein Meisterwerk zwergischer Ingenieurskunst (gekonnt wie immer: Klan Lichtzauber) und man hat wahrlich nicht an Elefanten gespart.

Fazit: Wenn sie eine Zirkusvorstellung mit fadem Handlungsstrang wollen, sind sie hier richtig. Ansonsten lesen sie lieber ein gutes Buch.

Ergebenst, ihr stets wachsames Auge auf die Bühnen des Reiches:

Baronett Valian de Wolkenstein

Kapitel 20

Spiel & Sport

Glücksspiele

Obwohl die Sonnenkirche **Glücksspiel** als unmoralisch ablehnt (wie das Vorbild Labrobot sollte man sein Geld durch harte Arbeit verdienen!), erfreut es sich im ganzen Nordreich großer Beliebtheit. Im Nordreich sind folgende Glücksspiele verbreitet:

Kazägge ist das populärste Kartenspiel, das bei Bürgern und Handwerkern ebenso beliebt ist wie bei Soldaten und Studenten. Gespielt wird mit 3 bis 6 Personen und 52 Karten (die „Farben“ sind wie üblich Troll, Elf, Mensch und Zwerg, es gibt Zahlen von 2 bis 10, Narren, Buben, Damen und Könige) um einen vorher festgelegten Einsatz (1 Heller bis 1 Taler sind die üblichen Dimensionen), der in den Pott kommt. Jeder Spieler würfelt eine Probe, bei einem Fehlschlag scheidet man aus und verliert seinen Einsatz, bei Erfolg darf man weiterspielen nachdem man erneut gesetzt hat. Das Spiel endet, wenn nur einem die Probe gelingt und alle anderen ausscheiden. Misslingen alle Proben, bleibt der Pott erhalten und es muss erneut gesetzt werden. Einzelne Partien können recht lange dauern und auch bei kleinen Einsätzen einen netten Pott ansammeln.

Astronum gilt als besonders elegantes Spiel für Akademiker, Kaufleute und Adelige, es darf meist nur in Casinos gespielt werden - Mindesteinsatz 1 Gulden. Es gibt einen Bankhalter (der viel Kapital benötigt, mindestens 300 Gulden) und 1 bis 4 Spieler, gespielt wird mit 144 Karten (die 12 Sternzeichen als Farben und je 12 Symbole pro Farbe). Jeder Spieler würfelt eine Konfliktprobe gegen den Bankhalter (der hat allerdings durch einen statistischen Vorteil +3, was wenigen Spielern klar ist), bei Erfolg verdoppelt er seinen Einsatz, bei einem Misserfolg verliert er an die Bank. Man kann den Gewinn aber erst dann kassieren, wenn dem Bankhalter seine Probe misslingt. Die meisten Spieler lassen ihren Gewinn lange stehen und sehen ihn sich vervielfachen, bevor sie wieder alles an die Bank verlieren - und natürlich erneut beginnen, um ihren mächtigen Gewinn endlich zu kassieren. Manchmal aber wird spektakulär die Bank gesprengt (20 auf W20 beim Bankhalter, der meist FW 15 hat...), und ein reicher Sieger verlässt das Casino.

Batzen ist ein sehr verbreitetes Würfelspiel, vor allem für die Arbeiter und Bauern, die sich keine Spielkarten leisten können (oder für Kartenspieler zu doof sind...). Jeder setzt 1 Heller und würfelt 3W6, dann kann er einmalig beliebig viele Würfel erneut werfen. Gewonnen hat der mit der höchsten Augenzahl - allerdings zählen 3 Einser als höchstes Ergebnis und „Treppen“, also abfolgende Zahlenreihen, werden verdoppelt.

Maulhaue ist das dümmste und brutalste „Glücksspiel“, das in üblen Kaschemmen zu finden ist. Auf der Theke werden 10 oder mehr Getränke (meist Branntwein) aufgestellt und beide Kontrahenten fangen an einer Seite an. Wer sein Getränk am schnellsten getrunken hat **ohne die Hände zu benutzen**, (Konfliktprobe auf GES) darf dem anderen auf ein Körperteil dessen Wahl hauen (waffenloser Treffer, Schaden -2 bei gut gewähltem Körperteil), dann beginnt die nächste Runde - **und bloß nicht die Wirkung von Alkohol und Prügel vergessen!** Wer als erster bewusstlos wird, muss die Zeche zahlen. Werden beide bewusstlos, wachen sie meist am nächsten Nachmittag ohne Geld und Kleider auf...

Brettspiele

Das älteste und bekannteste Brettspiel ist **Armada**. Es wird mit je 12 Schiffen und 12 Waren gespielt, die man gegen eine entsprechende gegnerische Flotte über das Feld bringen muss. Dabei kann jedes Schiff 3 Waren halten und auch feindliche Waren erobern, aber auch ohne Waren als Kaper/Konvoier fahren. Eine Partie ist in 3 Phasen geteilt.

Bei der **Abfahrt** teilt der Spieler die Waren auf (Probe auf *Brettspiele*, bei Erfolg Bonus +2 auf Offensiv oder Defensiv). In der **Durchfahrt** kann man defensiv oder offensiv spielen (diesmal 3 Proben, offensive Konfliktprobe erbeutet je 1 Waren vom Feind +/- Bonus aus Eröffnung. Defensive Probe bringt je 3 Waren an Land) und bei der **Landung** kämpft man dann um die letzten Waren auf dem Brett (Konfliktprobe um jede verbliebene Ware, +3 für den aktuellen Besitzer, der Sieger erhält die Ware). Sieger ist der, der zuerst 12 Waren an Land hat.

Partien dauern oft viele Stunden, mitunter gar Tage. Das Spiel ist in der feinen Gesellschaft geschätzt und es darf auch dort um Geld gespielt

werden, wo Glückspiel eigentlich verboten ist (die Einsätze sind aber meist mäßig, 1 Taler bis 10 Gulden). Vor allem aber zeigt es die geistigen Fähigkeiten des Gegenüber und offenbart angeblich einiges über seinen Charakter (+3 auf *Verhören* um INT und Persönlichkeit einzuschätzen). Über eine Partie kommt man auch an hochstehende Persönlichkeiten heran und kann sich für diffizile Aufgaben geeignet zeigen.

Gesellschaftsspiele

Neumodisch und elegant sind derzeit Wahrsage-spiele mit 12seitigem Sternzeichenwürfel, Astro-nomischem Kalender und Karten mit mystischer Beschriftung (eine korrekt gespielte Partie wirkt wie eine Probe auf *Astrologie 7* für alle Beteiligten). Beim Adel und der Oberschicht dominieren sprachliche Spiele, bei denen es vor allem um geistreichen Witz und Raffinesse geht. Beispielsweise muss jeder Spieler eine Karte mit einem Begriff ziehen und diesen dann maximieren, also erklären, was für ihn das Maximum der Liebe, des Stolzes, der Scham oder der Verwirrung wäre.

Kneipenspiele

Sowohl in Kneipen wie auch bei Jahrmärkten gibt es eine Vielzahl von Spielen, bei denen man sich körperlich messen kann.

Armdrücken ist stets ein beliebtes Mittel, um die Kraft von Charakteren zu messen. Regel-technisch werden abwechselnd Konfliktproben auf STR gewürfelt, wer als erster 3 Proben mehr als der Gegner gewonnen hat, hat gewonnen. In üblen Kaschemmen landet dann die Hand des Verlierers schmerzhaft auf einer Kerze oder gar einer von unten durch den Tisch gerammten Dolchklinge.

Wurfspiele werden bevorzugt in Kneipen gespielt. Dabei wird eine Scheibe mit Pfeilen, Messern oder Beilen beworfen. Ein einfacher Treffer bringt 1 Punkt, ein Treffer 5 unter dem FW bringt 3 und ein Treffer 10 unter dem FW (oder ein Glückstreffer) bringt 10 Punkte. Meist werden pro Partie 3 Würfe gemacht, mitunter aber auch bis zu 10 Partien in Folge gespielt. Der übliche Einsatz ist eine Runde für den Sieger. In üblen Kaschemmen fesselt man einen unfrei-willigen Gast an einen Pfeiler und nutzt ihn als Zielscheibe. Je näher man ran kommt, desto mehr Punkte. Jeder Fehler aber zählt als Treffer...

Sportarten

Die Bedeutung von körperlicher Ertüchtigung für die Gesundheit wird von den sehr geistig geprägten Ärzten gering eingeschätzt, daher gilt Sport in erster Linie als Vergnügen, in zweiter als eine geeignete Vorbereitung für den Krieg. Übliche Disziplinen sind Wettlauf, Weitsprung, Schwimmen (oft in Flüssen oder Meeren mit gefährlicher Strömung, um seinen Mut zu beweisen), Ringen, Reiten (oft mit ritterlichen Tricks oder Hindernissen), Schießen (Armbrust oder Arkebuse, selten Bogen), Fechten und Steinwerfen (die ebenso kultische wie Religiöse Sportart der Trolle, auf der auch ihre Philosophie und viele Geschichten aufbauen).

Sonnenball

Das populärste Mannschaftsspiel des Nord-reiches, das bereits im 3. ZA gespielt wurde, ist Sonnenball. Es wird mit zwei Mannschaften à 5 Spieler (+ Reserve) mit Holzschlägern und einem kleinen Metallball in einem runden Feld von 30 Schritt Durchmesser gespielt, in dessen Zentrum im 3 Schritt durchmessenden „Bannkreis“ ein hohler Pfahl mit fußbreiter Öffnung steht. Die angreifende Mannschaft muss versuchen, denn Ball ohne Bodenkontakt zur Mitte zu spielen, wo ihn dann ein Spieler in den Pfahl versenken muss. Die Verteidiger dürfen die Angreifer schieben, bevor sie den Ball haben, aber nicht stoßen oder gar mit dem Schläger verdreschen. Ersteres wird manchmal geahndet, letzteres fast immer. Sobald ein Spieler den Ball hat, darf er sich nicht mehr von der Stelle bewegen, aber auch nicht mehr berührt werden. Nach einem Treffer oder Ballverlust wechseln die Seiten und der Ball wird erneut eingespielt, nach einem Abfangen wechselt die Seite sofort. Es wird so lange gespielt, bis eine Seite 3 (bis 10) Punkte hat.

Nur der Schiedsrichter darf beritten sein und muss eine Waffe und einen Stock tragen. Schutzkleidung ist erlaubt (meist gepolsterte Kappen, Fäustlinge und Schulterteile) aber nicht vorgeschrieben. Die Schläger sind 3 Ellen lang und haben am Ende eine flache Mulde für den Ball. Bei Kindern sind die Bälle aus Leder, bei Übungsspielen aus Holz, bei echten Turnieren mit Bronze überzogen und bei großen Turnieren zusätzlich vergoldet - oder aus massivem Gold, wenn sie als Prämie an den Sieger gehen!

Gespielt wird meistens von Amateuren auf einer Wiese oder einem abgeernteten Acker, auf dem man schnell einen hohlen Baumstamm aufstellt. Viele Gilden und andere Institutionen haben eigene Mannschaften von geübten Spielern, für

ihre schon recht spektakulären Spiele gibt es vor den Toren vieler Städte eigene Wiesen oder Plätze mit dauerhaften Pfählen und genau ausgemessenen Markierungen. Profis ziehen meist wie Gaukler in Trupps von 6 bis 10 Spielern durch das Land und fordern Dörfer, Stadtviertel oder eben Mannschaften heraus, wobei sie einen Preis von 1 bis 10 Gulden pro Person aussetzen und als Einsatz ein Viertel bis die Hälfte davon kassieren, dazu erhalten sie traditionell kostenlos Unterkunft und Verpflegung und sammeln von den Zuschauern Spenden „für die Verletzten“. Es gilt als Schande, eine Herausforderung abzulehnen!

Eine regelrechte „Reichsliga“ existiert unter der Regie von sportlich interessierten Herrschern und Städten, die eigene Mannschaften speziell zu größeren Spielen durch das halbe Nordreich reisen lassen. Die gewöhnlichen Einkünfte aus Wetten und Spenden reichen natürlich nicht für so aufwändige Mannschaften, daher haben sie alle einen reichen Patron, dessen Ruhm sie mehren sollen. In diesen städtischen, fürstlichen oder gar königlichen Mannschaften spielen auch viele Adelige, junge Offiziere und sogar Fürstensöhne mit, die Zeit und Geld für dieses ruhmvolle und im Vergleich zu Turnier und Krieg ungefährliche Hobby haben. Das Volk liebt sie genauso wie ihre Helden aus dem Volk, die sich Ruhm und einen bescheidenen Reichtum erspielen konnten.

Regeln: Die Fertigkeit „Sonnenball“ wird benötigt, um Würfe und Manöver auszuführen. Zur Not können auch GES -2 oder ähnliche Fertigkeiten -5 genutzt werden. Die Schläger richten als Waffe W6+1 B Schaden an, gepolsterte Kleidung bietet PW 2 gegen Fouls mit dem Schläger und Schläge des Schiri, bringt aber -2 auf Proben. Der Schiedsrichter ist meist beritten (WN +2 durch bessere Übersicht), immer aber hat er einen Stock (1W6 AP pro Bestrafung). Seine Waffe (Schwert oder Streitkolben, selten eine Schusswaffe) darf er nur bei einem sehr ernstem Foul oder einer Massenschlägerei einsetzen.

Das ganze Spiel wird in **Runden** gespielt, wobei jeder Spieler eine Aktion im Ring und, so er angespielt wird, eine am Ball durchführen kann. Erst handeln die freien Angreifer, dann die Verteidiger, dann wirft der Werfer und der von ihm angespielte Spieler muss fangen. Falls Spieler verletzt werden, kann man sie sofort austauschen.

Der Werfer beginnt außerhalb des Kreises und spielt zu einem seiner Spieler im Kreis, die sich vorher **freilaufen** (Konfliktprobe, bei Erfolg haben sie einen ihrer Gegner abgehängt), **rempeln** (Verlierer der Konfliktprobe geht zu Boden) oder **zuschlagen** (Angriff mit dem Schläger, der Gegner hat für seine Aktion doppelt so viel Malus, wie er AP verloren hat). Die Verteidiger können, wenn sie nicht schon von dem von ihnen **bewachten Angreifer** abgehängt oder umgerannt wurden, ihrerseits **rempeln** oder **zuschlagen**. Zu beachten ist, dass die Verteidiger immer **einen freien Spieler mehr im Feld** haben als die Angreifer, einer der Angreifer ist daher doppelt bewacht. Hat jeder Spieler im Ring seine Aktion durchgeführt, muss der Werfer werfen.

Wird der Ball korrekt **geworfen** (Probe auf Sonnenball) kann er ohne Probe **gefangen** werden, ein Fehlwurf hingegen erfordert eine Probe des angespielten Fängers. Wird der Ball korrekt gefangen, kann der neue Werfer jetzt erneut einen Feldspieler anspielen, um den Ball näher an den Pfahl zu bekommen, oder direkt einen **Pfahlwurf** versuchen. Nach einem Wurf ins Feld hat man -5 auf den Pfahlwurf, nach zweien +0 und nach dem dritten +5, steht also direkt neben dem Pfahl.

Steht in der Nähe des angespielten Angreifers ein Verteidiger, kann dieser versuchen, den Ball mit dem Schläger **abzufangen** (Konfliktprobe, der Sieger hat den Ball), wodurch der Angriff im Feld wechselt. Die Angreifer versuchen in der Regel, möglichst dicht an den Pfahl zu kommen, da das Loch ziemlich klein ist und ein Pfahlwurf nur aus dem Feld erfolgen darf. Misslingt ein Pfahlwurf oder der Fangversuch, spielen jetzt die Gegner von außen ein, bei erfolgreichem Abfangen haben sie den Ball im Feld.

Bei einem erfolgreichen Pfahlwurf rutscht der Ball die 3 m hohe Röhre hinab und erzeugt dabei ein heulendes Geräusch, das meist in den Jubel der Zuschauer übergeht. Das Spiel endet nach 3 bis 10 Punkten einer Mannschaft oder einer Massenschlägerei (angezettelt grundsätzlich von der anderen Mannschaft, die einfach nicht verlieren kann/ihren Sieg zu sehr raushängen lässt) gefolgt von dem traditionellen Besäufnis. Verletzungen sind bei Sonnenballspielen häufig, aber nur selten von Dauer.

Turniere

Im Gomdland noch sehr verbreitet, im restlichen Reich eher ein altertümliches und verkitschtes Vergnügen, eignen sich Turniere immer gut als farbenfroher Hintergrund für ein Abenteuer. Traditionell dauert ein Turnier immer 3 Tage und besteht aus folgenden Wettbewerben:

Am ersten Tag sind nach dem feierlichen Empfang der Gäste die **Volkskämpfe** dran, in der Regel Wettlauf, Wettschießen, Ringen, Stockfechten auf dem Balken, Schweinefangen und Wettlaufen. Als Preise sind in der Regel ca. 10 Gulden an Naturalien und Preziosen ausgesetzt, dazu weitere 10 Gulden in Bar.

Regeln: Beim **Wettlauf** geht es über 4 x 100 m, alle Teilnehmer legen 5mal eine Probe auf GES ab und addieren überschüssige Punkte zu ihrer Laufweite x 3, um ihre Tatsächliche Strecke zu ermitteln. Nach 4 Proben gewinnt derjenige, der die weiteste Strecke geschafft hat und somit am weitesten vorne liegt.

Beim **Wettschießen** wird je 3mal auf 50 (+0), 100 (-5) und 150 m (-10) geschossen, jeder Treffer bringt einen Punkt. Gibt es am Ende keinen Sieger, folgt ein Stechen der Besten. Gibt auch dieses keinen Sieger, folgt das Talerschießen: Ein Taler wird geworfen und muss auf 10m getroffen werden (-10), sobald einer der Schützen es nicht schafft, ist er raus, bis nur noch einer übrig ist.

Ringen erfolgt nach den üblichen Regeln, man benötigt 3 Punkte um einen Kampf zu gewinnen.

Beim **Stockfechten** wird ein Baumstamm über eine Schlammgrube gelegt und die Teilnehmer dürfen mit Holz Waffen gegeneinander antreten (Angriff -3, bei jedem Treffer eine Probe auf GES - Schaden um nicht abzurutschen). Sieger ist, wer als letzter in den Schlamm fällt.

Schweinefangen ist in erster Linie eine Demütigung für Arme, denn sie dürfen mit verbundenen Augen in einem Koben ein eingefettetes Schwein fangen (erst WN -3, dann GES -5 bei Ferkeln, -7 bei kleinen und -10 bei großen Schweinen), wobei sie sich in erster Linie gegenseitig verprügeln und in den Mist treten. Das Schwein ist zugleich die Prämie.

Beim **Wettlaufen** schließlich geht es um Tempo oder bis ins Delirium.

Am zweiten Tag folgen die **Ritterkämpfe**, wobei zunächst zu Fuß in voller Rüstung gekämpft wird (Stumpfe Schwerter machen Schaden -3, Sieg bei 5 Treffern) bis im KO-System alle Gegner besiegt sind (5 oder mehr Runden), dann folgt das

Tjosten, bei dem sich die Ritter mit der Lanze aus den Sätteln stechen. Bei jedem Treffer (Schaden -3) muss man eine Probe auf *Reiten* minus Schaden ablegen, um auf dem Pferd zu bleiben. Gekämpft wird bis zum Sturz oder zur Aufgabe, wiederum im KO-System. Als Siegerprämie winken seltener eine Prinzessin, aber Geld, Pokale, Schmuck, Pferde, Waffen oder Artefakte je nach Turnierklasse (klein = 100 bis 200 Gulden, mittel = 300 bis 1000 Gulden und groß = 2000 bis 10 000 Gulden).

Am dritten und letzten Tag schließlich folgt der Buhurt, ein Massenkampf, bei dem alle noch einsatzfähigen Ritter in 2 Parteien geteilt werden und zu Pferd mit stumpfen Schlagwaffen so lange kämpfen, bis sie die Flagge des Gegners erobert haben (wie Massenkampf, nur sind Verluste nur zu 30% Verletzte und zu 5% Tote oder Schwerverletzte).

Im Gomdland gibt es gut 50 kleine Turniere (ca. 50 Ritter und 5 000 Zuschauer) und 5 mittlere Turniere (ca. 250 Ritter und 15 000 Zuschauer) pro Jahr. Große Turniere mit über 500 Rittern und 30 000 Zuschauern sind außergewöhnlich und finden nur alle paar Jahre zu einem besonderen Anlass statt (Königskrönung, großer Sieg, Geburt eines Thronfolgers). Im restlichen Nordreich zusammen gibt es noch einmal so viele Turniere wie im Gomdland.

Tierhetzen

In Albion werden zu Festtagen und in Großstädten jeden Mondentag Tierkämpfe veranstaltet, bei denen in der Regel Hunde gegen Hunde, Ratten, Stiere, exotische Tiere oder gar Ungeheuer gehetzt werden. Hierfür haben die Tiefländer zwei eigene Hunderassen gezüchtet (den sehr agilen kleinen Rattenbeißer und den massigen Bullbeißer mit seinen Knochen knackenden Kiefern). Ansonsten lassen die Adligen gerne ihre besten Pferde gegeneinander antreten, die allerdings von professionellen Jockeys (oft Kinder, da es keine Gewichtsregeln gibt) geritten werden.

Charaktere in Albion werden früher oder später zu einer **Wette herausgefordert** oder können sich selbst auf das Spiel einlassen. Wer eine Wette ablehnt, erhält für einen Tag durch diese Schandtat Prestige -1, bei besonders guten Quoten sogar -2 oder -3. Aber es wird von niemandem erwartet, zu schlechten Quoten oder über seine finanziellen Möglichkeiten hinaus zu wetten - eine Probe auf *Verhandeln* gehört eigentlich zu jeder Wette.

Das einfache Volk wettet besonders gerne auf **Hundekämpfe**, die in den Gruben vieler Kneipen und an Feiertagen auch auf Dorfplätzen und Märkten abgehalten werden.

Am häufigsten tritt ein kleiner **"Rattenbeißer"** gegen eine bestimmte Zahl von Ratten an, die er in einer Minute töten muss - 6 ist dabei die übliche Zahl, bis zu 12 wurden schon gesetzt (die Hunde haben 2 oder gar 3 Bisse pro Runde). Je mehr Ratten der Hundehalter akzeptiert, desto höher ist die Quote und desto höher der Gewinn, den ihm der Wettleiter auf den Einsatz (meist 1 Gulden oder mehr) zahlen muss. Neue oder unbekannte Hunde erhalten bei 6 Ratten eine Quote von 1 : 2, bei 9 Ratten 1 : 5 und bei 12 Ratten 1 : 20.

Bei **"Sauhatzen"** treten immer 2 Hunde (Bullbeißer) gegen ein Schwein an - je nach Kraft der Hunde und gewünschter Quote gegen einen großen Frischling, eine Sau, einen Eber, einen großen alten Wildeber oder gar gegen einen jungen Stier. Gewonnen haben sie, wenn sie die Beute packen und zu Boden ziehen können, ohne dass sie je beide Hunde gleichzeitig abschütteln kann (Nach dem Biss Konfliktprobe auf STR pro Runde, wenn beide Hunde hängen gegen deren kombinierte STR). Die üblichen Quoten sind 4 : 5 beim Ferkel, 2 : 3 bei der Sau, 1 : 2 beim Eber, 1 : 5 beim großen Wildeber und 1 : 20 beim Stier. Die Beute wird nach dem Kampf gebraten und gegessen, wenn sie verloren hat - einige narbige alte Eber haben aber schon dutzende Kämpfe hinter sich und sind zu beliebt (und zäh), um nach einer Niederlage beim Schlachter zu enden.

Die blutigste Variante sind die **"Ausbeißungen"**, bei denen 2 oder mehr Hunde in die Grube geschickt werden und nur einer sie verlassen darf. Sie werden einfach als offener Kampf ausgewürfelt, die Quoten hängen von Rasse, Größe und Erfahrung der Hunde ab. Mitunter werden auch 2 trainierte Rudel gegeneinander gehetzt (gerne die Jagdmeuten von Adeligen), die mit Lederrüstungen geschützt den Gegner nur in die Flucht jagen sollen.

Bei Pferderennen werden die edelsten und teuersten Rassepferde eingesetzt, die sich auftreiben lassen (wie auch bei den Kampfhunden siehe das Kapitel "Haustiere" im Kompendium). Eine einfache Aufstellung für die **Wettquoten** ist nicht möglich, da keine Wissenschaft in Albion so hoch entwickelt ist wie die Pferdewette. Übliche Quoten sind 2 : 3 für den Favoriten, 1 : 2 für Mitfavoriten, 1 : 3 für Mitläufer,

1 : 10 für Außenseiter und 1 : 50 für hoffnungslose Außenseiter.

Vor jedem Rennen wird erst einmal intensiv **Spionage** betrieben. Jedes Detail über Training, Stimmung des Jockeys oder Legierung der Hufeisen wird begierig registriert und von Profiwettern und Buchmachern gut bezahlt. Einige Rennstallbesitzer oder Wettsüchtige schrecken auch nicht vor Betrug zurück, versuchen es mit Drogen oder Magie zur Unterstützung, Gift, Verletzungen oder Bestechung zur Behinderung.

Die Rennen selbst dauern immer 12 Kampfunden, wer in dieser Zeit die größte Strecke zurückgelegt hat gewinnt. Pro Runde können die Jockeys einfach laufen lassen (keine Probe, 0 AP*, LW x 3), sich an einen Führenden hängen (Probe auf Reiten, 1 AP*, die selbe Strecke wird bewältigt), antreiben (Probe auf Reiten, 3 AP*, LW x 4 statt x 3), abdrängen (Konfliktprobe auf Reiten, bei Erfolg verliert der Gegner $\frac{1}{2}$ LW) oder alles herausholen (Probe -5 auf Reiten, 1W6+2 AP*, LW x 5). Anhängen und Abdrängen sind natürlich nur bei den Pferden möglich, die weniger als 1 LW entfernt sind. AP* ist das Maß für kurzzeitige Erschöpfung, Erholung 1 AP* pro 10 Minuten. Patzer führen zum Straucheln, eine erfolgreiche Probe (-5) kann noch alles retten, sonst folgt ein Unfall mit 2W6 Schaden für Reiter und Ross. Pro volle 10 kg Gewicht des Reiters LW -1.

Nach dem Rennen findet nicht nur ein abschließendes Fest statt, auf dem sich wirklich jeder sehen lässt, man erntet auch den Ruhm von gewonnenen Wetten oder gar erfolgreichen Pferden im eigenen Stall. Je nach Klasse und Quote des gewonnenen Rennens erhält man bis zum nächsten Rennen (=Jahr) Prestige +1 bei normalen Siegen, +2 bei besonders hohen Siegen (großes Derby, Quote 1 : 3) und +3 bei außergewöhnlichen Siegen (Quote 1 : 10 bei wichtigem Rennen). Daher geben viele Adelige ein enormes Geld aus, um zumindest einen Sieger im Stall zu haben, der ihr Prestige vermehrt.

Fechtduelle

In Bourbon dürfen die Adeligen keine Fehden mehr führen. Um ihre Streitigkeiten dennoch auf eine standesgemäße Art zu regeln, bieten sich Duelle an. Gekämpft wird fast immer mit Degen und Dolch, obwohl auch exotische Waffen (in einem Fall Bombarden auf 300 Schritt, da die Streithähne Artillerieoffiziere waren) ihren Reiz haben.

Nach der Herausforderung (per Handschuh) darf der Geforderte die Waffen wählen, der Fordernde den Ort und der Geforderte den Zeitpunkt (binnen 30 Tagen). Beide benötigen 3 angesehene Sekundanten, dazu einen Arzt. Dieser muss die Duellanten noch einmal zur Schlichtung auffordern und, falls beidseitig abgelehnt wird, die Begründung prüfen. Reicht diese nicht aus, darf und muss er beide der Wache melden.

Bei Beleidigung oder vergleichbaren Ehrengründen wird nur bis zum „Ersten Blut“ gekämpft, beide Kämpfer dürfen als Rüstung nur ein Halstuch aus Spinnenseide (PW 2 bei Fläche 1) tragen. Sollte der erste Treffer gleich tödlich sein, wird es als Unfall betrachtet. Das selbe gilt für Duelle bis zur Aufgabe, bei denen oft stumpfe Waffen verwendet werden.

Nur bei sehr ernstesten Gründen (Vorwurf des Hochverrats o.ä.) ist auch ein Duell bis zum Tode gestattet, allerdings kann es dennoch als leichter Fall von Totschlag gewertet werden.

Falls ein Kämpfer seinem Gegner offenkundig nicht gewachsen ist, können sich die Kämpfer zu einer besonderen Duellform entscheiden (z.B. könnte der Bessere die Rechte Hand auf den Rücken binden, -5) oder der Schwächere einen Vertreter ernennen, in der Regel einen guten Fechtmeister, der für Geld kämpft.

Auch wenn Duelle eigentlich nicht als Schauveranstaltungen gedacht sind, sprechen sie sich schnell herum und werden von Dutzenden bis Hunderten „zufälliger Passanten“ beobachtet. Höfliche Duellanten achten daher bei der Wahl des Ortes immer auf eine stimmige Atmosphäre, gute Sichtlinien und Platz für „Passanten“.

Sonnenkämpfe

In Soldale gibt es vor oder in jeder Stadt eine Arena, meist ein einfacher Holzbau oder ein Ringwall, in den großen Städten jedoch auch aufwändig gebaute Arenen. Hier finden an den wichtigen Feiertagen nach dem Gottesdienst besondere, kirchlich abgesegnete Schaukämpfe statt, bei denen ein eleganter Schwertkämpfer (als Verkörperung des Guten) wilde Tiere, exotische Ungeheuer oder Tiermenschen (als Verkörperung des Bösen) stilvoll abschlachtet.

Die „Macradore“ haben enge bunte Kostüme aus Stoff und Leder, ein Cape aus festem Stoff mit religiösem Motiv aus Pailletten sowie ein Schwert. Sie trainieren sehr intensiv und sind im Alltag meist die Leibwächter eines Adligen oder Kaufmannes, sofern sie noch nicht von den Kämpfen leben können. Die Chancen werden so ausgerechnet, dass die Macradore ca. 80% der Kämpfe

gewinnen, bei 15% müssen sie von berittenen Helfern mit Lanzen gerettet werden, bei 5% siegt doch das Böse - für den Kämpfer tödlich, für die Zuschauer ein böses Omen.

Die Macradore genießen ein enormes Ansehen, vor allem wird nur bei ihnen ein recht offenes und erfolgreiches Umbalzen von Ehefrauen geduldet. Ein erfolgreicher Ehebruch wird nur als geringes Vergehen gewertet, auch wenn der ertrappte Macrador natürlich die Stadt verlassen muss.

Bei anderen Profikämpfern gelten Macradore als überhebliche Gecken, da sie viele Showeffekte verwenden und selten gegen gleichwertige Gegner antreten - eine Niederlage gilt bei ihnen als Unfall. Dennoch sind die meisten gute Kämpfer, die auch was fürs Auge bieten.

Spiele der Nichtmenschen

Trolle bevorzugen Kraftsportarten, vor allem aber das rituelle Steinwerfen, bei dem ein schwerer Stein (20 bis 60 kg) zwischen den Kontrahenten hin und her geworfen wird. Wer den Stein 3 mal fallen lässt oder nicht bis zum Gegner wirft, hat verloren. Man darf die Wurfposition frei wählen, sich bis zum nächsten eigenen Wurf aber nicht entfernen.

Zwerge schätzen Konstruktionsspiele mit seltsam geformten Steinen und Metallteilen, die alleine oder in der Gruppe zu komplizierten Formen zusammengesetzt werden. Dabei steht weniger der Sieg in erster Linie als vielmehr die kunstvolle Schöpfung.

Elfen lieben Wortspiele aller Art und besonders „Geschichtenbauen“ - Menschen, Zwerge und Trolle hingegen nennen es „schamlos belogen werden“, denn die Hauptregel lautet: Je dreister die geglaubte Lüge, desto besser! Und wenn die einfältigen Sterblichen nicht erkennen, dass man ein Spiel spielt, ist es ja wohl deren eigener Fehler...

Kapitel 21

Architektur & Ingenieurwesen

Die typischen Häuser im Nordreich sind einfach gebaute Bauern- oder Bürgerhäuser mit 1 bis 2 Stockwerken, ca. 50 m² Wohnfläche und wenig Komfort. In weiten Teilen des Reiches werden sie aus Fachwerk gebaut, in den Niederen Marschen und an der Nordküste dominieren Ziegelbauten, im Süden wird oft mit Bruch- oder Quaderstein gebaut. Außer dem Herd in der Wohnküche gibt höchstens einen Ofen in der Stube Wärme, bei Bedarf werden Feuerbecken aus Ton oder Eisen benutzt. Glasfenster leisten sich, wie Teppiche oder Tapeten aus Seide oder geprägtem Leder, nur die Reichen, trübe Pergamentfenster und hölzerne Vertäfelungen sind häufiger. Auch Möbel sind Mangelware, oft gibt es nur 2 oder 3 einfache Betten mit Strohsäcken für 5 oder mehr Personen, dazu Kleiderkisten, Schemel, einen Küchentisch und vielleicht noch einen repräsentativen Schrank in der Stube, deren Ofen von einer Bank umgeben ist. Badezimmer sind fast unbekannt, Hausbrunnen selten.

Sakralbauten

Neben einfach gebauten Schreinen und Kapellen ist der typische Sakralbau der kleine Dorftempel oder mittlere Stadttempel. Nach Möglichkeit sind Tempel solide aus Stein oder Ziegeln gebaut, aber viele arme Gemeinden haben nur Holztempel. Sie sind in der Regel einschiffig und haben einen großen oder zwei kleinere Türme (Sonnen- oder Mondkirche), an der Südseite einen Altar und an den Wänden Nischen für Heilige, Engel oder Stiftertafeln. An Malereien und Statuen nehmen beide Kirchen, was sie kriegen können.

Die großen Stadttempel oder Hochtempel haben in der Regel 3 Haupt- und 2 Querschiffe. Eine Krypta für Gräber und Tempelschatz liegt darunter, über der sehr hohen gewölbten Decke ein Dachstuhl für das oft mit bunten Ziegeln gedeckte Spitzdach. Zu den 1 oder 2 hohen Glockentürmen kommt eine Vielzahl von kleinen Türmchen, die nicht nur als Zierde dienen, sondern auch die darunter liegenden Säulen stabilisieren. In der Regel lebt niemand in den Tempeln, in ihrem ummauerten und geweihten Tempelhof gibt es jedoch Gebäude aller Art (Wohnhäuser, Schulen, Werkstätten), die zum Tempel gehören und daher seiner Gerichtsbarkeit und Fiskalhoheit unterliegen.

Ähnlich sind Klöster aufgebaut, nur ist ihre Mauer in der Regel höher, mitunter sogar eine echte Wehrmauer, und sie haben darin alle Gebäude, die eine Gemeinschaft von mindestens 12 Mönchen oder Nonnen plus Ordenspriester benötigt. Neben dem Speisesaal gibt es zumindest eine Schreibstube mit Bibliothek, kleine Zellen für Mönche und Nonnen (oder einen Schlafsaal), eine Schule für Novizen und Gemeindeglieder sowie alle nötigen Wirtschaftsgebäude. Klöster des Chevilion sind ganz nebenbei vollwertige Festungen.

Repräsentationsbauten

Paläste und Villen sind im Grunde große Häuser mit besonders prächtiger Verzierung. Sie haben mehrere Stockwerke, eine große Festhalle, eine große Küche im Keller neben den Weinkellern, viele Zimmer und kleine Appartements für die edlen Bewohner und einige Kammern für deren Diener. In Nebengebäuden sind Ställe, Lager, Wirtschaftsräume und weitere Quartiere für Diener und Wachen untergebracht. Die engen alten Burgen werden zunehmend unbeliebt, reiche Hochadelige lassen sich neue Schlösser mit großen Gärten, lauschigen Pavillons und breiten Wassergräben anlegen. Ecktürme enthalten Treppen oder Zimmer, mitunter auch noch Geschütze, eine Vielzahl kleiner Ziertürme erfüllt nur dekorative Zwecke.

Wehrbauten

Die alten Burgen mit ihren hohen, dünnen Mauern und kleinen Türmen sind nur noch bedingt nützlich, sobald der Angreifer schwere Geschütze auffährt. Moderne Fortifikationen bestehen aus massiven Steinmauern, vorgelagerten Erdwällen, mehrfachen breiten Gräben und wuchtigen Türmen, die ganze Batterien schwerer Kanonen aufnehmen können.

Zurzeit sind schwere Kanonen noch selten und teuer, so dass auch einfache Wehrbauten gegen normale Gegner ihren Nutzen haben. Wenn jedoch eine echte Armee mit komplettem Artilleriepark loszieht, können nur massiv befestigte, gut bewaffnete und von motivierten und gekonnt geführten Leuten bemannte Festungen auf erfolgreichen Widerstand hoffen.

Verkehrsbauten

Die meisten **Straßen** sind unbefestigte Erdwege, die sich nach längerem Regen in bodenlose Schlammrinnen verwandeln, oft sind sie von den vielen Wagen als Hohlwege tief in den Boden gegraben. Wichtige Verkehrswege werden jährlich neu mit Schotter und Bruchsteinen befestigt. Einige wenige, antike oder sehr moderne Straßen sind solide gepflastert, was aber nur in großen Städten zu erwarten ist.

Brücken sind häufig aus Holz und, damit der hölzerne Belag nicht allzu schnell verfault, mit einem Dach vor Regen geschützt. Steinernen Bogenbrücken sind teuer, aber bei Eisgang oder Hochwasser solider und billiger zu pflegen, ihre Bögen sind selten über 10m breit. In Städten werden die Brücken oft komplett mit Häusern bebaut, da Baugrund teuer ist und eine Brücke sich gut für Wassermühlen, Schmieden oder öffentliche Latrinen eignet - sie bietet reichlich fließendes Wasser.

Die **Häfen** sind in der Regel nicht ausgebaut, es gibt nur hölzerne Stege und Poller am Ufer. Dämme, Kais oder Sperrwerke erfordern gute Baumeister, sie werden (alle 10 Jahre neu) aus Holz oder dauerhaftem Stein gebaut. Die besten und größten Häfen haben auch Krananlagen oder über Kanäle direkten Zugang zu Speicherhäusern in der Stadt.

Kanäle und Schleusen sind die Großprojekte schlechthin, der längste Kanal des Nordreiches bringt es auf 221 km und hat 18 Schleusen, ein über 700 km langer Großkanal mit 71 Schleusen wird in Bourbon geplant. Der Warentransport ist hier viel billiger als auf der Straße und sicherer als auf den Flüssen.

Eine Besonderheit sind die **Handelstunnel** der Zwerge, die unter den Gebirgen hindurch führen und meist von einem Klan betrieben werden, der Waren und Passagiere gegen Gebühr auf Ponygezogenen Loren befördert.

Industriebauten

Bergwerke werden in einfache Gruben, Stollen und Tiefenschächte unterteilt. Gruben können ohne technisches Wissen betrieben werden, sie reichen bis 20 m tief und lohnen sich nur bei leicht erreichbaren Vorkommen. Stollen sind in einen Berghang getrieben und können effizient mehrere 100m weit hinein getrieben werden, nicht aber unter Grundwasserniveau. Nur Zwerge können Tiefenschächte bis über 500m Tiefe anlegen, die mit „Wasserkünsten“ trocken gelegt werden. Diese von Wasserkraft getriebenen Anlagen bewegen oft auch Aufzüge.

Erzschmelzen teilen sich in kleine Rennöfen, die aus Lehm gebaut nur einmal befeuert und dann zum Entnehmen von Erz und Schlacke abgebrochen werden, und Hochöfen, die viel effizienter sind, viele Jahre betrieben werden und viel technischen Sachverstand benötigen.

Salinen liegen über einer salzhaltigen Solequelle, deren Wasser hochgepumpt und in großen Siedepfannen verdampft wird, bis man reines gutes Salz erhält. Da dafür aber viel Holz nötig ist, ist dieses hochwertige Salz teurer als billiges Meersalz. Dieses wird in **Salzgärten** an der Küste des Sonnenmeeres hergestellt, indem man Meerwasser in flache Becken leitet, nach und nach verdunsten lässt und in andere Becken leitet, bis in den letzten Teichen ein etwas feuchtes und grobes, aber preiswertes Salz geerntet werden kann.

Manufakturen sind die neueste Entwicklung der Warenproduktion. In diesen primitiven Fabriken werden einige Maschinen wie Schleifsteine, Spinnmaschinen oder Drehbänke mit Wasserkraft betrieben, vor allem aber die Arbeit in viele einfache Einzelschritte aufgeteilt und von billigen Arbeitern statt teuren Handwerkern gemacht. Bislang können sie zumeist nur minderwertige Massengüter wie Messer, Geschirr, Stoffe, Hüte oder Möbel produzieren - zu Preisen, die den Betrieb sehr rentabel machen.

Kapitel 22

Landwirtschaft & Viehzucht

Im Nordreich wird überwiegend eine gut entwickelte Dreifelderwirtschaft betrieben, es gibt aber auch Regionen, die von Weinbau, Forstwirtschaft, Viehzucht oder Rohstoffpflanzen dominiert werden. Trotz einiger Fortschritte in den letzten Jahrhunderten werden immer noch 4 von 5 Arbeitskräften in der Landwirtschaft benötigt, die wenig mehr als das Lebensnotwendige bringt.

Ackerbau

Eine „Hufe“ ist ein Stück Land, das für die Versorgung einer normalen Familie von Kleinbauern ausreicht. In den überaus ergiebigen und arbeitsintensiven Weinbauregionen sind es oft nur 2 Hektar, auf den kargsten Böden bis zu 20 ha, der Durchschnitt liegt etwa bei 5 ha.

Um die Fruchtbarkeit des Bodens zu erhalten, wird die Hufe in 3 Felder eingeteilt, von denen eines mit Sommergetreide bebaut wird, eines mit Wintergetreide oder Hülsenfrüchten und das dritte liegt brach, um sich zu erholen. Neue Techniken des Fruchtwechsels, die die Brache unnötig machen und so die effektive Anbaufläche um 33% erhöhen würden, werden nur in wenigen Regionen praktiziert.

Die wichtigsten Feldfrüchte sind Getreide (Roggen und Weizen, weniger Gerste und Hafer), Hülsenfrüchte (Erbsen, Bohnen und Linsen) und Wein. Gemüse wird vor allem in kleinen Gärten oder direkt vor den Städten angebaut, wo die Transportwege zum Markt den Verkauf erlauben. Im Winter ist Gemüse nur eingelegt oder getrocknet zu haben.

Obstanbau wird in einigen Regionen auf Streuobstwiesen mit intensiver Viehzucht kombiniert, das Ergebnis als Obstwein oder Obstbrand exportiert. Entsprechendes gilt für Nüsse und, in südlichen Ländern, für die knorrigen Ölbäume, die das begehrte Olivenöl liefern.

Der solide Räderpflug mit eiserner Schar und Umwälzbrett, der tiefe breite Furchen pflügt, ist inzwischen weit verbreitet. Nur dort, wo der Boden ungeeignet ist oder keine Pferde vorhanden sind (gebirgige oder sehr arme Regionen) verwendet man noch den alten hölzernen Hakenpflug. Auch die Sense ist verbreitet und erleichtert die Ernte, ansonsten sind Werkzeug und Methoden noch recht altmodisch.

Einige Zwergenklans experimentieren mit Erntemaschinen, die aber noch viel zu kompliziert und anfällig sind. Beliebt hingegen sind einige speziell gemischte Mineraldünger aus Kalk, Mergel, anderen Gesteinsmehlen und Guano.

Viehzucht

Die meisten Bauern, die sich auf den Ackerbau konzentrieren, halten nur einige Schweine, Kühe und Zugpferde sowie Geflügel. Schafe und Ziegen werden in den kargen und unwegsamen Regionen gehalten, die sich kaum für etwas anderes eignen. Für Gestüte werden auch gute Böden verwendet, denn Militär, Adel, Bauern und Fuhrleute benötigen immer neue Pferde, die sie teuer bezahlen. Die fetten, schweren und kaum zu pflügenden Böden an der Nordküste erlauben intensive Milchwirtschaft (Export in Form von Salzbutter und Käse) und Ochsenmast. Gerade letzteres ist ein spekulatives aber lohnendes Geschäft, denn wenn man auf dem anstrengenden Trieb einer Herde Verluste an Tieren und Gewicht vermeiden kann, sind gute Gewinne möglich – nicht selten aber bleibt die halbe Herde auf der Strecke.

Forstwirtschaft

Holz ist der wichtigste Rohstoff und zugleich die wichtigste Energiequelle – Erdöl aus dem Wald quasi. Bauern können ihren Bedarf aus dem Wald ihres Grundherrn holen und zahlen dafür einige Gulden Holzgeld im Jahr. In den Städten ist man auf Käufe von Holzfällern (meist Bauern im Nebenjob) angewiesen, die Bauholz, Brennholz und Holzkohle anliefern, wovon gerade die unfruchtbaren bergigen Regionen leben. Besonderen Wert auf Qualität legen die Schiffbauer, die für richtig gewachsene (sehr gerade oder im Gegenteil gebogene oder gegabelte) alte Eichen ein Vermögen zahlen – und ganze Wälder abholzen lassen.

Die wahren Meister der Forstwirtschaft sind die Reichsellen, die ja zu den Waldelfen gehören. Im Laufe der Zeit formen sie mit Magie, harter Arbeit und sehr viel Sachverstand einen Wald so um, das er nicht nur schön ist, sondern auch ohne viel Mühe reiche Erträge an Wild, Pilzen, Beeren, Kräutern und hochwertigem Holz liefert. Wenn Elfen einen ihrer Bäume fällen, dann wird er meist zu Instrumenten, Elfenbögen oder kunst-

vollen Schnitzereien verarbeitet und entsprechend gut bezahlt. Von einem km² normalem Wald können nur 1 bis 3 Menschen leben, von einem km² Elfenwald hingegen mit weniger Arbeit und in schönerer Umgebung 10 Elfen.

Fischwirtschaft

Neben dem Fang in Flüssen und Seen sowie der Küsten- und Hochseefischerei floriert auch die Fischzucht, denn Fische und Meeresfrüchte sind eine wichtige Fastenspeise und Quelle für Eiweiß und Jod. An der Küste leben die meisten Dörfer etwa zur Hälfte von der Fischerei mit kleinen Booten, die mit 2 bis 4 Mann Besatzung einige Stunden weit herausfahren. Hochseefischer, die mit richtigen Schiffen Wochen und Monate auf See sind, machen gutes Geld und halten ganze Städte am Leben. Ihnen vergleichbar sind die Wal- und Robbenfänger, meist Trolle, die in den kalten dunklen Gewässern am Randeis reiche Fänge einfahren.

Die Fischzucht wird vor allem von Klöstern der Aquata und in den Wehrgräben von Burgen und Städten betrieben. Einige Fürsten und Kulinarier setzen großen Aufwand daran, exotische Meeres-tiere zu züchten oder zumindest bis zur frischen Zubereitung am Leben zu halten.

Unser eigener kleiner Bauernhof!

Und für alle Spieler, die schon immer die aufregende und abenteuerliche Karriere eines Bauern ergreifen wollten, hier einfache Regeln für das Führen des eigenen Hofes:

Der jährliche Basisertrag einer Hufe Land (also eines normalen Bauernhofes) entspricht in etwa 200 Gulden an Naturalien, modifiziert nach Arbeitskräften, Wetter und Können des Bauern. Viele Bauern haben aber weniger als 1 Hufe fruchtbares Land. Eine Hufe Eigenland kostet ca. 200 Gulden, hinzu kommen 100 Gulden für ein kleines Häuschen und die nötigsten Werkzeuge.

Zunächst einmal benötigt man pro Hufe Land wenigstens 2 volle Arbeitskräfte, Kinder und noch bewegliche Alte zählen als $\frac{1}{2}$ Arbeitskraft. Hat man nur eine Arbeitskraft, liefert die Hufe auch nur 50% des Ertrages. Jede volle zusätzliche Arbeitskraft kann den Ertrag nur um 33% steigern. Wenn man aber pro Arbeitskraft 200 Gulden in zusätzliche Nutztiere, Werkzeuge und andere Hilfsmittel investiert, steigt der Ertrag um 33%.

Das Wetter, mit dem der Einfachheit halber auch Viehseuchen, Kornfäule, Heuschrecken und andere Schädlinge abgehandelt werden, wird für eine ganze Region mit W20 ausgewürfelt:

W20	Erntemodifikation
1 bis 2	Rekordernte! Ertrag +100%.
3 bis 6	Gute Ernte! Ertrag +50%.
7 bis 14	Normale Ernte.
15 bis 18	Schlechte Ernte! Ertrag -25%.
19 bis 20	Missernte! Ertrag -50%.

Schließlich kommt noch der Bauer selbst zur Geltung: Jeweils eine Probe auf Pflanzenanbau und Tierpflege sind fällig, bei Erfolg +10%, bei Fehlschlag -20%, besonderer Erfolg +33% und Patzer -50%. Auf Wunsch kann er außerdem noch auf Handelskunde würfeln, wenn er sich am Markt statt am Land orientiert (Erfolg +20%, Fehler -33%) sowie auf ein Handwerk, wenn er noch ein Nebengeschäft betreibt (Agrarertrag -20%, Handwerksertrag bei Erfolg 50 Gulden, sonst nur 25 Gulden).

Am Ende warten dann noch die Steuern (5 G Krongulden und 20 G Kirchenzehnt) und, falls der Bauer sein Land gepachtet hat, die Abgaben an den Grundherren (mindestens 20%, oft aber bis zu 40%). Freie Bauern hingegen müssen immer damit rechnen, zur Miliz gerufen zu werden, was dann den Jahresertrag um 33% reduziert, pro Jahr 10 Gulden für Waffen und Training kostet und das Risiko des Ablebens erhöht.

Sollte tatsächlich am Ende des Jahres etwas übrig bleiben, kann der Bauer es natürlich für Luxus und Wohlleben verplempern. Sinnvoller ist es aber, Vorräte anzulegen. Diese helfen nicht nur bei Missernten oder können in Land, Vieh und Werkzeug investiert werden, sie steigen bei schlechten Ernte auch um 33% im Wert, bei einer Missernte sogar um 100%!

Kapitel 23

Speisen und Getränke

Essen ist in den meisten Rollenspielrunden eine reine Nebensächlichkei (abgesehen von den obligaten Knabberereien). Für die Bewohner des Nordreiches hingegen ist Essen sehr wichtig, und falls der SL ein wenig der Esskultur in seine Abenteuer einfließen lassen will kann er sich von den folgenden Zeilen inspirieren lassen.

Das Essen des einfachen Volkes

Ein Großteil der Bevölkerung pflegt eine sehr einfache Küche, wobei Brot, zumeist grobes dunkles Roggenbrot, die Hauptrolle spielt. Dazu schneidet man sich, wenn man hat, etwas Käse, Speck oder Wurst ab, im Süden beträufelt man es mit Olivenöl und isst dazu kleine Zwiebeln. Ein häufiger Ersatz für Brot ist Grütze aus gekochtem Getreideschrot, im Idealfall mit Milch, Butter und etwas Honig serviert.

Gibt es keine Grütze, dann vermutlich eine dünne Gemüsesuppe, in die Brotbrocken getunkt werden, oder ein dickerer Eintopf mit Rüben oder Hülsenfrüchten. Gemüse findet sich außerhalb der Suppen und Eintöpfe selten, lediglich im Frühling ist es üblich, frisch gesprossenes Grün als Abwechslung der eintönigen Winterkost zu essen. Fleisch ist sehr beliebt, in den meisten Haushalten gibt es aber nur am Sonn- oder Montag mehr als kleine Stückchen im Eintopf. Fisch wird an den Fastentagen gegessen, die jedem Feiertag vorausgehen.

Sehr wichtig ist dabei die Jahreszeit: Fleisch, Speck und Würste gibt es vor allem im Winter, wenn das Futter nicht reicht um alle Tiere bis zum Frühling zu ernähren. Lamm gibt es im Frühjahr, wenn die weniger produktiven jungen Hammel geschlachtet werden. Obst gibt es nur in den wenigen Wochen, in denen es reif ist, dann aber reichlich. Dazu gibt es für jedes Fest im Jahresverlauf ein traditionelles Essen, das aber auch nur an diesem Tag serviert wird und von dem man auch den Armen etwas abgibt, die dafür mit Liedern oder Gebeten danken.

Getrunken wird oft Wasser - was gut ist, wenn man eine gute Quelle in der Nähe hat, schlecht, wenn der Nachbar seine Senkgrube zu dicht an den eigenen Brunnen gebaut hat. Viel beliebter sind daher Dünnbier oder stark mit Wasser vermischter Wein, bei denen der Alkohol schädliche Bakterien abtötet, während Milch fast nur

von kleineren Kindern getrunken wird. An den Feiertagen gönnt man sich besseren Wein oder importiertes Starkbier, während Branntwein für den schnellen Rausch viele Familien in Armut und Unglück stürzt.

Ansonsten gilt bei den Armen: Es wird alles gegessen, was da ist! Von Schlachttieren werden auch Eingeweide und weniger edle Teile gegessen, die Knochen lange in der Suppe ausgekocht und aus Köpfen und Füßen Sülze gemacht. Zeigen sich an den Speisen schon erste Zeichen der Zeit, kocht man sie halt länger und würzt sie reichlich mit Kräutern. Zur Not, wenn die Felder nichts mehr hergeben, holt man alles aus der Umgebung was sie bietet: Schnecken, Heuschrecken und Frösche gehören da noch zu den besseren Sachen, muss man sich doch nur zu oft mit harten Wurzeln, Eichelbrot, gekochtem Leder und bitteren Kräutern begnügen.

Das Essen der Wohlhabenden

Auch reiche Leute essen viel Brot - Weißbrot aus feinem Weizen, das beim Volk nur an den Feiertagen üblich ist. Dazu gehören Fleisch, Geflügel und Fisch an jedem Tag auf den Tisch, und als Getränke erfreuen sich neben gutem Wein und bestem Starkbier Tee, Kaffee und Schokolade aus den fernen Kolonien einer wachsenden Beliebtheit. Aus Bourbon verbreitet sich nach und nach die Wertschätzung frischen Gemüses und schonender Zubereitung der Speisen, wo noch vor einer Generation alles mit reichlich Gewürzen totgekocht wurde. Ebenfalls beliebte Delikatessen sind Meeresfrüchte, Singvögel, aus den Kolonien importierte Früchte (Kandierte, per Eis konserviert oder mit magischer Hilfe vor Ort nachgezüchtet) und selbst gejagtes Wildpret, das ein adeliges Privileg ist.

Die 3 Mahlzeiten des einfachen Volkes wurden dabei um ein zweites Frühstück zur 3. oder 4. Stunde (für dekadente Adelige ist es die erste Mahlzeit des Tages, wenn sie denn so früh aufstehen) und den geselligen Tee am Nachmittag ergänzt, während das Frühstück auf eine heiße Schokolade reduziert und das Abendessen zu einer langen geselligen Zeremonie erweitert wurden. Bei diesen mehrgängigen Essen sind strenge Regeln zu beachten: Waffen, Flüche, Kämpfe, Spucken, das Zurücklegen angebissener Speisen

und das Urinieren unter den Tisch sind zu unterlassen (man hält sich aber nur an den feineren Tafeln daran), dafür hat man sich der neuartigen Gabel wie auch der Serviette zu bedienen, gepflegt mit der Tischnachbarin zu plaudern und vor allem die Rangfolge der Tischgäste streng zu beachten - es wird der Rangfolge nach aufgetragen und wieder abgedeckt, wenn der höchste Gast fertig ist - was am unteren Ende langer Festtafeln oft zu Frustration und Hunger führt...

Die Küchen der Reichen und Mächtigen werden nicht von einfachen Köchen geleitet, sondern von Küchenmeistern, denen das oft zahlreiche Personal untersteht und die auch das Drumherum der Feiern planen und organisieren müssen, Einkauf und Vorräte überwachen und vor allem vor den Augen der Gäste jede einzelne Speise zu kosten haben - Giftmord ist zwar selten, beschäftigt die hohen Herrschaften aber enorm.

Aufgetragen wird in 3, 5 oder 7 Gängen stets mehr, als die Gäste essen können - einerseits um Wohlstand und Großzügigkeit zu demonstrieren, andererseits, weil nach dem Essen die Reste verwertet werden. Viele Speisen werden mehrfach serviert (vor allem Pasteten eignen sich gut dafür) oder zu Ragouts verarbeitet, die Diener verköstigen sich von den Resten und viele große Küchen verkaufen die besseren Reste an Privathaushalte oder Gasthäuser, die dadurch nicht ganz frische, aber immer noch köstliche und exklusive Speisen erwerben können. Die ärmlichsten Abfälle schließlich werden dann den Armen gegeben - nachdem das Fleisch für die Jagdhunde herausgesucht wurde.

Gastronomie

Öffentliche Speisestädten sind einerseits die Gasthäuser, in denen es fast immer auch Betten zu mieten gibt, andererseits vielerlei Garküchen, in denen man schnell und billig essen kann. Dabei haben die meisten Häuser nur 1 bis 3 Speisen im Angebot, nach denen man fragen sollte - bestellt man sich vollmundig einen saftigen Braten, wird der Wirt ihn zeitaufwändig zubereiten und dafür den doppelten oder dreifachen Preis verlangen, weil er nicht im Angebot war. Speisekarten gibt es nur in den wenigen großen Restaurants, die Küche und Sitten der fürstlichen Tafeln nachahmen wollen. Einfache Gasthäuser haben bestenfalls eine Holztafel, auf die die Tagesgerichte und Preise angeschrieben werden.

Bei der Qualität gibt es große Schwankungen. In den Städten, wo es freie Auswahl gibt, können sich schlechte Küchen nur bei billigsten Preisen

halten. Landgasthäuser hingegen, gerade an den weniger wichtigen Straßen, sind für ihre miese Qualität, verwässerte Weine und überzogenen Preise berüchtigt. Aber wer will schon gut essen, wenn er nachts das Bett ohnehin mit Heerschaaren bissiger Wanzen, besoffenen Gästen und den langen Fingern gieriger Diebe teilen muss? Gute Gasthäuser haben meist einen entsprechenden Ruf und sind weitem bekannt, in Bourbon gibt es dazu ein offizielles System der Bewertung.

In den Städten essen viele ärmere Leute täglich in Garküchen, da es in ihren klapprigen Buden keine Küchen gibt. Dabei ist es üblich, bis zur nächsten Lohnauszahlung anzuschreiben oder sich durch einen Pauschalpreis den ganzen Monat freies Essen zu sichern - sichere Einnahmen für den Wirt, feste und etwas geringere Kosten für den Gast.

Küchen und Küchengerät

Die typische bäuerliche oder kleinbürgerliche Küche ist ein großer aber dunkler Raum, der von Rauch und Dämpfen, Küchengerüchen und dem Aroma der frei herumlaufenden Haustiere durchzogen ist. Gekocht wird auf einem offenen Feuer im gemauerten Herd, über dem den ganzen Tag ein oder zwei große Kupferkessel an Zahnstangen hängen, mit denen man die Hitze regulieren kann. In dem einen wird immer etwas Wasser erwärmt, im anderen köchelt der Eintopf vor sich hin. Weitere Töpfe aus Eisen oder Ton können dank Dreibein neben die Glut gestellt werden, Deckel schützen vor Funkenflug, lange Kochlöffel die Hände vor der Hitze des Feuers. Eiserne Pfannen an langen Stielen werden direkt über die Glut gehalten, mit einem flachen Deckel sogar darin begraben, um Speisen schnell zu garen.

Das ganze Kochgerät wird in offenen Regalen oder an Wandhaken verwahrt. Sollte es einen verschließbaren Schrank geben, dann eher für frische Lebensmittel - das gute Geschirr und Besteck wird mit Kleidern und Wertsachen in der Truhe im Schlafzimmer verwahrt. Mehrere Kübel und Fässer enthalten Wasser, Mehl, Kraut, Rüben und andere Zutaten, Deckel mit schweren Steinen drauf halten die Haustiere fern. Auf einem groben Hackklotz werden Hühner geköpft, Fleisch gehackt und Knochen zerklüftet, der grob gezimmerte Arbeitstisch dient später auch zum Essen und danach gehen die Frauen hier ihrer Handarbeit nach.

Vervollständigt wird das Küchengerät durch einige Messer, ein Beil, diverse lange Holzlöffel, eiserne Bratspieße, ein Grillgitter, Krautreiben und Stampfen, Teighölzer und Fleischhämmer,

hölzerne Bretter und irdene Schüsseln sowie einen langen hölzernen Quirl für die Grütze, der wie ein übler Morgenstern aussieht und manchmal auch so benutzt wird. Die Arbeit in der Küche ist hart und heiß, es gibt weder Maschinen noch Halbfertigprodukte, die die Arbeit erleichtern. Daher gehört zu den ersten Anschaffungen, die ein wohlhabender Haushalt sich leistet, eine Magd für die unangenehmen Teile der Küchen- und Hausarbeit.

Im Rauchfang des Herdes und unter der Decke, wo Mäuse und Ratten sie nicht erreichen können, hängen Speck, Schinken und Würste. Das teure Salz und der noch viel teurere Zucker werden oft in verschließbaren Gefäßen verwahrt, die man gut versteckt oder im Gegenteil offen präsentiert, um den eigenen Wohlstand zu zeigen. Für das Getreide, das man im Herbst einlagert und im Restlichen Jahr dann beim Bäcker gegen Brot eintauscht, stellt man eine solide Truhe auf leicht erhöhten Füßen in einen möglichst trockenen Raum. Der Rest der Vorräte wird in einer Speisekammer verwahrt, im Keller finden Fässer mit Wein, Bier und Essig ihren Platz.

Regionale Spezialitäten

Jede Region, ja fast schon jedes Dorf hat seine eigene lokale Spezialität. Auf diese ist man stolz, sie serviert man allen Gästen und nach ihr sehnt man sich in der Ferne, egal wie gut dort das Essen auch sein mag. Die bekanntesten werden in den folgenden Zeilen kurz vorgestellt:

Gomdland: Jedes bessere Essen wird mit Kraut und Knödeln serviert, ersteres konserviert in großen Tonkrügen und stets angenehm sauer, letztere sehr variantenreich aus Mehl, Brot, Graltrüben, Fett und diversen Einlagen geknetet. Die gomdischen Würste sind ebenfalls unüberschaubar in ihrer Vielfalt, zumeist aber monatelang haltbar und würzig.

Albion: Der Albioner liebt Pasteten - auch wenn üble ausländische Zungen behaupten, unter der knusprigen Teigkruste würden nur Abfälle und Reste versteckt, die man ohne Sichtschutz nicht mehr verkaufen könnte. Jedenfalls sollte man sich vor den ambulanten Pastetenverkäufern fernhalten, während in Pastetenhäusern gute Qualität verkauft wird. Glibberiger Fischpudding mit dem Aal der Nebelsee sieht zwar widerlich aus, schmeckt aber durchaus lecker. Beide Speisen werden gerne mit einer aromatischen grünen Soße ertränkt, deren Hauptzutat Minze ist, die im grünen Albion reichlich wächst.

Soldale: Parissa sind Gerichte aus in Brühe oder zumindest mit Gewürzen gekochtem Reis,

der anschließend mit einer Gemüse- Fleisch- oder Fischsoße übergossen wird, ein Erbe der Invasoren aus dem Südreich. Dazu isst man Fladen aus einer genügsamen Weizensorte, die oft mit Öl, Knoblauch, Kräutern und anderen Zutaten aromatisiert werden. Schließlich gibt es viel mehr und besseres Obst als im Rest des Reiches, insbesondere Trauben, Feigen und diverse Südfrüchte sind Teil fast jeder Mahlzeit.

Bourbon: Die feine bourbonische Küche wird im Kapitel über das Land genauer beschrieben, sehr bekannt sind die zahllosen aromatischen Käsesorten, die Gemüsevielfalt und die sorgfältige und schonende Zubereitung der Speisen.

Kavernik: Das berühmte „Zwergenbrot“ hat den kulinarischen Ruf der Zwerge negativ geprägt - zu unrecht, denn bei diesem „Brot“, das als solches steinhart ist und seltsam schmeckt, handelt es sich um einen getrockneten Eintopf in Barrenform - die Männer bekommen sie von ihren Frauen oder Müttern mit und können sich so leicht eine leckere Suppe wie daheim aufwärmen, wenn sie sie eine Viertelstunde in Wasser kochen. Ansonsten seien hier noch die „Blindfische“ (in den Bingen gezüchtete augenlose Höhlenfische) und „Fleischpilze“ erwähnt, letztere werden auf verrottenden Pflanzen gezüchtet und schmecken wirklich fast wie Fleisch, wenn man sie grillt.

Silvania: Aller elfischen Hochkultur zum Trotz, kochen können Elfen nicht! Sie essen vor allem rohe Kräuter, Beeren, Wurzeln und angeröstetes Fleisch als Salat - kein Wunder, dass sie so dürr sind... Das übliche Elfengetränk ist neben (sauberm) Wasser das „Einhornblut“, eine Mischung aus Blut von magisch angelockten Wildtieren, das man mit Nektar und Honig gären lässt. Schmackhaft wie schön ist die elfische Wegzehrung, Ketten von auf Grashalme gefädelten getrockneten Beeren und Nüssen, die sie um Hals und Arme sowie am Gürtel tragen.

Thursgard: Trolle können zwar so ziemlich jeden Müll fressen, bevorzugen aber bessere Speisen. Dennoch wirkt „Grubenfisch“ (ein mehrere Wochen im Boden vergorener Hai, der für jeden Nichttroll bestialisch stinkt) nicht eben wie eine Delikatesse bourbonischer Machart. Erträglicher sind die Streifen aus im Winter gefriergetrocknetem Elch- oder Rentierfleisch, die in jedem Trollhaus zu finden sind und einen enorm nahrhaften Reiseproviant abgeben, auf dem selbst ein Troll stundenlang kauen kann.

Kapitel 24

Geld & Bankwesen

Die Währung des Nordreichs wurde im „Münzkrieg“ vor 350 Jahren festgelegt, seit dem alle Münzen zu 75% rein sind und Bild oder Wappen des Münzherren sowie Prägejahr und Zeichen des Münzers auf der Vorderseite tragen, während die Rückseite frei gestaltet wird. Der Wert wird anhand von Metall, Größe und Gewicht bestimmt.

1 Gulden = 20 Taler, 1 Taler = 12 Heller

Gulden bestehen aus **10 g Gold** und sind die wertvollsten Münzen, allerdings so selten, dass sie kaum im Umlauf sind sondern in den Truhen von Kaufleuten und Fürsten verstauben. Große Summen werden zwar in Gulden angegeben, aber zu 80% in Silber beglichen.

Taler bestehen aus **5 g Silber** und sind die wichtigsten Münzen im Reich, da kaum ein alltägliches Geschäft 1 Gulden überschreitet, Kupfer für größere Zahlungen aber zu schwer und zu wenig wert ist.

Heller bestehen aus **7½ g Kupfer** und dienen fast nur als Wechselgeld, denn bereits der Tageslohn eines Arbeiters würde in Hellern fast 1 Pfund wiegen. In Verträgen wird oft angegeben, dass nur in Silber oder Gold gezahlt werden darf.

Weitere Silbermünzen sind $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, 2, 5 oder 10 Taler wert und auch verbreitet in Umlauf, sie werden aber nicht als Recheneinheit verwendet und sind daher für Spieler wenig interessant. Aus Gold werden auch Halb-, Viertel- und Doppelgulden geprägt, letztere sind zumeist sehr prächtig gestaltete Sondermünzen und begehrte Gunstbeweise für treue Diener, während die 90 g schweren „Kupfertaler“ nie verbreitet waren.

Grundsätzlich dürfen nur Könige Goldmünzen schlagen lassen, jeder Reichsstand Silbergeld und selbst Privatleute gegen Gebühr Heller. Der Nennwert entspricht dem Metallpreis + Prägekosten + Schlagschatz (dem Gewinn des Münzherren, ca. 1 bis 5% des Nennwertes).

Alte oder ausländische Münzen werden an jeder Wechselstube für ihren Metallpreis (abzüglich 1 bis 10 % Gebühr - sofern der Wechsler ehrlich ist!) eingetauscht. Für den bargeldlosen Zahlungsverkehr gibt es **Schuldscheine**, die nach einem Jahr beim Aussteller (meist Kaufleute, aber auch Klöster, Stadträte oder Fürsten) inklusive 5% Zinsertrag eingetauscht werden können. Die meisten Geldtransporte bestehen aber aus einem schwer beladenen und noch schwerer bewachten Wagen.

Die **Kaufkraft eines Talers** entspricht in etwa dem täglichen Nahrungsbedarf eines erwachsenen Menschen bei normaler Ernte, also 500g Brot, 250g Fleisch, Fisch, Käse oder Fett, 250g Obst oder Gemüse sowie 1 Liter Landwein oder 2 Liter Dünnbier. Wenn man langfristig weniger zu sich nimmt (was auf die meisten Armen zutrifft) lebt man wie mit „halber Ration“, in der Regel fast nur von Getreide und mit Mangel an Eiweiß, Fett und Vitaminen.

Banken

Für Geldgeschäfte sind in erster Linie Kaufleute und Geldwechsler verantwortlich. Gerade letztere spezialisieren sich immer mehr auf Bankgeschäfte, geben Wechsel und Kredite, verwahren Gelder und Gegenstände, handeln mit Firmenanteilen oder Warenobligationen. Einige haben große Filialen mit echtem Bankcharakter, allerdings selten mehr als 10 davon. Dafür kennen sie fast alle anderen Bankiers in ihrem Bereich und führen ihre Geschäfte auf Vertrauensbasis.

Kredite

Das Verleihen von Geld gegen Zinsen gilt prinzipiell als unehrenhaft, gerade die Sonnenkirche verurteilt es, da man seinen Lebensunterhalt nach dem Vorbild des leidenden Labrobot durch harte Arbeit verdienen soll - Zinsen sind also quasi Teufelswerk! Dennoch benötigt eine auch nur halbwegs entwickelte Wirtschaft Kredite, und daher wurden zwei Auswege entwickelt:

Nach schweren Wortgefechten und langer Beratung einigten sich die beiden großen Reichskirchen darauf, das 10% Jahreszins eine gerade noch angemessene Zinslast seien, nachdem über Jahrzehnte Anhänger der Mondkirche den ganzen

Geldmarkt beherrschten und die Händler der Sonnenkirche immer mehr in Geld- oder Gewissensnot gerieten. Aktuell sind **gesicherte Kredite** für 10% Zins (plus einige unbedeutende Gebühren...) für angesehene Personen zu erhalten, vor allem Kaufleute und Geldwechsler verleihen Geld (oder nehmen Anleihen für ihr Geschäft auf), aber auch Tempel und Klöster machen z. T. Erhebliche Zinsgewinne aus ihren Tempelschätzen.

Eine zweite Möglichkeit sind **Pfandkredite**, bei denen man dem Kreditgeber eine gewinnbringende Sache (vor allem Land, Gebäude oder Rechte) gegen eine Geldsumme zur freien Nutzung überlässt. Üblich ist hier eine Kreditsumme von jährlichem Ertrag $\times 10$ (also 10% Zinslast), bei schlechter Lage wird der Wert des Pfandes aber geringer eingeschätzt, mitunter nur auf das 4fache des Ertrages. Das Pfand muss innerhalb von 99 Jahren ausgelöst werden, sonst wird es freies Eigentum des Inhabers.

Bei **Wucherern oder Pfandleihern** sind die Zinsen hingegen viel höher, oft wird der Zins pro Monat oder Woche berechnet und liegt zwischen 20 und 500% pro Jahr. Dafür sind solche Kredite auch ohne guten Ruf oder gewinnbringendes Pfand zu erhalten. Gerüchten zufolge sind viele Wucherer Kultisten des Mammos und haben daher wirksame Wege, ihre Zinsen einzutreiben.

Geldanlagen

Sollten die SC nach etlichen harten Abenteuern mal zu viel Geld übrig haben, bieten sich traditionell 2 Möglichkeiten an, es noch weiter zu vermehren:

Bauernhöfe kosten mit Land ca. 500 Gulden und werfen neben einem Tag Frondienst in der Woche 10% der Ernte (ca. 20 Gulden) an Pacht im Jahr ab. Hinzu kommen die Nutzgelder für die Nutzung von Wäldern, Wegen, Brücken, Mühlen, Teichen, Weinpressen und anderen Besitzungen des Grundherren. Sie liegen zwischen 5 und 50 Gulden. Übersteigen sie aber die eigentliche Pacht, gilt das als Auspressen!

Firmenanteile sind in der Regel 25, 20, 10, 5 oder 1% des Kapitals. Jeder Anteilseigner erhält den entsprechenden Teil der Gewinne. Die Händler, die sich um die eigentliche Führung des Geschäftes kümmern, erhalten für ihre Anteile doppelt so viel wie die stillen Teilhaber, haften dafür aber auch im Gegensatz zu diesen mit ihrem Vermögen.

***Beispiel:** die Firma des Kaufmannes Hendrik Klayen wird in 20 Anteile zerlegt, von denen der Händler 12 behält und 8 an stille Teilhaber verkauft. Sie macht einen Gewinn von 5400 Gulden, der durch 32 geteilt wird (8 für die Teilhaber und 2×12 für den Händler), auf jeden Anteil entfallen also 150 Gulden Gewinnausschüttung. Sollte die Firma jedoch Bankrott gehen, werden die Gläubiger sich bei Klayens Privatvermögen bedienen, während die Anteilseigner nur ihre Einlagen verlieren.*

Jedes Jahr ist eine Probe auf Handelskunde fällig: Bei Erfolg macht die Firma 10% Gewinn, bei einem Fehlschlag 0%, bei einem besonderen Erfolg 25% und bei einem Patzer gibt es $2W6 \times 5\%$ Verlust. Bei **riskanten Geschäften** gibt es bei einem Fehlschlag 20% Verlust und bei einem Patzer $2W6 \times 10\%$ Verlust, dafür aber 30% Gewinn bei normalem Erfolg und satte 100% bei besonderem Erfolg - zum Beispiel für eine erfolgreiche Handelsfahrt nach Fernland oder ins Herz von Südland.

Eine Firma kann Kredite aufnehmen und so ihr Handelsvolumen vergrößern - aber auch ihre Verluste. Außerdem können die Anteilseigner auch Gewinne in das Firmenkapital stecken und so Wert und Gewinne erhöhen, anstatt sie einfach zu kassieren.

Falls SC Anteile an einer Firma erworben oder als Lohn erhalten haben, bietet sich das als guter Motivator für Abenteuer: Ein Übeltäter stiehlt oder veruntreut Geld, eine Handelsroute voller Gefahren lockt mit satten Gewinnen oder die Konkurrenz startet Sabotageakte, während ein gieriger Fürst sich am Firmenbesitz bedient. Um ihre hart erkämpften Gulden zu schützen, werden sich die SC richtig für ihre Firma ins Zeug legen, vielleicht sogar eigene Geschäftskonzepte entwerfen oder doch zumindest zwischen den Abenteuern nach dem Rechten sehen.

Kapitel 25

Handel & Wirtschaft

Dörfer

Bauern sind in erster Linie an einer möglichst sicheren Selbstversorgung interessiert und stellen fast alle nötigen Waren vor Ort her. Ein Großteil ihrer Überschüsse geht für Pacht, Abgaben und Steuern drauf, der knappe Rest wird in der nächsten Stadt verkauft. Lediglich in guten Jahren bleibt ihnen mehr von der Ernte, und die Bauern können sich etwas leisten oder sparen.

Kleinstädte

Die meisten Städte des Reiches haben nur 500 bis 2000 Einwohner und leben davon, einfache Handwerkswaren für die Bauern, Kleriker und Adelige der Umgebung herzustellen. Nicht vergessen sollte man aber, dass so eine Kleinstadt zugleich auch ein Dorf ist: Fast alle Familien haben zumindest einen Garten und etwas Vieh, viele leben sogar nur von Garten- oder Ackerbau. Am Fernhandel sind diese kleinen Städte kaum beteiligt, sie exportieren vor allem Agrarprodukte der Umgebung und importieren das, was ihre Handwerker nicht herstellen können.

Große Städte

Mittelstädte mit 2000 bis 10 000 Einwohnern, Großstädte mit 10 000 bis 50 000 Einwohnern und Metropolen von über 50 000 Einwohnern fallen unter diese Kategorie, denn sie können nicht von ihrer unmittelbaren Umgebung leben, sondern sind vom Fernhandel abhängig. Um eine derart große Bevölkerung zu ernähren, benötigt die Stadt exportorientierte Spezialgewerbe, ein Handelszentrum, eine große Residenz oder eine andere Geldquelle - bei Großstädten mehrere, bei Metropolen viele.

Exportgewerbe

Um eine Ware im ganzen Reich verkaufen zu können, muss sie besonders gut oder besonders billig sein - beides erreicht man am besten durch Arbeitsteilung und Spezialisierung. Da es kaum große Manufakturen gibt, die wie Fabriken ohne viele Maschinen arbeiten, handelt es sich meistens um ein System von spezialisierten Handwerkern, die in einer „großen Gilde“ verbunden sind.

Beispiel: Die Stadt Eichenberg ist für ihre guten und dennoch bezahlbaren Klingen berühmt, die alle das Stadtwappen als Qualitätsmarke tragen. Statt vieler genialer Waffenschmiede gibt es jedoch eine große Grobschmiede (die Rohlinge herstellt), diverse Klingenschmiede (die die Rohlinge formen), Schleifer (die die Klingen mit von Wasserkraft getriebenen Schleifsteinen schleifen), Graveure (die die Klinge mit den typischen Spiralmustern verzieren) Gefäßmacher (die die Griffe und Parierstangen anfertigen) sowie die Schwertfeger, die am Ende die Schwerter montieren, prüfen und an die Kaufleute verkaufen, die sie im ganzen Reich vertreiben. Solche Klingen kosten am Produktionsort natürlich gut 20% weniger als in weit entfernten Waffenläden.

Warentransport

Durch die schlechten Straßen ist der Handel über Land besonders teuer und unsicher, daher wird möglichst viel per Flussboot oder Schiff transportiert. Generell kostet der Transport von einer Tonne Fracht auf 100 km per Wagen 5 Gulden, per Flussboot 1 Gulden und per Schiff 4 Taler. Diese Preise können aber bei schlechtem Wetter erheblich steigen. Am wenigsten wird im Gebirge gehandelt, da hier nur Träger und Maultiere eingesetzt werden können, die noch teurer sind als Wagen.

Fernkaufleute

Neben den kleinen Krämern und Hausierern gibt es Händler, die ihre Waren im großen Stil über weite Strecken handeln. So ein Kaufmann spezialisiert sich auf eine Ware oder Route und hat meist zwischen 5000 und 50 000 Gulden Kapital, mehrere Wagen oder Schiffsanteile und einige Handelshelfer. Zentrum des Betriebes ist das heimische Kontor, das als Lager, Büro, Wohnhaus und Empfangssaal dient. Die Geschäfte werden überwiegend vom Kontor aus getätigt, nur ein oder zweimal im Jahr reist der Kaufmann zu den wichtigsten Messen, Märkten und Geschäftspartnern. Den Rest erledigen die Handelsdiener oder die Reichspost, außerdem unterstützen sich befreundete oder verwandte Kaufleute in der Fremde. Als Vereinigung haben sie die „Gilde der

Kaufleute", in der kleine Krämer keinen Zutritt haben. Auch wenn diese Kaufleute gutes Geld verdienen und in ihrer Stadt angesehen und mächtig sind, haben sie doch nur wenig weitreichenden Einfluss und können mehrere geschäftliche Rückschläge in einem Jahr kaum verkraften. Deshalb achten sie in den Stadträten auch immer darauf, ihre Geschäfte vor allen Gefahren zu schützen.

Handelshäuser

In allen Großstädten oder Metropolen findet man Niederlassungen der großen Handelshäuser, sehr reiche Familienbetriebe oder Firmen mit vielen Eignern, die zwischen 200 000 und 20 Millionen Gulden Kapital ihr Eigen nennen. Sie besitzen Bergwerke, Handelsflotten, wertvolle Handelsmonopole und mitunter sogar Fürsten, die bei ihnen hohe Kredite aufgenommen haben und noch weitere brauchen.

Vor allem aber mischen sie sich gerne in die Politik ein, halten ihre Konkurrenz im Auge und schaffen lästige Konkurrenz aus dem Weg. Da sie im Gegensatz zu Fürsten oder Regierungen selten loyale Spezialisten für heikle Aufgaben im eigenen Haus haben, sind sie immer an mutigen Abenteurern interessiert, die für gefährliche Aufträge viel Geld erwarten können.

Die 4 größten Handelshäuser des Nordreiches:

Die Südländische Handelsgesellschaft

Inhaber und Kapital: Neben verschiedenen Bankhäusern und Kaufleuten des Landes halten auch etliche Adelige Soldale Anteile, nicht zu vergessen das Königshaus mit ca. 10% und die Sonnenkirche mit über 20% des auf 8 Millionen Gulden geschätzten Kapitals.

Führung und Struktur: Der Handelsrat mit seinen 18 Mitgliedern wird ausschließlich aus den Reihen der erfolgreichsten Kaufleute gewählt, dazu gibt es einen hochadeligen Repräsentanten mit guten Beziehungen zum Königshaus, der aber nur Namen und Siegel zur Verfügung stellt.

Geschäftsbereiche: Mit über 30 eigenen großen Handelsschiffen wickelt die Gesellschaft einen Großteil der beiden jährlichen Konvois in das Korallenmeer ab, wo der Gesellschaft etliche Plantagen, Lagerhäuser, Bergwerke und Handelsposten gehören. Quasimonopol für die Einfuhr von Kolonialwaren nach Soldale und den Export von Feuerpulver, Wein und Textilien nach Neusoldale. Wickelt umfangreiche Kreditgeschäfte über mehrere kleinere Banken ab.

Wichtige Niederlassungen: Aurelia und Porto Coronel als Hauptsitze, dazu Zweigstellen in Lagunata und San Sarrona.

Investitionsrisiken: Neben der oft nicht gerade geschäftsfördernden Politik insbesondere der Kirche und der üblichen Konkurrenz sind vor allem die Risiken des Meeres, die vielen Schmuggler und die Piraten des Korallenmeeres Gefahren, denen man mit Härte begegnet.

Königlich Salz- und Spezeriegesellschaft

Inhaber und Kapital: Annähernd 10 Millionen Gulden Anteile werden vor allem von den neureichen Bürgern des Landes gehalten, gerade ein Drittel entfallen auf Großaktionäre wie Banken und Kaufherren, Hochadelige, Hohepriester und das Finanzministerium.

Führung und Struktur: 30 ehrbare Kaufherren bilden den Kommerzienrat der Gesellschaft, in der aber noch ein Ministerialsekretär des Finanz- und des Kolonialministeriums sowie ein Offizier des Innenministeriums Posten haben. Der König hat sich ein außerordentliches Vetorecht reserviert, bislang aber auf Faraque übertragen.

Geschäftsbereiche: Die Gesellschaft hat schon seit langem das Monopol für den Salzhandel in Bourbon inne und dazu einen Großteil des Handels mit den Kolonien, auch obliegt ihr die Aufsicht über die gefürchtete Salzpolei und die meisten Gefangenenlager in den Kolonien. Nebenbei ist man auch im Innland mit Bank- und zunehmend Versicherungsdienstleistungen tätig und hat einen Teil des Überschusskapitals in Manufakturen, Bergwerke und Weinberge investiert, doch nie mehr als ein Drittel stiller Anteile.

Wichtige Niederlassungen: Segure, St. Arial, Terra Nova, Lärchenfurt und Lagunata.

Investitionsrisiken: Derzeit ist die Position der Gesellschaft eisern befestigt, doch hängt sie stark vom Wohlwollen des Königs ab, der sie für den nächsten Krieg oder gar Luxusbauten wie eine Zitrone ausquetschen könnte. Dazu sorgen die unbeliebte Salzsteuer von über 100% und die Exzesse der Salzpolei für schlechte Stimmung in der armen Bevölkerung.

Die Nordisch-Albionische Company

Inhaber und Kapital: Als eine der wenigen „multinationalen“ Firmen gehören mehr als 50% der eigentlich albionischen Company Eignern im Ausland, vor allem Bank- und Handelshäusern in Gomdland und den Niederen Marschen sowie ein nicht unterheblicher Anteil der 6½ Millionen dem Thursenkönig, der längst nicht mehr all sein Silber unter seinem Thron stapelt.

Führung und Struktur: Der „große Rat“ der Kompanie besteht aus 24 albionischen, 14 nieder-marschigen, 6 gomdischen und 4 thursischen Kaufleuten, allerdings hat sich der korrupte fette Lordadmiral Ordelsstrood den Vorsitz des für das Alltagsgeschäft wichtigeren „kleinen Rates“ aus 12 Kaufleuten sichern können. Trotz selbstherrlicher Eingriffe, Vetternwirtschaft und Abzug von Aktivkapital kommen seine Fähigkeiten und Kontakte der Company zugute.

Geschäftsbereiche: Mehr als 50 Schiffe sind auf Nord- und Walmeer unterwegs, wo sie einen satten Anteil am Handel mit Waltran, Stockfisch, Robbenfellen und Bauholz kontrollieren, auch hat die Company ein Dutzend eigene Walfänger, mehrere thursische Bergwerke und sehr viel Anteil an den wenig spektakulären aber dafür sicheren Bereichen Getreide-, Woll-, Käse- und Butterhandel. Dazu betreibt die Firma einige lukrative See- und Brandversicherungen, muss aber das unzureichende Eigenkapital von $6\frac{1}{2}$ Millionen Gulden durch fast ebenso hohe Anleihen aufstocken, was die ohnehin komplizierte Führung noch mehr verwirrt.

Wichtige Niederlassungen: Broadborough, Trollhausen, Gomdende und Schwarzhallen.

Investitionsrisiken: Neben dem ständigen Streit der Fraktionen im Rat und den zunehmend immer undurchsichtiger werdenden Eigentums-, Gewinn- und Schuldverhältnissen bedrohen die Gewalten des Meeres und des Wetters die florierenden Geschäfte. Auch besitzt die Company kein einziges Monopol und muss sich somit der freien Konkurrenz aussetzen.

Das Holgersche Handelshaus

Inhaber und Kapital: Das einzige reichsweit bedeutende Handelshaus, das sich nach wie vor im Besitz einer einzigen (weit verzweigten und mit dem gomdischen Adel verbundenen) Familie befindet. Das Familienkapital von 6 Millionen wird durch weitere 5 Millionen stiller Anteile aufgestockt, die zu mehr als der Hälfte zwergischen Klans gehören.

Führung und Struktur: Nach wie vor teilen sich die 3 Hauptzweige (Lärchenfurt, Sandenhaff und Obergomd) der Familie alle bedeutenden Posten, nur einige zweitrangige Ämter werden von Zwergen besetzt. Die ungleichen Ansichten, Verbindungen und Fähigkeiten der einzelnen „Holgers“ drohen, das eigentlich solide Unternehmen zu zerreißen.

Geschäftsbereiche: Quelle und Fundament des Reichtums sind mehrere eigene Bergwerke und Erzschmelzen sowie Anteile an zahlreichen

anderen, vor allem zwergischen Minen. Dazu hat das Handelshaus erstaunliche Ländereien und mehrere eigene Grafschaften erworben und natürlich noch in andere Bereiche investiert. Vor allem bietet und vermittelt die Firma aber Großkredite an Fürsten und Könige, einerseits ein höchst lukrativer und einflussreicher Markt (das Handelshaus hat Gerüchten zufolge mehr Macht als der Kaiser), andererseits sind die Fürsten aber auch sehr heikle Kunden.

Wichtige Niederlassungen: Lärchenfurt, Sandenhaff, Nevongard, Gomdende und Unterhallen.

Investitionsrisiken: Die zunehmend aristokratischer werdende Familie vergisst zunehmend ihre alten kaufmännischen Tugenden, dazu sind die fürstlichen Kredite mitunter hochgradig wackelig. Ein größerer zwergischer Einfluss wird von der Finanzwelt seit langem gefordert, ist aber derzeit nicht in Sicht.

Kapitel 26

Reisen & Verkehr

Die meisten Bauern entfernen sich kaum weiter als eine Tagesreise (ca. 30 km) von ihrem Heimatort, denn die nächste Stadt ist selten weiter entfernt und Reisen sind zeitraubend, teuer und gefährlich. Fahrendes Volk, Wandergesellen, Händler, Boten, Söldner und natürlich Abenteurer sind hingegen sehr mobil, alleine schon um ihren Lebensunterhalt zu finden. Reine Vergnügungsreisen sind lediglich den Reichen möglich, die sich in gefederten Kutschen zu Verwandten, großen Festen, mondänen Kurorten oder befreundeten Fürstenhöfen fahren lassen.

Transportmittel

Das mit Abstand wichtigste Transportmittel sind Schusters Rappen, denn für kurze Entfernungen sind sie voll ausreichend, billig und praktisch - zumal die Nordreicher daran gewöhnt sind, jeden Tag weite Strecken zu laufen. Pferde sind das angemessene Transportmittel für Adelige, freie Männer und Krieger, die sie sich leisten können und nicht verweicht erscheinen wollen, indem sie im Wagen fahren. Die meisten Wagen werden für Transporte eingesetzt, da nur teure Kutschen eine Federung besitzen. Am beliebtesten sind Flussboote, die ruhig dahin gleiten und abends an einem Gasthaus fest machen, während Schiffe eher mit Furcht betrachtet werden.

Linienverkehr

Inzwischen gibt es viele feste Postrouten zwischen den Städten, in der Regel einfache Wagen, die gegen Gebühr Waren, Post und Passagiere mitnehmen. Normalerweise fahren sie täglich oder 1 bis 3 mal pro Woche und zwar immer nur zur nächsten Stadt. Zwischen den Metropolen und vielen Großstädten gibt es aber auch schon Postkutschen, die 2 mal oder öfter am Tag abfahren und durch Pferdewechsel 50 bis 100 km pro Tag bewältigen. Ein Platz im Reisewagen kostet 1 bis 3 Taler am Tag, ein Platz in der Schnellkutsche 4 bis 10 Taler.

Auch Flussboote befahren ihre Routen oft sehr regelmäßig und nehmen gerne Passagiere mit, die $\frac{1}{2}$ bis 2 Taler zahlen, in einem der selteneren geruderten Passagierboote 2 bis 6 Taler. Schiffe können dank Flaute, Sturm und Windrichtung selten einen festen Terminplan einhalten, pro geplantem Tag auf See kostet ein Platz im

Unterdeck 1 bis 2 Taler, eine kleine Kabine in den Aufbauten $\frac{1}{2}$ bis 1 Gulden - zuzüglich Verpflegung, die bei langen Reisen ins Geld oder gar aus gehen kann.

Straßen

Generell kann man die Straßen im Reich in einfache Wege (führen zu den Dörfern), Landstraßen (verbinden die Städte) und Reichsstraßen (wichtige alte Handelswege) einteilen. Alle sind schlecht bis gar nicht befestigt, die Feldwege durch geringeren Verkehr oft noch besser als die Straßen, die von eisenbeschlagenen Rädern tief zerfurcht werden.

Feld-, Wald- und Wiesenwege sind meist stark gewunden, schmal und kaum markiert, dafür immerhin wenig zerfahren. Ohne Kenntnis der Region verirren sich Fremde oft in der Wildnis.

Landstraßen haben $1\frac{1}{2}$ Fahrspuren, d.h. gerade genug Platz, dass zwei Wagen aneinander vorbeifahren können. Vorbildliche Landesherren oder Städte lassen die Straßen notdürftig pflegen, mit Gräben entwässern und durch Meilensteine und Wegweiser markieren. In der Regel gibt es alle 20 bis 30 km ein eher schäbiges Gasthaus.

Reichsstraßen werden meist besser gepflegt, und fast immer haben sie alle 10 bis 15 km ein gepflegtes Gasthaus mit Poststation, in der kaiserlich privilegierte Reisende ihre Pferde wechseln können.

Brücken sind sehr wichtige Einrichtungen, wenn es keine gute Furt gibt. An fast allen wird eine Maut von 1 Heller pro Bein und Rad eingetrieben, also 2 Heller pro Erwachsenem, 4 pro Pferd oder Rind und 4 pro Wagen. Kleinvieh, Kinder, Bettler und Einheimische kommen billiger oder kostenlos durch. Einfache **Furten** sind seichte Stellen im Fluss, die bei Regen aber leicht zu tückischen Fallen werden. Wo Brücke und Furt fehlen, bieten oft **Fähren** ihre Dienste an, die für den 2- bis 5fachen Mautsatz Reisende, Wagen und Tiere übersetzen.

Kapitel 27

Postwesen & Zeitungen

Die Reichspost

Im Jahre 973 wurde vom Grafen von Laufeln & Busse die Reichspost gegründet, eine Organisation, die ohne Ansehen des Kunden und ohne Rücksicht auf Territorialgrenzen Briefe und kleine Pakete transportiert. Am Anfang wurden nur die wichtigsten Strecken von reitenden Boten bedient, inzwischen wird die Post auf den Haupt-routen per Eilkutsche transportiert, ansonsten von einfachen Reisewagen, vertrauenswürdigen Privatleuten (Kapitäne, Kaufleute, Priester) oder Eilboten.

Entlang der wichtigen Straßen gibt es alle 10 bis 15 km eine Poststation, an der nicht nur Post aufgegeben und abgeholt werden kann, sondern auch 4 bis 20 Pferde zum Wechseln bereit stehen. Außer Postkutschen und Boten haben auch kaiserliche Beamte, fast alle Fürsten und einige privilegierte Privatleute das Recht, Postpferde zu leihen.

In fast jeder Stadt gibt es ebenfalls eine Poststation, teilweise in Verbindung mit einem Gasthaus, an den wichtigen Verkehrsknotenpunkten sind sie jedoch meist eigene Gebäude mit großem Stall, mehreren Beamten und einem nicht selten adeligen Postmeister als Verantwortlichen. Die Post wird nur gegen Aufpreis zum Haus gebracht, normalerweise lagert sie in der Poststation. Die Postbeamten informieren den Empfänger über Nachbarn oder ein aufgestelltes Namensschild, was in kleinen Städten problemlos klappt. Die Preise liegen je nach Entfernung und Gewicht zwischen 6 Heller und 5 Taler, von denen 50% der Empfänger zu zahlen hat.

Fast alle größeren Fürstentümer unterhalten auch eine eigene Post für die regionale Verteilung, während die Reichspost nur die Haupttrouten bedient. Alle Postboten und -kutscher tragen die traditionelle blaue Botenkappe, bei der Reichspost zusätzlich mit dem kaiserlichen Postwappen versehen, sowie eine Waffe zum Schutz der Post (in der oft auch Wechsel oder brisante Infos sind). Jedes Verbrechen gegen einen Boten wird mit deutlich höheren Strafen geahndet, und die Obrigkeit sucht die Übeltäter auch mit erheblichem Aufwand!

Flugblätter

Wann immer eine Person oder Organisation etwas Wichtiges zu verbreiten hat, bedient sie sich eines Flugblattes. Das sind fast immer nur einzelne, mitunter aber recht große und gefaltete Blätter, die durch Post oder eigene Boten, vor allem aber gegen geringen Aufpreis von Hausierern verteilt werden.

Amtliche Flugblätter sind mit schmucker Kopfzeile und gedrucktem Siegel versehen, sonst aber eher schlicht gehalten, ihre Bedeutung und die geringen Kosten sorgen für die Nachfrage. Oft werde sie auch öffentlich angeschlagen und dann von aufmerksamen Menschengruppen studiert - unter denen sich fast immer jemand findet, der die anderen mit seiner Bildung beeindruckt, indem er es (oft sogar richtig) laut vorliest und (seltener richtig) noch lauter kommentiert.

Private Flugblätter hingegen sollen in erster Linie ihrem Verfasser Geld bringen und werden zwischen 1 und 6 Heller gehandelt, von denen $\frac{1}{2}$ bis 1 Heller an den Hausierer gehen. Um den Verkauf anzuregen, werden die meist Wochen alten und ziemlich aufgebauchten Nachrichten mit mehr oder minder hübschen Holzschnitten oder (seltener) Kupferstichen verziert. Da aber eine einfache Meldung immer noch nicht ausreicht, um einem armen Bauern einen seiner wenigen Heller aus der Tasche zu ziehen, werden noch Extras hinzugefügt: Ein Kalender mit astronomischen Angaben und Wetterregeln, zwei oder drei Texte von neuen Gassenhauern, für religiöse Leute ein Heiligenbild samt Gebet, für weniger Religiöse Zeitgenossen gewagte philosophische Thesen und zum Abschluss noch einige Schauer-geschichten von den Kannibalen aus Südland, um Bilder ihrer nackten Frauen ergänzt. So ein Flugblatt, mit oft 10 bis 40 Artikeln und Bildern, ist aber auch das einzige, was sich ein armer Mann an Literatur leisten kann.

Für andere Zielgruppen gibt es auch spezialisierte Flugblätter, vor allem größere Kalender, garantiert heilige Heiligenbilder, in Serie erscheinende Romane und Lyrik sowie die oft schnell abgegriffenen Zettel eindeutig unkeuschen Inhaltes.

Zeitungen

Neben den einzeln erscheinenden Flugblättern gibt es eine Reihe von regelmäßig erscheinenden Schriften, die sich vor allem an Adelige, Kaufleute und Gelehrte richten und für 5 bis 20 Gulden im Jahr abonniert werden. Sie bieten all das, was auch Flugblätter bieten, aber seriöser, genauer und auf mehr als einer Seite. Meist sind sie nicht so schnell wie Flugblätter, bieten aber viel mehr Inhalt und zumindest halbwegs sichere Informationen. Jede Großstadt bringt wenigstens eine eigene Zeitung heraus, wie auch viele Fürsten einen eigenen Anzeiger schätzen.

Die wichtigsten reichsweiten Zeitungen sind „*Theatrum Orbis Terrarum*“ (also „Das Welttheater“, eine in tideonisch erscheinende wöchentliche Zeitung, die allerlei wichtige Ereignisse aus dem ganzen Reich und der bekannten Welt vermittelt), die „*Gomdische Postille*“ (ein Monatsblatt in gomdischer und zwergischer Sprache, das neben allgemeinen Nachrichten auch recht viel über Wissenschaft, Technik und Militär bringt), der „*Albion Weekly*“ (sehr beliebt bei Kaufleuten und Seefahrern, da sie für beide sehr viel bringt, von Preislisten über Gerüchte bis hin zu Namenslisten ertrunkener Seeleute), der „*Le Brasserie*“ (bourbonische Zeitung, die zweimal pro Woche neben allerlei Meldungen, öffentlichen Bekanntmachungen und elfischen Liedbildern als Randverzierung, Unmengen von Klatsch, Hofgeschichten, Modetipps und esoterischem Unsinn bringt) sowie die „*Sol*“ (soldalische Monatschrift, die von Priestern der Sonnenkirche verfasst wird, alle Meldungen entsprechend wertet und ansonsten seitenlange Predigten druckt. Abgesehen von der einseitigen Wertung gilt sie aber als total ehrlich und sehr gut recherchiert - die Inquisition würde ja auch keinen Müll verbreiten...).

Im gut sortierten Buchhandel kann man diese Zeitungen fast immer kaufen, dazu abonnieren teure Lokale oft eine oder mehrere, die ihre Kunden dann neben dem Verzehr lesen können.

Drucker- und Verlagswesen

Gewöhnliche Werke werden von den vielen kleinen Druckereien auf Kosten des Verfassers oder der Institution gedruckt, die das Werk publiziert sehen will - die meisten Schriften stammen von Regierung oder Kirchen. Private Autoren ohne mächtigen und reichen Gönner müssen daher über Geld verfügen, um nicht nur schreiben, sondern auch drucken zu können. Da Geld aber auch bei begabten Schreibern rar ist, finanzieren Drucker oft ihre Werke vor, um etwas zu tun zu haben und

ihre Druckerei auszulasten. Wenn die verkauften Bücher dann wenigstens die Druckkosten eingebracht haben, zahlen sie den Rest an den Verfasser - oft Monate oder Jahre nach der Veröffentlichung. Da Schreiber aber auch wütende Vermieter und offene Krämerrechnungen haben, und daher ihr Geld bald benötigen, haben sich die ersten Verleger etabliert. Sie veröffentlichen die Schriften gegen ein Honorar und beschäftigen eigene Schreiber, Dichter und Autoren. Allerdings bringen nur wenige Bücher gutes Geld, und da erfolgreiche Bücher gerne ohne Erlaubnis nachgedruckt werden, wird kaum ein Autor jemals reich.

Druckerehre und Zensur

Pressefreiheit ist außerhalb von Lagunata, einigen anderen freien Städten und hinterwälderischen Grafschaften, in denen niemand sich für das geschriebene Wort interessiert, unbekannt. Sobald ein Fürst sich, seine Politik, sein Privatleben oder seine Berater angegriffen sieht, werden im besten Fall die aufrührerischen Schriften verboten, oft der Autor verhaftet und mitunter sogar grausam bestraft. Auch andere Honoratioren, Logen und vor allem die Kirchen gehen vehement gegen schriftliche Kritik vor. Insgesamt haben politische Wirrköpfe also kein leichtes Leben.

Allerdings sehen es Drucker als Ehrensache an, nicht nur so ziemlich alles zu drucken, sondern auch über ihre Auftraggeber zu schweigen. Natürlich juckt es bei so viel Dreistigkeit die Obrigkeit in den Finger, auch die Drucker zu verhaften, aber in viele Städten gibt es eben nur einen einzigen Drucker, der auch alle Aufträge der Regierung übernimmt. Zusammen mit dem Zusammenhalt der Drucker untereinander, die zur Unterstützung verhafteter Kollegen gerne einige hundert Karikaturen des bösen Fürsten kostenlos unters Volk bringen, hat sich ein Status Quo zwischen Druckern und Obrigkeit entwickelt. Sie drucken bis auf direkte Regierungskritik und groben Gotteslästereien alles, und die Regierung lässt sie in Ruhe.

Wer wirklich seinen Fürsten ärgern will, lässt seine Werke im Ausland drucken - gerade an den Grenzen gibt es daher besonders viele Drucker. Ihre Schriften werden dann von den örtlichen Schmugglern über die Grenze geschafft und von Hausierern oder unter dem Ladentisch verkauft.

Kapitel 28

Seefahrt & Schiffbau

Schiffstypen

Bis vor 100 Jahren gab es im rauen Nordmeer robuste aber schwer zu manövrierende Koggen mit Rahsegel, im Sonnenmeer elegante aber wenig tragfähige Schnellsegler mit dreieckigen Tideonersegeln. Erst die Kombination zu eleganten und robusten kleinen Schiffen mit 3 Masten und kombinierter Takelung, den Karavellen, erlaubte die Erkundung der großen Weltmeere und erstmals seit dem 3. ZA die Umrundung von Südländ.

Auf der Karavelle basierend wurde die Karacke entwickelt, ein größeres und plumperes Schiff, das aber in den hohen Bug- und Heckkastellen viele Kabinen und gute Kampfplattformen hat. Ähnlich, aber mit kleineren Aufbauten versehen ist die Holk, das Schiff des Nordmeeres. Fast nur im Sonnenmeer sind Galeeren zu finden, sehr schlanke Schiffe, deren Riemen von je 3 bis 5 Sträflingen bedient werden. Daneben gibt es noch eine Reihe von kleineren Schiffstypen wie Schaluppe oder Kutter, die in Küstennähe zu finden sind.

Navigation

Vorsichtige Kapitäne halten sich immer in Sichtweite zur Küste oder zu Inseln und orientieren sich nach Landmarken, Erfahrung und Reisebeschreibungen, den so genannten Rotairos. In diesen gibt es auch Zeichnungen von Insel-silhouetten und Landmarken sowie grobe Karten. Komplizierte oder veränderliche Gebiete, vor allem felsige Küsten und Flussmündungen, werden von fremden Kapitänen nur in Begleitung eines Lotsen befahren. Sehr wichtig ist das Lot, mit dem man die Wassertiefe und die Beschaffenheit des Meeresgrundes prüft.

Auf hoher See navigiert man mit Hilfe eines „Südweisers“ und etwas Astronomie. Der Südweiser ist ein magischer Kristall, der leuchtet, wenn man ihn genau auf das Zentrum der Welt, also nach Süden ausrichtet. Als zweiten Wert benötigt man noch die genaue Richtung des Sonnenauf- oder Unterganges, der jeden Tag um einen Grad wechselt und daher die Welt in 360 Randgrade einteilt. Hat man beide (am Mittag sehr ungenau), kann ein Navigator mit Hilfe einiger Tabellen und Hilfsmittel die Position auf wenige Meilen genau feststellen.

Die ersten einigermaßen genauen Weltkarten verbreiten sich schnell, sind aber voller weißer Flecken und fehlerhaft. Jede Admiralität des Reiches sucht stets begierig nach besseren Karten und hortet geheime Logbücher in ihren Archiven.

Alltag auf See

Der Schiffstag wird in 4 „Wachen“ à 6 Stunden eingeteilt. Jeder Seemann hat immer abwechselnd eine Dienst- und eine Freiwache. Die Mannschaft wird daher in 2 Gruppen eingeteilt, die „Backbord- und Steuerbordwache“ genannt werden.

Auch gute Schiffe mit erfahrenen Navigatoren sind den Gefahren der See, den Launen von Aquata und Meteoron, weitgehend ausgeliefert. Nebel, Stürme, Flauten, wandernde Untiefen, versteckte Riffe, tückische Strömungen, Holzwürmer, Feuer, Seuchen und Meuterei, aber auch Piraten, Strandräuber, feindliche Schiffe, böse Meeresgeister, hinterhältige Klabautmänner, gigantische Seeungeheuer und noch gänzlich unbekannte Gefahren bedrohen jeden Seemann.

Daher gelten Matrosen auch als raue, abenteuerlustige Kerle und werden recht gut bezahlt. Die Verpflegung ist zwar mitunter halb verdorben und bei schwerer See kalt, aber immer reichlich und durch Fleisch und Alkohol aufge bessert. Geschlafen wird im stickigen Zwischendeck auf dem Boden oder in engen Kojen, bei gutem Wetter oft an Deck. Kabinen haben nur Offiziere und „Achtergäste“, Hängematten sind noch kaum bekannt. Phasen intensiver harter Arbeit für alle Mann, vor allem bei Stürmen, schwerer See, beim An- und Ablegen oder im Gefecht, stehen mitunter Wochen ruhiger Fahrt ohne wirklichen Arbeitsanfall gegenüber. Generell wird eine Dienstwache gearbeitet (Deck schrubben, Reparaturen, Segel flicken, Manöver an den Waffen...) und eine nur ruhiger Dienst geschoben. Daher haben Seeleute mehr Freizeit als andere Berufe und nutzen sie für traditionelle Hobbys wie Schnitzerei, Seemannslieder, Kleintiere abrichten, Tätowieren oder Modellbau.

Kapitel 29

Militär & Kriegführung

Formen militärischer Konflikte

Im Nordreich wird grundsätzlich zwischen Fehde und Krieg unterschieden.

Bei einer **Fehde** tragen zwei freie Mächte, meist Fürsten, Adelige, Städte oder Orden, einen Rechtsstreit mit militärischen Mitteln aus. Zunächst muss also versucht werden, den Streit vor Gericht beizulegen. Erst wenn der Versuch gescheitert und kein sicheres Urteil möglich ist (vor allem wenn Aussage gegen Aussage steht oder ein wichtiger Beweis verschwand) und in einem Fehdebrief das genaue Ziel erklärt und von einem Kleriker des Chevilion anerkannt wurde, darf eine Macht versuchen, ihr Recht militärisch durchzusetzen. Verbündete dürfen nur dann eingreifen, wenn eine Partei der anderen im Rang überlegen ist (z.B. wenn ein Graf gegen einen Herzog oder Baron kämpft), nicht aber bei gleichem Rang, auch wenn es militärisch erhebliche Unterschiede gibt. Es dürfen nur Söldner und Ritter offensiv eingesetzt werden, keine Milizen. Außerdem sind Sondersteuern und wilde Plünderung verboten, nicht aber angemessene Requirierungen, Kredite oder Hilfszahlungen dritter. Am Ende darf nur das genommen werden, was im Fehdebrief gefordert wurde, oder ein angemessenes Ersatzangebot des Unterlegenen.

Ein echter **Krieg** hingegen ist eine viel umfangreichere Sache. Er darf nur von Reichsständen gegen andere Reichsstände erklärt werden, von Königen auch gegen ausländische Mächte. Da ein Krieg grundsätzlich die Existenz oder das Territorium eines anderen Staates in Frage stellt, wird er viel intensiver geführt - jede Partei darf alle Verbündeten zu Hilfe rufen, Milizen nach eigenem Ermessen einsetzen, Sondersteuern einziehen und am Ende das feindliche Territorium besetzen. Für einen Frieden ist aber ein Friedensvertrag nötig, bei dem der Sieger eine angemessene Entschädigung verlangen kann - meist ein Teil des feindlichen Territoriums oder eine saftige Reparation. Nur selten reichen die Kriegsgründe aus, um gleich das ganze Land zu schlucken, aber oft wird dafür gesorgt, dass der Thron zu einem gefälligen Anwärter wechselt.

Kriegsrecht

Auf Grundlage des heiligen Gesetzes des Chevilion und gefestigt durch das eherne Reichsrecht gelten im Nordreich verschiedene Regeln für militärische Konflikte, die sehr geachtet, oft respektiert und mitunter sogar eingehalten werden:

- Eine Fehde muss mindestens einen Tag im Voraus erklärt werden, ein Krieg mindestens 3 Tage.
- Unbeteiligte Personen, also in einem Krieg Ausländer, in einer Fehde auch einfache Untertanen, dürfen nicht belästigt werden.
- Vergewaltigung und Versklavung sind grundsätzlich verboten.
- Wer sich ergibt, dem ist, wenn möglich, Sicherheit, Verpflegung und Respekt zu bieten, bis er gegen angemessenes Lösegeld (maximal ein Jahreslohn) freigelassen wird. Bis dahin kann er zur Arbeit herangezogen werden, um seine Verpflegung zu finanzieren.
- Der Sieger darf das bewegliche Gut des Besiegten in Besitz nehmen, nicht aber sein Land oder den Besitz unbeteiligter Untertanen. Es ist aber üblich und legal, von feindlichen Untertanen die dem Feind zustehenden Abgaben zu beschlagnahmen um sein Pfandrecht durchzusetzen - was oft einer Plünderung verdächtig ähnelt... Wird eine Stadt von der Miliz verteidigt, gelten meist alle Bürger als Kämpfer und die ganze Stadt wird geplündert.
- Wichtige Gebäude und Feldfrüchte, vor allem aber Mühlen, Kanäle, Schleusen, Brücken, Brunnen, Fruchtbäume und Weinstöcke, dürfen ohne zwingenden Grund nicht zerstört werden.
- Alle Kämpfer müssen auf ihren Kriegsherren vereidigt werden und sein Zeichen oder seine Farben tragen. Wer ohne Abzeichen kämpft, gilt als Bandit und wird wie ein solcher behandelt.
- Geweihter Boden ist vor Kampfhandlungen geschützt. Wenn dort aber Güter gelagert oder Kämpfer versteckt werden, hat der Angreifer das Recht, sie auch mit Gewalt herauszuholen. Einen Tempel ohne versteckte Schätze oder Kämpfer anzugreifen ist ein schweres Vergehen!

- Hinterhalte, Lügen und Kriegslisten sind nicht unbedingt nobel, aber prinzipiell erlaubt. Verrat und Eidbruch hingegen sind todeswürdige Vergehen! Das gilt auch für Fahnenflucht im Gefecht.
- Ritter müssen bis zu 90 Tage im Jahr unentgeltlich Hof- oder Kriegsdienst leisten, danach muss der Kriegsherr ihnen angemessenen Sold zahlen (oder gute Beute in Aussicht stellen), sonst können sie ehrenvoll zurückkehren. Milizen sind nur zur Verteidigung ihrer Heimat verpflichtet, nicht zu Feldzügen außerhalb.
- Grundsätzlich wird Beute zentral gesammelt und nach dem Kampf geteilt, wobei der Kriegsherr lediglich Geschütze, Munition, Wagen, Proviant und Schiffe beanspruchen kann, während private Gelder, Waffen und Kleinkram an die Kämpfer fallen.

Armeen der Menschen

Das Rückgrat der Armeen des Nordreiches sind **Söldner** mit Hellebarde oder Pike, Kurzschwert und mittlerer Rüstung, dazu leicht gepanzerte Schützen mit Armbrust, Arkebuse oder Langbogen, leichte Reiter mit Pistolen und schwer gepanzerte Lanzenreiter. **Kanonen** werden vor allem bei Belagerungen gebraucht, für eine Feldschlacht sind sie zu unbeweglich und taktisch schwer einsetzbar. **Milizen** werden meist in ihren Städten gelassen oder zur defensiven Unterstützung des Feldheeres aufgestellt.

In der Regel stellt man ins Zentrum der **Formation** einen massiven Block aus Pikenieren und Hellebardieren, an eine oder beide Flanken die zahlenmäßige deutlich schwächeren Schützen und an die andere Flanke oder nach hinten in die Reserve die Reiterei. Die Geschütze werden mit dem Tross im Lager aufgestellt oder mit Bewachung hinter Feldschanzen aufgestellt, um den Gegner beim Vormarsch zu dezimieren.

Die wichtigste Einheit ist das Regiment mit 1000 Mann Sollstärke, aufgeteilt in 10 Kompanien und 100 Trupps. Jeder **Trupp** wird von einem Korporal geführt, operiert aber nur selten eigenständig (auf Patrouille oder Posten). **Kompanien** werden von einem Hauptmann geführt, der von 2 Leutnants als Stellvertreter, einem Feldwebel für Ausbildung und Disziplin, einem Fähnrich, 2 Musikern (Trommel und Trompete) und 4 Leibwächtern sowie wenn möglich einem Magier und einem Feldscher unterstützt wird. **Regimenter** werden von einem Oberst geführt, dessen Stab aus 2 Oberleutnants, einem Profoss (Feldrichter), einem Bannerträger (hohes Ehrenamt für Vetera-

nen), einem Stabsmagier, einem Feldarzt, 6 Musikern, 12 Leibwächtern und so vielen adeligen Adjutanten besteht, wie von ihren Eltern im sicheren aber ehrenvollen Stab untergebracht werden können. Mehrere Regimenter bilden zusammen eine **Armee**, die von einem General, 2 Generalleutnants und einem großen Stab geführt wird. Oberster Heerführer eines Staates mit mehreren Armeen ist der Feldmarschall.

Jedes Regiment und jede Armee wird von einem **Tross** begleitet, einem schwerfälligen Zug aus Munitionswagen, Proviantkarren, mobilen Schmieden, Mühlen und Bäckereien, den Familien der Söldner und Offiziere, Händler, Handwerker und Marketenderinnen zur Versorgung der Armee und Gaukler, Huren, Gauner, Leichenfledderer und Halsabschneider, um ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Die Aufsicht über den Tross hat der Profoss mit seinen Knechten, der notdürftig für Ordnung sorgt. Dennoch bremst der Tross den Vormarsch eines Heeres erheblich, denn die meisten Wagen und Karren sind schlecht bespannt und völlig mit Proviant und Beute überladen - oder die Wagen sind leer und die Zugtiere halb verhungert.

Armeen der Elfen, Zwerge und Trolle

Bei den vielen Fehden im Reich sind die anderen drei Haupttrassen zwar oft beteiligt, aber selten als Hauptmacht. In der Regel sind sie Söldner oder Spezialeinheiten.

Elfen kämpfen als leicht gepanzerte Schützen, Reiter und Kundschafter, oft verstreut und in Deckung. Erst wenn der Gegner in ihrem Gebiet ist und die feste Formation aufgibt, brechen Speerträger und Schwerttänzer zum Nahkampf in ihre Reihen, nur um sich schnell wieder zurückzuziehen. Diese Taktik zermürbt den Gegner und minimiert eigene Verluste, kann aber selten eine Schlacht entscheiden und entschlossene Gegner kaum aufhalten.

Zwerge haben keinerlei Reiterei und sind auch zu Fuß recht lahm, dafür überaus zäh, diszipliniert und schwer bewaffnet - in der Regel hat jeder Klansmann Kurzschwert, mittlere Rüstung, Streitaxt und Armbrust oder Arkebuse, die professionellen Tunnelkämpfer tragen schwere Plattenpanzer, Schwert, Axt und Pistolen. Verstärkt werden ihre massiven Infanterieblöcke durch die Kriegswagen der Klans, nicht etwa schnelle Gefährte, sondern fahrbare Festungen mit Klingen, Geschützen und Feldzeichen.

Trolle sind technisch, taktisch und von ihrer Ausbildung her keiner Armee gewachsen - dennoch siegen sie nicht eben selten, denn sie sind

die geborenen Krieger. Mit leichter Rüstung stürmen sie auf den Gegner zu, dezimieren ihn mit einem Hagel von Wurfgeschossen und hämmern dann mit zweihändigen Schlagwaffen auf ihn ein, bis er nur noch Brei ist. Taktisch kluge Gegner haben ihnen aber schon so viele Fallen gestellt, dass sie inzwischen fast immer gute Späher und Offiziere anwerben und erst einen Haufen Krieger oder Zerstörer losschicken, bevor die Hauptmacht angreift.

Seekriege

Obwohl die meisten Konflikte an Land bleiben, greifen nicht wenige auch auf die See über. In erster Linie sind es Kaper- und Blockadekriege, bei denen eigene Schiffe und auf eigene Rechnung arbeitende Freibeuter dem Gegner so viel Schaden wie möglich zufügen, ohne es zu einem großen Gefecht kommen zu lassen.

Gelegentlich versucht eine Partei auch eine massive Marineoperation, um wichtige Häfen zu erobern oder eine Invasionsarmee an Land zu setzen. Dann kann es auch zu großen Seeschlachten kommen, bei denen Dutzende Schiffe beteiligt sind. Galeeren greifen in breiter Formation, den Bug gegen Feind an, Segler bilden lose Haufen mit dem Flaggschiff oder Transportern in der Mitte. Nach einigen Salven verkommt die Formation sowieso meist zu einem wirren Enterkampf, in dem Schiffe beider Seiten unentwirrbare Haufen bilden, die nicht selten in Brand geraten und komplett absaufen.

Da kaum ein Schiff genug schwere Kanonen an Bord hat, um einen vergleichbaren Gegner mit wenigen Salven zu versenken, dezimieren die Salven nur den Gegner oder machen ihn manövrierunfähig, um den Kampf Mann gegen Mann vorzubereiten. Dabei dienen die Aufbauten als hölzerne Festungen, deren Fall meist auch die Übergabe des Schiffes bedeutet. Schnelle und bewegliche Schiffe können den Kontakt mit großen, stark bemannten Kriegsschiffen oft vermeiden und werden daher als Kundschafter, Boten, Konvoi- und Kaperschiffe eingesetzt.

Belagerungen

Der Kampf um feste Plätze ist im Nordreich das Zentrum des Krieges, denn nur der Besitz von Burgen, Festungen und Städten erlaubt auch eine Kontrolle über das Territorium.

Moderne Festungen bestehen aus einem starken Steinwall um den Festungskern, der mit Türmen, Bastionen und den mächtigen Rondellen versehen ist, deren Kanonen den Gegner auf Distanz halten und dezimieren sollen. Vor dem Graben wird ein

Schussfeld von 200 bis 500 m von fester Deckung befreit und mitunter planiert, leichte Holzbauten werden beim Nahen des Feindes abgebrannt. Hier werden zusätzliche, nach hinten offene Vorwerke angelegt, die der Feind erst einmal erobern muss, will er überhaupt an die Festung herankommen. Ganz außen gibt es dann oft noch eine einfache Landwehr (Zaun, Hecke oder Wall mit Graben) um das Territorium sowie einige kleine Wachposten und Spähtürme auf Hügelkuppen oder an den Straßen.

Die Angreifer können zunächst einen Handstreich versuchen, wenn die Tore noch offen und die Wächter unaufmerksam sind. Auch Verrat erspart teure Kämpfe. Meist sind die Verteidiger aber gewarnt und somit der Feind zu einer förmlichen Belagerung gezwungen. Nach Errichten befestigter Lager und dem Einschluss der Festung mit Truppen, Posten und vielleicht einer Feldschanze legen Schanzgräber ein Netz von Laufgräben an, die sich der Mauer im Zickzack bis auf Schussweite nähern, um dann die Form von Schützengräben anzunehmen. Mit vorgeschobenen Kanonen zerschießt man die Vorwerke und Mauern, treibt Tunnel unter die Festung und sprengt sie mit Feuerpulver oder hungert den Gegner langsam aus. Dieser hofft auf Entsatz oder führt mit kleinen beweglichen Truppen Ausfälle durch, um Kriegsgerät zu zerstören, Vorräte zu erbeuten oder den Gegner zu zermürben.

Wird die Lage aussichtslos, folgt zumeist die Übergabe der Festung gegen Abzug der letzten Verteidiger, mitunter aber auch der brutale Sturm mittels Leitern oder durch die Breschen. Eine gestürmte Festung wird gnadenlos geplündert, die Besatzung gefangen oder gar abgeschlachtet.

Kapitel 30

Tiermenschen & Ungeheuer

Tiermenschen

Während die 3 „alten“ Rassen (Feen, Kobolde und Riesen) und die 4 „Hauptrassen“ (Elfen, Menschen, Trolle und Zwerge) auf natürlichem Wege entstanden (also von einem Schöpfergott aus den 4 Elementen und seinem Geist geschaffen wurden), sind die Tiermenschen Chimären. Diese magischen Kreuzungen von Menschen (oder anderen Rassen) und Tieren, wurden im 2. oder 3. ZA von Magiern erschaffen, um als Diener, Krieger oder Spielzeuge zu dienen. Wie alle Chimären leiden Tiermenschen immer noch ein wenig unter einem binaturalen Ungleichgewicht und werden zu gut 15% irgendwann einmal wahnsinnig. Die Evolution hat sie aber schon so weit perfektioniert, dass sie in ihrer speziellen Nische gut überleben können.

Im Nordreich wurden sie schon immer verachtet und bekämpft, weshalb sie nur während des Zeitenwechsels wirklich zahlreich waren. Heute sind nur noch 2 Arten verbreitet, die anderen selten oder fast ausgestorben:

Harpyien sind Kreuzungen aus Mensch und Greifvogel, sie bauen ihre Nester in hohen Klippen und fliegen weit herum, um ihre Nahrung und „Schätze“ zu finden. Im Reich gibt es mindestens 50 kleinere und 4 große Nistplätze, die alle sehr gut geschützt sind. Da Harpyien recht harmlos von Aas, kleinen Tieren und Mundraub leben und mitunter als Boten oder Kundschafter angeworben werden können (wenn denn jemand ihre Sprache spricht), gibt es selten große Anstrengungen gegen sie.

Squirks sind Mischungen aus Mensch und Ratte, sie werden nur 10 kg schwer und leben wie Ratten in den Siedlungen der Menschen. Auch wenn sie alles stehlen, was ihnen nützlich erscheint, scheiterte jeder Versuch sie auszurotten - sie sind sehr vorsichtig, sehr genügsam und Meister der Tarnung. Nebenbei arbeiten viele mit Diebesbanden zusammen oder werden im Gegenzug von der Regierung mit Futter bestochen, um gegen diese vorzugehen. Auch wenn kaum ein Squirk die Sprache der Region verständlich spricht, verstehen die meisten sie sehr genau.

Borogs, Minotauren, Satyrn, Kentauren und Gnolle kommen nur in abgelegenen Regionen vor, ihr Anblick ist im Reich selten und ungewöhnlich. **Syrenen** sind sogar recht zahlreich, da sie aber im Meer an felsigen Küsten oder Inseln leben, nimmt kaum ein Mensch ihre Anzahl zur Kenntnis.

Da Tiermenschen rechtlich kaum besser gestellt sind als Tiere, werden sie zu tausenden in den Kolonien gefangen und als Sklaven eingesetzt. Im Reich selbst halten sich nur einige Menagerien, reiche Angeber und Gaukler Tiermenschen. Hinzu kommen Söldner (oft Gnolle und Minotauren), die fast immer einen Menschen als Anführer haben und für die Schmutzarbeit eingesetzt werden.

Ungeheuer

Das Nordreich ist bis auf die Berge und einige große unwegsame Wälder arm an gefährlichen Ungeheuern. Zwar gibt es alle im Basisregelwerk aufgeführten Ungeheuer, Fabelwesen und Zaubervögel auch im Nordreich, doch stellen sie nur in abgelegenen Regionen eine echte Gefahr dar. Wirklich übel sind Nachtwürger und Verdammte, die nicht auszurotten sind und von der Obrigkeit gejagt werden - für sie gibt es üppige Kopfgelder. Feen und Kobolde sind auf den Nebelinseln sehr häufig, sonst recht selten bis auf einige magische Regionen. Geister aller Art schließlich gibt es im Nordreich wie überall sonst. Untote und selten Naturgeister können den Sterblichen von alleine gefährlich werden, wie Engel und Dämonen werden sie aber zumeist von Magiern beschworen.

Sehr beliebt sind bei allen Fürsten und auch dem Volk Menagerien mit exotischen Tieren oder gar Ungeheuern. Schausteller und Zirkusse stellen sie aus, und einige Exzentriker halten sie sich als Haustiere. Kann man sie nicht lebend ins Reich schaffen, begnügt man sich mit ihren Überresten für die „Wunderkammern“ und Kuriositätenkabinette.

Verdammte Nestmutter! Skrr!k hatte überhaupt keine Lust, in das Nestlager der Buntfedern zu fliegen, jetzt, wo auf den Weiden zarte Lämmer herumtollten und nur auf seine scharfen Klauen warteten. Aber nein, während alle anderen sich mit saftigem Fleisch die Mägen füllten, bis sie kaum noch abheben konnten, musste Skrr!k weit fliegen und irgendeinen Nestbaum finden. Und das war nicht leicht! Genervt sah sich Skrr!k die wirre Vielfalt der grauen Schieferflächen an, in der er genau den richtigen Nestbaum finden musste, wie die Nestmutter ihm unter schmerzhaftem Picken eingeschärft hatte.

Den Nestbaum mit den 3 Feuern zwischen dem hohen Nestbaum mit dem schön glänzenden Dach (hm, wirklich schön, Skrr!k drehte einige Runden um das seltsame Gebilde und pickte versuchsweise dagegen. Lustiges Geräusch!) und den beiden grünen Bäumen. Aber die dummen Buntfedern hatten überall in die Bäume bunte Stoffe und Lampen gehängt - wie sollte Skrr!k jetzt wissen, ob die Bäume die richtigen waren? Und dort sollte er das längliche Metall Ding abgeben und irgendwas ach so wichtiges für die Nestmutter mitnehmen - konnte die nicht selber fliegen?

Wie lästig! Müde landete Skrr!k auf einem Nest, rutschte auf dem glatten Schiefer aus und musste sich flatternd vor einem Sturz retten. Verdamm! Einige der Buntfedern hatten ihn entdeckt und zeigten auf ihn, schnatterten wirr in ihrer unverständlichen Sprache und liefen umher wie Schafe, die eine mächtige Harpye über sich sahen. Schafe... leckere, saftige, zarte Lämmlein... tief sog Skrr!k die Luft durch seinen Schnabel und witterte den köstlichen Geruch von Lamm. Seine scharfen Augen entdeckten sofort die Spieße mit nackt über Feuer glänzenden Lämmern, inmitten der mit vielen Blüten geschmückten Holznestwasauchimmerdingern auf der kleinen Fläche unter ihm.

Tja, nach dem langen Flug würden ihm die Buntfedern bestimmt einen kleinen Happen nicht abschlagen. In einem gezielten Gleitflug sank er über den Platz und kam genau vor dem Lämmlein auf, während die konfusen Buntfedern um ihn herum schnatterten und umherhasteten. Heiß, aber ganz köstlich schmeckte das Lamm, während die dummen Dinger um Skrr!k sich immer mehr aufregten. Sollten sie doch kommen und auch essen, er würde ihnen schon nicht alles Wegfuttern! Dann, nach etlichen Happen saftigen Lammbratens, teilte sich plötzlich der Haufen Buntfedern und einige andere mit sehr

schön glänzenden Federn drängten hindurch. Sie trugen lange Stöcke mit glänzenden Enden in den Stummelflügeln oder Oberbeinen oder wie sie ihre Grabscher nannten... Was hatte Nk!srrk noch über diese langen Dinger gesagt?

Resigniert ließ der ältere Assassine die Laterne sinken, mit der er aus der Dachluke extra auf das schlüpfrige Dach geklettert war, um die dämliche Harpye doch noch anzulocken. Die gerade panisch vom Grillplatz des Frühlingsfestes aufflatterte, sinnlos in ihrer unverständlichen Sprache kreischte und mühsam Höhe gewann, während die Deppen der Stadtwache mit ihren Hellebarden herumpfuchtelten und einige Bürger und Mauerposten mit Arkebusen auf die kaum treffbare flatternde Kreatur schossen.

"Lass die Geheimdepesche doch von ner Harpye anliefern. Die bemerkt bestimmt keiner. Besser als die Dokumente durch die Tore zu schmuggeln. Tolle Idee, du Idiot!" Verlegen half der junge Assassine seinem Meister in die Dachluke und kassierte dabei auch noch eine Kopfnuss. "Och, Chef, sonst hat das immer gut geklappt! Hab halt vergessen, das heute Frühlingsfest ist, bei all der Arbeit..." Eine zweite Kopfnuss kassierend suchte er hastig den Kram zusammen und trottete hinterher. Dabei hätte der Chef auch selber daran denken können! Aber, nun, besser er sprach ihn nicht darauf an...

Kapitel 31

Geheimgesellschaften & Spione

Spionage

Jede Machtgruppe versucht, über die Aktionen der Gegenseite (und, wenn sie klug ist, der Neutralen und Verbündeten) informiert zu sein. Im eher rückständigen und einfach strukturierten Norden des Reiches verlässt man sich in der Regel auf einige Kundschafter und Freunde, systematische Spionage ist selten. In den beiden südlichen Ländern hingegen wünschen Könige, Herzöge, Kirchen und andere Parteien immer gut informiert zu sein und bespitzeln sich regelmäßig und professionell.

Den Kern ihrer Aufklärung bilden einfache **Informanten** und **Kundschafter** (Kaufleute, Wandergesellen, Gaukler), die im Lande herumreisen und offensichtliche Geschehen (Truppenbewegungen, Anwerbungen, Steuererhebungen...) an ihren Auftraggeber weitermelden. Wenn es hoch kommt, können sie ihre Meldungen verschlüsseln oder mit Geheimtinte schreiben, ansonsten verhalten sie sich unauffällig.

Verräter, **Doppelagenten** und **Infiltranten** in wichtigen Positionen sind interessanter, denn sie verfügen auch über vertrauliche Informationen und können sogar irreleitende Informationen streuen. Solche Verräter (denn fast alle müssen Eide brechen, um ihre Arbeit zu verrichten) sind allerdings höchst unbeliebt und werden, falls enttarnt, oft grausam hingerichtet.

Assassinen und **Diebe** schließlich sind die professionellsten Spione. Sie brechen in feindliche Hauptquartiere ein, stehlen oder kopieren Dokumente, entführen, erpressen oder ermorden wichtige Personen und liefern Nachrichten in gefährliche Gebiete. Neben vereinzelt menschlichen Spezialisten übernehmen vor allem Finsterelfen diesen Job, denn sie sind Meister der Tarnung, skrupellos und auch sonst sehr erfahren in derlei Dingen. Viele Herrscher werben ganze Finsterelfenhäuser an, andere kaufen nur einzelne Informationen oder beschäftigen eine Handvoll Finsterelfen für ihren Nachrichtendienst.

Geheimpolizei

In Soldale dient die Inquisition nebenbei und sehr effizient als Geheimpolizei, die nach Spionen und Staatsfeinden sucht, ihre Organisationen infiltriert und das eigene Volk bespitzelt. Sie hat auch in allen anderen Ländern ein waches Auge,

aber nur in Soldale dient sie quasi als staatliches Organ.

In Bourbon gibt es die **Salzpolizei**, eine halb staatliche Organisation der „Königlichen Salz- und Spezereiengesellschaft“, die hauptsächlich gegen Schmuggler eingesetzt wird, immer häufiger aber auch im Auftrag des Königs nach Spionen, Aufführern und Querdenkern sucht. Sie ist professionell und skrupellos, aber so unbeliebt, dass enttarnte Agenten in einigen Regionen sofort am nächsten Baum aufgeknüpft werden.

In Lagunata gibt es die mit Abstand beste Geheimpolizei, die alleine 200 Agenten in der Stadt und weitere 300 im Ausland beschäftigt. Die größte Stärke der „**Schattenpolizei**“ liegt in ihrem großem Netz von Informanten (angeblich in jedem Haus von Lagunata einen), ihrer Zentrale, in der alle Infos gelagert und von Spezialisten ausgewertet werden, und ihrem dezenten vorgehen - wenn möglich werden Feinde nicht ermordet oder verhaftet, sondern überwacht, erpresst oder umgedreht. Schlägt sie doch einmal hart zu, dann so leise, dass die Nachbarn es oft erst Tage später merken.

Geheimgesellschaften

Die **Logen** sind exklusive geschlossene Gruppen, die neben ihrer Funktion als "Herrenklubs" und soziale, wissenschaftliche und wirtschaftliche Organisationen bestimmte politische Ziele verfolgen und dafür vor allem auf indirekte Einflussnahme und Heimlichkeit setzen. Neben einer Reihe von kleinen Logen mit nur regionaler oder sehr schichtspezifischer Bedeutung gibt es 6 bekannte große Logen, die reichsweit in fast allen größeren Städten zu finden sind und Einfluss auf die große Politik haben.

Sie sind in **3 Zirkel** geteilt: Logenbrüder haben wenig zu sagen und machen den Großteil der eher passiven Mitglieder aus, Logenherren sind die aktiven und einflussreichen Mitglieder, die als Kollegium oder Rat von 3 bis 24 eine lokale Niederlassung leiten und die mächtigen und angesehenen, meist aus Hochadel oder anderen Spitzen der Gesellschaft stammenden Logenmeister bestimmen die reichsweite Politik der Loge.

Die **Mitgliedschaft** in einer Loge erfordert neben einer Gebühr und regelmäßiger Beteiligung an den wichtigsten Ereignissen vor allem die Empfehlung von wenigstens 2 Logenbrüdern und die Unterstützung von einem Logenherrn. Der Anwärter wird dann einige Monate lang in die Rieten und niederen Geheimnisse der Loge eingeführt, lernt die geheimen Zeichen und legt eine Reihe von Prüfungen seiner Fähigkeiten und vor allem seines Charakters ab.

Dafür erhalten die Mitglieder, sind sie erst einmal eingeführt, eine Reihe von **Vorteilen**. Neben der Nutzung der Logenhäuser (samt Bibliotheken und Archiven, Nachrichtendienst, Zeitungsabonnements, Lokalen, Spieltischen und Rauchersalons) können sie vor allem "brüderliche Hilfe" aller Mitglieder erwarten - von Einladungen zu exklusiven Festen und der prestigeträchtigen Möglichkeit, öffentlich mit ihnen zu reden über geschäftliche und juristische Tipps bis hin zu aktivem Schutz vor Verfolgung, zinsfreien Krediten oder politischer Protektion. Dafür sind aber auch die Logenmitglieder zu aktiver Hilfe verpflichtet, und gerade die hochrangigen werden täglich um ihre Hilfe, Empfehlungsschreiben oder dergleichen gebeten.

Die Logen sind für SC von großem Interesse, denn sie haben nicht nur Bedarf an und Geld für mutige Abenteurer, sie sind vor allem überregional vertreten, was für die sehr reisefreudigen SC nützlicher ist als ein nur regional einflussreicher Fürst oder anderer Gönner. Haben sie erst ein oder zwei Aufträge für eine Loge erledigt, können sie auch mit einer baldigen Einladung zur Mitgliedschaft rechnen. Dadurch müssen sie zwar kleinere Aufgaben umsonst erledigen, erhalten aber das **reichsweite Prestige** einer Mitgliedschaft (Logenbrüder +1, Logenherrn +2 und Logenmeister +3) und Zugriff auf die Mittel und Mitglieder der Loge.

Dem Spielleiter steht es jederzeit frei, eine der kleineren Logen nach seinen Bedürfnissen zu gestalten und als Gegner oder Auftraggeber zu nutzen. Bei den 6 großen Logen gibt es genügend Fraktionen und mächtige Mitglieder, um sie auf die gewünschte Art und Weise darstellen zu können - ein und die selbe Loge kann als biederer Verein, politische Partei, zwielichtiger Geheimdienst oder Werkzeug eines Oberschurken genutzt werden, ohne der Beschreibung zu widersprechen. Die folgenden **6 großen Logen** sind reichsweit von Bedeutung:

Die Imperiale Loge

Mitglieder & Kosten: Militärs, hohe Beamte, Aristokraten und Großbürger bilden den Kern der Loge, die streng hierarchisch in 3 Zirkel geteilt ist. In die oberen Zirkel werden nur militärisch erfahrene Adelige aufgenommen. Eintritt in die Loge 50 Gulden + 20 Gulden pro Jahr.

Politik & Fraktionen: Die imperiale Loge hat primär die Stärkung des Nordreiches im Inneren und äußeren zum Ziel. Wie genau dieses Ziel zu erreichen ist, ist in der Loge noch umstritten, allerdings geht man schon vehement gegen zentrifugale und liberale Kräfte vor und fordert außenpolitische Härte. Fraktionen:

Die **Nationalisten** wollen das föderale Reich in eine absolutistische Monarchie unter einem Erbkaiser umwandeln.

Die **Kolonisten** wollen das Reich auf die „wildern“ Teile der Welt ausdehnen und fördern daher viele Expeditionen.

Die **Revanchisten** wollen einen Reichskrieg zur Eroberung des Südreiches und eine Erneuerung des Imperiums von Tideon.

Die **Rassisten** fordern als „Reinigung“ die Ausrottung aller Tiermenschen im Reich und die Unterwerfung der „niederen“ Rassen - der Trolle, Elfen und Zwerge.

Ressourcen & Macht: Mit zahlreichen Mitgliedern in Verwaltung und Politik ist die Loge eine der stärksten. Neben den erheblichen indirekten Mitteln gibt es auch einige direkt der Loge unterstehende Kräfte: Söldnertruppen mit bis zu 800 Mann, mehrere Expeditionsschiffe samt Mannschaft, 2 Stützpunkte in Südland und ein Kartenarchiv mit einigen einzigartigen Karten und Reiseberichten. In den Quartieren der Logentruppen, die an verbündeten Kriegsherren vermietet werden, wird derzeit ein Kriegsvorrat von Waffen und Munition für bis zu 5 Regimenter angelegt.

Rolle im Spiel: Die imperiale Loge eignet sich als Gegner wie auch als Auftraggeber. Feindlich können vor allem die Rassisten erscheinen, aber auch Intrigen gegen freie Städte und Reichsfürsten geben den SC Arbeit. Die Kolonisten hingegen können SC für ihre Expeditionen in unerforschte Regionen anheuern und gut bezahlen, vielleicht sogar mit eigenen Truppen eine kleine Kolonie aufbauen. Die Revanchisten schließlich suchen immer gute Spione, die sich in das Südreich schleichen, Daten sammeln und Aktionen gegen Korsaren und Sklavenhändler starten.

Das imperiale Logenhaus in Nevongard

Die imperiale Loge ist in der freien reichen Stadt Nevongard genauso vorhanden, wie auch die Häuser der 5 anderen großen Logen und einige regionale Logen von geringerer Bedeutung (so die "Albisch-Gomdische Loge" und eine Niederlassung der "Loge der Herren des Gomdes", eine Vereinigung von Reedern und Kaufleuten des Flusses). Sie hat hier um die 130 Mitglieder, von denen sich knapp 30 intensiver und häufiger um die Angelegenheiten der Loge kümmern, während der Rest sie vor allem als gesellschaftlichen Treffpunkt nutzt. Ein knappes Drittel des Stadtrates ist in der Loge vertreten, die Hälfte davon allerdings auch in anderen Logen. Ihr Einfluss auf die Politik ist nicht gering, vor allem die Nationalisten und Kolonisten lassen oft und gern von sich hören.

Äußerlich entspricht das Logenhaus einem der vielen reichen Kaufmannshäuser der Straßen um den Gildenmarkt - für einen prestigeträchtigeren Platz direkt am Markt haben bislang weder Geld noch Einfluss der Loge gereicht. Es ist aus Sandstein solide gemauert, 4 Etagen hoch und mit bleigrauem Schiefer gedeckt. Torbogen und Fensterstürze wurden nachträglich mit schönen Steinmetzarbeiten versehen, und die Fassade wurde von kundiger Hand mit Rankenmustern, antikisierenden Bildern und imperialen Stolz versprühenden Spruchbändern versehen - somit ist die Loge eindeutig als solche zu erkennen und gut von einfachen Häusern der selben Größe zu unterscheiden.

Im Erdgeschoss betritt man zunächst den **Empfang**, an dem ein aufmerksamer Wächter Mitglieder begrüßt, Nachrichten aufnimmt und weiterleitet sowie Fremde einschätzt und dann anmeldet oder wegscheucht. Daneben liegen der **kleine Salon** mit der gut sortierten Bar, in dem man auch kleine aber schmackhafte Mahlzeiten aus der dahinter liegenden **Küche** zum Selbstkostenpreis genießen kann. Auf der anderen Seite des Einganges findet man das **Büro**, in dem der Sekretär der Loge die Stellung hält, wenn gerade keiner der Logenherren hier Schriftstücke bearbeitet oder ein Nickerchen hält. Nach hinten zum Hof hinaus gibt es dann noch eine **Gesindestube** für die insgesamt 7 Angestellten der Loge (Koch, Kellner, Sekretär, Hausmagd, Hausdiener und 2 Wächter) sowie einen **Lagerraum** für die Güter, denen der Keller zu feucht ist. **Vorder- und Hintertür** werden nachts mit guten Schlössern gesichert, sind tagsüber aber immer unverschlossen.

Der **Weinkeller** ist gut bestückt mit 8 Fässern und etlichen hundert Flaschen, Gerüchte sprechen von einem **Geheimgang** zum Nachtmarkt unter der Stadt. Solide Eisengitter trennen daher nicht nur den Wein von den trinkfreudigen Logenbrüdern, sondern auch das Haus vor dem bedrohlichen Untergrund.

Im ersten Stock liegen der **große Salon** für die Treffen der Logenherren sowie die gut ausgestattete aber wenig genutzte **Bibliothek** (220 Bände), zu der auch eine kleine aber solide gemauerte **Schatzkammer** gehört, in der neben etlichen geheimen Akten, wertvollen Schaustücken und der Geldkiste der Loge (Füllpegel ca. 3W6 x 20 Gulden) auch private Schließfächer für die Mitglieder sind. Für eines der sehr guten Schlösser hat der Hausdiener den Schlüssel, jeder Logenherr hat dazu ein Gegenstück für das andere Schloss, das gleichzeitig betätigt werden muss.

Im zweiten Stock ist der nicht sehr ausgedehnte, dafür aber hohe und prächtige **Festsaal** der Loge, dessen offene **Ballustrade** den dritten Stock bildet und über dem sich die geschnitzten und bemalten Dachbalken erstrecken. Neben den großen Sitzungen und geschlossenen Festen der Loge finden hier auch halböffentliche Bälle und von Mitgliedern gegebene private Feste statt, für die der Rathaussaal zu groß oder nicht verfügbar ist.

Tagsüber sind immer 3W6 Logenmitglieder im Gebäude, die Hälfte davon im kleinen Salon, in den sie auch gerne Gäste mitnehmen. Diese benötigen ein Logenmitglied als Begleiter oder einen Logenherren als Bürgen. Nachts finden manchmal geheime Treffen statt, meist ist aber nur einer der beiden Wächter im Gebäude, stets bewaffnet mit Knüppel und Donnerbüchse sowie begleitet von einem scharfen Kampfhund.

Die meisten Logenhäuser des Nordreiches sind recht ähnlich, einige größer und prächtiger, andere bescheidener und kleiner. Illegale oder unbeliebte Logen verzichten auf augenscheinliche Hinweise und unterhalten im Erdgeschoss oft ein Lokal oder einen Laden als Tarnung, dazu gibt es solide Türen, Geheimtüren und -räume im Haus, einige Fallen für nächtliche Eindringlinge sowie 2 oder mehr geheime Fluchtwege durch den Untergrund, in Nachbarhäuser oder über die Dächer.

Die Loge des freien Geistes

Mitglieder & Kosten: Künstler, Gelehrte, Großbürger, Händler und Elfen bilden die wichtigste Mitgliederschaft dieser Loge, die sehr offen für alles ist. Beitrag Logenbrüder 5 Gulden, Logenherren 20 Gulden pro Jahr.

Politik & Fraktionen: Ziele der Loge sind in erster Linie die Freiheit des Einzelnen und die Stärkung persönlicher Rechte und volksnaher Politik. Gerade diese Freiheit sorgt aber auch immer wieder für Streit in der Loge. Fraktionen:

Die **Liberalen** verlangen vor allem Schutz des Eigentums und freien Handel. Bei geringster Anzahl haben sie die größte Finanzkraft und stellen die Führung der Loge.

Die **Intellektuellen** halten wenig von praktischen Aktionen, haben aber die besten Propagandisten und fördern nach Kräften Bildung, Forschung und Redefreiheit.

Die **Radikalen** fordern direkte Demokratie und Gemeinschaftseigentum. Damit haben sie die Zuneigung der Armen und radikale Aktivisten, werden zugleich aber auch am stärksten von der Obrigkeit bekämpft.

Ressourcen & Macht: Die Loge ist finanziell nur dann gut ausgestattet, wenn der innere Zirkel es wünscht. Nicht weniger als 3 Dutzend Druckereien und noch mehr kleine Verlage gehören der Loge, die mehrere Zeitungen herausgibt und die wenigen öffentlichen Bibliotheken des Reiches unterhält. Die Aktivisten schließlich können bei Bedarf in fast jeder Stadt einen kleinen bis mittelgroßen Volksauflauf organisieren und haben einige gesuchte Extremistenbanden im Untergrund.

Rolle im Spiel: Die Freigeister sind der Hort der Linken im Reich. Wer immer gegen die Ungerechtigkeit einer Herrschaft vorgeht, genießt ihre Unterstützung - sofern sie sich auf die intellektuelle und moralische Ebene beschränkt. Aufträge sind nur von den Liberalen zu erhoffen, dafür bietet die Loge ihren Verbündeten Infos und die Möglichkeit zur Publikation ihrer Anliegen.

Loge des Freien Geistes zu Nebongard Protokoll der geheimen Sitzung

Datum: 17. Heumond 1031 4.ZA

Vorsitz: Ehrw. Logenh. Gandler

Protokollführer: K. Asumen (unter Protest)

Antwesende: Alle 8 Logenherren bis auf Blenner. Der drückt sich wieder vor seiner Protokollpflicht!

1. Tagesordnung blablabla...
2. Erneute Nachfrage wg. fehlender 14 G 9 T 2 H nach letztem Kassensturz. Kein Geständnis (wie erwartet, wie letztes Jahr, wie immer, wenn man einen Dichter zum Kassenwart macht...)
3. Ersuchen, Jamir Weissfeder in Loge aufzunehmen, Empfohlen von LH Gandler, unterstützt von LB Naut und LB Snorrensen. Kurze Beratung, bewilligt. Elfischer Barde, glockenheller Sopran. Zumindest bessert das den Chor erheblich auf!
4. Schriftlicher Bericht verlesen (nach Protest des provisorischen Protokollführers von LH Dauler), Warnung vor drohender Gefahr (unklar, was von Verdammten mit Ritualkreis oder so) und Bitte um Intervention bei Landgericht Blumental. Toll, haben sich verhaften lassen, die Herren Abenteurer, war gleich der Ansicht, die Chaoten taugen nicht für diffizile Sachen... Beratung, LB Dr. Winkler mit 22 G aus Kasse ausgestattet und nach Blumental geschickt, soll die Volldeppen aus ihrer Patsche holen. Kasse jetzt offiziell ganz leer.
5. Planung für Aktion nächste Woche, wieder kein sinnvoller Vorschlag, gehen trotzdem alle hin.
6. Neuer LB Weissfeder trägt nach Ende der Beratungen sehr angenehme Lieder vor (hat aber gerade die 5 G nicht dabei...), LB Naut muss wieder den Trick mit der Schnur in der Nase zeigen, LB Weissfeder haut ihn dafür verdienstermaßen mit seiner Flöte.
7. Antrag auf Ausschluss von LB Weissfeder durch LH Naut abgelehnt. Währe ja noch schöner, erst ekelt er uns alle an und dann beschwert er sich, wenn LB Weissfeder "Initiative zeigt", wie er selbst davor gefordert hatte. Ausserdem hat er einen lausigen Sopran und ist garantiert nur neidisch!

Die Loge der ewigen Siegel

Mitglieder & Kosten: Magier, Priester, Gelehrte, Beamte und Agenten bilden diese kleine aber mächtige Loge. Sie ist nicht gerade groß, da neue Mitglieder, die 25 Gulden im Jahr zahlen können, nur nach langer Überwachung und einer Prüfung aufgenommen werden.

Politik & Fraktionen: Ziel der Loge ist das Sammeln und bewahren wichtiger Daten sowie die Unterdrückung unliebsamen Wissens. Neben staubigen Büchern suchen sie aber auch lebendige Infos über Personen und Gruppen. Fraktionen:

Die **Forscher** wollen in erster Linie auf seriösem Wege Wissen sichern und sind daher immer sehr beschäftigt. Sie dominieren die Akademien und Universitäten.

Die **Spione** suchen das Wissen im wahren Leben, bespitzeln Leute und stehlen auch Briefe und Bücher. Nicht selten arbeiten sie für einen oder mehrere Geheimdienste.

Die **Wächter** arbeiten oft mit der Inquisition oder Zensur zusammen, denn sie wollen die Verbreitung von schädlichem Wissen um jeden Preis verhindern - mitunter indem sie die Träger des Wissens beruflich zerstören oder gar töten.

Ressourcen & Macht: Die Loge scheint eine der schwächsten zu sein, hat aber durch ihre Wissensbestände ein enormes Potential und ist in Geheimaktionen geübt. Neben Labors, Bibliotheken und Geheimarchiven gehören auch einige Dutzend Berufsspione und diverse Schlägertrupps zur Loge - sowie ein ganzes Haus Finsterelfen.

Rolle im Spiel: Die Loge kann sowohl lukrative Suchaufträge verteilen wie auch mit mörderischem Elan SC verfolgen, die in die falschen Bücher oder Gewölbe gekuckt haben. Als Verbündete hat sie ein enormes Potential an Informationen.

Die Loge des neuen Morgen

Mitglieder & Kosten: Magier, Seefahrer, Gelehrte, Literaten und Künstler bilden den Hauptteil der Loge, der jedem offen steht, der 10 Gulden pro Jahr und ein offenes Wesen mitbringt.

Politik & Fraktionen: Ziel der Loge ist das Sammeln und Verbreiten von Wissen an alle Schichten der Bevölkerung, aber auch die Förderung von Kunst und Kultur. Fraktionen:

Die **Geographen** interessieren sich für das Gesicht der Welt, befragen Seefahrer, sichten Logbücher und senden vor allem viele Expeditionen aus, die viel sanfter und wissenschaftlicher vorgehen als andere.

Die **Naturforscher** fördern die neue Form der Wissenssuche mittels Experiment und Empirie in der realen Welt statt der Suche in uralten Folianten.

Die **Philosophen** forschen nach neuen und besseren Lebensweisen sowohl für den Einzelnen wie auch für ganze Völker.

Die **Künstler** schließlich wollen einfach nur das Herz der Sterblichen erfreuen und ihre Werke oder die anderer Künstler öffentlich und zum Ruhme der Schönheit zeigen.

Ressourcen & Macht: Neben einer Vielzahl von Verlagen und Druckereien, die der der Freigeister entspricht, aber weniger politisch agitieren, haben sie auch etliche Kultureinrichtungen in direktem Besitz, betreiben Schulen und Theater. Einige ihrer Künstler haben das Wohlwollen der höchsten Personen, und generell einen sehr guten Zugang zu den Fürstenhöfen und Kirchen.

Rolle im Spiel: Diese Loge ist vergleichsweise harmlos und hat einen höheren Freizeitwert als viele andere. Von den Expeditionen abgesehen bietet sie den SC Wissen und Publikationsmöglichkeiten.

Die Loge des schwarzen Netzwerks

Mitglieder & Kosten: Diese Loge ist offiziell in keiner einzigen Stadt gemeldet, aber ebenso oft vertreten wie die anderen. Sie setzt sich aus Beamten, Adeligen, Kaufleuten, Spionen und Verbrechern zusammen, die von ihrer Machtgier getrieben werden. Im ersten Zirkel ist man auf Probe und muss 3 Prüfungen bestehen. Im zweiten kann man von der Macht der Loge profitieren, ist aber ein Befehlsempfänger. Nur die mächtigsten Intriganten schaffen es in den dritten Zirkel der „dunklen Meister“, die nach Ansicht einiger Verschwörungstheoretiker wirklich alles (!) im Reich kontrollieren.

Politik & Fraktionen: Tatsächlich ist diese Loge die mächtigste von allen. Wie ein Teufelskult hat sie als Ziele Macht und Reichtum, und sie tut fast alles, um diese Ziele zu erreichen. Fraktionen:

Die **Verschwörer** versuchen durch Wissen und Intrigen, Erpressung und Mord in die oberen Ebenen der Macht zu gelangen.

Die **Profiteure** streben in erster Linie nach Geld, sie nutzen ihren geschäftlichen Vorteil und zahlen dafür $\frac{1}{4}$ der Gewinne an die Loge.

Die **Kollekteure** sammeln Wissen, Macht und Verbindungen um ihrer selbst willen und um sich zu schützen. Viele sind bereits in sehr hohen Positionen und sichern sich so nach unten ab.

Ressourcen & Macht: Die Loge hat neben einem Geheimarchiv einen Geheimdienst der Extraklasse, mit etlichen Finstereifen, Spionen und Meuchelmördern. Außerdem hat sie in Bourbon eine eigene Gruppe von Assassinen und in Soldale beste Kontakte zu den gefährlichsten Casmal.

Rolle im Spiel: Böse. Die Loge kann SC für ihre Zwecke anheuern, diese entpuppen sich aber irgendwann als skrupellos und mörderisch. Freie Helfer wie die SC werden nach getaner Arbeit erst entlohnt und dann, nach der Siegesfeier im Vollrausch oder in ihren Betten, von gedungenen Mördern beseitigt.

Panisch stolperte Lugat durch die schattigen Gassen, immer wieder hektisch hinter sich blickend. "Sie sind hinter dir her!" fuhr es ihm durch den Kopf, ganz sicher hatte er Schritte gehört. "Ich Narr, hätte ich mich doch nur nie mit ihnen eingelassen!" Plötzlich trat er auf etwas glitschiges, rutschte weg, knallte schmerzhaft auf den regennassen Kopfstein. Wimmernd zog sich Lugat in einen Hauseingang in dieser finsternen Gegend, in die er nie hätte einen Fuß setzen sollen. Mühsam brachte er seinen keuchenden Atem unter Kontrolle, lauschte mit dröhnendem Pulsschlag in den Ohren in die Nacht hinaus, während er die blutigen schmerzenden Knie an sich zog.

"Nichts, nur der Regen. Da ist nichts." Immer wieder sagte es sich Lugat in Gedanken vor, hoffte, flehte, das es war sei. Wie hatte er nur in diesen Schlamassel geraten können? Anfangs hatte alles ganz leicht ausgesehen. Nur einige Notizen machen und abgeben, und dafür hatte er blankes Gold gesehen. Was machte es schon, wenn irgendjemand wusste, das sein Herr einen neuen Wallach kaufte oder sich um die Gesundheit der Kinder eines Freundes sorgte. Und er, der treue Sekretär, hatte ja auch nichts verraten, nur einige Allgemeinheiten erzählt und ein Trinkgeld bekommen.

Wasser prasselte von den Dachtraufen in die Gasse. Vorsichtig erhob sich Lugat und schaute zögernd in die Nacht. Bei all dem Regen sah er kaum 3 Schritte weit in die Finsternis. "Sie haben mich verloren. In der Nacht, bei dem Wetter, da konnten sie mich gar nicht verfolgen!" Vorsichtig verbreitete sich so etwas wie Zuversicht in dem durchnässten und vor Kälte und Panik schlotternden Sekretär. "Vielleicht komme ich doch noch gut aus der Sache raus..."

Irgendwann, nach all den leicht verdienten Gulden, war der Kerl mit seinem falschen

Lächeln wieder gekommen, doch dieses mal hatte er einen ganzen, schweren, verführerisch klingenden Beutel mit Gold dabei. Nur eine Urkunde austauschen und abgeben sollte er, nichts wichtiges, nur über irgend eine Abfindung vor langer Zeit, längst unwichtig und vergessen. Und dafür 120 Gulden (nicht 100, so dumm war Lugat nicht, er hatte scharf gehandelt), da durfte man nicht zögern, man würde sich ja selbst bestehlen! Also hatte er das Dokument genommen, die Fälschung hingelegt und war zum Treffpunkt gegangen.

"Die Luft ist sicher rein. Ich muss hier weg, sonst hole ich mir noch... den Tod." Am Treffpunkt war er wie immer pünktlich erschienen, doch dieses mal ging alles schief. "Lugat, du falscher Auswurf des Mimikry! Ich hätte es nie geglaubt, aber hier bist du! Verräter, ich habe dich in meinem Hause ernährt und so dankst du es mir..." Entsetzt hatte Lugat seinem Herrn in die Augen gestarrt, bis sein Blick auf den Degen fiel, den dieser blank in seiner Faust hielt, die Knöchel weiß vor Anspannung. Und dann fiel der Schuss. Röchelnd griff sich der alte Baron an die Brust, wo Blut hervorquoll, aus einem lächerlich kleinen Loch. Passend zu der rauchenden Pistole, die wie aus dem Nichts neben ihm auf den schlammigen Boden fiel. Schon hörte er hinter den Fensterläden die ersten Rufe: "Mörder!" hatten sie gerufen, "Mörder! Dort, seht, er hat seinen eigenen Herrn erschossen! Greift ihn, Ruft die Wache, zum Richter mit ihm, gehängt soll er werden!"

Blind war Lugat in die Gassen der Stadt gehetzt, immer die Blicke seiner Häscher im Nacken, ihre Schritte hallten in seinen Ohren. Doch jetzt war es vorbei. Er hatte sie abgehängt. Vorsichtig schlich Lugat durch die Gassen, und immer leichter wurde sein Schritt. Er hatte genug Geld gespart, um aus der Stadt zu verschwinden. Sicher waren die Torhüter noch nicht informiert, für einen Gulden machten sie die Mannpforten auch bei Nacht auf, er war ja ein angesehener Bürger, kein... gehetzter Verbrecher.

Alle Zuversicht wich aus Lugats Miene, schneller noch als das Blut aus seinen Adern, als kalt und scharf die Klinge in seine Seite fuhr. Vergebens suchte er nach einer Erklärung, vergebens bewegten sich seine atemlosen Lippen, vergebens ruderten seine Arme, konnten den unsichtbaren Angreifer nicht erreichen, der ihn fest am Nacken hielt und seinen nass glänzenden Dolch aus der Wunde zog. Ruhig

wartete der Mörder, bis sein Opfer vollends erschlaffte und tot auf das Pflaster sank. Er hatte genau gezielt, das Blut war schnell in die Lunge geflossen, kein Lärm und schon gar kein Kampf.

Als er sicher war, das ihn kein ausgehustetes Blut mehr besudeln konnte, suchte er schnell und gezielt die Kleidung des Toten ab, fand das Dokument in einer Ledertasche und steckte es sicher in sein Wams. Dann schob er einen roten Samtbeutel an seine Stelle. "Bedauerlich, 120 Gulden an eine Leiche zu verschwenden, aber ein Handel ist ein Handel." Kurz verlockte es den Mörder, das Geld einfach zu behalten, sicher stahlen es Bettler, bevor die Wache die Leiche fand. Aber er war nicht so dumm, einen Befehl seiner dunklen Herren nicht präzise zu befolgen.

Ruhig ging er durch die regennassen Straßen und zog den Mantel um sich. Kalt! Er hatte Stunden auf dem Dach gehockt und die verdammte Pistole trocken gehalten, nicht sich. Wenn er das Dokument abgegeben hatte, konnte er sich endlich ein warmes Bad gönnen. Was seine Herren sonst noch vorhatten war nicht sein Ding, er wusste, je weniger er über sie erfuhr, desto sicherer war er. Nur ganz am Rande trübte ein kleiner böser Gedanke seine Ruhe: "Wenn sie mich nicht mehr brauchen, sterbe ich, ohne es zu ahnen..."

Die Loge der goldenen Hüter

Mitglieder & Kosten: Priester, Magier, Adelige Damen, Beamte und Militärs, dazu viele ranghohe Zwerge und Elfen. Der äußere Zirkel aus Helfern zahlt 15 Gulden im Jahr und liefert Wissen, dazu machen sie bei den kleinen Aktionen mit. Der Innere Zirkel hütet das Geheimwissen und leitet die verdeckten Operationen. Niemand kennt die Meister der Loge.

Politik & Fraktionen: Das Ziel der Loge ist der Schutz des Nordreiches, seiner Verfassung und seiner Bevölkerung. Neben den alltäglichen Gefahren wie Hunger, Seuchen und Krieg begegnen sie aber auch den geheimnisvollen Gefahren einer magischen Welt. Fraktionen:

Die **Wohltäter** bilden die größte und bei weitem bekannteste Fraktion. Sie hilft den Armen und Bedürftigen mit Nahrung, Heilung und Schutz. Durch ihre öffentlichen Auftritte haben sie der Loge ein harmloses und durchweg positives Image verschafft.

Die **Kundschafter** suchen immer nach neuen Gefahren, haben Agenten an allen Höfen und Infiltranten in allen gefährlichen Organisationen.

Die **Militanten** bilden das Schwert der Loge. Sie organisieren Geheimoperationen gegen Jeden, der das Reich bedroht, oder kämpfen persönlich. Zur Not können sie anscheinend auf den Orden der Paladine zurückgreifen, der aber jegliche Fragen nach einer Verbindung - nicht kommentiert.

Ressourcen & Macht: Da die Wohltätigkeit einen Großteil der Gelder verschlingt, gibt es außer den Armenküchen und Hospitälern nur wenige teure Einrichtungen. Die Spione und Kämpfer arbeiten ehrenamtlich, daher zwar besonders engagiert, aber nicht immer auch effizient. Im Notfall könnte die Loge aber Volksmassen mobilisieren, von denen die Freigeister nur träumen. Sie verfügt angeblich auch über mächtige Helfer im Hintergrund.

Rolle im Spiel: Hilfreich, edel und gut. Die Loge ist immer in den Kampf gegen alle Gefahren verstrickt. Da sie damit ziemlich überfordert ist, kann sie die Hilfe von SC immer gut gebrauchen. Diese erhalten nur wenig materiellen Lohn, aber sicher Dank auch von wichtigen Leuten oder zumindest deren Frauen.

Kapitel 32

Entdeckungen & Kolonien

Entdeckungen

Noch vor 100 Jahren waren die Gelehrten allgemein der Ansicht, schon alles Wissenswerte über Südland aus den alten Schriften zu kennen. Als dann im Jahre 943 die 3 Karavellen von *Juhan de Arriacella* nach dreijähriger Reise um Südland heil zurückkehrten (mindestens 6 Versuche waren schon gescheitert), enthielt sein sehr populärer Reisebericht so viel Neues und so wenig von dem eigentlich Erwarteten, dass die ganze Wissenschaft ins Wanken geriet. In den folgenden Jahrzehnten folgten etliche weitere Expeditionen, die nicht nur neues Wissen brachten und alte Annahmen widerlegten, sondern auch zum Aufbau dauerhafter Stützpunkte und umfangreicher Kolonien führten. Nach der Umrundung Südlands und der Erforschung des Korallenmeeres begann man mit Expeditionen in das Festland, hat bislang aber nur wenige Gebiete erkundet. Mehr Erfolg hatte man mit der Gründung kleiner Handelsposten und Forts an vielen Küsten.

Juhan de Arriacella

Beschreibung: Nun, momentan vermutlich eine faulende Leiche. Zu Lebzeiten aber stellte der Urtyp des soldalischen Entdeckers eine ebenso umstrittene wie bewunderte Figur dar, während die Geschichtsschreibung ihn immer mehr zu einem legendären Helden verklärt. Die inzwischen zahllosen Skulpturen und Gemälde zeigen ihn als edle Gestalt mit lockigen blonden Haaren und aristokratischem Blick, die wenigen zeitgenössischen Stiche eher als kaufmännischen denn heldischen Typen.

Rolle: Der verwegene Entdecker wurde von einer Mischung aus Neugier, Ruhmsucht und Habgier angetrieben, und um an die nötigen Schiffe und Gelder zu kommen war er zu einigen dreisten Lügen und Erpressungen bereit. Seine Leute schonte er selten, zugleich aber konnte er besser mit den Einheimischen verhandeln als die meisten seiner Nachfolger. Unzweifelhaft aber ist sein Wille, der ihn immer wieder Gefahren überwinden ließ, vor denen andere Zurückschreckten und mit dem er seine erschöpften Leute immer wieder antrieb, alles zu geben und alles zu riskieren. Zu seinem Ruf hat aber nicht wenige sein Talent beigetragen, seinen Ruhm über alles zu stellen.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Kaufmann und sehr guter Seemann, Meister im Antreiben von erschöpften Leuten, sehr guter Diplomat für Erstkontakte und Selbstdarstellung.

Macht und Ressourcen: Zu Anfang war er nicht mehr als ein Kaufmann, er sicherte sich aber das Kommando über eine kleine Flotille und baute seine Macht bis zum ersten soldalischen Vizekönig über das Korallenmeer aus.

Ziele der Entdecker

Derzeit läuft eine intensive Suche nach neuen reichen Kolonien wie auch nach verlorenem oder unbekanntem Wissen. Die wichtigsten Ziele der nächsten Jahre:

Die Südelfen, das mysteriöse verschollene 4. Volk der Elfen, war schon im 3. ZA Ziel etlicher Legenden und Expeditionen. Immer wieder gibt es Gerüchte von Funden elfischer Überreste. Die Spekulationen ihres Verbleibs reichen von der Wüste oder den Wolkenfresserbergen über das Randeis bis hin zu einem magischen Reich im Weltenraum.

Fernland ist ebenfalls aus vielen alten Legenden bekannt, und man meint auch seine Position zu kennen. Doch bislang ist kein Schiff aus diesen Gewässern zurückgekehrt - kein Wunder, ist doch der Malstrom in der Nähe. Doch wie so viele gute Schiffe verschwinden konnten, ist doch verdächtig.

Der Dschungel bietet neben einer Unzahl von giftigen Tieren und Pflanzen, böser Magie und Ungeheuern auch einzigartige Naturschätze. Das Hauptziel der Expeditionen sind aber weitere Stufenpyramiden voller Schätze. Dafür arbeitet man sich stückchenweise die breiten Flüsse stromaufwärts.

Die Ozeane sind voller unentdeckter Inseln und warten auf Entdecker. Allerdings scheuen Kapitäne die unerforschten Gewässer, in denen sie viel verlieren können und kein sicheres Ziel haben. Eine ganze Reihe von Inseln locken mit legendären Schätzen.

Das Tangmeer gilt primär als Gefahr für Schiffe, doch ist man sich sicher, das es ein unerforschtes Land umschließt. Bislang beschränken sich die Erkundungen aber auf die Konstruktion seltsamer Gefährte, um durch den dichten Tang zu gelangen.

Die **Wolkenfresserberge** im Herzen von Südland sind den Nordreichern nur aus Legenden und Berichten einiger Südländer bekannt, denn nur der schwarzzollverseuchte Ausläufer zum Kap ohne Wiederkehr ist leicht erreichbar. Die Gerüchte von blühenden Gebirgstälern voller Wunder und Schätze sind zahllos, doch die einzigen Kenner dieser Region, die Finsterelfen, schweigen und wünschen auch keinen Besuch.

Das **Randeis** schließlich, mit dem dahinter liegenden Weltenraum, ist vielleicht das größte Ziel. Keine Herausforderung scheint größer, aber auch weniger lohnend - denn was soll man hinter all dem Eis auch finden? Alte Trolllegenden sprechen von Vulkanen mit Oasen der Wärme, doch gefunden hat man noch keinen.

Kolonien in Südland

Albion, Bourbon und vor allem Soldale konzentrieren ihre kolonialen Interessen auf das Korallenmeer, dessen Inseln und Gewässer für Menschen geeignet sind und reiche Schätze bieten, neben Perlen, Gold, Silber und Edelsteinen vor allem Kolonialwaren von Plantagen (Zucker, Kaffee, Kakao, Gewürze, Kräuter und Tabak) und Handelsposten im Dschungel (exotische Felle und Federn, magische Kräuter, Gifte und Medikamente, uralte Grabbeigaben und Artefakte).

Soldale besitzt hier 9 Städte, Bourbon 5 und Albion 3, dazu die entsprechende Anzahl von Dörfern, Bergwerken und Plantagen. Soldale hat an den Küsten Südlands eine Kette von über 40 Handelsposten und Forts, während Bourbon und Albion jeweils knapp 10 an schlechteren Plätzen erlangt haben - Soldales Entdecker haben ihrem Land einen großen Vorteil verschafft.

Jede Stadt hat einen Gouverneur, der sie ohne Mitspracherecht einer Bürgerschaft verwaltet, dazu haben alle 3 Länder einen Vizekönig für ihre Kolonien eingesetzt. Die Meere werden von Admirälen kontrolliert, Soldale hat zusätzlich 2 Admiräle für die An- und Abfahrtrouten.

Jeder Staat organisiert pro Jahr mindestens einen Konvoi, um eigene Kauffahrer hin und zurück zu geleiten. Nötig sind solche Konvois nicht nur wegen allgemeiner Gefahren, ein sehr großes Problem sind die Piraten, die sich in dem schwer zu kontrollierenden Inselgewirr festgesetzt haben. Zusammen mit geflohenen Sträflingen, entlaufenen Tiernmenschen, rebellischen Eingeborenen, Schmugglern und freien Siedlern bilden sie eine Unterschicht, die von den üppigen Profiten der Könige, Plantagenbesitzer und Fernhändler ihren Teil abschöpfen will.

Kolonien in Nordland

Albion, Thursgard, Kavernik und Silvania, vor allem aber Gomdland und der wendische Städtebund, haben sich mehr nach Norden und Westen orientiert.

An den Küsten der Großfürstentümer und im dahinter liegenden wilden Nordwald gibt es 9 Städte des Bundes und über 50 Handelsposten, Fischereihäfen und Kontore. Neu hinzugekommen ist die Stadt *Goldfalle* hinter den Gnollbergen, die in einem schwer erreichbaren und gefährlichen, aber sehr ertragreichen Schürfgebiet liegt. Wer die wochenlange Reise, die Überfälle wilder Tiernmenschen und gieriger Mitmenschen, das raue Wetter und die reißenden Flüsse überlebt hat, kann in der hölzernen Stadt oder den vielen kleinen Camps mit etwas Glück reich werden, denn Gold ist hier in jedem Bach kiloweise zu finden. Doch das Leben hier ist sehr hart, und die meisten Goldsucher finden wenig mehr als einen frühen Tod.

Thursgard hat seine Besitzungen entlang des Randeisen vor über 300 Jahren aufgebaut, als die Langboote der Trolle noch das Nordmeer unsicher machten. Heute legen hier vor allem ihre Händler, Fischer und Walfänger an, die im gefährlichen Nordmeer fast alleine jagen und fischen. Die meisten Niederlassungen bestehen nur aus einem Hölzernen Anleger und einigen Langhäusern, die im Winter verlassen sind, aber für Ankömmlinge sichere Unterkunft und einen Notvorrat bieten, den jeder vorbeikommende Walfänger auffüllen muss.

Kavernik hat Bingen in vielen Gebirgen von Nordland, auch in den Gnoll- und Kentaurenberg. Diese Siedlungen sind faktisch souverän, gehören aber formell zum Königreich und halten sporadischen Kontakt. Ähnliches gilt für Silvania, dessen westliche Waldelfen es als amüsant betrachten, zu einem Königreich zu gehören.

Kapitel 33

Namen im Nordreich

Prinzipiell können Spieler natürlich ihre SC und Spielleiter ihre NSC nennen, wie sie wollen. Ein guter Einfall ist immer besser als ein langweiliger aber „typisch nordreichischer“ Name. Gerade für die Heerscharen namenloser NSC, die ihr kurzes Leben als jämmerliche Ansammlung von Zahlen und Notizen fristen müssen, bieten die folgenden Seiten schnelle und einfache Orientierung.

Namen des einfachen Volkes

Die meisten Leute im Nordreich haben einfach nur einen Vornamen. In einem Dorf reicht das allemal, und wenn es in der Umgebung doch einen Namensvetter geben sollte, dann behilft man sich mit einer Ortsbezeichnung (Hinz Oberhofer, Kunz Gomdländer) oder einem gängigen Spitznamen (der rote, der lange, Elfenhaar, Zwergenbart, Trollzahn...). Für den Fall, dass eine offizielle Benennung vor Gericht, in einer Behörde oder Urkunde nötig ist, lautet der übliche Eintrag Name, Namen der Eltern und Geburtsort (X, Sohn des Y und der Z (bei Frauen umgekehrt) aus Wieauchimmerdorf).

Typische Namen für Gomdländer

Weiblich: Amalia, Doriame, Emesle, Gelide, Ilmaralide, Lodarra, Mata, Norna, Ramakia, Sulve, Ulide, Werett, Zenda.

Männlich: Aren, Bregar, Falk, Garad, Harrad, Korrad, Mandred, Naurod, Ocko, Peer, Runald, Sigurd, Thees, Ulof, Wiegbold.

Typische Namen für Abioner

Weiblich: Abby, Bethed, Cickle, Fathill, Heddy, Juggilia, Lorr, Mildreth, Petunia, Rothe, Thella, Uma, Wess, Xine.

Männlich: Argile, Charred, Devon, Emmered, Figg, Gory, Jackam, Leeslin, Nobby, Orwen, Quidd, Seddrem, Vinnes, Zandred.

Typische Namen für Soldatier

Weiblich: Almada, Bocca, Clarice, Dometa, Fiametta, Giora, Ima, Lucrezia, Mira, Orsinia, Quidrilla, Rocca, Silvaja, Thamana, Veggia.

Männlich: Agimo, Bertolo, Cosimo, Decimo, Elario, Giovio, Lorenzo, Matteo, Niccaio, Orsinio, Puccio, Stebano, Ugio, Xermio.

Typische Namen für Bourbonen

Weiblich: Bejou, Claire, Damica, Emmere, Febreca, Geova, Louisa, Matrice, Neppole, Quicere, Sondru, Tamia, Viollaie.

Männlich: Alfonse, Bartholome, Centrele, Denial, Emode, Frederique, Henore, Jaque, Louis, Novere, Oddaquil, Patrice, Saggaviece, Vottaile.

Namen des Adels

Anders sieht es in den Adelskreisen aus. Hier hat jedes Adelsgeschlecht einen Familiennamen, der sofort die genealogische und politische Zugehörigkeit klärt. Zumeist wird er aus dem Stammsitz der Familie oder ihrem Wappen gebildet. Wenn eine Familie sich in mehrere Seitenlinien aufteilt, weil sie mehrere Titel und Ländereien unter den Söhnen aufteilt, werden die Nebenlinien mit einem Doppelnamen als solche gekennzeichnet, zumeist indem man den Namen der neuen Herrschaft anhängt (Hohenaar-Tanwald). Sollte die Hauptlinie aussterben, nimmt die mächtigste Nebenlinie wieder den einfachen Familiennamen (gegebenenfalls nach einer Fehde, die die Machtfrage klärt...) und damit auch den Vorrang in Familienrechtsfragen an.

Weiterhin vergeben Adelsfamilien gerne die selben Vornamen immer wieder, vor allem für den Erstgeborenen. Wann immer ein Name mehrfach vorkommt, wird das durch eine Nummerierung mit römischen Ziffern gekennzeichnet (Wodreg IV.). Kommt man aber an einen höheren Titel, fängt die Nummerierung von vorne an (König Wodreg IV. und Kaiser Wodreg II.). Beinamen schließlich kann man sich weder aussuchen noch werden sie einfach so per Zufall gewählt. Sie werden von der Weltöffentlichkeit je nach den Leistungen und Fehlleistungen des Adligen vergeben, und man kann sich von einem weniger schmeichelhaften Beinamen kaum trennen. Es gibt hier keine festen Regeln, außer dass „der große“ zumindest einen großen siegreichen Krieg gegen überlegene Feinde erfordert.

Namen von Akademikern

Egal ob Akademiker aus dem Volk oder dem Adel stammen, mit der Verleihung eines akademischen Grades wechseln die meisten den Namen. Magister, Doktor oder gar Professor werden dem Vornamen vorangestellt, gefolgt von einem Orts- oder Beinamen. Diese werden nach etwas festen Regeln vergeben, vor allem nach dem ersten oder wichtigsten veröffentlichten Buch oder Zauber. „der feurige“ deutet also weniger auf Temperament sondern vielmehr auf ein Ritual der Feuermagie hin.

Namen von Gaunern

Professionelle Diebe haben oft mehr Namen als Hemden, daher sind sie gerade in der Unterwelt Schall und Rauch. Der Spitzname hingegen wird als einzig wahrer Name betrachtet, denn den muss man sich verdienen. Erhält man als Lehrling seinen ersten Namen vom Meister (und in den seltensten Fällen einen schmeichelhaften...), darf man nach der Diebesprüfung einen eigenen Namen aussuchen (was allerdings immer die Zustimmung der Gilde erfordert) und nach der Meisterprüfung sogar zum Spitznamen einen Beinamen (und diese sind eigentlich immer protzig, denn da hat die Gilde nicht mitzureden). „Schnodder“, „Schwarzahn“ oder „Hinkefuß“ sind also vermutlich Lehrlinge, „Schnellfinger“ und „Katzenauge“ Diebesgesellen und „Beutelzieh der ewig unersättliche mit den goldenen Fingern“ ein Meisterdieb.

Trollnamen

Trolle haben generell nur einen Namen, und keine sehr große Auswahl. Sie kommen aber gut damit zurecht, denn wenn es Unklarheiten gibt, weisen sie daraufhin, das „der andere Gronk“ gemeint ist. Somit haben sie ein einfaches und eindeutiges System der Benennung, auf das die anderen Völker ruhig neidisch sein dürften. Übrigens halten Trolle nichts davon, in weibliche und männliche Namen zu unterteilen, denn man kann ja problemlos sehen, ob ein Troll männlich oder weiblich ist.

Typische Namen für Trolle

Brobrak, Docko, Fnorr, Gronk, Knorr, Lork, Mpf, Orro, Proch, Rugno, Schrog, Trollo, Zork.

Elfennamen

Jede Elfe hat 3 Namen: Einen bei der Geburt vergebenen geheimen Seelennamen, einen in der Kindheit aus den ersten eigenen Lauten gebildeten Rufnamen und einen Beinamen, der im Laufe des Lebens mehrfach wechselt, um jeweils einen bestimmten Lebensabschnitt zu kennzeichnen. So wechseln Elfen mit dem Beruf, Wohnort oder Partner auch den Namen - für die menschlichen Behörden höchst verdächtig und verwirrend. Der Rufname ist nicht so schlimm, wie er es bei Menschen wäre, denn Elfenbabys können schon nach der Geburt viele Laute bilden und sind kleine brabbelnde Ästheten. Der Seelenname schließlich ist nur dem Kind, seiner Mutter und später den Lebenspartnern bekannt. Angeblich verleiht das Wissen über den Namen Macht über die Seele des Elfs, mit Sicherheit ist das Verraten des Namens ein Zeichen völligen Vertrauens - und einer der wenigen Bereiche, in denen Elfen nie lügen!

Typische Namen für Reichselfen

Rufnamen: Aila, Chivil, Deion, Eodene, Fandrial, Gielen, Heghelien, Isiadin, Llaloren, Nendien, Quenaia, Simirel, Weandea,

Beinamen: Abendwind, Baumläufer, Dornenspringer, Federhauch, Silberglanz, Trolltäuscher.

Zwergennamen

Zwerge erhalten nach der Geburt ihren Namen, der mit dem des Klans und der gesamten weiblichen Erblinie ergänzt wird. Der volle Name eines Zwergen ist also reichlich lang („Snobbel Klan Glimmerbruch, Sohn der Goladacha, Enkel der Emellek, Urenkel der Tamsarana, Ururenkel der...“, daher begnügen sich die meisten im Klan mit ihrem Rufnamen und außerhalb mit Rufname + Klansname.

Typische Namen für Zwerge

Weiblich: Archerra, Churra, Echercha, Karnnacha, Merecha, Ochara, Quirachera.

Männlich: Alrak, Benrot, Dunik, Felikor, Gorim, Karamak, Lorik, Merrek, Nelfrek, Runok, Tovok, Vladar, Xemio.

Klannamen: Dunkeleisen, Felsbrecher, Goldrune, Kurzenfuß, Messingschläger, Oberbinger, Runenleser, Steinfühler, Wassermeider.

Kapitel 34

Königreich Gomdland

Flächenmäßig immer noch das größte Land des Nordreiches, ist das Gomdland doch zunehmend rückständig - nicht technisch, denn die freien Städte haben viele hoch spezialisierte Handwerker, aber staatlich und auch kulturell. Während die anderen Reiche voll in der Renaissance stecken oder, wie Bourbon, sie fast schon hinter sich gelassen haben, kommt das Gomdland gerade erst aus dem Mittelalter heraus.

Herrscherhaus & Politik: Das Geschlecht derer von Hohenaar, benannt nach der gleichnamigen Burg im oberen Gomdtal, regiert seit 909 4. ZA das Königreich Gomdland. Die Hauptlinie besteht aus *König Wodreg VI.*, in Personalunion *Kaiser Wodreg II.* des Nordreiches, seinen drei Söhnen, seinen beiden Töchtern und seiner zweiten Frau aus dem gräflichen Hause Drachengleitenburg. Wichtige Nebenlinien sind die Herzöge von Hohenaar-Tannwald im Westen und die Grafen von Hohenaar-Rotenbrück nahe dem Stammsitz am oberen Gomd.

Durch die Pflichten des Kaiserthrones waren die Könige des Gomdlandes in den letzten 4 Generationen derart eingespannt, das sie sich nur unzureichend um ihr Erbland kümmern konnten. Zahlreiche Fürsten ließen sich ihre Unterstützung durch Reichsfreiheit belohnen, und auch die Vasallen haben sich große Freiheiten herausgenommen. Generell ist die Verwaltung des Königreiches in einem schlechten Zustand, der allerdings dem Volk auch Freiheiten lässt, die man in strafferen Staaten vermisst.

Größtes Problem ist derzeit die Nachfolge für König und Kaiser, denn der Monarch ist schon alt und sehr von Krankheiten geplagt. Da seine erste Frau *Silatea* ihm keine Nachkommen schenken konnte, musste er sie verstoßen (ein Affront gegen seine Gattin und deren Familie - das Haus Almagerra) und *Drodele*, eine junge Frau aus dem krankhaft fruchtbaren und daher weitgehend verarmten Hause Drachengleitenburg ehelichen, die ihm trotz seines Alters von über 30 Jahren noch 5 gesunde (und 2 inzwischen verstorbene) Kinder gebar.

Wodreg von Hohenaar, Kaiser des Nordreiches und König des Gomdlandes

Beschreibung: Der Kaiser ist ein alter weißbärtiger Mann, und die Last des doppelten Amtes hat seinen Körper noch mehr ausgezehrt. Meist sitzt er zusammengesunken und wie schlafend auf seinem Thron, aber gelegentlich verrät ein listiges Blitzen in seinen grau verschleierten Augen, das er geistig immer noch wach ist.

Rolle: Der Kaiser ist formal die mächtigste Person im Nordreich, dazu ein verschlagener und trickreicher Politiker. Von einem bösen Imperator ist er aber weit entfernt, denn sein wichtigstes Interesse, noch vor dem Wohl seiner Familie, ist der Erhalt des Nordreiches und des inneren Friedens, wobei er vor allem konservative Werte vertritt. Für die meisten Leute im Reich ist er eine ferne Macht im Hintergrund - „wenn das der Kaiser wüsste“ ist ein geflügeltes Wort.

Persönliche Fähigkeiten: Körperlich kaum noch die, am Leben zu bleiben. Geistig ist er nicht nur in vielen Wissenschaften erfahren, sondern auch ein Meister in vielen sozialen Fertigkeiten.

Macht und Ressourcen: Das Königreich ist derartig zersplittert und die Kasse so leer, das es sich kaum noch mit den anderen messen kann. Das diplomatische Geschick des Kaisers und seine enorme Erfahrung, verbunden mit einigen uralten Rechten und geheimen Verbündeten, erlauben im aber immer noch, die Könige und Fürsten gegeneinander auszuspielen und seine Politik der Einheit durchzusetzen.

Neben dem Kronschatz, der unveräußerlich ist, aber einige sehr mächtige Reliquien aufweist, hat der Kaiser 4 Eliteregimenter zu seiner direkten Verfügung und vielleicht 30 000 G pro Jahr für Sonderausgaben. Mobilisieren kann er an die 50 000 Mann Reichstruppen und mehrere Millionen Gulden an Sondersteuern.

Seine **geheimen Machtmittel** bestehen aus der Loge der goldenen Hüter, den Drachen des Nordreiches und einem knappen Dutzend der besten Spione in hochrangigen Positionen. Mit dem Zirkus der Monde führt sein Sohn eine Truppe von Eliteagenten.

Kaiserin Drodele, Königin des Gomdlandes

Beschreibung: Mit ihrem runden roten Gesicht, den dicken blonden Zöpfen, dem üppigen Busen und den gebährfreudigen Hüften sieht Drodele aus wie eine reiche fröhliche Bäurin, redet auch so und wird von den Meisten für nicht mehr eingeschätzt.

Rolle: Tatsächlich ist sie seit langem die treue Beraterin und Helferin des Kaisers. Da kaum ein Höfling sie ernst nimmt, kann sie kostbare Informationen aufschnappen, die vor dem Kaiser keine Lippen verlassen hätten. Ansonsten kümmert sie sich um die persönlichen Bedürfnisse ihres Mannes und ihrer Kinder, strickt gerne und kocht leckere deftige Eintöpfe.

Persönliche Fähigkeiten: Sie strahlt selbst von schlecht gemalten Bildern noch mütterliche Liebe aus, macht einen total unbedarften Eindruck und hat Ohren wie ein Elf (nur nicht so spitz). Außerdem ist sie eine tüchtige Hausfrau, liebevolle Mutter und Meisterin der heilsamen Hausmittelchen.

Macht und Ressourcen: Als Königin hat sie offiziell nur einige repräsentative Pflichten und die Oberaufsicht über das Hofpersonal. Ihr selten gebrauchter Ratschlag ist dem Kaiser aber wichtiger als einstimmige Beschlüsse seiner Ratsherren, und ihre Künste als Heiratsvermittlerin und Eheberaterin geben ihr eine Macht über die Frauen des Hochadels, die die Männer nicht einmal erahnen.

Bedauerlicherweise hatte der König wenig Glück mit seinen Kindern: Der älteste Sohn und formal immer noch der Kronprinz **Lamadeg** ermordete im paranoiden Wahn nach und nach über 20 seiner Diener und Freunde, bis der König ihn schließlich unter schwerer Bewachung in eine königliche Festung sperren ließ, in der er offiziell als General der Gomdarmee residiert.

Kronprinz Lamadeg

Beschreibung: Auf den ersten Blick macht der stramm gewachsene sportliche Kronprinz mit seinem markanten Kinn und den stechenden Augen einen guten Eindruck, zumal er immer militärisch korrekt gekleidet ist. Aber wenn er mehr als ein oder zwei Stunden mit Fremden zusammen ist, greift zunehmend der Wahn nach ihm, seine Bewegungen werden fahrig, sein Blick hektisch und seine Stimme flüsternd. Das nehmen seine Diener inzwischen als Anlass, ihn in sein Zimmer zu sperren, bis er sich wieder beruhigt hat. Täten sie es nicht, würde er bald

überall Verrat und Mord wittern und die notwendigen Maßnahmen treffen...

Rolle: Nach außen hin spielt der Kronprinz die Rolle eines vornehmen Edelmanns und Generals, der seine Pflichten erfüllt und jovial mit seinen Gästen umgeht. Tatsächlich frisst seit seiner Haft die Gewissheit an ihm, dass selbst seine Familie ihn verraten hat, und er schmiedet Pläne für seine gerechte Rache. Derzeit noch kalt gestellt, könnte er das ganze Reich ins Unglück stürzen, würde er von den falschen Kräften unterstützt werden.

Persönliche Fähigkeiten: Der Ausbildung eines Hochadeligen gemäß ist er sportlich und ein guter Fechter, auch als Offizier macht er sich besser als viele andere, was ihm die Zuneigung des Militärs einbringt. Intellektuell ist er wenig interessiert, aber seine kontrollierte Paranoia, im Umfeld eines intriganten Hofes geschliffen, macht ihm zu einem guten Schmeichler, Lügner, Redner und ebenso scharfsinnig wie überempfindlich analysierenden Beobachter.

Macht und Ressourcen: Offiziell verfügt er über einen Etat von 20 000 Gulden, einen eigenen kleinen Hofstaat und mit der Gomdarmee über 1300 Mann stehende Truppe und gut 10 000 Mann mobilisierbare Reserven. Bislang achten einige eingeweihte Diener und Offiziere aber darauf, dass seine Befehle nur gefiltert ausgeführt werden.

Der zweite Sohn **Teremeg** war für den Dienst in der Mondkirche vorgesehen, schlug aber schon beim Studium einen anderen Weg ein (er erreichte nie einen Abschluss und trieb sich mit Schauspielern, Gauklern und fahrendem Volk herum) und geriet schließlich mit seinem Vater in heftigen Streit, als der ihn für den Thron „nachsulen“ lassen wollte. Derzeit soll er sich in Lagunata aufhalten, ist aber praktisch nicht zu erreichen.

Teremeg, Prinz des Gomdlandes

Beschreibung: Der Prinz sieht überaus gut aus, macht mit seiner modischen Kleidung leicht den Eindruck eines eitlen Gecken und scheint auch stets an Vergnügungen und schönen Künsten interessiert zu sein. Verglichen mit seinem großen Bruder wirkt er weichlich und schwach.

Rolle: Tatsächlich liebt er sein vergnügliches und freies Leben über alles, ohne aber die Ideale seines strengen Vaters gänzlich zu missachten. Wechselweise als anonym reisender Adelssohn, Choreograph des Zirkus der Monde

und verstoßener Prinz dient er den Interessen des Reiches als Agent, von dem nicht einmal die anderen Spione des Kaisers wissen. Kontakt hält er nur über seine Mutter, und da er weder Befehle annimmt noch Berichte abliefern, ist er als Spion von eigenen Gnaden fast unmöglich zu enttarnen.

Persönliche Fähigkeiten: Vielseitiger Künstler und weit fortgeschrittener Schüler eines für tot erklärten bourbonischen Meisterassassinen. Wirklich perfekt ist er aber im Planen und Leiten von Feierlichkeiten aller Art.

Macht und Ressourcen: Würde er seinen Vater um Hilfe bitten, könnte er die geballte Macht des Reiches mobilisieren. Das wird er aber nicht. Von den 120 Künstlern und Helfern seines Zirkusses sind fast 30 nebenberuflich Spione, Krieger oder Magier ersten Ranges, eine enorm loyale und verschworene Gruppe, deren wahre Macht und Bedeutung nicht einmal die Herren des schwarzen Netzwerkes erahnen.

Der Jüngste Sohn *Kalimeg* schließlich ist gerade 8 Jahre alt und damit nur bedingt als König, keinesfalls aber als Kaiser geeignet. Immerhin zeigt er Verstand, Charme und guten Charakter, was ihn zum Liebling des Königs macht, dicht gefolgt von der jüngeren Tochter *Emia*, die mit 14 Jahren zwar noch recht naiv ist (Klosterschule...), aber heiß auf dem hochadeligen Heiratsmarkt gehandelt wird.

Die ältere Tochter *Eledren* wurde schon vor Jahren an den jungen König von Bourbon verheiratet und durch die dekadenten Hofintrigen noch mehr verdorben, als sie schon als verwöhntes Kind war. Den Mangel an wahrer Liebe ihres Gatten kompensiert sie mit Pralinen, Liebhabern und Intrigen, und mangels Kinder umgibt sie sich mit einer furchterregenden Meute kleiner Hunde.

Außenpolitisch ist der Kaiser die ganze Zeit damit beschäftigt, das Reich einigermaßen zusammenzuhalten. Bourbon führt Krieg an drei Fronten und scheut auch vor einer vierten nicht zurück, um den Glanz seines Herrschers, der offen nach der Kaiserkrone strebt, zu mehren. Soldale ist durch die Kolonien unverschämt reich geworden und ganz in der Hand der Sonnenkirche, die von hier aus das Reich und die ganze Welt missionieren will. Albion und die niederen Marschen übernehmen immer mehr den Handel im Nordreich, streiten sich untereinander um die besten Monopole und fördern heimlich jeden, der Soldale schadet, da sie einen teuren offenen Krieg fürchten. Nur die Nichtmenschen sind, wenn auch

ziemlich passiv, an der Stabilität des Nordreiches interessiert.

Zum Glück legt sich derzeit kein anderer Staat mit dem mächtigen Nordreich an, das bei aller Zerstrittenheit doch gewaltige Armeen aufbieten könnte. Das Südreich ist mit seiner eigenen Dekadenz und den vielen Vasallenstaaten voll ausgelastet, die Korsaren werden einigermaßen vom Orden des Chevilion in Schach gehalten und die Großfürsten bringen sich lieber gegenseitig um, als sich gegen den starken Nachbarn zu verbünden. Ob in absehbarer Zeit wieder eine Invasion von Tiernischen aus der Steppe hervorbrechen wird, weiß niemand.

Innenpolitisch hält sich der König bedeckt, um keine neue Front zu eröffnen und seinem Nachfolger zumindest ein friedliches Land zu überlassen. Bestenfalls noch die Hälfte der Herzöge und Grafen steht treu zum König, der Rest strebt nach reichsunmittelbarkeit oder ignoriert einfach die schwache königliche Autorität. Der niedere Ritteradel, der nicht über die Einkünfte der Fürsten verfügt, hält sich unterdessen an den Kaufleuten der wohlhabenden Städte schadlos, ohne dass der König ihnen Einhalt gebieten könnte. Immerhin sind die Bürger und Bauern recht zufrieden und auch die Mondkirche schätzt die eher liberalen Sitten des Gomdlandes. Nebenbei sind fast alle Fürsten, die den König ignorieren, treue Anhänger des Kaisers - eine recht bizarre Lage, wie sie für das Gomdland typisch ist.

Herzog Doglem von Hagenstein, Kronverweser des Gomdlandes

Beschreibung: Der hochgewachsene Fürst strahlt mit seiner noblen Haltung und der prachtvollen Kleidung aristokratische Würde und Kraft aus. Bei seinen Handlungen ist er gelassen und selbstsicher, sofern alles gut läuft. Geht aber etwas schief, läuft er schnell rot an, brüllt und schickt unfähige Diener in die Verbannung.

Rolle: Seit seiner Wahl zum Kaiser kann sich König Wodreg nicht mehr um die vielen kleineren Belange des Gomdlandes kümmern. Wie alle Kaiser vor ihm hat er daher einen Vertreter ernannt, der ihn in offiziellen Dingen vertritt, während der Kanzler als höchster Beamter stets beim Kaiser bleibt. Dass er für dieses Amt ausgerechnet einen seiner größten Feinde im eigenen Land gewählt hat, den Herzog von Hagenstein, ist bezeichnend für die politische Taktik des Kaisers. In dieser herausge-

hobenen Position ist der Herzog leicht im Auge zu behalten und erntet dazu noch einen guten Teil der Schelte für alle Probleme des Gomdlandes, anstatt wie früher einfach gegen den Kaiser agitieren zu können. Wie es allerdings werden soll, wenn der Kaiser tot ist, kein starker Erbe bereits steht und ein Feind das Gomdland regiert...

Persönliche Fähigkeiten: Als guter Feldherr und eher mittelmäßiger Politiker hätte der Herzog zwar gute Chancen, eine bewaffnete Revolte gegen den König zu führen, durch höfische Intrigen alleine wird er aber nie seine Dynastie auf den Thron führen. Ansonsten ist er ein guter Ritter und sehr guter Jäger.

Macht und Ressourcen: Hagenstein ist ein Herzogtum mit 4 untergebenen Grafen und gut 100 000 Untertanen, in Friedenszeiten hält sich der Herzog 4 Garderegimenter („So viel wie der Kaiser!“) und hat an die 20 000 Gulden für Sonderausgaben übrig. Probleme hat er im diplomatischen Bereich, so ist er, was Spione und Geheiminformationen angeht, fast völlig auf seine „Freunde“ in gewissen Logen und anderen Ländern angewiesen.

Weitere politische Mächte:

Der Wendische Städtebund

Führung: Die reichen Patrizier der größeren Städte am Nordmeer, inoffizielles Oberhaupt ist Sandenhaff.

Domäne: Seehandel, Binnenhandel, Produktion einfacher Handelswaren, Seekrieg.

Politik: Sicherung von Handel, Gewerbe und Landfrieden, Dominanz des Nordwesthandels. Königstreu. Näheres siehe im entsprechenden Kapitel.

Haus Leoven, Herzogtum Westmarsch

Führung: Die Hauptlinie wird von Leo VII. regiert, der es mühsam schafft, seine jüngeren Brüder sowie zwei Onkel mit Grafschaften und hohen Ämtern ruhig zu stellen, während seine unverheiratete ältere Schwester einen bitteren Rechtsstreit vor dem Reichsgericht angestrengt hat, um als gleichberechtigte Herrscherin über das Herzogtum anerkannt zu werden.

Domäne: Größtes Territorium im Westen des Landes, Streubesitz, kaiserliche, königliche und kirchliche Ämter, kleine Flotte, Armee.

Politik: Dominanz des westlichen Gomdlandes, Konflikte mit Südmarsch, Orden des Justiniar und Sonnenkirche, Allianz mit Niederer Marsch,

begrenzt königstreu. Das eigentlich gute Einvernehmen mit dem Wendischen Bund wird durch die Allianz mit den Niederen Marschen gestört, die vielen seiner eigenen Handelsstädte ernste Konkurrenz machen. Befürchtungen der Paladine, er können sich mit den Großfürsten gegen sie verbünden um die einst seiner Familie gehörende Grenzmark zurück zu erobern, scheinen sich bislang aber nicht zu bewahrheiten.

Haus Drainuch, Herzogtum Hagenstein

Führung: Herzog Doglem ist unumstrittener Herrscher des kleinen Herzogtumes. Näheres siehe in seiner NSC-Beschreibung weiter oben.

Domäne: Teile der Gomdwälder, Kanzler des Gomdlandes, inoffizieller und schwacher Führer der Rebellenfraktion, beachtliche Truppen.

Politik: Offener Feind des Königs, von diesem aber ausgehebelt, wird von fremden Mächten instrumentalisiert.

Haus Drachengleitenburg

Führung: Kaiserin Drodele ist faktisch die Herrin des verzweigten Grafengeschlechtes, das in allen Teilen des Reiches Ableger hat.

Domäne: Adelige Heiratsmarkt, Streubesitz, diverse Ämter, Kaiserhof.

Politik: Territorial wie militärisch ohne echte Bedeutung hält sich die Familie durch ihre sprichwörtliche Fruchtbarkeit im Geschäft, viele Zweitehen. Königstreu.

Haus Robaden, Herzogtum Mittelgomd

Führung: Herzog Aggiador III. kam erst vor kurzem durch einen Todesfall an die Macht. Gerüchte über einen Brudermord lassen sich kaum unterdrücken. Angeblich wurde der ältere Bruder des Herzog durch Meuchler aus der Südmarsch ermordet.

Domäne: Großer Streubesitz am Gomd, starke schwere Reiterei, Weinanbau, Flusshandel.

Politik: Tatsächlich wurde der Herzog durch eine mörderische Intrige des Herzogs von Mezzalia-Südmarsch etabliert, der ihn damit gegen die verhasste Niedere Marsch auf seine Seite zwingen will. Wenn die Wahrheit über den Tod seines Bruders bestätigt würde, müsste er um die Anerkennung seiner (tatsächlich rechtmäßigen) Herrschaft bangen.

Haus Gomdholder, Grafenlande

Führung: Momentan teilen sich 4 Linien die Ländereien des Grafengeschlechtes, unter denen sich Fehden und Allianzen abwechseln.

Domäne: Streubesitz in den Grafenlanden und am Gomd, Bergbau, Holzhandel, Flusshandel, etliche sehr gut gelegene Festungen, kleine aber sehr erfahrene Kampftruppen.

Politik: Die komplizierte Lage in den Grafenlanden hindert die die Familie wirksam an jeglicher Landes- oder gar Reichspolitik, sie befindet sich permanent im Fehdezustand. Allerdings sind die Soldtruppen, die die Familie des öfteren anderen Mächten zur Verfügung stellt, ein wichtiger Faktor, und sie kontrolliert den wichtigen Handel mit zwergischen Bodenschätzen und Metallwaren über den Gomd.

Regionen & Landschaften:

Das **Königsland** westlich des Gomdmeeres ist das alte Herz des Gomdlandes, ein sanft welliges, von schroffen Wäldern umgebenes Gebiet, in dem die Könige seit jeher ihre wichtigsten und treuesten Ländereien haben, die sie in Form des Herzogtums Königsland selbst verwalten oder einem ihrer Söhne als „Übungsgebiet“ überlassen. Die Bewohner des Landes sind gemütlich, Speis und Trank sehr zugeneigt und ein wenig arrogant, zeichnen sich aber durch ihre besonders guten Umgangsformen aus. Kulturelle Ähnlichkeiten mit den Gomdälern lassen sich nicht leugnen, allerdings hält man hier wenig von Kleinstaaterei. Ein Netz aus königlichen Festungen und befestigten kleinen Städten sichert das Land gegen die in der Geschichte nicht seltenen Invasionen von Feinden und rebellischen Vasallen. Eine Hauptstadt gibt es hier nicht, lediglich mehrere Lieblingsschlösser haben sich nach und nach etabliert.

Die **Niederer Marschen** sind bereits völlig vom Königreich getrennt und daher weiter unten als eigenes Land beschreiben, sie gehörten aber einst zum Gomdland.

Die **Grafenlande** im Süden des Landes, vorwiegend zwischen dem Fluss Sügom und den Weißen Bergen, sind in über 60 kleine und kleinste Grafschaften geteilt, von denen jede dritte reichsunmittelbar und somit souverän ist. Die Bewohner haben in jeder einzelnen Grafschaft einen eigenen Dialekt, eigene Sitten, einen erstaunlichen Lokalpatriotismus und einen eindeutig zu kleinen Genpool. Ein Grund dafür ist die sehr starke Aufgliederung der bewohnbaren Täler und Ebenen durch schroffe Hügelketten,

reißende kleine Bergflüsse und unzugängliche dichte Wälder, in denen nur wilde Räuber und Ungeheuer hausen. Statt großer Politik und vielschichtigen Intrigen findet man hier kleinliche Fehden und Raubritter, Stämme von Tiermenschen und Dörfer voll eigensinniger Waldbauern. Jeder Hügel scheint von einer zugigen kleinen Burg gekrönt zu sein, die wenigen Städte sind zumeist eher Marktflecken, in denen sich windschiefe kleine Holzhäuser zusammendrängen, während vor den Mauern die wilde raue Natur und böswillige Nachbarn lauern. Fremde, die hier ohnehin selten sind, werden misstrauisch und mit viel Aberglauben beäugt. Jeder beliebige Kleinstaat, der für ein Abenteuer gebraucht wird, lässt sich hier ansiedeln.

Das **Gomdtal** ist das Herz des Gomdlandes. Auch hier sind die Fürstentümer klein, aber durch den regen Flusshandel mit Wein, Bodenschätzen und Fertigwaren reich und miteinander und dem restlichen Land so dicht verbunden, dass der hiesige Dialekt das Hochgomdischen ist. Es gibt sehr viele kleine Städte, die nur wenige Meilen voneinander entfernt sind, und fast ebenso dicht reihen sich die Flussburgen aneinander, die von Felsen oder Inseln aus den Handel kontrollieren. In den vielen schmalen Seitentälern des Gomd gibt es Bergbau und kleine Dörfer, außerdem haben etliche Flusspiraten hier ihre Verstecke, die hiesige Alternative zu den Räuberbanden anderer Regionen. Der große Strom mit seinen zahlreichen Booten dient als Lebensader und Verbindungsweg, trotz der Länge des Landes ähneln sich Sitten und Dialekt der meisten Gomdtaler, auch wenn sie hunderte Meilen voneinander entfernt leben. Übrigens ist der Gomd so breit, dass es zwischen Nevongard am unteren und Freibrück am oberen Gomd gerade einmal drei weitere Brücken gibt, ansonsten muss man auf Fähren zurückgreifen.

Die **Gomdwälder** sind die Höhenrücken neben dem Gomdtal. Sie sind dünner besiedelt und nur selten wohlhabend, es gibt hier auch viele Regionen, in die sich selten ein Mensch verirrt und die von wilden Tieren und Ungeheuern beherrscht werden, aber auch ein beliebtes Jagdgebiet sind. Städte sind oft mehrere Tagesreisen voneinander entfernt und dennoch klein, die Waldbauern ein harter und verschrobener Menschenschlag. In ihren Dörfern leben sie frei und ohne adelige Herren, hier zählt jeder Mann mit einer Axt auf der Schulter und einer Hütte so viel wie jeder stolze Ritter mit Schwert und Gutshaus. Sehr verbreitet sind auch Aberglaube und Geisterverehrung, die Hexen der Region haben mehr

Einfluss als der Klerus und es wimmelt vor uralten magischen Orten. Gerade in den tiefsten Wäldern und Lichtungen, wo Schrate und Einhörner die wahren Herren sind, ereignen sich so manche magische Spektakel ohne mehr beachtet zu werden als ein einsam fallender Baum. In einigen Randbereichen wird der Wald mühevoll gerodet und der steinige Boden umgepflügt, um Land für bitterarme Siedler zu schaffen, für die im Rest des Landes kein Platz mehr ist.

Die **Gomdische Tiefebene** an der Nordküste ist ein breiter Streifen aus flachem Schwemmland, das der Gomd in Jahrmillionen abgelagert hat. Bündeln sich im Gomdtal Weinbau und Handwerk, sind hier Ackerbau und Viehzucht zu Hause. Mit den Fischerträgen der Küste ernährt die Tiefebene nicht nur das Gomdland, es reicht auch für Exporte. Große Wälder sind selten, üblich vielmehr schmale Forste zwischen den Feldmarken der Dörfer, in denen Schweine gemästet und Holz geschlagen wird. Dafür gibt es etliche große Moore und noch mehr Heiden, wo der Boden für Feldbau zu sandig ist und die Schafherden den Bewuchs bis auf zähe Sträucher und Kräuter abgefressen haben. Die Bewohner sind sehr einfache und, für das Gomdland, obrigkeitstreue Bauern und Kleinbürger. Lediglich die großen Städte des **Wendischen Bundes** sind anders, denn sie paaren das Selbstvertrauen erfolgreicher Händler mit der ehrlichen Biederkeit der nördlichen Bauern. Auch wenn Albion und die Niederen Marschen ihnen immer mehr Handelsrouten abjagen, beherrschen sie immer noch das westliche Nordmeer und den Import von Pelzen aus den Großfürstentümern. Zu ihnen kann man auch die Bewohner der **Auerkschen Marsch** zählen, die aber als noch sturer, verschrobener und abergläubischer gelten, hart und praktisch veranlagt, zugleich aber völlig von der Macht von „Aquatans wilder Herde“ überzeugt, wie hier die weißen Wagen der vielen Stürme genannt werden.

Die westliche **Grenzmark** schließlich ist der wildeste Teil des Gomdlandes und erinnert von ihrer Natur her an die Großfürstentümer. Sie wird seit langer Zeit vom Orden des Chevillon verwaltet, der die barbarischen Nachbarn unter Kontrolle hält und disziplinierte Siedler in den gut befestigten Städten ansiedelt.

Produktion & Wirtschaft: Getreide und Rinder werden in der Tiefebene zur Genüge produziert und in das ganze Land sowie nach Albion und Soldale verkauft. Der Wein des Gomdtales ist gut und reicht für das Land, den Exporten stehen aber Importe bester Weine aus den sonnigen Weinbergen von Soldale und Bourbon entgegen. Das Handwerk produziert neben einfachen Waren vor allem Waffen, Möbel und Keramik für den Export, gomdische Rüstungen sind selbst bei den Zwergen begehrt. Importiert werden edle Stoffe aus Bourbon, Wolltuche aus Albion, Kolonialwaren, Pelze aus den Großfürstentümern, Waltran und Fisch aus Thursgard, zwerghische Metalle und Glaswaren sowie von den Elfen Bögen, Instrumente, Lederwaren und Duftstoffe.

Erstaunlich ist im Gomdland das recht hohe Einkommen auch der unfreien Bauern, die kaum königlichen Sondersteuern zahlen und recht leicht in ein anderes Fürstentum flüchten können, wenn die Abgaben zu sehr drücken. In den Städten dominieren Kleinbürger und mittlere Kaufleute, die Gilden und Zünfte kontrollieren die Wirtschaft. Auch die großen Handelshäuser am Gomd und an der Küste missbrauchen ihre Macht selten und geben sich relativ bescheiden, verglichen mit ihren Gegenstücken in Bourbon und Lagunata.

Eher mau sind die öffentlichen Kassen. Weder König noch Fürsten sind in der Lage das Volk auszupressen, geben das Geld aber schneller aus als es reinkommt. Große Projekte können nur die Städte finanzieren, denen die Bürger ihr Geld anvertrauen. Daher ist es um Militär und Infrastruktur nicht gut bestellt, und es mangelt sehr an neueren Monumentalbauten, wie sie im Süden errichtet werden. Auch die Kirchen, vor allem die dominierende Mondkirche, sind über ihre normalen Pflichten hinaus kaum in der Lage, Geld zu verprassen.

Kultur & Sitten: Der Gomdländer ist von seiner Natur her eher bieder und einfach, aber nicht ohne eine gewisse Ordnung. Es finden sich weder überfeinerte Dekadenz noch derbe Barbarei, vielmehr ist man darauf bedacht, sich seiner Rolle gemäß in die Gesellschaft einzufügen. Die Bauern sind fleißig und meckern weniger als andernorts, die Bürger sind stolz auf ihre ordentlichen kleinen Städte und erfüllen ihre Bürgerpflichten, und der Adel achtet immer noch das alte Ideal der Ritterlichkeit und schützt seine Untertanen nach Kräften. Wäre es nicht so spießig und unflexibel, hätte man ein perfektes Land.

Im Gomdthal ist man noch am fröhlichsten und hält sich für weltgewandt, insbesondere nach der Weinernte lässt es sich hier richtig gut leben. Die Waldbauern und Bürger der einsamen Städte der Gomdwälder sind zwar hart, achten aber das Gastrecht noch wie in alten Tagen, zumal die Geister hier jeden bestrafen, der gegen die alten Sitten verstößt. In der Tiefebene sind die Leute so friedfertig und ehrlich wie kaum wo anders, hier kann man seinen Geldbeutel abends vor die Tür legen und findet ihn am Morgen vielleicht sogar wieder. Die Grafenländer schließlich sind derartig hinterwäldlerisch und auf ihre Region fixiert, dass man jeden Tag in ein ganz anderes Land zu kommen meint. Jedes Miniaturfürstentum hat wenigstens eine wirklich bizarre Sitte, an der es eisern festhält.

Das **Standesverhalten** ist im Gomdland besonders wichtig. Jede Berufsgruppe hat eigene Regeln, an die man sich zu halten hat, und so lange man das tut, kann man mit Achtung und Respekt rechnen - selbst Bettler und Räuber werden gut behandelt, so lange sie sich an ihre Standesregeln halten. Fällt man aber aus der Rolle, erntet man Verachtung und Spott - ob ein Bauer mit Geld um sich wirft, ein Edelmann in der Wirtschaft Dünnbier trinkt oder ein Priester in der Öffentlichkeit singt, jeder wird auf seinen Platz verwiesen.

Der gomdische Hang zur **Ehrlichkeit** ist im Norden besonders ausgeprägt und auch im restlichen Reich erkennbar, er ist sogar durchaus mit dem der Zwerge vergleichbar. Ein Ergebnis dieser Ehrlichkeit ist aber auch eine gewisse Maulfaulheit vor allem bei den niederen Schichten im Umgang mit Fremden - erstens möchte man nicht auf peinliche Themen zu sprechen kommen und zweitens weiß man bei Fremden ja nie, ob sie nicht das Blaue vom Himmel lügen. Akzeptiert wird Lügelei nur bei fahrendem Volk (bei denen sie zum Beruf gehört) und Elfen (denen sie angeboren ist).

Berüchtigt sind die gomdischen **Trinksitten**. Zunächst einmal wird bei jeder Gelegenheit ein Trinkspruch ausgebracht, der gerne auch in ein komplexes Trinkritual ausartet und von bekannten Trinkliedern begleitet wird. Gefürchtet ist aber das Zutrinken, denn wer auf Aufforderung nicht auf das Wohl von Kaiser, König, Fürst oder Gott seinen Krug bis auf den Grund leer, der gilt als Weichling oder gar Provokateur, wird nicht selten zum Trinken genötigt, aus der Wirtschaft geworfen oder verprügelt. Auch kann es zu Ärger führen, wenn man das falsche Bier im falschen Gefäß ordert - ein „Seidl Weizen“ ist eben was ganz anderes als ein „Maß Helles“ oder gar ein

„Stumpfern Oglutztes“! Entsprechendes gilt am Gomd für die diversen Weinsorten, während man hier beim Bier weniger riskiert.

Die wichtigsten **Vergnügungen** sind neben den üblichen Volksfesten, etwas Glückspiel und Sport **Turniere**. Alle gomdischen Ritter müssen sich nach ihrem Ritterschlag auf einem Turnier beweisen, und jeder Fürst veranstaltet mindestens bei besonderen Anlässen ein Turnier, die großen Fürsten sogar jedes Jahr. Insgesamt gibt es jedes Jahr gut 50 kleine und 5 mittlere Turniere, dazu alle 2 bis 5 Jahre ein richtig großes Turnier mit über 1000 Rittern und oft über 20 000 Zuschauern. Zu solchen Anlässen reisen selbst einfache Bauern aus weiter Entfernung an, um „ihren Ritter“ anzufeuern.

Die Schlimmste und zäheste Plage des Landes sind die **Raubritter**, verarmte oder einfach nur habgierige Angehörige des niederen Adels, die sich durch Missbrauch des Fehderechtes bereichern. Die üblichste Masche, vor allem wenn man in der Nähe einer Straße wohnt, ist das Verlangen von Geleitgeld - allen Reisenden werden die Gefahren der Gegend überschwänglich geschildert, wer dann nicht überteuerten Geleitschutz (ab 1 Gulden pro Person, Pferd und Wagen) akzeptiert, der wird lange aufgehalten oder gar angegriffen. Auch beanspruchen viele Adelige Bergungslohn für verlorene Güter - sobald auch nur ein Stück vom Wagen fällt wird es beschlagnahmt, und die Wege sind entsprechend schlecht. Am übelsten sind aber die Ritter, die absichtlich grundlose Fehden mit reichen Städten anfangen und dann den angeblichen „Schadenersatz“ für windige Streitfälle von Bürgern der Stadt rauben, sie gar entführen und nur gegen Lösegeld freilassen. Der Kaiser hat kaum Mittel gegen sie, die Fürsten scheuen den Konflikt mit ihren eigenen Rittern, und nur selten treibt es ein Raubritter so bunt, dass die Städte ein teures Söldnerheer aufstellen um ihn zu erledigen. Steckbriefe hingegen sind ein beliebtes Mittel, versprechen sie doch üppige Belohnungen (50 bis 1000 Gulden) für gefasste oder getötete Raubritter - nur muss sich der Empfänger des Geldes dann mit der Familie des Raubritters auseinandersetzen, die ihm dafür meist die Fehde erklärt...

Religion, Magie & Aberglaube: Die dominierende Kirche im Gomdland ist klar die Mondkirche, nur im Süden und einigen entlegenen Regionen hat die Sonnenkirche ihre Hochburgen.

Sehr verbreitet ist in den Wäldern auch der Animismus nach altem Ritus, bei dem die Geister der Natur um Hilfe gebeten werden. Die Kirchen versuchen zwar solche alten Unsitten zu unterdrücken, haben aber nur selten Erfolg - die Geister sind weniger mächtig als Götter, aber viel einfacher zu bestechen.

Magier der 3 freien Schulen sind im Gomdland gut angesehen, sofern sie etabliert sind und für einen Arbeitgeber oder als ortsfeste Mietmagier arbeiten. Selbst Nekromanten, die es nur in geringer Zahl gibt, werden nicht übermäßig gefürchtet oder verachtet. Weniger gut angesehen sind die wandernden Magier, die oft aus dem Ausland stammen oder in ihrer Heimat nicht geduldet wurden.

Aberglaube jeder Art ist insbesondere bei den Bauern beliebt, die eine Vielzahl von Amuletten und Sprüchen für jede Lage haben. In der Regel sind derartige Zauber wirkungslos, aber viele alte Gomdländer beherrschen wenigstens einen niederen Zauber. Typisch ist die Verwendung von alten Natursymbolen und neueren Kirchensymbolen in einem Amulett. Diese Praktik soll vor allem vor einer Verfolgung durch Inquisitoren schützen.

Militär & Kampfstil: Trotz der politischen Schwäche des Landes und seiner kulturellen Rückständigkeit ist es militärisch nicht zu verachten. Ein stehendes Heer existiert nicht wirklich, es gibt lediglich 4 königliche Garderegimenter. Dazu kommen aber noch fast 30 Regimenter der Fürsten und gut 15 Regimenter der Reichsfürsten sowie die Bürgerwehren der Reichs- und Landstädte. Kann der König zu diesen Truppen und den Rittern noch Söldner mobilisieren, ergibt das eine Kriegsstärke von gut und gerne 50 Regimentern zu Fuß und 20 zu Pferd - und das bei durchgehend guter Ausrüstung und einiger Erfahrung. Zwar mangelt es den gomdischen Heeren gemeinhin an Uniformität und zentraler Organisation, aber dafür stellen die vielen gomdischen Zwerge eine hervorragende technische Komponente.

Im Gomdland sind Ritter noch wesentlich wichtiger als in den moderneren Heeren, aber im Gomdland sind sie auch noch nicht zu dekadenten Höflingen verkommen und nur an Luxus interessiert, sondern hochgradig trainierte Reiterkrieger mit einem strengen Ehrenkodex. Jeder Ritter nimmt an wenigstens einem Turnier teil und stiehlt

ansonsten seine Reitkünste auf der Wildschweinjagd in den großen Wäldern. Infolgedessen hat das Land auch die stärkste schwere Reiterei, die schon so manchen Infanteriehaufen zerschlagen hat.

Das reguläre Fußvolk aus Söldner und Gardisten ist zwar ordentlich ausgerüstet und erfahren, aber längst nicht so gut gedrillt und gehorsam wie in Bourbon. Dafür haben die Bürgerwehren noch mehr als reine Polizeifunktion und üben regelmäßig in den Schützenvereinen der Städte. Die „Gomdischen Spießer“ haben ihren Spitznamen durchaus verdient.

Die Artillerie ist gut ausgestattet und wird fachkundig geführt, allerdings gehören die meisten schweren Geschütze den freien Städten, die sie samt Fachpersonal teuer und nur an genehme Kriegsherren vermieten. Kaum ein Fürst hält sich mehr Artillerie als er zur Sicherung seiner Festungen braucht.

Das größte Manko des Gomdlandes ist der Mangel an modernen Festungen. Zwar gibt es mehr Burgen als in allen anderen Ländern, aber diese sind in der Regel klein und nicht sehr gut gegen Artillerie gesichert. Große moderne Festungen können sich nur die Großstädte und einige wenige reiche Fürsten leisten.

Wichtige Städte und Orte:

Lärchenfurt ist die größte Stadt des Gomdlandes, hat gut und gerne 60 000 Einwohner und zählt damit zu den Metropolen des Reiches. Sie liegt am mittleren Gomd und ist ein Zentrum der Herstellung von Handfeuerwaffen, Uhren, Zinnwaren, Branntwein und Gewürzkuchen sowie vieler anderer Waren - kaum eine Stadt im Reich hat derartig kreative Zünfte. Diese Waren werden von 11 großen Handelshäusern verkauft, darunter das „Halgersche Handelshaus“, eines der größten Wirtschaftsunternehmen des Nordreiches. Vor allem aber tagt hier bevorzugt der Reichsrat, was der Stadt nicht nur Geld sondern auch einen sehr guten und bekannten Ruf verschafft, es gibt ungewöhnlich viele und gute Herbergen, die abseits der Reichstage und Handelsmessen auch recht preiswert sind. Sehenswürdigkeiten sind die große Ratshalle mit dem davor liegenden Ratsmarkt, das reichlich gefüllte Arsenal mit der Riesenkanone „Drachenschiss“ und der gut ausgebaute Turnierplatz vor der Stadt mit den überdachten Fachwerktribünen, der auch bei Reichstagen die Zeltlager der Fürsten aufnimmt.

Nevongard liegt am Übergang des Gomdtales zur Tiefebene und ist damit ein sehr wichtiger Handelsknotenpunkt. Die auf 3 Inseln verteilte freie Stadt war oft ein Streitapfel zwischen Gomdland und Albion, dank ihrer Lage im Fluss wurde sie aber nur selten erobert. Während die mittlere Insel die eigentliche Stadt beherbergt, ist die nördliche Insel von Gärten bedeckt. Im Süden liegt die Ruineninsel Parvagard, die einst der eigentliche Standort der Stadt war und nun als Friedhof genutzt wird. Unter den Häusern der Hauptinsel gibt es den „Nachtmarkt“, ein Netz von Gängen und Hallen, in den Rund um die Uhr und bei geringen Steuern Handel getrieben wird. Hier treiben sich allerdings auch viele lichtscheue Gestalten herum. Näheres siehe in der „Stadtbeschreibung Nevongard“ in der „Nevongardkampagne“.

Freibrück ist nicht eben groß, keine 3000 Menschen drängen sich auf engem Raum, denn die Stadt liegt zur Gänze auf einer Brücke zwischen Gomdland und Bourbon. Einst wurde ein Flüchtling hierher gejagt, der sich die Exterritorialität der Brücke zu Nutze machte, eine Hütte errichtete und von Fischfang lebte, während an beiden Brückenköpfen seine Häscher lauerten. Nach und nach fanden sich weitere Flüchtlinge und Reisende ein, und heute ist die Brücke komplett von 2 Reihen schmaler Holzhäuser bebaut. Da sie nach wie vor als Fluchtpunkt für Verfolgte gilt, haben Bourbon und Gomdland an beiden Flussufern je ein Wachhaus errichtet, um das sich Dörfer gebildet haben. „Freibrückisch leben“ ist bei weniger gesetzestreuen Leuten sprichwörtlich.

Hinterwalden ist eine freie Grafschaft in den Grafenlanden, die seit längerem mit Unterwalden in Fehde liegt, seitdem der Graf Ansprüche auf Oberwalden angemeldet hat. Stiller Profiteur ist natürlich Vorderwalden, während Mittelwalden gewohnt neutral bleibt. Wer jetzt an ernsthafte große Politik denkt, dem sei gesagt, dass alle 5 Grafschaften zusammen kaum 20 000 Untertanen haben und die Hälfte ihres Gebietes von kleinen Baronen, Raubrittern und freien Bauerndörfern beherrscht wird. Die 2 örtlichen Räuberbanden und ein Borogstamm stellen ebenfalls wichtige Machtgruppen dar, und die Gnolle aus den nahen Weißen Bergen sind eine ständige Bedrohung. Versuchen sie gar nicht erst diese Ländchen auf einer Karte zu finden, kein Geograph würde sich dazu herablassen, diese Kuhbauernprovinzen auf gutem Pergament zu verewigen.

Eichenberg ist ein Name der gut klingt im Ohr jedes echten Kriegers, wie auch der der Nachbarstadt **Rosenhag**, denn beide Städte sind Zentren der Waffenindustrie. Aus Eichenberg kommen erlesene Klingen zu guten Preisen, nicht ganz zwergische Qualität, aber doch deutlich preiswerter und vom Dekor her mehr dem Zeitgeschmack entsprechend. Rosenhag wiederum bietet gute Rüstungen und Helme, vor allem die hiesigen Brigantinen gelten als sehr zuverlässig und dekorativ, werden daher aber auch gerne billig nachgemacht, was eine genaue Kontrolle notwendig macht.

Doch die beiden Nachbarstädte, die sich am Gomd gegenüberliegen, ziehen noch aus einem anderen Grund Krieger an, denn sie sind seit langem in einer bitteren Fehde gefangen, und immer wieder verheeren ihre Kriegsschaaren das Land, sperren ihre Artilleriegefechte über den Gomd tagelang den Handel. Erfreulicherweise sind diese Fehden aber meist kurz, nicht wenige Beobachter mutmaßen gar, sie seien kaum mehr als geschickte Werbung für ihre Produkte.

Helma ist eine der wenigen freien Städte der Grafenlande - vermutlich, weil die Bewohner hier noch verrückter sind als ihre geistig nicht eben gesunden Nachbarn. Berühmt ist die Stadtmauer mit ihren 3 Türmen und 141 Toren (bei kaum über 3000 Bürgern), das kopfüber gebaute Rathaus und der Glockenturm der Sonnenkirche (gegossen aus über 100 Tonnen Bronze und damit die lauteste Glocke der Welt, die angeblich auch die Monddrachen wecken kann - wofür man aber erst einmal die ganze Glocke bewegen müsste, denn der Klöppel ist fest im Boden vermauert). In der Stadt sind einige der wenigen spezialisierten Irrenärzte des Reiches ansässig, und immer wieder werden... exzentrische Störenfriede in die Stadt verbannt. Nebenbei lebt man hier sehr gut von Kunsthandwerk, Tourismus und der Herstellung von Witzblättern wie dem „Helmaer Rats-Anzeiger“.

Die Gomdtreppe neben den tosenden **Gomdfällen** am Übergang des Gomdmeeres in den mittleren Gomd ist eines der ältesten Verkehrsbauwerke des Reiches, eine gewundene Serpentinstraße, die die gut 90 Schritt Höhenunterschied in mehr als 2 Meilen überwindet, denn auf der gut ausgebauten Straße werden nicht selten ganze Flussboote auf Wagen gestellt und per Gespann in den anderen Flussabschnitt gebracht. Die Stadt gleichen Namens ist deutlich in eine Unter- und Oberstadt aufgeteilt, ihre Bürger

leben gut von dem Handel, auch wenn die enorme Luftfeuchtigkeit und das ständige Dröhnen der Fälle eine Belastung sind. Immer wieder schleichen sich mutige Schiffer an dem Fangzaun vorbei, um ihr Glück in den Stromschnellen zu versuchen und die hohen Mautkosten zu sparen, die sie hier erwarten.

Herrengomdmeer ist eine der zahlreichen Inseln auf dem Gomdmeer, nicht die größte, aber sicher die prächtigste. Der Vater des jetzigen Kaisers hat nämlich hier seine liebste und vor allem teuerste Residenz erbauen lassen, ein Schloss mit mehr als 20 Türmen und Dächern aus glänzend glasierten bunten Ziegeln, umgeben von einem der schönsten Parks des Reiches. Dass der im Alter doch etwas exzentrische Kaiser diese Residenz zu Lebzeiten ausschließlich alleine bewohnt hat (mit knapp 30 Dienern...) weckte Misstrauen und Unmut von Höflingen und Untertanen, aber auch nach seinem kürzlichen Tod blieb sein „Märchenschloss“ bislang für jeden Besucher verschlossen. Gerüchte sprechen mal von geheimen Kerkern voller ermordeter Gefangener, ganzen Heerschaaren unehelicher Kinder oder den obligaten (aber bei der Finanzlage des gomdischen Königshauses unwahrscheinlichen) Geheimkammern voller Silber, Juwelen und Artefakten.

Oogland ist eine rote Granitinsel mitten im Nordmeer, die während der Zeitenwende die Heimat der Oogden war, ein Stamm berühmter Seefahrer und Händler, die einst das ganze Nordmeer beherrschten, bevor sie von den Thursen abgelöst wurden. Heute ist die Insel kaum noch in den Seehandel verwickelt, da die Schiffe keinen Zwischenstopp mehr brauchen und die Insel selbst außer rotem Granit, Fisch und Walöl wenig zu bieten hat. Beliebt ist sie aber bei Schmugglern und Piraten, die in den tückischen Gewässern voller Untiefen und den zahlreichen Buchten an der Steilküste sichere Verstecke finden. Außerdem bietet die Insel einige große Ruinen und Steinkreise aus der Zeitenwende, denen große Macht nachgesagt wird. Abenteurer haben hier schon große Schätze gefunden, die vor Urzeiten in den zahlreichen Höhlen der Insel versteckt wurden.

Die Makelsteine im östlichen Gomdland sind ein schroffes Waldgebiet voller kleiner Schluchten und steiler Felsen, durch das mehrere wichtige Straßen führen. Neben der natürlichen Gestalt, die Banditen und Raubrittern ein optimales Jagd-

gebiet bietet, macht vor allem ein uralter Fluch die Gegend bedenklich: Es wimmelt geradezu vor Verdammten, die ganze Gegend wird von Ghulhorden, Werwolfrudeln und Vampiren heimgesucht. Die wenigen Siedlungen, vor allem finstere Klöster und befestigte Herbergen, sind denn auch abweisend und Fremden gegenüber stets misstrauisch. Die Gilde der Vampirjäger hat am Rande der Makelsteine eines ihrer wenigen kleinen Gildenhäuser errichtet.

Die Schwarzfederklamm in den Weißen Bergen ist ein System steiler Schluchten zwischen fast unerklimmbaren Gipfeln. In ihnen gibt es über ein Dutzend Harpyennester und einen regelrechten „Palast der Harpyenkönigin“ aus Holz und Lehm, in dem sich Berge gestohlener Schätze häufen. Die Königin und ihre Töchter sind Magierinnen einer unbekanntenen Schule und sehr intrigant, ihre geflügelten Heerschaaren vermieten sie oft als Kundschafter, Boten oder Söldner an umliegende Fürsten und Banditen. Mehrere Versuche, die Schluchten zu „säubern“, sind jämmerlich in einem Steinhagel gescheitert. Der Boden der Schlucht ist mit Müll und Knochen bedeckt und bietet auch ohne das drohende Gekreische der Vogelmenschen einen schauerlichen Anblick.

Taklans Grab am mittleren Gomd ist ein aus der Landschaft ragender Fels aus Basalt, ein schwarzer Turm, der jahrhundertlang die Gegend in Furcht versetzte. Denn in den Gängen und Höhlen in seinem Inneren hauste Taklan, der größte und mächtigste Drache des Reiches, der mit seinen Vasallen das ganze Land unterdrückte und durch Raubzüge verheerte. Erst als eine Reichsarmee mit dem neuen Feuerpulver Teile des Berges sprengte und in einem entsetzlichen Kampf Taklan töten konnte, wurde hier zwischen Menschen und Drachen Frieden geschlossen.

Seitdem dient der Fels als offizielle Ratshalle der Drachen und Verhandlungsort mit den Herren des Nordreiches. Das gewaltige Skelett des über 40 Schritt langen Drachen mahnt an den Erhalt des Friedens, und in den tiefen Schächten werden außer den alten Schätzen des Drachenhortes auch die Gelder der „Drachenbank“ gelagert. Neben ihrer Funktion als Kasse für Schadenersatz- und Steuerzahlungen von und für die Drachen wird sie inzwischen auch als echtes Geldinstitut verwendet. Wer genau die Kredite und Investitionen steuert ist nicht bekannt, wohl aber, dass ihr Kapital wenigstens 4 Millionen Gulden beträgt.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Das Gomdland ist das größte Land des Nordreiches, ein sehr vielfältiges Territorium mit regionalen Besonderheiten und unzähligen Kleinstaaten für jede Gelegenheit. Ein guter Hintergrund für Abenteuer sind die vielen Turniere, auf denen es vor rauen Kämpfern und intriganten Fürsten nur so wimmelt. Setzen sich die SC gut in Szene, winken ihnen nicht nur wertvolle Preise, sondern auch Ruhm vor tausenden begeisterter Zuschauer. Politisch bahnt sich im Gomdland das wichtigste Ereignis des Nordreiches an: Die Krönung des neuen Königs und die Wahl des neuen Kaisers. Nimmt man die Vielzahl von „kleinen Königen“ der Region hinzu, hat man alle Zutaten für umfangreiche politische Kampagnen beisammen. Gleichzeitig sind die vielen rückständigen Wälder abgelegen genug, um auch gefährliche Ungeheuer und mächtige Räuberhorden zu bieten, denen andernorts längst Regierungstruppen den Gar aus gemacht hätten. Schließlich gibt es in keinem Land so viele Fehden wie hier, die sich noch dazu meist in Grenzen halten und daher ideal für eine kleine Militärkampagne sind.

Szenariovorschlag: Unklugerweise und in sicherer Erwartung des Sieges des gewünschten Kandidaten hat ein Graf seine Tochter als Siegerpreis auf einem Turnier ausgesetzt. Dummerweise hat sich jetzt einer der größten und zugleich unbeliebtesten Turnierprofis angemeldet, während der eigentliche Bräutigam wegen einer schlecht auskurierten Schulterverletzung zur Kur gefahren ist. Die SC müssen jetzt so lange den Favoriten aufhalten, bis sein blondgelockter strahlender Gegenspieler aus vielen Turnieren endlich eintrifft - aber natürlich darf dabei nie der Anschein entstehen, der Graf würde sein eigenes Turnier manipulieren! Hierbei kann man sich fröhlich an den Schaulagen der Wrestler unserer Tage orientieren, denn auf Turnieren ist der Auftritt ebenso wichtig wie der Kampf.

Kapitel 35

Königreich Albion

Albion ist das regnerische geheimnisvolle Land des Ostens. Es ist in 3 sehr unterschiedliche Regionen geteilt (Hochland, Tiefland und Nebelinseln), die einst eigenständige Königreiche oder Stammesgebiete waren und auch heute noch viele eigene Sitten und Bräuche für sich haben. Im Spiel der großen Staaten wurde es lange Zeit hin und her gestoßen, bis es einen irren König verlor und dafür eine starke Königin erhielt.

Herrscherhaus & Politik: Das Haus der Pangrifons herrscht seit über 400 Jahren über Albion, doch der letzte König, *Argile IIX.*, war ein kranker Schlächter wie er im Buche steht. Gleich nach Regierungsantritt ließ er fast seine ganze Familie ermorden und die einflussreichen Volksvertretungen, die „Volksräte“, entmachten. In der Folge schlitterte das Land von einer Krise in die nächste, wurde von Bürgerkriegen und Verschwörungen erschüttert und zugleich in Kriege mit fast allen Nachbarn verwickelt, denn der König heiratete und verstieß eine Gattin nach der anderen auf der Suche nach einer, die ihm einen männlichen Erben schenken konnte. Als er schließlich bei der Hinrichtung eines Verschwörers an einem gebratenen Entenbein erstickte, folgte ihm die einzige unverheiratete Tochter auf den Thron, *Elaneth I.*, und begann sofort mit einem Intrigenspiel ersten Ranges.

Um sich vor einer unerwünschten Heirat zu schützen und gleichzeitig eine Invasion von außen zu verhindern, machte sie so ziemlich jedem mächtigen Fürsten des Nordreiches Avancen und versammelte an ihrem Hof Heerscharen von heiratswilligen Bewerbern - die sich gegenseitig so in Schach hielten, dass die Königin völlig freie Hand hatte. Nach und nach beruhigte sie die Klans des Hochlandes, die Bürgerschaften des Tieflandes und die Stämme der Nebelinseln, bis sie ihr Reich so stark konsolidiert hatte, dass es außenpolitisch wieder aktiv werden konnte.

Mit einer neuen Flotte von Freihändlern riss es Teile des Seehandels an sich und förderte zugleich die heimische Produktion, allem voran die Schafzucht und Wollweberei. Freibeuter der Krone bekämpften Feinde, ohne direkten Anlass für einen Krieg zu geben. Als schließlich durch einen klanlosen Haufen von Hochländern ein Grenzkonflikt mit Soldale ausgelöst wurde, zeigte

sich ganz offen die neue Macht der Königin: In einem kurzen Krieg wurde eine soldalische Armee zerschlagen und die albionischen Truppen eroberten Land zurück, das Soldale in den letzten 150 Jahren stückweise in seinen Besitz gebracht hatte.

Heute ist die Königin nicht mehr ganz so jung und hat jede Aura von Naivität verloren, ist aber immer noch eine höchst begehrte Partie. Soldale würde gerne die Schmach rächen, ist aber stark mit den Kolonien und einem Grenzkrieg mit Bourbon beschäftigt. Der König Bourbons erwog ernsthaft, seine Gattin, die Tochter des Kaisers, wegen Unfruchtbarkeit zu verstoßen und statt ihrer Elaneth zu ehelichen - ihr Antwortbrief auf seinen Vorschlag versetzte ihn aber so sehr in Rage, dass mehrere Diener wegen Nichtigkeiten hingerichtet wurden.

Königin Elaneth I. von Albion

Beschreibung: Weißhäutig und rothaarig, in einer prächtigen Staatsrobe, die Zeichen ihrer dreifachen Herrschaft (Krone des Tieflandes, Schwert des Hochlandes, Amulett der 3 Inseln) stets bei sich, macht sie wahrhaft einen starken und majestätischen Eindruck. Bei den Fürsten des Reiches gilt sie als unnahbar und kalt, ihrem Volk gegenüber ist sie aber jovial und verständnisvoll, zeigt sogar einen Grad von Humor, wie er bei anderen Königen undenkbar wäre.

Rolle: Ihrer Familie beraubt und ohne einen Ehemann oder dauerhaften Geliebten hat sich Elaneth ganz der Regierung ihres geliebten Landes gewidmet - und nach Generationen von hedonistischen, kriegslüsternden oder nur an ihrer Dynastie interessierten Königen weiß das Volk das zu schätzen. Doch Albion ist anders als andere Länder, und so hat, unbemerkt selbst von der Königin, eine Transformation zur „Wahren Herrscherin der Nebelinseln“ eingesetzt. Die Liebe ihres Volkes wird von den Monolithen und Steinkreisen Albions gesammelt und in das uralte Artefakt geleitet, das sie stets um ihren Hals trägt. Bereits jetzt ist sie (ohne es zu wissen) völlig resistent gegen Gifte und Krankheiten, kann die Emotionen ihres Volkes spüren und im Gegenzug ihre Emotionen dem Volk offenbaren. Daher fragen sich die albionischen

und soldatischen Aufwiegler immer mehr, warum all ihre Intrigen scheitern, sobald sie sich direkt gegen die Königin richten. Für Helden aus Albion wird sie immer ein offenes Ohr und einen gefährlichen Auftrag haben, Fremdländern hingegen erscheint sie kalt.

Persönliche Fähigkeiten: Neben der neuen und immer weiter wachsenden arkanen Herrschermacht ist Elaneth eine begeisterte Jägerin und Tänzerin, sehr versiert in der Staatsführung und diplomatischen Aktivitäten. Und nebenbei schlägt in ihrer Brust das Herz eines Spielers und Kaufmannes, wie in jedem Albioner.

Macht und Ressourcen: Mit einem gut geführten Land, prall gefüllten Schatzkammern und ergiebigen Investitionen sowie einer kleinen stehenden Armee und Flotte, die bei Bedarf schnell um kampfstärke Hochländer und stolze Schiffe der Freihändler ergänzt werden können, verfügt die Königin vielleicht über die größten Kriegsreserven des Reiches. Dabei ist sie aber als sparsam bis geizig bekannt und wird daher gerade von den sehr verschwenderischen Fürsten für arm gehalten (was sie auch immer von sich behauptet). Dass die armen und militärisch schwachen Nebelinseln ihr dazu eine enorme spirituelle Macht verleihen, weiß sie noch nicht einmal. Sollte sie lernen, diese uralte Magie aktiv zu nutzen, kann sie die mächtigste Königin des Reiches werden.

Hauptproblem des Landes ist jedoch die Erbfolge: Durch die Säuberungen ihres Vaters sind keine erbberechtigten Verwandten übrig geblieben, und ein Ehemann ist auch nicht in Sicht (zumal inzwischen Gerüchte besagen, die Königin sei nicht an Männern interessiert). Und da die Königin auch nicht jünger wird, wird sie wohl in den nächsten Jahren einen Mann nehmen müssen, um ihre Dynastie zu erhalten. Sollte sie daran scheitern, wird Albion wieder in die Zeiten der blutigen Bürgerkriege zurückfallen, die das Land schon so oft geplagt haben.

Innenpolitisch müssen die drei Regionen einzeln betrachtet werden: Das Hochland ist notdürftig befriedet worden und die Klans bekämpfen sich wieder gegenseitig, anstatt die Königin. So lange sie durch Söldnerdienste gutes Geld verdienen und sich austoben können, werden sie nicht rebellieren. Das Tiefland ist dermaßen mit Geldverdienen beschäftigt, dass der eigentlich doch mächtige Volksrat nur selten der Königin widerspricht, sofern sie sich nicht in finanzielle Dinge einmischt. Die 12 Stämme der Nebelinseln

schließlich leben nach wie vor mehr in alten Legenden als in der Gegenwart und kümmern sich mehr um die Konflikte der Kobolde und Feen der Insel als um die des Königreiches.

Lordgeneral Laird Hohgh CalGarrys

Beschreibung: Der derbe Hochländer erinnert stark an einen schlecht rasierten Bären, denn neben Kopf und Gesicht zieren dichte Haare auch seine Brust und die Arme, die er gerne zur Schau stellt - sie sind ja auch eindrucksvoll muskulös. Bei Hofe lässt er immer gerne den Barbaren raushängen, prahlt mit seinen Erfolgen bei Jagd, Krieg und Frauen (in der Gewichtung) und besüßft sich mit seinen Freunden wie Konkurrenten nach Kräften. Ganz nebenbei ist er aber auch ein erfahrener Politiker aus einem alten Adelsgeschlecht, der wenig Sinn für feine Intrigen hat, sie aber durchaus erkennen und abwehren kann.

Rolle: Der oberste Heerführer zu Lande wird seit der Niederlage der Hochländer gegen das Heer der Königin von den Klans gestellt, da sie ihr aus Dank für die Verschonung vor Tod und Unterwerfung treue Heerfolge geschworen haben. Er liebt dieses Amt, denn es ermöglicht ihm nicht nur ruhmreiche Kriegszüge, sondern auch durch die Beute ein nettes Nebeneinkommen. Nebenbei dient er als Sprecher der Klans und ständige Vertretung am Hofe. Sein mangelndes Geschick als Intrigant und Diplomat gleicht er aus, indem er erkannte Gegner in sportlich fairem Kampf nach Strich und Faden verdrischt - die Königin schätzt es, wenn sich ihre Höflinge „auf gleichem Niveau messen“. Bei den Klans hat sein Wort Gewicht, und um zumindest halbwegs auf dem Laufenden zu bleiben, stellt er gerne schlaue erscheinende Abenteurer ein.

Persönliche Fähigkeiten: Sehr stark und zäh, begnadeter Kämpfer und guter Offizier, sehr guter Jäger und trinkfest wie ein depressiver Zwerg. Nicht gerade klug oder gebildet, hat aber ein gutes Gespür für Personen und vor allem Lügen. Seine mangelnden Tanzkünste gleicht er durch Schwung und unterstützenden Gesang aus.

Macht und Ressourcen: Klan CalGarrys gehört mit 14 000 Mitgliedern und über 1000 Mann unter Waffen zu den stärksten des Hochlandes. Dazu hat der Laird Güter im Tiefland, Anteile an mehreren Handelshäusern und als oberster General Albions ein eigenes stehendes Regiment aus besonders hässlichen Hochländern. Die

„Ugly Stinkers“ kämpfen nicht nur gut und sehr mutig, sie schüchtern die Gegner auch ein wie nackte Trolle.

Lordadmiral Graf Snidly of Ordelstrood

Beschreibung: Der... gewichtige Kaufmann aus Freeport, der sich durch eine gewaltige Summe direkt den Grafentitel samt Ländereien gekauft hat, kennt sich zwar mit Schiffen aus, ist aber eindeutig kein Seeheld. Unglaublich fett und watschelnd schafft er es kaum auf ein Schiff, und seine kostbare Kleidung, die vor Edelsteinen strotzt, würde das auch kaum aushalten. Mit seinem schmierigen Lächeln, der Schar aus Dienern und dem berechnenden Blick ist er ein Großkaufmann, wie er im Buche steht.

Rolle: Als Admiral hat er noch keinen Tag gearbeitet, sofern man Auftritte in prächtigen Uniformen bei Schiffstauen und Empfängen nicht als Arbeit gelten lässt. Dafür hat er, genau wie für seine Handelsgeschäfte, fähige Untergebene. Er selbst fungiert als Zentrum eines Netzes von Abhängigkeiten und Gefallen, Informationen und Verdächtigungen. Dabei ist er sich nicht zu schade, in jeder noch so ruchlosen Organisation oder Intrige mitzumischen. Abenteurern begegnet er ebenso oft als Auftraggeber wie als Gegner.

Der entsetzlich korrupte, intrigante und abstoßende Mann erfüllt in Elanehts Land eine ebenso wichtige wie seltsame Rolle: Es ist der Böse. Wann immer etwas schief geht, wann immer ein Amtsträger versagt, wann immer etwas unterschlagen wird - immer gibt das Volk dem fetten eitlen Händler die Schuld, der sich an den Königshof gekauft hat. Für die Königin bietet er den Vorteil, alle Korruption magisch an sich zu ziehen, zu kontrollieren und somit auch für die Königin beherrschbar zu machen. Denn seine ausgeprägten Instinkte wie auch die königliche Magie sorgen dafür, dass er jeden im Reich schamlos belügen kann - nur nicht die Königin.

Persönliche Fähigkeiten: Snidly kann alles, was ein Händler oder Politiker können muss, und passt sich an jede Situation sofort an. Das geht sogar so weit, dass er, entgegen seines tiefsten Bestrebens, sogar Loyalität gegenüber der Königin entwickelt hat. Nebenbei besitzt er eine üppige Sammlung kostbarer Artefakte aller Art, mit denen er viele seiner körperlichen Unzulänglichkeiten ausgleicht. Sein wichtigstes erlaubt ihm die Transformation in fast jede Gestalt, was er aber nach Kräften geheim hält.

Macht und Ressourcen: Sein Amt hat er wie sein Vermögen durch eine Mischung aus Intrigen und Bestechung, Geschäftssinn und Hinterlist errungen. Als Admiral sorgt er nicht nur für ungestörten Handel und Ausschaltung der Konkurrenz, er missbraucht sogar die Flotte für seinen Privathandel. Angeblich zahlt ihm jeder Händler des Landes 5% seiner Gewinne. Die vielen Millionen Gulden, die ihm direkt oder indirekt gehören, stehen allerdings auch der Königin als Reserve zur Verfügung. Schon mehrfach hat sie ihn für Verfehlungen zu „wohltätigen Spenden“ in enormer Höhe verurteilt.

Erzkanzler Deeg Durdlegate

Beschreibung: Der fahle glatzköpfige Mann macht immer einen nervösen und gehetzten Eindruck, und in den schlichten schwarzen Gewändern nicht eben einen vornehmen. Auch bei der Arbeit fallen ihm ständig all die Gefahren und Schrecknisse ein, die Albion, seiner Königin und damit auch ihm drohen. Mit seiner leisen Stimme und der nicht vorhandenen natürlichen Autorität macht er den Eindruck eines kleinen Schreibers, nicht den des höchsten Beamten des Landes. Zur moralischen wie körperlichen Stütze lässt die Königin ihn stets von 4 riesigen schwerbewaffneten Royal Highland Swordsmen begleiten.

Rolle: Der nervöse Verwaltungsbeamte ist einer der besten Logistiker des Reiches, sein perfektes Gedächtnis und seine brillante Logik machen ihn der wenig intellektuellen Königin unentbehrlich. Ohne eine willensstarke und mutige Stütze wie sie die Königin (und seine 4 Leibwächter) darstellen, könnte er seine Ängste und seine fehlende Durchsetzungskraft allerdings nie überwinden.

Persönliche Fähigkeiten: Perfektes Gedächtnis. Er vergisst nichts. Dazu hochgradig klug, einer der führenden Mathematiker des Reiches und bislang ungeschlagen in allen bekannten Logikspielen. Lässt sich aber von so ziemlich allem einschüchtern, in einem Fall sogar von einem gefährlich aussehenden Buchenblatt, das ihn vier Tage in seinem Zimmer einsperrte - es hing drohend am Türrahmen...

Macht und Ressourcen: Kaum eigenen. Seine Leibwächter haben aber das Recht, jeden zu exekutieren, der ihn unterbricht, bei seinen Reden stört oder ihn allzu drohend ansieht.

Chief Alhar, Sprecher der 12 Stämme

Beschreibung: Der Mann unbestimmten Alters ist am ganzen Körper in archaischen Mustern tätowiert, trägt Bronzeschmuck und Kleidung aus grober Wolle. Seine Sprechweise ist sehr altmodisch, stets gereimt und nie verständlich. Mit seinen starren grünen Augen fixiert er Fremde für einige Sekunden und scheint dann alles über sie zu wissen, was es zu wissen gibt.

Rolle: Obwohl die 12 Stämme keine zentralen Einrichtungen haben, verlangen die Könige einen zentralen Ansprechpartner, und die Stämme lösen einen ihrer Häuptlinge aus. Seiner Stimme enthält sich der schicksalsergebene Mann fast immer, dafür hört er aufmerksam zu und liebt oft, gekonnt und zuverlässig alle möglichen Zeichen des Schicksals. Als einziger Höfling ahnt er allmählich die arkane Macht seiner Königin und trifft unbemerkt die nötigen Maßnahmen, ihr in den Stand einer Gottkönigin zu verhelfen. Er finanziert seit einigen Jahren scheinbar sinnlose Expeditionen, lässt lange verlassene Steinkreise reparieren oder wertlose alte Objekte für jeden Preis kaufen. Bei Hofe wird er bestenfalls für einen seltsamen verschrobene Insulaner gehalten, dessen einziger Nutzen tiefgründige Rätsel und Wahrsagerei zur Unterhaltung sind.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Jäger und erfahrener Stammeshäuptling, dazu einer der besten Wahrsager des Landes. Kann sehr gut dichten und singen, wenn auch in keinem aktuell gefragten Stil. Sehr feines Gespür für Magie. Einige Magier der Universität Archdale haben sein Talent erkannt, nutzen es aber nur für die Unterstützung ihrer Forschungen.

Macht und Ressourcen: Sein Stamm auf den Nebelinseln umfasst gut 40 000 Mitglieder, davon aber fast 7000 Feen, Kobolde, Geister oder Riesen. Finanziell ist er kaum einem Baron gleich zu stellen, aber notfalls könnte er uralte Schätze und Reliquien im Wert von über 300 000 Gulden versilbern. Bei Hofe wird sein Wort gering eingeschätzt, da er es fast nie erhebt. Tatsächlich aber spricht er in wichtigen Dingen für alle 12 Stämme, was die Königin auch weiß. Als Hellseher kann der SL dazu davon ausgehen, das er jeden Plan der SC im voraus erahnt hat.

Weitere politische Mächte:**Haus Argindyle, Herzogtum Midlands**

Führung: Svivvel Argindyle ist eine Hofschranze wie sie im Buche steht, unter aller Dekadenz aber dennoch ein harter Politiker. Durch den Mangel an näheren Verwandten der Königin steht er momentan an Nr. 5 der Thronfolge, und die vor ihm liegenden Fürsten sind zwar von edlerem Blut als er, aber auch deutlich schwächer.

Domäne: Landbesitz im mittleren Tiefland, See- und Binnenhandel, Wollverarbeitung, Ämter am Hof und in der Admiralität, eigene Flotte.

Politik: Das beste Beispiel des geschäftigen Adels hat seine Ländereien auf Ertrag getrimmt, hält sich aber fast nur bei Hofe auf, um mit seinem enormen Reichtum anzugeben und seine Macht zu sichern. Vor allem bereitet er sich und den Hof schon einmal ganz dezent auf seine Machtübernahme nach dem Tod der Königin vor. Bis dahin wird er sich in eherner Loyalität üben, denn als Vollblutpolitiker weiß er genau, dass jeder Verrat an der beliebten Königin von Volk, Adel und Klans nicht geduldet würde. Und selbst wenn er nicht direkt auf den Thron kommt, spätestens einer seiner Söhne wird es schaffen, da ist er sicher!

Haus Tandarrow, Herzogtum Marshlands

Führung: Herzogin Keela Tandarrow II. ist wie die Königin eine starke unverheiratete Fürstin, hat aber anders als sie eine umfangreiche Familie. Vor allem ihr Dutzend Neffen und Nichten muss sie irgendwie unterbringen, und das bevorzugt in Kirche und Hofdienst.

Domäne: Ländereien im Westen des Landes, große Schafzucht, Armeekontingente wie auch eigene Haustruppen, Bergbau.

Politik: Ständige Versuche, der Königin ihre Neffen als Gatten anzudienen, haben das Verhältnis zum Königshaus angespannt. Sonst ist sie königstreu. Eine latente Feindschaft zu den reichen Niederen Marschen wird derzeit noch von der Königin unterdrückt, auch wenn immer mehr Händler fordern, die frechen kleinen Sumpfbauern endlich vom Nordmeer zu vertreiben und den Handel in albionische Hände zu bringen. Der Herzog der Südmarsch bemüht sich um eine Allianz, ständige Übergriffe seiner dank Soldmangel kaum zu bändigenden Söldner haben ihm aber den Hass der herzoglichen Bauern eingebracht, und auch ihre Haustruppen sehen ihn als Feind an.

Haus Silcheen, Herzogtum Borderhills

Führung: Traditionell ist das Herzogtum die Domäne des Kronprinzen. Doch da es derzeit keinen gibt, haben mehrere Offiziere und Amtsträger es unter sich aufgeteilt. Ständiger Streit wird nur durch die Präsenz der Königin verhindert, die das Land für ihren zukünftigen Erben erhalten will.

Domäne: Befreite Territorien um Osten, Streubesitz, starke Armeekontingente auch aus dem Hochland.

Politik: Die einzelnen Magistrate des unruhigen Südens, in dem es immer noch von Casmal und anderen soldalischen Banditen wimmelt, werden stark von Polizeiaufgaben und kleineren Grenzkonflikten beansprucht, ansonsten füllen sie ihre Taschen und mehren ihren Ruhm.

Die Stämme der Nebelinseln

Führung: Kein echtes Oberhaupt, Konsens nach uralter Tradition, Feeneinfluss.

Domäne: Nebelinseln, Fischfang, Magie.

Politik: Traditionell und isolationistisch, oft von scheinbar sinnlosen Motiven getrieben, sonst königstreu.

Die loyalen Hochlandklans

Führung: Offiziell bekennen sich $\frac{3}{4}$ der Klans zur Königin, tatsächlich sind aber nur 2 Dutzend von ihnen wirklich loyal. CalGarrys ist darunter der stärkste.

Domäne: Teile des Hochlandes, Bergbau, Schafzucht, Militär und Söldner.

Politik: Teilweise aus praktischem Profitstreben, zumeist aber von Kriegerehre getragen stehen die Klans treu zur Königin, sind sonst aber recht wild und archaisch. Die meisten stellen Söldner für die königlichen Truppen, andere verdienen gut mit Schafzucht oder dem Transport der zwergischen Produkte.

Die rebellischen Hochlandklans

Führung: Laird Stinn CalMullins ist der bekannte und mit 1000 Gulden Kopfgeld gesuchte Führer der Rebellen, zu denen noch ein Dutzend meist kleine Klans gerechnet werden. Tatsächlich sind aber wenigstens $\frac{1}{4}$ der Klans rebellisch, ohne es offen zu zeigen.

Domäne: Bergige Teile des Hochlandes, Raub, Söldner, Schmuggel.

Politik: Bisläng überwiegend Überfälle und Entführungen, teilweise offene Kämpfe, nur wenig wirksame Propaganda. Da ein Großteil ihrer Aktivitäten sich auf das Hochland beschränkt,

wird das eigentliche Ausmaß der Rebellion von den Tiefländern kaum wahrgenommen. Sowohl die Zwerge der schwarzen Berge als auch die Gomdländer dahinter leiden aber gelegentlich unter den Überfällen der harten Klankrieger.

Ordelstroods Kartell

Führung: Alle Fäden laufen bei Ordelstrood persönlich zusammen, der nur völlig abhängige Kreaturen in höhere Positionen lässt. Näheres siehe seine NSC-Beschreibung weiter oben.

Domäne: Handel, Seefahrt, Unterwelt.

Politik: Unauffällige Korruption und auffällige Bereicherung. Weitergehende Pläne werden von der aufmerksamen Königin frühzeitig unterbunden. Dafür hasst Ordelstrood sie, er scheut aber einen offenen Konflikt wie die Pest.

Regionen & Landschaften: Bei keinem anderen Land sind die Regionen dermaßen unterschiedlich wie bei Albion.

Das **Tiefland** an der Küste ist der Kern des Landes, eine Mischung aus sanften Hügeln und kleinen Ebenen, durch den häufigen Regen tiefgrün und fruchtbar, aber eben auch nass. Die großen Wälder wurden in Jahrhunderten harter Arbeit weitgehend kultiviert, nur einige nebelige Moore sind (und bleiben) unfruchtbar und dünn besiedelt. Vor allem die größeren Hügelketten mit ihren dichten Wäldern zeigen noch, wie wild und urtümlich grün einst die Urwälder des Landes gewesen sein mussten, in denen die zahlreichen Mythen und Legenden entstanden, die heute in jeder albionischen Stube erzählt werden. Mit einer andernorts unbekanntem Ehrfurcht auch vor den kleinsten Zeugnissen dieser Mythen werden hunderte „Steinwälder“ erhalten, Tabuzonen um alte Monolithen, Steinkreise oder einfach nur merkwürdige Naturdenkmäler, in denen sich wilde und von Feen und Kobolden bewohnte Natur hält. Wer diese Zonen beschädigt oder in ihnen Gewalt anwendet, gilt den Bauern als übler Frevler, dem ein schlimmes Schicksal sicher ist. Zwischen den vielen kleinen Städten reihen sich die Dörfer und Herrensitze eng aneinander, das dazu gute und dichte Straßennetz verkürzt die Entfernungen noch weiter. Mit den vielen kleinen Kanälen erlaubt es einen lukrativen Handel auch mit billigen Waren und kleinen Handelsspannen, der andernorts unrentabel wäre. Inzwischen sind fast alle Straßen und Kanäle auf die wuchernde Metropole am Diven ausgerichtet. Die Bewohner des Tieflandes sind ehrbare und gesittete Bauern

und Bürger, die allerdings auch den Ruf der Schläue, Habgier und Spielsucht genießen.

Das **Hochland** zwischen Tiefland und Schwarzen Bergen ist der wildeste Teil Albions, vielleicht auch des Nordreiches. Das Klima hier ist härter und kälter als im Tiefland, oft legen sich die Wolken als kalter Nebel über das Land, statt Regen legen sich dann Bäche aus Tau auf die zähen Heidesträucher, Krüppelkiefern, von den Schafherden kurzgefressenen Gräser und aus dem Boden ragenden Felsen, die diese Landschaft prägen. Wälder gibt es auch, aber nur noch dort, wo sie einerseits vor Wind geschützt sind, unter sich aber keinen wertvollen Boden für die kleinen steinigen Felder der Klans verbergen. Nahezu jedes Tal hat ein „Loch“ als Zentrum, einen sehr tiefen See, in dem die vielen kleinen Bäche münden, wenn sie sich nicht zu munter gurgelnden Flüssen zusammenfinden, die nicht breit aber dennoch kaum zu überwinden sind. Auch hier gibt es noch viele alte Erdknoten und magische Orte in jeder Form, allerdings oft ebenso offen zu sehen wie jeder andere Fels. Etwa 300 Klans teilen das Land unter sich auf, jeder mit einer trutzigen alten Burg und einer Schar verwegener Krieger, die wie kein anderer Breitschwert und Langbogen zu führen wissen. Die wenigen Städte sind die einzigen Zeichen königlicher Macht, denn nur hier können die Vögte für Recht und Ordnung sorgen. So lange sie die Klans in Ruhe lässt, kann die Königin aber mit einer Armee von Klankriegern rechnen, wann immer das Land bedroht wird (oder gute Beute zu machen ist). Ebenso gefürchtet wie ihre Schwerter und Bögen sind nebenbei ihre Dudelsäcke, genauer die Kriegslieder, die jeden Feind in Furcht versetzen wie ein furchtbarer Zauber.

Die **Nebelinseln** sind der seltsamste Teil des Reiches. Jede der 3 Inseln (**Fellach** mit ihrem Vulkan und den schwarzen Basalthängen, **Llachoch** mit den Steilküsten und tief in das Land gefressenen Flusstälern und die von grundlosen stillen Mooren geprägte Insel **Drechara**) wird von 4 alten Stämmen bewohnt, die in Aussehen, Sitten und Sprache an vergangene Zeiten und alte Legenden erinnern. Mindestens dieselbe Bedeutung haben die 3 Königreiche der Kobolde und die 3 Königreiche der Feen - jede Insel hat je eines, und tatsächlich nehmen die Stammesführer die Worte dieser wirren kleinen Geschöpfe oft ernster als die ihrer eigentlichen Königin. Immerhin sind die Bewohner überaus duldsam und zahlen ohne Murren ihre Tribute an das Festland, von wo sie wenige Befehle erreichen, die zu beachten sich lohnte. Die Inseln sind von dichten

Laubwäldern bedeckt, nur einige Küstenebenen sind von Feldern geprägt, während die höchsten Hänge der Berge felsig und karg bewachsen sind. Immer wieder stößt man in den Wäldern auf Feenbäume und Koboldhöhlen, aber auch noch merkwürdigere Orte, die mehr Magie enthalten als so mancher gelehrter Magier für möglich hält. Die eindrucksvollsten Orte sind aber sicher die „Riesenhäuser“, aus gigantischen Felsen errichtete Bauwerke des größten der alten Völker. Bekannt und geschätzt sind die Barden der Insel, die nicht nur gute Musik machen, sondern auch zahllose Legenden kennen und gut mit Feen und Kobolden umgehen können. In den tiefen Wäldern im Inneren der Inseln sind übrigens viele Ungeheuer, Drachen und vor allem Riesen zu Hause, die aber nur selten die Dörfer und Häfen an der Küste überfallen.

Produktion & Wirtschaft: Wolle ist der Exportschlager des Landes, denn es gibt hier nicht nur die besten Schafzüchter und viel steiniges aber fruchtbares Land, sondern auch einer hoch entwickelte Wollindustrie, die in großen Manufakturen Arbeitsteilung betreibt und die modernsten Webstühle und Spinnmaschinen einsetzt. Auch andere Waren werden exportiert (Kohle, Bier, Fisch, Zinn und Kupfer), aber zusammen erreichen sie nicht das Handelsvolumen der günstigen und hochwertigen Wolltuche.

Das Volk lebt im Durchschnitt nicht schlecht, allerdings muss man beachten, dass die vielen freien Bauern und Kleinbürger recht gut leben, die unfreien Pächter und Arbeiter hingegen in Armut. Immerhin gibt es auch für Unfreie eine erträgliche Gesetzgebung, und dank der reichen Handelszölle müssen nur selten hohe Steuern erhoben werden.

Eine Besonderheit ist das Engagement des Adels in der Wirtschaft. Nirgendwo sonst würde ein Edelmann sich dazu herablassen, eine Manufaktur nicht nur zu finanzieren, sondern auch noch zu leiten und sogar ihre Produkte selber verkaufen zu lassen! Dank der reichen Erträge können hier aber viele Freiherren leben wie andernorts Grafen, und die Grafen wie Herzöge. Kein Wunder, dass die bekannten Banken des Landes viel anonymes Kapital aus dem Ausland erhalten und gewinnbringend anlegen.

Die Flotte der Freihändler ist vielleicht das größte Kapital des Landes, denn sie hat nicht nur in kurzer Zeit wichtige Handelsrouten erobert, sie dient auch als erstklassiges Informationsnetzwerk und in Notzeiten als Freibeuterflotte. Auch sind die albischen Freihändler die einzigen,

deren koloniale Bemühungen sich sowohl auf das ferne Korallenmeer und die Küsten Südlands richten als auch auf die kalten Wälder des Nordens.

Kultur & Sitten: Generell kann man über die Albioner sagen, dass sie eher zurückhaltend sind, mit schlechtem Wetter leben und sehr seltsame Essgewohnheiten haben.

Die **Legenden** sind ein wichtiger Teil der albischen Kultur, und fast jeder Bewohner kennt zumindest die 7 Nationalmythen in groben Zügen. Es ist aber auch nicht ungewöhnlich, wenn man in einem Wirtshaus ganz neue Legenden hört, die sehr regional oder uralt sind. Das Erfinden neuer Legenden, wie es gewisse Personen praktizieren, gilt allerdings als Unheil bringend und ist verpönt. Die 7 großen Legenden der Nation sind: **Das Königsschwert** (Legenden von der frühen Besiedlung des Landes und wie ein magisches Schwert das Schicksal von 9 Königen leitete), **Der kleine Krieg** (Legenden und Anekdoten von den Feen und Kobolden sowie deren Intrigen), **Scapho leyach** (Legenden der vorzeitlichen Kriege der Hochlande gegen Wesen aus dem „Nebelland“, dessen Grenzen von einem Held mit magischen Eichen geschlossen wurden), **Fitz Filleas** (ein Streuner und Spaßmacher, der für tausende gute Ideen, Tricks und Gemeinheiten herhalten muss), **Green Bow** (Leicht aufgemöbelte Berichte über einen Rebellen, der am Sturz der letzten Dynastie mitwirkte und vom Volk als Hüter der Freiheit geschätzt wird), **Dreihexentage** (sehr seltsam gedichtete Legenden über drei Hexen, enthalten tatsächlich viele mehr oder weniger wirksame Zauberformeln in Kurzform) und schließlich **Das Lied des Meerkönigs** (Legenden über einen magischen König der Meere und seinen heldenhaften Sohn, nebst einigen Hinweisen auf andere Legenden, die diese in Frage stellen).

Die Leidenschaft der Albioner ist das **Wetten**. Schon Kinder wetten bei jeder Gelegenheit und setzen Murmeln, Spielzeug oder schmerzliche Aufgaben ein. Die Erwachsenen wetten meist um Geld, aber auch um Entehrungen oder schlimmeres, wenn sie sich einer Sache sicher sind. Die Üblichen Anlässe sind Tierhetzen, die auf jedem Markt und an den meisten Feiertagen veranstaltet werden. Der Adel vergnügt sich eher bei den Pferderennen, bei denen oft tausende Gulden auf Außenseiter gesetzt werden. Und schließlich gibt es kein politisches oder gesellschaftliches Ereignis, bei dem keine Wetten abgeschlossen werden: Auf das Geschlecht eines ungeborenen Kindes zu wetten gehört quasi zum guten Ton. Wettbe-

trüger werden traditionell auf dem nächsten Marktplatz gelyncht.

Das **Essen** in Albion ist bestenfalls umstritten. Zum Frühstück werden kalte weiße Bohnen mit Würsten oder Haferbrei verzehrt, am Nachmittag genießt man importierten Tee aus Südländ mit teurem Zucker und als Hauptmahlzeit werden Fleisch, Gemüse und weich gekochte Rüben in Minzsoße ertränkt. Im Gegenzug meidet man so exotische Gewürze wie Salz wie die Pest. In den Städten und auch an den feineren Fürstenthöfen hält man sich bourbonische oder soldalische Köche, die die Lage etwas verbessern.

Bei der **Kleidung und Wohnkultur** ist man dem restlichen Nordreich hingegen voraus. Das schlechte Wetter macht Öfen und Glasfenster zu einem obligaten Luxus, auch kennt und hat man hier mehr Möbel als in anderen Ländern und verkleidet die Wände fast immer mit bunten Tapeten aus einer Art Filz auf Papiergrundlage. Zusammen mit guten Lampen kann man also den Aufenthalt in einem albischen Landhaus auch bei üblem Wetter durchaus genießen. Die vielen günstigen Wollstoffe erlauben es schon dem Mittelstand, einer gewissen Mode nachzuhängen. Für jeden Anlass gibt es eigene Gewänder, die Reichen ziehen sich mehrmals am Tag um und selbst einfache Leute haben oft fünf oder sechs Garnituren Kleidung im Haus.

Religion, Magie & Aberglaube: Die vorherrschende Kirche in Albion ist die Mondkirche, die hier ihren festesten Stand hat (mitunter gar Spuren von Fanatismus). Im Hochland hingegen gibt es viele alte Klöster der Sonnenkirche, die während der soldalischen Besetzung von geflüchteten Priestern errichtet wurden. Auf den Nebelinseln dominieren neben dem bekannten Animismus noch ältere Kulte, die oft legendäre Halbgötter oder Naturkräfte anbeten. Exotische Sekten sind nicht verbreitet, es gibt scheinbar nur mäßig viele Teufelskulte.

Aberglaube wird bei den niederen und sogar hohen Schichten gerne gepflegt, vor allem Feen und Kobolde, die uralten Stein- und Baumkreise sowie die vielen legendären Figuren sind Ziel dieses Aberglaubens. Der Albioner beachtet eine Reihe von uralten Traditionen, deren Sinn längst vergessen ist, die aber streng befolgt werden. Gut die Hälfte davon dient der Besänftigung von Feen und Kobolden, die sich sonst schnell zur Plage entwickeln. Aus dem selben Grund tragen Albioner häufig billige Armbänder mit vielen kleinen glitzernden, bunten oder klingelnden Anhängern sowie bunten Zuckerperlen. Wird man

von Feen belästigt, kann man sie mit diesen „Feenbändern“ leicht ablenken. Gegen Kobolde hingegen hängt man sich Miniaturwaffen um den Hals, deren man sich bedienen kann, falls man geschrumpft wird.

Magier sind in Albion sehr angesehen, auch Nekromanten und Hexen werden ohne große Vorbehalte akzeptiert. In der Umgebung von noch intakten heiligen Kreisen sind fast immer organisierte Hexenzirkel zu finden.

Militär & Kampfstil: Die Soldaten des Tieflandes haben keinen besonderen Ruf, sie kämpfen weitgehend als Söldner mit kleinen Kontingenten Rittern und städtischen Milizen. Feuerwaffen sind teilweise Mangelware und müssen aus dem Gomdland oder Kavernik importiert werden, wie auch hochwertige Rüstungen fast immer von den westlichen Nachbarn stammen.

Die Hochländer jedoch stellen eine der härtesten Truppen des Nordreiches: Jeder freie Bauernsohn wird als Krieger ausgebildet, die meisten können exzellent mit Langbogen und Breitschwert umgehen. Jeder Klan hält sich eine kleine Hofgarde (10 bis 200 Jungkrieger und halb so viele alte Veteranen) und kann bei Bedarf das zehnfache an Milizen aufstellen – für kurze Zeit. Mehrere tausend Hochländer dienen als Söldner in allen Armeen des Reiches und sogar im Ausland, zumeist mit doppeltem Sold. Die Königin unterhält permanent zwei Garderegimenter aus Hochländern, die „Royal Highland Archers“ und die „Royal Highland Swordsman“. Die Swordsman werden oft als Leibwächter für Beamte und Höflinge eingesetzt, die Archers dienen bei Bedarf als Eingreiftruppen der örtlichen Magistrate, Beide werden aus den besten Hochlandkriegern rekrutiert und in prächtige grün-silberne Uniformen mit Kilts im Klanmuster gekleidet.

Die Stammeskrieger der Nebelinseln sind wie Gestalten auf alten Wandteppichen mit Schild und Speer gerüstet, fast immer zu Fuß und selten Berufskämpfer. Die Armeen des Reiches zollen ihnen kaum Respekt und die Königin setzt sie selten außerhalb der Inseln ein, aber bei Kämpfen auf Schiffen und in Wäldern stehen sie als geübte leichte Einzelkämpfer ihren Mann. Auch hat kaum eine Armee so viele Magier in ihren Reihen wie die der Stämme, und mitunter haben sie sogar Feen, Kobolde und Riesen als mächtige Hilfstruppen.

Die Flotte des Landes besteht im Frieden nur aus einigen Wachschiffen der „sieben Häfen“ sowie den schweren königlichen Schlachtschiffen – zusammen gerade genug, um die Gewässer vor

Piraten zu schützen. Eine weitere Flotte von etwa zehn Schiffen wird für die Kolonien im Korallenmeer und Konvoifahrten eingesetzt. Bei Bedarf stehen aber über 100 Freihändler mit ihren Schiffen bereit, um als Freibeuter oder „Milizflotte“ jeden Gegner auf dem Meer zu Leibe zu rücken. Die meisten Schiffe sind stabile Holken oder wendige Karavellen, nur wenige Galeeren operieren in den Flussmündungen.

Wichtige Städte und Orte:

Broadborough ist die Hauptstadt des Landes, ein aus Holz und Lehm gebauter Moloch mit 150 000 Einwohnern an der Mündung des Flusses Diven. Der königliche Palast, die alte Burg, das Rathaus und der Hochtempel der Mondkirche bilden jeweils das Zentrum eines eigenen Viertels mit eigener Verwaltung und eigener Wache, sogar eigenen Gesetzen. Dazwischen liegt der lang gestreckte Hafen an mehreren Flussarmen und ein kaum geordnetes Gewirr kleiner Häuser und gar Dörfer mit kleinen Feldern mitten in der Stadt. Das soziale Ungleichgewicht sowie die juristisch unklare Aufteilung in Viertel sorgen für eine Welle von Verbrechen, nirgends sonst gibt es so viele Diebe wie hier. Neben Einzeltätern gibt es eine Unzahl von Banden, die sich auf ein Verbrechen spezialisiert haben und Teil der mächtigen Diebesgilde sind. Das wichtigste Kennzeichen der Stadt ist aber der dichte Nebel, der fast jeden Morgen vom Fluss und Meer aus in die Gassen der Stadt kriecht.

Smallpath ist das Zentrum der Wollweberei und eine der wenigen echten Industriestädte des Reiches. Ein Dutzend reiche Fabrikanten beherrschen die Stadt mit ihren 30 000 Einwohnern, von denen gut die Hälfte in den über 150 Webereien arbeitet. Wasserkraft treibt die neuen Spinnmaschinen und Reihenwebstühle an, die die armen Arbeiter (oft Frauen oder gar Kinder) nur als weiteres Bauteil benötigen. Die schmutzigen kleinen Ziegelhäuser pferchen ganze Arbeiterfamilien in einen Raum, durch eine zweite Stadtmauer von den Kontoren der Fabrikanten getrennt. Diese leben in der Hauptstadt oder auf dem Lande, denn selbst die mit Trollsöldnern verstärkte Wache kann die periodischen Hungeraufstände der Arbeiter nur mühsam niederwerfen.

Norwood ist die größte Stadt des Hochlandes, mit 8 000 Einwohnern nicht eben eine Metropole. Neben den üblichen Handwerkern und Händlern gibt es hier vor allem den „Söldnermarkt“. Dort sind neben neuen und gebrauchten Waffen aller Art vor allem eben Söldner im Angebot. Werber stellen hier aus erfahrenen Veteranen, wilden Jungkriegerern und gescheiterten Herumtreibern neue Einheiten zusammen, Kaufleute suchen sich verlässliche Wachen und fast die Hälfte aller dauerhaften Söldnertruppen des Reiches haben hier ihre Vertreter. Nebenbei wimmelt es nur so vor Spionen aller Mächte, die aufpassen, wer hier wie viele Söldner welcher Art anheuert und wo er sie hinschickt. Zu diesem Markt gehören auch die weiteren Besonderheiten: Nur hier gibt es echte „Mietskasernen“. Jede Söldnertruppe kann eines der gut 20 Quartiere beziehen, die Platz für 50 bis 500 Mann bieten.

Caweelis ist die „Hauptstadt“ der Nebelinseln, tatsächlich lediglich der beste Hafen, der 13 000 Einwohnern Lohn und Brot bringt. Dank der vielen Fremden zählt er auch zu den normalsten Orten der Insel – sieht man davon ab, das fast 1000 der Einwohner Feen und Kobolde sind... Dass von den 3 Universitäten Albions ausgerechnet hier eine zu finden ist, liegt an der besonderen magischen Aura der Insel – über die Hälfte der Studenten widmet sich der Hexerei, Nekromantie oder Zauberei. Die ganze Stadt ist sehr Weitläufig, viele Gärten und Bäume lockern das Stadtbild auf, denn die angeblich von Riesen errichtete Mauer aus mächtigen Felsblöcken bietet mehr Bauplatz als andere Städte.

Freeport ist die Hauptstadt der „7 Häfen“, einer Reihe von mittelgroßen Städten, die vor langer Zeit Zoll- und Steuerfreiheit erhalten haben, wenn sie im Gegenzug jeweils 3 Schiffe für die Königliche Flotte unterhalten. Inzwischen sind die Städte wohlhabend und die Königin kaum noch gewillt, auf reiche Zolleinnahmen zu verzichten. Bisher konnten sie auf den Vertrag pochen und sich das Wohlwollen von Fürsten und königlichen Beratern erkaufen. Aber die Paradiese der Freihändler werden immer mehr der königlichen Kontrolle unterworfen. Bis heute können Kapitäne unter den Flaggen der 7 Häfen zollfrei und recht sicher Handel treiben. An den Toren der Städte lauern jedoch die Zöllner, um doch noch ihre Marken anzubringen.

Darkmoore ist der Ort, dessen Name den albionischen Verbrechern mehr Furcht einflößt als Kerker oder Galgen. Das ausgedehnte Moor im Westen des Tieflandes ist so unzugänglich, karg und wertlos, dass niemand es freiwillig betreten würde. Die königlichen Gerichte pflegen aber die übelsten Verbrecher, notorische Ausbrecher und Unruhestifter in die alte Burg zu schicken, die an der einzigen mit Pfählen befestigten Straße durch das Moor liegt. Hier müssen sie Tag für Tag Torf stechen und Kanäle graben, um dem Moor karge Felder abzuräumen, auf denen dann Bettler und Kriminelle angesiedelt werden. Um die Burg hat sich ein Ring bitterarmer Dörfer und eine jämmerliche Stadt gebildet, aus denen es kein Entkommen gibt. Denn wer in der Nacht im Moor ist, der wird, wenn er die Irrlichter und Moorzombies, grundlosen Sumpflöcher und tückisch leise kriechenden Giftnebel überlebt hat, mit Sicherheit von „Lord Greetch“ geholt, dem untoten Herrscher der uralten Ruinen und schwarzhäutigen Untoten, die einst von dem verfluchten Moor verschluckt wurden.

Darkhound Castle in einer der weniger schönen Gegenden des Tieflandes überschattet mit seinen dunklen Mauern und löchrigen Dächern die wenigen kleinen Dörfer der Umgebung, in denen sich noch einige zähe Bauern an ihrem Land festhalten, für das sie immerhin keine Abgaben mehr zahlen müssen. Denn die Herren der Burg sind seit über 100 Jahren tot, und die Gemäuer seitdem ein verfluchter Tummelplatz von Untoten, Verdammten und anderem Gesindel, das die Umgebung heimsucht. Was genau in der Burg geschah wissen nur wenige, jedenfalls griffen nach einigen blutigen Zwischenfällen königliche Truppen ein, stürmten die Burg, indem sie einen der Ecktürme unterminierten und mit Feuerpulver sprengten, und richteten dann jeden hin, den sie fassen konnten. In mondlosen Nächten kann man fahle blaue Schatten in den Fenstern und auf den Wällen erkennen, dazu hört man bei Nebel klagende Laute und meint, die kalten Finger von Geistern auf seinem Gesicht zu spüren.

CalMullins ist einer der letzten großen Klans, der sich völlig der königlichen Macht verweigert und als stärkste Macht ein Dutzend kleinere Rebellenklans anführt, die sich wie auch dieser Klan vor allem auf den Schutz nur natürliche Hindernisse verlassen. Das hochgelegene Tal von CalMullins ist nur über zwei Pässe zu erreichen, über die schroffen Hügelkämme können bestenfalls kleine Trupps klettern, nie aber eine Streit-

macht. An den Pässen aber halten Tag und Nacht die Krieger des Klans wach, stets bereit, jeden Angreifer durch Felslawinen, Pfeilhagel oder gar Minensprengungen aufzuhalten. Die alte Burg des Klans, auf einem Felsen halb in den See gebaut, beherbergt außer den Mannen des Klans auch eine Sammlung von gesuchten Verbrechern, Rebellen und Ketzern, die hier beraten, wie sie die Königin stürzen und ihre alten Rechte wieder herstellen können. Wichtigstes Unterpfand für ihre verräterischen und uneinsichtigen Pläne sind ein halbes Dutzend Geiseln von Rang, die in den finsternen Kerkerlöchern der Burg ihrer Befreiung harren.

Fhamaregh ist eine der vor sehr, sehr langer Zeit verlassenen Burgen der Riesen, die einst die Nebelinseln beherrscht hatten. In den Mauern aus gewaltigen unregelmäßigen Steinblöcken, ohne Mörtel fugenlos verbaut, leben inzwischen, wie in den meisten anderen Riesenburgen auch, längst Menschen. Die Burg, einst Heim für 30 oder 40 Riesen, hat jetzt 800 Einwohner, und weitere leben in den Vororten. In der großen Halle wurden die Knochen der gefallenen Riesen aufgestapelt, dazu das legendäre Schwert des Riesenkönigs. Wer es aus dem Schädel seines Vorbesitzers ziehen kann, soll König der Nebelinseln werden - allerdings ist es 3 Schritt lang und wiegt 80 Pfund, der Schädel hat monolithische Ausmaße und besteht aus dem härtesten aller Gesteine - den Knochen von Riesen.

Giant's Ring an der Grenze von Hoch- und Tiefland ist sicher der größte bekannte Steinkreis des Nordreiches, eine dreifache Anlage aus über 200 Steinen, die inzwischen zum Zentrum der albionischen Hexenzirkel aufgestiegen ist. In der Bannmeile, die tatsächlich mehr als 2 Meilen Radius hat, leben zahlreiche Hexen und Elfen in mehreren kleinen Dörfern, zwischen den alten Bäumen wachsen die besten Heilkräuter und wenn zu bestimmten Tagen die Magie des Kreises erwacht, flimmert die ganze Gegend vor Magie, die Tiere erhalten Verstand und Sprache, die Geister spielen ruhelos mit den Elementen und Rituale haben ein Vielfaches ihrer normalen Macht.

Itchy Hills werden zwei bewaldete Hügel und das Tal dazwischen genannt. Während der eine Hügel den Feen gehört, wohnen in dem anderen Kobolde. Fast jeden Tag treffen sie sich zu einem erbitterten aber verlustfreien Gefecht zwischen den Hügeln. Reisende schätzen die Schlacht als heiteres Erlebnis, die Einheimischen wissen aber,

dass man nur allzu leicht in den äonenalten Krieg verwickelt wird - und Sterbliche haben nicht das Glück der Kobolde oder die Wiedergeburt der Feen.

Galdshire ist eine Landschaft knapp 3 Tage von der Hauptstadt entfernt. Hier, zwischen sanften Hügeln, saftig grünen Wiesen, Rosenhecken und kleinen lauschigen Dörfern, haben die meisten der Reichen und Mächtigen ihre Sommerresidenzen. Denn keine Gegend in Albion ist schöner und hat ein besseres Wetter - im Sommer gibt es ganze Wochen ohne Regen oder Nebel!

Der Long Highway ist, neben dem Fluss Diven, die wichtigste Straße des Landes, ein Handelsweg von Freeport am Hochland entlang über den Diven bis in die Niederen Marschen, wobei er noch ein Dutzend Handelsstädte verbindet. Obwohl in den letzten Jahrzehnten viel Geld in den Ausbau der Straße gesteckt wurde und sie inzwischen als eine der wenigen großen Straßen durchgehend solide gepflastert ist, nimmt sie doch einen reichlich merkwürdigen Verlauf - immer wieder wird die sonst gerade Trasse von scheinbar unsinnigen Bögen verlängert. Einige von ihnen umgehen die Ländereien eigensinniger Lords, die meisten aber die vielen Kultplätze des abergläubischen Volkes, einsame Monolithen, knorrige Feenbäume oder von Kobolden durchlöchernte Hügel. Trotz der ständigen Streifen von lokalen Wächtern, den „Fliegenden Säbeln“ aus der Hauptstadt oder eigens angeheuerten Straßenwächtern wimmelt es an der Straße vor Räufern, die die wohlhabenden Reisenden und schwer beladenen Vierspänner der Handelshäuser abschöpfen, die hier verkehren.

Millroad ist ein Meisterstück zwergischer Baukunst und die Verbindung der beiden Bergbauregionen Blackhill (Kohle) und Redhill (Eisen). Da es keine schiffbaren Flüsse gibt und der Transport per Pferdewagen unrentabel wäre, werden Erz und Kohle durch eine per Wasserkraft mechanisch betriebene Straße zu den Schmelzöfen von Borchester befördert. Alle 2 oder 3 km gibt es ein Wasserrad und eine steile Rampe. Die vollen Loren werden mit einer Winde die Rampen hochgezogen und rollen dann ohne Fahrer oder Zugtiere die flache Neigung zur nächsten Rampe. Versuche, ein ganzes Netz von solchen Schienenwegen aufzubauen, ist bislang an den hohen Investitionen gescheitert.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die Hochlande sind einer der letzten wirklich wilden Orte des Nordreiches, hier gelten noch die Stammesgesetze einer archaischen Klangesellschaft. Auch die Nebelinseln sind nur dünn besiedelt - außer, man zählt die Unzahl nichtmenschlicher Bewohner zu den Bürgern. Hier gibt es Magie, Fabelwesen, Stämme von Tiernmenschen und uralte arkane Geheimnisse. Das Tiefland scheint dagegen zu friedlich für Abenteuer, aber hier gibt es sehr viele reiche Gentleman mit skurrilen Hobbys und politischen Ambitionen. Broadborough bietet schließlich eine dichte Mischung aus Reichtum und Armut, Macht und Verbrechen, Vergnügen und Elend.

Szenariovorschlag: Ein abgelegenes Gutshaus eines unsympathischen Lords, einige gierige junge Verwandte und zwielichtige Diener, die SC als einzige neutrale Gäste und in finsterner Nacht dann ein Mord - schon hat man alle Zutaten für einen klassischen albionischen Krimi zusammen!

P. S.: Es war der Gärtner...

Kapitel 36

Königreich Soldale

Herrscherhaus & Politik: Das Haus Almagerra beherrscht Soldale seit nunmehr gut 300 Jahren - zumindest die Teile, die sie dem Südreich abkämpfen konnten. König *Alfalo IV.* ist ein strenggläubiger, ja geradezu fanatischer Anhänger der Sonnenkirche. Mit seiner Frau *Concia I.* aus dem Hause Villneuse von Bourbon (eine Tante des jungen Königs) und den bislang sechs Kindern (von denen bereits vier die kirchliche Laufbahn eingeschlagen haben) hat er sich ganz den Pflichten Gebet und Buße verschrieben, hört 3 Messen am Tag und überlässt den Großteil der weltlichen Dinge seinen Beratern von der Sonnenkirche.

König Alfalo IV. von Soldale

Beschreibung: Mit seinem modisch gestutzten kurzen Bart, der stets schwarzen Kleidung aus teuersten Stoffen und der geschwärzten und mit Gold belegten Rüstung macht Alfalo von allen Königen des Nordreiches wohl den besten Eindruck (auch wenn Philidan von Bourbon das nicht gerne hören würde). Seine offen gelebte Frömmigkeit und Moralität macht sich gut bei den Soldaliern und Sonnenkirchlern, dem Rest gilt er aber wahlweise als bigotter Heuchler oder gefährlicher Fanatiker. Tatsächlich nimmt er die 3 täglichen Gebete sehr ernst und zwingt auch den ganzen Hof dazu. Regelmäßig geißelt er sich zur Buße und hängt an den Lippen der strengsten und frommsten Sonnenpriester.

Rolle: In König Alfalo vereinen sich Stolz und Lebensart Soldales mit der kompromisslosen Frömmigkeit eines Fanatikers. Auch in der Politik entscheidet er nur allzu oft nach den moralischen Vorstellungen der Kirche statt nach pragmatischen Interessen - was gut ist, wenn es um Ehrlichkeit und Gesetzestreue geht, schlecht aber, wenn Toleranz und Pragmatismus gefragt sind. Selbst Paladinen macht der König mitunter Angst, und oft fragt man sich, wann er endlich einen Kreuzzug gegen das Südreich oder die Fehlgläubigen des Nordreiches starten wird.

Persönliche Fähigkeiten: Der König beherrscht alle Tugenden eines soldalischen Edelmannes, hat in seiner Jugend die Künste des Macradors erlernt und ein wildes, hemmungsloses Leben in Sünde geführt. Welches Ereignis genau ihn zur

Religion trieb ist unklar, die Spekulationen reichen von direkter göttlicher Erleuchtung über schlichte Übersättigung an weltlichen Dingen bis hin zu widernatürlichen Taten, mit denen ihn die Kirche erpresst.

Macht und Ressourcen: Soldale ist an Leuten zwar deutlich kleiner als Bourbon und kommt nicht an dessen Wirtschaftsleistung heran, kann aber aus den Kolonien, dem Handel im Sonnenmeer und den reichen lagutischen Städten enorme Steuern eintreiben. Würde nicht ein Viertel davon an die Sonnenkirche gehen und weitere Unsummen in den Erhalt von Flotte und Armee, wären die Schatzkammern des asketischen Königs längst geborsten. Armee und Flotte sind ziemlich umfangreich und gut ausgestattet, aber oft schlecht geführt - die soldalischen Edelleute sind in Dekadenz verfallen und der König befördert lieber moralische Vorbilder als effiziente Pragmatiker. Ein klarer Vorteil ist aber, dass das Land direkt von der Sonnenkirche und der Inquisition unterstützt wird - ohne sie hätte es weder einen Geheimdienst noch eine wirksame Verwaltung.

Königin Concia

Beschreibung: Die Gattin des Königs macht nach außen einen frommen und mütterlichen Eindruck, wie ihn ihr Mann schätzt, trägt schlichte Gewänder und in der Öffentlichkeit stets einen Schleier. Tatsächlich aber vermisst sie das lebenslustige und offene Bourbon, hält sich einen eigenen kleinen Hof und lädt gerne interessante Reisende ein, um zumindest aus zweiter Hand an der weiten Welt teil zu haben.

Rolle: Die Königin tritt nach außen immer nur als treue Gattin auf, stellt aber gleichzeitig den Kern der liberalen Fraktion des Hofes dar. Hinter den Kulissen kann sie, zum Kopfschmerz ihres Mannes wie zum Ausrasten des Klerus, viele allzu radikale Entscheidungen abmildern und auch Außenpolitisch so manche Wege glätten.

Persönliche Fähigkeiten: Ihre Künste im Reiten und der Falkenjagd kann die Königin leider nur selten üben, dafür hat sie reichlich Zeit, sich um die schönen Künste und Wissenschaften zu kümmern. Auch wenn ihr Mann stets auf mehr fromme Begeisterung drängt, hält sie still aber

hartnäckig an ihren weltlichen Vergnügungen fest, sofern sie sich im Rahmen halten.

Macht und Ressourcen: Offiziell hat sie im patriarchalisch geprägten Soldale ausschließlich repräsentative Funktionen und die Aufsicht über Hofhaltung und Kinder, tatsächlich aber kann sie mit ihrer gelassenen Selbstsicherheit, die der König sonst nur in der Religion und der Bestätigung durch den Klerus erfährt, einen enormen Druck auf ihren Gatten ausüben.

Kronprinz Lucachio

Beschreibung: Stolz und arrogant, wie es nur ein hochadliger Soldatier sein kann, ist der Kronprinz ganz dem Militär verfallen, er redet fast nur über Pferde, Waffen, Schiffe und seine geplanten Heldentaten, vor allem aber den längst fälligen Imperialkrieg gegen das dekadente, böse und reiche Südreich.

Rolle: Als einziger Königssohn erhielt der Kronprinz keine kirchliche Bildung, sondern wurde als junger Edelmann an die Fürstenhöfe des Landes geschickt, wo ihn der Hochadel nach Kräften umgarnte. Als größte Hoffnung der Adelspartei wird er instrumentalisiert, ohne es zu merken. Der Heißsporn hat sogar schon einen Angriff gegen das Südreich unternommen, eine unprovokierte Flottenoperation, die trotz völlig fehlender Planung oder Aufklärung wie durch ein Wunder nicht nur glückte, sondern von den Spionen des Südreiches nicht einmal nach Soldale zurückverfolgt werden konnte. Dieser Glückstreffer hat die Entschlossenheit des Kronprinzen noch mehr gestärkt.

Persönliche Fähigkeiten: Ein guter Tänzer und eleganter Höfling mit Schlag bei den Frauen, dazu ein guter (wenn auch überheblicher) Fechter. Leider schätzt er seine taktischen und rhetorischen Fähigkeiten weit besser ein, als sie sind. Das einzige Manöver, das er wirklich beherrscht, ist der schnelle überraschende Angriff. Sollte der aber einmal scheitern...

Macht und Ressourcen: Neben den Generals- und Admiralsämtern, den schnell verprassten 50 000 Gulden Appanage im Jahr und einigen eigenen Landgütern verfügt der Kronprinz über die Unterstützung des Hochadels und damit des Militärs. Auf 15 000 Mann kann er sicher vertrauen, bis zu 50 000 mit einem guten Plan oder zumindest einer wohlklingenden Begründung mobilisieren.

Prinz Nessian, Abt des Klosters der heiligen Nothburgia

Beschreibung: Ein netter Jugendlicher, gut frisiert und in eine schicke schlichte Robe gehüllt. Lächelt und spricht mit sanfter Stimme. Geht auf Teufelsorgien zunehmend abartiger werdenden Praktiken nach.

Rolle: Der zweite Sohn des Königs war von Anfang an der Kirche versprochen, auch gegen seinen Protest. Doch er musste sich fügen und erhielt schon mit 14 Jahren sein eigenes reiches Kloster. Allerdings machten ihn der Neid auf den beliebten großen Bruder, die Weltfremdheit seiner Erziehung und die gezielte Schmeichelei einiger Teufelsanbeter zum leichten Opfer. Inzwischen ist das Kloster total von einem Teufelskult unterwandert und eines der sichersten Zentren der Kultisten in Soldale. Noch ist er nicht mehr als ein Werkzeug der listigen Satanisten, doch wird er zunehmend selbstsicherer, mordgieriger und intriganter.

Persönliche Fähigkeiten: Die niederen Weihen der Sonnenkirche wurden bereits durch die hohe Priesterweihe des Wurmes ausgetauscht. Die kirchliche Theorie und vor allem den erwarteten Jargon hat er aber gut gelernt, und in seinem isolierten Kloster übt er sich mehr und mehr in Hinterlist, Mord und verdorbener Magie.

Macht und Ressourcen: Neben der Möglichkeit auf königliche wie kirchliche Mittel Zugriff zu nehmen, hat er ein Dutzend Wurmepriester und über 70 Kultisten des inneren Zirkel zu seiner Verfügung, vernetzt mit einem Dutzend weiterer Teufelskulte in Soldale und Umgebung. Das Kloster selbst erbringt 6000 Gulden pro Jahr an Überschüssen.

Die Vertreter der Kirche, allen voran der **Erzkanzler Malchius**, seines Zeichens Stellvertreter des Patriarchen und Hohepriester der Hauptstadt, haben große Teile der Verwaltung in ihre Hand genommen, gut die Hälfte des Kabinetts mit eigenen Leuten besetzt und nach und nach alle religiöse Konkurrenz beseitigt. Die Inquisition dient faktisch als Geheimpolizei und Geheimdienst. Inzwischen sind die Grenzen zwischen kirchlichem und königlichem Besitz und Recht so weit verschwommen, dass das Volk Kirche und Staat oft als Einheit sieht.

Erzkanzler Malachis

Beschreibung: Jahrelang hat der Priester die angehenden Kleriker der Kirche unterrichtet und streng geprüft. Noch heute macht der grau-gezeichnete hagere Mann mit der großen Nase und dem schütterten Haar den Eindruck, alles und jeden begutachten und schulmeistern zu müssen. Mit festem Blick und hart klingender Stimme macht er gnadenlos auf jeden Fehler in seiner Umgebung aufmerksam und empfiehlt zur Rettung des Seelenheils harte Bußen.

Rolle: Der harte fanatische Sonnenpriester ist selbst seinen Glaubensbrüdern nicht gänzlich geheuer, und so waren sie froh, ihn an den Königshof abschieben zu können. Dass er den jungen König so fest an die Kandarre nehmen könnte hat wohl niemand erwartet, und so hat in Soldale die Fraktion der „strenggläubigen“ der Sonnenkirche das Sagen, die in anderen Ländern schon fast vergessen war. Sein größter Feind ist die allzu weltliche Königin, die ihren schwachen Mann andauernd verführt, während er die Machenschaften des Hochadels nicht als Gefahr einschätzt. Dass der jüngere Sohn von Wurm Priestern verführt wurde, von denen gleich zwei aus seinem eigenen Gefolge stammen, würde er nicht einmal als theoretische Möglichkeit akzeptieren.

Persönliche Fähigkeiten: Mächtiger Priester des 4. Grades, intelligent und inzwischen auch in den weltlichen Dingen der Politik erfahren.

Macht und Ressourcen: Sofern er nicht von der lästigen Königin behindert oder durch ein Wort des Patriarchen gezügelt wird, kann er das Königreich nach Belieben lenken. Nebenbei ist er der Hohepriester des reichsten Tempels von Soldale, hat über 300 Kleriker in seinem direkten Gefolge und ein geschätztes Vermögen von 400 000 Gulden neben den sehr viel größeren Schätzen des Hochtempels.

Der Hochadel macht bei all diesen Dingen mit, denn er ist mit seiner neuen Rolle voll und ganz zufrieden: Wenn er nicht in den Kolonien Geld scheffelt oder beim Militär Söldnerhaufen befehligt, vergnügt er sich auf den Landgütern mit Viehzucht und kleinen Privatfehden.

Die Sonnenkirche will von hier aus das Reich und die ganze Welt missionieren, zur Not auch mit Feuer und Schwert, bislang aber halbwegs im Rahmen der Gesetze. Als wichtigstes Mittel will sie einen gefälligen Kandidaten auf den Kaiserthron setzen - ob den König von Soldale oder Bourbon ist aber noch offen.

Der Adel will die Schätze der Kolonien an sich reißen und nach Kräften verpressen, ohne von König oder Kirche allzu sehr eingeengt zu werden. Daher wünscht er keine störenden Kriege oder politischen Krisen im Reich. Nur die Piraten aus Albion und die Besetzung einiger Grenzprovinzen durch Bourbon sind ihnen verhasst und können sie zu größeren Anstrengungen anregen.

Der Herzog von Mezzalia will endlich sein Erbe zurück erhalten - die niederen Marschen. Dafür benötigt er eine Armee, und da er keine hat, muss der König oder der restliche Adel ihm eine stellen. Seine allwinterlichen Besuche sind König und Kirche schon recht lästig, andererseits will man aber auch nicht völlig auf die reichen nördlichen Provinzen verzichten. Daher beschäftigt man ihn durch vollmundige Versprechen und Hilfszahlungen, gelegentlich auch durch einige Regimente Hilfstruppen.

Weitere politische Mächte:**Haus Nevaterre, Herzogtum Novaterre**

Führung: Herzog Rubido III. beherrscht mit königlichem Wohlwollen Teile Alseras bis Al Arossara, Verwandtschaft mit dem Königshaus.

Domäne: Ländereien in Alsera, Pferdezucht, Reitertruppen, Armeeposten, Kolonialbesitz.

Politik: Das neueste Herzogtum des Landes leidet am stärksten unter der Landflucht, doch den Herzog kümmert es wenig, kann er doch auf dem verlassenen Ackerland seine prachtvollen Pferde züchten, seine privaten Reitertruppen ausbilden und die sinkenden Pachteinkünfte problemlos mit den sprudelnden Geldern aus den Kolonien ausgleichen. Völlig zufrieden mit seiner Lage ist er auch herausragend Königstreu und beglückt die Kirche mit reichen Spenden.

Haus Montagore, Herzogtum Montagua

Führung: Die Familie Montagore ist alt und recht verzweigt, verwandtschaftliche Bindungen nach Norsoto, Albion und Bourbon. Der letzte Herzog konnte zwar durch das königliche Gericht wegen Verrates abgesetzt werden, führt über seine Frau und die erbberechtigten Söhne weiterhin die Familienpolitik.

Domäne: Ländereien in Bastilien, Holzhandel, Schiffbau, Armee, Kolonialbesitz.

Politik: Der Herzog hasst den König wie auch seine frömmelnden Berater der Sonnenkirche, verachtet aber kaum weniger die Teufelskulte, die sich im nahen Norsoto ausbreiten durften. Er will ein eigenes freies Territorium regieren und

liebäugelt mit einer Allianz mit Albion oder eben Norsoto, fürchtet aber die bourbonische Gier nach Land und Einfluss. Nur sie und der Patriotismus seiner Untertanen und Vasallen hält ihn noch vom offenen Aufbruch ab. Er ist offener Anhänger der Mondkirche, die aber noch zögert, ihn seinerseits offen zu unterstützen, da sie den labilen Frieden mit der Sonnenkirche nicht gefährden will.

Haus Giobadore, Herzogtum Castilione

Führung: Auch dieses Herzoghaus unter der Regie der Herzoginmutter Jaminida hat enge Verbindungen zum Königshaus, fühlt sich aber zurückgesetzt und widersetzt sich einer Heirat der jungen Erbin mit dem arroganten und kaum zu zügelnden Kronprinzen.

Domäne: Ländereien in Alserra, Streubesitz, mehrere starke Festungen, Kolonialbesitz, einige Flottenposten und eigene Schiffe.

Politik: Die bergigen, kargen oder bewaldeten, mit Burgen übersäten Teile Alserras sind heute der politisch uninteressanteste Teil des Landes, daher versucht die Herzoginmutter, sich ein zweites Standbein in den Kolonien zu schaffen, erwog gar die Errichtung einer Residenz für eine neue Nebenlinie der Familie im Korallenmeer. Das gute Aussehen ihrer 4 heiratsfähigen Töchter sorgt für einen reichen Strom von aufmerksamen Werbern und Prinzen, allerdings sind die Frauen dieser Familie auch für ihr Selbstbewusstsein und ihre spitze Zunge bekannt.

Haus Facciliamo, Herzogtum Lagutara

Führung: Herzog Grandissimo Facciliamo I. von Lagutera ist vielleicht der niedrigste Charakter, der je in der laguterischen Politik mitmischte (und das will schon was heißen)! Gestützt durch Verwandtschaft zum Patriarchen der Sonnenkirche, mehrere brutale Söldnerführer und eine kleine Truppe gewissenloser Assassinen als private Todesschwadron hat er sich durch Lüge, Erpressung, Mord und bloße Gewalt vom Patrizier Copalos zum Tyrannen über ein Dutzend Stadtstaaten aufgeworfen. Den Titel des Herzogs, der seit mehr als 200 Jahren nur noch pro forma vergeben wird, hat er sich durch viel Geld erkaufte. Seine restliche Familie setzt er nach Belieben für seine Interessen ein, so sucht er gerade für seine jüngste Schwester den dritten reichen Ehemann, nachdem die beiden letzten an mysteriösen Krankheiten verschieden, während er für seinen geliebten aber schwachsinnigen

Bruder erst kürzlich den Dekansposten der Juristenfakultät von Piocessa kaufte.

Domäne: Ländereien und besetzte Städte in Lagutera, Handel, Gewerbe, Söldnertruppen, Assassinen, Schutzgelder, Hofämter.

Politik: Die ebenso geschickte wie brutale und skrupellose Expansion in Lagutera wurde erst durch die Invasion bourbonischer Truppen unter Herzog Ziodar Somidral von Amanjou gestoppt. Derzeit versucht er diplomatisch ein Bündnis gegen die Bourbonen zu schmieden oder den König zur Hilfe zu zwingen, scheitert aber durch seine in der Vergangenheit zu offen bewiesene Bösartigkeit. Obgleich die Kirche ihn trotz seiner tyrannischen Herrschaft und vermuteten Verwicklung in etliche Verbrechen weiter stützt, ist er in die Unnade des Königs gefallen.

Städtebund von Lucao, Lagutera

Führung: Die reichen Handelsherren, Patrizier und Kaufleute der Stadt Lucao und ihrer verbündeten Stadtstaaten haben in den letzten Jahren ein Schutzbündnis erst gegen Lagunata mit seiner erdrückenden See- und Handelsmacht, dann gegen die Expansion Facciliamos und heute gegen die Invasion Bourbonen gebildet. Obgleich sich die Städte traditionell eher nicht mögen, hält der Druck von außen sie zusammen.

Domäne: Seehandel, Gewerbe, kleine Flotte, Handelsposten am Sonnenmeer, Kolonialbesitz, Waffenproduktion und Söldnerarmee.

Politik: Parallele Fehde gegen Facciliamo und Defensivkrieg gegen die Bourbonen, Versuche Teile des Sonnenmeer- und Südländhandels von Lagunata zurück zu erobern. Einmischung in den Korallenmeerhandel als Kompensation für die verlorenen Handelswege. Bis vor 100 Jahren war Lucao der schärfste Konkurrent von Lagunata, auch wenn die Stadt nie an die Handelsmacht der Metropole heran reichte. Heute kämpft sie um ihr Überleben, während Lagunata als lachender Sieger dasteht. Die Befehle des Königs werden seit je her ignoriert und durch Geschenke beantwortet, die man sich aber kaum noch leisten kann (oder will, immerhin tut der König wenig bis nichts gegen den tyrannischen Herzog oder die einrückenden Bourbonen).

Liga von Fiodino, Lagutera

Führung: Nur noch in den kleineren Städten im traditionellen Binnenland von Lagutera gibt es noch die alte Tradition der Volksherrschaft, die in den reicheren Küstenstädten längst von den Patriziern oder Adelsgeschlechtern übernommen

wurde. Die Versammlung des Großen Rates tagt jährlich und wählt ihrer Beamten durch Los, damit keine Tyrannen an die Macht kommen können wie unlängst in Copalo geschehen. Den langen Diskussionen und fehlender einheitlicher Führung auf der einen Seite stehen sehr loyale Bürger und überdurchschnittliche Fachkenntnis der gut ausgebildeten Magistrate auf der anderen Seite gegenüber.

Domäne: Landwirtschaft, Weinhandel, Bergbau, Gewerbe, Waffenherstellung, schwer befestigte Städte, Künstler und Gelehrte, Schulen.

Politik: Selbstschutz und Sicherung der Rechte der Bürger sind die Hauptanliegen der Liga, in jüngster Zeit auch Kampf gegen den Tyrannen von Copalo und die drohenden Bourbonen, wobei die hügelige Lage und starke Befestigung der Städte ihnen bislang mehr hilft als die nur aus Miliztruppen bestehende Armee. Der König genießt hier wenig Zuneigung, da er als fanatisch und schlechter Herrscher gilt, die Autorität der Kirche wird aber nicht angetastet.

Regionen & Landschaften:

Bastilien im Westen ist das alte Herz von Soldale, eine schroffe Hügelregion mit steilen Bergen, hallenden Schluchten und duftenden Zedernwäldern. Reisende ohne Führer sind hier ausgeschmissen, denn die schmalen Pfade, auf denen sich nur Maultiere halten können, bilden ein Gewirr ohne Wegweiser oder auch nur die ärmlichsten Herbergen. Die Dörfer sind wie kleine Festungen auf steilen Gipfeln gebaut, an den sonnigen Hängen gibt es Weingärten, im Tal steinige Felder und auf jedem sonst nutzbaren Fleck Erde Schafherden. Abseits der wenigen königlichen Städte regieren Raubritter, Banditen und Söldnerhauptleute das unwegsame Land, und auch der Schmuggel blüht, denn zahlreiche Casmal haben hier ihre Wurzeln und versteckten Festungen. Trotz dieser Banditen ist das Gebiet vermutlich das patriotische Herz des Landes, denn hier hat man über Jahrhunderte allen Angreifern getrotzt - seien es Feinde von außen oder die königlichen Vertreter von innen. Die stolzen Bewohner, immer mit Weinschlauch und langen Messern unterwegs, sind streitlustig und rau, aber auch fröhlich und gastfreundlich. Doch ebenso berüchtigt ist ihre Heimtücke, denn wenn sie ihre Fehden nicht offen ausfechten können neigen sie zu brutalen Hinterhalten mit Felslawinen oder gar Giftmord, den sie dann ihre temperamentvollen Frauen ausführen lassen. Diese sind, nach dem Vieh, Hauptanlass für Streit

und Fehden, wenn sie angemacht oder geschmäht werden. Da ihre Männer oft tagelang die Herden begleiten, sind die Frauen selbständiger als im sonst eher patriarchalen Soldale.

Lagutien im Süden ist mit Abstand das reichste Gebiet von Soldale, mit Lagunata als Zentrum. In den vielen mittleren bis großen freien Städten haben geschäftstüchtige Kaufleute und stolze Fürsten das Sagen, die ihre Häuser, Gärten und Plätze mit den Zeugnissen alter imperialer Kultur zieren. Das Gebiet ist von gepflasterten Straßen und einem Netz von Kanälen durchzogen, nirgendwo gibt es eine bessere Infrastruktur. Das meiste Land ist unter dem Pflug, wo es möglich ist wird sogar Reis oder Zuckerrohr angebaut, das man sich fast schon im Südreich oder Korallenmeer wähnt. In den wenigen Wäldern, vor allem in den Hügeln, gibt es noch zahlreiche Ruinen aus alter Zeit, mitunter liegen um ärmliche Dörfer ganze Ruinenstädte, marmorne Säulen tragen so manches Hüttendach und erlesene Statuen verscheuchen die Vögel aus kleinen Kräutergärten. Die Bewohner gelten als herausragend gebildet und kultiviert, Mangel herrscht nur an Patriotismus: Kaum einer der Einwohner dient in der Armee, man betrachtet sich nur als Bürger der eigenen Stadt und jede Invasion hat hier bislang offene Tore gefunden. Kein Wunder, dass auch Bourbon über einen seiner Herzöge Ansprüche auf einige attraktive Städte angemeldet und durch eine begrenzte Invasion durchgesetzt hat - ein offener Krieg mit dem ganzen Königreich steht aber noch aus, solange die Kirche sich Bourbon als Verbündeten erhofft. Derweil haben sich die Stadtstaaten der Region zu 3 Bündnissen zusammengefunden, um den Bourbonen etwas entgegenzusetzen zu können, nur Lagunata bleibt bislang neutral und kümmert sich nicht um das militärische Geschehen.

Alserra ist der heiße felsige Osten des Landes, zu weiten Teilen schroffe karge Hügel und Hochebenen, mitunter gar echte Wüsten wie man sie im Herzen von Südland erwartete. Der Großteil aber ist eine steinige Steppe, übersät von alten Burgen aus dem 4. Imperialkrieg und steinernen Windmühlen, die den heißen, das Land ausdörrenden Wind nutzen, um Wasser für die Felder aus der Tiefe zu pumpen und die Oliven der knorrigen alten Ölbäume zu pressen. Mehr als die Hälfte des Adels hat hier Güter, auf denen er Vieh züchtet und kleine Privatarmeen aus verwegenen leichten Reitern hält - sofern er nicht zu den vielen verarmten Junkerfamilien gehört. Die Dörfer sind aber oft von jungen Leuten entblößt, denn in den Kolonien oder der Armee erhoffen sie

sich ein besseres Leben als in der harten Landwirtschaft auf steinigen Böden. Viele Bauwerke, Redewendungen und Speisen zeugen vom Einfluss des Südreiches, das dieses Gebiet lange Zeit beherrschte. Weit im Südosten hält sich das letzte Fürstentum der Südländer, ein kleines aber reiches und gut geführtes Gebiet um die Stadt **Al Arossarra**.

Produktion & Wirtschaft: Bastilien und Alserra sind arme ländliche Regionen, in denen außer bescheidenen Mengen Wein, Öl und Vieh Holz aus den Wäldern Bastiliens exportiert wird, fast alle hochwertigen Waren aber importiert werden müssen. Lagutien hingegen ist eine reiche Region, in der intensive Landwirtschaft neben den kundigen Handwerkern der Städte reiche Erträge bringen. Wichtigste Produkte dieser Region sind Südfrüchte, Süßwaren, Getreide, Farbstoffe, Duftstoffe und Kosmetik, Fisch und Kunsthandwerk, vor allem Skulpturen, Gemälde, Druckwerke und Feinkeramik.

Die andere Stütze der soldalischen Wirtschaft sind die Kolonien und Handelsposten in Südland. Durch die verwegenen Entdecker konnte Soldale sich die besten Inseln im Korallenmeer sichern, von den Silberminen und Goldfeldern gehören ihnen mehr als zwei Drittel. Ebenso wichtig ist das Netz von über 40 Handelsposten und Festungen entlang der Küste, das nicht nur die beiden großen jährlichen Konvois und einzelnen Kauffahrer auf ihrem Weg sichert, sondern auch Unmengen von Waren (Sklaven, Elfenbein, Gold, Palmöl, exotische Felle und Federn, Teppiche, Kräuter und Drogen, Gewürze, Artefakte und anderes) aus dem Hinterland einbringt. Festungen und Kolonien erfordern einen erheblichen Aufwand an militärischem Schutz, für den ein großer Teil der Staatseinnahmen draufgeht. Dennoch gibt es jedes Jahr Verluste durch Piraten, Freibeuter, wilde Eingeborene und meuternde Sklaven.

Kultur & Sitten: Die südlichsten Nordreicher gelten als temperamentvoll, lebhaft und stolz, aber auch faul und arrogant. Der sehr strenge Glaube an die einzige Wahrheit der Sonnengötter hat schon mehrfach zu ernstern Spannungen mit den gemäßigten nördlichen Ländern geführt.

Die **Siesta** ist eine Sitte, die durch die drückende Hitze von der 6. bis 10. Tagstunde bedingt wird und die Nordländer davon überzeugt, im Süden nehme man es mit der Arbeit nicht so ernst. Tatsächlich ist zu dieser Zeit im Sommer gar nicht an Arbeit zu denken, man sitzt

statt dessen unter den Sonnendächern auf der Veranda oder im schattigen Innenhof um ein kühlendes Wasserbecken, nimmt ein leichtes Mittagsmahl ein und ruht bis zum Nachmittag, während man sich mit Freunden und Familie unterhält, etwas musiziert oder dem eigentlich verbotenen Glückspiel huldigt. Dafür wird die Arbeit abends verlängert und auch bei dem Schein von Öllampen fortgesetzt.

Die **Banditen und Casmal** von Bastilien, aber auch der größeren Städte Soldales sind im ganzen Reich berüchtigt, denn ihre „Familien“ bilden oft umfassende Netzwerke, die ganze Regionen beherrschen. Hauptaktivitäten sind Schmuggel, Hehlerei, Prostitution, illegales Glückspiel und organisierter Diebstahl sowie das Erzwingen von Abgaben kleinerer Krimineller. Erstaunlicherweise werden diese Banden, die sich oft als Helden des Volkes und Freiheitskämpfer darstellen, vom Volk nicht offen verachtet sondern mitunter gar verehrt – ein Erbe aus der langen Zeit der Besetzung durch das Südreich, in der sie tatsächlich eine Guerillatruppe waren und kein Haufen Krimineller wie heute.

Sonnenkämpfe sind das wichtigste öffentliche Vergnügen in Soldale, werden doch die meisten anderen Amusements von der Sonnenkirche verurteilt oder zumindest streng kontrolliert. Fast jeden Sonntag und an allen kirchlichen Feiertagen jedoch findet in den hölzernen oder in eine Talmulde gesetzten, gelegentlich aber auch im Stile antiker Amphitheater gebauten Arenen ein Sonnenkampf statt. Bei diesem ritualisierten Gemetzel an unausgebildeten Tiermenschchen oder Ungeheuern kocht die Seele des Südländers, angefacht durch die klare Aufteilung in den „guten“ menschlichen Kämpfer und die scheinbare Übermacht „böser“ Kreaturen. Alle diese Kämpfe haben einen stark religiösen Hauch und werden vom Priester eröffnet, wahren die Adeligen und Mächtigen der Region sie finanzieren und damit die Bewunderung des Volkes ernten. Erfolgreiche Macradore haben eine sehr gute Stellung in Soldale, sie bekommen nicht nur leicht gut bezahlte Posten als Leibwächter wichtiger Leute, man akzeptiert auch die meisten ihrer Fehlverhalten – vor allem können sie nicht wegen Ehebruchs belangt werden.

Die **Kirchenherrschaft** fällt allen anderen Nordreichern sofort auf, und nur selten positiv. Auf der unteren Ebene sind die Sonnenpriester die moralischen Führer der Gemeinden, aber auch die Amtleute der Dörfer und strenge Hüter über Recht und Moral. Die Sittengesetze sind hier viel strenger als im restlichen Reich, so gibt es

landesweite Kleidervorschriften und in den Städten sogar eine „Moralpolizei“ aus biedereren Bürgern mit langen Ruten, die jeden Verstoß gegen die Moral mit Schlägen gleich vor Ort ahndet – ohne Prozess oder gar Verteidigung. Auch die höchsten Ämter im Staat sind mit Kirchenmännern besetzt, nur aus Wirtschaft und Militär halten sie sich weitgehend heraus. Alle fremden Kulte wurden massiv unterdrückt und sind kaum zu finden, selbst die Mondkirche hat nur in den Städten und einigen entlegenen Regionen noch kleine Tempel und uralte Klöster. Lediglich das freisinnige Lagutien hält sich die lästigen Pfaffen mit Juristen, Drohungen oder teuren Geschenken teilweise vom Leib.

In Alserra gab es in den letzten 50 Jahren eine starke **Landflucht** der Bauern aus ihren kleinen armen Dörfern, deren Böden selbst mit dem einst dichten Netz von Kanälen und Bewässerungsgräben nur magere Erträge bei harter Arbeit liefern. Dieses hart umkämpfte Land wurde einst mit großem Aufwand besiedelt, um die Festungen des Königs und des Ordens des Chevilion zu versorgen, die hier gegen das Südreich kämpften. Heute stehen die verfallenen Burgen wieder in der Felsöde, in der sie erbaut wurden. Die vielen Windmühlen, die einst aus großer Tiefe Wasser auf die Felder pumpten und zugleich als Wachtürme und Fluchtburgen der Dörfer dienten, sind oft schon zerfallen. Fast die Hälfte der Dörfer wurde von ihren Bewohnern verlassen, und kaum ein Bauer geht noch dem mühseligen Ackerbau nach. Die einstigen Felder sind jetzt Weiden für die Rinder und vor allem Pferde der Adeligen, die in ihren Gütern wie kleine Könige leben. Fast alle Bauernsöhne gehen in die Kolonien, zur Armee oder zur Flotte.

Religion, Magie & Aberglaube: Über 90% der Bevölkerung sind Initiierte der Sonnenkirche, die hier das ganze Leben dominiert. Die Mondkirche wird mit allen legalen und einigen illegalen Mitteln behindert, nur die alten Klöster, die Tempel in den großen Städten und einige abgelegene Dorftempel halten sich noch.

Geisterkulte sind streng verboten, sie halten sich noch in den Bergen Bastiliens und einigen abgelegenen Dörfern, doch stets heimlich wie auch okkulte Sekten und exotische Kulte.

Lediglich die Teufelskulte scheinen hier zu gedeihen – jedenfalls vergeht kein Tag, an dem nicht ein Kultist von seinen Sünden im Feuer der Inquisition gereinigt wird. Tatsächlich scheint es hier mehr als doppelt so viele Teufelskulte zu geben wie im doch so laxen Bourbon – offenbar

haben die sittenstrengen Soldalier einen großen Bedarf an sündigen Vergnügungen...

Militär & Kampfstil: Die Armee von Soldale besteht aus adeligen Offizieren, einigen Regimentern der berühmten leichten Reiterei (den nach ihrer Hauptwaffen benannten Pistoleros) und großen Kontingenten in- und ausländischer Söldner. Während die Soldaten Alserras einen normalen und die Lagutiens einen schlechten Ruf haben, ist er bei den vielen kleinen Söldnerhaufen aus Bastilien durchwachsen: Einerseits gelten sie als tapfere und harte Kämpfer, andererseits als disziplinslos und gierige Marodeure, die sich von keiner Plünderung abhalten lassen und in Friedenszeiten die Bevölkerung plagen.

Die Armee des Landes teilt sich in 2 Truppen, die größere aber weniger erfahrene Heimatarmee und die kleinere erfahrene Kolonialarmee, die jedes Jahr harte Verluste erleidet, aber auch die Hälfte mehr Sold erhält und Aussicht auf gute Beute hat. Bei der Flotte fällt die schlechte Behandlung der Matrosen auf, die oft nur mit Gewalt von einer Meuterei abzuhalten sind – da die Kauffahrer sich die guten Leute durch hohe Heuer kaufen, bleiben den Kriegsschiffen nur Säufer, Sträflinge und gepresste Seeleute, die die Entbehrungen und Gefahren einer Südlandreise nur widerwillig ertragen. Immerhin hält sich Soldale die größte Flotte des Nordreiches, mit 30 Schiffen in den Kolonien, 20 zur Bewachung von Hin- und Rückweg sowie noch einmal 20 Schiffen und 30 Galeeren in den Heimatgeschwadern.

Die Ausrüstung der Armee ist in der Regel gut bis sehr gut, vor allem gibt es viel leichte Reiterei (ein Erbe aus dem vierten Imperialkrieg) und schwere Infanterie, auch an Handfeuerwaffen und importierten Geschützen herrscht kein Mangel. Rüstungen werden oft von den Zwergen oder aus dem Gomdland importiert, gute Klingen schmiedet man selbst. Größte Schwäche ist vielleicht die Gier der Söldner: Ohne Sturmsold sind sie zu kaum einem Angriff zu bewegen, und sobald ein Ort eingenommen ist, wird er nach allen Regeln der Kunst geplündert.

Wichtige Städte und Orte:

Aurelia ist mit 55 000 Einwohnern die neue Königsstadt des Reiches, der umfangreiche Palast wird nur durch den gewaltigen im Bau befindlichen Tempel mit seinen fünf Kuppeln überschattet. In den reichen Vierteln leben Adelige, Beamte und Kaufleute in großen Steinhäusern, die alle einen Innenhof mit Wasserbecken und Garten

haben - ein Erbe des Südreiches, allerdings eines, das die Leute schätzen. Im Hafen, der von zwei mächtigen Festungen bewacht wird, ragt drohend der Zollturm auf, in dem alle Schätze aus dem Südländ gelagert, geschätzt, verzollt und mit Zollmarken versehen werden. Für Diebe sind die geschätzten 200 000 bis 500 000 Gulden Einlage ein Traum, aber selbst die einfachen Lagerhäuser der Umgebung sind so gut bewacht, dass fast alle Diebe kläglich scheitern und durch Einsperren in einen Käfig in Fluthöhe bestraft werden - nur wenn der sonst zuverlässige Wind einen Tag lang kein Wasser in das Hafenbecken weht, können sie überleben. Außer eben diesen Dieben erwartet aber jeder Bürger den Wind jeden Tag, denn er bringt die Schiffe und vor allem die große Konvois aus den Kolonien, von denen die Stadt und das ganze Land leben.

Vendettaias wird auch die „Stadt der Türme“ genannt, allerdings nicht etwa wegen der vielen Tempel. Tatsächlich ragen gut 130 schmale hohe Wehrtürme über die Stadt, die von den adeligen Familien der Stadt erbaut wurden, ebenso Zeichen ihrer Macht wie auch Schutz vor Angriffen. Von den 30 000 Einwohnern ist gut ein Drittel irgendwie mit den Familien verbunden, und diese führen erbitterte Fehden gegeneinander. Seit der König Inquisitoren und Ermittler in die Stadt geschickt und mit einer militärischen Besetzung gedroht hat, gibt es kaum noch offene Straßenschlachten, dafür hat sich die Zahl der jährlichen Morde auf 600 eingependelt - 2% der Bevölkerung enden also jedes Jahr gewaltsam! Betroffen sind aber nur selten einfache Leute, die meisten sind Mitglieder oder angeheuerte Kämpfer, Spione oder Killer der Familien sowie der 3 mächtigen Casmal der Region. Jeder Abenteurer kann hier binnen eines Tages einen gut bezahlten Job finden - und wird zu 50% binnen einer Woche ermordet. Ansonsten gibt es eine lauschige Hafemole und eine berühmte scharf gewürzte Wurst von 3m Länge.

Tarquorum war im 3. Zeitalter die Hauptstadt der nördlichen Provinzen von Tideon und zeitweilig größer und reicher als Tideon selbst. Durch die Flutwelle nach dem Untergang von Tideon wurde auch diese reiche Stadt zerstört, weite Teile unter abrutschenden Hügeln begraben und andere Viertel vom Meer verschlungen. Lange Zeit war die Stadt vergessen, nur einige Hirten weideten ihre Herden zwischen den geborstenen Mauern und umgestürzten Säulen ohne zu wissen, auf welchen Fundamenten sie ruhten.

Vor gut 40 Jahren wurde die Stadt aber von einigen Forschern wiederentdeckt, teilweise ausgegraben und durch Fachbücher und ein beliebtes Theaterstück wieder bekannt gemacht. Heute gibt es in dem ausgedehnten Ruinenfeld ein halbes Dutzend offizielle Ausgrabungen, die mehr nach Schätzen als nach Wissen streben, sowie mindestens ein Dutzend Banden von Schatzsuchern, die nur nach Reichtum suchen. Trotz all der Anstrengungen sind bislang weniger als 10% der Stadtfläche auch nur erfasst.

St. Garabado ist die meiste Zeit des Jahres eine gepflegte Mittelstadt, deren prächtiger Hochtempel mit seinen Reliquien und Schätzen einen beständigen Strom von frommen Pilgern anzieht. Für 2 Wochen im Jahr aber platzt die Stadt aus allen Nähten, jede Kammer ist voll und wer kein Quartier findet, der schlägt auf den Wiesen vor den Toren sein Zelt auf oder baut sich eine Strohütte. Denn zu dieser Zeit finden große religiöse Festspiele der „12 Schwertheiligen“ statt und zu ihren Ehren die blutrünstigsten Makradorenspiele des Landes. Die Arena ist seit je her ein terrassierter halbrunder Hang, der um hölzerne Tribünen vor den Stadtmauern erweitert wird. Neben der Arena gibt es Pferche für Tiernmenschen, eine kleine Menagerie voll wilder Tiere und Ungeheuer sowie die berühmteste und größte Macradorenschule des Reiches.

Villa Equitania ist eine der größeren Ranchas in Alserra, umgeben von einigen verstreuten Hütten und vor allem über 1000 prächtigen Goldmähnen, den zähen schnellen Pferden der soldalischen Steppe. Der Gutsherr liebt seine Pferde und verdient mehr als gut an den 300 Wallachen, die er jedes Jahr verkauft, allerdings muss er auch ständig ein Dutzend Junker als berittene Wachen unterhalten, denn fast jede Nacht schleichen hungrige Wölfe und gierige Räuber um seine Herden - und auf das Konto der Räuber gehen mehr Verluste, als die Wölfe je fressen könnten.

Buenos Aques war zu Zeiten der tideonischen Kaiser das mondänste und prächtigste Heilbad des Imperiums, zerfiel aber während der Zeitenwende. Heute herrscht wieder Betrieb zwischen den umgestürzten Säulen und ausgebleichenen Mosaiken, es wurden auch einige Herbergen und Badehäuser neu erbaut. Aber ein Großteil des Geländes mit über 20 Quellen bietet eine romantische Kulisse mit seinen Ruinen, die von geschickten Gärtnern kunstvoll mit Blumen und Obstbäumen „überwuchert“ wurden. Die Obst-

plantagen der Umgebung ergeben eines der teuersten Konfekte des Reiches.

Saronamento an der Südspitze Lagutiens besticht auf den ersten Blick durch seine Mischung aus weiß gekalkten Häusern über den tiefschwarzen Stränden am türkisen Meer, über der Stadt erheben sich enorm fruchtbare Weingärten an den Hängen des Vulkans Fukuchor, aus dessen Krater alle paar Monate Rauchwolken aufsteigen und in der Nacht ein Lavaschein glimmt. Größere Ausbrüche, die ganze Hänge mit Lavabomben und Asche bedecken, sind Flamar sein Dank sehr selten, aber dennoch erstaunt es Gäste, wie wenig die hiesigen Fischer und Winzer auf das Grollen des Berges reagieren. Neben dem sehr guten Wein der Gegend sind auch die Meeresfrüchte beliebt, die hier frisch und in zahllosen köstlichen Rezepten zubereitet werden und Gäste selbst aus Lagunata und Bourbon anziehen. Störend wirken nur die vielen zernarbten Casmalangehörigen, die sich hier ebenfalls zur Sommerfrische einfinden und die inoffizielle Waffenruhe des Ferienortes nur zu oft durch blutige Kämpfe stören. Doch die Stadtherren tun wenig dagegen, sei es aus Angst oder wegen des reichlichen Umsatzes der feierlustigen Gäste.

Raccama ist die einzige Quelle für rein weißen Marmor im Nordreich, jenen Marmor, der gerade für erlesene Statuen unentbehrlich ist. Der Steinbruch wird seit dem 2. ZA betrieben und hat inzwischen ganze Berge gefressen, andere durch ein Netz mächtiger Stollen unterhöhlt und mit seinem Schutt ganze Täler aufgefüllt. Heute teilen sich ein Dutzend Gesellschaften und über 100 Steinbrechermeister das Geschäft, spalten den Marmor mit Holzkeilen, schneiden die Blöcke mit Sand und Seilen zurecht und schaffen sie dann in rasanter Fahrt auf Holzkarren ins Tal, wo Dutzende Steinmetzwerkstätten sie zu Rohlingen oder fertigen Statuen, Säulen, Grabsteinen, Platten und die Bruchstücke noch zu kitschigen kleinen Andenken behauen.

Copalos ist eine schöne und reiche Stadt mit mehr als 15 000 Einwohnern, doch seit es einer ihrer Patrizier geschafft hat, sich zum Tyrannen über die Stadt und etliche weitere in der Umgebung aufzuwerfen, gar den uralten Titel des Herzogs von Lagutera an sich zu reißen, herrscht in der Stadt Furcht und Unterdrückung. Spitzel des Tyrannen lauern an jeder Ecke, seine Söldner plagen die Bürger und seine Beamten pressen

ihnen das Silber aus dem Beutel, von dem der Herzog wieder Spitzel, Söldner, Beamte und vor allem seinen neuen im Bau befindlichen Palast bezahlt. Für diesen wurde ein ganzes Viertel dem Erdboden gleich gemacht, denn um den Palast muss noch Platz für eine massive Befestigung bleiben, die den Herzog von seinem Volk trennt. Bis die fertig ist bewegt er sich in der Stadt nur durch ein System überdachter Gänge und Brücken auf Höhe der Dächer, dass ihn vor verzweifelten Attentätern schützen soll.

Lucao zählte einst zu den Metropolen, hat aber fast die Hälfte seiner Bürger durch Kriege und vor allem Abwanderung verloren, so dass heute in den Mauern neben 30 000 Bürgern auch Gärten und sogar Felder Platz finden. Auch der große Hafen wirkt immer recht leer, zumindest wenn die kleine eigene Korallenmeerflotte, die in den letzten Jahren geschaffen wurde, auf großer Fahrt ist. Der einstmals stolze Konkurrent von Lagunata hat das Rennen scheinbar endgültig verloren und sonnt sich nur noch in altem Ruhm, muss zugleich aber auch gierige Nachbarn und die bourbonischen Invasoren abwehren. Berühmt ist die Stadt noch heute für ihre zahlreichen Kunstwerke und Statuen, die überdachten Märkte entlang der gepflasterten Straßen und die erstklassige Be- und Entwässerung. Trotzig behaupten die Bürger, Lagunata sei zwar reicher, aber dafür stinkt Lucao wenigstens nicht so sehr wie die Lagunenstadt, in der stets dreckiges Brackwasser in den Kanäle steht.

Fiodino ist mit 8000 Einwohnern die größte Stadt der gleichnamigen Liga, die hier ihre jährliche Ratsversammlung in der großen Arena stattfinden lässt. An den restlichen Tagen finden darin die obligatorischen Sonnenkämpfe statt, aber auch Schauspiele, Konzerte, Lesungen von Poeten und die wilden Pferderennen, für die aus weitem Umkreis Adelige ihre besten Tiere und Reiter schicken und die angeblich nur von den beiden großen albionischen Derbys übertroffen werden. Obgleich es an einer Universität oder auch nur Akademie fehlt, gibt es in der Stadt gute Lehrer für allerlei Wissenschaften, Künste und praktische Fähigkeiten wie Schwertkampf und Reiten. Die Bürger legen Wert auf gute Bildung, und viele Patrizier Laguteras schicken ihre Söhne lieber hierher, statt an eine teure und elitäre Universität, in der sie doch nur wenig für den Handel, die Seefahrt, den Krieg oder die Politik wichtiges lernen.

Die Wälder von Panachus waren einst dem Gott des Weines, der Musik und der Feste geweiht, eine heilige Friedenszone und sicheres Heim für die Satyrn des Landes. Panachus wird nicht mehr verehrt, aber immer noch werden die uralten knorrigen Bäume von seiner Aura und alten Sitten geschützt, immer noch gibt es hier mehr Satyrn als im restlichen Soldale. Mit der Sicherheit ist es aber vorbei, denn während die umliegenden Bauern immer noch die alten Gesetze achten, haben König und Inquisition mehrfach Truppen in den Wald geschickt, um die Satyrn zu versklaven und das Gebiet mit Menschen zu besiedeln. Doch jedes Heer, das in den Wald geschickt wurde, verfiel dort der Verlockung von Wein, Weib und Gesang und kroch tage später, total erschöpft und verkatert, wieder ins Freie. Fast täglich fordern gestrenge Inquisitoren und spießige Moralisten die „Ausrottung der Sünde“, doch die Erfolgsaussichten einer erneuten Operation werden gering eingeschätzt.

Kymikos ist eine Insel im Sonnenmeer, die als eine der letzten ausschließlich von Tiernmenschen bewohnt wird - und zwar von Minotauern. Zu ihrem Schutz haben sie in die steilen Hügel der Insel ein Labyrinth aus Steinmauern, geheimen Gängen und Bergfestungen errichtet. Bitter nötig, denn jedes Jahr landen soldalische Schiffe an der Steilküste und versuchen, wenigstens einige der als besonders stark und wild bekannten Minotauern für ihre Arenen zu fangen. Das für jeden Fang mindestens ein Sklavenjäger sein Leben lassen muss, macht diese Arbeit unbeliebt, aber nicht weniger lukrativ - 150 Gulden sind das Minimum für einen echten „Barbaren von Kymikos“. Die Tiernmenschen üben sich im Kampf gegen die feindliche Welt und pflegen einen uralten Opferkult mit ihren gefangenen Feinden. Nur eine Frage bleibt offen: Leben die Barbaren auf oder außerhalb der Insel?

Die 5 Titanen sind die Namen einer Kette von 4 Vulkanen in der schwarzen Wüste der Sierra Negra im heißesten Teil von Soldale. Jeder der 4 Berge ist einem Element geweiht (Fuerodos mit seinen ständigen Eruptionen dem Feuer, Lagomal mit seinem See aus Säure dem Wasser, Toxaires mit seinen gelb ausblühenden Schwefelgasen der Luft und der fremdartige Dschungel aus Farnen und Pilzen im Fungurias der Erde. Für den Tod wurde Morcavos, eine riesige verzweigte Höhle gewählt, von der an der Oberfläche nur ein schmaler Spalt zu sehen ist, die angeblich aber ein Tor zur Hölle birgt.

Zwischen diesen 5 pervertierten Auswüchsen der Elemente gibt es einen schmalen aber viel begangenen Pilgerpfad der Sonnenkirche, auf dem die Gläubigen die Gefährlichkeit der Elemente erleben sollen. Was kaum ein Pilger weiß: In jedem der 5 Krater sitzt seit Äonen ein mächtiges böses Wesen gefangen, ein Titan aus dem erstem Zeitalter, von den Göttern persönlich hier eingesperrt. Priester der Mondkirche spüren die Verdorbenheit dieses Ortes und meiden ihn furchtsam, die Sonnenkirchler sehen ihn aber als ideales Martyrium, um ihre Sünden zu bereuen.

Sierra Verde ist der letzte große Rest des kunstvollen Kanalsystems, das einst den ganzen Südwesten von Soldale mit Wasser und Leben versorgte. Hier, mit noch leicht aus den Bergen sprudelndem Wasser und fruchtbarem Boden, ergibt die Sonnenhitze 3 ergiebige Ernten pro Jahr. Grund genug, diese künstliche Oase nicht gegen ein ungewisses Schicksal in den Städten oder Kolonien einzutauschen. Die Bauart der Häuser, Kleidung und Schmuck der Leute wie auch der Dialekt erinnern stark an das Südreich, das einst Soldale beherrschte und hier seine Techniken der Bewässerung einführte.

Die 4 steinernen Ketten sind 4 Linien aus befestigten kleinen Städten, Burgen, Wachtürmen und Landwehren, die nach und nach zur Sicherung von zurückeroberten Ländereien des Südreiches errichtet wurden. Viel der Befestigungen waren südländischen Ursprungs, andere wurden aus einfachen Dörfern, Kirchen oder antiken Ruinen improvisiert, da zumeist Zeit und Geld für teure Neubauten fehlten.

Heute ist höchstens noch $\frac{1}{4}$ der Festungen von Menschen bewohnt, kaum eine davon vollständig. Der Rest ist verfallen und verlassen, die mühsam dem Ödland abgetrotzten Terrassenfelder leer und sandig wie die Brunnen und Kanäle, die sie einst bewässerten. Dafür halten sich hier oft Räuber und Tiernmenschen versteckt, werden gar von den örtlichen Behörden geduldet, damit die Gebäude, Felder und Bewässerungen nicht völlig verfallen. Der Rest steht seit langem leer, wobei nicht wenige Burgruinen von Legenden umrankt sind, vor Untoten nur so wimmeln oder in ihren Gemäuern Schätze bergen sollen, die tapfere Verteidiger vor Eroberern schützen wollten. Doch kaum ein Bewohner des Landes macht sich die Mühe nach diesen Schätzen zu graben, liegen die Reichtümer des Korallenmeers doch scheinbar viel leichter erreichbar da.

Tideon war einst das Zentrum des größten und mächtigsten Reiches der Welt, beherrschte das Sonnenmeer über Jahrhunderte und ist noch heute die Grundlage der beiden rivalisierenden Reiche am Sonnenmeer. Nachdem sie bei der großen Katastrophe des Zeitenwechsels völlig zerstört wurde, ein riesiges Loch im Zentrum bis herunter in die Hölle klaffte und bis auf wenige Flüchtlinge die gesamte Bevölkerung ausgelöscht wurde, ist die Insel nur noch ein Schatten ihrer selbst. Wenige tausend arme Fischer und Ziegenhirten fristen hier ihr Dasein auf kargen, salzigen und sonnenverbrannten Felsen, auf denen ein Fluch zu liegen scheint. Reichtum können sie nur dann erwarten, wenn sie in einer der zahlreichen Ruinen auf Schätze aus vergangenen Zeiten stoßen, doch die meisten sind inzwischen derart ausgeraubt, das bestenfalls noch Marmorsäulen und Pflastersteine zu plündern sind.

Dennoch ist die Insel (genauer Inselgruppe, seit ihr Zentrum versunken ist) hart umstritten. Denn Nord- und Südreich sehen sich als Nachfolger Tideons und wollen das untermauern, indem sie Teile der Insel unter völlig übertriebenen Kosten besetzen und hochtrabende Titel wie „Prinz von Tideon“ oder „Generalnautarch“ an ihre hohen Würdenträger vergeben. Derzeit teilen sich Soldale, Lagunata und das Südreich die Insel, jede Partei unterhält auf dem kargen Fels eine kleine Festung mit Gouverneurspalast und schickt regelmäßig Geschwader von Kriegsschiffen in die Gewässer. Um Kriege zu vermeiden hat man sich aber offiziell darauf geeinigt, den Restinseln neue Namen zu geben und keine Schiffe in die innere See von Tideon zu schicken.

Die einzigen ernsthaften Bemühungen um die Insel gibt es von Seiten einiger nekromantischer Zirkel, die hier die seltsame Hintergrundmagie studieren und so herausfinden wollen, wie es einst zum Untergang der Insel und damit eines ganzen Zeitalters kam. Sie durchforschen auch die weniger bekannten Ruinen und lassen gewaltige Felsmassen beiseite räumen, um an Artefakte der Vergangenheit zu kommen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Im sittenstrengen Klima Soldales sollten SC immer darauf achten, keinen Anstoß zu erregen oder gar abfällig über die Sonnenkirche zu reden. Dafür bietet das Land aber auch eine Vielzahl von Abenteuern: Die Ruinen in Alserra bergen noch Schätze und Fallen aus der Zeit des vierten Imperialkrieges, in den Häfen kommen reich beladene Schiffe aus den Kolonien an, die Banditen und Söldner aus Bastilien haben immer etwas am kochen, und Spione und Diplomaten aller Länder rund um das Sonnenmeer tummeln sich hier. Auch Agenten der Niederen Marschen, Bourbons, der Mondkirche oder des Kaisers haben immer gut zu tun.

Szenariovorschlag: Zwischen den beiden gerade heiratsfähigen Kindern zweier schon lange zerstrittenen Adelsgeschlechter hat sich eine zarte Romanze gebildet, und die beiden jungen Verliebten flüchten gemeinsam. Während die Junker und Söldner der streitlustigen Väter die Lage immer mehr aufheizen, bittet ein gutmütiger Sonnenpriester die SC, seine Schützlinge zu finden, damit er sie heimlich verheiraten kann - sollten die Schergen ihrer Väter sie nämlich vor den SC finden, so fürchtet er ein Drama mit tödlichem Ausgang.

Kapitel 37

Königreich Bourbon

Herrscherhaus & Politik: Unumschränkter Herrscher Bourbons ist *König Philidan XXIII. Villneuse*, der nach dem Tode seines Vaters (Gift oder Krankheit) im Alter von 10 Jahren gekrönt und vom Hochadel als Marionette missbraucht wurde, mit 13 einen Bürgerkrieg begann und mit 15 den Adel seiner Herrschaft unterwarf, seine Burgen schleifen ließ und ihm seine Truppen und Ämter nahm. Als Ausgleich für den Verlust an lokaler Macht holte er sie an seinen glanzvollen Hof und ermöglichte es ihnen, sich hohe Ämter in den neuen Ministerien zu verschaffen. Im Alter von 20 Jahren ehelichte er die 7 Jahre ältere Tochter des Kaisers, *Eledren I.*, und nahm sich gerüchteweise noch in der Hochzeitsnacht zwei ihrer Hofdamen als Mätressen. Derart mit Lieb-schaften und Politik beschäftigt hatte der König bislang auch keine Zeit, seine Frau zu schwängern oder ihr den gebührenden Respekt zu zollen, so dass die beleidigte Gattin bald begann, sich mit Pralinen und Intrigen gegen die Mätressen des Königs zu trösten. Wäre sie nicht so dumm und verwöhnt, könnte sie eine ernsthafte Opposition darstellen.

König Philidan XXIII. von Bourbon

Beschreibung: Kein Fürst des Nordreiches ist auch nur annähernd so prunkliebend wie Philidan von Bourbon. Nicht nur Kleidung und Worte des Königs sind permanent auf die Erhöhung seiner Glorie ausgerichtet, auch jede noch so kleine Geste, jede alltägliche Handlung wird zu einem heiligen Staatsakt erhöht. Dabei ist der junge und durchaus stattliche König ohne Kosmetik und Magie längst nicht so schön wie er gerne wäre und hat vor allem nicht den geschulten royalen Geschmack, der es Alfalio von Soldale oder dem Kaiser erlaubt, mit viel geringeren Mitteln Eindruck zu machen. Alles was er besitzt muss prächtig und kostbar, vergoldet und mit Zierrat überladen sein. Bei seiner direkten Umgebung achtet er peinlich genau darauf, dass sie prachtmäßig genau eine Stufe unter ihm steht - nicht geringer, was viele kleine Höflinge in große Schulden treibt, und auf gar keinen Fall höher, was unzweifelhaft strenge (aber heimliche) Sanktionen des ebenso eitlen wie misstrauischen Königs nach sich ziehen würde.

Rolle: Philidan ist der ambitionierteste und politisch aktivste König des Nordreiches, seine Diplomaten und Agenten sind in so ziemlich alles verwickelt und er scheut sich nicht davor, noch weitere Kriege oder Geheimverhandlungen zu führen, um seinem großen Ziel näher zu kommen: Er will nicht weniger als der mächtigste Herrscher der Welt und die ruhmreichste Gestalt der Geschichte werden. Ansonsten schwelgt er in jeder Form von Wohlleben und Luxus, pflegt zahlreiche Liebhabereien und Liebschaften und knüpft Intrigen zum puren Vergnügen.

Persönliche Fähigkeiten: Bei aller Überheblichkeit ist der König ein meisterhafter Diplomat, in vielen galanten Künsten geübt, wissenschaftlich nicht uninteressiert und als Fechter und Jäger wie als Feldherr und Staatslenker nicht unerfahren. Vor allem aber hat er ein einzigartiges Talent: Er bringt seine Feinde dazu, ihm nach Kräften zu dienen.

Macht und Ressourcen: Bourbon ist das am besten geführte Königreich. Die ganze Macht liegt beim König und seinem Staatsapparat, selbst die zahlreichen „unabhängigen“ Gruppen sind in das Machtgefüge integriert. Die Steuern fließen, Armee und Flotte sind stark und das Land entwickelt sich schneller und besser als alle anderen. Die einzigen Schwächen sind die vielen inkompetenten Hochadeligen, die mit hohen Ämtern über den Verlust ihrer persönlichen Macht hinweggetröstet wurden, und die vielen erbitterten Feinde des Königs, die nur durch sein geniales Jonglieren mit Interessen und Idealen im Zaum gehalten werden. Sollte der König schwach werden oder offenkundig an etwas wichtigem scheitern, könnten Korruption, Zerfall und Bürgerkrieg die Folge sein.

Königin Eledren

Beschreibung: Die inzwischen ziemlich dicke rotgesichtige Königin plustert sich mit kostbaren Roben, unermesslich teurem Schmuck und einem übertrieben vornehmen Gehabe auf, um gegen die vielen schönen jungen Edeldamen am Hofe bestehen und endlich die Zuneigung ihres Mannes gewinnen zu können. Sobald der König oder andere interessante Beobachter fort sind, verfällt sie in Depression und Fress-

rausch, erleidet starke Stimmungsschwankungen und sucht Trost bei ihren kleinen Hunden und den Schmeicheleien des Hofes. Vor allem jede Spitze gegen eine der angehenden oder aktuellen Mätressen ihres Mannes honoriert sie mit schrillum Gekicher.

Rolle: In einer liebevollen und behüteten Umgebung aufgewachsen hat die unglückliche Königin weder die Fertigkeiten für höfische Intrigen noch die Intelligenz, um sie zu erwerben. Neben Kindern, echtem Respekt des Hofes und der Liebe ihres Gatten wünscht sie sich vor allem echte ehrliche Zuneigung. In der verdorbenen frivolen Atmosphäre des Hofes gibt sie sich stattdessen übertrieben eitel und hedonistisch, um die oberflächlichen Höflinge noch zu übertreffen. Durch ihre hohe Stellung kann sie erheblichen Einfluss auf den König wirksam machen, weiß aber nicht wie oder wozu. Viele Höflinge versuchen, durch Schmeicheleien oder Galanterie (echter Ehebruch würde den Tod bedeuten!) in ihrer Gunst zu steigen. Da aber kein einziger sich ihr gegenüber länger loyal zeigte, ist sie inzwischen misstrauisch und launisch geworden. Eine Gruppe treuer Diener könnte nicht nur hohe Ehren, Ämter und Einkommen erringen, sondern auch der Königin zu mehr Anerkennung und Selbstvertrauen verhelfen.

Persönliche Fähigkeiten: Eher bieder und bodenständig erzogen hat sie nicht den Grad an verfeinerten sozialen Fertigkeiten, den sie am glitzernden Königshof benötigen würde. Neben Handarbeiten und Glückspiel (mit dem alleine sie missliebige Höflinge herausfordern und bestrafen kann) beherrscht sie aber die Zucht und Dressur kleiner Schoßhunde erstklassig. Der „Eledrener“ ist eine Unterart des bourbonischen Langhaarschnuffels und wegen seines bläulichen Fells sehr geschätzt.

Macht und Ressourcen: Die Königin hat einen eigenen kleinen Hofstaat mit 40 Personen und einen Jahresetat von 200 000 Gulden, dazu ein eigenes Garderegiment (bekannt und verspottet für die von ihr selbst gestalteten Uniformen mit Bommeln, dadurch aber eine herausragende Angriffslust), eine Staatsjacht (große Karacke) und gut 200 Höflinge, Künstler und Hundeliebhaber, die in ihrer Gunst stehen. Wenn sie ihren Mann ausreichend nervt kann sie problemlos erhebliche weitere Machtmittel mobilisieren, und auch der Kaiser ist immer noch ihr lieber Papa.

Insgesamt sind über 2000 Höflinge um den König versammelt – der Kaiser hat kaum 1000, die übrigen Könige unter 500. Von 7000 Dienern versorgt und von 4000 Gardisten bewacht ist der prächtigste und teuerste Hof des Reiches jeden Tag damit beschäftigt, sich zu feiern und den schwachen Kaiser damit zu beleidigen. Das Zeremoniell ist überaus verfeinert, es gibt eine Vielzahl von Fraktionen und Gruppen, und nur lange komplizierte Intrigen führen zu einem der lukrativen und einflussreichen Posten. Jedoch, wer nicht am Hofe ist, der hat in Bourbon auch nichts zu sagen!

Markgraf Elophiel von Larenaque

Beschreibung: Der eher stille und verschlossene Fürst ist der Schatten des Königs. Als einziger in seiner Umgebung kleidet er sich schlicht, beteiligt sich nicht an den dekadenten Vergnügungen und ignoriert mitunter offen die Befehle seines Bruders, ohne dass ein Höfling es offiziell zur Kenntnis nehmen würde. Wenn er sich aber dem König zuneigt und etwas in sein Ohr flüstert hält der Hof den Atem an, denn nur allzu oft verliert kurz darauf ein allzu ambitionierter Höfling Gunst, Ämter oder gar das Leben.

Rolle: Der Halbbruder des Königs ist einer der wenigen noch lebenden Verwandten des Königs, mit denen er aufgewachsen ist. Als Reitereioffizier half er damals seinem kleinen Bruder zum Thron und übernahm den Gerüchten zufolge einige der blutigsten Exempel an den aufständischen Adligen persönlich. Der König vertraut keinem seiner Diener oder Höflinge auch nur halb so weit wie seinem Bruder, der auch heute noch angeblich eine Sondergruppe aus Assassinen führt – heimlich nennt man ihn auch „Dolch des Bruders“.

Persönliche Fähigkeiten: Der Markgraf ist ein exzellenter und bei der Truppe beliebter Reitergeneral, voll ausgebildeter Assassine und erfahrener Staatsmann. Er tanzt, spielt und trinkt nicht und redet wenig.

Macht und Ressourcen: Neben seiner Mark, die er fast nie besucht und nur als Geldquelle nutzt, hat er vier persönliche Reiterregimenter und den Stab des königlichen Marschalls inne. Seine Truppe aus Assassinen, Spionen und Magiern ist klein, aber effizient und mit erheblichen Vollmachten ausgestattet. So kann er als einer von drei „Geheimrichter“ nach geheimer Anhörung Staatsfeinde verurteilen.

Graf Lamise von Sphergon, Außenminister

Beschreibung: In seinen seidenen und reich mit Edelsteinen besetzten Wämsern macht der Minister einen wahrhaft fürstlichen Eindruck, und dass sollte er auch, denn er ist der wichtigste und bekannteste Vertreter der fürstlichen Partei am Hofe. Hochadelige schätzt und begrüßt er als „geliebte Brüder und Freunde“, während er bürgerliche Beamte und andere „Emporkömmlinge“ ignoriert oder mit offener Verachtung bedenkt.

Rolle: Der Führer einer der mächtigsten Fraktionen am Hofe ist ein hinterlistiger und machtgieriger Intrigant, der gleichzeitig seine Position stärken und den König unauffällig schwächen will, um dem Hochadel wieder zu mehr Einfluss zu verhelfen. Natürlich würde er sich nie direkt mit Korruption, Intrigen oder gar Verrat in Verbindung bringen, aber über seine Verbündeten und Gefolgsleute kämpft er täglich gegen royale Allmacht und bürgerliche Frechheit.

Persönliche Fähigkeiten: Ertklassiger Diplomat und eleganter Höfling. Seit einem peinlichen Vorfall in seiner Jugend beim Militär gilt er aber als Feigling, was offene Konflikte angeht.

Macht und Ressourcen: Neben ca. 5000 Gulden Jahresüberschuss aus seinen Ländereien und „Geschäften“ kann er an die 50 junge adlige Haudegen und einige bösartige Assassinen auf Gegner hetzen. Zu seiner Partei gehören dazu mehr als die Hälfte aller Fürsten und deren Anhang, allerdings hat er sie bestenfalls mäßig unter Kontrolle.

Faraque, Finanzminister

Beschreibung: Der hektische Kaufmann und Gelehrte ist ständig beschäftigt und unterwegs, seine Schreiber verfassen Briefe im Gehen und ständig kommen und gehen Boten und Beamte. Wer ein ernstes Anliegen hat kommt leicht zu ihm durch, mehr als 3 Minuten kann aber nur der König erwarten.

Rolle: Das Idol der bürgerlichen Hofpartei ist zugleich erfolgreicher Kaufmann, bekannter Gelehrter und ambitionierter Former der ganzen bourbonischen Wirtschaft. Während ihm die Parteipolitik eigentlich egal ist, gerät er immer in Rage, wenn der König die Gelder für ein sinnvolles Projekt ablehnt und für Luxus oder Kriege verplempert. Der ansonsten kalte und materialistische Denker hat es sich nämlich zum Ziel gemacht, dem ganzen Volk Wohlstand zu bringen.

Persönliche Fähigkeiten: Echt beeindruckendes Multitasking. Der Minister schläft gerade vier Stunden am Tag und ist problemlos in der Lage, gleichzeitig einen philosophischen Essay zu diktieren, die Berichte seiner Beamten genau zu lesen und nebenbei präzise Anweisungen für sein eigenes Handelsgeschäft zu notieren. Neben den kaum vorhandenen sozialen oder körperlichen Fertigkeiten ist seine große Schwäche das Entsetzen, das ihn jedesmal befällt, wenn eine seiner präzisen und klaren Anweisungen nicht befolgt wird. Der Verlust seiner halben Handelsflotte durch Sturm konnte ihm nur einen Seufzer entlocken, als der König aber die Einführung von Papiergeld ablehnte, war er tagelang so lauthals wütend, dass seine Sekretäre ihn knebeln mussten.

Macht und Ressourcen: Das Finanzamt. Macht schon Angst, oder?

Gräfin Chancalle von Ody

Beschreibung: Eine blendende Schönheit mit täglich neuer ausgefallener Garderobe, liebt kostbare Geschenke und ist ständig von neidischen Frauen und gierigen Männern umgeben. Während sie den König permanent mit Verlockung, Bewunderung und Provokationen eindeckt, wirft sie gerne auch heiße Blicke auf andere reiche gutaussehende Höflinge.

Rolle: Eine intrigante hedonistische Schlange wie sie im Buche steht. Seit nunmehr drei Jahren hat sie die Gunst des Königs und musste sie nur mit einigen flüchtigen Bettgeschichten teilen. Sie genießt die Vorteile ihrer Position, weiß aber auch, dass sie sehr vergänglich ist. Daher wehrt sie jede potentielle Konkurrenz durch böse kleine Intrigen ab.

Persönliche Fähigkeiten: Die eleganteste Tänzerin des Hofes, wunderschön und in allen galanten Künsten geschult. Leider hat sie keine akademischen Interessen und scheut auch bei der Jagd Schmutz und Anstrengung. Daher merkt sie kaum, dass der König sich weniger schönen aber interessanteren Frauen zuwendet.

Macht und Ressourcen: Inzwischen hat sie ein Vermögen von über 700 000 Gulden an Schmuck, Geld und Ländereien angesammelt, dazu kann sie problemlos wichtige Männer um den Finger wickeln und für sie kämpfen lassen. Dass ihre Position zunehmend unsicher wird, merkt sie nur teilweise. Vor allem Faraque hat mehrfach gefordert, ihr einen Teil der teuren Geschenke wieder zu entziehen.

Magistra Necilia

Beschreibung: Die Nekromantin des Hofes macht in ihrer schwarzen Samtrobe mit dem reichen Silberschmuck einen geheimnisvollen Eindruck, und obwohl sie eher hart als schön ist, weiß sie auch ihre weiblichen Reizen sparsam und gekonnt einzusetzen. Potentielle Gegner erschreckt sie gerne durch ihre untoten Diener.

Rolle: Von den üblichen glitzernden, gepuderten und in zu enge Kleider gestopften Schönheiten des Hofes unterscheidet sie sich bewusst durch Zurückhaltung und eine Aura des leisen Grauens. Mit ihrer Magie und ihren anderen Künsten hat sie sich mehrere Höflinge unterworfen, die ihr den Weg zum König ebneten. Und da dessen Bruder ein gewisses Interesse an ihr hat, steht sie unbemerkt kurz davor, eine der mächtigsten Frauen Bourbons zu werden.

Persönliche Fähigkeiten: Nekromantin des dritten Grades, dazu eine elegante Adelige und auch wissenschaftlich interessiert. Vor ihrem Hofdienst war sie jahrelang Ermittlerin des obersten Kronanwaltes.

Macht und Ressourcen: Gute Kontakte zur Kronanwaltschaft, der Salzpolei und einigen mächtigen Magiern. Hat mehrere Höflinge in der Hand, denen sie Verfehlungen nachweisen könnte. Eigene Einkünfte gut 1000 Gulden im Jahr, dazu viele Geschenke.

Nachdem der Adel unterworfen war gab der König den Bürgern neue Ziele, indem er nicht nur Handel und Gewerbe förderte, sondern auch eine Bürokratie aufbaute, in der jetzt die Bürgerlichen nach Prestige und bescheidener Macht streben können - nahm er doch den meisten Städten ihre Räte und setzte dafür königliche Beamte ein. Auch führte er die lange kaum praktizierte Nobilitierung von verdienten Dienern des Staates wieder ein und dazu ein System von bürgerlichen Orden, die einen Aufstieg bis in höchste Kreise ermöglichen.

Die Bauern und Arbeiter spürten vor allem das neue Steuerrecht, dass zwar der alten Ungleichbehandlung ein Ende setzte, aber die Steuersumme fast um die Hälfte erhöhte. Zusammen mit hohen Krediten werden diese Einkünfte in etliche Bauprojekte, die teure Hofhaltung, die Armee und viele andere Dinge gesteckt, von denen die Bauern wenig bis gar nichts haben. Die neu organisierte Gendarmerie sorgt aber mit der halb staatlichen Salzpolei dafür, dass Ruhe herrscht.

Fachet „der Fuchs“

Beschreibung: Äußerlich macht der kleine Mann aus der bourbonischen Provinz wenig her, nur sein prächtiger Schnurrbart und das listige Funkeln in seinen Augen lassen erahnen, dass er mehr ist als ein einfacher Landmann. Zu seinen Feinden ist er ebenso leutselig wie zu seinen Freunden - zumindest bis er sie ihrem verdienten Schicksal zuführt.

Rolle: Mehr durch Zufall ist Fachet Führer eines kleinen Bauernaufstandes geworden, wie er jeden Monat irgendwo ausbricht. Anders als die meisten aber wurde er nicht vom Militär niedergeschlagen, denn Fachet wählte einen anderen Weg als simple Gewalt: Er ließ heimlich das ganze Haus des korrupten Statthalters während laufender Bauarbeiten aus dem Fundament heben und auf ein großes Floß setzen, das er direkt in die Hauptstadt schiffte. Dort erstattete er dann offiziell beim Magistrat der Universität Anzeige wegen Amtsmisbrauch, die sofort eine Durchsuchung anordnete, reichlich Beweise fand und den immer noch im Haus eingeschlossenen Besitzer verhaftete.

Im Laufe der Zeit folgten weitere Streiche gegen Lokalpolitiker, Salzpolei und gierige Kapitalisten, bis Fachet schließlich als Idol des einfachen Volkes galt und eine Unzahl von Feinden ansammelte. Derzeit versteckt er sich mit seinen Getreuen irgendwo in der Provinz, wo ihn die Bauern loyal vor seinen Häschern schützen, während seine Kundschafter das Land durchstreifen.

Persönliche Fähigkeiten: Als Flussschiffer und Kleinhändler ist Fachet weit gereist und hat ein gehöriges Maß an Bauernschläue und Erfahrung angesammelt. Er pflegt sein proletarisches Image, hat sich heimlich aber in einigen Bereichen wie Recht und Philosophie belesen. Als Volksredner sucht er seinesgleichen, während Adelige jede seiner Gesten als ernste Beleidigung empfinden.

Macht und Ressourcen: Fachet hat derzeit kaum das Geld um seine Familie zu ernähren, wird aber von vielen Leuten unterstützt und muss auch nie für Unterkunft oder Verpflegung bezahlen. Gut ein Dutzend „Füchslinge“ helfen ihm als Kundschafter und Agenten, die meisten davon sind kleine Hausierer, Landstreicher oder Flussschiffer. Ihm werden außerdem auch gute Kontakte zu den Freigeistern und Diebesgilden nachgesagt.

Außenpolitisch hat der König eigentlich nur ein zentrales Ziel: Er will der mächtigste und prächtigste Herrscher der Welt werden. Um dieses zu erreichen, geht er auf allen Fronten im Innern wie nach außen vor:

Armee und Flotte haben sich in den letzten 15 Jahren verfünffacht und zu dauerhaften Institutionen verfestigt. Mit ihnen hat der König gleich vier Operationen begonnen: Die Flotte hat im Korallenmeer Kolonien aufgebaut und arbeitet mit dem Orden des Chevilion an der Sicherung der Insel Achoch im westlichen Sonnenmeer, die hart von den Korsaren umkämpft ist. Die Armee hat einige Städte in Soldale besetzt und steht dort nun einer möglichen Entsatzarmee gegenüber, während die Banditen und Söldner immer neue Nadelstiche starten. Ähnlich, aber viel schmerzhafter, läuft die Eroberung der Bergreiche im Südwesten ab, bei denen schon die meisten Küsten erobert sind, in den Bergen aber tausende wilde Barbaren mit Messern zwischen den Zähnen lauern.

Generalkronmarschall Marfequa

Beschreibung: Mit 103 Jahren ist der oberste Feldherr des Königs so alt, das selbst Zwerge sich erstaunt zeigen. Der hinaufgeleitete Greis leidet an Gicht und einem Dutzend Narben aus schweren Kämpfen, die auch heiliges Wasser und göttliche Magie nicht völlig heilen konnten. In seinen prächtigen Panzer und einen warmen Pelzmantel gehüllt wird er von 4 Adjutanten auf einem Feldherrenstuhl getragen, da er nur noch wenige Schritte tun kann.

Rolle: Der greise General leidet angeblich an einem Fluch, dass nur der ehrenvolle Tod auf dem Schlachtfeld seiner Seele Frieden geben kann. Seit 30 Jahren lässt er sich in jeder Schlacht in die erste Reihe tragen um endlich zu sterben, die fanatische Treue seines persönlichen Garderegimentes (die „Blutsäuerer“) und eine unglaubliche Zähigkeit schützen ihn aber bislang vor dem ersehnten Ende. In der Armee gilt er längst als Hindernis für den Aufstieg modernerer Generäle, aber traditionell kann man ihn nur nach offenem Versagen im Feld zum Rücktritt zwingen. Bereits zwei Mordversuche von unbekannter Hand sind gescheitert.

Persönliche Fähigkeiten: Keinerlei körperliche. Geistig ist er immer noch fit und durchaus ein guter Offizier, wenn auch zu traditionell und den militärtechnischen Veränderungen nicht mehr gewachsen. Seine Anwesenheit motiviert die Truppe aber zu Höchstleistungen.

Macht und Ressourcen: Persönlich verfügt er über eine Grafschaft, ein durchaus beachtliches Vermögen, die vielleicht beste und größte Waffensammlung in nichtzweigischem Besitz und ein Dutzend mächtige Reliquien, die er im Laufe der Jahre erbeutet hat. Dazu kann er seinem persönlichen Stab, seinen 120 Eliteleibwächtern und seinem Leibregiment jederzeit Befehle erteilen, während er für die Armee die Zustimmung des Königs und, zumindest abseits der Schlacht, des Generalstabes benötigt.

Die Diplomatie arbeitet mit allem Mitteln auf das Erringen der Kaiserkrone hin. Bereits jetzt maßt sich der König viele der Rechte an, die eigentlich dem Kaiser zustehen, der jedoch wenig dagegen tun kann. Allerdings sind die Ambitionen des Königs so offenkundig, dass die anderen Herrscher ein absolutistisches Kaisertum fürchten. Als letztes Mittel erwägen einige Berater unter dem Einfluss der imperialen Loge einen Krieg mit dem Südreich, der einen starken Führer nötig machen und bei einem Sieg das Reich und den neuen Kaiser in seinem Glanz erheblich heben könnten.

Weitere politische Mächte:

Die Rebellen des Cismontes

Führung: Graf Roquetar ist der ungebrochene Stolz des freien bourbonischen Adels, der sich nicht durch königliche Willkür unterdrücken lässt. Allerdings sind die meisten seiner Anhänger auch nicht bereit, seinen Befehlen ohne viel Diskussion Folge zu leisten.

Domäne: Ländereien in den Bergen, Käserei, Schmuggel, befestigte Siedlungen, kompetente Milizen, exilierte Adelige mit guten Kontakten.

Politik: Während die meisten Adelligen sich an die Situation angepasst haben und bei Hofe und im königlichen Militär ihr Glück versuchen oder sich mit einem ruhigen Leben auf ihren Ländereien begnügen, kämpft ein kleines Häufchen in den schroffsten Teilen des Cismontes um ihre Unabhängigkeit und gegen den übermächtigen König. Nur ihre Belanglosigkeit und das raue Terrain konnten sie bislang vor seinen Truppen schützen.

Die Hofparteien

Führung: Ein halbes Dutzend Fraktionen, schnell wechselnd und stets jeder Marotte des Königs Tribut zollend, versucht sich katzbucklig und mit allen Mitteln der Intrige seines Wohlwollens zu

bemächtigen und so die eigentliche Macht im Lande zu werden.

Domäne: Diverse Hof-, Armee- und Flottenämter, direkter Einfluss auf den König, private Reichtümer, Streubesitz an Ländereien.

Politik: Die meiste Zeit hebeln die streitenden Interessengruppen, Lobbyisten und höfischen Abenteurer sich gegenseitig aus, nur selten können sie den König wirklich zu etwas bewegen, das er nicht will. So sehr sie den König täglich ihrer Treue und Liebe versichern, so sehr hassen sie ihn heimlich.

Haus Davidain, Herzogtum Delamere

Führung: Herzogin Olivara selbst stammt aus einer unbedeutenden Grafenfamilie und sollte dem eigentlichen Erben des Landes eigentlich nur Söhne gebären. Doch durch eine Verkettung seltsamer Umstände kamen binnen 8 Tagen Vater und Sohn ums Leben, und seitdem klagen die Seitenlinien der Familie auf Herausgabe „ihres“ Besitzes, während die neue Herzogin in Luxus und dekadenten Vergnügungen schwelgt. Bislang hat noch niemand gemerkt, dass die Gräfin mit Hilfe eines Teufelskultes an die Macht gelangt ist, der sich inzwischen an ihrem Hof breit gemacht hat.

Domäne: Hofämter und Adelspartei, Ländereien im Floraine, Handel, Schiffe und Manufakturen, Kolonialbesitz, Teufelskulte.

Politik: Die eigentliche Herzogin ist bereits am Ziel ihrer Träume angelangt und will wenig mehr als feiern und sich mit Liebhabern vergnügen. Ihr „Hofstaat“ aus Satanisten, der nach mehr strebt, wird langsam ungeduldig. Und während die teuflische Bande weitere Schandtaten plant, sucht die verführerische Herzogin unauffällig nach einigen kampfstarken Idioten, die für sie ihren gefährlichen Anhang beseitigen, ohne dabei die Inquisition auf den Plan zu rufen.

Haus Somidral, Herzogtum Amanjou

Führung: Herzog Ziodar Somidral von Amanjou gilt als einer der treuesten Vasallen des Königs, empfängt er doch größere Gunst, mehr Titel und begehrtere Posten als jeder andere Fürst des Landes. Tatsächlich hasst der Herzog den König und würde ihn gerne stürzen, wird durch seinen ritterlichen Ehrenkodex aber ebenso daran gehindert wie durch die geschickten Intrigen des Königs. Denn wenn ein Vasall, der so viel Gunst empfängt, sich gegen seinen König auflehnt, würde er den Namen seiner Familie mit Schande bedecken.

Domäne: Ländereien im Floraine und Cismontes, Armeeposten, subventionierte Haustruppen, besetzte Gebiete in Lagutera, offiziell gute Beziehungen zum König.

Politik: Derzeit ist der Herzog die meiste Zeit damit beschäftigt, eine teure Fehde zu führen, zu der ihn der König zwang. Seine Truppen stehen in Lagutera, nach Versprechungen des Königs auf eine Größe gebracht die er auf Dauer unmöglich finanzieren kann (an die 10 000 Mann!), doch die versprochenen Hilfsgelder des Königs plätschern nur anstatt zu fließen. Und so ist der Herzog zu einem brisanten Stellungskrieg in Lagutera gezwungen, muss widerstrebend die Söldner friedliche Dörfer brandschatzen lassen um ihre Disziplin zu erhalten, und kann sich doch nur geringen Nutzen von einem möglichen Sieg erwarten. Denn Ansprüche auf Ländereien hat er nicht, nur auf einige wertlose Titel und Privilegien, die seiner Familie in Lagutera einst gehörten und irgendwann verloren gingen.

Haus Gronque, Herzogtum Thurona

Führung: Seit vor mehr als 600 Jahren der König von Bourbon den Jarl Gronk mit dem Herzogtum Thurona belehnte, haben sich seine Nachkommen als loyale Vasallen des Königs erwiesen und beider Land gegen jeden äußeren Feind verteidigt. Die Erbfolge wird seitdem auf die trolltypische Weise gelöst: Durch eine derbe Prügelei, die inzwischen ein offizieller Staatsakt ist.

Domäne: Ländereien im Thurona, Holzhandel, Schiffbau, Flottenposten, eigene Schiffe, Verwandtschaft mit Thursenkönigen.

Politik: Weitgehend eigenständige Kontrolle der östlichen Küstengebiete, Dienst in Armee und Flotte, neuerdings auch koloniale Ambitionen. Die zunehmende Macht des Königs, der sogar einige Privilegien des Trollherzogs strich, nagen an der bislang eisernen Loyalität der Familie wie auch ihrer Untertanen, die ebenso stolze Trolle wie auch zivilisierte Bourbonen sind.

Die Bauernrebell

Führung: Facht gilt als Stimme und Gesicht der rebellischen Bauern, lehnt es aber ab, sich als ihr Anführer zu sehen. Außerdem haben die verstreuten Rebellentrüppchen auch gar nicht die Organisation, um einer zentralen Führung zu gehorchen.

Domäne: Landwirtschaft, Schmuggel, Unterwelt, öffentlicher Aufruhr, Attentate.

Politik: Allgemeiner Protest gegen Ausbeutung und Unterdrückung, allerdings ohne ein echtes Konzept. Immer wieder lokal aufflammende kleine Revolten werden entweder friedlich oder durch Polizeimaßnahmen oder den Einsatz der Armee beendet.

Regionen & Landschaften:

Floraine ist das Herz von Bourbon, eine überaus fruchtbare Region, die nicht nur durch Schönheit sondern auch durch ihren Duft glänzt: Nirgendwo sonst im Reich gibt es so viele Blumen und duftende Kräuter wie hier! Entlang der Flüsse Oreol und Couere reihen sich die alten oder neuen Schlösser des Adels, dazwischen liegen kleine und mittlere Städte sowie etliche Dörfer. Fast alles Land ist unter dem Pflug oder mit Wein, Kräutern oder Blumen für die Parfümerie bepflanzt. Die einzigen großen Wälder sind die 3 Elfenwälder, die das Elfenkönigreich Sylvania hier als Enklaven unterhält, sonst gibt es nur einige Wildparks für die adelige Jagdsucht. Von den Bewohnern heißt es, dass sie den höchsten Grad an Kultur und Bildung haben, mitunter aber auch in zunehmende Dekadenz verfallen und sich zu sehr um das leichte Leben kümmern und zu wenig um die feindliche Realität. Das gilt natürlich nicht für die Bauern, die schufteln müssen wie überall sonst im Reich. Die meisten Bauprojekte des Königs sind hier zu finden, so sind inzwischen die meisten Straßen zweispurig befestigt und mit königlichen Poststationen versehen. Auch Kanäle entstehen, und Adel wie reiche Bürger lassen sich hier ihre Landhäuser, Schlösser und Lustgärten für die heißen Sommermonate errichten.

Cismontes ist das hügelige Land im Norden bis zum Gomd, altmodischer und ärmer als das reiche Floraine. Hügelwälder und eifrig bestellte Felder wechseln sich ab, viele Schreine, Kapellen und Klöster zeugen von der Frömmigkeit der biederen Bauern, die wenig Sinn für die feine Lebensart der „Städter“ haben. In den schroffen Hügeln, die das Cismontes vom Gomdland trennen, gibt es eine Vielzahl von Höhlen, etliche davon sind von armen Bauern, Flüchtlingen, Banditen oder Tiermenschen bewohnt, selbst Troglodyten aus den Tiefen der Erde hat man hier schon gesichtet wie auch uralte Steinbilder. Die letzten rebellischen Adeligen brüten in ihren kleinen Burgen über ihre verlorene Macht, die Bauern leben in ihren Dörfern von Garten- und Ackerbau, Viehzucht, Waldwirtschaft und der Herstellung exotischer Käsesorten, die alleine schon für

„echte Bourbonen“ Grund für eine Reise in diese Region sind. Dazu haben sich bei den rebellischen Adeligen auch Ketzer und Sekten eingenistet, die hier ihr Unwesen treiben, misstrauisch bäugt von Kirche, Bauern und königlichen Spionen. Generell ist es das ländliche Herz des Landes, noch weitgehend frei von den schlechten Seiten der Zivilisation und Quelle der besten Soldaten des Landes, denn nur hier ficht der Adel seinen Streit noch in Fehden aus, statt durch Duelle, Advokaten oder Intrigen.

Thurona im Westen ist eine raue Küste, die einst von den Trollen erobert wurde und in der immer noch die meisten der bourbonischen Trolle in eigenen Dörfern leben. Hier gibt es die besten Fischer und Seeleute, harte Krieger und verwegene Schmuggler, dazu wird in den Wäldern Holz für den Schiffbau geschlagen. Das ganze Land ist vom Meer geprägt und reicht nur so weit in das Hinterland, „wie man das Meersalz riechen kann“. Hinzu kommt eine gewisse wilde und exotische Note, denn die Bergkönigreiche sind nah und viele ihrer Sitten sind auch hier zu finden. Es ist einer der wenigen Teile von Bourbon, in dem es noch echte raue Wildnis gibt, denn die schroffen Hügel jenseits der Küstenzone sind kaum besiedelt. Im Thurona gibt es auch die letzten bedeutenden Hexenzirkel und Steinkreise des Landes, das sonst so modern ist. Die reichen Bürger der Hauptstadt schätzen vor allem die Muscheln und Meeresfrüchte, die mit Eis von den Weißen Bergen oder Zauberern gekühlt in das ganze Land geschafft werden. An der Küste werden die besten Schiffe des Landes gebaut, die Nachfrage ist so hoch, das Holz aus allen Teilen der Welt importiert werden muss.

Produktion & Wirtschaft: In den letzten 15 Jahren hat sich das Volkseinkommen um die Hälfte gesteigert, der Außenhandel verdoppelt und die Zahl der Manufakturen verfünffacht. Vor allem Wein, feine Stoffe, Modeartikel, Kosmetik und Duftwässerchen, modische Möbel, Waffen und preiswerte Verbrauchsgüter werden exportiert. Von dieser neuen Wirtschaftsmacht profitieren in erster Linie die Großbürger, die mit ihrem Kapital und Fachwissen schnell reich werden. Der Adel hat nur wenig erhöhte Einkünfte, und alle Überschüsse der Bauern werden von den Steuern aufgezehrt.

In keinem anderen Land können neue Firmen so leicht an Kredite und Teilhaber kommen, denn an den Börsen und in den Banken herrscht eine echte Investitionswut. Jeder, der Geld hat, steckt es in Firmen. Im Gegenzug kann selbst die abwegigste

Idee in Bourbon finanziert werden - und gerade alles was mit Luxus und Mode zu tun hat, sollte hier auch gutes Geld bringen!

Kultur & Sitten:

Die **Feine Küche** von Bourbon ist weitem berühmt. Schon das einfache Volk kennt mehr Zutaten als die der anderen Länder und legt auch mehr Wert auf eine gewisse Raffinesse, generell hat jede Mahlzeit zumindest drei Gänge. Neben Köchen und Bäckern kennt man in Bourbon 11 weitere anerkannte Meisterberufe, und gute Confisseure, Sauciers oder Weinkellner verdienen nicht nur gutes Geld, sondern auch Ruhm und fast Adeliges Ansehen - als Privileg dürfen Chefköche wie Adelige in Städten ein Schwert tragen! Die Gastronomie teilt sich in 3 Ebenen: Einfache Garküchen und Wirtshäuser für das Volk sind streng von den bürgerlichen Restaurants getrennt, welche Tischdecken und Zinngeschirr benutzen dürfen. Mit einer Krone zieren sich die vornehmen Restaurants, die silbernes Geschirr und edelste Menüs zu bieten haben. Schließlich hat jede Region ihre eigenen Spezialitäten, die traditionell zubereitet, eifrig gepriesen und, wenn sie tatsächlich gut sind, auch in andere Teile des Landes exportiert werden.

Die **Bürokratie** in Bourbon ist in den letzten 10 Jahren aus dem Boden gestampft worden - ein komplexes System, aber noch ungeordnet und nicht immer vom Volk anerkannt. Neben den nicht weniger als 37 Ministerien gibt es die Verwaltungsebenen der Provinzen, Departements und Gemeinden. Alle Beamten müssen an einer Verwaltungsakademie oder Universität ausgebildet sein, werden vom König eingesetzt und gerade die höheren Ämter sind selten länger als 5 Jahre mit demselben Amtsträger besetzt. Korruption gibt es natürlich auch hier - allerdings ist sie hier nicht nur theoretisch verboten, wie in allen anderen Ländern, sondern wird hart und mitunter gar als Hochverrat bestraft! Daher sind kleine Aufmerksamkeiten und nette Einladungen für verdiente Beamte verbreitet, das direkte Kaufen von Vorteilen ist aber extrem selten.

Der **Bürgerliche Ehrgeiz** blüht hier wie in kaum einem anderen Land. Zwar haben die Bürger auch die letzten Freiheiten der städtischen Selbstverwaltung verloren, aber hier können die Bürger sich weiter nach oben arbeiten als in den feudal geprägten Ländern. Neben Geld und Ansehen als erster Stufe streben die erfolgreichen Bürger daher nach den bürgerlichen Orden als zweite Stufe und schließlich nach der Erhebung in den

Adelsstand als Krönung ihre Laufbahnen. Ob sie in der Wirtschaft bleiben, sich in Wissenschaft und Kunst hervortun oder Staatsbeamte werden, sie wollen immer weiter nach oben.

Der **Höfische Adel** lebt in Bourbon glanzvoller als irgendwo sonst im Reich. Die alten dunklen Burgen, in denen er sich eins vor seinen Feinden verschanzte, wurden geschleift, die neuen hellen Schlösser dienen nur der Sommerfrische und der Erholung. Das eigentliche Leben ist am Hofe des Königs zu finden, wo jedes Fest und Hofereignis ein neuer Kampf um Einfluss und Aufmerksamkeit ist. Die Sitten sind viel feiner als an den anderen Höfen, man achtet auf jede Kleinigkeit und sagt grundsätzlich nie das, was man wirklich meint - am besten ergeht man sich in feinen Andeutungen oder hohlen Phrasen. Wenn doch einmal die Grenzen der Vornehmheit überschritten werden und die alte adelige Kämpfernatur hervorbricht, regelt man seine Streitigkeiten in einem streng reglementierten Duell mit blitzenden Degen, ein edles Messen von Geschicklichkeit und Können, nicht von plumper Stärke.

Religion, Magie & Aberglaube: In Bourbon hängen etwa 50% der Bevölkerung der Sonnenkirche an, 40% der Mondkirche und der Rest kleinen Kulte - die hier so offen geduldet werden wie kaum in einem anderen Land. Gerade in den Großstädten haben exotische Religionen, okkulte Sekten und spirituelle Philosophen viele Anhänger unter den gelangweilten Reichen. Fast jeden Monat meldet sich ein neuer Guru in den feinen Salons und bietet Seelenheil und Mystik für Aufmerksamkeit und blinkende Münzen. Kaum eine dieser Sekten hält sich lange oder erreicht eine nennenswerte Verbreitung, aber zusammen genommen sind sie doch ein wichtiger Faktor.

Teufelskulte können hier offener arbeiten als in den anderen Ländern. Allerdings werden sie auch wirksamer überwacht, denn die Spione des Königs führen genau Buch und achten darauf, dass aus den heimlichen Vergnügungen keine Serienmorde oder gar Revolten werden. Diese Taktik hat sich der König in jungen Jahren in Lagunata gemerkt, wo sie weniger offen aber ebenso effizient betrieben wird.

Altmodische Geisterkulte sind nur noch in einigen abgelegenen Dörfern und in rauen Thuronaen zu finden, in dem es auch viele uralte Erdknoten von enormer spiritueller Macht gibt, dazu mehr Feen, Kobolde und Naturgeister als in den meisten anderen Regionen - kommt vom Meer aus der Nebel über die grün bemoosten Felsen

gekrochen, könnte man meinen, man wähere auf den mystischen Nebelinseln.

Militär & Kampfstil: Seit der faktischen Auflösung des Feudalsystems gibt es in Bourbon kein Ritteraufgebot mehr, dafür konnte mit den neuen Steuereinkünften das größte stehende Heer des Nordreiches aufgebaut werden. Die meisten Adeligen, die keine großen Güter ihr Eigen nennen, dienen als Offiziere oder bei der schweren Reiterei. Dieses Heer besteht derzeit aus 3 Armeen mit zusammen 40 000 Mann. Die Ausrüstung ist gut und auch die Versorgung klappt, aber der Sold ist gering und die Stimmung bei den auf 15 Jahre zwangsweise verpflichteten Soldaten schlecht. Gerade bei der Kolonialarmee und den Truppen in den Bergkönigreichen hält nur der Zwang die Truppen noch zusammen.

Das Offizierskor ist massiv aufgebläht und trotz der theoretisch glänzenden Ausbildung an Militärschulen nicht immer kompetent, denn jeder Adelige hat das Recht auf einen Offiziersposten. Somit treiben sich in den Regimentern zahllose unnötige Leutnants und Oberleutnants herum, die weder Eignung noch Interesse für das Militär haben sondern lieber in ihren schicken Uniformen umherstolzieren, den Damen der Garnisonsstadt nachstellen und sich mit Glückspiel, Wein und unnötigen Duellen vergnügen. Die erfahrenen alten Unteroffiziere aus dem Volke haben bei den unzähligen adeligen Mochtegnern kaum eine Chance, auf höhere Positionen aufzusteigen. Immerhin haben die vielen zusätzlichen Offiziere Zeit, sich neue und mitunter gar funktionierende Taktiken und Strategien auszudenken.

Die Flotte von Bourbon ist die zweitgrößte des Reiches nach Soldale, bestehend aus 40 Segelschiffen (davon 20 in den Kolonien) und 50 Galeeren im windarmen Sonnenmeer. Berühmt sind die Kriegsschiffe des Landes, die gut gebaut, schnell und besonders modern sind. Auch bei der Flotte ist ein Überangebot von adeligen Offizieren zu ertragen, aber nicht so stark wie bei den Landtruppen.

Wichtige Städte und Orte:

Segure ist nicht nur die Hauptstadt und mit 320 000 Einwohnern die größte des Reiches, sie ist auch nach erheblichen Umbauten vermutlich die prächtigste und modernste Metropole der Welt. 5 der 6 Viertel des Zentrums sind bereits komplett umgebaut und durch breite Boulevards verbunden, sie umringen den „Königsring“, das Viertel, in dem außer dem Stadtschloss und dem

prachtvoll überkuppelten Sonnentempel die meisten Ministerien angesiedelt sind. Berühmt ist die Stadt für das umfangreiche Vergnügungsviertel, die prächtigen Stadthäuser des Hochadels und die vornehmen Salons, in denen sich die feine Gesellschaft zu angeregten Diskussionen und verwickelten Intrigen trifft. Die neue Oper ist noch im Bau befindlich, wird aber mit 2600 Sitzen, 60 Logen, der üppigen Ausstattung und der aufwändigen Technik die Krönung der Unterhaltung werden. In einem der 10 Vororte der Stadt ist das große Schloss des Königs eine eigene Stadt für sich.

St. Arial ist der wichtigste Hafen des Landes, vor allem aber der Haupthafen der Flotte und Standort der Marineakademie. Neben den seit jeher bedeutenden Handelshafen gibt es einen künstlich ins Wasser gebauten Militärhafen, ein riesiges Marinearsenal und einige der besten und größten Werften des Reiches. Die 35 000 Einwohner leiden jedoch sehr unter der desolaten Finanzlage, denn der König hat bislang nur einen kleinen Teil der immensen Baukosten für Kriegshafen und Festung beglichen, den Rest musste der Stadtrat der einst stolzen und reichen Stadt vorfinanzieren.

Rosaila ist das Zentrum der Kosmetik- und Parfümherstellung. Bereits lange vor Betreten der prächtigen Stadt mit ihren 22 000 Einwohnern kann man diese Grundlage sehen und vor allem riechen. In weiter Umgebung sind mehr als die Hälfte der Felder mit Blumen und Kräutern bebaut, vor allem Lavendel, Rosen und Veilchen. Die Gilde der Parfumeure und Duftöhländler hat im Rat das Sagen und wacht eifersüchtig über die geheimen Rezepturen und Destillen. Die Waren aus dieser Stadt sind auf dem Toilettentisch jeder feinen Dame zu finden.

Choranbourg liegt in den schroffen Hügeln des Cismontes. Mit 8 000 Einwohnern nur mittelgroß, hat sie aber eine große politische Bedeutung. Da ein altes Privileg die Stadt vor den Zugriffen des Königs schützt, haben sich hier die Rebellen und Querdenker des Reiches versammelt. Jede Nacht werden in den Logen und Residenzen neue Pläne für Umsturz und Revolution geschmiedet, während Spione des Königs und der verhassten Salzpulizei alles belauschen. Bereits mehrere der übelsten Staatsfeinde wurden durch Meuchler beseitigt, weshalb jeder jedem misstraut und der Dolch locker sitzt.

Lucullaise hat 12 000 Einwohner, von deren Masse her würde es aber auch für doppelt so viele reichen. Umgeben von den besten Feldern und den fleißigsten Bauern des Florain ist die Stadt das Zentrum der kulinarischen Kunst und Sitz der einzigen Akademie der Kochkunst des Reiches. An jeder Ecke gibt es hervorragende Restaurants, die Garküchen stellen die meisten normalen Wirtshäuser in den Schatten und über 30 haltbare Spezialitäten, von Keksen und Gewürzkuchen über Pasteten bis hin zu Gemüsesuppe in Tontöpfen, werden in das ganze Reich verschickt. In den großen Hotels der Stadt finden sich die Leute ein, die sich einen Urlaub in anderen Kurbädern zwar leisten könnten, aber noch mehr Wert auf gutes Essen legen. Köche aus dieser Region werden überall gerne eingestellt und gut bezahlt. Allerdings ist es auch die einzige Stadt, in der Herzinfarkt und Schlaganfall sowie Verstopfung die häufigsten Todesursachen sind.

Mortague ist die einzige Stadt im Reich, die ganz und gar den Toten gehört. Gelegen in einem Seitental des Oreol mit steilen Hängen aus dunklem Fels war sie schon im 2. Zeitalter eine Kult- und Grabstädte für die Barbarenstämme des Nordlandes. Heute haben hier die Reichen und Mächtigen eine ganze Stadt aus Gräften und Mausoleen angelegt, um ihre Verstorbenen in einer netten und gepflegten Umgebung vom Pöbel getrennt zu beerdigen. Allerdings sind viele der Toten noch nicht ganz tot, ein Großteil der Gebeine wurden hierher verlegt, weil ihre Seelen immer noch als Untote umgehen. Und bei aller Pietät, Untote möchte niemand in seiner Nähe haben, und einen Vorfahren nekromantisch kontrollieren oder verbannen zu lassen – das geht nun wirklich nicht!

Flaqueda ist eine abgelegene und schwer zu erreichende Stadt im Cismontes, eingezwängt zwischen schroffen Berghängen und ständig von kühlem Nebel heimgesucht, wie man ihn sonst nur in Albion findet. Die Stadt selbst macht nicht eben viel her, auffällig sind bestenfalls noch die ständig von Ziegenkot bedeckten Straßen und die morgens und abends stattfindenden Viehtriebe im Frühling und Herbst. Im Sommer weiden die großen Herden vierhorniger Ziegen auf den hohen Almen, im Winter stehen die Tiere in den Ställen und fressen Heu. Betritt man aber eines der Häuser, wird der Ziegenmief von einem schärferen Duft überdeckt: In den Kellern unter der Stadt reifen in endlosen Regalen tausende kleine runde Käse, überzogen von mehreren Sorten

Schimmel und dabei einen Duft verströmend, der selbst einem Troll die Tränen in die Augen treibt. Nicht aber einem Bourbonen, hier im Land liebt man die „kleinen Stinker“ und handelt sie bis in die hintersten Kleinstädte.

Aquitain ist der Name einer Stadt, Insel und Provinz an der Küste des Sonnenmeeres, groß an nomineller Ausdehnung (3 Dutzend Inseln und Küstenstriche, z.T. mehr als 300 Meilen von einander entfernt) aber klein an Bevölkerung. Dieses Land gehört dem Orden der Aquata und ist daher sehr maritim. Trockenen Fußes und ohne Boot kann man nur das Hauptkloster der Aquata erreichen, denn es gibt einen permanenten Pfad des Wasserwandels von der Küste bis zum Tor des Klosters. Dieses ist nicht auf der Insel selbst erbaut, sondern, von 144 Säulen getragen, auf einer Untiefe davor. In den heiligen Hallen gibt es zahllose große Wasserbecken, Fontänen und eine große Kugel aus schwebendem Wasser.

Valenterre hingegen ist ein Ordensstaat im Herzen des Floraine, von seiner Größe her gerade mal eine Grafschaft. Einig ist man sich aber, das diese hügelige Landschaft, von munteren Bächen und lichten Hainen aufgelockert, der schönste Teil von Bourbon ist. Folglich hat hier Artisia das Sagen, deren Hauptkloster eine offene Anlage mit vielen Höfen und Gärten zwischen den reich verzierten und bemalten Gebäuden ist. Imposant ist nur die Haupthalle, deren Deckengemälde derzeit von einigen der größten Maler erweitert und verbessert wird – wie stets seit über 600 Jahren, denn wo andere Klöster ihre Kunstwerke als ewige Schätze hüten, werden sie hier alle 30 bis 50 Jahre mit Putz abgedeckt und im neuen Stil übermalt. Nebenbei ist das Kloster die größte und freieste, wenn auch nicht immer beste Akademie der schönen Künste im Reich.

Die Schlösserstraße am Oreol ist erst in den letzten 20 Jahren entstanden. Schon zuvor hatte der König hier nicht weniger als 4 Schlösser – von denen er traditionell eines seiner Geliebten, eines seiner Königinnen, eines (als Jagdschloss) sich selbst und eines (als Luxusgefängnis) seinen Gegnern gönnte. Auch andere Adelige hatten in dieser schönen, ruhigen und sicheren Gegend, über den Fluss ideal mit der Hauptstadt verbunden, ihre Lustschlösser. Seit der König aber den Hochadel in die Hauptstadt zwang, hat wirklich jeder Fürst des Königreiches hier ein Schloss errichtet, dazu auch viele reiche Hofbeamte und Generäle, die Abgesandten anderer Nationen und reiche

Gecken, die die Nähe des Hofes schätzen. In dem ausgebrochenen Bauwahn sind die Dimensionen der Schlösser immer pompöser geworden, die 4 alten Königsschlösser gehören inzwischen zu den unbequemsten und unansehnlichsten. Neben dem neuen Königsschloss, das, noch im Bau, schon seine imposante dreifache Kuppelarchitektur erahnen lässt, sind vor allem 3 Schlösser aufsehenerregend: **Schloss Pontville** ist auf einer neubogigen Steinbrücke über den Fluss gebaut, der mittlere Bogen ist volle 14 Schritt hoch und lässt die meisten Flussboote mit aufgerichtetem Mast hindurch. **Schloss Centidante** stellt das letzte und größte Aufblühen des alten Baustiles dar, der sich vor allem in über 100 kleinen schlanken Türmchen mit spitzen Dächern manifestiert. Jeder Turm ist einem Gedanken gewidmet und entsprechend eingerichtet. **Schloss Solidat** ist eigentlich nicht mehr als ein mittlerer Landsitz eines Adeligen, währe da nicht der größte und schönste Garten des Landes, der sich über eine Meile weit an einem flachen Hang erstreckt und ganz mit Blumen bepflanzt ist, die sich als lebende Sonnenuhr stundenweise öffnen und schließen. Im Winter hingegen ist der Garten wenig mehr als ein großer brauner Acker.

Die „**Teufelskathedrale**“ war einst als neuer Hochtempel der alten Reichskirche geplant, ein Bau, so groß und schön wie nie einer zuvor. Aber da die Bürger der reichen Stadt (deren Name nur noch einigen Gelehrten bekannt ist) ihn aus Stolz und Eitelkeit bauten und nicht den Göttern zum Lob, traf ihr Fluch den Bau und weihten ihn den Höllenfürsten. Eine Reihe von Unglücken und Katastrophen trafen die Stadt, Albträume und Wahnsinn griffen um sich, eine mysteriöse Seuche ließ die Bürger immer mehr zu grotesken dünnen Verdammten werden. Irgendwann, als ein Bürgerkrieg die Stadt erschütterte, gaben die meisten der noch gesunden auf und flohen aus der verfluchten Stadt.

Heute sind die Felder im Umland zu einem dichten dornigen Gestrüpp verwildert, und graue Bäume auf den Hügeln verbergen die Stadt vor den furchtsamen Blicken der Reisenden. In den Ruinen der Stadt sollen sich Ghule, Horden der seltsam skelettartigen „Fluchträger“ und etliche Teufelsanbeter herumtreiben und den Bau der Kathedrale vorantreiben, die bald ihren finsternen Herren als Wohnsitz auf Erden dienen soll. Seltsame Gestalten, die ver mummt und mit Wagen voll geheimer Waren in den Wald reisen, gibt es jedenfalls genug, aber die wenigen in den

Wald gesandten Kundschafter haben ihn bislang nicht verlassen.

Bei den **Tierhöhlen** in einer abgelegenen Gegend des Cismontes, ohne auch nur einen Markort in der Nähe, bauen die Bauern keine Hütten oder Dörfer. Vielmehr mauern sie einfach einen der vielen Höhleneingänge zu und bauen eine Tür ein, schon haben sie eine Behausung. Genutzt werden aber nur die Randbereiche der Höhlen, unter der Erde bilden sie ein enormes Netzwerk. Nicht weniger als 8 große Kavernen sind bekannt, einige davon mehr als eine Meile vom Tageslicht entfernt. Der Name rührt vermutlich von den archaischen Felszeichnungen her, die in vielen Höhlen zu finden sind, oder von den Tiermenschen, die sich ebenfalls hier niedergelassen haben. Manchmal kommen aus den Tiefen der Erde auch Kreaturen in die Höhlen, die noch nie ein Bewohner der Lichtwelt gesehen hat. Schatzsucher, die unter der Erde nach Edelsteinen und Kristallen suchen, verschwinden immer wieder ohne eine Spur zu hinterlassen – die meisten von ihnen ertrinken vermutlich in den reißenden Flüssen, die nach einem Regenfall die Tunnel durchströmen.

Die **Maronewälder** an der Grenze des Floraine zum Cismontes sind jedem Kulinarier des Landes ein Begriff. Die ärmeren Leute schätzen vor allem die gerösteten Esskastanien, die die Bauern der bewaldeten Hänge jeden Winter in die Städte des Landes verkaufen, reichere Genießer hingegen laben sich am luftgetrockneten Schinken der Maronengemästeten Schweine.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Bourbon ist das Land der Intrigen und Duelle, fast alle Abenteuer hier finden zumindest zeitweilig in den feinen Ballsälen und Salons des Adels statt, wenn nicht gleich am Hof des prächtigsten aller Könige. Etikette und gute Kleidung sind nicht weniger wichtig als schnelle Klingen und wache Sinne, denn wer sich nicht in die Gesellschaft des Adels einfügen kann, den erwarten nicht mehr als schlecht bezahlte Handlangerdienste. Wirklich kompliziert können aber Kampagnen werden, bei denen man umfangreiche Notizen über die NSC und ihre zahlreichen Bündnisse, Feindschaften und Geheimnisse führen muss, will man nicht am Ende angekettet im Bauch eines Schiffes seinem tristen Schicksal in den Kolonien entgegenfahren. Nur in den ländlichen Regionen und vielleicht noch beim Militär trifft man auf handfeste Leute und offene Kämpfe.

Szenariovorschlag: Zwei dekadente Adelige spielen schon länger ein grausames Spiel, bei dem sie Unschuldige in Intrigen verwickeln, ihnen reichen Lohn für kleine Gefälligkeiten bieten und sie stattdessen in hinterlistige Fallen tappen lassen, nur des bösen Vergnügens willen. Gerade als die SC einen solchen Auftrag angenommen haben und einen vermeintlichen Schurken bei einer Schandtat verhaften sollen, informiert sie ein heruntergekommener Bettler, dass es sich eigentlich um das heimliche Treffen eines mächtigen Höflings mit seiner verheirateten Geliebten handelt, und die SC ganz sicher verhaftet und deportiert werden, wenn sie das Treffen stören. Werden sie dem wirren Kerl glauben, und wenn ja, wie werden sie sich an den beiden heimtückischen Auftraggebern rächen?

Kapitel 38

Königreich Thursgard

Herrscherhaus & Politik: Aus den 3 Königsblütigen Jarlsgeschlechtern wählte der Allting aller Jarle *Trollger Bullweis* zum König des Nordens. Zusammen mit seiner Frau *Trolde* und seinen erwachsenen Söhnen *Trollgar*, *Trollo* und *Trollderich* führt er die Regierungsgeschäfte, nur von einigen menschlichen Schreibern und einem uralten Elfenhexer unterstützt. Einen großen Hofstaat gibt es ebenso wenig wie Minister oder Bürokratie.

Trollger Bullweis, König der Thursen

Beschreibung: König Trollger ist wahrlich ein Bild von einem Troll: Über 2½ Schritt groß, vier Zentner schwer, muskulös und mit vergoldeten Zähnen kann er selbst gestandene Diplomaten und Offiziere durch seine bloße Präsenz einschüchtern. Seine Persönlichkeit vereint die derbe handfeste Einfachheit eines Trolls mit der hintergründigen Schläue eines Luchses. Bei allen öffentlichen Auftritten, bei denen auch Nichttrollen anwesend sind, lässt er den großen plumpen Barbaren raushängen, und zwingt seine Schreiber dazu, in alle Dokumente Schreib- und Formulierungsfehler einzubauen. Die somit eingelullten politischen Gegner wundern sich dann spätestens, wenn der scheinbar simple Troll doppeltes oder dreifaches Spiel spielt. Wenn er aber sein Wort als Troll gibt und, vor Zeugen aber ohne Schreibkram, seine Hilfe zusagt, bleibt er treu wie ein Zwerg.

Rolle: Der König führt sein großes aber dünn besiedeltes und rückständiges Land liebevoll und geschickt. Aus ernststen Konflikten hält er sich heraus, in kleinere greift er aber durch Versprechen, Söldner oder Hilfstruppen ein und schafft sich so eine sehr geübte Armee und ein Netz von kleinen Alliierten und hilfsbedürftigen Anhängern.

Persönliche Fähigkeiten: Der König macht als Krieger und Seefahrer einen guten Eindruck, auch wenn er als Offizier für einen Troll sehr zögerlich agiert. Unter Diplomaten ist er gefürchtet, da er Gegner zu Besäufnissen oder Kraftproben zwingt. Einmal ließ er sogar den bourbonischen Botschafter während eines Empfanges an den Kindertisch setzen, als der das Mitsaufen verweigerte.

Macht und Ressourcen: Gerüchten zufolge sitzt der König auf einer Schiffsladung Gold, Silber und anderen Schätzen. Auf jeden Fall nimmt er gut 200 000 Gulden im Jahr ein, gibt aber nur 150 000 aus - damit füllt er Jahr für Jahr den „Trollschatz“ auf, der unter seiner Burg gelagert wird. Die Leibgarde des Königs besteht gerade einmal aus 200 Trollkriegern und 50 Zerstörern, dazu hält er 100 elfische und 100 zwergische Söldner unter Waffen. Außerdem kann er mittelfristig bis zu 20 000 freiwillige Trollkrieger und Gefolgsleute der Jarle mobilisieren. Auch von den ca. 5000 professionellen Trollsöldnern bekennen sich die allermeisten treu zu „ihrem“ König, egal wer gerade ihren Sold zahlt.

Königin Trolde

Beschreibung: Traditionell wird die Königin der Trolle gleich nach der Krönung unter den schönsten Trolldamen des Landes ausgewählt. Als Ergebnis hat die Königin die prächtigsten Möpfe des Nordreiches, ist eine fröhliche und feierlustige Frau und der Schrecken der großen königlichen Feste. Denn wo ihr Mann aus kühler Berechnung den Barbaren spielt, scheucht sie schon mal aus purem Vergnügen ein halbes Dutzend hübscher Edelmänner durch den Ballsaal, jongliert mit dünnen Hofdamen oder badet nackt im Springbrunnen vor dem Schloss. Sie nicht einzuladen wäre aber eine Beleidigung, und wer will schon den König beleidigen, der über sämtliche Trollsöldner gebietet?

Rolle: Während der König der Trolle für ihre Stärke steht, symbolisiert die Königin ihre Lebensfreude. Politisch ist sie völlig desinteressiert, auch wenn sie ihren Mann oft bedrängt, „mal wieder die lustigen kleinen Stummelchen in ihren hübschen Häusern zu besuchen“.

Persönliche Fähigkeiten: Kann ihren Mann unter den Tisch trinken und anschließend einen trollischen Fruchtbarkeitstanz aufführen, der selbst Hohepriester der Pevisa erröten lässt.

Macht und Ressourcen: Alle Trolle lieben sie und helfen ihr bei Bedarf. Ansonsten kann sie ihren Mann um alles sinnvolle bitten.

Prinz Trollo

Beschreibung: Trollo ist fast so groß wie sein Vater aber einen Zentner schwerer, und nur wenig davon entfällt auf Fett. Er trägt eine uralte Rüstung aus Drachenleder, das mit tausenden Eberzähnen bedeckt ist. Mit seinem Kaputtschläger, an dem wenigstens 2 magische Waffen befestigt sind, kann er auch härteste Veteranen in Panik versetzen.

Rolle: Der mittlere Sohn des Königs weilt nur selten am Hofe, denn er führt sein eigenes Söldnerregiment (die „Kampfschweine“) in jeden Konflikt, den sein Vater offen fördern möchte. Er liebt den Kampf und vor allem den schnellen Angriff aus getarnter Stellung, ein Manöver, für das nur wenige Trolle die nötige Disziplin aufbringen.

Persönliche Fähigkeiten: Trollo ist einer der besten noch lebenden Zerstörer, er hat einen jungen Drachen im offenen Kampf besiegt und in mindestens drei Fällen eine Kompanie Gegner alleine in die Flucht geschlagen. An Hirn mangelt es ihm leider, aber er hat immer gute Berater seines Vaters bei sich.

Macht und Ressourcen: Sein Regiment hat einen Kern aus 200 Trollkriegern und 70 Zerstörern, dazu wirbt er nach Bedarf weitere Truppen an. Sein Privatvermögen hält sich in Grenzen, die Regimentskasse ist aber mit über 10 000 Gulden gut gefüllt, und es verfügt über ein eigenes Holzfort in Thursgard.

Die Sylphaie

Beschreibung: Obwohl der uralte elfische Hexer eindeutig männlich ist (bei Elfen gar nicht so üblich) führt er einen weiblichen Titel, dessen Bedeutung nur wenigen bekannt ist. Er trägt eine Robe aus grünen Federn unbekannter Herkunft und spricht neben perfektem (!) Thursisch und vielen weiteren Sprachen einen uralten elfischen Dialekt. Das ein Elf auch tief von Falten zerfurcht und grauhäutig sein kann, erstaunt viele Leute so sehr, dass ernsthaft gemutmaßt wird, dass er aus der Zeit vor der Trennung der Elfenvölker stammt.

Rolle: Der uralte Magier (nachweislich war er schon vor 400 Jahren im Amt - und alt!) dient den Trollen als lebendes Geschichtsbuch, Wahrsager und Berater. Er spricht selten, und dann immer in ausformulierten Kapiteln eines Geschichtsbuches. Dafür werden seine Worte von den Trollen so ernst genommen, dass sie längst sprichwörtlich sind: „Von der Sylphaie gesprochen“ bedeutet unumstößlich.

Persönliche Fähigkeiten: Perfektes Gedächtnis für historische Fakten, vergisst unwichtige Dinge sofort - mitunter auch Namen, was als Todesurteil gewertet wird. Er ist ein Hexer des 5. Grades (einer der wenigen bekannten) und gilt bei den Trollen als Genie in allen Bereichen, was aber nicht geprüft werden kann. Erinnert sich an alle wichtigen Ereignisse der Insel - egal ob er davon erfahren konnte oder nicht.

Macht und Ressourcen: Um ganz ehrlich zu sein vertrauen die Trolle ihm mehr als ihren Königen oder dem Allting. Er nutzt diese Macht aber nicht.

Innenpolitik ist in Thursgard nur selten nötig, meist regeln die Jarle mit ihrem Ting aus freien Bauern (Freman) alle Dinge in ihrem Gau selber. Gerufen wird der König bei gelegentlichen Streitigkeiten, den wenigen Revisionsfällen und vor allem zu den vielen Festen, bei denen er aber auch nach dem Rechten sieht und Beschwerden anhört. Sollte er tatsächlich einmal in die inneren Angelegenheiten eines Gaues eingreifen, muss er das Ergebnis danach vom Allting absegnen lassen.

Hetjarl Gorg, Sprecher des Allting

Beschreibung: Der mächtige alte Jarl hüllt sich gerne in kostbare Stoffe und trägt an einem Dutzend schwerer Goldketten kostbare Amulette und Juwelen um den Hals. An seiner Hüfte baumelt ernsthaft ein Florett in Trollgröße. Bei seinen Auftritten ist der Hetjarl pompös und laut, vor allem wenn der König in der Nähe ist, den er aus voller Inbrunst hasst.

Rolle: Der größte politische Gegner des Königs sucht ständig Streit und wird dafür reich von ausländischen Mächten beschenkt. Dennoch ist er ein loyaler Troll, der nie sein Vaterland verraten würde und immer die Beschlüsse des Allting durchsetzt - wenn auch in seinem Sinn und von ihm beeinflusst. Sein Streit ist aber auf den Winter beschränkt, denn im Sommer ist er auf Handelsfahrt.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Kaufmann und Offizier, sehr guter Seefahrer - tatsächlich einer der besten des Landes und der beste Kenner des Nordmeeres. Hält sich für einen göttlichen Diplomaten, aber nur dank der vielen Schmeicheleien seiner heimlichen Alliierten.

Macht und Ressourcen: Besitzt eine Burg und 100 Trolle als Leibgarde, dazu Anteile an über 30 Handelsschiffen sowie ein Dutzend Lagerhäuser. Vermögen über 40 000 Gulden.

Jarl Kungrr „Sautroll“

Beschreibung: Der fette einäugige Troll ist der übelste Pirat des Nordmeeres, zernarbt und hässlich. Angeblich kann er nicht ertrinken, weil das Meer ihn wieder ausspuckt. Anders als die meisten Trollkrieger ist er nicht nur wild und grob, sondern auch noch ziemlich grausam.

Rolle: Von seiner Felsenfestung an der wilden Ostküste aus suchen seine 4 Schiffe die Küsten des Nordmeeres heim, plündern Schiffe aller Nationen und überfallen friedliche Dörfer. Als einer der letzten und grausamsten Trollpiraten gibt er einen Nachgeschmack wilderer Zeiten, als alle Trolljarle auf Beutezug gingen. Für den König und die friedlichen Trolle ist er eine Plage, viele junge Krieger sehen ihn aber als Helden und „den letzten echten Troll“. Er nutzt diese Verehrung und überfällt vor allen Menschen, „damit sie sich nicht mehr über die Trolle erheben können“. Tatsächlich genießt er Gemetzel, Folterungen und Versklavung aller Gegner, ohne Ansehen der Rasse.

Persönliche Fähigkeiten: Exzellenter Seemann und guter Offizier, der aber gnadenlos durch Drohung und Strafen herrscht. Foltert gerne und gut, wodurch er wichtige Informationen erhält.

Macht und Ressourcen: Besitzt eine nahezu uneinnehmbare Festung auf einer felsigen kleinen Insel, 4 Schniggen und an die 160 Trolle in seinem Gefolge, dazu über 300 Sklaven auf den Feldern der Insel. Wenigstens 10 000 Gulden an Schätzen.

Bei der Außenpolitik schwankt der König zwischen Stabilität im Reich und der Suche nach neuen Fehden und Kriegen, bei denen die Trolle als Partei oder Söldner teilnehmen können. Berüchtigt ist er dafür, bei uninteressanten Themen seine Stimme im Reichsrat meistbietend zu versteigern und das Geld in seinen Kronschatz zu stecken. Obwohl (oder, genauer gesagt, weil) er deutlich bescheidener lebt als andere König ist er vom Bargeld her der reichste, denn die 10% Abgaben der Fremden, Bergwerke und Zollhäfen werden kaum durch staatliche Ausgaben gemindert. Unter dem Thronsaal sollen sich in geheimen Kammern Kisten voll Silber und schwere goldene Geschmeide stapeln.

Regionen & Landschaften:

Die Südlichen Äcker nehmen nur ein Fünftel des Landes ein, beherbergen aber zwei Drittel der Bevölkerung, fast die Hälfte davon Menschen. Diese haben auch der Region ihren Stempel aufgedrückt, so gibt es hier echte Dörfer und kleine Städte. Das Getreide reicht knapp für den eigenen Bedarf, der Norden und Trollhausen sind auf Importe aus dem Reich angewiesen. Hier sind die Trolle auch nach Reichsmaßstäben am ehesten als zivilisiert zu bezeichnen, es gibt Tempel und sogar einige Schulen.

Die nördlichen Wälder sind die Heimat der „echten“ Trolle. Die meisten Wälder hier sind dunkle Nadelwälder oder von Birken bestandene Moore, dazu reihen sich die Bäche, Flüsschen und Seen aneinander, zumeist klein, aber eine wichtige Quelle für Fisch und Krebse. Umgeben vom endlosen dichten Wäldern gibt es nur verstreute Langhäuser, in denen eine Fremde und 10 bis 50 seiner Hausgenossen leben, selten einmal bilden 3 bis 5 Häuser ein Dorf. Die Fremden halten Vieh, bebauen einige karge Felder, jagen, fischen und stellen allerlei Waren für den eigenen Bedarf her, es gibt nur wenig Handel. Aus dieser wilden und armen Region stammen auch die meisten Krieger und Zerstörer der Trolle, gehören doch kleine Raubzüge und Fehden zu den üblichen Vergnügungen. Es gibt noch reichlich wilde Tiere aller Art, Naturgeister und nicht wenige Ungeheuer, außerdem gelten die hiesigen Drachen als besonders aggressiv und fühlen sich nicht an den „Drachenvertrag“ gebunden.

Die wilde Tundra nimmt fast ein Drittel des Landes ein, ist aber kaum besiedelt. Sie ist eine einzige steinige Ebene aus sumpfigen Moosen, kargen Sträuchern und selten einmal einer kleinen Krüppelkiefer, wo sich etwas Windschutz findet. Stämme von nomadischen Tiermenschen leben hier von der Jagd und der Zucht von Rentieren, sie hausen in kleinen halbrunden Fellzelten oder gleich in moosgepolsterten Erdlöchern, dazu gibt es einige Handelsposten und Pelzjäger aus dem Süden. Dauerhafte Siedlungen sind aber selten, da sie nicht von ihrem Umland leben können, das karg und feindlich ist. Es gibt wenige Bäume, im Sommer taut der hartgefrorene Boden auf und verwandelt sich in einen riesigen Sumpf, der myriaden von Mücken ausspeit. Verkehrswege gibt es bis auf die Flüsse keine, und so beschränkt sich der Handel auf einige Monate im Winter, wenn der Boden und die Flüsse gefroren sind, es aber noch nicht zu kalt für Händler und Zugtiere ist.

Die Felsenküste im Osten bieten kaum Holz und fast keine Felder oder Weiden, hier peitscht der salzige Sturm des Randes alles fort bis auf einige karge Kräuter und Flechten. Dennoch leben hier viele Trolle, die ihre Häuser aus Felsen bauen und das wenige Holz für Boote verwenden, mit denen sie Fisch, Robben und Wale fangen. Hier in den schroffen Fjorden ist die Heimat der Wogenwölfe, die alle Meere auf der Suche nach reichen Fängen in ihren eleganten Schniggen befahren. Im Winter sind die Gewässer vom Eis versperrt, die Schifffahrt muss ruhen, aber auch im Sommer sind die Gewässer tückisch und das Wetter schlägt schnell um. Dennoch sind die hiesigen Trolle nicht arm, denn kein Meer bietet mehr Fisch als die Randgewässer.

Randeis und Robbeninseln gehören wie die Tundra nicht formell zum Königreich, werden aber allgemein den Trollen zugesprochen - denn niemand anders will diese karge Gegend. Dennoch leben hier auch einige Leute, und zwar die kleinen, Pelze tragenden Randleute, die ihre Häuser aus Schnee bauen und mit kleinen Lederbooten Fisch und Robben fangen. Nur einige Seefahrer haben sporadischen Kontakt mit ihnen, denn sie haben wenig zum Handeln und kein Land, das Gelüste bei Eroberern wecken könnte. In letzter Zeit haben Albion und Bourbon einige winzige Felseninseln „erobert“, aber die sind so ungastlich, dass sie nur als Sträflingskolonie für besonders rebellische Adelige taugen.

Produktion & Wirtschaft: Die Trolle im Nordwald sind reine Selbstversorger, jeder Hof hat eine Schmiede und auch sonst alles, um sich mit allen nötigen Waren zu versorgen. Lediglich Luxusgüter werden aus dem Süden zugekauft. An der Küste wird das wichtigste Exportgut erarbeitet: Fisch, dazu Walöl und Robbenfelle sowie Elfenbein von Walrossen. Weitere Pelze kommen von den Stämmen der Tundra, und die Zwerge aus dem Windgebirge liefern Eisen, Kupfer und Silber. In Trollhausen gibt es qualifizierte Handwerker, aber viele Luxusgüter und hochwertige Waren werden aus dem Reich importiert. Neuerdings werden mit dem Kapital der Kaufleute größere Schiffe gekauft, die dann mit mehreren Schniggen in die Weiten der Ozeane fahren und dort lange Zeit Wale und Robben jagen - bei Erfolg ein höchst profitables Geschäft. Die gefährlichste Route der Trollhändler führt durch das Eismeer zu den neuen Goldfeldern im Nordwald, ohne den beschwerlichen Weg über die Gnollberge.

Kultur & Sitten: Generell sind die Trolle des Nordens Barbaren, die hohe Kultur des Reiches wissen sie nur teilweise zu nutzen. Nur wenige Trolle können lesen und schreiben, und literarisches Wissen ist entsprechend selten. Dennoch sollte man nicht den Fehler begehen, Trolle für dumm zu halten: Sie beherrschen ihre Handwerke ebenso gut wie jeder Mensch, können mit Geld umgehen und alle wichtigen Konzepte verstehen. Das Trolle vertrauensselig sind hat einen einfachen Grund: Wer sie betrügt, wird ohne Gnade verdroschen, bis ihm das Blut aus allem Körperöffnungen spritzt. Daher ist es einfach, einen Troll zu betrügen - aber fast unmöglich, ihn mehrfach hinters Licht zu führen.

Der Stein, auch Knoer genannt, ist die erste Erfindung der Trolle. Natürlich gab es schon vorher Stein und Steine, aber erst die Trolle erfassten ihn als einen eigenständigen Gegenstand mit ungeahnten Verwendungsmöglichkeiten und tiefer kultureller Bedeutung. Noch heute haben gute Steine einen großen Wert für Trolle, sei es für Spiele, Rituale oder den Kampf. Einen wirklich guten Stein zu beschädigen gilt bei ihnen als großer Frevel.

Schnitzkunst und Holzbauten blühen bei den Trollen und strafen jeden Lügen, der ihnen keine künstlerischen oder technischen Fähigkeiten zugesteht. Die Langhäuser werden aus behauenen Baumstämmen gebaut, sind sehr solide und mitunter über 20m hoch. Jedes vorstehende Stück Holz wird sorgfältig zu stilisierten Tierköpfen geschnitzt und mit verschlungenen Ornamenten bedeckt, die den zwergischen kaum nachstehen. Unbemalt und mit wenigen Schlägen behauen gelten sie bei einigen als grob und plump, dem Kenner offenbaren sie aber eine enorme künstlerische Kraft (und unqualifizierte Kritiker werden zur besseren Einsicht die Nacht über an das Kunstwerk gehängt). Auch die Schiffe der Trolle, vor allem die wendigen kleinen Schniggen mit ihren elastischen Rümpfen, können sich sehen lassen.

Leben mit der Natur ist für die Trolle selbstverständlich. Die Annehmlichkeiten der Zivilisation werden auch von Trollen geschätzt, aber jeder Troll liebt das Leben unter freiem Himmel, das Essen seiner eigenen Beute, das Bezwingen schroffer Berge und das Gefühl von Sonne und Kälte, Wind und Wasser auf der Haut. Nur Trolle schätzen neben lauschigen Picknicks und gemütlichen Spaziergängen auch Camping und lange Wanderungen durch schwieriges Gelände. Alle anderen Völker, vielleicht die Elfen ausgenommen, sehen das mit totalem Unverständnis.

Das wilde Meer ist für die Trolle der Küste Freund und Feind zugleich. Es liefert ihnen Nahrung, bringt sie an ferne Orte und schützt sie vor Feinden, verschlingt aber auch ihre Boote und bestraft jeden, der es nicht mit dem nötigen Respekt behandelt. Der Kult um Aquata und diverse Wassergeister ist hier von großer Bedeutung, und auch die Sirenen der Küste werden mit großem Respekt behandelt. Alle Toten werden, je nach Stand auf einfachen Flößen oder prächtigen Schiffen, brennend dem Meer übergeben.

Elfen, Zwerge und Menschen sind für die Trolle unentbehrlich, sei es als hörige Bauern, kundige Handwerker, amüsante Künstler oder kapitalstarke Händler. Zwerge werden noch am meisten geschätzt, sind sie doch vertrauenswürdig und Lieferanten von besten Metallwaren. Seit über 1000 Jahren leben die Zwergenklaus von Thursgard mit den Trollen in bestem Einvernehmen. Elfen gelten als überaus witzig, aber auch heikel und verlogen. Als Gäste in den einsamen Langhäusern sind sie immer willkommen, aber bei Geschäften werden sie mit sehr großem Misstrauen beäugt. Menschen schließlich wurden während der Thursenzüge vielfach verklavt und nach dem Norden verschleppt, aber inzwischen haben sie als Hörige einen sicheren Status und sind vielfach als Handwerker und Kaufleute zu Wohlstand gekommen.

Religion, Magie & Aberglaube: Formal gehören die meisten Trolle der Mondkirche an, aber faktisch beten sie genau so zu den Geistern der Natur. Jedes Langhaus hat einen kleinen Altar für die Götter innen und einen für die Geister im Wald. Für Klöster oder den Kirchendienst finden sich nur wenige Trolle bereit, daher sind mehr als die Hälfte der Kleriker im Lande immer noch Menschen - vielleicht ein Grund, warum die Trolle ordentliche Religion zwar als Ereignis schätzen, aber nicht verinnerlicht haben. Bei der Magie werden Zauberer und Hexer bevorzugt, wobei auch hier gerne fremde Magier angeworben werden. Nekromanten werden nicht schlechter angesehen, sind aber äußerst selten. Teufelskulte haben hier erfreulicherweise kaum eine Chance, denn Trolle brauchen keine geheimen Treffen, um sich zu amüsieren oder ihre Feinde zu schädigen.

Militär & Kampfstil: Körperlich sind Trolle die besten Kämpfer des Reiches. Daher haben sie auch nie wirklich ausgefallene Techniken oder Waffen entwickelt - außer dem mit Kaputtschläger bewaffneten Zerstörer, das Sinnbild unaufhaltsamer Verwüstung. Als Elite der

Trollheere werden sie in der Reserve gehalten, bis der Nahkampf beginnt und sie in die Reihen der Gegner einbrechen können. Einfache Trolle werfen vor dem Feindkontakt ein oder zwei Steine oder Speere und schlagen dann mit einer Hiebwaaffe zu, während sie sich mit einer leichten Rüstung und einem sehr großen Schild schützen. Einige Trolle haben auch von Menschen oder Zwergen gefertigte Trollbüchsen mit enormer Feuerkraft. Große Kriege der Trolle sind selten, aber kaum eine Armee verzichtet freiwillig auf ein Kontingent Trollsöldner, die als schwere Infanterie oder Leibwächter Dienst tun.

Wichtige Städte und Orte:

Trollhausen ist mit 35 000 Einwohnern eigentlich zu klein für eine Metropole - aber da über die Hälfte der Einwohner Trolle sind und gerne für zwei gezählt werden möchten (und wer würde ihnen das schon abschlagen?), gilt sie als Metropole. Tatsächlich ist sie auch die einzige Großstadt des Landes, und schon Mittelstädte sind rar. Die Mündung des Tjore bildet einen hervorragenden Hafen, der von riesigen Holzhäusern umringt wird. Mehrere Großfeuer haben zur Bildung einer Berufsfeuerwehr mit Pumpwagen und der Sitte geführt, die Häuser mit Schiefer aus den weit entfernten Bergen zu decken statt mit Holzschindeln wie üblich. Ein Hügel in der Stadt wird von den wuchtigen Felswällen der Königsburg gekrönt, in der es auch etliche Lagerhäuser und Herbergen für fremde Gäste gibt. Die Stadt selbst ist nur von einer Palisade mit Wall und Graben geschützt - und einer Miliz aus 5000 Trollen...

Nordhalla ist ein Pelzhandelsposten am Rand der Tundra, die nördlichste Siedlung von Thursgard, die auch im Winter bewohnt ist. Von den 1400 Einwohnern im Sommer (800 im Winter) sind gut ein Drittel Tiermenschen. Ein wilder Ort, der selbst für Trolle gefährlich ist, aber auch der Ort, an dem über 40 000 Eldepelze pro Jahr umgeschlagen werden. Zum Schutz vor den eisigen Winden wurde das kleine ovale Dorf komplett mit einem riesigen Holzdach überbaut, das wie ein gigantischer gestrandeter Wal in der Tundra aussieht.

Ostfahren an der Felsenküste liegt in einem über 60 km langen und fast 2000m tiefem Fjord - und die Berge ragen noch einmal so hoch auf! Die Stadt drängt sich auf ein schmales Plateau am Wasser, das durch einen Handelstunnel der

Zwerge mit deren Binge und dem Hinterland verbunden ist. Hier leben im Winter 4600 Leuten, von denen fast die Hälfte im Sommer mit den Schniggen und einigen Holken in das Walmeer aufbrechen, um tausende Fässer Tran und tausende Bündel Robbenfelle einzubringen. Ein schwimmender Tempel im Hafen ist aus den Trümmern versunkener Schiffe gebaut.

Oogdabinga ist eine der ältesten Bingen der Zwerge, eine thursische Enklave des Zwergen-königreiches Kavernik. Die erzreichen Berge der Umgebung wurden im Laufe der Zeitalter mit einem Netz von Stollen in über 20 Ebenen durchzogen. Die Zwerge der drei Klans können längst nur noch den Kernbereich mit den alten heiligen Hallen, die Grabstollen und einige weit davon entfernte Abbaustollen unterhalten. Der Rest ist vergessen und verfallen, von Spinnen, Würmern und Troglodyten besiedelt oder verflucht. Ausläufer des Tunnelnetzes ziehen sich über 100 Meilen weit durch die Berge. Einst teilten sich 8 Klans das Gebiet, aber einige haben die Minen verlassen und sich lohnenderen Geschäften zugewandt, und zwei haben sich in einer blutigen Fehde scheinbar gegenseitig ausgelöscht.

Die Beinbucht ist ein schwer zu erreichender Ort, ein schmaler Fjord abseits der üblichen Schifferrouten oder Siedlungen. Einmal im Jahr, vor Beginn der Saison, werden alle neuen Wogenwölfe hierher gebracht und eine Nacht alleine am Strand ausgesetzt. Hier, inmitten der bleichen Gebeine hunderter verendeter Wale, warten sie in der Dämmerung auf den Beginn ihrer „Prüfung der 1000 Wale“, während sie fasziniert den gigantischen Schädel eines toten Leviathans bewundern, der halb im Wasser, halb am Strand liegt – groß wie ein Haus, aber sehr viel stabiler und eindrucksvoller. In der Nacht erwachen dann die Geister der Wale und ihres Gottes, des großen Leviathan. Wie genau die Prüfung dann aussieht dürfen die Wogenwölfe niemandem verraten, aber nicht wenige entscheiden sich am nächsten Tag für ein friedliches Leben als Bauer – ohne dass irgendein Wogenwolf ihnen dafür die geringsten Vorhaltungen machen würde.

Das tote Land ist die Wüste von Thursgard, eine Halbinsel voll vulkanischer Asche, aktiven Geysiren, bizarren Basalttürmen und teilweise offenen Magmakanälen. Die Trolle fürchten das Land, das vor Feuergeistern und Drachen wimmelt, abergläubisch. Seit Urzeiten suchen sie

es jedoch auf um Metalle, Vulkanglas, Schwefel und exotische Alchemikalien zu holen. Außerdem werden die übelsten Verbrecher, Brudermörder, Eidbrecher und schlimmere, hier ausgesetzt – schaffen sie es ohne Hilfe lebend heraus, haben sie ausreichend gebüßt. Legenden sprechen von mehreren großen Drachen, Erzgeistern und wahnsinnigen Zwergen unter dem toten Land, in dem alle Elemente seltsam verdreht erscheinen.

Das Äußere Orakel ist der mysteriöseste Ort des Randeises, ein mächtiger Säulenbau aus dem zweiten Zeitalter, der über den Rand der Welt hinausragt. Wer ihn erbaut hat ist unklar, auch wenn die Magier eifrig die vereisten Gänge freilegen und die seltsamen Schriftzeichen und Wandbilder analysieren, die jede freie Fläche bedecken. Hier können Seher unglaublich starke und klare Visionen empfangen, und Magier einzigartige Zauber wirken oder erforschen. Ein Bund aus 66 mächtigen Magiern hütet den Ort und reist mittels magischer Tore dorthin. Wer von ihnen keine Einladung hat, muss über 2 harte und vor allem kalte Monate durch das Randeis reisen, um ihn zu erreichen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Thursgard ist das wildeste Land des Reiches. In den endlosen Urwäldern kann man tagelang bis zum nächsten Haus wandern, wilde Tiere und Ungeheuer treiben sich herum und Stämme von Tiernmenschen durchstreifen das Gebiet auf der Suche nach Beute oder Weideplätzen für ihre Rene. Expeditionen in das Randeis, wo außer dem Orakel auch weiße Drachen, Eismonster und primitive Stämme zu finden sind und Legenden von Oasen der Wärme in Vulkanen sprechen, nahmen hier ihren Anfang. Schließlich lockt auch das Meer mit seinen Herden von fetten Robben und Walen, seinen kleinen Inseln und versunkenen Schiffen. Feine Intrigen wird man kaum vermuten, aber in der Stadt Trollhausen geben sich Gesandte und Spione, Kaufleute und Betrüger, Forscher und Feldherren die Klinke in die Hand.

Szenariovorschlag: Ein riesiges Monster in Gestalt eines Wolfes hat ein Langhaus verwüstet und alle Bewohner getötet. Jetzt führen seine Spuren auf eine friedliche Siedlung zu – können die SC es in der rauen Wildnis noch rechtzeitig einholen, und wie wollen sie ein Ungeheuer töten, das mit einem Dutzend Trollen fertig wird?

Kapitel 39

Königreich Silvania

Herrscherhaus & Politik: Als einziges Königreich hat Silvania weder eine königliche Dynastie noch eine enge Auswahl adeliger Thronanwärter. Das gleichberechtigte Königspaar wird vom „Hohen Hof“ aus den Reihen der hohen elfischen Aristokraten gewählt, die wiederum ihre Position nicht etwa ererbt haben, sondern sich einfach für die politische Laufbahn entschieden und durch Können und Intrigen ihre Position so weit ausbauen, dass sie als Vertreter ihres Dorfes an den Elfenhof ihres Waldes kamen. Die besten Vertreter des Waldes wiederum bilden den Hohen Hof, der faktisch die Regierung von Silvania ist.

Derzeitige Vertreter des hohen Hofes sind *Alissaja Mondlicht* und *Sanai Bogensang*. Beide amtieren seit über 30 Jahren und haben ihre Positionen solide gefestigt - nach elfischen Maßstäben. Der Hohe Hof besteht aus je 9 Vertretern der 23 Elfenwälder des Reiches sowie je 3 Vertretern der 41 westlichen Wälder, die nur pro forma zum Königreich gehören. Sie bilden ein derartig komplexes Geflecht von Parteien, Gruppen und Fronten, das selbst ein grober Überblick den Rahmen sprengen würde. Generell sei gesagt, dass sich für und gegen alles Gruppen finden, deren Mitglieder aber oft in mehr als 20 anderen Gruppen aktiv sind - teilweise sogar gegen sich selbst...

Elfenkönigin Alissaja Mondlicht

Beschreibung: Die Sprecherin aller Elfen des Nordreiches ist eine beinahe ätherische Schönheit, mit blasser Haut, strahlend grünen Augen und knöchellangem rotgoldenen Haar. Wer mit ihr spricht gewinnt leicht den Eindruck, sie wandle in anderen Sphären, denn weltliche Dinge interessieren sie nur selten. Die meiste Zeit sinnt sie über die tragische Trennung der Elfen und ihre weltliche Existenz nach.

Rolle: Die Königin der Elfen kümmert sich um die spirituelle Seite der Elfen, und hat damit die bei weitem höchste Position inne - auch wenn kaum ein Mensch versteht, was sie denn eigentlich tut. Offenkundiger ist ihre Rolle als oberste Magierin und Leiterin des animistischen Kultes im ganzen Nordreich, womit sie die oberste Autorität aller Hexen und Hexer ist und uns auch von vielen Menschen verehrt wird.

Persönliche Fähigkeiten: Hexe des 5. Grades, göttliche Tänzerin und von wahrhaft betörender Präsenz.

Macht und Ressourcen: Hat direkte Kontrolle über alle elfischen Magier und sehr großen Einfluss auf alle animistischen Kulte. Wird von den Elfen als halbgöttliche Mittlerin zwischen der weltlichen und geistigen Sphäre verehrt.

Elfenkönig Sanai Bogensang

Beschreibung: Der ältere aber lebhaftere Elf trägt die Kleidung eines heiligen Jägers und die Waffen des obersten Waldwächters. Anders als seine Königin ist er sehr weltlich orientiert, kümmert sich um die meisten praktischen Probleme und liebt auch die weltlichen Vergnügungen. Vor allem aber liebt er Wettkämpfe und Herausforderungen aller Art, die er persönlich oder durch Vertreter annimmt. Auch politisch reagiert er mitunter recht impulsiv, dann müssen ihn die anderen Aristokraten mit vereinten Kräften von Dummheiten abhalten.

Rolle: Der weltliche Herrscher der Elfen ist in erster Linie Heerführer, denn so ziemlich alle anderen Aufgaben werden von gewählten Vertretern oder Gremien der Aristokraten geregelt. Nach außen hin dient er außerdem als Ansprechpartner und offizieller Sprecher der Elfen, und viele Menschen meinen, er habe tatsächlich das Sagen.

Persönliche Fähigkeiten: Erstklassiger Jäger und Offizier, brauchbarer Diplomat. Kennt sich mit allen gängigen Spielen und Sportarten aus, hat aber kaum administrative Fähigkeiten.

Macht und Ressourcen: Der Elfenkönig kann in Kriegszeiten Kontingente aller Elfenwälder und auch der westlichen Verbündeten erwarten, mit einigen Monaten Vorbereitung bis zu 30 000 Elfen für zumindest einige Zeit. Über Steuern oder andere Geldmittel verfügt er kaum, der hohe Elfenhof hat aber gut 20 000 Gulden Jahresetat, dazu haben die einzelnen Wälder eigene Institutionen und Einkünfte, über die er bei Bedarf theoretisch verfügen kann.

Die einzelnen Wälder regeln ihre Angelegenheiten selber, nur in wenigen Dingen greift der Hohe Hof in die Belange der Elfenhöfe ein, die aus jedem Dorf 3 Vertreter haben. Der Prozess der politischen Entscheidungsfindung ist zwar sehr demokratisch, sollte aber nie mit einer Wahl verglichen werden - vielmehr gleicht er einer netten Ballveranstaltung, auf der über das anstehende Thema bestenfalls in feinen Andeutungen getuschelt wird.

Jeder Aristokrat hält seine Meinung geheim und lotet die der anderen aus, streut Gerüchte und Lügen, sucht Verbündete und nimmt an den diversen Spielen teil, die ebenso zum Vergnügen wie auch zum Beweis der eigenen Fähigkeiten dienen. Sie können von einfachen Glücks- oder Geschicklichkeitsspielen über komplexe Gesellschaftsspiele bis hin zu weltweiten Expeditionen, magischer Forschung oder gar Kriegen gehen - und kaum ein Außenstehender ahnt, warum sich plötzlich Elfen in irgendwelche Dinge einmischen.

Am Ende benötigt man einen allgemeinen Konsens, in dem unterlegene Parteien klein begeben und die Entscheidung für Außenstehende scheinbar immer einstimmig und ohne Diskussion oder Abstimmung nach einem Hoffest erfolgt. Einige menschliche Diplomaten sehen es als höchste Kunst der Politik, die meisten aber, sowie alle Zwerge und Trolle, halten es für eine typisch elfische Spinnerei.

Alasaio Sieben Flöten

Beschreibung: Ein alter, verhärtet wirkender Elf, der aus Ablehnung weltlicher Dinge zumeist unbekleidet bleibt. In Gesprächen ist er sanft und abwesend, bis er plötzlich hellwach ist und seine Hauptthese herausbrüllt: „Das hat alles keinen Sinn mehr! Lasst uns diese fehlerhafte Welt verlassen, Elfenbrüder. Mir nach, in den Tod!“ Den Göttern sei Dank konnte er bislang seine Forderungen nicht hinreichend belegen.

Rolle: Der Führer der Spiritualisten fordert nicht weniger als kollektiven Selbstmord, um in eine bessere Welt zu wechseln. Gleichwohl die Elfen diese Möglichkeit ernsthaft in Erwägung ziehen, sind sie sich doch einig, dass zuerst alles andere ausprobiert werden sollte.

Persönliche Fähigkeiten: Hexer des vierten Grades, nach einigen Fehlversuchen inzwischen sehr gut in Erster Hilfe.

Macht und Ressourcen: Gering, da die besten seiner Anhänger voreilig diese Welt verlassen haben.

Laraianna Windhauch

Beschreibung: Die feurig lebhaft Elfe fällt durch ihre seltsame Haartracht auf, denn sie hat ihre vollen Hüftlangen Haare in vier dicke Zöpfe geteilt, die rot, blond, weiß und schwarz gefärbt sind. Dazu trägt sie uralten elfischen Schmuck und sammelt auch andere urelfische Relikte. Wer immer Theorien über den Verbleib des vierten Elfenvolkes hat, kann sich ihrer Aufmerksamkeit sicher sein.

Rolle: Die bekannteste Vertreterin der Reunionisten vertritt die Forderung, alle 4 Völker der Elfen wieder zu vereinen. Damit hat sie eine sehr aktive und ideologisch starke Minderheit der Elfen hinter sich, denn während viele sich mit der Trennung abgefunden haben und keine Motivation empfinden, sich mit Finster- und Hochelfen zu vereinen, gar nach den verlorenen Südelven zu suchen, pocht doch in vielen Elfen aller Völker das Verlangen nach der Einigung.

Persönliche Fähigkeiten: Begabte Bardin und Dichterin, führende Forscherin auf dem Feld der Südelven und kompetent im Bereich der elfischen Vorgeschichte.

Macht und Ressourcen: Fast ein Zehntel aller Elfen sind Anhänger ihrer Bewegung, wenn auch nicht immer sehr aktiv. Ihre Sammlung uralter Elfenrelikte enthält eine Reihe vergessener Zauber und mächtiger Reliquien, die sie aber zumeist noch nicht nutzen kann.

Felfelion Goldauge, Graf von Lugden

Beschreibung: Der stolze junge Elf trägt die Kleidung eines menschlichen Fürsten und eine kostbare maßgeschmiedete zwergische Plattenrüstung, zwei Trollsöldner dienen ihm als Leibwächter. Er ist allen Rassen und Völkern gegenüber sehr aufgeschlossen und kümmert sich intensiv um die Reichspolitik.

Rolle: Der langjährige Hofjäger des Kaisers ist ein glühender Verteidiger des Reiches und der Meinung, die Elfen sollten sich mit den anderen Völkern gut stellen und an die modernen Zeiten anpassen, anstatt vergangenen Zeiten oder Transzendenzträumen nachzuhängen. Als Graf des Gomdlandes und treuer kaiserlicher Vasall dient er aber mehreren Herren. Nebenbei ist er einer der erfolgreichsten elfischen Makler, der die oft schwierigen Kontakte zwischen menschlichen und elfischen Händlern herstellt und dafür reich entlohnt wird.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Jäger und Offizier, erfahrener Händler und Staatsmann. Spricht 14 Sprachen fließend.

Macht und Ressourcen: Die Grafschaft Lugden prosperiert durch den neuen Handel und hat vom Kaiser etliche Rechte und Privilegien erhalten, die sie fast mit Reichsgrafschaften gleich stellt. Felfelion verdient außerdem pro Jahr an Provisionen wenigstens 3000 Gulden und wird sehr oft von verschiedenen Mächten als Honorarkonsul angeworben. Dadurch hat er exzellente Kontakte zu Diplomaten und Spionen vieler Herrscher.

Die derzeitige Außenpolitik ist wie die der meisten Jahrhunderte sehr auf Stabilität ausgerichtet, wobei man scheinbar oft die Partei mehrerer Fraktionen ergreift und mit allen Parteien Verhandelt - nicht selten werden auch mehrere verfeindete Lager mit Geld, Informationen und Truppen unterstützt, während man die selben heimlich mit Spionen, Attentätern und Magie behindert. Dabei haben es sich die Elfen angewöhnt, nie gegen den Wortlaut eines Vertrages zu verstoßen, aber auch nie einen eindeutigen Vertrag zu unterschreiben - generell geben sie nur wenig schriftliches heraus und regeln die Diplomatie bevorzugt mündlich. Kluge Diplomaten drängen daher immer darauf, einen von eigenen Advokaten verfassten Vertrag zu verwenden und sehen mündliche Versprechen als reine Ablenkung.

Ilsiliphen Seidenglanz, Legat

Beschreibung: Der geradezu erschreckend schlanke hellhäutige Hochelf macht mit seinen knielangen goldenen Haaren und den irisierend glänzenden Seidengewändern einen ungemein betörenden Eindruck, und er weiß es auch. Er fühlt sich den Waldelfen in allen Belangen weit überlegen und sieht die Menschen, Zwerge und Trolle nur als niedere Kreaturen. Jede seiner Gesten versprüht Arroganz und Verachtung.

Rolle: Der Legat des Heiligen Palastes von Llandanir wurde gezielt ausgewählt, damit die Reunionisten in beiden Lagern gar nicht erst in die Nähe eines Erfolges kommen. Er verachtet die „verwilderten“ Waldelfen und lässt es sie jeden Tag spüren. Mit seinem kleinen Gefolge aus Hochelfen und Dienerkreaturen ist er der einzige offizielle diplomatische Ansprechpartner der Hochelfen. Vor allem aber soll er als Spion die „dummen kleinen Vetter“ und ihre „barbarischen Nachäffer“ im Auge behalten.

Persönliche Fähigkeiten: Magier des 3. Grades der Traumschule, geübter Spion, Großmeister der spitzen Schlangenzunge.

Macht und Ressourcen: Offiziell hat er nur ein Dutzend Diener und Wachen dabei. Tatsächlich kommen mehrere verdeckte Meisterspione und ein ganzer Zoo an Chimären und Konstrukten hinzu. Zusätzlich hat er wenigstens 30 Spione vor Ort angeworben und etliche Informanten auf seiner Lohnliste. Verfügt über zahlreiche Artefakte und Elixiere. Jahresetat seiner Mission ca. 4000 Gulden.

Regionen & Landschaften:

Die Südlichen Wälder im Gebiet von Bourbon und Solale sind das Herz von Silvania, hier leben fast die Hälfte der Elfen, und dazu die reichsten. Wirtschaftlich sind sie mit ihren Luxusgütern und Waffen sehr erfolgreich, zumal sie oft an den wichtigen Handelswegen liegen oder diese durch ihr Gebiet führen. Hier gibt es immer auch um den Elfenhof eine Stadt mit reichen Märkten und einem Viertel für fremde Kaufleute, Handwerker und Arbeiter.

Die Mittleren Wälder im Gomdland und Albion sind weniger schön oder dicht bevölkert, aber sehr sicher gelegen, mit zahllosen Fallen, Hindernissen und Schanzen befestigt und insgesamt sehr wehrhaft. Da mehr Holz zur Verfügung steht, werden hier die meisten Elfenbögen gezüchtet, und alle Bewohner verstehen sich auf den Umgang damit. In bescheidenen Mengen werden speziell geformte Bäume an Schiffsbauer verkauft, die dafür horrenden Preise bezahlen.

Die Nordischen Wälder in Albion und Thursgard sind die ärmsten und politisch schwächsten. Jedoch haben sich hier die alten Sitten der Waldelfen am besten erhalten, und auch die Magie gilt hier als die stärkste - viele Elfen und einige Nichtelfen erlernen hier die Kunst der Hexerei. Es gibt hier deutlich mehr gefährliche Kreaturen und auch mehr Ärger mit raubgierigen Nachbarn.

Die wilden westlichen Wälder gehören nur formal zu Silvania, tatsächlich haben viele nicht einmal eigene Vertreter an den hohen Hof geschickt, sondern die Vertretung einem der Elfenhöfe im Nordreich übertragen. Inmitten einer harten Natur und umringt von wilden Stämmen und mordgierigen Barbaren haben sie wenig Zeit für Politik, aber starke Krieger, perfekte Jäger und Hexenmeister mit uralter Macht. Gelegentlich nehmen sie Kontakt mit dem hohen Hof auf, um um Hilfe gegen übermächtige Feinde zu bitten.

Produktion & Wirtschaft: Elfenwälder werden über Generationen forstwirtschaftlich, baulich und magisch so verändert, dass sie mit geringer Arbeit sehr gute Erträge an Früchten, Pilzen, Kräutern und Wild abgeben und dazu noch wunderschön und leicht zu verteidigen sind. Jeder Wald exportiert feine Lederwaren, Elfenbögen, Medikamente, Kosmetik und Duftstoffe, Naturfarben, Musikinstrumente und Kunstwerke aller Art. Dafür importieren sie Getreide, Wein, Metallwaren, Luxusgüter und alles, was sie amüsant finden. Während die Elfen nicht so amüsierfreudig und genügsam, könnten sie zu großem Reichtum kommen, die meisten haben aber kaum Vermögen. Ähnlich den Zwergen haben sie eine Kollektivwirtschaft, in der jeder für das ganze Dorf arbeiten muss. Anders als die Zwerge haben sie daneben aber keine privaten „Schätze“, sondern nur einige bescheidene Habseligkeiten, die sie gerne verleihen – was aber auf Gegenseitigkeit beruht!

Kultur & Sitten: Die reichselfische Kultur ist eine seltsame Symbiose aus der Wildheit der Waldelfen, der uralten verfeinerten Sitten der Hochelfen und der neuartigen Zivilisation des Reiches. Dabei versuchen sie nach Kräften, von allem das Beste zu nehmen, ohne Nachteile zu erleiden.

Familien und Geschlechter haben bei den Elfen schlicht und einfach kaum eine Bedeutung. Mann und Frau sind nicht nur genau gleichberechtigt, sie ähneln sich auch in ihren Lebensgewohnheiten so weit, dass es bei ungeübten Besuchern oft zu kleinen Verwechslungen kommt. Ehen gibt es nicht, aber die meisten Paare bleiben lange Zeit zusammen, nicht selten lebenslang. Kinder werden vom ganzen Dorf erzogen, vor allem von den älteren Kindern und den Alten. Alle Erwachsenen suchen sich nach ihren Talenten und Interessen einen Beruf und einen Lehrmeister. Was die Gerüchte über verbreitete Homosexualität angeht: Elfen verstehen die Aufregung beim besten Willen nicht.

Baumdörfer sind die typische Siedlungsform der Elfen. In der Regel besteht ein Haus aus 2 bis 5 verbundenen kleinen Plattformen, die je 2 bis 4m groß und rund sind. Die Bäume sind untereinander mit schmalen Seilbrücken und Strickleitern verbunden. Es gibt aber immer auch einen eingeebneten Dorfplatz mit einigen Sitzreihen für künstlerische Darbietungen, einen Teich oder Brunnen sowie einige Schuppen, Ställe und Werkstädten auf dem Boden, mitunter auch ein Gasthaus für Handel und Besucher.

Eigentum gilt bei Elfen als unwichtig. Jeder Elf besitzt seine Kleidung und seine persönlichen Waffen und Werkzeuge. Alles, was man nicht täglich braucht oder mit sich herum trägt, gilt aber als kollektiver Besitz des Dorfes. Alle Bewohner und Gäste werden von den Vorräten versorgt und in den Häusern untergebracht, entsprechend gehen Elfen auch davon aus, in den Siedlungen der Menschen, Trolle und Zwerge gleichermaßen frei umgehen zu können. Da die meisten daraus erwachsenden Missverständnisse sich auf Mundraub und leichten Hausfriedensbruch beschränken, werden unerfahrene Elfen meist nur ermahnt und nicht gleich bestraft, wenn sie mit dem menschlichen Gesetz in Konflikt geraten.

Lügen und Schönreden gehört bei den Elfen zum guten Ton. Tatsächlich halten Elfen es für dumm und unhöflich, irgendetwas direkt zu sagen, wenn sie es auch umschreiben können. Offene Lügen sind ebenfalls kein Vergehen, sondern lediglich ein kleines Spiel – wenn der Gegenüber nicht in der Lage ist, derart offensichtliche Lügen zu erkennen, taugt er wohl kaum für ein nettes Gespräch. Um es einfältigen Menschen leichter zu machen, geben sie bei ihren Lügen wie bei Kindern kleine Handzeichen oder verstellen ihre Stimmen, aber selbst dass bemerkten die schwerfälligen Barbaren selten.

Kunst und Schönheit sind die zentralen Aspekte der elfischen Kultur. Jede Arbeit, die nicht dem direkten Überleben gewidmet ist, sollte künstlerisch sein, und auch im Alltag sind sie sehr ästhetisch und künstlerisch. Dabei urteilen Elfen sehr hart über alles und jeden, der nicht ihren ästhetischen Mindestanforderungen entspricht. Die beste Möglichkeit, sich bei Elfen beliebt zu machen ist, großes künstlerisches Talent zu zeigen. Hässliche Personen werden mit einer Mischung aus Abscheu und Mitleid behandelt, Geschmacklosigkeiten hingegen lösen offene und nicht geringe Verachtung aus – etwas, das schön sein könnte, hässlich zu machen, ist eine Sünde!

Zwerge, Menschen und Trolle sind für Elfen höchst amüsante niedere Lebensformen. Gerade Zwerge gelten dank ihrer verbissenen Regeltreue und Direktheit als geradezu grotesk, während Trolle als dumme große Klumpen betrachtet werden. Menschen werden oft wie Kinder behandelt, denn die Elfen gehen davon aus, dass sie wie seit Jahrtausenden der glorreichen elfischen Hochkultur nachstreben, ohne sie freilich je erreichen zu können.

Religion, Magie & Aberglaube: Elfen sind nicht eben für ihre Religiosität bekannt. Sie sehen Götter bestenfalls als mächtige Geister, mit denen man handeln kann, die aber auch eine Gefahr darstellen oder mit den richtigen Mitteln zu Diensten gezwungen werden können. Entsprechend gibt es in den Elfenwäldern nur wenige Tempel, von denen wiederum wenige elfische Kleriker haben. Die beiden Reichskirchen werden gleichmäßig missachtet. Die meisten Elfen sind Animisten, die die Geister der Natur als Partner und Freunde betrachten. Wesentlich wichtiger ist den Elfen das Erlebnis von wahrhafter Kunst sowie das Pflegen uralter elfischer Rituale und Mystik. Sobald sie energisch zur Religion gedrängt werden, geben sie sich als die treuesten und frommsten Anhänger, doch nur wenige sind es von sich aus und auf Dauer. Teufelskulte finden nur bei besonders verdorbenen Elfen Anhänger, die meist in menschlichen Regionen leben, denn die Verehrung der 5 Teufel gilt als typisches Gebiet der Finsterelfen.

Militär & Kampfstil: Wenn Elfen eines hassen, dann die Teilnahme an offenen Schlachten oder gar Belagerungen. Die Zahl der großen Schlachten mit gewichtiger elfischer Beteiligung ist gering, vielleicht eine pro Jahrhundert, und nicht viel mehr große Belagerungen. Dennoch sind Elfen in fast allen Kriegen zu finden, und zwar als freiwillige, vom hohen Hof entsandte oder besoldete Späher, Plänkler und Schützen. Wahre Meister sind Elfen in der Kunst des „kleinen Krieges“, bei denen sie Taktiken der Guerilla anwenden und jeden offenen Kampf vermeiden. Ihre Wälder sind in der Regel mit einem Netzwerk von Hindernissen, Fallen und vorbereiteten Stellungen umgeben, die mit schmalen verdeckten Pfaden verbunden sind. Große Heere können hier ihre Masse nicht konzentriert einsetzen, und die Elfen bringen ihnen jeden Tag Verluste bei, die die Moral der Truppen zermürben. Allerdings können sie ein entschlossenes Heer, das Verluste in Kauf nimmt und viel Zeit hat, kaum aufhalten und keinesfalls offensiv bezwingen. Schon mehrfach mussten die Elfen ganze Wälder ihren Feinden überlassen und sich in ungastliche Regionen flüchten.

Wichtige Städte und Orte:

Der hohe Elfenhof liegt in Bourbon nahe der Hauptstadt Segure. Er besteht aus einer enorm umfangreichen und sehr gepflegten Parkanlage, in der etliche schmucke Holzbauten verteilt sind. Umgelenkte Bäche sorgen überall für frisches Wasser und glitzernde Teiche, Magier halten immer einen Teil der Pflanzen am blühen, während andere Früchte tragen. Die große Halle im Zentrum besteht aus 12 riesigen lebenden Bäumen, die durch Magie zu einer Kuppel verwachsen sind und jeden Tag alle Zyklen der Natur durchmachen, in der kalten Winternacht aber das herabgefallene Laub vollständig wieder aufnehmen. Dezent hinter einigen Baumreihen verborgen gibt es eine teils aus Baumhäusern, teils aus soliden Steinbauten bestehende Siedlung, in der die nötigen Diener, und Handwerker untergebracht werden und auch viele Diplomaten ihre Residenzen haben.

Der Wolkenpalast der Elfenkönige ist gut eine halbe Tagesreise vom Elfenhof entfernt und dient in erster Linie als animistisches Heiligtum und Wohnung des Königspaares. Er liegt in einem über 50 Schritt hohen schlanken Baum, der mit viel Magie in Form gebracht wurde. Zwischen seinen Ästen liegt ein permanenter Zauber der Levitation, der lästiges Klettern unnötig macht.

Der Weltenbaum ist das wichtigste Heiligtum aller Reichselfen. Mit über 200 Schritt Höhe und 100 Schritt Kronendurchmesser ist der größte Baum des Reiches der einzige Sprössling aus den Riesenwäldern, den die Elfen durch ein Ritual hierher versetzen konnten. Der Baum ist magisch und Heim von Relaiadadälus, ein Erzgeist des Waldes und Schutzherr des hohen Hofes. In dem über 30 Schritt dicken Stamm gibt es ein Netz enger Gänge sowie etliche kleine Räume, in denen die wertvollsten Schätze der Elfen gelagert werden, geschützt vom Herr des Waldes und seinen Dienern. In seinen Ästen haben mehr als 60 Elfen ihre Baumhäuser errichtet, Vertreter der Elfenwälder und Baumhüter sowie Hexer, die die gewaltige Magie des Baumes nutzen. Der Mythologie der Reichselfen nach verbindet der Baum ihre Seelen mit der Gegenwelt, daher werden die sterblichen Überreste bedeutender Elfen zwischen seinen Wurzeln beerdigt, damit sie von dem Baum aufgezehrt werden und ihre Seelen durch ihn hindurch in die Feenwelt gelangen können. Schaffen sie den Weg aus der Feenwelt hinaus, werden sie wiedergeboren.

Der singende Wald in Albion ist eine echte Berühmtheit, denn durch eine uralte Magie singen hier die Bäume immerzu wunderbare wortlose Lieder. Zahlreiche elfische Meister der Musik leben hier, um die magischen Klänge zu studieren, neue Lieder zu komponieren und Schüler in den Künsten der Musik zu unterrichten. Aus dem Holz der Bäume werden erstklassige Instrumente gefertigt, die allerdings nur an meisterhafte Musiker verkauft werden. Außerdem gibt es hier die einzige elfische Hochschule, in der Musik unterrichtet wird.

Der Wald der Verlorenen in Gomdland hingegen ist auf den ersten Blick ein furchtbarer Ort, denn eine mächtige Magie raubt allen Besuchern nach und nach den Verstand und lässt sie in einer Traumwelt umherirren, ohne Bedarf nach Wasser und Nahrung, bis sie an Altersschwäche sterben. Doch die Elfen nutzen diesen Ort, indem sie ihre Verzweifelten, Krüppel, Siechen und Wahnsinnigen hierher bringen. Auch Menschen wird die Gnade manchmal gewährt, da ein großes Kloster der Eschtola am Rande des Waldes unterhalten wird, um unter magischem Schutz die Körper der Verstorbenen zur letzten Ruhe zu betten.

Der goldene Hain in Soldale besteht aus einer einzigartigen Baumart mit goldenen Blättern. Diese enthalten zwar keinerlei Metall, glänzen aber gelb in der Sonne und sind die Grundlage für „Goldblatt“, einen der teuersten Stoffe der Welt. Aus den Blattfasern wird ein leichtes, weiches und angenehm zu tragendes Gewebe mit goldenem Glanz gewebt, das viermal so teuer ist wie hochwertige Seide. Gerade Zwerge schätzen es, aber auch Sonnenpriester, reiche Menschen und Hochelfen sind begierige Abnehmer der wenigen hundert Ellen pro Jahr.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Silvania ist im Grunde ein sehr netter Ort. Es gibt kaum Gewalt und Verbrechen, da die Elfen solche Dinge für unästhetisch halten. Auch große Schätze sind auf den ersten Blick nicht zu erwarten, doch bietet dieses Land mehr als genug Raum für Abenteuer: In den Elfenwäldern gibt es neben wertvollen Kräutern und seltenen Tieren auch magische Wesen und Ungeheuer. Die Elfen werden zwar längst nicht so alt, wie sie gerne behaupten (300 Jahre sind schon ziemlich gut, mehr als 400 lassen sich bei kaum einem Elf nachweisen), sie sind aber dennoch sehr gut über die Vergangenheit informiert. Auch gibt es hier ungewöhnlich viele Magier, alte Artefakte und

magische Orte. Schließlich haben die Aristokraten immer so viele Intrigen und Spiele am Laufen, dass alle Abenteurer sofort als Schachfiguren Verwendung finden. Und außerdem hat Silvania einen enormen Vorteil – es ist fast überall. Wo auch immer man im Reich gerade ist, ein Elfenwald ist in der Regel nur ein oder zwei Wochen Marsch entfernt. Hat man also gute Beziehungen zu den Elfen, findet man leicht überall Unterstützung.

Szenariovorschlag: In einer Menschensiedlung am Rande eines Elfenwaldes wird ein toter Holzfäller gefunden, gespickt mit elfischen Pfeilen. Doch auch die Elfen sind wütend, denn einer der ihren wurde mit einer Axt erschlagen. Wer versucht, die Nachbarn gegeneinander aufzuhetzen, und was will er damit gewinnen? Hat der hochelfische Gesandte etwas damit zu tun, oder liegt es doch eher an den Grabhügeln voller Schätze, die der Elfenwald birgt?

Kapitel 40

Königreich Kavernik

Herrscherhaus & Politik: Klan Goldrune hat seit nunmehr 862 Jahre das Recht, den König der Bergzwerge des Nordreiches zu stellen. Damit ist *Bergkönigin Merecha Goldrune* die Vertreterin der ältesten Dynastie des Nordreiches. Ihr Erster Gatte, *Heerkönig Morrok III. Goldrune* ist ihr eigentlicher Ehemann, dazu hat sie noch einen Gatten aus der Zeit vor ihrer Ehe, *Prinzgemahl Tork Goldrune*, und als Minister die drei Königlichen Gatten *Handelskönig Lorik Goldrune*, *Schriftkönig Mephelion Goldrune* und den *Rechtskönig Alrak Goldrune*. Die letzten drei leben jedoch nicht bei der Königin, sondern dienen nur als Minister, was bei den Zwergen eben traditionell die Vermählung mit der Königin erfordert.

Bergkönigin Merecha Goldrune

Beschreibung: Die stämmige Mutter von 21 Kindern hat im Klan Goldrune schon über 30 Jahre lang erfolgreich ihre Familie geführt, als die Ältesten sie zur nächsten Königin aller Bergzwerge des Nordreiches bestimmten. In ihrer ganz aus Goldblatt, Metall und edlen Steinen gefertigten Zeremonialkleidung wirkt sie mehr wie eine alte Götterstatue, zumal sie das steife Zeremoniell bis ins Detail befolgt. Ansonsten ist sie eine kühle Denkerin, die keine übereilten Entscheidungen trifft und in allen Belangen für die Interessen ihres Volkes kämpft.

Rolle: Die Bergkönigin ist die oberste Herrin aller Klans, mit ihrer Zustimmung kann sie das ganze Volk der Bergzwerge lenken und leiten. Mehr als alle anderen Könige ist sie an sicherer Stabilität und Erhalt des Status Quo interessiert, und daher wenig von bourbonischen und soldalischen Expansionsgelüsten begeistert. Sie leitet die Exekutive und muss alle Dokumente unterzeichnen und Verhandlungen führen. Für Gesetze und strategische Entscheidungen ist sie aber auf die Zustimmung der Klans angewiesen.

Persönliche Fähigkeiten: Meisterin der Verwaltung und Logistik, gute Kauffrau und in Geschichte, Rechtswissenschaften und Bergbau bewandert. Kann ihre diplomatischen Künste nur selten frei einsetzen.

Macht und Ressourcen: Klan Goldrune wird von den anderen Klans als Regierungsklan finanziert, er besteht überwiegend aus Beamten der königlichen Verwaltung. Dazu gibt es in der Hauptstadt Unterhallen und an anderen Städten der Zwerge mehrere weitere Klans, die auf regierungswichtige Arbeiten spezialisiert sind. Wenn Kavernik in den Krieg zieht, kann es tatsächlich die geballte Macht aller Klans vereinen und somit über 200 000 Zwerge in Marsch setzen. Solch ein großer Krieg ist aber sehr schwer zu starten, mehr als 20 000 Mann werden selten mobilisiert. Der feste Etat von Klan Goldrune beträgt 1.2 Mio Gulden und dient zum Unterhalt von insgesamt 11 Regierungsklans, davon 8 militärische. Goldrune regelt die Verwaltung, ein Juristenklan und ein Klan von Gelehrten unterstützen ihn dabei.

Heerkönig Morrok III. Goldrune

Beschreibung: Morrok ist ein bärbeißiger harter Zwerg wie er im Buche steht. Er trägt rund um die Uhr seinen Plattenpanzer aus Blaustahl und den Hammer „Tormahog“, die heilige Waffe der Zwerge. Wenn er nicht mit der Führung und Kontrolle der Truppen oder strategischen Planungen beschäftigt ist, gibt er sich betont steif und erhaben.

Rolle: Der oberste Heerführer der Zwerge ist ein Berufsoffizier mit langer Erfahrung als Söldnerführer. Nachdem er jahrelang im Klan Erzschild tätig war, wurde er nach der Krönung der neuen Königin mit ihr verheiratet, um offiziell sein neues Amt führen zu können. Er liebt sie nicht mehr als die anderen Zwerge und hat nur einmal nach der Hochzeitszeremonie ihr Bett geteilt, respektiert sie aber als kompetente Führerin.

Nicht nur heimlich wünscht sich Morrok einen Krieg herbei, vor allem gegen die nervigen Elfen und die hochmütigen Soldatier. Er ist aber auch mit jedem anderen Gegner zufrieden, so lange er endlich einmal wirklich zeigen kann, was die Zwerge so drauf haben. Um einen Krieg durch Intrigen und gezielte Politik zu provozieren hat er weder die Fähigkeiten noch die Skrupellosigkeit, was aber längst nicht für jeden Offizier oder Kriegsgewinnler in seinem Umfeld gilt.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Offizier und sehr guter Militärtechniker, führender Experte auf dem Bereich der Belagerungskunst. Nicht mehr so gut wie früher im Nahkampf, aber dank seiner kostbaren Ausrüstung immer noch kaum zu besiegen.

Macht und Ressourcen: Kann die Militärklans der Zwerge direkt kommandieren und verfügt im Krieg über die Zwergenarmee.

Prinzgemahl Tork Goldrune

Beschreibung: Verglichen mit den anderen Gatten der Königin macht Tork nicht viel her, er ist recht schwächling und in Gegenwart der mächtigen alten Klanführer sichtlich nervös. Wenn er aber der Königin begegnet, erkennen nicht nur Zwerge, dass zwischen ihnen echte Liebe herrscht, kein kühles Nebeneinander wie zwischen ihr und den Amtskönigen.

Rolle: Tork war bereits vor der Krönung mit der Königin verheiratet, da er aber nicht in der Lage ist, eines der Kronämter zu übernehmen, und auch nicht die Unterstützung der Klans hat, muss er sich mit dem Titel des Prinzgemahls ohne jede Amtsgewalt begnügen. Die meiste Zeit verbringt er in seiner Werkstatt damit, aus mehr oder minder kostbaren Kristallen Schmuckstücke, Gefäße, Klingen und vor allem Phiolen für Elixiere und heiliges Wasser zu schneiden.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Steinschneider und erfolgreicher Kristallsucher.

Macht und Ressourcen: Formell hat er nicht mehr Macht als jeder andere einfache Zwerg, und er hält sich nach Kräften von der Politik fern, die ihm schon zu viel Zeit mit seiner Frau geraubt hat. Praktisch liebt sie ihn sehr, womit er nicht nur großen Einfluss auf sie hat, sondern auch potentiell Ziel von Bestechung oder Entführung ist.

Handelskönig Lorik Goldrune

Beschreibung: Die schlichte schwarze Samtkleidung des Königs ist mit über 100 großen und kostbaren Edelsteinen besetzt, die zusammen mehr als 10 000 Gulden wert sind. Nicht eben dünn und mit einem golddurchflochtenen Bart repräsentiert er den Reichtum des zwergischen Volkes.

Rolle: Der Herr über Steuern, Schatzkammer, Staatsbank und Wirtschaftsführung wurde einfach ausgewählt, indem man den reichsten Handelsherr der Zwerge ermittelte. Während seiner Amtszeit darf er kein Privatvermögen

haben, danach erhält er aber als Belohnung $\frac{1}{4}$ aller Neueinlagen der Schatzkammer.

Persönlich hasst er seine neue Rolle, denn er ist ein sehr gieriger Zwerg und fürchtet, viele Jahre ohne sein Gold verbringen zu müssen. Doch er weiß, dass nur Erfolg ihm nach seiner Entlassung ein gutes Leben und lukrative Geschäfte sichern kann, also kniet er sich in die Arbeit, um die Kassenlage des Königreichs zu verbessern.

Persönliche Fähigkeiten: Sehr erfolgreicher Kaufmann und Finanzfachmann, geübt in allen diplomatischen Kniffen, nebenbei auch nicht der schlechteste Spion.

Macht und Ressourcen: Leiter der gesamten Finanzverwaltung der Zwerge, Chef einer der reichsten Staatsbanken und Münzherr der solidesten Prägestädten, damit einer der 5 wichtigsten Finanzjongleure des Nordreiches. Hat heimlich über 60 000 Gulden an Bargeld, Edelsteinen und Wertpapieren in ein geheimes Depot bringen lassen.

Schriftkönig Mephelion Goldrune

Beschreibung: Ein greiser alter Zwerg mit sehr langem weißen Bart, trägt eine uralte Brille aus Himmelsauge und liebt damit ständig in dicken alten Büchern.

Rolle: Der weise Zwerg ist einer der renommiertesten Gelehrten der Zwerge, damit war er die erste Wahl für das Amt des Schriftkönigs. Als solcher ist er nicht nur der oberste Notar und Historiker, sondern auch die oberste Instanz der zwergischen Akademiker.

Sein Umfeld ist sich nicht ganz sicher, ob er seine Heirat wirklich registriert hat, aber wenn man ihn schüttelt und mehrfach laut eine Frage stellt, erhält man immer eine sehr fundierte Antwort. Daher geht man davon aus, dass er noch nicht zu senil für sein Amt ist.

Persönliche Fähigkeiten: Exzellenter Jurist, Historiker, Geologe und „Nichtzwergenkundler“, auch in vielen anderen Wissenschaften belesen. Leider ziemlich abwesend. Zauberer des dritten Grades, zaubert aber nur noch selten.

Macht und Ressourcen: Keine ernsthaften, sieht man von symbolischer und akademischer Macht ab.

Rechtskönig Alrak Goldrune

Beschreibung: Der grauhaarige Zwerg trägt zu der goldenen Robe eines Hohepriesters der Sonnenkirche die Insignien des obersten Juristen der Zwerge. Die meiste Zeit ist er sehr angespannt, vor allem wenn er es mit anderen Sonnenkirchlern zu tun hat.

Rolle: Bei der Krönung der Königin war Alrak einer der angesehensten Hohepriester der Sonnengötter und einer der wenigen Zwerge in dieser Position. Als erstklassiger Jurist mit großem Ansehen war er die erste Wahl für das Amt des Rechtskönigs, aber als Priester war ihm auch eine symbolische Heirat verboten. Dem Ruf seines Volkes folgend heiratete er doch und wurde dafür mit hohen Bußen, Bann und schließlich gar der Exkommunikation durch den Patriarchen bedroht. Politischer Druck sorgte bislang für eine Aufschiebung dieser Kirchenstrafen, aber gerade dass der Erzkanzler von Soldale seine Bestrafung vorantreibt provoziert die Wut der Zwerge - warum sollte Soldale einen Hohepriester als Oberrichter haben, Kavernik aber nicht?

Persönliche Fähigkeiten: Sonnenpriester des vierten Grades, exzellenter Jurist und sehr einfühlsamer Richter. Glaubt fest daran, dass Sünder gebessert und nicht vernichtet werden sollten.

Macht und Ressourcen: Oberste juristische Instanz der Zwerge, verfügt über einen eigenen Regierungsklan zur Durchsetzung des königlichen Gesetzes. Seine Anhänger aus der Sonnenkirche und liberalen Kreisen Soldales bilden einen kleinen Geheimdienst, der vor allem gegen seine persönlichen Feinde vorgeht.

Die Zwerge schätzen Stabilität, Loyalität und Ehrlichkeit. Auch ihre ganze Politik wird von diesen Maximen bestimmt, sei es nun sinnvoll oder auch nicht. Niemals würden sie einen Vertrag einfach so brechen, einen Verbündeten im Stich lassen oder durch diplomatische Tricks etwas erreichen wollen. Da aber die Politik wenig Rücksicht auf solche Ehre nimmt, musste man sich anpassen und zum Schutz vor vorschnellen Entscheidungen ein starres Zeremoniell und eine hochkomplexe Bürokratie aufbauen. Nichts, aber auch gar nichts am Hofe der Zwergenkönigin ist dem Zufall überlassen, alle Besucher erhalten ein (nicht dünnes) Buch mit den wichtigsten Regeln und 3 Tage Zeit, es zu lesen. Jeder formale Fehler kann den Abbruch der Verhandlungen oder Audienz zur Folge haben.

Bei der Innenpolitik gibt die Königin den Klans Gesetze, die diese nach ihren Bedürfnissen modifizieren und gewissenhaft anwenden. Streit wird entweder in sehr langen Prozessen oder in kurzen, wenig blutigen Fehden beigelegt. Solche Kämpfe sind für die Zwerge tatsächlich eine echte Verbesserung gegenüber dem Rechtsweg.

Die Außenpolitik zeichnet sich durch eine große Loyalität gegenüber dem Kaiser, der generellen Suche nach Stabilität im Reich, der eifersüchtigen Bewachung der Währung und der Förderung des Handels aus. Dabei werden nur ungern diplomatische Manöver gefahren oder dauerhafte Bündnisse geknüpft, stattdessen setzt man lieber Geld oder kleinere Truppenkontingente ein. Jeder Versuch, die Grundfesten des Reiches zu erschüttern, wird allerdings ohne Gnade bekämpft.

Regionen & Landschaften:

Die Schwarzen Berge zwischen den vier menschlichen Königreichen sind nicht sehr reich an Bodenschätzen, es finden sich nur Kohle, Eisen, etwas Kupfer und kleinere Funde anderer Mineralien. Strategisch ist es jedoch pures Gold wert, denn durch diese Berge führen etliche Handels- und Heerstraßen. Die Zwerge unterhalten zusätzlich etliche Handelstunnel und Passstraßen, an denen sie reichlich Maut einnehmen und sich gute Behandlung durch die Kaufleute und Herrscher sichern. Etliche hiesige Zwergenklaus müssen sich aber mit Landwirtschaft und der Herstellung billiger Waren aus Holz und Stein durchschlagen.

Die Weißen Berge im Westen sind reich an Bodenschätzen, von Silber, Kupfer, Blei, Eisen und Kohle über Edelsteine und seltene Mineralien bis hin zu Brenngas und Steinöl. Die ergiebigen Bingen, Minen und Städte werden aber auch viel stärker von der rauen Natur, wilden Tieren, Ungeheuern und den wilden Völkern von jenseits des Reiches bedroht. Dennoch haben die Zwerge hier etliche ihrer Städte zu regelrechten Zentren der Schwerindustrie ausgebaut und damit ein Quasimonopol auf die Produktion von Metallen - die Hälfte des Eisens und zwei Drittel von Kupfer und Silber werden von den Zwergen produziert.

Das Unterhaller Revier in den weißen Bergen ist das Zentrum von Kavernik. Schwarzer Rauch aus hunderten Schloten färbt die Umgebung grau, ein Heer von armen Menschen wurde in klapprigen Siedlungen angesiedelt, um die einfachen Arbeiten zu verrichten. Landwirtschaft gibt es nicht

mehr, und die einzige Heilquelle der Region ist total mit Lungenkranken und Krüppeln überfüllt. Dennoch hat dieser hässliche Ort auch schöne Seiten, denn die reichen Erträge haben es den Zwergen ermöglicht, eine gewaltige Stadt unter der Erde zu erbauen.

Die Thursischen Bingen im hohen Norden sind nicht so ergiebig und bei weitem nicht so modern wie die von Unterhalten, aber hier finden sich noch die ursprünglichen Tugenden der Zwerge. Die kleinen Gemeinschaften leben eigenständig und tauschen nur mit den Trollen der Umgebung, die sie mit Fisch, Getreide, Fleisch, Leder und Holz versorgen. Viele der Bingen sind uralte, und es gibt etliche verlassene Minen und Bingen.

Die westlichen Bingen in den fernen Gebirgen Nordlands sind faktisch souverän, fühlen sich aber dennoch dem Königreich im Osten angehörig. Das Leben ist hier sehr hart, da die Bingen einerseits die einzigen Quellen für Metallwaren und damit reiche Handelsplätze sind, andererseits aber auch immer wieder von wilden Stämmen überfallen werden.

Produktion & Wirtschaft: Die Wirtschaft der Zwerge ist enorm produktiv. Sie setzen nach Möglichkeit große Maschinen ein, die mit Wasser- oder Muskelkraft betrieben werden, ihre Metallurgie ist überlegen und sie sind sehr fleißige disziplinierte Arbeiter. Fast alle Klans sind wohlhabend oder reich, nur einige können als arm gelten. Übrigens haben Zwerge, auch wenn sie es nicht gerne zugeben, ein ähnliches Wirtschaftssystem wie die Elfen: Persönliches Eigentum ist nur in kleinerem Umfang möglich (Hausrat, Waffen, Werkzeuge und „Schätze“), die Klans sorgen für Wohnraum, Schutz und Nahrung.

Problematisch ist in erster Linie die Versorgung mit Nahrung. Nur einige Klans haben ergiebige Felder und große Herden, die meisten begnügen sich mit Gartenbau und Kleinvieh (bitte an dieser Stelle keine Zwergenwitze...). Auch Pilzgärten und Teiche unter der Erde bringen nicht die nötigen Erträge, daher müssen die Klans Getreide und andere Güter von ihren menschlichen oder sonstigen Nachbarn zukaufen.

Schließlich haben Zwerge auch kein Talent für die Seefahrt, die den Fernhandel dominiert. Solide Kähne auf ruhigen Flüssen sind kein Problem, aber nur wenige mutige Zwerge widmen sich der Seefahrt auf wankenden Schiffen fern der Küste. Kein Wunder, das die Bergwerke im Korallenmeer in so desolatem Zustand sind...

Kultur & Sitten:

Das Matriarchat der Zwerge erregt bei den Menschen oft das größte Aufsehen. Da bei den Zwergen auf eine Frau drei Männer kommen, ist das Matriarchat ebenso sinnvoll wie die ebenfalls übliche Polygamie. Die Frau besitzt das Land und die Herrschaft über die Wohnung, die Vorräte und die Gelder. Sie kann bis zu 6 Männer heiraten, üblich sind aber 2 bis 4. Junggesellen leben bis zu ihrer Wanderzeit bei ihrer Mutter und lassen daher in der Fremde gerne den Macho raushängen - bis sie die Sehnsucht erfasst und sie sich auf die Suche nach einer Frau begeben. Dabei ist es überhaupt keine Schande, der 2., 3. oder 4. Mann zu sein, vielmehr betrachten sich die Ehemänner als Brüder, die sich gegenseitig unterstützen - und je mehr Männer eine Frau hat, desto weniger muss der einzelne arbeiten, desto mehr Freizeit hat man! Das Ehebett reicht übrigens nur für 2 Personen, in der Regel wohnt auch immer nur einer der Männer bei der Ehefrau, die anderen arbeiten derzeit oder sind auf Reise.

Regeln und Moral bedeuten den Zwerge sehr viel. Dabei kommt es nicht auf möglichst viele oder strenge Regeln an, jedoch sehr darauf, alle akzeptablen Regeln auch einzuhalten. Der Schwur eines Zwergen ist so gut wie eine Unterschrift, denn ihn zu brechen bedeutet eine vollständige Entehrung - kein Klan duldet einen Eidbrecher in seinen Reihen! Daher streifen viele wortbrüchige Zwerge durch das Reich, entweder wütend über vermeintliches Unrecht oder verzweifelt bemüht, die nötige Entschädigung aufzutreiben. Jedes Verbrechen kann man bei den Zwergen nämlich durch Schadenersatz begleichen, ansonsten ist die übliche Strafe schmutzige Arbeit oder Verbannung.

Fleiß und Schätze gehören bei den Zwergen eng zusammen. Geld oder Güter, die ohne eigene Anstrengung erlangt wurden, sind wertlos, sie werden meist dem Klan übergeben. Der ganze Stolz eines Mannes hingegen sind seine „Schätze“: Meisterstücke seines Handwerkes, Beute aus einem Krieg, Preise von Wettkämpfen oder auch tatsächliche Schätze, die nach langer Suche geborgen wurden. Sie bilden das persönliche Vermögen des Mannes und werden nach seinem Tod vererbt oder einem Tempel gestiftet. Je größer und eindrucksvoller der Schatz, desto mehr gilt ein Zwerg.

Bingen und Städte der Zwerge liegen in der Regel unter der Erde, nur einige wenige sind in soliden Gebäuden über der Erde gebaut. Ein Klan ist eine Gruppe von 50 bis 500 Zwergen, deren Frauen miteinander verwandt sind. Die Ehemänner stammen hingegen von anderen Klans, eigene Söhne müssen nach außen heiraten. Jeder Klan bewohnt eine Binge, eine unterirdische Halle, von der Wohnbereiche zu den Seiten und ein Tempel nach unten abgehen. Der Eingang wird durch ein solides Haus oder einen Turm geschützt, dazu gibt es mehrere geheime oder zumindest verdeckte Ausgänge. So eine Binge ist keine echte Festung, aber ebenso wehrhaft wie manche Burg. Städte hingegen werden von mehreren Klans bewohnt, deren Bingen um eine riesige zentrale Halle angeordnet sind. In der Regel liegen sie in einem ergiebigen Minengebiet oder bilden einen wichtigen Markt.

Elfen, Menschen und Trolle sind den Zwergen ebenso eine Notwendigkeit wie eine Plage. Am besten kommen sie noch mit den Trollen zurecht, die nie in eine Binge eindringen könnten, keinen Bergbau betreiben und ziemlich ehrlich sind. Menschen sind schon schwieriger, aber eben sehr zahlreich und gute Handelspartner. Leider konnten die Zwerge ihnen erst einen Teil ihrer ehrbaren Regeln und Sitten beibringen. Elfen hingegen... Elfen sind der Albtraum eines jeden Zwergen. Im Kampf sind sie kaum zu fassen, jedes ihrer Worte ist eine Lüge und statt zu arbeiten verschwenden sie ihre Zeit mit seltsamer Kunst und unnützen Spielen.

Religion, Magie & Aberglaube: Die Spaltung der Kirche hat bei den Zwergen nie wirklich stattgefunden. Jeder Klan hat in seinem Heiligtum 2 Altäre, und die meisten Zwerge sind zwar nur Initiaten einer Kirche, gehen aber auch zu den Feiertagen der anderen Kirche. An zwergischen Klerikern herrscht kein Mangel, viele alte Zwerge gehen vor ihrem Tod noch einige Jahre ins Kloster, und auch finanziell werden die Kirchen immer bedacht. Animismus wird misstrauisch betrachtet, in einigen Bingen aber nebenbei betrieben. Gerüchten zu Folge beten nicht wenige Zwerge Mammos an. Keinerlei Verständniss herrscht aber für religiösen Wahn, Fanatismus, Kirchenstreit oder Sektiererei. Auch die Inquisition hat bei den Zwergen nichts zu suchen - dem Wort eines Zwergen muss geglaubt werden, falsche Verdächtigungen sind ein guter Grund für einen Krieg!

Militär & Kampfstil: Jeder Zwerg ist zur Verteidigung von Klan und Binge verpflichtet. Dafür sollte er Kettenhemd, Helm, Kurzsword und Armbrust oder Streitaxt besitzen und damit umgehen können. Damit haben die Zwerge eine der stärksten Milizen des Reiches, zumal ihre Truppen sehr diszipliniert sind. Jeder Klan hat dazu einige Waffenmeister, meist Tunnelkämpfer mit schwerer Rüstung und einem Arsenal von Waffen. Aufgabe der Waffenmeister ist neben dem Wachdienst und Eskorten vor allem die Ausbildung und Führung der Miliz. Der Stolz jedes Klans ist der Kriegswagen, ein schwerer, mit Messing gepanzerter Wagen, der mit Klingen und Stacheln, Schießscharten und Geschützen, einem kleinen Feldaltar und dem Klansbanner versehen ist. Die meisten Wagen sind nur leicht gepanzerter, einige aber komplett mit Schutzdach, Artillerie und mechanischem Tretradantrieb versehen. Im Kampf bilden die Wagen das Zentrum der Formation - sollte der Wagen fallen, ergibt sich auch der Klan.

Während die meisten Klans sich nur verteidigen, haben die „Söldnerklans“ den Krieg zu ihrem Handwerk gemacht. In der Regel stellen sie Tunnelkämpfer und Kriegstechniker, dazu Geschütze samt Bedienung. Im Krieg sind solche teuren Elitetruppen sehr gesucht, wenn man eine Festung erobern oder verteidigen will. Im Frieden werden sie in der Regel von Kaufleuten oder Staaten unter Vertrag genommen, die sie als loyale Wachen schätzen. Allerdings finden die ca. 20 Söldnerklans gerade eben genug Arbeit, denn sie sind wie gesagt teuer - und sie halten sich auch dann an das Kriegsrecht, wenn es ihrem Kriegsherrn nicht passt.

Wichtige Städte und Orte:

Unterhallen ist mit 60 000 Einwohnern die Metropole der Zwerge - auch wenn 20 000 davon Menschen sind, die die einfachen Arbeiten für wenig Geld verrichten. Die gewaltigen Hallen unter der Erde, mit kostbaren Kunstwerken geschmückt und mit allem Luxus ausgebaut, bilden aber nur einen kleinen Teil der Stadt. Darüber wechseln sich rauchende Hochöfen, lärmende Hammerwerke und dunkle Backsteinbauten ab, in denen sich die Menschen zusammen drängen. Ein Netz von Gräben und Kanälen, nicht selten auch hohen Aquädukten, dient als Verkehrsweg und Antrieb der vielen Wasserräder - getrunken wird das dreckige Wasser nur von den Menschen, die sich kein importiertes Bier leisten können. Bei den hiesigen Zwergen herrscht ein kaum zu

ignorierender Rassismus gegenüber den billigen Arbeitern und von ihren Produkten abhängigen Kunden. Kein Wunder, das die 3 Söldnerklans der Stadt immer wieder Aufstände der Arbeiter niederschlagen und viel Polizeidienst verrichten müssen.

Schwarzhallen im Hochland von Albion ist mit 12 000 Einwohnern eine große Stadt, und ihren Namen hat sie verdient: Hier werden Unmengen von Kohle gefördert und durch einen Handeltunnel und ein Kanalsystem zum Gomd geschafft. Das Tal um Schwarzhallen ist der schmutzigste Ort des Nordreiches, denn der Rauch der Kohlenfeuer vermischt sich mit dem Hochlandnebel und kann das Tal nicht verlassen. Viele der Bewohner leiden an chronischem Zehrhusten.

Silberhallen in Thursgard ist mit 2300 Einwohnern keine große Stadt, aber seit langer Zeit das religiöse Zentrum der Zwerge, auch werden hier in etlichen staubigen Bücherhallen alte Schriften aufbewahrt und in einer kleinen aber sehr guten Akademie Gelehrte ausgebildet. Hier gibt es noch richtig altmodische Zwerge, die sich in Metall kleiden und auf nacktem Stein schlafen.

Die Kavernen von Slika bilden das natürliche Heiligtum der Zwerge. In den weit verzweigten Höhlen und Schächten wachsen einige der größten und spektakulärsten Kristallformationen der Welt, erfüllt von zuckenden Wellen leuchtenden Manas, die die Kristalle zu hellem Gesang anregen. In den Höhlen werden alle zwergischen Priester und Magier in ihr Amt eingeführt, und nirgendwo sonst sind Rituale der Erdmagie so mächtig. Nichtzwerge ist, mit Ausnahme einiger mächtiger befreundeter Zauberer, der Zutritt strengstens verboten.

Der 7-Klan-Handeltunnel in den Schwarzen Bergen bildet das umfangreichste Netz von Handeltunnels im Nordreich. Es verbindet die albionischen Bergbauggebiete, das östliche Gomdland und Nordbourbon miteinander, wobei vor allem Städte ohne schiffbare Flüsse oder gute Straßen davon profitieren. In dem Tunnelnetz werden auf Steinschienen kleine Lorenzüge eingesetzt, die von Zwergenponys oder mechanischen Winden gezogen werden. Die Fahrten sind recht teuer (ab $\frac{1}{2}$ Gulden pro Tag und Lore), sparen aber gerade im Gebirge viel Zeit. Einige der tiefen Tunnels sind aber von Lindwürmern oder Troglodyten verseucht.

Die Nebelklufft in den Weißen Bergen ist die tiefste Schlucht des Reiches, über 40 Meilen lang und an der tiefsten Stelle über 300 Schritt tief. Berüchtigt ist sie für die vielen Riesenspinnen und den dichten Nebel, der sich hier täglich festsetzt. Für die Zwerge ist sie ein gefährlicher Ort der Bewährung. Der Feigheit angeklagte Zwergenkrieger können sich rehabilitieren, indem sie die Schlucht durchqueren und aus einem uralten Grabmal der Finsterelfen am Westende einen ihrer grauen Knochen holen. Dabei kommen sie, wenn überhaupt, gerade in die Vorhalle, denn untote Finsterelfen und verfluchte Zwergenzombies bewachen das Innere des Tempels.

Die gesunkene Binge ist ein bekannter Mythos der Zwerge, eine beim Untergang von Tideon mit Meerwasser vollgelaufene Binge, in der Berge von Schätzen lagern. Eine kleine Zwergengesellschaft sucht seit Generationen nach ihr und entwickelt mechanische Tauchgeräte, da sich ihr nicht genug kompetente Magier anschließen. „In den Bergen das Meer suchen“ ist das zwergische Sprichwort für sinnlose Anstrengungen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die Bingen der Zwerge sind das, was jeder altmodische Abenteurer sucht: Dungeons. Natürlich sind die meisten nicht mit einer wirren Ansammlung von Monstern, Fallen und Schätzen bevölkert, aber dennoch für Abenteuer unter der Erde prädestiniert. Auch haben die Zwerge immer noch alte Schätze, nach denen man suchen kann und die Anreiz und Lohn für Abenteuer sind. Wirklich lohnend sind die untergegangenen Zwergengestädte aus dem 3. Zeitalter - hier ist mit tonnenweise Silber, Säcken voll Gold und Bergen von Artefakten zu rechnen!

Szenariovorschlag: Eine kleine Binge in den Bergen hat schon länger keinen Handel mehr getrieben und auch sonst nicht von sich hören gemacht. Die SC werden als Kundschafter ausgeschiedt, doch die Hallen sind leer - bis auf einige mechanische Schutzmaßnahmen und, in den tiefen Gängen, etliche Riesenspinnen. Hilfe zu holen würde etliche Tage dauern, daher kämpfen sich die SC durch die finsternen Gänge, bis sie endlich einen furchtbaren Spinnendämon und seine in Netze gewickelte gelähmte Beute finden.

Kapitel 41

Die Niederen Marschen

Herrscherhaus & Politik: Die niederen Marschen sind ein Bund aus 7 Bauernrepubliken und 4 freien Städten. Jede dieser Provinzen wählt sich einen eigenen Rat, und die Räte schicken je 7 Repräsentanten in den hohen Rat. Als Vertreter des Rates und obersten Diplomaten und Kriegsherrn hat man den Grafen von Fleeden als neuen *Statthalter Jorge van den Marschen* eingesetzt - ein erbliches Amt, um die Fürsten gnädig zu stimmen, aber von der Zustimmung des hohen Rates abhängig. Der Statthalter verfügt über wenig Macht aber erfreulich viel Geld, und die Kaufleute der Marschen sorgen dafür, dass die Paläste der neuen Herrschaft ihr Land prachtvoll repräsentieren.

Statthalter Jorge van den Marschen

Beschreibung: Stets modisch gekleidet und frisiert mit gepflegtem Schnurr- und Kinnbart macht der Statthalter an allen Höfen des Reiches einen prächtigen Eindruck, zumal er sehr umgänglich und stets gut gelaunt ist.

Rolle: Seine weitgehende Machtlosigkeit stört den Statthalter nicht im Mindesten, er hat so ziemlich gar keinen Ehrgeiz. Die meiste Zeit seines Lebens ist er mit höfischen Vergnügungen, Glückspiel, Jagen und Turnieren beschäftigt. Einfluss hat er bestenfalls auf die Mode des Nordreiches, denn was Kleidung und Frisuren angeht, ist er eine echte Koriphäe.

Bei öffentlichen Auftritten miemt er gekonnt den Staatsmann, ohne jemals eine Entscheidung selber zu treffen. Dennoch ist er beim Volk beliebt, da er auch keine Fehlentscheidungen zu verantworten hat.

Persönliche Fähigkeiten: Der Statthalter sieht sehr gut aus und ist geübt in allen sozialen Fertigkeiten, dazu ein hervorragender Spieler, Tänzer, Jäger und Turnierkämpfer. Leider hat er weder zum Offizier noch Politiker Interesse oder Talent.

Macht und Ressourcen: Verfügt über eine eigene Grafschaft, eine Leibgarde von 200 Mann und 300 000 Gulden Jahresetat nur für seine Hofhaltung. Ist beim Volk sehr beliebt und hat auch viele Freunde unter den nutzlosen reichen Höflingen des Reiches.

Da der alte Herrscher, *Herzog Albius von Mezzalia*, immer noch seinen Anspruch auf die Marschen aufrecht erhält, schwebt das Land immer an der Grenze zum Krieg. Derzeit halten die Söldner des Herzogs zwei der südlichen Provinzen besetzt, wobei sie immer gegen die Rebellen im Land kämpfen müssen. Eine Befreiung durch Truppen des hohen Rates wird immer gefordert, würde aber eine Reaktion soldalischer Truppen provozieren - denn der Herzog ist ein Verwandter des soldalischen Königs!

Der „Schatten des Herzogs“

Beschreibung: Tja, wenn irgendjemand wüsste, wie der gefürchtete Meisterspion des Herzogs aussieht, wäre man schon ein großes Stück weiter. Bei den wenigen bekannten Auftritten, wenn er Schergen angeheuert oder Informanten eingeschüchtert hat, trat er maskiert und mit verstellter Stimme auf.

Rolle: Während die militärischen und diplomatischen Bemühungen des Herzogs weitgehend scheitern bevor sie überhaupt begonnen haben, gehört sein Spionagechef zu den besten seines Faches. Angeblich stammt er aus Lagunata und war der dortigen Geheimpolizei zu gefährlich, jedenfalls schreckt er vor Erpressung, Sabotage und Mord nicht zurück, um die Niederen Marschen militärisch zu schwächen und politisch zu destabilisieren.

Persönliche Fähigkeiten: Eindeutig ein Spion ersten Ranges, exzellenter Kletterer und sehr guter Kämpfer. Bevorzugt Gift und Dolche für leise Einsätze, während er bei offenen Kämpfen hemmungslos Granaten, Haftfeuer und moderne Feuerwaffen einsetzt. Spricht fließend mehrere Sprachen und den Dialekt der Marschen.

Macht und Ressourcen: Entgegen der ständig wiederholten Behauptung, er habe ein ganzes Netz ruchloser Verräter und Infiltranten auf seiner Seite, kommt der Schatten mit wenig Personal aus. Etwa ein Dutzend Informanten und nicht mehr als 3 kompetente Helfer reichen für die meisten Operationen. Bei Bedarf heuert er Schläger oder Söldner an oder, und das bevorzugt, bringt durch Lügen andere dazu, seine Kämpfe zu kämpfen.

Daher werden auch die Spannungen mit den Nachbarn Albion und Gomdland so gut es geht unter den Teppich gekehrt, denen man die lukrativen Handelsrouten vom Nord- zum Sonnenmeer streitig macht. Einen Sitz im Reichsrat haben nur die freien Städte, daher ist der Einfluss geringer als vom hohen Rat gewünscht.

Zusätzliche Probleme bereiten derzeit etliche radikale Sekten und Gruppen, die in den liberalen und scheinbar frei formbaren Niederen Marschen ihre eigenen Kommunen, Idealstaaten oder Gottesreiche aufbauen wollen. Die größte und bekannteste dieser Gruppen sind die „Rundhüte“, so benannt nach ihren charakteristischen kleinen schwarzen Hüten, die mit einer eigenen Stadt und über 400 kleineren Kommunen ein wachsender Faktor sind. Würden ihre fanatischen Truppen nicht wertvolle Arbeit bei der Verteidigung des Landes leisten, hätte man die beängstigend fanatischen Asketen längst fort gejagt.

Omnipotentator Knars Jeling

Beschreibung: Kaum zu glauben, aber trotz seiner schlichten schwarzen Kleidung, seiner mittleren Größe und unscheinbaren Gestalt, fällt der fanatische Führer der Sekte der „Rundhüte“ oder genauer gesagt der „Jünger des heiligen Tages“, in jeder Menschenmenge auf. Wer auch nur von seinen starren, niemals blinzeln Augen gestreift wird, kann sich seiner enormen Autorität nicht entziehen. Wenn er nicht feurig predigt, studiert er verbissen die heiligen Schriften der Mond- und Sonnengötter wie auch die verbotenen Bücher der 5 Teufel gleichermaßen.

Rolle: Obwohl es einen Ältestenrat gibt und alle Entscheidungen per Akklamation der wahren Gläubigen bestätigt werden müssen, gehen alle Entscheidungen ausschließlich auf den Willen des Omnipotentators zurück. Mit seinen treuen Anhängern will er, zum Gefallen der Götter und unter seiner Herrschaft, einen heiligen Staat auf Erden errichten. Dafür muss er nicht nur die Seelen der Orientierungslosen an sich binden, sondern auch den politischen Einfluss seiner „Weltkirche“ erweitern. Mit Gegnern im Inneren und Äußerem kennt er keine Gnade, wie er auch sich selbst bis zum letzten schindet. Doch auch die Vorteile seines Amtes weiß er zu schätzen: So hat er nicht nur 38 Ehefrauen, um sein edles Blut zu verbreiten, er übernimmt auch die Pflicht, alle Mädchen und Knaben bei Erreichen des 12. Lebensjahres in den „Kreis der Liebe zu erheben“.

Persönliche Fähigkeiten: Ursprünglich ein wandernder Flickschuster, hat aber nicht nur gute Kenntnisse aller 3 Kirchen und beachtliche soziale Fertigkeiten entwickelt, sondern vor allem eine einzigartige Autorität gerade über die Sinnsuchenden und Enttäuschten.

Macht und Ressourcen: Insgesamt gehören 6000 fanatische Anhänger zum inneren Kern der Sekte, weitere 20 000 sind Mitglieder und noch einmal so viele offene Sympathisanten oder Anwärter. Er hat auch gezielt Leute in wichtigen Positionen platziert, vor allem an den Schulen und Hochschulen, wo er viele junge und beeinflussbare Anhänger rekrutiert. Die Geldreserven der Sekte werden auf über 150 000 Gulden geschätzt, und sie hält permanent ein Regiment Fußvolk nebst 200 Reitern unter Waffen. Diese sind zwar der Armee angegliedert, gehorchen aber nur dem „allwissenden und unaufhaltsamen Führer“.

Regionen & Landschaften:

Die 7 Bauernländer sind das Herz der Marschen. Hier, auf dem fetten nassen Schwemmland des Gomd, leben sture freie Bauern gut von Viehzucht und Ackerbau sowie viel Fischfang in den flachen Gewässern. Große Kultur ist hier nicht zu finden, und die Bauern sprechen einen grauenhaften Dialekt des Gomdischen, doch die runden Dorfplätze mit ihrer Linde, unter der das niedere Dorfgericht der freien Bauern tagt, zeugen von ihrem Stolz. Auch stellen die Bauern die Kämpfer, die mit einfachen Waffen und leichten Kähnen das Land gegen seine Besatzer verteidigen. Unterhalb der Vollbauern mit den reichen Höfen und großen Ländereien gibt es eine dörfliche Unterschicht aus Landarbeitern und armen Webern, die für die Kaufleute in den Städten Waren produzieren.

Die 4 großen Städte hingegen bilden das liberale und kultivierte Tor zur Welt. Sie alle haben, wenn auch tief im Land gelegen, gute Häfen mit Verbindung zum Nordmeer. Die Straßen sind gepflastert und gut entwässert, hohe Wälle schützen vor Feinden wie Fluten, und die ordentlich aufgereihten, schmuck gemauerte Giebel der roten Ziegelhäuser zeugen vom Wohlstand ihrer Bewohner. Ein Netz von Kanälen sorgt für einfachen Transport der schweren Handelswaren zu allen Vierteln und prägt das Stadtbild mit zahlreichen kleinen Brücken und Kähnen. Insgesamt ist man hier besser auf den Handel eingerichtet als in jeder anderen Stadt des Reiches.

Sümpfe, Moore und Kanäle bilden den Rest des Landes, das ebenso Fluss und Meer ist. Trotz harter Arbeit der Bauern sind nur wenige Moore entwässert, aber in vielen schufteten schon arme Siedler beim Graben nach Torf, wo früher nur einige Moorbauern ihre Schafe weideten. Die flachen Flussauen und Schwemmweiden werden durch jede Sturmflut verändert, während jedes Hochwasser des Gomod neues Land anschwemmt und alte Kanäle versanden lässt. Gerade diese Moore und Gewässer sind aber auch der beste Schutz des Landes, können hier doch einige Bauern mit leichten Booten und viel Mut selbst große Heere aufhalten oder gar in den Fluten des mächtigen Gomod ersäufen.

Produktion & Wirtschaft: Neben Fisch, Torf, Milchprodukten und Schlachtvieh werden vor allem Textilien exportiert, aber keine Tuche, die aus Albion stammen, sondern vor allem feine Spitzen, Gobelins, Brokat und aufwändig gearbeitete Stoffe und Kleider aller Art. Trotz mäßiger Steuern und Zölle hat der Staat immer genug Geld, was man von den meisten anderen Ländern nicht behaupten kann.

Kultur & Sitten: Grundsätzlich sind die Niedermarscher Gomdländer und denen des Tieflandes sehr ähnlich. Im Laufe des langen Freiheitskampfes und der letzten Jahre des Handels haben sich aber etliche Unterschiede herauskristallisiert.

Freiheit und Krieg sind der größte Unterschied. Natürlich gibt es auch im Gomdland freie Bauern und stolze Bürger, und auch Fehden sind an der Tagesordnung, aber hier ist persönliche Freiheit eine der Säulen des Landes. Jeder Landbesitzer ist frei und politisch aktiv, und bereit, seine Freiheit zu verteidigen. Nachdem die ersten Schlachten mit Bauernmilizen geschlagen wurden, ist man inzwischen dazu übergegangen, ein stehendes Heer von Söldnern zum Schutz des Landes zu formieren. Nur wenn das Heer im Krieg ist, werden die Milizen mobilisiert, um das Land zu schützen.

Handel und Seefahrt sind seit jeher in der Region wichtig, in der es kaum eine Brücke gibt - denn die Flüsse weigern sich, in einem Bett zu bleiben. Kähne und flache Schiffe sind überall zu sehen, sie nehmen die Rolle der Fuhrwerke ein, und jeder kann mit ihnen umgehen. Daher ist auch die Flotte des Landes eine der besten, zwar an Größe und Bewaffnung der Schiffe gering, aber sehr stark an Zahl der Schiffe und vor allem Erfahrung der Besatzungen.

Modernität und Kunst sind ebenfalls ein Ergebnis des Krieges. Nachdem man die alten Symbole der Unterdrückung zerstört hatte, suchten die reichen Kaufleute nach neuen Wegen der Repräsentation. Gerade die Malerei hat hier neue Blüten geschlagen, in den Werkstätten der Meister wird nicht nur die Realität abgebildet, man ist auch darum bemüht, mit Licht und Schatten, Farben und Symbolik Emotionen zu wecken. Nebenbei sind Kunstwerke eine der wenigen Möglichkeiten, sein Geld repräsentativ anzulegen, denn für Paläste und Gärten, Rennpferde und Kutschen sind weder das flache sumpfige Land noch die engen Städte geeignet - ein Gemälde oder Wandteppich passt aber in jede gute Stube.

Religion, Magie & Aberglaube: Generell hält man es wie im Gomdland, wobei Aquata naturgemäß besondere Aufmerksamkeit erfährt. Dazu gibt es sehr viele Sekten, denen fast 10% des Volkes angehören. Die meisten sind einfach Splittergruppen der Reichskirchen, einige aber ziemlich seltsam, extrem oder gefährlich. So ist es schon zu mehreren Ritualmorden und Massensuiziden gekommen. Viele Niedermarscher geben sich sehr fromm oder sind es sogar, und für jede Sekte und Konfession gibt es eine eigene Tracht. Auf den Straßen sieht man oft feurige Missionare, wirre Prediger oder religiöse Streithähne.

Militär & Kampfstil: Die Bauernheere mit ihren leichten Waffen und Booten, die die Dämme öffneten um Gegner zu ersäufen oder Schlachtfelder in Moräste zu verwandeln, werden kaum noch eingesetzt. Das neue Heer aus Söldnern, mit wenig Reiterei und guten Marinesoldaten, wird ungewöhnlich pünktlich bezahlt und streng diszipliniert. Die Flotte besteht aus vielen kleinen Schiffen, darunter auch Ruderschiffe.

Wichtige Städte und Orte:

Gomdende ist mit 120 000 Einwohnern eine der größten Städte des Reiches. Sie ist der mit Abstand wichtigste Handelsplatz im Norden des Reiches und somit die wirtschaftliche wie auch politische Hauptstadt der Niederen Marschen. Hier gibt es neben der Residenz des Statthalters auch die Admiralität samt Marineschule und eine der besten Werften des Reiches. Von enormer Bedeutung sind die 4 jährlichen Warenmessen, die Börse für den Handel mit Wertpapieren wie auch Warenkontingenten und die Vielzahl von Banken und Versicherungen (Feuer und Schiffe),

die in der Stadt ganze Straßen einnehmen. Weitere wichtige Wirtschaftszweige sind die Textilindustrie (vor allem Tücher, Hauben, Kragen und Manschetten aus Gomdender Spitze sind reichsweit begehrt) sowie die „Weinveredelung“ (Importe aus Soldale oder dem Gomdtal werden nach dem Geschmack der Nordküste gemischt und Gewürzt, niedere Qualitäten gebrannt oder zu Essig vergoren).

Pietrestaat hat 21 000 Einwohner und nur mäßige wirtschaftliche Bedeutung, ist aber das Zentrum der berühmten Malerei der Marschen. An der Akademie lernen viele Studenten aus aller Welt von den besten Meistern, und eine Vielzahl von Kupferstechern verkauft Kopien der Werke in alle Welt. Spezialisierte Händler unterhalten hier Galerien und verschickte Ansichtskataloge in das ganze Reich, außerdem orientieren sich auch die Keramikmaler und Teppichknüpfer der Stadt an den großen Meistern.

Sternjefeest hat 30 000 Einwohner und 5 000 Mann Garnison, die die enormen Wehranlagen der Stadt am Übergang des Gomd zu den Marschen besetzen. Hier hat auch die Generalität ihren Sitz, und es gibt eine Militärschule. Die Wehranlagen gehören zu den 10 mächtigsten Festungen des Reiches, vielleicht auch der Welt. Sie sind nach neuester Manier in 3 Ringen und mit vorgeschobenen Bastionen, Vorwerken und 400 Schritt Schussfeld errichtet und erinnern aus der Drachenperspektive an einen kollossalen Stern.

Klunje hat 18 000 Einwohner, von denen gut die Hälfte mit der Herstellung von feinsten Spitzen und modischer Kleidung beschäftigt sind. Agenten in allen Metropolen des Reiches melden sofort jeden neuen Trend, der von den Meistern und Manufakturen der Stadt sofort übernommen und in alle Welt verschickt wird. Adelige und Reiche aus allen Ländern geben hier neue Gewänder in Auftrag und bestellen Tonnen von neuen edlen Stoffen.

Das Silbermoor ist eines der vielen Moore des Landes, flach, nass und ungemütlich. Im Sommer färben es die Flugsamen des Silbergrases und geben ihm so seinen Namen. Seine Nähe zur Stadt Gomdende, die ungewöhnlich schöne Landschaft und ein halb verfallenes Dorf haben jedoch etliche Künstler angezogen, die sich hier, fern der Zivilisation und doch in erreichbarer Nähe, der Malerei widmen.

Die Eyndaler Nehrung ist ein vor der Küste liegender Streifen aus Dünen, wenige hundert Schritt breit und fast 40 Meilen lang. Der Wind lässt die Dünen jedes Jahr um einige Schritt wandern, dennoch siedeln an den weniger losen Stellen Fischer und Schäfer. Hinter der Nehrung liegt das Haff, ein sehr flaches Gewässer, in dem angeblich mehrere versunkene Siedlungen liegen. Jedenfalls finden die Fischer immer wieder alte Keramikscherben und auch wertvollere Sachen, die sie allerdings nur heimlich vorzeigen. In der Nacht gehen hier Geister um, mitunter gibt es gar Kämpfe zwischen Meeres- und Haffgeistern, die sich nicht zu mögen scheinen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die Niederen Marschen fühlen sich zu jeder Zeit von einer Invasion aus herzoglichen Söldnern und soldatischen Truppen bedroht. Diese landesweite Paranoia ist auch begründet, denn nur der Mangel an Geld hält ihren größten Feind und vormaligen Herren von einer großangelegten Invasion ab. Im Land tummeln sich daher Söldner und Spione, in den Häfen warten Piraten und zwielichtige Händler auf Kaperbriefe der einen oder anderen Partei, und dutzende extreme Sekten oder Gruppen haben sich hier angesiedelt, um von der neuen Liberalität zu profitieren. Einige davon begnügen sich nicht mit passivem Warten, sie wollen durch Attentate oder Intrigen die Feinde vernichten.

Szenariovorschlag: Im Auftrag eines reichen Kaufmannes sollen die SC schnellstmöglich ein Portrait seiner Tochter abholen, das der Künstler schon lange hätte fertig stellen sollen und das nun für die Brautwerbung benötigt wird. Im Atelier des Malers finden sie aber nur noch Trümmer und Fetzen, einige davon zeigen ganz furchtbare Szenen, die direkt aus der Hölle zu stammen scheinen - und direkt vor der Tür predigen fanatische Sektierer von einer Abkehr von der weltlichen Eitelkeit, die die Seelen direkt in eben diese Hölle führen...

Kapitel 42

Großherzogtum Rondal

Herrscherhaus & Politik: Lange Zeit ein Teil von Bourbon, hat das Haus der Herzöge von Rondal schon vor gut 200 Jahren seine Freiheit errungen und ist in den Stand der Reichsfürsten Aufgestiegen. *Großherzog Boviste IV. von Rondal* hat derzeit aber einige Sorgen, denn Bourbon scheint fest entschlossen, die „verlorene Provinz“ wieder dem Königreich anzugliedern, während Gomdland und Albion hier ebenfalls einen Vasallenstaat schaffen wollen. Ein Glück, dass er mit seiner Frau *Caliotta* eine Schar von 9 lebenden Kindern in die Welt gesetzt hat, von denen die meisten inzwischen in wichtigen Ämtern im ganzen Reich und in den Kirchen untergebracht sind. Diesem engen Geflecht an Verwandtschaft und Beziehungen hat er das bisherige Überleben des Landes zu verdanken.

Großherzog Boviste IV. von Rondal

Beschreibung: Boviste macht einen väterlich vertrauenswürdigem Eindruck und kleidet sich trotz gefüllter Kassen bewusst schlichter als er es müsste. Generell ist er immer sehr bescheiden und höflich, ohne jemals näher auf die Offerten seiner Gesprächspartner einzugehen. Das hat sicher damit zu tun, dass er auf Schritt und Tritt von offiziellen wie heimlichen Vertretern der umliegenden Mächte beobachtet wird.

Rolle: Der Fürst von Rondal ist in erster Linie ein vorsichtiger Diplomat, der sich aus Konflikten heraushalten und dafür sorgen will, dass sein kleiner Pufferstaat nicht zu einem Spielball der Mächte oder gar ihrem Schlachtfeld verkommt. Von Vorteil ist dabei die sichere Thronfolge, allerdings kann er dank der Vielzahl an zu verheiratenden Kindern auch nicht verhindern, dass immer mehr Fürstenhäuser in seine Dynastie einheiraten. Gerade Bourbonen versuchen hier den Einfluss ihres Landes zu stärken, während ihre Gegner dem entgegen wirken. Somit ist der Fürst permanent zwischen den streitenden und gleichzeitig überfreundlichen Bewerbern eingekesselt.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Diplomat und Wirtschaftslenker, allerdings ohne große Ambitionen. Liebt die Jagd, auf der er Ruhe vor seinen allzu vielen „Freunden“ hat. Kennt den Stammbaum jedes Fürstengeschlechtes.

Macht und Ressourcen: Rondal hat zwar volle sechs stehende Regimenter und eine komplexe Militärführung, aber kaum 2000 Mann unter Waffen, und mit den vorhandenen Soldaten kann man zwar toll paradiere, sonst aber wenig anfangen. Von seinen 9 Kindern sind bereits 4 verheiratet und 2 in den Reichskirchen untergebracht, um die restlichen 3 drängen sich die Bewerber. Die Staatskasse ist gut gefüllt und weist einen Überschuss von mindestens 20 000 Gulden auf, obwohl die Hofhaltung mit 50 000 Gulden im Jahr nicht eben bescheiden ist (die vielen vornehmen Gäste wollen standesgemäß versorgt sein).

Großherzogin Caliotta

Beschreibung: Caliotta, einst Tochter eines soldatischen Grafen, ist durch ihre vielen Schwangerschaften und das gute Essen doch recht mollig geworden, galt früher aber als Schönheit. Inzwischen trägt sie nur noch weite Umstandskleider - wozu sich einzwängen und enge Kleider bezahlen, wenn sie doch bei nächster Gelegenheit einen weiteren Sprössling hervorbringt?

Rolle: Die mollige Großherzogin ist, welch ein Wunder, auf ihre alten Tage noch einmal schwanger geworden. Inzwischen denkt sie ernsthaft darüber nach, in den Orden der Matrina zu wechseln. Nach 16 Schwangerschaften (7 Kinder sind vorzeitig verstorben) hat sie erstens mit Sicherheit den Segen der Matrina und zweitens chronische Rückenprobleme.

Persönliche Fähigkeiten: Kinder gebären. Durch ihre vielen Schwangerschaften ist sie inzwischen Expertin in Geburtshilfe (auch sehr gefragt als Hebamme für andere hochadelige Damen) und, da sie sich ja irgendwie beschäftigen muss, Meisterin der Seidenstickerei.

Macht und Ressourcen: Caliotta hat bei allen Verlobungen ihrer Kinder das letzte Wort und somit einen erheblichen Einfluss auf die Politik. Sie hat auch gute Kontakte zu den meisten Fürstinnen der Umgebung und zum Orden der Matrina, der in ihr ein populäres Aushängeschild für mütterliche Qualitäten sieht.

Innenpolitisch scheint Rondal aus einer Art Utopie zu stammen: Die Wirtschaft blüht, das Volk ist mit einem Parlament an der Gesetzgebung beteiligt und nirgendwo sind Verwaltung und Infrastruktur so gut wie hier. Steuern, die andere Völker längst zur Revolte getrieben hätten, werden hier (fast) klaglos gezahlt, denn die Leute bekommen was für ihr Geld. Jedenfalls auf den ersten Blick.

Außenpolitisch begegnet der Herzog den offenen oder verdeckten Drohungen Bourbons sowie den allzu freundlichen Angeboten anderer Mächte durch intensive Diplomatie, Arbeit mit Logen und Spionen, einem Netz von Verbündeten und einer unerhörten Freundlichkeit, die schon fast jedem wichtigen Mann im Reich zu Einladungen und Geschenken verholfen hat. Die Armee des Landes ist nicht eben gewaltig, aber für Krieg oder Fehde wird jeder Anlass nach Kräften vermieden.

Prinz Glorogol von Rondal

Beschreibung: Ein gutaussehender jugendlicher Edelmann, freundlich und lebhaft, aber doch irgendwie melancholisch. Vor allem jungen Damen gegenüber ist er sehr schüchtern und verschließt sich gegenüber allzu freundlichen Standesgenossen.

Rolle: Kurz nach seinem 14. Geburtstag ist der Prinz derzeit der einzige aktuelle Kandidat für die nächste Fürstenhochzeit. Eigentlich würde er gerne noch einige Jahre sein Leben genießen und irgendetwas sinnvolles tun, doch er muss von Hof zu Hof reisen und die Heiratsdiplomatie seiner Familie fortführen. Ein Versuch, sich freiwillig zu den Paladinen zu melden, wurde durch die Diener seines Vaters verhindert. Dennoch träumt er weiterhin von einem Leben als Krieger und ohne aufdringliche schöne reiche junge Frauen (tja, jeder hat so seine eigenen Probleme...).

Persönliche Fähigkeiten: In den galanten Künsten geübt aber nicht begeistert, lernt fleißig das Ritterhandwerk und studiert heimlich die Schriften des Chevilion.

Macht und Ressourcen: Vati hat ihm einen Hofmeister, drei Diener und einen Jahresetat von 2500 Gulden gestellt, dazu erhält er von allen Seiten Einladungen, Aufmerksamkeiten und zum Teil sehr wertvolle Geschenke. Trägt wann immer möglich seinen kostbaren Plattenpanzer, der etwas zu groß aber ein Geschenk des Ordensgroßmeisters des Chevilion ist.

Produktion & Wirtschaft: Das Land treibt einen regen Durchgangshandel über den Gomd, dazu gibt es beste Weinberge und Handwerker, die besonders Keramiken und Süßwaren meisterhaft fertigen. Sehr beliebt sind kleine Skulpturen, Schlösser und romantische Szenen aus Marzipan und Zuckerwerk. In den letzten Jahren hat sich sogar ein Tourismus entwickelt, vor allem reiche junge Paare, Adelige auf Brautschau und schwärmerische Adelfans kommen nach Rondal, wo so viele Fürsten zu romantischem Anlass erscheinen. Trotz der hohen Steuern ist das Nettoeinkommen der meisten Bewohner hoch. Speziell die Bauern werden nicht so ausgepresst wie sonst.

Kultur & Sitten: Generell ist die Kultur eine Symbiose aus bourbonischer Feinheit und gomdischer Biederkeit. Bemerkenswert ist das enorme Vertrauen in die eigene Regierung und die Tendenz, nicht zu meckern und mit dem eigenen Leben zufrieden zu sein. Dank des wohlhabenden Herrschers, seiner großen Familie und den vielen vornehmen Gästen hat das Land einen Grad der höfischen Kultur erreicht, der einem Königreich gut anstehen würde. Fürsteneinzüge, Paraden und Hoffeste gehören zu den üblichen Attraktionen des Volkes, und jedes noch so kleine Gasthaus hat ein eigenes Fürstenzimmer und eine kleine Liste der hohen Herrschaften (oder zumindest Diener) die hier schon genächtigt haben. Auch können sich hier Hofberichterstatter der großen Zeitungen dauerhaft halten, nur indem sie über den neuesten Klatsch, Hofereignisse und dergleichen berichten. Klatsch und Tratsch ist hier eine der wichtigsten Freizeitbeschäftigungen, man hat ja auch genug zu reden.

Religion, Magie & Aberglaube: Beide Kirchen sind gleichermaßen vertreten. Die Kulte der Matrina und Artisia erfreut sich besonderer Beliebtheit, und beide Götter werden sehr gerne als Amulette oder dekoratives Element der kitschigen Mitbringsel verwendet.

Militär & Kampfstil: Es wäre unfair, die Armee als „Operettenarmee“ zu titulieren, aber auch recht präzise. Das Offizierskor ist noch aufgeblähter als in den meisten Ländern, und die Ausrüstung der Soldaten ist mehr ansehnlich als praktisch („Rondalische Gockel“ wegen der vielen großen bunten Federn). Immerhin sind die Leute gut ausgebildet und trotz einer gewissen Weichheit sehr Loyal und bereit, für ihr Land zu kämpfen.

Wichtige Städte und Orte:

Rondal heißt auch die Hauptstadt des Landes, mit 14 000 Einwohnern der größte und reichste Ort der Region. Bekannt ist sie unter dem Namen „Stadt der goldenen Dächer“, denn der Schiefer der Umgebung hat einen leicht goldenen Glanz. Das Schloss des Königs hat gelb glasierte Dachziegel und einen Turm, dessen Bleidach tatsächlich komplett vergoldet ist. In der Stadt gibt es mehrere sehr gute Hotels, teure Läden für Schmuck, Mode und Kosmetik sowie einen sehr schönen Park mit duftenden Rosenbüschen, antiken Statuen und lauschigen Pavillons. Mit dem nötigen Geld kann man hier allen Luxus einer Metropole genießen, ohne ihre erstickende Enge hinnehmen zu müssen. Viele arme Arbeiter wie auch weniger wohlhabende Gäste leben in einem der nahen Dörfer, die billigeren Wohnraum bieten.

Das Doppelkloster von Matrina und Artisia ist eine einzigartigen Einrichtung im Nordreich. Der prächtige Gebäudekomplex ist mit aller Kunst der Artisia verziert, großzügig und reich dank üppiger Spenden. In der Pflegehalle der Matrina gibt es durch schwere Vorhänge abgeteilte Betten für über 200 Sieche, im Internat der Artisia sind einige der vornehmsten jungen Damen zu finden - bewacht von einer kleinen Eliteeinheit aus Paladinen mit herausragend schön verzierten Plattenpanzern. Die hier geschlossenen Ehen gelten als besonders glücklich und kinderreich, und auch weniger glückliche Paare können hier Zuspruch und Rat erhalten.

Die Gombmeerpforte ist neben der Hauptstadt die einzige moderne Festung des Landes mit einem gewissen strategischen Wert. An einem recht steilen Hang zum Fluss Orond hin gelegen kann sie mit ihren Batterien den Bootsverkehr auf dem Fluss kontrollieren, zum Land hin ist sie aber dank der nahen Hügel, auf denen Angreifer ihre Kanonen postieren können, schwer zu verteidigen.

Das Gombmeer ist das größte Binnengewässer des Nordreiches, immerhin groß genug, dass man von seinem Mittelpunkt aus die Ufer nicht mehr sehen kann. Ein Großteil des Sees gehört gomdischen Fürstentümern, aber Rondal hat sich in den letzten Jahren im wahrsten Sinne des Wortes zu einer „Seemacht“ gemausert. Vier kleine Ruderschiffe tragen stolz das Wappen des Großherzogs und verteidigen sein Anrecht auf ein gutes

Dutzend Inseln, die freilich kaum mehr als ein oder zwei Fischerdörfer bieten. Immerhin ist das Gombmeer nicht nur ein wertvoller Fischgrund und mit seinen weiten Schilfgürteln eine Rohstoffquelle für Korbflechtereie und Hausbau, es beherbergt auch eine komplette kleine Handelsflotte aus flachen Segelbooten. Einziges Zeichen einer ernsthaften Expansion ist der Bau eines neuen Schösschens im See, für das immerhin die Fläche einer der Inseln beinahe verdoppelt werden musste.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Wer sich als Spion oder Diplomat seine Sporen verdienen will, der sollte Rondal besuchen. Auch erfahrene Soldaten werden für die Armee gesucht, für den Fall, dass es doch noch ernst wird. Außerdem wimmelt es hier vor hochadeligen Heiratskandidaten, adeligen Herumtreibern, verliebten jungen Paaren und hysterischen Adelsfanatikern.

Szenariovorschlag: Als bourbonische Spione schleichen sich die SC in die heiligsten Hallen des Großherzogtums - denn Konditoren aus Lucculaise fürchten die neuesten Marzipantorten ihrer härtesten Konkurrenz und benötigen dringend genaue Informationen, damit ihre verwöhnte Kundschaft nicht an fremdem Zucker schleckt. Doch Vorsicht, auch wenn die hiesigen Bäcker fett und die gepuderten Wachen mit viel zu vielen Federn geschmückt sind... also... na, irgendwas schlimmes könnte sicher auch hier passieren. Vermutlich etwas schlimmes mit Zuckerperlen und Marzipanröschen...

Kapitel 43

Großherzogtum Brasadon

Herrscherhaus & Politik: Brasadon hat seine Souveränität vor 2 Jahren ausgesetzt und eine Besetzung durch bourbonische Truppen hingenommen - unter der Bedingung, dass diese die ständigen Überfälle durch die wilden Nachbarn der Bergfürsten unterbinden. **Großherzog Kozamir II. von Brasadon** steht bislang als lachender Dritter da, denn die bourbonischen Truppen haben sich in einen Guerillakrieg in den Bergen festgefressen, der Statthalter muss die ganze Regierungsarbeit erledigen und der Großherzog erhält einen üppigen Betrag für seine Hofhaltung in Segure, wo er den König jeden Tag nach dem Gelingen des Krieges fragt.

Großherzog Kozamir II. von Brasadon

Beschreibung: Der zu einem langen Zopf geflochtene Vollbart, die rituellen Narben auf den Wangen und die mit archaischen Mustern bestickte Kleidung machen den Großherzog zu einem Exoten am Hof von Bourbon und zeigen, dass sein Land genauso zu den Bergfürsten wie zum Nordreich gehört.

Rolle: Der schlaue Großherzog hat viel Jahre lang zwischen seinen stolzen Untertanen und den aggressiven südlichen Nachbarn ein Leben in permanenter Todesangst geführt, immerhin überlebte er vier Mordanschläge und wurde zweimal in Geiselhaft genommen. Als dann plötzlich der große nördliche Nachbar sein Land besetzte, machte er gute Miene zum bösen Spiel, ließ sich seine Macht abkaufen und zog nach Segure. Dort spielt er den fremdartigen Potentaten, verprasst des Königs Geld und nutzt seine Schutzgarantien für hemmungslose Vergnügungen aus.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Krieger und sehr guter Reiter, exzellenter Pferdekennner, diplomatisch geübt und fleißig dabei, jede Form der bourbonischen Dekadenz zu erforschen.

Macht und Ressourcen: Die eigentliche Grundlage der Macht des Großherzogs war sein Stamm, der 800 waffenfähige Männer umfasst. Einige Dutzend seiner treuesten Leute hat er dabei, der Rest verblieb in Brasadon. Der König zahlt ihm 30 000 Gulden im Jahr und hat ihm Immunität in Zivil- und Strafsachen garantiert.

Graf Ordy, ehemaliger Statthalter

Beschreibung: Inzwischen nur noch ein Schatten seiner selbst, eine zerlumpte Gestalt, die in einem Eisenkäfig über dem Tor der Hauptgarnison hockt. Wenn nach Dienstende die Soldaten durch das Tor in die nahe Stadt streben, um ihren Frust herunterzuspülen, bewerfen sie ihren ehemaligen Befehlshaber nach Kräften mit Abfällen.

Rolle: Die Strafe erhielt der Statthalter nicht etwa für sein offenkundiges Versagen im Dienst (so brutal ist man in Bourbon nicht mehr), sondern für den Versuch, sich mit der Kasse der Garnison abzusetzen. Damit ist er zwar nur einer Sitte seiner Vorgänger gefolgt, dieses bösertige Land unter minimalen Verlusten und maximalem Ertrag zu verlassen, hat es aber zu plump und offenkundig angefasst.

Persönliche Fähigkeiten: Inzwischen kaum noch welche, da er körperlich verkrüppelt ist und geistig gänzlich abgeleitet. Vermutlich hat er nur noch einige Monate, bevor er endlich stirbt.

Macht und Ressourcen: Keine mehr, da ihn sogar seine Familie verstoßen hat (mehr aus Furcht vor dem König als aus Enttäuschung über seine Inkompetenz und Feigheit).

General Vavalle, derzeitiger Statthalter

Beschreibung: Der permanent schwitzende und nach billigem Wein stinkende Säufer macht selbst in dieser primitiven Gegend nicht mehr den Eindruck eines Adligen. Nachmittags, wenn er wach und halbwegs nüchtern ist, verteilt er von seinem sicheren Büro aus Befehle und empfängt Bittsteller, die inzwischen ganz offen Geld oder einen königlichen Befehl auf den Tisch legen müssen, um irgend etwas zu erreichen.

Rolle: Nachdem sich anfangs die Adligen und Beamten um dieses lukrative Amt stritten, findet der König inzwischen kaum noch auch nur halbwegs geeignete Kandidaten. Kein Wunder, wenn man bedenkt, dass bislang 3 Statthalter ermordet wurden, einer im Kampf fiel, einer hingerichtet und 5 exiliert wurden, während der letzte Versager im Käfig seinen Tod herbeifleht. Der General wurde nach einem Skandal hierher strafversetzt.

Persönliche Fähigkeiten: Einst durchaus ein guter Offizier, durch Suff, Korruption und Desinteresse inzwischen aber genauso unfähig wie die meisten seiner Vorgänger.

Macht und Ressourcen: Der Statthalter ist der zivile Herrscher von Brasadon und könnte auch die 6 000 Mann der Südarkmee lenken, wenn deren Generäle nicht längst jeglichen Respekt vor ihm verloren hätten. Seine Garde von 700 Mann ist verlottert, aggressiv gegen die Bevölkerung und nur noch gegen üppige Zulagen zum Dienst zu zwingen. Brauchbar sind einzig seine 80 überbezahlten Leibwächter und seine blutgierigen Todesschwadronen, die aber mehr gegen innere als äußere Gegner vorgehen.

Baron Legarde, angehender Statthalter

Beschreibung: Der modisch gekleidete junge Lebemann sitzt derzeit in Ketten in seinem Quartier in der Residenz des Statthalters und wartet darauf, dass sein Vorgänger stirbt, flieht oder verhaftet wird. Nur wenn er mit seinen Wächtern würfelt oder beim Hofgang den wenigen bourbonischen Damen begegnet, taut er aus seiner Depression auf.

Rolle: Nachdem der Adelige sein gesamtes Vermögen verspielt und dann auch noch versucht hat, mit veruntreuten Geldern aus seinem Amt die Geldeintreiber abzuwimmeln, wurde er verhaftet. Das Angebot, durch drei Jahre Dienst in Brasadon Strafe und Schulden abzarbeiten, nahm er zähneknirschend an. Dass er schon jetzt, bevor sein Vorgänger auch nur angeklagt wurde, schon als Ersatz bereit steht, zeigt die Gefahren dieses Amtes.

Persönliche Fähigkeiten: Salonlöwe und nicht wirklich guter Spieler, hat immerhin Erfahrung als Offizier und in der Verwaltung. Damit ist er besser qualifiziert, als die letzten vier Amtsinhaber. Ob das aber reicht, ihn am Leben zu halten oder gar die Lage in den Griff zu bekommen, ist fraglich.

Macht und Ressourcen: Eigentlich noch keine, aber die Soldaten und Profiteure machen sich schon mal mit Geschenken und Gefallen an ihn heran, um vorzusorgen. Auch wird er mitunter schon um Rat gefragt oder mit Aktenarbeit eingedeckt, wenn der Statthalter mal wieder richtig knülle ist.

Innenpolitisch muss der Statthalter (ein fester Name kann hier nicht angegeben werden, das Amt wechselt alle paar Monate den Besitzer) sich gegen die starken Stammesfürsten durchsetzen, die in ihren isolierten Tälern das Sagen haben und auch die Steuern an die neuen Herren meist verweigern. De facto herrscht in weiten Teilen des Landes Anarchie und Bürgerkrieg. Nur an den Küsten, wo die Leute weniger bösaartig sind und die Flotte schnell eingreifen kann, wurde das Land halbwegs gesichert und der Ausbeutung geöffnet.

Außenpolitisch sind die Armeen Bourbons höchst erfolgreich - manchmal wird ein und die selbe Bergfestung drei oder vier mal pro Monat erobert... Bislang sind 6 000 Mann im Kampf gegen Ziegenfell tragende Bergbauern gebunden, die sich in einfachen Bergnestern verschanzen oder Überfälle auf die Nachschubkonvois durchführen, die mehr Reichtümer in das Land bringen als es hier je zuvor gab. Der Großherzog genießt die Situation und hält über seine zurückgebliebenen Stammesbrüder heimlich immer noch die Fäden in der Hand.

Produktion & Wirtschaft: Abgesehen von einigem Export an Wein, Wolle und Honig aus den kargen Heidegebieten sowie dem wertvollsten Exportprodukt, dem edlen brasadonischen Olivenöl, ist das Land agrarisch geprägt und nicht besonders reich. Problematisch sind vor allem die schlechten Verkehrswege, der Mangel an Münzgeld und der Unwille der Einwohner, Zölle oder Maut zu zahlen. Derzeit versuchen bourbonische Investoren, die Ländereien der unrentablen Kleinbauernhöfe zu großen Plantagen zusammenzufassen. Die Bauern, die ihr Land bei kleiner Verzögerung ihrer Zinstilgung oder einfach so ohne Entschädigung verlieren, sind natürlich wütend und heizen die Lage noch mehr an.

Kultur & Sitten: Das stolze Barbarentum der Bergvölker des Südens, denen Blutrache und Familienehre über alles gehen, hat sich hier mit der Zivilisation Bourbons vermischt. An guten Tagen findet man die Bewohner besonders natürlich und offen, an schlechten reizbar und schnell beleidigt. Alle Männer sehen sich als Krieger und laufen immer mit einem krummen Dolch im Gürtel herum, den sie als Symbol ihrer Männlichkeit sehen. In vielen Regionen wurde das Tragen von Dolchen aber verboten, was die Wut der Einheimischen natürlich schürt.

Religion, Magie & Aberglaube: Missionen der Sonnenkirche haben zwar Tempel und Klöster hinterlassen, aber nur wenig echten Glauben. Verehrt werden vor allem Geister und die Ahnen der Sippe, die in Ahnenschreinen in allen Dörfern verehrt werden. Die häufigsten Magier im Land sind Nekromanten, gefolgt von Hexen. Fremde Magier, auch Priester, werden mit Misstrauen betrachtet, und die Trennung in männliche Nekromanten und weibliche Hexen wird streng eingehalten.

Militär & Kampfstil: Ursprünglich gab es außer den Stammeskriegern und einigen Söldnern des Herzogs eine starke Miliz aus freien Bauern, die mit Fellrüstung, krummen Dolchen, Keulen und Kurzbögen kämpften. Inzwischen ist das Land von modernen bourbonischen Truppen besetzt, die zwar bei Feldschlacht und Belagerung glänzen, aber den ständigen Überfällen wenig entgegenzusetzen haben.

Wichtige Städte und Orte:

Stoplicze ist mit 11 000 Einwohner die einzige Großstadt des Landes und damit auch die Hauptstadt. Die einzelnen Häuser sind kantige Bruchsteinklötze ohne Fenster, die zum Innenhof hin offen sind. Zwischen ihnen gibt es ein enges und dunkles Labyrinth aus stinkenden Gassen, in dem sich jeder Fremde unweigerlich verirrt. Ein ganzes Viertel wurde für den Neubau der Militärkommandantur abgerissen, dazu die Wehrmauer verstärkt und eine Vielzahl neuer Gebäude für Militär und Verwaltung errichtet. Am Hafen gibt es große bewachte Lagerhäuser für das Öl, denn es gab schon mehrere Fälle von Brandstiftung, von den Diebstählen der Einheimischen und Soldaten mal abgesehen.

Die Garnisonstürme bilden ein Netz von kleinen befestigten Posten in den Dörfern und entlang der Straßen. Jeder Turm ist drei Stockwerke hoch und zusätzlich mit einem Graben und spitzen Holzstangen umgeben. In ihm ist jeweils ein Trupp Soldaten postiert, was zumeist auf höchstens 5 oder 6 Mann hinausläuft. Falls sie belagert werden oder Verstärkung brauchen, können sie Rauch- und Feuerzeichen geben. Doch jede Woche gibt es Meldungen, das abgelegene Türme erobert und ihre ganze Besatzung brutal abgeschlachtet wurden.

Die Ölfelder sind der Reichtum des Landes, weite sanfte Hügellandschaften, in denen die knorrigen alten Olivenbäume mit genügend Abstand wachsen, um eine gute Reifung der Früchte zu erlauben. Zwischen den Bäumen werden Schafe, Rinder und Schweine gehalten, was den Bauern das Jahr über Milch und Fleisch gibt. Allerdings werden immer mehr Felder zu großen Plantagen zusammengefasst, und die brauchen so wenig Personal, dass die ehemaligen Besitzer nur noch zur Erntezeit als Lohnarbeiter etwas verdienen können.

Der Korallenfluss ist eines der schönsten Wunder der Natur, ein Fluss, der sich über etliche Wasserfälle durch ein enges walddreiches Tal aus den Weißen Bergen ins Meer ergießt. In dem sehr mineralreichen Wasser wachsen Moose, die schnell mit Mineralkrusten überzogen werden und so tausende von Becken und Stufen bilden. In dem türkisenen Wasser wimmelt es vor Fischen und vor allem Krebsen aller Art, und da das Tal schwer zugänglich ist, können Besucher hier leicht eine leckere Mahlzeit zusammensuchen. In einigen Becken leben aber auch Riffkrabben, die sonst fast nur im Meer vorkommen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Aber reichlich! Rebellen und Banditen machen das Land unsicher, und das Militär reagiert mit Druck und Gewalt. Gierige Kriegsgewinnler pressen das Land aus und stolze Stammesfürsten kämpfen in ihren uralten Fehden um Land, Macht und Ruhm. Wer ein bisschen Anarchie und Krieg riechen will, ist hier genau richtig. Besonders schön ist dabei der Versuch der aktuellen Statthalter, so etwas wie Normalität zu simulieren.

Szenariovorschlag: Freiheitskämpfer... äh, Terroristen haben sich eine große Petarde besorgt, eine mörderische Haftladung, mit der man Löcher in die dicksten Mauern sprengen kann. Irgendwo im Land ist also der „Esel des Todes“ unterwegs (Wagen kommen nicht über die Bergpfade, also werden Kamikaze-Esel eingesetzt...), gerade als die SC einen hysterisch furchtsamen Reichsadvokaten auf einer Inspektion begleiten müssen. Nur wenn sie als neutrale Ausländer Kontakt zu den wilden Barbaren aufnehmen können, erhalten sie noch rechtzeitig die genauen Anschlagpläne für das Attentat auf die „Große Brasadonische Friedens- und Versöhnungskonferenz“.

Kapitel 44

Herzogtum Südmarsch

Herrscherhaus & Politik: Im Jahre 953 fiel das Herzogtum Niedere Marsch an den Herzog von Mezzalia, der es als Lehen seines Königs führen sollte. Er stieß aber bald die stolzen Bauern und Kaufleute der Marschen vor den Kopf, indem er nicht nur seine korrupten Anhänger in die hohen Ämter hiefte und die Zölle und Abgaben deutlich erhöhte, sondern auch gänzlich die Regierung vernachlässigte und sie einem Hohepriester der Sonnenkirche überließ, während er selbst in Soldale weilte. Nach etlichen Beschwerden und Eingaben kam es schließlich zum Aufstand, und die Bauern warfen die schwachen Herren aus dem Land. Als Reaktion darauf nahm der wütende König von Soldale seinem unfähigen Vasallen dessen soldalischen Besitz und schickte ihn mit einer Armee in den Norden, um seinen Fehler auszugleichen.

Achzig Jahre des Krieges später haben sich die Niederen Marschen als eigenes Land etabliert, der Herzog von Mezzalia aber ist auf den Süden begrenzt, ein Gebiet von zwei Grafschaften und einigen Städten, in dem der Boden fest genug ist, um der soldalischen Reiterei einen Vorteil zu geben. Obwohl der Enkel des unglücklichen Herzogs immer noch verbissen an seinem „Herzogtum der Niederen Marschen“ festhält und auch das alte Wappen (geviertelt mit dem des ihm entglittenen Mezzalia) führt, nennt man sein Land nur noch Südliche oder Soldalische Marschen.

Albius III. von Mezzalia-Niedermarschen

Beschreibung: Das hagere Gesicht des Herzogs ist von tiefen Falten zerfurcht, die einem viel älteren Mann gut anstehen würden. Die meiste Zeit ist der Herzog in niedergeschlagener Stimmung, die sprunghaft von euphorischer Feierlaune oder brennender Wut abgelöst wird. Trotzig trägt er ständig neben Schwert und Marschsstab auch die schwere goldene Kette mit dem Siegel des Herzogtums Niedermarsch, das letzte ihm verbliebene Stück des alten Kronschatzes.

Rolle: Der Herzog ist ein zutiefst gestresster Mann. Den Winter verbringt er in Soldale am Königshof und den Gerichten, um weitere Unterstützung für seinen Krieg gegen die „Rebellen im Norden“ oder doch zumindest

eine der alten soldalischen Ländereien der Familie zu erhalten. Im Sommer jedoch sitzt er inmitten seiner Truppen in einer Festung oder einem Heerlager in den Marschen und versucht, eine Operation gegen den Norden zum Erfolg zu führen. Für die Niederen Marschen ist er eine Bedrohung, für Soldale eine Peinlichkeit und für seine Untertanen und Söldner ein tragischer Held.

Persönliche Fähigkeiten: Trotz (oder wegen) seiner vielen Niederlagen ist der Herzog ein ziemlich guter Feldherr, der mit ausreichenden Truppen tatsächlich eine reale Chance gegen die Marschen hätte, deren Stärken, Schwächen und Taktik er sehr genau kennt. In Verwaltung und Wirtschaftsführung ist er weniger gut, da er zu viel Zeit in Soldale verbringt. Immerhin hat er dort sein diplomatisches Geschick verbessert und kann sein einziges entspannendes Hobby, die Rosenzucht, pflegen.

Macht und Ressourcen: Die Südmarsch ist verschuldet und wirtschaftlich gehemmt, dazu muss der Herzog viele Veteranen versorgen und auch noch soldalische „Freiwillige“ füttern, die ihn im Krieg unterstützen sollen. Seine Armee ist viel kleiner als die der Niederen Marschen, dafür aber abgehärtet, erfahren und auf die effektivsten Einheiten beschränkt. Doch nur mit der Unterstützung des Königs hätte er eine reale Chance, den endlosen Krieg doch noch zu gewinnen.

Seine Untertanen leiden unter den wilden und oft unbezahlten Söldnern, haben sich sonst aber weitgehend mit ihrem Herzog abgefunden. Die meisten Mondkirchler oder Freimarscher sind schon lange in den Norden ausgewandert, und allmählich entwickelt man nicht nur einen soldalisch angehauchten Dialekt (und, dank der vielen Söldnerbastarde, einen etwas südlichen Teint), sondern auch ein langsam aufkeimendes Nationalbewusstsein. „Wir verlieren immer, aber wir geben nie auf!“ ist der Wahlspruch der Bauern, die einen gehörigen Neid auf die „reichen Sumpfhocker“ im Norden entwickelt haben.

Regionen & Landschaften:

Haarden und Greenmoor sind die beiden Grafschaften in den Marschen, die fest dem Herzog gehören. Abgesehen von den lästigen Söldnerhorden handelt es sich um recht nette Ländchen mit einer Mischung aus gomdischer Biederkeit und soldalischer Lebensart. Man hat einige schmackhafte Gerichte entwickelt (Streppen sind in Fett gebackene Streifen der südländischen Tomoffel, auf den sandigen Böden gedeihen diese sehr gut) und spricht ein Gemisch aus Nieder-gomdisch und Söldnerfloskeln.

Rabenland nennen die Bauern und Söldner den halbwildem Moorstreifen zwischen dem Herzogtum und der Marsch. Außer einigen Festungen und den Verstecken von Räufern und Deserteuren gibt es nur Ruinen, denn hier treffen sich seit Jahrzehnten die Truppen aus Nord und Süd zu ihren Kämpfen. Große Schlachten oder Belagerungen sind selten, aber ein Monat ohne Geplänkel kommt nur im tiefsten Winter vor.

Neu-Mezzalia im fernen Soldale ist eine kleine halboffizielle Grafschaft mit nicht mehr als einem recht ansehnlichen Schloss und wenigen Tausend Bauern. Dieses Land hat der Herzog von seinem Familienbesitz zurückgekauft (lehnsrechtlich ziemlich zweifelhaft) und hier residiert er im Winter, wenn er nicht gerade am Hof oder vor Gericht ist. Wichtig ist der große Musterplatz für neue Söldner, die in einer ordentlichen Kaserne auf ihren Abmarsch warten.

Produktion & Wirtschaft: Der Handel auf dem Gomd wird nach mehreren wütenden Angriffen des Nordens nur noch maßvoll bezollt, dafür hat sich eine florierende Textilindustrie (feste Wolltuche und Lederzeug, ideal für Uniformen) und der Anbau der Tomoffeln etabliert. Das Land leidet aber unter den hohen Abgaben für die Söldner und Schäden, die von ihnen angerichtet werden. Die wirtschaftlichen Beziehungen in den Norden sind längst besser, als es dem Herzog passt.

Kultur & Sitten: Die Lebensart der Niederen Marschen hat sich hier mit der von Soldale gemischt, vor allem ist man temperamentvoller als im Norden und hält mehr von gutem Essen. Auch die Kleidung hat sich verändert, sehr gerne werden bunte geschlitzte Wämser und große breitkrepelige Hüte getragen, wie sie auch bei Söldnern üblich sind.

Religion, Magie & Aberglaube: Die Mondkirche wurde sehr wirksam vertrieben, über 90% sind Anhänger der Sonnenkirche. Inquisitoren führen hier einen erbitterten Kampf gegen die Sekten aus dem Norden, die immer wieder über die Grenze expandieren wollen. Sonderlich fromm ist man aber nicht, dienen den Bauern doch vor allem die Söldner als Vorbild...

Militär & Kampfstil: Nachdem lange kein Geld für ein großes Heer mehr da war, hat man sich weitgehend auf Reiterei verlegt. Die leichten soldalischen Reiter mit Säbel und Pistolen sind ideal für schnelle Angriffe und Rückzüge, kommen in den Mooren aber nur mäßig gut voran. Fußvolk gibt es fast nur als Garnison der Städte, dafür hat der Herzog eine Flotte aus kleinen flachen Ruderschiffen mit je einer Kanone am Bug und einem kleinen Kastell für Schützen am Heck. Die Bauern haben sich an die Söldner gewöhnt, indem jedes Dorf einen „Wehrspeicher“ aus Backstein inmitten eines breiten Wassergrabens gebaut hat. Hier kann man zumindest das Saatgut mit einigen tapferen Männern zurücklassen, während die Familien mit dem Vieh in die Moore flüchten, falls mal wieder hungrige Söldner vorbei kommen.

Obrist Scampa „Blutrabe“

Beschreibung: Wenn man den zernarbten alten Söldnerführer sieht, möchte man meinen, er wolle sein ganzes Vermögen am Körper mit sich führen (was auch der Fall ist). Zu einer teuren aber aus unpassenden Einzelteilen zusammengestückelten Plattenrüstung, gleich drei magischen Langschwertern und etlichen erhaltenen wie auch erbeuteten Auszeichnungen trägt er gut 14 Pfund Goldschmuck und Dutzende Perlen, Edelsteine und Juwelen.

Rolle: Der erfolgreichste „Subunternehmer des Krieges“ ist im ganzen Norden des Reiches unterwegs, um die Dienste seines „Regimentes“ anzubieten. Er hat zwar den Ruf, ein harter Kämpfer zu sein, noch berühmter ist er aber dafür, hemmungslos zu plündern und vor allem zu brandschatzen. Schon mehrfach hat er sich vom Hauptheer entfernt und ist überraschend tief ins Hinterland des Feindes vorgestoßen, um dort reiche Dörfer, Herrenhäuser und auch Tempel auszuräumen. Bei den Söldnern ist er daher extrem beliebt, während die Feldherren ihn nur zähneknirschend anheuern - immerhin, er hat noch nie eine Schlacht versäumt oder sich vorzeitig zurückgezogen, und gerade bei Belagerungen ist er sehr angriffslustig.

Persönliche Fähigkeiten: Erstklassiger Führer für kleine Truppen, Spähunternehmen und dreiste Überfälle. Trotz seiner Extralast an Reichtümern sehr guter Kämpfer. Könnte sich auch als Dieb bewähren.

Macht und Ressourcen: Seine „Blutraben“ haben eine Kerntruppe von 40 bis 60 sehr erfahrenen und gut bewaffneten Söldnern, darunter mindestens 4 Magier. Sobald er einen Auftrag hat, kann er binnen 4 Wochen seine Truppe auf 300 Mann aufstocken, ohne dass die Durchschnittsqualität nennenswert sinkt. Hat neben Gold und Edelsteinen für wenigstens 6000 Gulden auch Wertpapiere für über 10 000 Gulden in seine Kleidung eingenäht.

Wichtige Städte und Orte:

Haardenborg ist die größte Stadt und stärkste Festung des Landes. Zahlreiche helle erneuerte Stellen in den Wehrmauern und Dächern zeugen von der letzten herzoglichen Gomdblockade, die von Kriegsschiffen der Niederen Marschen gesprengt wurde. Privathäuser tragen halb in die Mauer eingelassene Kanonenkugeln als Zeichen früherer Treffer und aufgrund des Aberglaubens, dass Kanonenkugeln nie zweimal an der selben Stelle einschlagen. Die 7000 Bürger müssen sich den Platz oft mit Söldnern teilen und haben daher allesamt „Gästezimmer“ und geheime Verstecke für ihre Vorräte gebaut. Nebenbei gibt es sehr viele lebhaft Gasthäuser der preiswerten Kategorie und das trotz prachtvolle „Sommerschloss“ des Herzog.

Söldnersruh ist der schöne Name für einen der unschönsten Orte des Landes. In Sichtweite des Gomd hat der Orden der Eschtola, beinahe als einzige Einrichtung der Mondkirche, ein kleines Kloster errichtet, das einen großen Friedhof bewacht. Die Grabwächterinnen und freiwillige Helfer, viele von ihnen verkrüppelte Söldner, ziehen jeden Frühling mit den Truppen ins Feld um die Leichen und verlorenen Gliedmaßen der Kämpfer auf Karren zu stapeln, mit Alkohol oder Salz zu konservieren und im Herbst dann auf dem Friedhof beizusetzen. Werden die Kämpfe zu blutig, schicken sie ihre „Beute“ auf Booten den Gomd herauf. Die Söldner, die sonst meist zum verrotten in Massengräber geworfen werden, schätzen diesen Dienst und kaufen oft „Grabgold“, mit Initialen und Geburtsdatum versehene Plaketten aus Messing, mit denen sie

als Leichen identifiziert werden und deren Kaufpreis gleich auch die Begräbniskosten deckt. Weniger gerne sehen die Grabwächterinnen den Verkauf von „Leichenschnaps“, dem Alkohol, in dem sie Kleinteile konserviert haben und dem die abergläubischen Söldner Schutz- und Heilkraft zuschreiben.

Der Galgenbaum ist eine der größten und ältesten Eichen des Landes, schon vor dem Zeitenwechsel heilig, und inzwischen wichtiges Symbol der bäuerlichen Selbstbehauptung. An den Ästen des Baumes hängen über 400 Schädel von Räubern, Mördern und marodierenden Söldnern, die von wütenden Bauern erschlagen wurden. Den Söldnern soll der Baum als Warnung gelten, und zu ihrem Verdruss hat ein alter Paladin hier einen kleinen Schrein des Chevilion eingerichtet, um auf die Einhaltung der Regeln des Krieges hinzuweisen. Gelegentlich finden unter dem Baum „Bauerngerichte“ statt.

„Vadda Knars Tomoffelstube“ ist eine der beliebtesten Gaststätten des Landes, nicht weit von den Rabenlanden entfernt und ziemlich schwer befestigt. Hier gibt es leckere und recht preiswerte Tomoffelgerichte, und wer eine volle Mahlzeit bezahlt, darf ohne Extrakosten auf dem Boden übernachten. Im Winter lungern hier viele Söldner herum, verspielen Sold und Beute oder bringen sie mit Huren durch, bis sie ihre Stiefel und Waffen beim Wirt verpfänden müssen, um zumindest noch eine Schüssel dicke Suppe am Tag und einen Platz auf dem Boden zu haben. Sehr beliebt sind die Grubenkämpfe, die fast schon albnisches Niveau erreichen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Der Herzog hat jeden Frühling einen neuen Plan, wie er seinen Besitz zurückerlangen kann. Ist mal wieder wenig Geld da, werden gerne Abenteurer angeheuert und in den Norden geschickt, um für Unruhe zu sorgen oder zu spionieren.

Szenariovorschlag: Ein besonders korrupter Söldnerführer hat die neuen Kriegsgelder des Herzogs veruntreut und kaum die Hälfte der eigentlich geforderten Truppen aufgestellt. Nur wenn die SC Beweise finden und dem Herzog vorlegen, wird dieser seinen geplanten und sicher sehr blutigen Frühjahrsfeldzug abblasen, was hunderte Leben retten würde.

Kapitel 45

Großherzogtum Westmark

Herrscherhaus & Politik: Die Familie von Westmark ist weit verzweigt und besitzt ein halbes Dutzend Grafschaften im Herzogtum, in den Grafenlanden und stellen sogar zwei Bojaren der Großfürstentümer. **Großherzog Ladislaus IX. von Westmark** hat seit 22 Jahren die Regierung inne und das Land fest in der Hand, dazu besitzt er großen Einfluss in der Fürstenkammer des Reichsrates und auf die nahen Großfürsten.

Großherzog Ladislaus IX. von Westmark

Beschreibung: Mit der pelzverbrämten Krone, der ledernen Kniehose und den reich bestickten Wämsern kleidet sich der Großherzog stets nach den Trachten aller 3 Landesteile, sein langer verwegener Schnurrbart und der raue Akzent kontrastieren mit dem östlichen Luxus, den er zur Genüge auskostet.

Rolle: Wie auch sein Herzogtum ist der Fürst der Westmark ein harter, wilder und dennoch tiefgründiger Mann, der gelernt hat zwischen den 3 Kulturen seiner Untertanen zu lavieren. Sein Naturell ist eigentlich sprunghaft und stolz, immer wieder lässt er sich zu wütenden Drohungen oder Aktionen hinreißen. Anders als viele Steppenfürsten siegt langfristig aber meist sein Verstand über das Temperament, so dass er viele übereilte Entschlüsse schnell wieder rückgängig macht. Seine Beamten lassen daher alle neuen Anordnungen erst mal einige Tage „reifen“.

Persönliche Fähigkeiten: Erstklassiger Reiter und Kavallerieoffizier, mäßig gut in dröger Verwaltungsarbeit oder Wirtschaftsplanung, dafür aber mit einem außergewöhnlich guten Gespür für kulturelle Feinheiten gesegnet. Beherrscht die Sprachen und Sitten der Großfürsten, Bergbauern und Nomaden, sein wildes Auftreten und sein übler Akzent machen ihm die Diplomatie im Reich aber nicht leicht.

Macht und Ressourcen: Westmark macht auf der Landkarte einen abgeschiedenen und recht zerrissenen Eindruck, tatsächlich gehört es aber zu den mächtigsten Fürstentümern. Kasse und Schatzkammer sind gut gefüllt, die fleißigen Neusiedler mehren den Reichtum jeden Tag und die Bergbauern bilden einen sicheren Rückhalt. Die eigentliche Macht des Landes sind aber die Steppenreiter, die nicht

weniger schnell und tollkühn sind als die Nomaden, aber sehr viel loyaler und disziplinierter.

Rgf. Xavilos von Hinterseppel-Westmark

Beschreibung: Der geschwungene Schnauzer und das markante Kinn sind die einzigen äußeren Merkmale, die den Grafen als Teil der Familie Westmark kennzeichnen. Ansonsten trägt er, seinen Untertanen angepasst, hirschlederne Kniehosen und einen glockenförmigen Filzhut. Auch sein Akzent ist ziemlich grauenhaft, selbst für die sprachlich eher... ungeschliffenen Grafenlande.

Rolle: Im Kreis der Familie Westmark ist der Reichsgraf keine große Nummer, aber ein typischer Vertreter. Wie die meisten Grafenlande ist sein Territorium klein und dünn besiedelt, dafür aber permanent in Fehden verwickelt. Seine Verwandten sind es längst Leid, ständig um „brüderliche Unterstützung“ gebeten zu werden, nur weil er sich mit irgendwelchen degenerierten Nachbarn angelegt hat. Immerhin trägt er dazu bei, die Stimmen der Westmarks im Reichsrat zu mehren.

Persönliche Fähigkeiten: Weitum berühmter Jodler und begeisterter Jäger, gilt als einer der fanatischsten Anhänger der Armbrust und hat Feuerwaffen (wie auch Seife) in seinem Land verboten. Dank schwerem Akzent werden seine diplomatischen Künste unterschätzt.

Macht und Ressourcen: Die Grafschaft ist klein und ständige Fehden zehren an den Reserven, daher ist der Reichsgraf ständig darauf angewiesen, sein Stimmrecht im Reichsrat zu versilbern. Immerhin könnte er bei einer echten Bedrohung auf die Hilfe seiner Familie hoffen.

Bojar Stupovol von Knirs-Westmark

Beschreibung: Markantes Kinn und wuchtig geschwungener Schnauzbar. Das glasklare Gomdisch scheint nicht ganz in die Familie zu passen, allerdings lebt er in den Großfürstentümern und spricht die dortige Sprache mit stark gomdischem Akzent... Der Tradition und Temperatur der Gegend entsprechend läuft er meist in kostbare Zobel gehüllt herum, die er aber mit teurer bunter Seide kombiniert.

Rolle: In den Großfürstentümern sind gebildete und zivilisierte Berater aus dem Nordreich seit langem beliebt, aber nur wenige konnten sich bislang wirklich etablieren. Stupovol ist eine Ausnahme, denn er dient nicht nur den Großfürst von Somosark seit langem als Ratgeber und Jurist, er hat auch eine eigene Herrschaft mit über 5000 Bauern erhalten, verteilt auf fast 200 km entlang eines Flusses. Hier versucht er, ein wenig Zivilisation einzuführen und hat schon Sägemühlen, Drechseleien und die einzige Brücke weit und breit errichtet.

Persönliche Fähigkeiten: Guter Jurist mit dem inzwischen seltenen Fachgebiet Gottesurteile und Zweikämpfe. Begeisterter Ökonom und jeder Neuerung aufgeschlossen, spricht aber die Landessprache nur unzureichend.

Macht und Ressourcen: Verfügt über eine Leibwache von 20 Mann und weitere 50 Wachen zur Sicherung seiner Ländereien, dazu in der Theorie 500 Mann Miliz. Gilt unter den Bojaren und Bauern als unbestechlich und gerecht, was hier echt eine Seltenheit ist.

Das Großherzogtum liegt jenseits der weißen Berge zwischen Großfürstentümern und Meer aus Gras. Die Festungen in den Berghängen sind der Rückhalt des Landes, die Städte und Burgen im Nordwald und die verstreuten Viehtreiberhöfe in der Steppe hingegen sind hart umkämpft und haben oft den Besitzer gewechselt. Ansiedlungen von Gomdländern und massive Festungsbauten haben die Lage stabilisiert, vor allem aber die Verbindung mit benachbarten Fürsten und die mehrfache Mobilisierung von Reichsheeren. Während die Kleinkriege der Großfürsten nur eine Belästigung darstellen, sind die Angriffe von Kentauren und Reiterstämmen aus der Steppe eine stets drohende Gefahr, zumal hier eine dynastische Einbindung nicht möglich ist.

Regionen & Landschaften:

Die Waldbauern in den Bergen sind ein harter und eigensinniger Menschenschlag, der viel von seinen zwergischen Nachbarn hat. Jedes Tal hat ein eigenes Gericht und eine Miliz, man stimmt über Gesetze ab und pflegt seinen Dialekt, dem Großherzog ist man nur bedingt treu. Von den anderen Westmarkern distanziert man sich, denkt sogar über einen eigenen Staat nach. Lediglich wenn wieder einmal Horden aus der Steppe nahen, nimmt man die „Flachländer“ auf und hilft, den Gegner wieder zu vertreiben.

Die Neusiedler aus dem Gomdland haben es sich sehr nett eingerichtet. Die Wälder wurden gerodet, die Sümpfe trockengelegt und schmucke Städte und Dörfer errichtet. Durch Handel, Handwerk und Feldbau ist man wohlhabend und stolz geworden, muss aber immer fürchten, durch Angreifer aus der Steppe alles zu verlieren. Daher ist man hier auch misstrauisch und hält wenig von Fremden.

Die Steppenbarone sind niedere Adelige, die je einen befestigten Bauernhof mit oft über 100 Dienstleuten besitzen und die weiten Ländereien nutzen, um langhörnige Rinder, lockige Schafe und zähe struppige Pferde zu züchten. Ihre berittenen Hirten, die mit Peitsche und Pferd umgehen können wie die wildesten Steppenreiter, dienen ihnen auch als Krieger in den vielen Kämpfen um Land und vor allem um Vieh.

Produktion & Wirtschaft: Die Bergbauern sind arm und profitieren nur etwas vom Handel mit dem Reich und den Zwergen. Aus der Steppe kommen große Mengen Vieh zu guten Preisen, die in den Norden oder über steile Pässe sogar bis zu den Zwergenbingen oder gar zum oberen Gomd getrieben werden, dazu Wolle und Hartkäse. In den Siedlerstädten schließlich kann man sich nicht nur sehr gut mit allen Feldfrüchten versorgen, sondern auch noch Handwerkswaren in die Steppe und den Norden exportieren. Leider locken diese Reichtümer nicht nur Räuberbanden an, sondern auch ganze Heere von Eroberern und Plünderern aus dem Westen.

Kultur & Sitten: Im Land mischen sich mit den gomdischen Sitten auch die raue Herzlichkeit der Großfürstentümer und die lebhafteste Wildheit der Steppe. Bekannt sind vor allem die würzigen Fleischgerichte und einige gefährliche Tänze mit Schwertern und Peitschen. Die permanente Nervosität durch die unberechenbare Steppe führt oft zu Streit aus nichtigem Anlass, der bis zum Kampf mit Fäusten und Messern eskaliert, aber ebenso schnell wieder vergessen und mit Schnaps ertränkt wird.

Religion, Magie & Aberglaube: Man hängt der Mondkirche mehr an als der Sonnenkirche, sehr oft sieht man aber auch die haarigen Zauberedel und Schutzfedern, die man von den Schamanen der Steppenvölker kennt. Gerade die Steppenbarone sind für solchen Aberglauben bekannt, denn hier ist der nächste Tempel besonders weit.

Militär & Kampfstil: Die Bergbauern sind geübte Kämpfer, operieren aber nur in kleinen Verbänden und in ihrer Heimat. Die Milizen und Wachtruppen der Siedler sind besser organisiert, sehr gut bewaffnet und diszipliniert, aber nicht sehr erfahren und oft zu schwerfällig. In der Steppe hingegen kann der Großherzog binnen drei Tagen zu seinen Gardereitern tausende geübte und bewaffnete Reiter aufbieten.

An der Grenze zur Steppe sind die meisten Kriege nichts als kurze überraschende Raubzüge, die von wilden Reiterhorden geführt werden und mehr Geplänkel als ernsthafte Schlachten enthalten. Die Siedler verschanzen sich bevorzugt in ihren befestigten Tempeln oder den Städten, müssen aber immer wieder ausrücken, um ihre Felder und Herden zu schützen. Hier im „wilden Westen“ des Reiches vergeht kaum ein Jahr ohne Krieg, und der Großherzog (oder eher noch einer seiner Generäle oder Vasallen) ist ebenso oft der Angreifer wie die Nomadenstämme der Steppe.

Wichtige Städte und Orte:

Neustadt ist, wie könnte es anders sein, die „Hauptstadt“ der Siedler, ein schöner und gut befestigter Ort mit 8000 Bürgern und der Residenz des Großherzogs. Es gibt Theater, Tempel beider Kirchen und vor den Toren einen Turnierplatz, auf dem die wilden Steppenreiter viermal im Jahr zeigen können, dass sie viel besser reiten als die Städter. Die ganze Stadt ist sehr gepflegt, zumal die wichtigste Strafe Dienst am städtischen Müllkarren ist. Kaum eine Stadt des Nordreiches kann so sauber sein. Von der feindlichen Umgebung trennt man sich durch eine solide Stadtmauer.

Brasovice liegt in der Steppe und ist hier schon auf über 30 km gut zu sehen, denn die Tempeltürme ragen weit über die Steppe. Das Areal der Stadt ist doppelt ummauert, innen sind die Häuser der Handwerker und Händler, außen große Viehställe, ein Heiligtum der Steppenschamanen und die Kasernen der Reiterregimenter. Neben dem florierenden Handel (Vieh gegen Waren für die Steppe) gibt es Dutzende Brennereien, deren geistigen Produkte an langen Abenden an jedem Lagerfeuer diskutiert werden. Außer den Mauern und Tempeln sind fast alle Häuser aus Holz, und wenn wieder mal eine Destille explodiert, brennt oft die halbe Stadt nieder.

St. Samro ist die „Notresidenz“ des Großherzogs und ein Kloster des Labrobot auf einem Bergpass, der 7 Monate im Jahr verschneit ist. Auch die hilfreichen Mönche mit ihren Zugwinden, Mietpferden und Rettungshunden können den Handel nicht das ganze Jahr sichern, aber den Pass in jedem Fall vor feindlichen Armeen sperren. Hohe Gäste dürfen in den Gemächern des Herzogs nächtigen, einfache Reisende in den Zellen der Mönche.

Die Fürstensteine sind eine Reihe uralter Monolithen, die in der Steppe eine Grenze bilden, die selbst von den Nomaden akzeptiert wird. In jeden der Steine, die mit ihrem Grünton nicht aus den nahen Bergen zu stammen scheinen, ist ein individuelles aber stark verwittertes Gesicht eingemeißelt. Im Boden vor den Steinen hat man viele alte Gebeine gefunden, die auf Seelenopfer hindeuten, doch welche Magie hier wirkt, ist nicht bekannt. Der Legende nach zeigt jeder der Steine einen Fürsten, der im Kampf um die Steppe gefallen ist und mit seiner Seele das eroberte Land sichert.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Das Großherzogtum ist ein idealer Ort, um eine Reise in die Großfürstentümer oder die Steppe zu starten, man bekommt kundige Führer und zähe preiswerte Pferde. Die Barone haben immer gerade eine gestohlene Viehherde im Stall oder den sicheren Verdacht, welcher Nachbar ihr Vieh haben könnte. Und wer weiß, vielleicht braut sich gerade mal wieder eine Invasion in der Steppe zusammen?

Szenariovorschlag: Wie jedes Jahr hat der Herzog auch dieses Jahr ein großes Pferderennen veranstaltet. Natürlich nicht die weichliche albonische Variante, nein, die SC müssen wie ihre Gegner auch tief in das Land der Nomaden eindringen, dort eine seltene Blume pflücken und wieder zur Hauptstadt bringen. Dieses Jahr aber treffen sie unvermutet auf Kantaurenhorden - droht eine erneute Invasion, tobt gerade ein Krieg zwischen den Steppenstämmen, oder haben die Kantauren nur ein eigenes Rennen tief in das Nordreich organisiert?

Kapitel 46

Großherzogtum Norsoto

Herrscherhaus & Politik: Zwischen Soldale und Albion an den Hängen der schwarzen Berge liegt das Großherzogtum Norsoto. **Großherzog Amalis von Norsoto** ist Nachkomme einer langen Reihe von Kriegsherren, aber in der glücklichen Lage, seit einer halben Generation einen recht stabilen Pufferstaat zu führen, statt wie in der Vergangenheit ein von allen Nachbarn umkämpftes Schlachtfeld. Da die Familie erst vor 2 Generationen in den Herzogsstand aufgestiegen ist, fehlen ihr noch die sonst üblichen umfangreichen familiären Verbindungen zu den Königen und Herzögen, dafür sind sie in der Region gut verankert.

Macht und Ressourcen: Norsoto ist bergig und schwer zu erobern, die gefestigte Neutralität zwischen Albion und Soldale sorgen zusätzlich für Schutz. Daher kann der Großherzog mit der „Schwarzen Garde“, seiner Kerntuppe aus 3000 erfahrenen Kämpfern, nach Belieben gegen Geld oder politische Zugeständnisse in ferne Fehden und Kriege eingreifen. Die Kasse ist gut gefüllt, die Ausgaben halten sich in Grenzen und auch auf den Handel hat man großen Einfluss - ohne Korken aus Norsoto gäbe es kaum Weinhandel.

Großherzog Amalis von Norsoto

Beschreibung: Der massige Großherzog ist fast zwei Schritt groß und macht mit Vollbart, pelzverbrämter Seidenkleidung und den stets an seiner Seite zu findenden Norsotodoggen mächtig Eindruck, vor allem wenn er seine dröhnende Stimme erhebt, um zu lachen, zu fluchen oder Befehle zu brüllen. Gerät er aber in Wut, läuft er rot an und greift persönlich zu Reitgerte oder gar Kriegshammer - und zwar nicht, um zu drohen!

Rolle: Als einer der wenigen Fürsten ist der Herzog derzeit nicht von starken Feinden oder falschen Freunden bedroht und hat Zeit, sich um seine Hunde zu kümmern, seine Familienbande zu knüpfen und dem edlen Weidwerk zu frönen. Als Söldnerführer mischt er in vielen Konflikten mit, und seine erstklassigen schweren Jagd- und Kampfhunde sind bei vielen Adligen sehr begehrt. Feinde wie auch Diener fürchten aber seine Grausamkeit, denn von pädagogischen Strafen oder Kriegsrechten hält er wenig, bei ihm fließt schneller Blut als bei den meisten anderen mächtigen Fürsten.

Persönliche Fähigkeiten: Begeisterter Jäger und erstklassiger Hundezüchter, sehr guter Offizier. Wirtschaft und Verwaltung laufen gut, so lange er sich nicht darum kümmert. Seine Rechtsauslegungen und Gerichtspraxis sind doch eher gewöhnungsbedürftig, bei langen zähen Zivilprozessen lässt er gelegentlich beide Parteien samt Anwälten an seine Hundemeute verfüttern - was immerhin die Gerichtskosten deutlich reduziert.

Derzeit ist der Großherzog ständig unterwegs, um seine Kinder und Verwandten möglichst gut in den Hochadel einzuheiraten und so seine Position zu festigen. Neben Rondal ist vor allem das Gomdland mit seinen vielen Fürsten für ihn interessant, denn er vermeidet allzu enge Kontakte zu seinen allzu nahen Nachbarn - die könnten leicht ihr Territorium auf seine Kosten erweitern wollen.

Das Verhältnis zu den direkten und mächtigen Nachbarn ist reichlich gespannt, wenn auch durch einen labilen Waffenstillstand gesichert. Um den Vormarsch der albionischen Truppen im letzten Krieg zu stoppen, musste Soldale auf seine Ansprüche auf Norsoto verzichten. Somit haben beide Seiten ein Interesse an einem offiziell neutralen Staat als Puffer, gleichzeitig versuchen beide, ihn heimlich unter ihre Kontrolle zu bekommen. Der Großherzog wiederum ist sehr impulsiv und kriegslüsternd, wenn er nicht sich und seine Truppen durch Solddienste beschäftigen kann, fängt er schnell Streit an, der zu kleinen Überfällen oder ernsthaften Fehden eskaliert. Irgendwann könnten die Könige davon genug haben und Norsoto wieder angreifen.

Innenpolitisch ist es recht ruhig, da der Großherzog sich wenig in die Angelegenheiten der Zwerge und Hochländer einmischt und den Rest des Landes gut unter Kontrolle hat - immerhin gibt es noch keine mächtigen Adelsfamilien im Lande, die Chancen auf Eigenständigkeit oder gar die Übernahme der Macht haben. Problematisch sind nur die Casmal und Wurmanbeter aus Soldale, die oft ein Eingreifen des Großherzogs nötig machen.

Das Auge des Wurms

Beschreibung: Sehr kostbar verzierte violette Robe und goldene Maske, sanft schmeichelnde Stimme. Er tritt selten persönlich auf, viel eher durch seine zahlreichen Schergen oder mit purpurner Tinte geschriebene chiffrierte Briefe, in denen er Befehle erteilt. Sieht man ihn doch einmal direkt, dann stets von fanatischen und mächtigen Dienern umgeben. Sein Gesicht und seine offizielle Identität sind lediglich einigen Wurm Priestern seines Kultes bekannt.

Rolle: Die dunkle Gestalt hinter den Teufelsdienern von Soldale und mehreren der übelsten Casmal residiert tatsächlich in Norsoto, in dem am besten geschützten Hochtempel des Wurm der Tiefe. Er ist aber höchstens 6 Monate im Jahr hier zu finden, die restliche Zeit reist er herum, um seinen Untergebenen auf die Finger zu klopfen. Zwischen ihm und dem Herzog gibt es einen geheimen Vertrag: So lange die Kultisten seine Untertanen nicht belästigen und ihn mit geheimdienstlichen Erkenntnissen versorgen, kümmert er sich nicht um sie. Natürlich halten sich beide nur offiziell daran und versuchen, den anderen mit Agenten zu unterwandern.

Persönliche Fähigkeiten: Teufelspriester des 5. Grades, der einzige, dessen bloße Existenz wenigstens halbwegs bekannt ist. Meister der Infiltration, Intrigue und Korruption, wird aber stark von seinen „rituellen Pflichten“ (= echt abartige Orgien) in Anspruch genommen. Seine Pläne sind stets umfassend und komplex, wobei er versucht, alle 5 Teufel gleichermaßen zufrieden zu stellen.

Macht und Ressourcen: Hält die Teufelskulte in großen Teilen Soldales sowie einige in Albion und Bourbon unter seiner eisernen Fuchtel, ist aber ständig mit Bestrafungen, Überwachung und blutiger Fehlerkorrektur beschäftigt. Sein persönlicher Kult hat ein Dutzend Priester und jeweils ein Dutzend Kultisten der 5 Teufel, alle wenigstens Grad 2 und handverlesen. Die Casmal haben je 50 bis 200 Mann sowie die üblichen Kontakte. Der Tempelschatz des Ordens besteht neben einer Sammlung von geheimen Dokumenten und Informationen aus etlichen mächtigen Reliquien sowie weit über einer Million Gulden an Gold und Juwelen.

Regionen & Landschaften:

Der Hochwald in den schwarzen Bergen ist der Kern des Landes, die anderen Gebiete im Flachland sind nur so lange sicher, wie sich Albion und Soldale gegenseitig in Schach halten. Die waldreichen Hügel bekommen gerade noch genug albonischen Regen und soldalische Sonne ab, um trotz ihrer Höhe fruchtbar zu sein. Die Bauern bebauen ihre Felder und halten vor allem große Mengen halbwilde Schweine und Rinder zwischen den Korkeichen, deren Rinde sie nach Soldale und Bourbon verkaufen. Die steilen und erzeichen Hänge werden von Zwergenklans bewohnt, und mehrere Hochlandstämme haben sich hier angesiedelt und dem Großherzog einigermaßen unterworfen. Berühmt ist das Land für die vielen kleinen Schluchten, in denen muntere Bäche plätschern, nach einem Regen aber zu tosenden Flüssen anschwellen.

Produktion & Wirtschaft: Trotz der meist schlechten Verkehrswege, die nur mit Maultierkarawanen genutzt werden können, ist das Land rege in den Fernhandel eingebunden. Waren werden durch das Land und die Berge geschafft, und auch an Exporten gibt es einiges. Sehr berühmt sind die geräucherten Schinken und Speckseiten der schwarzen Schweine, die Rinder werden als starke Zug- und Fleischochsen sowie als Kampfstiere exportiert, und ohne den Kork der Eichenwälder könnten nur die Hälfte der Weinflaschen des Nordreiches geschlossen werden.

Kultur & Sitten: Die Bergbauern sind öfter als in anderen Regionen frei und stolz auf ihre Kriegsdienste. Viele dienen auch in den kleinen Söldnertruppen oder der „schwarzen Garde“ des Großherzog, die in vielen Kriegen und Fehden zu sehen ist. Nimmt man noch die Viehhaltung und den Handel dazu, erklärt sich die Wanderlust der Norsoten von selbst. Norsoten sind besonders rauflustig und lösen Streitigkeiten gerne mit den Fäusten oder gar den knotigen Eichenstecken, die man hier als Kletterhilfe in den steilen Hügeln verwendet.

Religion, Magie & Aberglaube: Beide Kirchen sind gut vertreten, dazu halten sich etliche animistische Geisterkulte. Gerüchte sprechen von einem großen Teufelskult mit versteckten „Kathedralen“ in den Bergen, aber falls sie aktiv sind, lassen sie ihre Umgebung in Ruhe.

Militär & Kampfstil: Die Norsoten kennen sich besser als jedes andere Volk mit verschiedenen Kampfstilen aus, in ihrer Armee findet man Breitschwert und Bogen wie in den Hochlanden, schwere Rüstung und Streitaxt wie bei den Zwergen und leichte Pistolenreiter wie in Soldale. Dazu hat jede Kompanie wenigstens zwei Dutzend Norsotodoggen, die mit Lederpanzern geschützt auf die Feinde gehetzt sowie als Wachhunde der Lager und Festungen eingesetzt werden.

Neben einigen Stadtwachen und Garnisonstruppen sowie der recht guten Miliz hat das Land eine stehende Gardetruppe von 3000 Mann, dank ihrer aus einheimischem schwarzen Leder gefertigten Uniformen als „Schwarze Garde“ bekannt. Diese gemischte Truppe (1000 Reiter, 1000 Schützen und 1000 Fußsoldaten) kann komplett als Söldnertruppe gemietet werden, sofern man mit dem Herzog auf gutem Fuß steht (Standardtarif 30 000 Gulden im Monat + 60 000 Werbe-geld). Die Garde ist erfahren und gut ausgerüstet, der Herzog und seine Stellvertreter sind kompetente Offiziere. Allerdings hat der sonst so angriffslustige Herzog keine Lust, seine Armee in einem fremden Krieg zu verlieren, und zieht sich mitunter gegen den Befehl zurück, wenn allzu blutige Verluste drohen.

Wichtige Städte und Orte:

Rauban ist die Hauptstadt des Landes, mit 3500 Einwohnern nicht die größte, aber gut befestigt, sehr gut gelegen und mit dem alten Schloss Stammsitz der Familie Rauban, die jetzt den Herzog stellt. Berühmt sind die Hundezwinger des Großherzogs, in denen die schweren und dennoch schnellen Norsotodoggen gezüchtet werden, die für die Wildschwein- und Hirschjagd ideal sind. Die schlechteren werden verkauft, an die wirklich guten kommt man nur in Form von Ehrengeschenken des Großherzogs. Sie zieren auch das Stadtwappen und ihr Gebell ist meilenweit zu hören.

Die Hallenklamm ist eine Schlucht, die sich durch große Teile des Landes zieht, es nach Osten abschirmt und nur an wenigen Stellen sicher überquert werden kann. Alle Brücken sind leichte Holzkonstruktionen, die bei nahenden Feinden leicht abgerissen werden können (und dies bei Sturm oft von alleine schaffen). Sie ist trotz des Flusses am Grund nicht schiffbar, man lässt in ihr aber Brennholz treiben, um es im Flachland zu trocknen und zu verkaufen.

Die Teufelshallen sind ein Komplex von natürlichen Höhlen und Gängen am Nordhang der schwarzen Berge. Tatsächlich haben sich hier Teufelskultisten eingenistet, die aber ihre Anwesenheit streng geheim halten und vor allem in Soldale ihre Anhänger finden und Aktionen durchführen. Die Dörfer und Gasthäuser nahe der Eingänge gehören den Kulturn. Seit einiger Zeit mischen sich immer wieder Anhänger des Brutor in die Söldnertruppen des Landes. Da unter ihren Gemetzeln und wilden Plünderungen aber der Ruf der Truppe leidet, hat der Großherzog schon mehrere Untersuchungen gestartet und einfach alle Verdächtigen in die erste Reihe gestellt, bis sich das Problem von selbst löste. Er weiß auch von den Höhlen, begnügt sich aber mit der Überwachung und einer klaren Warnung, sich nicht an seinen Untertanen zu vergreifen.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die harten Söldner des Landes sind in jeder Armee begehrt und kommen gut herum. Auch die SC können sich hier etablieren oder sie als Gegner fürchten lernen. Handelszüge durch das Land sind recht sicher, zumindest so lange nicht aus den Nachbarländer (vor allem Bastilien) Räuberbanden eindringen. Dazu ist der Herzog fast immer in irgend eine Fehde verwickelt, sei es als Partei, sei es als Söldnerführer. Mit Abstand am gefährlichsten sind aber die Teufelskultisten, die ihr sicheres Quartier mit allen Mitteln schützen werden und lästige kleine Abenteurer schnell in einer der vielen Schluchten verschwinden lassen.

Szenariovorschlag: Teufelskultisten haben einfach die komplette Belegung eines kleinen albionischen Waisenhauses nach Norsoto verschleppt, um dort wer weiß was für verruchte Rituale durchzuführen. Die SC müssen den üblen Schurken folgen, ihr Versteck finden und dann noch die Truppen des Herzogs, die nahen Bauern oder vielleicht auch die in Soldale lauernden Inquisitoren dazu bewegen, ihnen bei der Befreiung der Kinder zu helfen. Ja gut, etwas dick aufgetragen die Sache mit den Waisenkinder, aber gelegentlich kann man ja auch wieder den guten alten 50er Jahre „Nein danke, ich würde nie Geld für meine Taten annehmen!“-Edelhelden rauslassen, oder?

Kapitel 47

Großherzogtum Theys

Herrscherhaus & Politik: Offiziell ist das Großherzogtum ein freies Fürstentum mit Sitz im Reichsrat, faktisch ist es aber ganz von Albion abhängig, das den kleinen und dünn bevölkerten Staat im Nordwesten von Thursgard politisch, militärisch und auch wirtschaftlich am Leben hält. Gedacht ist es als Basis für albionische Wal- und Robbenfänger am Randeis, faktisch macht der entlegene Kleinstaat aber vor allem viel Ärger.

Großherzog Alafret von Theys ist Nachfahre eines der Menschen, die einst als Sklaven der Trolle nach Thursgard verschleppt wurden und sich dann dort etablierten. Dass der Herr über kaum 20 000 Menschen, Tiernmenschen und Trolle den Rang eines Herzog hat liegt vor allem daran, dass im hohen Norden jeder Großbauer mit einiger Gefolgschaft als Jarl gilt und somit den Rang eines Grafen hat, wenn auch nie dessen Macht. Ihr Herrscher muss demzufolge Herzog sein, und die Reichsfreiheit haben ihm die Albioner teuer erkaufft.

In seiner kalten und vom Wind umtosten Felsenburg in der Bucht von Snygjod erfreut er sich an seinem Titel und den reichen Geschenken seiner „Freunde“ aus Albion. Nur in dieser Bucht mit den im Winter leeren Handelsposten hat der Herzog Einfluss, seine Jarle und die Freman tun was sie wollen und zwischen ihren Höfen ziehen frei und unbeherrschbar die Tiernmenschen Sippen umher, um Pelze und Rentiere gegen Nahrung, Alkohol, Waffen und Textilien zu tauschen.

Großherzog Alafret von Theys

Beschreibung: Unter seinem dicken Pelzmantel und der protzigen Krone, die er bei jeder Gelegenheit trägt, verschwindet der kleine Mann mit dem dünnen Bärtchen fast völlig. Im Gespräch mit größeren Leuten (also fast jedem) sitzt er daher auf seinem pompösen Thron oder seiner Trollsänfte.

Rolle: Der schwächliche Marionettenherrscher wurde von seinem jüngeren aber stärkeren Bruder mit einem Knüppel aus dem Land gejagt und lebte jahrelang unter ärmlichen Bedingungen als Kleinkrimineller in Albion, bis eine Gruppe reicher Kaufleute und Adelige in ihn investierten und ihn unter der Protektion des Lordadmirals nicht nur auf den Thron zurückbrachten, sondern auch noch zum Reichs-

fürsten ernennen ließen. Das Kalkül, die Investitionen durch zoll- und steuerfreien Wal- und Robbenfang reinzuholen, ist bislang aber nur teilweise aufgegangen. Zwar fließt der Tran reichlich, aber die ständigen sinnlosen Fehden des Großherzogs und seine Prunksucht zehren einen guten Teil der Gewinne auf.

Persönliche Fähigkeiten: In seiner Zeit in Albion hat er gewisse Fähigkeiten als Falschspieler, Taschendieb und Trickbetrüger erworben, ansonsten keine nennenswerten.

Macht und Ressourcen: Die 200 Söldner aus Albion gehorchen zwar noch dem Großherzog, werden aber von Albion bezahlt. Seine Untertanen gehorchen ihm nur, wenn sie gerade Lust dazu haben, und die Geduld der albionischen Investoren lässt immer mehr nach.

Produktion & Wirtschaft: Die Freman und Jarle leben von Viehzucht (Schafe, Rinder, Ponys und Rentiere), Fischfang und dem, was die Wälder hergeben, dazu treiben sie einen kleinen Handel an der Küste. Aus dem Hinterland kommen Pelze, Wild- und Trollhonig und Rentiere, an der Küste wird im kurzen Sommer ergiebiger Fischfang betrieben, weiter außen am Randeis fängt man Wale und Robben.

Kultur & Sitten: Thursisch, die Händler und Walfänger albionisch. Fern jeder Zivilisation geht es rau zu, Prügeleien sind an der Tagesordnung und auch tödliche Zweikämpfe keine Seltenheit. Dennoch stirbt man hier viel eher bei einem Unfall oder plötzlichem Eissturm, und auch die einseitige Ernährung, der reichliche Alkohol und die stickig gedrängte Unterkunft sind nicht eben gesund. Dafür können Walfänger und Robbenjäger hier in 4 Monaten Saison genug verdienen, um ihre Familien ein Jahr lang über Wasser zu halten.

Militär & Kampfstil: Da die Jarle und Freman von ihrem „Großherzog“ wenig halten, verlässt er sich gänzlich auf seine Garde von 200 Hochländern sowie die Söldner, die Albion bei Bedarf schickt. Im Sommer kommt noch eine nette Flotte von Wal- und Robbenfängern dazu, außerdem lässt Albion immer ein oder zwei Holke mit starker Bewaffnung in der Bucht.

Wichtige Städte und Orte:

Snygjod ist die einzige Siedlung, die den Namen „Stadt“ verdient - zumindest im Sommer, denn im Winter sind die meisten der gut 100 Holzhäuser leer oder nur mit ein, zwei Aufpassern versehen. Im Sommer aber, wenn die Tranöfen rauchen, an riesigen Gestellen Felle und Fische trocknen und die Seeleute ihre üppigen Fanganteile verprassen, herrscht echte Goldgräberstimmung. Der Großherzogliche Palast war bis vor kurzem nur ein Steinturm auf einem Erdhügel, umgeben von einigen Langhäusern in einer Palisade. Neben diesen feuchtkalten Gemäuern entsteht gerade ein neuer Palast, gebaut von einem bourbonischen Stararchitekten und der erste Palast mit einer Fußbodenheizung für alle Räume. Weniger prächtig aber politisch wie wirtschaftlich viel wichtiger ist der „Tranhof“, die Niederlassung der albischen Kaufleute, groß und reich, aber ganz aus schlichtem Holz erbaut.

Die „Goldbraut“ war das größte Fangschiff des Nordmeeres, eine massige plumpe Holk, die von einem halben Dutzend Schniggen mit Fängen versorgt wurde, diese einkochte und in riesigen Fässern im Laderaum verstaute. Ein Sturm trieb das stolze Schiff auf die felsige Küste, wo es strandete. Nachdem der Laderaum geleert ist und auch Teile der Aufbauten und Takelage als Ersatzteile abgebaut wurden, lockt der leere Rumpf immer noch Schatzsucher an. Denn der Kapitän des Schiffes hatte bekanntlich immer eine Kiste voll Silber dabei und ist samt Kiste und der namengebenden vergoldeten Galionsfigur spurlos verschwunden, angeblich wollte er im Sturm seine Schätze nicht loslassen.

Knörs Nadel ist ein steil aus dem Meer ragender Felsen, der im Sommer von Seevögeln besetzt wird, deren Kot die Felsen weiß färbt. Das weithin sichtbare Seezeichen ist seit langem die Westgrenze von Thursgard, zumindest bis der Herzog sein Wappen einmeißeln ließ. Letztes Jahr haben einige Trolle es durch den thursischen Bär ersetzt, und einige Wochen später sprengten Leute des Großherzog das Wappen, ersetzten es durch ein monumentales Relief (na ja, 2 Schritt breit und 3 hoch, aber für einen Felsen im Nichts ziemlich üppig) und errichteten einen kleinen Turm, in dem seitdem 2 einsame Wächter ausharren müssen. In ihrer Freizeit sammeln sie Möweneier für ihren Kochtopf und Guano für den Verkauf als Feuerpulverzutat.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Der König der Thursen ignoriert das einzige offiziell freie unabhängige Gebiet in seinem Land, da er von Albion jährlich „Geschenke“ erhält und die anderen Herzöge und Jarle auch nur manchmal loyaler sind. Gelegentlich gibt es regelrechte Seeschlachten um eine Herde Wale oder Robben, wenn die Thursen vorbei kommen, und Überfälle der Tiernmenschen sind nicht selten. Interessant wird die Gegend als Ausgangspunkt für Expeditionen in das Randeis, die vor allem von Albion gesponsort werden.

Szenariovorschlag: Mit einem albionischen Walfänger fahren die SC in das äußerste Nordmeer, eigentlich nur um einem anderen Auftrag in Thursgard nachzukommen. Doch schon bald nach der Abfahrt stellt sich heraus, dass der grausam vernarbte einbeinige Kapitän etwas ganz anderes vorhat - er will Noogy Fatt jagen, das weiße Riesenwalross, das ihm einst sein Bein abriß und jetzt, mit verbogenen Harpunen in seinem Speck und den abgebrochenen Stoßzahn am Beinstumpf seines Erzfeindes witternd, auf den entscheidenden Kampf wartet.

Kapitel 48

Die Schwertlande

Herrscherhaus & Politik: Der Fürstabt des Chevilion, **Ordensmarschall Honorio, Schwert des Chevilion**, ist ein erfahrener General, der seine taktischen, strategischen und administrativen Fähigkeiten über viele Jahre hinweg bewiesen hat und von 12 anderen erfahrenen Ordensoffizieren vorgeschlagen wurde. Die Bewerber trafen sich zu einem rituellen Wettkampf, nach dem der beste zum Sieger erklärt und von Gott Chevilion persönlich getestet und in seinem Amt bestätigt wurde - wäre er aber unwürdig gewesen, hätte Chevilion ihn vernichtet.

Fürstabt & Ordensmarschall Honorio

Beschreibung: Der Ordensmarschall ist voll und ganz Paladin. Er trägt immer (!) seine Rüstung und das heilige Schwert, bewahrt immer die Ruhe, lebt asketisch und strahlt rund um die Uhr dermaßen viel Würde aus, dass die anderen Herrscher ihn am liebsten steinigen würden.

Rolle: Der oberste Paladin gilt bei seinen Feinden als stur, fantasielos und dröge, einige halten ihn außerdem für dämlich. Tatsächlich ist er spätestens nach der persönlichen Prüfung durch den Gott Chevilion zu 100% auf seine Aufgabe konzentriert. Dass er weder Kompromisse macht noch das Luxusleben der anderen Kirchenfürsten teilt, macht ihn gerade bei der Oberschicht unbeliebt, während er dem Volk als einer der wenigen wirklich strahlenden Helden gilt. Chevilion sei Dank darf er sich aber in viele Detailfragen des Ordens gar nicht einmischen, da er sich um die Kriegsführung und Repräsentation kümmern muss.

Persönliche Fähigkeiten: Paladin Grad 5 mit besonderem göttlichen Segen, heiliger Rüstung und der persönlichen Waffe des Gottes. Guter Taktiker, aber lausiger Diplomat mit fatalem Hang zur Ehrlichkeit.

Macht und Ressourcen: Der Orden des Chevilion ist zwar den großen Armeen nicht gewachsen, qualitativ aber stellt er die beste und loyalste Truppe des Reiches. Dabei sind die Offiziere, Ritter und Diener äußerst gehorsam und überaus respektiert. Die Kassen sind voll, und der Orden kann sich auf die Sonnenkirche wie auch den Kaiser verlassen.

Unterstützt wird er von den hohen Offizieren des Ordens und einigen Beamten und Gelehrten. Dieser Orden hat weniger Intrigen und Machtkämpfe als die anderen, da alle Paladine sich regelmäßig in Kämpfen und Prüfungen bewähren und im Kampf zusammengeschweißt werden. Machtkämpfe werden offen auf dem Turnierplatz und vor dem Taktikspielbrett ausgetragen, aber nahezu nie durch hinterhältige Intrigen.

Außenpolitisch ist der Orden eines der wenigen zuverlässigen Machtinstrumente des Kaisers, denn er soll und will das Reich und die Kirchen nach außen verteidigen. Spannungen gibt es vor allem mit Soldale und Bourbon, die ihre Interessen im Sonnenmeer bedroht sehen, sowie mit dem Südreich und den Großfürsten, die den Orden als unbeugsamen Gegner fürchten. Vor allem die Korsaren hassen den Orden, der ihnen die Insel Achoch abgenommen und zahlreiche Schiffe vernichtet hat, während die Großfürsten die Paladine als würdige Gegner und wohlhabende Überfallziele schätzen.

Regionen & Landschaften:

Die Grenzmark im Nordwesten des Gomdlandes ist ein lange umkämpftes Gebiet mit einer langen Grenze zu den aggressiven Großfürsten. Der Orden hat viele Burgen und befestigte Städte errichtet, Siedler aus dem Reich hergebracht und eine strenge militärische Ordnung aufgebaut. Der Ton ist hart, die Straßen sauber und die zumeist freien Bauern und Bürger als Milizen und Rekruten unentbehrlich. Überfälle der Großfürsten und Gegenoperationen wechseln sich ab, alle Dörfer haben einen befestigten Wehrtempel als Fluchtburg. In der Schwertburg, einer der größten klassischen Burgen des Reiches, residiert der Ordensmarschall.

Achoch ist eine große Insel im Sonnenmeer und das blutigste Schlachtfeld des ganzen Sonnenmeeres. Die heiße felsige Insel könnte mit ihrem Wein, den Olivenbäumen und den Zuckerrohrplantagen in den Ebenen reich und glücklich sein, würde sie nicht alle paar Jahre angegriffen oder erobert werden. In den letzten 100 Jahren gehörte sie abwechselnd Bourbon, dem Südreich, Lagunata, den Korsaren, Soldale und wieder den Korsaren.

1011 erhielt der Orden des Chevilion den Auftrag, die Insel zu sichern und erschuf mit Hilfe der südlichen Länder eine Flotte. Er eroberte die Insel und baute sie massiv aus, errichtete Festungen und reformierte die marode Verwaltung. Heute spitzt sich die Lage zu, denn nach zwei vergeblichen Invasionsversuchen sind die Korsaren wild entschlossen, bei einer dritten Invasion Erfolg zu haben. Bourbon sehnt sich nach mehr Ländereien und will nach einer Niederlage des Ordens die Lage klären, Soldale sieht die Paladine als Grund für die aggressiven Angriffe der Korsaren auf ihre Schiffe und Küsten.

Die fruchtbaren Ebenen und Küsten gehören dem Orden, der felsige Kern mit den Festungsdörfern auf den Gipfeln den Einheimischen. In den neu befestigten Städten wimmelt es vor Paladinen und Soldaten, die als Helfer Zivilisten aus der Grenzmark mitgebracht haben. Hier liegt auch Caputera, eine der beiden Hauptstädte des Ordens und Residenz des Ordensgenerals.

Die Komtureien sind im ganzen Reich verstreute Landsitze, die vor allem Geld und Abgaben für die Paladine sammeln, aber auch als Ruhesitz für invalide Paladine dienen. Anderen Klöstern ähneln sie kaum, vielmehr sind es große Bauernhöfe oder in den Städten gelegene Häuser. Da Äcker, Vieh und Buchführung nichts für Paladine sind, kümmern sich die harten Veteranen bevorzugt um die Milizen und Soldaten der Umgebung, achten auf die Einhaltung des Fehderechtes und geben geeigneten Schülern Kampftraining.

Die Wehrklöster hingegen sind solide befestigt und nur in Grenznähe oder an strategisch wichtigen Orten zu finden. Sie ähneln vom Grundriss her einer kleinen bis mittelgroßen Burg, lediglich der Tempel ist deutlich größer als in einfachen Adelsburgen. Hier werden die jungen Paladine ausgebildet, und hier verteidigt der Orden sich gegen Feinde des Reiches und der Kirche. Viele der alten Wehrklöster sind allerdings noch nicht modernisiert und mit Geschütztürmen und Vorwerken versehen worden.

Produktion & Wirtschaft: Die Komtureien und die Grenzmark werfen gute Erträge aus der Landwirtschaft ab, und Achoch kann sehr ergiebig sein, wenn es nicht gerade durch Krieg und Überfälle verwüstet wurde. Wichtig sind auch die Spenden der Bevölkerung und die weniger freigiebigen Subsidien der anderen Mächte, die die Paladine als neutrale Macht und Grenzwächter schätzen.

Kultur & Sitten: Der stramme, beinahe schon asketische Militarismus der Paladine prägt auch die Untertanen. Ein zackiger Ton, sauber gebügelte Kleidung und offen praktizierte Bescheidenheit gehören zum guten Ton. Was ihnen an Feinsinn, Geschäftstätigkeit und Lebensart mangelt, machen sie durch Disziplin und Fleiß mehr als wett.

Religion, Magie & Aberglaube: Die Sonnenkirche ist natürlich bevorteilt, aber längst nicht so dominierend wie im Sonnenstaat des Justiniar. Geschätzt werden auch viel mehr praktische Tätigkeit und Treue als fromme Sprüche und Tempelhockerei. Innerhalb des Ordens gibt es einige inoffizielle Sekten, die sich um bestimmte Aufgaben kümmern und mitunter obskure und recht blutige Rituale pflegen. Während Teufelskulte kaum auftreten, sind bei den Bauern immer noch Geisterkulte sehr verbreitet.

Militär & Kampfstil: Die Paladine sind die besten Kämpfer des Nordreiches. Sie sind hervorragend trainiert, extrem loyal und diszipliniert sowie optimal für harte offene Gefechte ausgerüstet. Der Aufbau einer Flotte von Galeeren in wenigen Jahren zeigt, dass sie militärisch bei Bedarf auch noch flexibel sind. Einziges taktisches Hemmnis ist die punktgenaue Einhaltung der Kriegsregeln - manche Zivilisten wurden während einer Einquartierung oder Plünderung durch Paladine besser behandelt als durch die eigene Regierung und Armee in Friedenszeiten!

Die Zahl der Paladine liegt zwischen 5000 und 6000, davon sind 1000 auf die Komtureien verteilt oder als Ehrengarden eingesetzt, 1000 besetzen die Festungen in der Grenzmark und 2000 die von Achoch. Der Rest wird flexibel eingesetzt oder freigestellt. Zusätzlich gibt es noch einmal um die 8000 einfache Soldaten, Söldner und Hilfstruppen im Dienst des Ordens. Anders als feudale Ritter haben die Paladine keine Knappen sondern nur einen Pferdeknacht pro 3 bis 5 Paladine. Bei Bedarf werden weitere Söldner und Milizen eingesetzt. Außerdem sind auf den 26 Galeeren des Ordens 500 bis 1000 Mönche des Labrobot als freiwillige Ruderer im Einsatz, die durch ihr Vorbild und ihre Magie die anderen Ruderer zu extremer Leistung antreiben.

Die ziemlich technische Fortifikations- und Belagerungskunst wird von den Paladinen nicht geliebt, aber mit Hilfe zwergischer Ausbilder und Experten professionell gehandhabt. Die Klöster des Chevilion sind immer Burgen, einige noch nach dem alten Stil mit hohen dünnen Mauern, viele

aber schon modernisiert und mit Geschützen versehen. Typisch ist das Fehlen von bequemen Einzelzimmern, da die Paladine wie ihre Diener und Söldner nur durch Vorhänge abgeteilt in Schlafsälen wohnen.

Trotz der enormen Kampfkraft der Paladine bleiben ihre Gegner nicht angstvoll zu Hause. Aus den Großfürstentümern kommen immer wieder marodierende Horden über die Grenze, mal zu Fuß über die Berge, mal beritten durch die Wälder und dann wieder auf kleinen Schiffen an die dünn besiedelte sumpfige Küste. Natürlich lassen sie sich nicht auf größere Gefechte ein, sondern schlagen zu, plündern einige Dörfer und fliehen wieder. Darauf vertrauend, dass die edlen Ritter sich streng an das Kriegsrecht halten und nicht einfach im Gegenzug Ländereien verwüsten, wenn sie die Angreifer nicht klar identifizieren können, lassen sie nie lebende Gefangene zurück. Auch die Korsaren ziehen kleine Überfälle großen Schlachten vor, aber im Kampf um die wertvolle Insel Achoch wagen sie deutlich mehr und kommen auch mit Flotte und Heer.

Wichtige Städte und Orte:

Caputera ist die Hauptstadt von Achoch, eine Stadt mit 6000 Bürgern, 500 Paladinen, 1000 Soldaten und Platz für bis zu 60 große Schiffe im Hafen. Nach der Entfernung aller unzüchtigen oder verdächtigen Personen (ja, ihr hört richtig: Eine Garnisonsstadt ohne Bordelle, Glückspiel oder auch nur anrühige Kneipen!) die vielleicht langweiligste Stadt der Welt, aber auch extrem schwer befestigt: Die neuen Wehranlagen sind doppelt gestaffelt und mit 4 Vorwerken versehen, über 100 Kanonen sichern das Vorfeld und die Vorräte reichen für mindestens 2 Jahre. Dennoch werden die Bürger nervös, wenn wieder einmal Korsaren am Horizont gesichtet werden.

Schwertburg in der Grenzmark ist die Hauptstadt der Paladine und Standort des Hochklosters. Die Mauern sind hoch und imposant, aber technisch veraltet und nur unzureichend mit Kanonen versehen. In den Straßen, die komplett mit sauberen aber bei Regen rutschigen Ziegeln gepflastert sind, herrscht eine bemerkenswerte Ruhe und Ordnung. Bekannt ist die Stadt für ihr jährliches hochklassiges Turnier (die Siegerprämien sind mäßig, aber die Ehre für jeden echten Ritter um so höher) und die umfangreiche Waffensammlung in der Burg, in der viele uralte Stücke liegen, einige aus vortideonischer Zeit.

Die einsamen Türme sind eine Kette alter steinerner Wachtürme entlang der Grenze, verbunden durch einen halbwegs gangbaren Weg und eine dicht verholzte Dornenhecke. Tatsächlich stehen die meisten der Türme fern jedes Dorfes, gerade noch in Sichtweite zueinander sofern nicht ein wegloses Moor die Kette der steinernen Wächter unterbricht. Im Falle einer nahenden Streitmacht entzünden die Wächter, meist nur 2 oder 3 pro Turm, ein rauchendes Feuer und verschanzen sich - oder fliehen gleich in die Wälder, denn mehr als einen halbherzigen Angriff können die Türme kaum abhalten. Auch wenn Wachdienst in den Türmen wenig mehr ist als eine Strafe, sehen die Paladine ihn als Ehre an und versehen ihn mit sturer Ausdauer - in der Regel wird ein Paladin mit 2 bewaffneten Dienern in den Turm gesetzt und erst nach 2 Wochen abgelöst.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die Paladine sind immer dort zu finden, wo Reich und Kirche bedroht sind und ein Schwert Abhilfe schaffen kann - wenn auch nicht immer pünktlich. Ansonsten sind sie ziemlich langweilig: Keine Verräter, keine Intrigen, kaum Verbrechen und immer nur den Kampf gegen das Böse im Sinn. Falls mal wieder die 5 Teufel persönlich hinter den SC her sind, können sie hier Schutz finden.

Szenariovorschlag: Ein gescheiterter Kaufmann aus Lagunata heuert die SC an, um mit ihrer Hilfe eine geniale Geschäftsidee durchzuführen: Er will eine Ladung Prostituierte heimlich nach Caputera schaffen und dort für die sexuell ausgehungerten Paladine ein geheimes Bordell aufbauen. Hinter dieser Idee steckt tatsächlich viel Geld (das Armutsgelübde wird von den Paladinen durchaus ernst genommen, aber nach ritterlichem Maßstab) und mit etwas Kreativität könnte es klappen (Tarnung der „Damen“ als Nonnen?), doch wenn die SC dabei erwischt werden, droht ihnen eine Anzeige wegen Zuhälterei und „Förderung von Pevisianischen Buhlschaften“ (letzterer Punkt der Anklage lässt sich leicht abwenden, sollte den SC aber gehörig Angst vor dem Scheiterhaufen machen).

Kapitel 49

Der Sonnenstaat

Herrscherhaus & Politik: Der Fürstabt des Ordens des Justiniar ist zugleich der Patriarch der Sonnenkirche und Hohepriester der „Sonnenstadt“ San Sarrona. Er wird durch eine Wahl der Äbte vorgeschlagen, von den Hohepriestern der Sonne gewählt und vom Gott Justiniar persönlich bestätigt - oder vernichtet, wenn der Kandidat unwürdig war. Fast immer stammt er aus dem Hochadel und hat gute Verbindungen zu anderen Staaten, derzeit ist **Patriarch Draco II.** das **lex animata in terres**, ein Greis von über 90 Jahren und völlig verwelktem Körper, den nur seine geradezu fanatische Frömmigkeit noch am Leben hält.

Die Domherren von San Sarrona, 24 an der Zahl, sind als seine Berater auserkoren und nach komplexen Regeln bestimmt. Sie dienen ihrem Patriarchen mit Rat und als Beamte, dazu hat jeder der 4 anderen Orden der Sonnenkirche einen Ordenspriester als „Gottesboten“ in der Stadt.

Patriarch Draco II., lex animata in terres

Beschreibung: Der Patriarch ist körperlich so total zerfallen, dass seine Umgebung jeden Tag seinen Tod erwartet - seit 14 Jahren. Unter den vergoldeten Ritualgewändern verschwindet der hilflose Mann fast völlig, und von seiner einst klangvollen Stimme ist nur noch ein leises Flüstern geblieben. Er selbst bezeichnet seine übermäßige Lebensspanne als Beweis seines göttlichen Auftrages, seine Feinde hingegen als göttliche Strafe auf Erden.

Rolle: Der oberste Priester der Sonnenkirche gilt als „belebtes Gesetz auf Erden“ und damit als persönlicher Sprecher von Justiniar. Er hat die Sonnenkirche fest in der Hand und verlangt auch von den weltlichen Herrschern die völlige Anerkennung seines Wortes als oberster Richter des Reiches - ein Anspruch, den aber auch der Kaiser hat. Seit der Reichsgründung gibt es immer wieder Streit zwischen diesen beiden Mächten, und ihre Gewichtung wechselt immer wieder. Derzeit ist der Patriarch klar auf dem aufsteigenden Ast, da der Kaiser immer schwächer wird. Allerdings darf der Patriarch außerhalb der Kirche und seines Staates keine Gesetze erlassen und auch keine Kriege führen.

Persönliche Fähigkeiten: Oberste juristische Instanz, guter Menschenkenner und Sonnenpriester des 5. Grades. Körperlich mehr tot als lebendig, geistig aber hellwach.

Macht und Ressourcen: Während die anderen 4 Orden der Sonnenkirche oft nicht mit der strengen Gesetzesauslegung des Patriarchen übereinstimmen, sind die Sonnenpriester ihm treu und die Inquisitoren geradezu fanatisch ergeben. Die Kirche hat mehr oder weniger großen Einfluss auf Bevölkerung und Fürsten, in Soldale dominiert sie absolut. Die Sonnenkirche besitzt wenigstens 5% aller Ländereien und hat im Laufe der Jahrhunderte unermessliche Schätze an Kunstwerken, Büchern, Gebäuden und Geld angehäuft.

Außenpolitisch ist der Ordensstaat offiziell selten aktiv, da die Kirche und gerade der Orden des Justiniar unparteiisch zu sein hat. De facto ist der Einfluss des Patriarchen auf das Reich im allgemeinen und Soldale im besonderen aber nicht zu leugnen. Der Patriarch sieht keinen Grund für falsche Zurückhaltung, immerhin beruhen seine Entscheidungen immer auf dem Wort und Willen des Gottes und müssen somit natürlich richtig sein. Wird er diplomatisch aktiv, dann immer nur, um Fehlentscheidungen der fehlbaren Herrscher zu korrigieren und sie so vor göttlicher Strafe zu schützen.

Die ganze Verwaltung des Landes liegt in der Hand des Ordens, Inquisitoren sind in jeder Stadt und jeder Vogtei zu finden. Kein Wunder das sich die weltlichen Kräfte recht unterdrückt vorkommen, aber Beschwerden sind selten - immerhin halten sich die Inquisitoren streng an ihre Gesetze und Vorschriften, von denen es Unmengen gibt. Der Ordensstaat ist als einziger deutlich bürokratischer als Bourbon.

Erzinquisitor Selavius

Beschreibung: Die Haut des hakennasigen hageren Mannes ist ebenso grau wie seine Haare, was durch den strahlenden Glanz seiner goldenen Robe nur noch hervorgehoben wird. Unter seinem stechenden Blick erbleichen selbst die mutigsten Männer, denn er scheint Sünden geradezu riechen und böse Gedanken sehen zu können.

Rolle: Der eiserne Spürhund des Patriarchen ist für die Verfolgung von Teufelsanbetern, Ketzern, kriminellen Magiern, bösen Geistern, Verdammten und Gotteslästerern im ganzen Reich verantwortlich. Er liebt seinen Beruf, und wenn er sich persönlich um eine Aufgabe kümmert, wird sie um jeden Preis zum Erfolg geführt. Seit Jahren fordert er ganz offen eine groß angelegte Offensive gegen alle „Sünder, Ketzer und gotteslästerlichen Freidenker, die das Antlitz der Erde durch ihre Existenz beschmutzen“. Neben der eisernen Pflichterfüllung treibt auch Machtgier den härtesten aller Inquisitoren an, denn nach dem Tod des Patriarchen wird die Sonnenkirche einen starken Mann brauchen, der dem neuen, unerfahrenen und sicher zu gütigen Patriarchen unter die Arme greift.

Persönliche Fähigkeiten: Inquisitor Grad 5, guter Taktiker und Gesetzeskenner, Meister des peinlichen Verhörs und ja, er kann tatsächlich Sünden erspüren!

Macht und Ressourcen: Die Inquisition ist der größte und mächtigste Geheimdienst der Welt, dazu ein wichtiges Element in den meisten zivilen Gerichtsbarkeiten und bei der Verfolgung von religiös motivierten oder magisch ausgeführten Straftaten. Die bloße Furcht vor einer Untersuchung und die Unmenge an bösen Denunziationen und anonymen Anzeigen sorgen dafür, das sich fast niemand vor ihr sicher fühlen kann. Ansonsten verfügt der Orden über einige Tausend Kleriker, einige Hundert treue Schergen und ein Kontingent Paladine für besondere Einsätze, dazu über 100 000 Gulden an freien Geldmitteln.

Produktion & Wirtschaft: Im Osten des Landes sind die Regenfälle häufiger als in Soldale, dafür der trocknende Wind stetiger als im Rest. Die Bauern pflanzen Olivenbäume und Hecken auf ihre Felder und legen einfache Steinmauern an, um den Wind zu dämpfen und das Wasser an den Pflanzen zu halten. Neben Oliven, Vieh, Fisch und Getreide bringen sie auch Tomoffeln und andere Pflanzen aus Südland hervor.

Der zweite Wirtschaftszweig sind die Erträge der Kirche, von Pilgerströmen zu den Hochtempeln und dem Hochkloster in der Hauptstadt über die Herstellung von Talismanen, heiligen Symbolen, religiösen Schriften und anderem Kirchenbedarf. Andere Gewerbe sind nicht sehr entwickelt, und der Handel leidet unter den Ansichten und Vorschriften der Inquisitoren.

Schließlich werden hier die Gelder der Kirche zentral verwaltet, was alleine ein Dutzend Banken beschäftigt, dazu gibt es zahlreiche Godschmiede und Artefakthändler. Hochrangige Künstler finden im Sonnenstaat, wo derzeit nicht weniger als drei große Tempel und ein Dutzend andere Prunkbauten errichtet werden, stets eine gute Anstellung.

Kultur & Sitten: Strenge Moral und offene Frömmigkeit werden hier noch strenger gelebt als im restlichen Soldale, außerdem sind die Bürger an pingelig erdrückende Bürokratie gewöhnt und auffällig verschlossen - seine wahren Ansichten eröffnet man nur engen Freunden und Verwandten. Dafür kennen die Bürger die heiligen Schriften auswendig und verwenden religiöse Zitate bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Die vielen überall sichtbaren Kleriker und die noch zahlreicheren Schreine und Heiligenbilder an allen Häusern lassen auch nicht die kleinste Ecke stiller Gottlosigkeit, lediglich in der tiefsten Nacht und paradoxerweise am Sonntag, wenn alle guten Bürger im Tempel sind, kann man sich ein wenig ungestörter vergnügen.

Religion, Magie & Aberglaube: Nicht nur ist die Sonnenkirche zu über 95% vertreten, auch hat man die klare Oberhand über die anderen 4 Orden. Neben den offiziellen Linien der Kirche sind auch etliche Zweige und Sekten zu finden, die noch nicht offiziell „verketzert“ wurden. Magier der freien Schulen sind kaum zu finden, lediglich einige sehr kirchentreue Magier konnten sich hier halten. Rückständige Geisterkulte und wirre Sekten hat man ausgetilgt, dafür streuen Feinde der Sonnenkirche böse Gerüchte, es würde vor Teufelskulten nur so wimmeln - was natürlich gotteslästerliche Blasphemie ist!!!

Militär & Kampfstil: Die Armee des Landes ist für seine Größe sehr schwach, da man kaum einen Angriff fürchten muss, aber auch nicht militärisch expandieren darf. Neben den Inquisitoren und ihren Bütteln, die eine effektive Polizei bilden, gibt es einige Söldnertruppen, soldalische Freiwillige und eine Elitgarde aus Paladinen in der Hauptstadt. Benötigt man für einen Reichskrieg oder eine andere Operation ein Kontingent, werden Söldnertruppen aus dem Süden des Reiches angeheuert und mit Ordenspriestern und Inquisitoren verstärkt.

Wichtige Städte und Orte:

San Sarrona ist die heilige Stadt der Sonnenkirche, Residenz des Patriarchen und Hauptstadt des Kirchenstaates des Justiniar. In der Stadt mit 70 000 Einwohnern wimmelt es von Geistlichen und frommen Pilgern, aber auch vor Gasthäusern, Devotionalienhändlern und Gaunern, die von ihnen leben. Gerüchte sprechen davon, dass auch die Wurmkirche hier einen Hochtempel hat, den frechsten Gerüchten nach unten den Mauern des Sonnentempels. Wichtige Einrichtungen sind das Generalarchiv des Justiniar (in dem die Akten aller wichtigen Fälle des Reiches als Kopie lagern), die tiefen dunklen Gewölbe der Inquisition (in denen jedes Jahr hunderte Sünder ohne Wiederkehr verschwinden) und das oberste Kirchengericht der Sonnenkirche. Im Zentrum der Stadt gibt es den glanzvoll in weißen Marmor und Gold gehaltenen Hochtempel und vier kleinere Hochempel der anderen Orden.

Castello di Sol ist eine hässliche und sehr schwer befestigte Festungsstadt mit gut 3000 Einwohnern - davon 1000 Kleriker und weitere 500 Soldaten des Ordens. Die kleine Stadt, eine Tagesreise von der Hauptstadt entfernt, dient als Fluchtburg für die Ordensspitze und Sondergefängnis für kriminelle oder ketzerische Kleriker der Sonnenkirche. Gerüchte sprechen dazu von einer geheimen Schatzkammer mit allen möglichen Geheimnissen: Verbotene Bücher, übermächtige Artefakte, Gold aus vielen Jahrhunderten und Geheimakten über jeden und alles sind die üblichen Vermutungen.

Aguaduro ist eigentlich nur eine typische Kleinstadt des Sonnenstaates, wäre nicht ihr Mondtempel Anziehungspunkt für alle möglichen Gegner der übermächtigen Inquisition des Landes. Diese hat natürlich Dutzende Spione in das „Widerstandsnest“ geschickt, die durch ihre Spesen wesentlich die Wirtschaft beleben. In den Gasthäusern wird stets flüsternd über die überzogenen Maßnahmen der Inquisition diskutiert, und schnell finden sich neugierige Zuhörer ein, die sich aber auffällig unauffällig ihrer eigenen Meinung enthalten. Gelegentliche Morde an Spionen der Inquisition wie auch an Rebellen und Ketzern gehören zur Tagesordnung.

Die **Sonnenmarsch** an der Küste und der Mündung des Flusses Sarassa gilt den Bauern als unzugänglicher wertloser Sumpf. Bewohnt wird das Land von einigen wenigen Sippen verstreuter Tiernmenschen und kaum zivilisierterer Fischer, die mit flachen Booten in den Schilfgürteln und Auwäldern Angeln, Reusen auslegen und die vielen Vögel fangen, die die flachen Gewässer gerade im milden Winter aufsuchen. Nebenbei sind aber auch Schmuggler hier zu finden, da in dem Gewirr aus Inselchen und Kanälen nur Ortskundige einen Durchschlupf finden, versteckte Flüchtlinge aber unmöglich entdeckt werden. Am Rande werden mit großem Aufwand und labrobotgefälligem Fleiß dem Sumpf Felder abgerungen, aber alle paar Jahre überschwemmen Wassermassen vom Meer oder Fluss das Land, und die Vögel erobern es wieder zurück.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Normale Kriminelle gibt es kaum, und die Inquisition entdeckt und ahndet fast jedes Vergehen. Neben Pilgern und Klerikern zieht das Land aber auch Diplomaten an, die über die Inquisition nach Einfluss streben. Viele wichtige Akten werden hier gelagert und sind für Juristen, Historiker und andere Forscher von Interesse. Außerdem verstummen die Gerüchte über einen Hochtempel der Wurmkirche nicht, egal wie oft die Inquisition sie auch dementiert oder verbietet.

Szenariovorschlag: Einige der Mondkirche nahe stehende Advokaten heuern die SC an, da sie einen Inquisitor der Korruption verdächtigen - er hat mehrere unschuldige aber wohlhabende Personen mit zwielichtigen Zeugen und mysteriös aufgetauchten schriftlichen Beweisen verhaften lassen. Die SC müssen jetzt in das Herz der Inquisition reisen und dort herausfinden, wer der Inquisitor eigentlich ist und warum er derartig gottlose Methoden benutzt, ohne das seine Vorgesetzten oder der göttliche Richter selbst gegen ihn einschreiten - denn während seine Magie beweist, dass er ein Inquisitor ist, scheint sein Vorgehen das Gegenteil zu belegen.

Kapitel 50

Sultanat Al Arossara

Herrscherhaus & Politik: Das kleine isolierte Sultanat ist ein letzter Rest der einstigen Besitzungen des Südreiches in Soldale. Formal ist es ein souveräner Staat und dem Südreich tributpflichtig, aber nicht mit dem Nordreich verbunden. Faktisch wird es von Kaiser und Reichsrat geduldet und geschützt, um ein nahes und leicht kontrollierbares Tor zum Süden zu haben. Mit einer Stadt und keiner Tagesreise Umkreis an Ländereien ist es gewiss kein echtes Königreich (obwohl ein Sultan einem König im Rang formal entspricht), sondern vielmehr eine große Handelsstadt mit besonderem Status.

Sultan Chamach al Amchalach lebt in seinem Harem und seinem kleinen aber reichen Operettenstaat ein Leben wie in 1001 Nacht, er intrigiert mit seiner großen Familie und den dekadenten Höflingen, bietet seinen vielen nordreichischen Gästen ein gutes Maß an opulenter Exotik und ist sich dabei stets seiner gefährdeten Lage bewusst. Während es fast keine mächtigen Adelligen oder Gilden gibt, die die Macht des Sultans teilen könnten, hat der Harem eine besondere politische Bedeutung. Zwischen blühenden Zitronenbäumen und plätschernden Brunnen brodeln die übelsten Intrigen unter den Verwandten und Geliebten des Sultans.

Sultan Chamach al Amchalach

Beschreibung: Der fette kleine Sultan pflegt mit seinem gegabelten Vollbart, der vor Juwelen glitzernden Seidenkleidung und dem bombastischen federgeschmückten Turban („Nur der Kalif hat einen größeren!“) sein exotisches Image, wie auch seinen Akzent, den er in 5 Sprachen auslebt. Bei jeder Kleinigkeit treibt er einen rituellen Aufwand, wie ihn sonst nur der König von Bourbon kennt.

Rolle: Der Sultan ist eine Art inoffizieller Botschafter des Südreiches, Bürgermeister einer Touristenstadt und Regisseur für heitere Operetten. Das soll nicht heißen, dass sein Leben einfach oder gar sicher wäre: Mord gehört in seiner Familie zu den üblichen Mitteln der innerfamiliären Konfliktlösung, ein offener Krieg zwischen Nord- und Südreich könnte sein Sultanat auslöschen und sein Konkurrent Lagunata ist viel größer und mächtiger, als er jemals werden könnte.

Persönliche Fähigkeiten: Veranstaltet klasse Partys, ziemlich giftresistent, meisterhafter Diplomat und erfolgreicher Händler. Kann seine Weintrauben auch alleine schälen (tut es aber nicht).

Macht und Ressourcen: Das Sultanat hat keine ernstzunehmende Armee und nur sehr wenige familiäre Verbindungen zu anderen Fürsten. Nur seine Funktion als Handels- und Verhandlungsplatz sowie ein Bestand an nordreichischen Geiseln sorgt für Schutz.

Abasra al Amchalach, Mutter des Sultan

Beschreibung: Die entsetzlich hässliche und haarige Mutter des Sultan hat mit ihrer böseartig kreischenden Stimme, den vielen Spitzeln und dem anklagenden Geheule vor dem Sultan das Leben im Harem fest im Griff. Wann immer das Klacken ihres Krückstocks auf dem Marmorboden zu hören ist, erstarren die jungen hübschen Haremsdamen und hoffen, dass es eine andere trifft.

Rolle: Die Sultansmutter ist der Meinung, das 1. keine Frau gut genug ist für ihren lieben kleinen Wonnekubbel, 2. die kleinen Flittchen nur ein lockeres Leben und die Kontrolle über ihren Sohn wollen und 3. sie früher viel schöner, klüger und vor allem fruchtbarer war als diese dünnen kleinen Luder. Weibliche Gäste werden von ihr gnadenlos nach Gebärfähigkeit und potentieller Macht im Harem eingeschätzt, Männer ignoriert bis verscheucht, sofern sie nicht als Gatten für den weiblichen Nachwuchs in Frage kommen.

Persönliche Fähigkeiten: Extrem scharfe Sinne, findet noch die kleinste Lücke, mit der man ein Selbstbewusstsein untergraben kann, schält Weintrauben für ihren Sohn besser als diese ungeschickten plumpen dünnen kleinen habnackten Bauerntrampell!

Macht und Ressourcen: Absolute, grausame und unumschränkte Herrscherin des Harems, darf ihn aber (zur Freude nicht nur der Bürger) nicht verlassen. Kann ihren Sohn massiv unter Druck setzen. Die Haremswächter gehorchen ihr nur bedingt, helfen aber bei der Durchsetzung ihrer Befehle.

Kronprinz Charik al Amchalack

Beschreibung: Ein schlanker spitzbärtiger Mann von Welt, der die traditionelle Kleidung gegen neueste bourbonische Mode getauscht hat. Am liebsten treibt er sich mit anderen jungen Nordreichern herum, flirtet galant mit jungen Damen oder duelliert sich mit denen, die seine Heimat beleidigt haben.

Rolle: Der Kronprinz ist derzeit in seiner Rebellenphase, was seiner Großmutter viel mehr Sorgen bereitet als seinem Vater. Der hofft, ihn vielleicht sogar mit einer nordreichischen Fürstentochter verheiratet und so sein kleines Land erweitern zu können.

Persönliche Fähigkeiten: Spricht fließend und akzentfrei bourbonisch und soldalisch, guter Fechter und galanter Höfling, hat so einige diplomatische Tricks seines Vaters gelernt und ist dank langem Umgang mit seiner Großmutter völlig furchtlos.

Macht und Ressourcen: Neben 2000 Gulden Appanage im Jahr und einigen Dienern hat er einen treuen Kriegstroll als Leibwächter und ein halbes Dutzend gute Freunde, die allesamt junge Adelige sind.

Außenpolitisch ist das Land völlig von der Gnade und Ungnade seiner Nachbarn abhängig. So lange es als Freihafen und Verhandlungsort zwischen Nord und Süd von Interesse ist, wird es blühen und gedeihen. Sollte aber ein neuer Imperialkrieg ausbrechen, wird es vermutlich untergehen. Mit Lagunata gibt es latente Streitigkeiten um den Handel mit dem Südreich.

Produktion & Wirtschaft: Das Handwerk der Stadt Al Arossara liefert eine besondere Art von Kunsthandwerk, das südreichisch nach den Vorstellungen des Nordreiches ist - riesige Turbane, grell bunte Teppiche, glitzernde Wasserpfeifen und reich ornamentierte Kupferarbeiten. Kurz: Man produziert Souvenirs und Kitsch und verdient nicht schlecht daran.

Wichtiger ist der Durchgangshandel mit dem Südreich, denn die Flagge des Sultanats schützt vor Korsaren wie auch vor den Flotten des Nordens. Neben Waren aller Art findet in erster Linie der Freilassungshandel mit Sklaven hier statt: Wann immer Korsaren einen Nordreicher fangen, werden seine Personalien an Makler in Al Arossara geschickt, die im Nordreich nach dessen Familie suchen und die Forderung nach Lösegeld überbringen.

Kultur & Sitten: Die Kultur des Südländes hat sich hier nach außen erhalten, tatsächlich aber stark an das Nordreich angenähert. Sobald „Fremde aus dem Norden“ in der Stadt sind, werden die Teppiche ausgerollt, die Frauen in den Harem getrieben und Schafsaugen serviert. Sind sie weg, kann man endlich wieder richtige Hosen anziehen und sich auf bequeme Sessel setzen. Viele kulturelle Eigenarten des Südreiches sind nur noch als Folklore bekannt.

Religion, Magie & Aberglaube: Die meisten Einwohner sind Anhänger der Kirche der 3 Propheten, die hier mehrere Gebetsplätze unterhält. Den Reichskirchen ist jegliche Missionierung streng verboten, aber es gibt in Seitenstraßen versteckt kleine Tempel für die Nordreicher in der Stadt.

Militär & Kampfstil: Außer den Stadtwachen und Sklavenwärtlern gibt es nur eine Leibgarde von 100 Kriegstrollen aus dem Südreich. Da direkt vor den Grenzen der Stadt von Soldale 2 starke Festungen und ein halbes Dutzend kleine Burgen errichtet wurden, die Mauern von Al Arossara aber dünn und ungeschützt sind, würde man einen Angriff nicht überstehen - der beste Schutz der Stadt, da sich „befreundete“ Heere aus dem Süden nicht mehr in der Stadt verschanzen können, wie es noch im letzten Imperialkrieg geschah. Zwei kleine Kriegsschiffe schützen den Hafen vor ungebundenen Piraten.

Wichtige Städte und Orte:

Al Arossara ist die einzige echte Stadt des Sultanates, ein reicher und sehr schöner Ort mit prachtvollen Gebäuden, üppigen Gärten, überfüllten Basaren und gut 12 000 Einwohnern. Der Palast des Sultans fällt durch die Kuppeldächer auf, deren Ziegel blau glasiert sind, ihn umgeben die umfangreichen Gärten und Pavillons des Harems und eiserne Zäune, um Männer draußen und Frauen drinnen zu halten. Ein Sklavenbasar dient dem Freikauf von Gefangenen der Korsaren, die dünnen alten Stadtmauern sind weiß gekalkt und bilden oftmals die Rückwand von Häusern und Marktbuden. Eine kleine Akademie lehrt die Sprachen des Südens und einige andere Künste, ihre Sammlung an alten Schriften ist berühmt, da hier die flüchtenden Besitzer Soldale ihre am wenigsten geschätzten Schätze zurück ließen.

Die **Grabstraße** ist die wichtigste Handelsstraße, die die Stadt mit Soldale verbindet. Sie führt erst zwischen den beiden Zwingfesten des soldalischen Königs hindurch und dann durch eine lange Reihe von Gräbern, die zumeist aus den Imperialkriegen stammen. Unangenehmerweise nutzen immer wieder Räuber die Grabsteine als Versteck und fliehen nach ihren Verbrechen über die Grenze nach Soldale.

Die **Kaudylischen Inseln** sind eine kleine Gruppe von wertlosen Felsen vor der Küste, auf der es bis vor kurzem kein Dutzend Häuser gab, in denen arme Fischer lebten. Vor einigen Monaten aber hat Lagunata die Inseln annektiert und mit einer Garnison besetzt. Seit dem warten die 30 Söldner vergeblich auf Ablösung oder den versprochenen Sold, aber Lagunata hat seinen Machtanspruch demonstriert und sein Inselreich um volle 8 Eilande erweitert, von denen 2 sogar für menschliche Besiedlung geeignet sind - wenn die Zisternen nicht austrocknen, denn Quellen bieten die winzigen Inseln nicht.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Die Stadt ist das Tor ins Südreich, Reisen in den Süden starten von hier oder Lagunata aus. Vor allem aber können SC hier landen, wenn sie von den Korsaren gefangen wurden oder ein Korsarschiff erledigt haben und den Freikaufmarkt nutzen wollen. Schließlich fürchtet der Sultan immer, das sein kleines Reich von Nord oder Süd geschluckt wird und will informiert sein. Für geschickte Spione zahlt er gutes Gold.

Szenariovorschlag: Während die SC für den Freikauf eines gefangenen Kaufmannssohnes die üblichen Formalitäten übernehmen und das Geld transportieren, seilt sich vor ihren Augen eine verummte Gestalt von einem Haremsfenster ab, läuft durch die Gruppe der SC und lässt dabei seine Maske fallen. Schon Sekunden später taucht ein Dutzend wütende Eunuchen auf, die wissen wollen, wem die Maske gehört - und „er ist dahinten lang gelaufen“ interpretieren sie als faule Ausrede (zumal sie fett sind und nicht gerne rennen)! Während also einer der SC seiner Entmannungsstrafe entgegenseht, müssen die SC den wahren Schuldigen finden - doch können sie es am Ende über sich bringen, ihn (oder genauer: sein Lieblingskörperteil) der Gerechtigkeit zu übergeben, wo er doch nur bei der Ausübung eines alten grafenländlichen Brauchtums, des Fensterlns, erwischt wurde?

Kapitel 51

Der Wendische Städtebund

Der Wendische Bund ist keinesfalls ein echter souveräner Staat. Er hat kein Territorium, keinen Herrscher, keine Armee und noch nicht einmal die Möglichkeit, seinen Mitgliedern den Wechsel zu einer anderen Herrschaft zu verbieten. Dennoch stellt der Bund eine bedeutende wirtschaftliche und politische Macht nicht nur im Gomdland sondern im ganzen Nordreich dar.

Herrscherhaus & Politik: Der „Schutz- und Trutzbund der wendischen Städte“ ist ein recht loser Verband aus derzeit 8 freien und 31 fürstlichen oder königlichen Städten des Gomdlandes. Sie alle liegen an der Küste des Nordmeeres oder doch zumindest nicht fern davon an schiffbaren Flüssen. Ursprünglich war der Bund nichts weiter als ein temporärer Zusammenschluss von einigen Handelsstädten, die ihre Kräfte zum Schutz ihrer Handelsschiffe zusammenlegten und so Handelskonvois in den unsicheren Westen wie auch bis in das Sonnenmeer organisieren konnten. Nach und nach wurde das lose Zweckbündnis zu einer dauerhaften Einrichtung, ohne jedoch jemals wirklich feste Institutionen oder gar eine Regierung zu bilden.

Alle Städte haben Stimmrecht im wendischen Rat, in dem die 8 freien Städte jedoch doppeltes Stimmrecht haben und die wichtigen Ämter unter sich verteilen dürfen - die fürstlichen Städte sind ja in erster Linie ihrem Landesherrn verpflichtet. Der Rat tritt jedes Jahr im Winter zusammen, wenn der Handel ruht und die Ratsherren Zeit für Politik haben. Nicht jede Stadt schickt zu jedem Rat eine eigene Delegation, die ja nicht billig sind, zumeist übertragen sie ihr Stimmrecht einer befreundeten Nachbarstadt. Bei sehr dringendem Bedarf wird ein außerordentlicher Rat einberufen, sonst werden wichtige aktuelle Probleme aber durch eine Mischung aus Briefabstimmung und Entscheidung der Amtsträger gelöst.

Sandenhaff ist die mit Abstand größte Stadt des Bundes und traditionell auch der Tagungsort des Rates, hier werden Siegel und Urkunden des Bundes verwahrt, die aus Geldstrafen gefüllte Kasse und der Bundesschatz aus Tafelsilber für die großen Festessen, Reliquien und symbolträchtigen Beute aus den Bundeskriegen verwahrt. Im Hafen liegt auch das einzige offizielle Kriegs-

schiff des Bundes, das einzig und allein für Verhandlungen nach einem Seekrieg angeschafft wurde und jetzt (freilich ohne eigene Besatzung) die ganze Seemacht des Bundes repräsentiert. Dennoch, und darauf legen die anderen Städte wert, ist Sandenhaff mitnichten die offizielle Hauptstadt des Bundes, sondern lediglich der größte unter gleichberechtigten Partnern.

Die 8 Amtsträger des Bundes sind wenigstens einige Monate im Jahr in Sandenhaff versammelt um die Interessen des Bundes zu wahren. Aber jede ihrer Entscheidungen wird unter Vorbehalt gefällt und erst durch den nächsten (oder übernächsten, mitunter auch sehr viel späteren) Ratsbeschluss bestätigt. Die 7 nicht aus Sandenhaff stammenden Amtsherren haben eigene Häuser in der Stadt, die als Konsulate dienen und mit den jeweiligen Stadtwappen wie auch den Amtsinsignien gekennzeichnet sind. Es gibt folgende Ämter (für die entsprechende Stadt):

Bundessekretär (Sandenhaff, Leiter der Sitzungen und Ansprechpartner für fremde Mächte), **Kämmerer** (für die Kasse verantwortlich, Bitterquell), **Siegelherr** (verwahrt das Siegel und muss alle Dokumente abfassen, Neuntürme), **Bundesadmiral** (Befehlshaber der vereinigten Flotten im Kriegsfall, Skadren), **Bundesmarschall** (Befehlshaber der vereinigten Armeen, Torfenburg), **Seegerichtsherr** (Vorsitzender des obersten Seegerichtes, Pronzenheim), **Bundeseichmeister** (beaufsichtigt Maße, Gewichte und Münzen, Delm) sowie der **Handelsgerichtsherr** (Vorsitzender des obersten Handelsgerichtes, Gauderburg).

Die Politik innerhalb des Bundes kann gelinde als konfus bezeichnet werden. Während die 8 freien Städte einen gewissen stabilen Kern bilden, sind die fürstlichen Städte alles andere als zuverlässig. In manchen Jahren steigt ihre Zahl über 40 oder 50, wenn sie Handelsvorteile erhoffen oder ihre Fürsten den Bund beeinflussen wollen, dann wieder sinkt ihre Zahl unter 20. Manchmal muss ein Mitglied dem Bund oder zumindest einer anderen Stadt des Bundes die Fehde erklären weil ihr Fürst es will, aber auch aus eigener Kriegslust oder Missgunst. Und auch die freien Städte sind nur nach außen hin einig, nur allzu oft werden auch sie vor das Gericht zitiert, weil sie schwächere Mitglieder unterdrückt haben.

Immer wieder gibt es nach außen diplomatische oder gar militärische Konflikte mit gomdischen Fürsten, Albion oder anderen Königreichen, den benachbarten Paladinen der Grenzmark oder einigen der Großfürsten - entweder geht es um wichtige Handelswege, -rechte oder -posten, oder gleich darum, dem reichen Bund Kredite, Subsidien oder gar Tribute aus den Rippen zu leiern. Die Außenpolitik des Bundes selbst ist recht friedlich und soll vor allem den sicheren Handel und die Sicherheit der Mitglieder gewähren. Neben Diplomatie sind die wichtigsten politische Mittel große Kredite, kleine Geschenke und teure Handelssperren.

Produktion & Wirtschaft: Der Wendische Bund vereinigt gut die Hälfte der Handelsmacht des Gomdlandes. Neben der Produktion von Salz, Milchprodukten, Schlachtvieh, Fisch, Wollstoff, Getreide, Bier, Töpferwaren und diversen Fertigwaren der einfachen bis mittleren Kategorie (aber kaum Luxusgüter) macht primär der Handel einen wichtigen Posten aus. Vor allem mit Thursgard und den Großfürstentümern wird viel Handel getrieben, gegen die eigenen Produkte und Luxusgüter aus dem Süden tauscht man Pelze, Holz, Honig, Pech, Metalle, Fisch, Elfenbein, Tran und Torf.

Einst beherrschte man auch den Handel mit Soldale und bis in das Sonnenmeer, aber mit Albion und den Niederen Marschen hat man zwei starke Konkurrenten in einer besseren Lage und mit mehr politischer Macht. Neben der Verbesserung des Binnenhandels und der eigenen Produktion bemüht der Bund sich auch um die Schaffung eigener Kolonien - nicht im fernen Korallenmeer, sondern im Nordwald. Außer Holz, Pelzen und den anderen bekannten Waren, die man hier billiger zu finden hoffte, regen vor allem umfangreiche Goldfunde die Besiedlung an. Ständige Probleme mit den einheimischen Waldelfen und wilden Tiernmenschen drohen wie zunehmend auch die gierigen Großfürsten, thursischen Jarle und albischen Freihändler das lukrative Geschäft zu stören.

Kultur & Sitten: Im Wendischen Bund benimmt man sich wie im restlichen nordischen Gomdland, allerdings hat der Handel hier die Tugenden Zuverlässigkeit, Fleiß und Sparsamkeit noch mehr gefördert. Auch gelten die Wendenbündler als besonders reserviert. Lebhaftes Plappern wie auch offene Gefühlsäußerungen gelten hier als bäurisch oder fremdländisch, ein gediegener Kaufherr hält sich mit seiner Meinung zurück. So

sind Vergnügen und Unterhaltung in den Städten ebenso wenig zu Hause wie Mode, Wissenschaften oder Kunst. Gerade letztere wird zwar oft gekauft um seinen Rang darzustellen, aber nicht besser angesehen als eine Tonne Heringe oder ein Stück Ackerland - es ist eine Ware, die Gewinn bringen oder zumindest als Reserve dienen soll, kein ehrwürdiges Kulturgut.

Religion, Magie & Aberglaube: Die Mondkirche ist dominierend, aber gerade Labrobot findet eine umfangreiche Verehrung. Gerüchten zufolge sind viele Kaufleute Anhänger des Mamos - doch die Orgien sollen so dröge sein, dass die meisten Teufelspriester das Land lieber meiden. Sehr gepflegt werden Aberglaube und die Verehrung von Meeresgeistern. Jedes Schiff hat einen kleinen versteckten Geisteraltar unten im Bug und einige geschnitzte Symbole an der Reling, die die Geister gnädig stimmen sollen. Eigentlich jeder Kaufmann hat seinen persönlichen Glücksbringer, und es gibt hunderte Sprichworte und kleine Rituale, die garantiert den Handel fördern.

Militär & Kampfstil: Wie gesagt hat der Bund keine eigene Armee, und die Städte halten nur so viele Wachen wie nötig. Immerhin sind die Milizen trainiert und gut bewaffnet, die Mauern stark und gepflegt. Auch Artillerie und Kriegsgerät sind in genügender Menge vorhanden, Mangel herrscht aber an erfahrenen Offizieren und vor allem Kampfeslust - Krieg wird hier als ein sehr riskantes und selten lukratives Geschäft gesehen, nicht als ehrenvolles Kräfteressen. Falls ein Krieg unausweichlich ist, werden halt Söldner angeheuert und erfahrene Fürsten bezahlt, sie in die Schlacht zu führen.

Immerhin auf See kann man sich sehen lassen. Die Holken des Bundes sind stabil und können allesamt mit Kanonen und Söldnern versehen in den Krieg geschickt werden, und die Seeleute sind hart und geschickt. Auch haben viele Bürger auf See Kampferfahrung gesammelt, vor allem im Kampf mit den lästigen Piraten, anderen Städten sowie den diversen Konkurrenten, die immer wieder im Nordmeer stören. Dazu ist jede Stadt verpflichtet, eigene Orlogschiffe zu unterhalten, die die Handelsschiffe bewachen, während sie für den Rat Waren befördern. Kleinere Städte müssen nur einen Anteil unterhalten, aber mit derzeit 22 gut bewaffneten Holken ist der Bund auf See nicht schlecht geschützt.

Wichtige Städte und Orte:

Sandenhaff ist mit 55 000 Einwohnern die zweitgrößte Stadt des Gomdlandes. Das Haupt des wendischen Städtebundes, eine reiche Stadt am Meer, mit roten Ziegelhäusern und vielen Kanälen, ist für seine Werften und vor allem die 2 großen Messen bekannt, zu denen tausende Kaufleute anreisen. Hier sind auch die größten Banken und Versicherungen des Landes angesiedelt, und es werden Unmengen von Pelzen verarbeitet. Den einfachen Leuten ist eher das Sandenhaffer Bier bekannt, das problemlos ein Jahr lang gelagert werden kann und von hoher Qualität ist. Die ganze Stadt ist aus roten Ziegelsteinen erbaut, im Hafen gibt es einen Lagerbezirk für zollfreie Waren und das Rathaus gehört zu den größten und Prachtigsten des Reiches.

Bitterquell ist eine wohlhabende Salzstadt im Niedergomdland, nicht weit von der Küste entfernt. Die stark salzigen Quellen werden von den reichen Solherren angezapft und auf dem Feuer der ehemals umliegenden Wälder zu bestem Salz eingedampft. Inzwischen kriselt es aber zunehmend, der Boden sackt ein, immer mehr Wasser muss in die Salzadern gepumpt werden und Brennholz gibt es auch kaum noch. Zum Schutz vor billigem Meersalz aus Lagunata oder anderen südlichen Salzgärten greifen die Herren der Stadt immer mehr zu Mitteln der Sabotage und des Handelskrieges.

Isenport ist die bei weitem westlichste Stadt des wendischen Bundes, eine kleine befestigte Stadt aus vielleicht 200 Holzhäusern jenseits der Großfürstentümer in einer Bucht, die bestenfalls 6 Monate im Jahr schiffbar ist, sonst aber vor Treibeis wimmelt oder ganz zufriert. Bis vor kurzem war sie nur ein Nest für Pelzhändler und Walfänger, mit mehr Tiermenschen als echten Bürgern, hat seit der Entdeckung ergiebiger Goldfelder aber erheblich an Bedeutung gewonnen. Gut eine Woche Fußmarsch, ein Pass über die ewig verschneite Gnollberge und einige Tage auf Flößen entfernt liegt **Goldfälle**, noch provisorischer und viel chaotischer als die kleine Hafensstadt und inzwischen mit über 3000 Einwohnern auch größer. In der anarchischen Goldgräbermetropole und den vielen umgebenden Lagern werden enorme Reichtümer an Gold gewaschen, verspielt, versoffen und geraubt.

Nochudovatch ist eine Stadt der Großfürsten, tausende mit Schnitzereien verzierte Holzhäuser umgeben von mehreren palisadengekrönten Erdwällen und breiten Wassergräben, nur einige Tempel und die Burg des Großfürsten sind zum Teil aus groben Bruchsteinmauern errichtet. Im Hafengebiet der größten Stadt dieses wilden und barbarischen Landes liegt der **Marderhof**, ein mit eigener Palisade umgebenes Viertel von wendischem Recht, in dem die Kaufleute aus dem Gomdland einige Jahre lang leben und lukrativen Handel mit Holz, Wachs, Honig und vor allem den namengebenden Kleintierpelzen treiben, die sich während des Winters bis unter die Dächer der Kontorhäuser stapeln. Diese sind allesamt aus importierten roten Ziegeln erbaut und erinnert mehr an die leicht befestigten Gutshäuser von Adligen als an Kaufmannshäuser.

Denn auch wenn die Großfürsten und Bürger die kostbaren Waren der fremden Händler begehren, kommt es immer wieder zu Übergriffen und Plünderungen der reichen Siedlung, wenn Aufstände, Fehden oder Fürstenmorde den fragilen Frieden zerstören. In diesem Fall verteidigen die Kaufleute und Handelsdiener ihre Palisaden und ziehen sich notfalls in den befestigten Mondtempel mit seinen Lagerräumen unter dem Dach zurück, während die marodierenden Horden sich mit den weniger wertvollen Waren in den Kontorhäusern begnügen - denn der Tempel ist wie eine Festung gebaut und sogar mit kleinen Kanonen gesichert, und die Kaufleute kämpfen härter um ihr Leben als die Angreifer um ihre Beute.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: Auf den ersten Blick bieten die biederen Kaufleute nicht so viele Abenteuer, auf den zweiten aber sogar einen Haufen: Von den Städten ist immer mindestens eine in irgendeine Fehde verwickelt, Spione und Saboteure aller Handelstreibenden des Nordmeeres belauern sich gegenseitig, Piraten bedrohen den Handel und die Entdecker, Goldsucher und Kolonisten im Nordwald erwarten wilde Stämme, lockende Schätze und eine unberührte Wildnis.

Szenariovorschlag: An der Küste wird die Leiche eines Matrosen gefunden, der vor einigen Stunden ermordet wurde - doch erklärte man ihn schon vor Monaten für tot, da sein Schiff im Sturm gesunken war! Nachforschungen der SC ergeben, dass er Teil eines Versicherungsbetruges war, bei dem man alte Schiffe versenkte, ihre Ladung verkaufte und die Versicherung kassierte.

Kapitel 52

Das Seereich von Lagunata

Herrscherhaus & Politik: Lagunata hat zwar den *Dogen Immanuel IIX.* als Herrscher, faktisch wird es aber vom *dreifachen Rat* regiert. Die reichsten Familien der Stadt schicken ihre Vertreter in den *Rat der 1000*, der die **Legislative** bildet und alle neuen Gesetze ratifizieren muss. Dazu sind viele der Ratsherren Beamte der Stadt und somit die untere Exekutive. Sie wählen auch den *Rat der 100*, der die **Judikative** bildet und im Wechsel die 25 Richter der Stadt stellt, von denen aber nur ein Dutzend voll beschäftigt ist. Aus den 100 wird der *Rat der 10* bestimmt, der die obere **Exekutive** inne hat. Er bestimmt über Krieg und Frieden, befiehlt die Beamten und hat als wichtigstes Mittel die gefürchtete „Schattenpolizei“, die jeden echten und potentiellen Staatsfeind genauestens überwacht.

Die Politik ist voll und ganz auf den Handel ausgerichtet. Die Galeerenflotte sichert die Handelswege, die Inselkolonien dienen als Warenquelle und Stützpunkte, und die Diplomaten sorgen dafür, dass Schiffe und Waren aus Lagunata in jedem Hafen bevorzugt werden. Ansonsten bemüht man sich um Neutralität und pflegt auch beste Kontakte mit dem Südreich und sogar einigen der Korsarenstädte.

Eine besondere Institution ist der „Rat der Narren“ auch der „vierte Rat“ oder „Rat der 10 000“ genannt. Generell darf in Lagunata jeder alles sagen, sofern es lustig ist und er dabei eine spezielle Maske trägt. Näheres zu den 4 Räten und der Politik von Lagunata ist in der folgenden Stadtbeschreibung zu finden.

Regionen & Landschaften:

Lagutera ist das Land um die Stadt selbst, ein flaches Gebiet in Soldale, von Kanälen und Lagunen geprägt. Hier gibt es auch eine Vielzahl von Salinen, die einst den Reichtum der Stadt begründeten. Dahinter wird Reis angebaut, der im ganzen Reich für Süßspeisen und als Fastenspeise geschätzt wird. Die Einwohner sind zivilisiert und friedlich, gelten aber auch als feige und verlogen. Mehrere kleine Städte wurden zu Festungen ausgebaut und mit Söldnern besetzt.

Die Sonneninseln bilden das Kolonialreich von Lagunata, sie haben zusammen fast eine Million Einwohner und werfen so viele Steuern ab, dass in der Stadt selbst kaum welche eingetrieben werden. Mit den Ruinen und der Kultur von Tideon haben sie die Stadt auch in immaterieller Weise bereichert. Allerdings werden sie aber auch immer von den Korsaren und neuerdings von Bourbon und Soldale bedroht.

Produktion & Wirtschaft: Die reichste Stadt des Nordreiches lebt von Handel und Handwerk. Fast der ganze Handel mit dem Südreich läuft über Lagunata, dazu hat die Stadt viele andere Routen im Sonnenmeer unter Kontrolle. In der Stadt werden Luxuswaren aller Art gefertigt, vor allem Masken, Kostüme, Spiegel, Glaswaren, Elfenbearbeiten und Brokat. Aus Lagutera kommen etliche weitere Feldfrüchte und Fertigwaren hinzu, und von den Sonneninseln Zucker, Wein und viel andere begehrte Waren.

Ein besonderer Faktor ist der Tourismus. Aus dem ganzen Reich, vor allem aber aus dem sittenstrengen Soldale kommen Gäste nach Lagunata, die hier den Karneval erleben und sich im Schutze der Masken nach Kräften in Theater und Casino vergnügen wollen. Zu den kurzzeitigen Gästen kommen auch viele Exilanten und solche, die hier ihren Lebensabend verbringen wollen.

Kultur & Sitten: Die soldalische Lebensart wurde hier erheblich verfeinert, von aller Intolleranz befreit und um eine enorme Lebenslust bereichert. Man denkt nicht an morgen oder gestern, nur das heute zählt - nachdem die Geschäfte geregelt sind.

Religion, Magie & Aberglaube: Formal hängt man hier den Reichskirchen treu und gleichmäßig an. Faktisch sind die Tempel zwar überaus prächtig und die Kleriker gut finanziert, aber kaum ein Gläubiger findet sich außerhalb der Feiertage in den Tempeln ein. Dafür besteht eine Unzahl von exotischen Sekten und eine skandalös offene Duldung von Teufelskulten, von denen 2 fast öffentlich bestehen - strengstens von der Geheimpolizei überwacht.

Militär & Kampfstil: Kaum ein Bürger der Stadt greift je zu den Waffen, dafür hat man ja Söldner. Einzige Ausnahme sind die Offiziere der Galeerenflotte, die eine der vier mächtigsten des Sonnenmeeres ist. Die 40 Schiffe sichern Häfen und Konvois, weitere 60 können in 2 Monaten montiert und bemannt werden, falls ein echter Krieg droht. Der Ruf der lagunatischen Flotte ist exzellent, was nicht zuletzt daran liegt, dass sie bislang fast alle Kriege sehr gut geplant und daher schnell gewonnen hat - mit überlegenen Gegnern verhandelt man lieber, bis man sie durch Diplomatie und Spionage zermürben kann.

Die Landheere der Stadt sind ebenfalls gefürchtet, aber mehr wegen ihrer zahlreichen Plünderungen und Aufstände, denn die Söldner werden oft nur unzureichend gepflegt und besoldet - eine perfide Taktik, denn sobald man die politischen Ziele des Krieges erreicht hat benötigt man eine Ausrede, warum man die eigenen Söldner hinrichten oder verjagen kann, statt ihnen den ausstehenden Sold zu zahlen. Dass Lagunata dennoch für jeden Krieg genügend Söldner bekommt liegt daran, dass sie nicht weniger als 10 Gulden Handgeld schon für die einfachen Fußknechte zahlen und 2 Liter süßen Wein am Tag ausgeben - eine Kombination, die jede Vorsicht vergessen lässt.

Wichtige Städte und Orte:

Lagunata ist mit 140 000 Einwohner die reichste Stadt des Landes, ganz in einer Lagune und auf Inseln gelegen. Zwischen den Pallazzos liegt ein Netz von Kanälen, auf denen Gondeln Waren und Personen befördern.

Näheres siehe in der *Stadtbeschreibung Lagunata* weiter unten.

Luticcia unweit von Lagunata in Lagutera ist die Universitätsstadt des Seereiches, eine nicht sehr große aber wohlhabende und ruhige Stadt, mit einer satten Portion des lagunatischen Völkergemisches. Neben der Universität gibt es noch eine Anzahl von Villen in der Umgebung, die den reichen Familien Lagunatas gehören. Alle Gebäude der Uni, Prachtbauten aus hellem Terracotta, liegen um einen halbrunden Park, der sich zur Stadt hin öffnet. Auf der Rückseite bilden sie einen wichtigen Teil der Stadtmauer, vor dem ein weiträumiger Wassergraben die Gebäude spiegelt und optisch vergrößert.

Uldopolis ist die Hauptstadt von Zeryn, der Krone des lagunatischen Seereiches. Auf den ersten Blick eine florierende mittelgroße Hafenstadt mit vielen reichen Kaufleuten und prächtig gekleideten lagunatischen Beamten. Tatsächlich aber hat es hier schon mehrere Aufstände und Attentate gegeben, denn den Insulanern wird immer mehr klar, dass Lagunata sie ausbeutet. Zwar geht es ihnen in der Stadt noch recht gut und auch Verwaltung und Infrastruktur sind besser ausgebaut als die vieler anderer Provinzen, doch halten die Aristokraten aus der Lagunanstadt eisern die Macht in ihren Händen und ziehen einen Großteil der Gewinne ab, die aus den reichen Zucker- und Reisplantagen der Ebenen und den Schafherden und Olivenbäumen der Hügel gezogen werden. Weit von der Stadt entfernt aber immer noch in Sichtweite liegt ein Steinbruch für grünlichen Marmor, in dem viele Gefangene der Schattenpolizei ihre Strafen abarbeiten.

Verbrechen, Probleme & Abenteuer: In Lagunata liegt das Gold auf der Straße - leider wissen das auch die Bewohner, und so erfordern Abenteuer hier ein gewisses Feingefühl. Gefährliche Personen werden von den vielen Spitzeln und Agenten der Schattenpolizei überwacht, und jegliche staatsfeindliche Umtriebe führen zu einem nächtlichen Besuch maskierter Männer. Ansonsten gibt es mehr als reichlich zu tun, die Diplomaten und Spione aller Länder finden sich hier ein, böse Kultisten und reiche Touristen treiben sich herum und kein Ort ist so gut geeignet, die Beute harter Abenteuer mit Genuss auszugeben.

Szenariovorschlag: Bei einer Fahrt Richtung Lagunata legt das Schiff der SC auf Zeryn an, und die Gruppe bekommt einige Tage Landgang, während umgeladen wird. Unvermittelt werden sie Zeuge, wie Gerichtsdienere der lagunatischen Obrigkeit ein ganzes Dorf von Einheimischen zwangsräumen, angeblich auf Befehl des Rates der 10, doch einem kundigen SC kommt das dafür nötige Dokument zweifelhaft vor. Tatsächlich ist es eine Fälschung, und während die SC versuchen, beim Rat der 10 die Wahrheit zu ermitteln, schickt ihnen der kriminelle Kolonialrichter einen Saboteur mit auf das Schiff und ein ganzes Schiff voll angeheuerter Piraten hinterher.

Lagunata

Freie Reichsstadt in Soldale

Lage der Stadt

Lagunata liegt an der Nordküste des westlichen Soldale in einer der großen Lagunen der Küste, gut 8 km vom Festland entfernt. Die Stadt ist auf 41 Inseln verteilt, 3 große und 8 kleine bilden den Stadtkern. Die 3 großen Hafenanäle treffen in Form eines Y zusammen, ein Netz von mittleren und kleinen Kanälen durchzieht den Rest der Stadt, teilweise überwölbt und von zahllosen Brücken überspannt.

Das Klima in Lagunata ist sehr angenehm, nur einige Phasen der Feuchtigkeit und des Nebels im Winter sind ungesund, sonst dominieren warme Temperaturen mit milde erfrischenden Winden. Im Hochsommer kann der Zufluss zur Lagune zurückgehen und der Salzgehalt steigen, während gleichzeitig der Sauerstoffgehalt sinkt. Dann verwandelt sich das türkise Brackwasser in eine salzige stinkende Brühe. Bestimmte Windverhältnisse sorgen ca. 5 bis 30 mal im Jahr für einen Anstieg des Wassers um 1 bis 2 m. Dadurch werden viele Plätze und Straßen sowie die Erdgeschosse der Häuser überschwemmt, ohne jedoch viel Schaden zu erleiden.

Bevölkerung

Insgesamt leben um die 140 000 Personen in der Stadt, im Sommer werden die gut 30 000 Seeleute auf den Meeren durch etwa die selbe Menge an Kaufleuten und Reisenden ersetzt. Über 90% der Einwohner sind Menschen (davon 60% aus Soldale, 20% aus anderen Ländern des Nordreiches und 5% aus dem Südreich), Zwerge, Elfen und Trolle sind zu gleichen Teilen vorhanden.

Die Bevölkerung wird in 4 Klassen geteilt. Die „1000 Familien“ bilden den **Adel** der Stadt, insgesamt gut 6300 Personen in 1100 alten Geschlechtern, die je einen eigenen Pallazzo bewohnen. Sie bilden nicht nur die wirtschaftliche Elite (zumindest so lange sie nicht verarmt sind), sondern haben auch die politische Macht.

Die „Freien Familien“ bilden eine **obere Mittelschicht** aus Kaufleuten, Akademikern, Grundbesitzern, Reedern, Offizieren, ansässigen

Adeligen anderer Länder und anderen wohlhabenden Personen, die nicht zu den alten Familien der Stadt gehören. Gut 10 000 Personen bilden diese wohlhabende aber politisch wenig bedeutende Klasse.

Die „Ehrbaren Familien“ setzen sich aus gut 50 000 Handwerkern, Krämern, gebildeten Fachkräften und mäßig wohlhabenden Personen zusammen. Als **Mittelschicht** stützen sie die Produktion der Stadt und müssen im Notfall die Miliz bilden (was aber schon lange nicht mehr vorkam).

Die „Kleinen Familien“ (auch „Schmutzige“ oder „Arme Familien“) bilden mit 75 000 die **Unterschicht** der Stadt. Auch wenn es wie in jeder Stadt Bettler und Ausgestoßene gibt, finden die meisten Armen hier doch ein Auskommen. Von Steuern und Kriegsdienst befreit können sie zum Dienst auf den Schiffen der Stadt verpflichtet werden.

Auffällig ist die große Anzahl aus **Fremden und Mischlingen** in der Stadt, die es sonst weder in den Großstädten Soldales noch Bourbons gibt. Im Winter kommen Seeleute aus aller Welt hinzu, im Sommer die vielen Gäste und Kaufleute aus dem ganzen Nordreich und sogar den Ländern des Kalifates im Süden.

Regierung

Offizieller Herrscher der Stadt ist der **Doge Immagovim IV**. Er stammt aus einer der vornehmsten Familien der Stadt, gilt als unantastbar und verfügt über einen enormen Luxus. Allerdings wird er wie kein anderer Regent im Reich kontrolliert: Er darf die Stadt nie und seinen Palast nur an bestimmten Tagen verlassen, seine Diener werden vom Rat ausgesucht, seine Briefe von den 3 „Staatsrichtern“ geprüft, selbst die Ehepartner seiner Verwandten müssen vom Rat akzeptiert werden. Außer einigen symbolischen Staatsakten hat er eigentlich nur das Recht der Besiegelung aller Verträge der Stadt und die Amtseinführung der 10 Magistrate behalten. Eigentlicher Herrscher der Stadt ist der „dreifache Rat“.

Doge Immagovim IV.

Beschreibung: Bei der Ernennung des Dogen wird seit langem darauf geachtet, nur Männer mit wenig Ehrgeiz oder gar politischem Anhang zu wählen. Immagovim wird für sein gütiges mildes Lächeln bei allen Auftritten sowie seine ruhige und leise Stimme geschätzt, die ihn zu einem idealen machtlosen Symbol machen.

Rolle: Die stumme Gallionsfigur von Lagunata ist nicht ganz so stumm, wie die 3 Räte es gerne hätten. Immerhin müssen alle Verträge und Gesetze von ihm unterzeichnet werden, und auch nur er kann die Ratssitzungen eröffnen und neue Räte, Richter und Magistrate in ihrem Amt bestätigen. Bereits mehrfach hat er dies aber unter Hinweis auf die „Dignität seines Amtes“ verweigert. Welche parteipolitische Linie er verfolgt und woher er überhaupt die tiefgehenden Informationen über die abgelehnten Kandidaten hat (die tatsächlich allesamt durch Fehler, Korruption oder gar üblere Verbrechen für ihr Amt unwürdig waren) ist völlig unklar. Eigentlich war der Doge nie mehr als Sohn einer reichen Familie, Hinterbänkler im Rat der 1000 und wenige Jahre lang ein mäßig guter Verwaltungsrichter. Als solcher sollte er auch gegen die grassierende Korruption vorgehen, schaffte es aber nicht einmal einen einzigen Prozess erfolgreich zu beenden. Seine Ernennung zum Dogen führte auch noch zum Abbruch von vier laufenden Verfahren und wurde von den gewissenlosen Angeklagten mit eingefädelt. Wie aus einem machtlosen Aktenschieben ein gewitzter Politiker werden konnte, ist eine interessante und für einige Personen zunehmend essenzielle Frage.

Persönliche Fähigkeiten: Gelangweilter Höfling und Verwalter mittelgroßer Ländereien, mäßig guter Jurist. Scheint tatsächlich ein feines Gespür für politische Zusammenhänge und Absichten entwickelt zu haben.

Macht und Ressourcen: Neben der reinen und machtlosen Repräsentation darf (und soll) der Doge alle wichtigen Amtsvorgänge der 3 Räte Bestätigen - und, was weniger gern gesehen wird, auch ablehnen. Ansonsten verfügt er zwar über üppige 100 000 Gulden im Jahr nur für Hofhaltung (und das bei einem recht kleinen Hofstaat), kann aber lediglich seiner kleinen Leibwache und den 4 magischen Greifenstatuen auf dem Greifenplatz befehlen. Verfügt über den Kronschatz mit etlichen Artefakten und über das Geheimwissen der Dogen, außerdem ist

er juristisch unantastbar, außer alle 3 Räte sprechen ihn des Hochverrats schuldig.

Der **Rat der 1000** ist die **Legislative** der Stadt. Jede der 1000 Familien hat einen Sitz im Rat, der vom Familienoberhaupt besetzt wird (und da es eigentlich 1100 adelige Familien gibt, sind gut 100 gerade nicht vertreten - meist aus Geldnot oder Mangel an geeigneten Kandidaten, manchmal aus politischer Vorsicht). Von den 1000 Ratsherren erscheinen etwa 300 zu den normalen Sitzungen, und gut 200 haben dazu noch ein unbezahltes aber durchaus einflussreiches Amt in Verwaltung, Militär oder Justiz inne. Wer sich nicht für Politik interessiert oder zu viel mit dem Verdienen und Verplempern von Geld zu tun hat, kann sein Stimmrecht an einen Vertreter in der eigenen „Partei“ abtreten. Wenn einmal im Jahr die neuen Richter und Magistrate gewählt und die neuen Gesetze erlassen werden, ist die Ratsskammer richtig voll - es gibt effektiv gerade 700 Plätze...

Grandissimo Sereno Valacce

Beschreibung: Kein anderer Adelliger der Stadt ist auch nur annähernd so prächtig gekleidet, er wechselt täglich die Gewänder, die aus den teuersten Stoffen bestehen. Spötter sagen ihm nach, er laufe für seine eigenen Waren Reklame...

Rolle: Der Sprecher der Handelspartei, der ältesten, größten und mächtigsten Gruppierung im Rat, ist nebenbei auch der erfolgreichste Tuchhändler der Stadt. Seine Ziele sind Reichtum und Sicherheit des Handels für sich und die Stadt (in der Reihenfolge). Um sie zu erreichen fordert er politische Neutralität, Schädigung der Konkurrenz und gute Kontakte zum Südreich. Ansonsten ist er vergleichsweise harmlos und friedliebend.

Persönliche Fähigkeiten: Exzellenter Kenner des Tuchhandels und der Modewelt, pompöser Redner und über fast alle Intrigen der Stadt informiert (daher auch oft etwas verwirrt).

Macht und Ressourcen: Die Handelspartei hat seit jeher den größten Anhang im Rat und einen guten Rückhalt beim Volk - jedermann weiß, das die Stadt in allererster Linie auf dem Handel beruht.

Grandissimo Palmoa Avissida

Beschreibung: Der stolze Adelige mit seinem mit Duftöl verwirbelten Bärtchen sieht auf die Patrizier der Stadt herab, da er sich vom soldatischen König hat in den Fürstenstand erheben lassen und jetzt neben seinen riesigen Ländereien in Lagutera eine kleine und ziemlich abgelegene Grafschaft sein Eigen nennt.

Rolle: Die Fürstenpartei ist nicht so alt und vor allem viel kleiner, hat aber einen erheblichen Einfluss auf die Außenpolitik. Denn für den diplomatischen Dienst sind hohe Adelsränge von Vorteil, und fast alle Barone, Vizegrafen, Grafen und der einzige Markgraf der Stadt sind in der Adelpartei zusammengeschlossen. Sie sind der Meinung, das Rätssystem sei zu egalitär und würde damit der Würde der Stadt schaden. Ihr Ziel ist es, dem Hochadel zu seinem verdienten Rang zu verhelfen und einen mächtigen erblichen Dogen einzusetzen statt dieser lächerlichen Marionette.

Persönliche Fähigkeiten: Palmoa ist immer noch mehr Händler als Fürst, genießt aber als Diplomat einen guten Ruf und kennt sich an den Fürstenhöfen des Nord- wie Südreiches sehr gut aus.

Macht und Ressourcen: Der Graf verfügt über gewaltige Ländereien mit über 30 000 Pächtern und Sklaven im lieblichen Lagutera und auf den Sonneninseln sowie über eine kleine Grafschaft irgendwo im trockensten Alsera. Als einer der wenigen Adeligen der Stadt hält er sich nicht nur einige Leibwächter, sondern eine Garde von 40 Mann. Die Parteimitglieder besitzen fast die Hälfte der Ländereien und stellen mehr als zwei Drittel der hochrangigen Diplomaten, ohne die die Stadt nicht überleben könnte.

Grandissimo Oldo Baluccio

Beschreibung: Wenn der arrogante Vizeadmiral durch die Straßen geht, freuen sich die Leute und jubeln, was er genießt. Natürlich jubeln die meisten, weil sie denken, irgendein bekannter Schauspieler würde maskiert spazieren gehen und hätte vergessen, sein Heldenkostüm von der Vorführung abzulegen. Der selbsternannte Seeheld und Sieger von vier Seeschlachten (bei einer kämpfte sein Geschwader sogar gegen ein echtes Piratenschiff!) orientiert sich nämlich stets an den Helden der Vorzeit und hat sich eine „authentische“ Rüstung aus dem 3. Zeitalter nachbauen lassen. Der Schmied hatte die Bestellung falsch verstanden und eine der stets gefragten Theaterrüstungen geliefert, die den

antiken Vorbildern bestenfalls in einigen Details ähneln, aber Oldo ist damit hoch zufrieden (er kennt die alten Heroen auch nur aus den Theater) und stolziert ständig in einer vergoldeten und reich mit Treibarbeiten verzierten Rüstung herum, deren Messingblech kaum einen Dolch aufhalten könnte.

Rolle: Der Anführer der Militärpartei ist für eine gewaltsame Expansion des Territoriums der Stadt, die Eroberung von Kolonien auch im fernen Korallenmeer und vor allem dafür, den Saustall von Stadt ordentlich aufzuräumen, die schlaffen Bürger im Krieg zu stählen und den Ruhm der Stadt zu mehren.

Persönliche Fähigkeiten: Mittelmäßiger Seeoffizier, guter Fechter mit theatralischen Anwendungen und guter wenn auch recht unkritischer Kenner von Heldensagen.

Macht und Ressourcen: Oldo selbst befiehlt vier der zwangsvermieteten Galeeren und ist für einen der Konvois verantwortlich, der in das Südreich fährt. Die Partei hat fast die Hälfte der aktiven Offiziere auf ihrer Seite, wird aber von den Söldnern und ihren mächtigen Anführern gering geschätzt.

Der **Rat der 100** bildet die **Judikative** und besetzt im Wechsel die 25 Richterbänke. Wirklich beschäftigt sind die 3 Staatsrichter (überwachen den Dogen), die 4 Niederrichter (Bagatellfälle), die beiden Halsrichter (Strafgericht) und die 4 Marktrichter (Zivil- und Handelsrecht). Weniger zu tun haben die See-, Militär-, Magie-, Kirchen-, Verwaltungs- und Sittenrichter. Sehr große Macht haben die 6 Kolonialrichter, die über die Besitzungen auf dem Festland und den Sonneninseln wachen. Sie müssen für ihre Amtszeit die Stadt verlassen, und reisen traditionell als Kollegien von 4 Personen (1 Richter und 3 Beisitzer). Viele Richter sind alt und entweder sehr einflussreich oder schon zu verkalkt für aktivere Ämter.

Juror Criminalis Eleor Dondator

Beschreibung: Wenn man den dicklichen und freundlich lächelnd gemütlich auf seinem Amtsstuhl sitzenden Mann betrachtet, fasst man schnell Vertrauen und erzählt oft Dinge, die man eigentlich für sich behalten wollte. Wenn er dann auf einmal mit kaltem Lächeln die Höchststrafe verhängt merkt man, dass man ziemlich falsch lag.

Rolle: Der hinterhältig freundliche Richter ist bei allen Politikern und Bürgern der Stadt

gefürchtet, denn er nutzt die Macht seines Amtes weidlich aus, um seine persönliche Macht zu stärken. Dabei ist er einer der korruptesten Richter der Stadt, denn bei ihm zahlt man nicht für ein mildes Urteil oder gar einen Freispruch, sondern um seine Feinde los zu werden. Von den anderen Richtern wird er dennoch geschätzt, denn er erledigt mehr Fälle als seine beiden Kollegen zusammen. Außerdem zahlen Angeklagte Unsummen, um bei ihnen wenigstens ein mäßiges Urteil zu erhalten.

Persönliche Fähigkeiten: Rechtsverdrehler der übelsten Sorte, hat den Tatbestand des „vorsätzlichen Schuld ausstrahlens“ etabliert und bis auf zwei Ausnahmen jeden Angeklagten zu mittleren bis exzessiven Strafen verurteilt, ohne dass mehr als ein Zehntel der Revisionen vor dem Reichsgericht durchkommen. Wirkt sehr harmlos, kann Zeugen durch Anstarren zum Reden bringen.

Macht und Ressourcen: Der Richter erzeugt eine Aura der Furcht, schlimmer als das heilige Licht eines Inquisitors. Aus den üppig fließenden Ordnungsgeldern hat er zusätzlich 4 Trolle als Gerichtsbüttel und einen der besten Kopfgeldjäger als Ermittler eingestellt. Gute Kontakte zur Schattenpolizei.

Juror Moralicus Senes Perevis

Beschreibung: Kaum ein anderer Richter geht seiner Tätigkeit zu fröhlich nach wie Senes, denn er weiß nicht einmal, das er Richter ist. Der schwerhörige und fast blinde Mann, der schon lange keine Zähne mehr hat und an Altersverwirrung (und -geilheit) leidet, übt sein Amt mit stetiger Begeisterung aus.

Rolle: Es ist schon bezeichnend für Lagunata, dass der für Einhaltung von guten Sitten und Moral verantwortliche Oberrichter nicht nur blind, taub und senil ist, sondern trotz dessen über 30 Jahre im Amt. Seine Verhandlungen sind ein beliebter Zeitvertreib für andere Juristen und das Publikum, denn die vielen von prüden Ausländern oder humorvollen Einheimischen angezeigten Fälle von Ehebruch, unkeusem Verhalten in der Öffentlichkeit, Urinieren auf Stadt- wie Privateigentum sowie Erzählen obszöner Witze (alles den uralten Moralgesetzen der Stadt nach verboten) werden von Senes mit Urteilen wie „Häh?“, „Du hast nackt auf dem Tisch getanzt? Zeig mal!“ und „So ein hübsches Mädels wie du kann doch keine Beischlafdiebin sein. Komm auf Opas Schoß, und dass ja der Hammer bleibt wo er ist!“ bedacht.

Der Gerichtsschreiber ist inzwischen angewiesen, Schnarchen als Freispruch und Sprechen im Schlaf als Schuldspruch (2W6 Tagessätze in die Gerichtskasse - und ja, er muss es auswürfeln) zu werten.

Persönliche Fähigkeiten: Unwillkürliches humoristisches Talent, Hammerwerfen (für einen Blinden sehr zielgenau), leider keine Erektion mehr (was die Strafe des Schoßsitzens deutlich abgewertet hat).

Macht und Ressourcen: Oberste moralische Instanz der Stadt. O tempora, o mores!

Der **Rat der 10** bildet die **Exekutive** der Stadt, unterstützt von den geringeren Beamten aus dem Rat der 1000. Jeder der Magistrate hat einen eigenen Bereich zu verwalten (Militär, Flotte, Finanzen, Handel, Diplomatie, Polizei, Armenfürsorge, Religion, Bauwesen und Wissenschaft), zusammen beschließen sie Gesetzesvorlagen und die generelle Richtung des Staates. Jeder von ihnen benötigt 100 Stimmen für seine Wahl und vertritt daher eine spezielle Partei des Rates - mitunter aber auch 2 oder 3. Trotz der freien Wahlen werden die 10 Ämter traditionell aus einer Liste von 40 oder 50 der ältesten und reichsten Familien besetzt.

Magistrat des Äußeren Don Avialecho

Beschreibung: Der galante Chefdiplomate der Stadt macht einen überraschend ruhigen und gediegenen Eindruck, seine schlichte aber teure Kleidung in den Farben der Stadt (rot und gold mit blauweißen Applikationen) zeugt von gutem alten Adelsgeschmack. In Gesprächen ist er immer vorsichtig, für wüste Drohungen oder schamlose Schmeicheleien hat er seine Leute dabei - so wird jede Geste, die von ihm persönlich kommt, doppelt gewichtet.

Rolle: „Die Zunge der Stadt“, wie sein Amt traditionell genannt wird, ist Anhänger der Fürstenpartei, vor allem aber einer der wenigen glühenden Patrioten der Stadt. Somit steckt er seine Interessen wie auch die seiner Familie und Partei meist hinter die der Stadt und ihrer Bevölkerung zurück. Diplomatisch wird er vor allem als Beobachter, Analyst und Berater tätig, nur selten übernimmt er eine einfache Verhandlung selbst. Er ist der Mann für die schwierigen und kritischen Gespräche, und wenn er die Stadt verlässt ist klar, dass sie von außen bedroht wird.

Persönliche Fähigkeiten: Exzellenter Kenner der menschlichen Natur, kann auch aus kleinen

Nebensätzen in Agentenberichten wichtige Entwicklungen herauslesen. Seine erheblichen sozialen Fähigkeiten setzt er selten direkt ein. Begeisterter Sonnenballspieler und enttäuscht darüber, das Lagunata weder eine echte Liga aufgebaut noch irgendeine Chance in den reichsweiten Sonnenballturnieren hat.

Macht und Ressourcen: Das Vertrauen in ihn ist so groß, dass er auch ohne nennenswerte Vollmachten die Außenpolitik der Stadt lenken kann. Seine Familie ist nicht sehr reich, aber mit einigen bourbonischen und albionischen Adelsfamilien verbunden.

Magistrat des Inneren Javall Dessoso

Beschreibung: Der Polizeimagistrat muss als Zeichen seines Amtes immer die Zäugige Maske Tragen, ein altes Artefakt, das seinem Träger Einblick in die Ängste seines Gegenüber bietet. Nach einigen Jahren hat ihn diese ständige Offenbarung der Furcht zermürbt wie die meisten seiner Vorgänger, und er ist fest dazu entschlossen, nicht noch einmal zu kandidieren – sofern er es schafft, einen seiner wenigen Vertrauten zum Nachfolger zu machen.

Rolle: Als Chef von Stadtwache und vor allem Schattenpolizei ist Javall vielleicht der persönlich mächtigste Mann der Stadt, er hat vollen Zugriff zu den Geheimarchiven und kann alle potentiellen Staatsfeinde ohne Urteil bis zu 30 Tage festhalten. Geheimverhandlungen der Staatsrichter erlauben es ihm sogar, ein heimlich gefälltes Urteil heimlich zu vollstrecken, er muss sich dafür aber wie auch der Richter nach Ende der Amtszeit verantworten. Sollten die SC in der Stadt übertrieben viel Ärger machen, wie einen Bürger ermorden oder Staatsgeheimnisse stehlen, werden sie es mit ihm zu tun bekommen!

Persönliche Fähigkeiten: Inzwischen äußerst erfolgreicher Menschenkenner und Ermittler, kennt sich mit den neuesten Wissenschaften aus (wie der Schädelvermessung, um das kriminelle Potential eines Verdächtigen genau zu bestimmen) und weiß seine Spezialisten immer effektiv einzusetzen. Den alltäglichen Kleinkram lässt er hingegen etwas schleifen, was Inkompetenz und Korruption in der Wache fördert.

Macht und Ressourcen: Gebietet weitgehend über die Schattenpolizei (die außer ihm nur nach seiner Amtszeit dem Rat der 100 Rechenschaft ablegen muss) und bedingt über die Wache (die längst mehr an Nebengeschäften

und Fangprämien als ernsthafter Polizeiarbeit interessiert ist).

Magistrat des Handels Serevio Quamido

Beschreibung: Die dicken Wurstfinger glänzen vor kostbaren Ringen und Fett, denn der reiche glatzköpfige Mann, der schon mehreren Statuen des Mammos als Vorlage diente, stopft sich bei jeder Gelegenheit Köstlichkeiten in den ständig kauenden Mund.

Rolle: Tatsächlich ist Serevio ein Kultist des Mammos, was als offenes Geheimnis gehandelt wird. Die anderen Händler und die Inquisition schauen ihm stets genau auf die dicken Finger, aber so lange er die Handelsinteressen der ganzen Stadt fördert, schützen ihn erstere vor letzteren.

Persönliche Fähigkeiten: Sehr guter Händler, Verwaltungsfachmann und Ökonom, kann ein ganzes Schwein an einem Tag essen. Kultist des Mammos Grad 3.

Macht und Ressourcen: Als oberster Händler der Stadt ist er auf den Konsens angewiesen, denn ohne Zustimmung der Händler läuft hier gar nichts! Sein Privatvermögen wird auf weit über 300 000 Gulden geschätzt, und es wächst durch Geschäfte und Bestechungen täglich (denn seine Tipps oder Lizenzen sind nicht eben billig). Neben seinen Dienern, 8 Trollträgern für seine Sänfte und dem Dutzend zumeist über Schuldscheine an ihn gebundenen Kurtisanen kann er auch einige Kultisten und Priester seines Kultes aufbieten, die seine Feinde schädigen und ihn mit wertvollen Informationen versorgen. Er ist aber nicht, wie viele vermuten, selbst Priester oder gar Anführer des Kultes.

Magistrat der Gnade Rudico Dessoso

Beschreibung: Der fette und gefräßige „kleine“ Bruder des Handelsmagistrates sieht ihm zum Verwechseln ähnlich, nur dass er noch nicht ganz so viel Fett, Geld und Diener hat.

Rolle: Um seinen Bruder zu versorgen und den Einfluss der Familie und des Kultes zu stärken hat der Magistrat gleich noch dieses nette kleine Amt für seinen Bruder erworben. Hier kann er schamlos ein Drittel der Armengelder in seine Tasche umleiten und schon mal üben, wie man Untergebene herumscheucht und als großer Staatsmann auftritt. Tatsächlich nimmt er sein Amt sehr ernst, indem er in „gute und böse Arme“ unterscheidet. Die guten machen das Armsein zu einem echten Geschäft und die Bettlergilde zu einer reichen Organisation, die

bösen sind einfach zu dumm, das Betteln als Chance zu begreifen und werden von ihm ohne jedes Mitleid drangsaliert. So steckt er kleine Waisenkinder in erbärmliche Arbeitshäuser, wo sie bei einer Mahlzeit am Tag 12 Stunden schuften müssen (unter anderem indem sie die Gärten und Ländereien seiner Festlandspaläste pflegen), vorbestrafte Betrüger und Diebe werden aber mit großzügigen Geldern „auf den rechten Weg zurückgeführt“.

Persönliche Fähigkeiten: Kultist des Mammos Grad 1, kann eine ganze Sahnetorte durch die Nase essen (was inzwischen aber niemand mehr sehen will).

Macht und Ressourcen: Noch längst nicht so viele wie sein Bruder, was ihn auch schon in Schwierigkeiten bringt. Er ist so hemmungslos bei seiner Bereicherung, dass es nicht nur einen offenen Angriff auf ihn gab (eine mehr aus Verzweiflung geborene Messerattacke einer Mutter, deren 4 Kinder bei Bauarbeiten an seinem neuen Gartenpavilion gestorben waren und von der er jetzt die Begräbnis- und Reinigungskosten eintreiben ließ), es wurde sogar versucht, ihn vor den Richter Dondater zu zerren, was sein Bruder gerade noch durch die Ermordung zweier Zeugen und erheblichen Einsatz von Gefälligkeiten unterbinden konnte. Seine 4 Trollträger sind inzwischen immer öfter damit beschäftigt, ihm wütende Bürger vom Leib zu halten. Daher hat er sich kürzlich eine Leibwache aus preiswerten Gnollsöldnern zugelegt, die ihn durch ihr aggressives und beleidigendes Auftreten noch unbeliebter gemacht haben.

Ithro Ex-Narrifizienz Pümpel der 83.

Beschreibung: Der letzte erfolgreiche Volksruf ist inzwischen über 20 Jahre her, aber immer noch stolziert der kurzzeitige Finanzmagistrat mit dem umgedrehten (und aus leichterem Holz nachgebaute) Amtsstuhl auf dem Kopf durch die Straßen.

Rolle: Nach Einführung eines Zolles auf den billigen Landwein, der die arme Bevölkerung in angenehmen Dämmerzustand hält, brach eine kurze Revolte aus, in der Pümpel zur Narrifizienz gewählt wurde. Der Vorgänger wurde als erste Amtshandlung in einem Weinfass ersäuft und anschließend eine Reihe weniger gut überdachte Gesetze in Kraft gesetzt. Relikte des „Lex Pornografica“ verunstalten immer noch einige der altehrwürdigen Statuen der Stadt, die mit großen nackten Brüsten und Genitalien versehen wurden. Heute zehrt der alte Säufer vom vergangenen Ruhm.

Persönliche Fähigkeiten: Sein Talent für hetzerische Volksreden hat er inzwischen mit unverzolltem Landwein ertränkt wie einst den verhassten Magistrat.

Macht und Ressourcen: Er selbst wird nie wieder einen Volksruf starten können, aber ein gutes Dutzend populäre Volksredner und Komiker könnten das durchaus, wenn sich eine passende Gelegenheit bietet. Der „Magistrat der Ungnade“ wächst zunehmend zu einem Kandidaten für eine lustige Absetzung heran, aber da er sich bislang überwiegend an Bettlern vergreift, reicht der Volkszorn noch nicht aus. Immerhin hat man schon einen großen Bratspieß für die Hinrichtung besorgt...

Nicht zu vergessen ist der **Rat der Narren** oder auch **Rat der 10 000**, der die Stimme des Volkes bildet. Durch das Anlegen von Maske und Kostüm eines Harlekins (bzw. einer der 14 Rollen des Straßentheaters) darf jedermann ungestraft in Reimform über alles und jeden Spotten. Ist ein Beamter oder Richter (selten auch Magistrat) derart unbeliebt, dass ein Narr einen „Volksruf“ auslösen kann (per Definition eine Volksmenge die den Greifenplatz vor dem Dogenpalast bedeckt), kann der „Narrenfürst“ ihn absetzen und bis zur Nachwahl eines akzeptablen Ersatzes (Kontrolle durch Akklamation der Bürger) sein Amt übernehmen. Manipulationen dieser Institution werden hart bestraft, entweder durch lebenslanges Exil oder einen wirklich bösartigen Lynchmob!

Die **faktische Politik** des 3fachen Rates ist sehr stark auf Neutralität und einen ungestörten Handel gerichtet. Anders als die meisten freien Städte verfügt Lagunata nicht nur über Geld und diplomatische Kontakte (unter anderem zum Südreich), sondern auch ein eindrucksvolles und reiches Hinterland, ein Inselreich aus Kolonien, über 30 Handelsposten in Städten des Sonnenmeeres und eine Flotte von bis zu 100 Galeeren. Diese Macht wird vermietet oder gegen dominante Mächte eingesetzt. Jede Parteinahme in großen Konflikten wird sehr genau geprüft und erfolgt meist nur durch wage Absichtserklärungen - Lagunata hat gelernt, dass man sich an Verträge halten muss, will man diplomatisch aktiv bleiben. Das völlige Fehlen von Nationalismus oder Fanatismus hat Lagunata unendlich viele Möglichkeiten eröffnet, seine Geschäfte zu betreiben.

Problematisch ist allerdings der **Mangel an Patriotismus** der zusammengewürfelten und hedonistischen Bevölkerung. Kriege werden fast nur mit Söldnern geführt, Aufwiegler können leicht Unruhen auslösen und kaum ein Bürger geht gegen Spione, Verräter oder Agitatoren vor, so lange die eigenen Interessen nicht bedroht sind.

Stadtbild

Lagunata besteht aus **41 Inseln** in einer seichten Lagune, die an keiner Stelle tiefer als 10 m ist. Die 3 größten Inseln *Magnisa*, *Falia* und *Pavira* bieten mehr als die Hälfte der Siedlungsfläche von 11 km². 8 weitere kleinere Inseln liegen in direkter Nähe, die anderen 28 sind bis zu 10 km von der „Innenstadt“ entfernt. Teilweise gelten sie als eigenständige Gemeinden oder gehören einer souveränen Organisation.

Zwischen den 3 Hauptinseln verlaufen die 3 großen „**Hafenkanäle**“ von über 50m Breite, die voll schiffbar sind und zu den Docks, Molen und Lagerbezirken der Stadt führen. Über 30 weitere Kanäle, teils natürlich und teils künstlich, durchziehen die Stadt und bieten ideale Fahrwege für die zahllosen Gondeln, Kähne und anderen Boote. Noch schmalere Kanäle dienen der Entwässerung der Inseln, oft sind sie teilweise oder völlig überbaut und bilden ein Netz von Tunnels und schmalen Rinnen.

Die **Kanäle** sind mit angeblich über 1000 Brücken überspannt. Die meisten sind nur kleine Bogenbrücken von unter 10 m, etwa 20 sind aber groß und über 30 m lang. Mehr als die Hälfte ist aus Holz (und oft schon ziemlich vermodert), gut 400 aber sind aus solidem Stein und nicht selten reich verziert, überdacht oder mit kleinen Buden und Verkaufsständen gesäumt. Will man in der Stadt vorankommen, nimmt man sich für 1 Taler eine Gondel oder sucht sich für 1 Heller einen Platz auf einem Kahn. Viele Bürger haben auch eigene Boote, vornehme Familien dazu eigene Ruderer.

Platz ist Mangelware auf der Insel. Von den Straßen und Kanälen aus gibt es kaum freie Plätze oder gar Grünflächen, meist sieht man nur die steilen Fronten der Wohnhäuser, und vielleicht einen schmalen Gehweg. Alle öffentlichen Plätze sind Märkte (deren es 14 gibt), nur auf den entfernteren Inseln konnten Gärten und kleine Felder angelegt werden, ebenso in den prächtigen Villengebieten auf dem Festland.

Jedes **Wohnhaus** hat 4 bis 6 Etagen, wovon die Untere aus unverputztem Stein besteht. Pech und wasserdichter Mörtel dichten die Grundmauern ab, große Türen und Fenster erlauben ein Lüften

nach dem Hochwasser und zusätzliche Säulen tragen die oberen Geschosse. Unten sind Läden, Lager oder Werkstädten untergebracht. Jedes Haus hat einen Innenhof mit einigen Obstbäumen, einem Brunnen und kleinen Beeten. Die Dächer sind mit Ziegeln gedeckt aber recht flach, in den Sommermonaten dienen sie oft als Ess- oder gar Schlafplatz.

Viel imposanter sind die **Pallazzos** der reichen Familien. Jeder hat eine protzige Vorderfront aus Marmor und kostbaren Wandmalereien, Balkonen und Erkern. Im Erdgeschoss gibt es Anleger für Gondeln, dort wo andere Adelige ihre Ställe hätten. Die Größe und Höhe der Pallazzos ist recht einheitlich um unnötigen Konkurrenzkampf zu verhindern. Um an Status zu gewinnen werden kostbare Materialien verbaut oder die besten Künstler beauftragt.

Verteidigung:

Lagunata hat keine Mauern. Für einen Bewohner einer anderen Stadt wäre das Fehlen von soliden, mit Türmen und Bastionen gesicherten Wällen undenkbar, zumindest einen Palisadenzaun hat selbst die kleinste Stadt. Dennoch ist die Stadt besser geschützt als die meisten anderen.

Lagunatas Verteidigung beruht in erster Linie auf der **Flotte von 100 Galeeren**. Als Handelsstadt spart Lagunata aber auch hier alle unnötigen Kosten: Nur 20 Galeeren stehen der Stadt direkt zum Schutz der eigenen Gewässer und der Inseln zur Verfügung, weitere 20 werden zwangsweise an die 20 reichsten Reeder der Stadt vermietet, die sie allzeit bemannen, pflegen und bewaffnen müssen und die somit ebenso wirksam wie billig die Handelskonvois vor Seeräubern schützen. 30 Schiffe liegen in den Bootsschuppen des Marindepots auf dem Trockenen und können binnen dreier Tage seetauglich gemacht werden, ohne dass in Friedenszeiten Unterhaltskosten anfallen. Die letzten 30 Galeren schließlich liegen sorgsam demontiert, nummeriert und geordnet als „Bausätze“ in den Lagerhäusern des Arsenal, das bei einer Woche Bauzeit zehn Schiffe gleichzeitig auf Kiel legen kann. Sie dienen aber in erster Linie als Ersatz für verlorene Schiffe, da die Stadt langfristig kaum die 20 000 Mann für die 70 fertigen Schiffe aufbieten kann. In Lagunata werden immer Ruderer gesucht, und vor allem aus den Gefängnissen des ganzen Nordreiches zusammengekauft. Sie sind unzuverlässig und oft krank, dafür aber billig und entbehrlich.

Alle **Galeeren** der Stadt sind elegant und stabil gebaut, die dreieckigen Tideonersegel mit großen Wappen bestickt und die Rammen aus Bronze in Form von Greifen gegossen. Jede hat 150 Ruderer, 20 Mann Ersatz, 30 Seeleute, 5 Kanoniere und 80 Seesöldner als Besatzung, die Bewaffnung besteht aus einem langen „Basilisken“ und zwei schweren „Karthauen“ in Fahrtrichtung sowie einem bronzeverstärkten Rammbug, der auch als Enterbrücke dient, dazu einigen kleinen Drachenbüchsen an der Reling. Jede Galeere wird von 5 adeligen Offizieren geführt, deren nautische Fähigkeiten mäßig und deren taktisches Geschick wechselhaft sind - sie können aber auf erfahrene „Vermittleroffiziere“ vertrauen, die als erfahrene Berufsoffiziere und alte Seebären die eigentliche Arbeit machen.

An **sonstigen Schiffen** gibt es ein dutzend kleinerer Ruderschiffe für Boten- und Aufklärungsfahrten, bis zu 50 für die Versorgung oder Truppentransporte gemietete Segler sowie 5 prachtvolle schwere Galeeren als Flaggschiffe und eine gewaltige Karracke als Repräsentationsschiff der Regierung. Der Bau oder Kauf von neuen schwer bewaffneten Seglern für Artilleriegefechte wurde bislang immer aus Kostengründen und Tradition abgelehnt.

Die **4 Festungen** der Stadt sind allesamt schwer befestigt und mit Kanonen bestückt, aber dennoch nur ein begrenzter Ersatz für eine echte Befestigung. 3 der Festungen dienen als Hafensperren an der Einfahrt zu den 3 Hauptkanälen, sie bieten dazu Platz für bis zu 1500 Söldner. Nicht so gut bewaffnet oder befestigt, aber noch viel größer ist die vierte Festung der Stadt, das **Arsenal**. Hinter den alten (und nach neueren Verhältnissen recht dünnen) Mauern erstreckt sich ein Areal von fast 200 ha, in dem außer dem Flottendepot mit Bootsschuppen, Kanälen für den Transport von Frachtkähnen, Lagerhäusern und dem großen Zeughaus mit den Waffenreserven der Stadt auch beinahe die gesamte Rüstungsindustrie der Stadt untergebracht ist. Kasernen gibt es hier nicht, aber Quartiere für 300 und Arbeitsplätze für über 4000 besonders hoch qualifizierte Handwerker.

Die **Stadtgarde** ist sehr gut trainiert und gefürchtet, besteht sie doch aus 200 Kriegtrollen aus dem Südland. Die **Wache** ist 260 Mann stark und gilt als bequem und langsam, sieht in ihren versilberten Rüstungen aber immerhin schneidig aus. Die **Miliz** kann zwar imposante 12 000 Mann auf die Beine stellen, hat aber kaum die halbe Kampfkraft normaler Miliz.

Die Kriege der Stadt und vor allem des Stadtstaates auf dem Festland und den Sonneninseln werden von **Söldnern** geführt. Derzeit sind mit 3000 Mann in Lagutera und 5000 Mann auf den Sonneninseln recht viele Söldner in Dienst, da Bourbon und die Korsaren nicht übermäßig friedfertig erscheinen. Bei stabilerer Lage kann man mit der Hälfte rechnen, in Kriegszeiten sind gut 20 000 bis 40 000 Mann im Felde. Was Waffen und Ausbildung angeht, sind die Söldner gute Truppen, dazu regelmäßig bezahlt und ordentlich versorgt. Allerdings gehört die Loyalität der Einheiten eher ihren eigenen Hauptleuten als den Offizieren der Stadt, die „ihre“ Truppen nur selten besuchen.

Immerhin zieht die gute Bezahlung einige der besten **Söldnerführer** an, die die Heere mit harter Hand und viel Geschick führen. Als Stadt schlauer Intriganten gibt es aber keinen Oberbefehlshaber, vielmehr werden die Feldherren gegeneinander aufgestachelt, um sie im Zweifelsfall gegeneinander hetzen zu können. Schon mehrfach haben Heere von Söldnern sich selbständig gemacht und das Umland der Stadt unter ihre Kontrolle gebracht - aber nie lange.

Wirtschaft

Lagunata ist die reichste Stadt des ganzen Nordreiches. In keiner anderen Metropole ist das Durchschnittseinkommen so hoch, und selbst Aurelia und Segure erreichen nicht ganz das enorme Handelsvolumen der Stadt. Natürlich gibt es auch Arme, aber da in der Lagune unerwünschte fremde Bettler leicht ferngehalten werden können (oder in die Plantagen auf den Sonneninseln gebracht werden) sind sie seltener und weniger lästig als in anderen Städten. Nur nach den Gottesdiensten und vor den Casinos sieht man einige hundert lizenzierte Bettler, die meisten anderen Armen werden zu Hause oder in Einrichtungen versorgt oder schlagen sich mit Gaunereien durch.

Die **Warenproduktion** in der Stadt beruhte einst auf Fischfang und Salzherstellung in der Lagune. Auch heute noch blühen beide Bereiche, machen aber kaum 3% der Umsätze aus. Viel wichtiger sind heute die geheimen Monopoltechniken der Glas- und Spiegelherstellung, der Maskenbilderei, der Brokatschriftweberei und der mehrfarbigen Drucke. Alle lizenzierten Meister, die diese Techniken beherrschen, genießen enorme Privilegien (Steuerfreiheit, kein Wehrdienst, Schutz vor Konkurrenz) und verdienen viel Geld, dürfen aber die Stadt nie mehr verlassen.

Nicht so exklusiv aber ebenfalls lukrativ sind die anderen exportorientierten Gilden der Seidenweber, Schneider, Sticker, Keramiker, Fliesenmacher, Büchsenmacher, Bronzegießer, Juweliere und Schiffbauer. Generell kann man sagen, dass jede Form der Verarbeitung in der Stadt beherrscht wird (außer der von Blaustahl).

Der **Handel** ist das eigentliche Rückgrat der Wirtschaft. Über 30 000 Einwohner sind Seeleute auf den gut 3000 Schiffen der Stadt. In der Umgebung dominiert man komplett den Küstenhandel der reichen Städte von Lagutera. Im ganzen Sonnenmeer sind die Schiffe und Niederlassungen der Stadt zu finden, und kaum eine Route wird nicht bedient. Vor allem aber kontrolliert man gut 70% des Handels mit dem Südreich. Von Gewürzen und Exotika über Teppiche und Seidenstoffe bis zu Artefakten und mechanistischen Apparaten, alle Waren des Kalifates werden über Lagunata gehandelt. Auch das Bankwesen, Seeversicherungen und andere Geldgeschäfte werden in der Stadt gepflegt. Negativ fallen nur zwei Bereiche auf: Es gibt weder Kolonien im noch Konvois zu den Reichtümern des Korallenmeeres, nur über Soldale profitiert man von dieser fetten Goldgrube. Und die Gesetze der Stadt erlauben es jedem Reisenden, seine Sklaven zu behalten – faktisch gibt es hier einen florierenden Zwischenhandel mit Sklaven, der offiziell geleugnet wird, aber dennoch mehr als 6000 Sklaven pro Jahr betrifft.

Der **Tourismus** ist ein Wirtschaftsbereich, der außer in Lagunata überhaupt nur in einigen Kurorten und Pilgerzielen eine Rolle spielt. Neben den vielen Sehenswürdigkeiten der Stadt, den Theatern, der guten Küche und dem milden Klima locken die Früchte der Freiheit: Legales Glückspiel in den 9 Casinos, legale und sauber regulierte Prostitution mit 4 Klassen von Prostituierten, schön blutige Kämpfe in den Arenagruben, Asyl vor politischer und teilweise auch juristischer Verfolgung, freies Rede- und Publikationsrecht auch der verwirrtesten Schwätzer und nicht zuletzt das bunte Gemisch aus Rassen, Völkern, Kulturen, Religionen und Weltanschauungen in der Stadt. Höhepunkt der Saison ist der Karneval, an dem alle Bürger in Masken und prächtigen Kostümen 18 Tage lang die Sau raus lassen. Im Sommer sind bis zu 30 000 Touristen in der Stadt, im Winter immer noch um die 5000 Gäste.

Die **Kolonien** der Stadt liegen nicht im fernen Korallenmeer, sondern auf dem Festland und auf den nahen Inseln des Sonnenmeeres. Auf dem

Festland hat fast jede adelige Familie wenigstens ein Landgut mit etlichen Dörfern, dazu müssen die kleinen Städte Tribute an die Stadt zahlen und viele andere Lasten tragen. Noch direkter ist die Herrschaft auf den Inseln, auf denen alle Untertanen zu Frondienst in den Zucker-, Baumwoll- und Gewürzplantagen, den Weinbergen und den Bergwerken gezwungen werden. Nur die weitgehende Freiheit und der Schutz vor den Korsaren, die sie im Gegenzug erhalten, halten sie von Aufständen ab. Insgesamt liefern die Kolonien so viele Steuern, dass in der Stadt selbst keine direkten Abgaben und nur sehr mäßige Zölle verlangt werden.

Sitten und Bräuche

Mehr als in jeder anderen Stadt wird in Lagunata das Recht der **Meinungsfreiheit** gelebt. Gelehrte und Agitatoren aller Art drucken hier ihre Werke, politische Flüchtlinge finden Asyl und auch wenn das einfache Volk keinerlei Stimmrecht hat, wird es doch durch den „Narrenrat“ besser gehört als durch die in anderen Städten üblichen halbfreien Wahlen.

Das Tragen von **Masken** ist nicht nur zum Karneval im Frühling obligatorisch, auch alle Adeligen und Reichen tragen in der Öffentlichkeit „ihr Gesicht“, wie sie die kostbaren Halbmasken nennen. Natürlich sind die meisten durch Figur, Bewegungen und Stimme zu erkennen, dennoch gilt es als unfein, sie namentlich anzusprechen, wenn sie maskiert sind.

Einmal im Jahr, zwischen dem 7. und 24. Knospenmond, findet in der Stadt das größte und bunteste Fest des Nordreiches statt: Der **Karneval**. Alle Bürger erhalten (halbtags) frei, legen ihre auffälligsten Gewänder und Masken an und feiern, tanzen, schlemmen und flirten 18 Tage lang ungehemmt. Traditionell werden kleinere Verbrechen in dieser Zeit nicht bestraft, aber stehlen muss ohnehin niemand, da es immer genug kostenlose Speisen von den reichen Familien gibt. Mehr als 50 000 Gäste reisen aus Soldale und den anderen Ländern an und werfen nach Kräften mit Geld um sich.

In einer Stadt ohne Straßen dienen die **Gondeln** und anderen Boote als wichtigste Verkehrsmittel. Fahrten sind billig und schnell zu bekommen, die reichen Familien halten sich dennoch prachtvolle eigene Gondeln mit ihrem Wappen. Die Wege zwischen den Häusern sind teilweise aus Holz und Erde, oft gepflastert, immer aber viel zu schmal für Reiter oder gar Wagen.

Auch in anderen Städten ist das **Glückspiel** erlaubt, aber in Lagunata ist es ein regelrechter Kult und ein wichtiger Faktor der Wirtschaft. Dem eigenen Volk sind bis auf einige Feiertage die Casinos allerdings verschlossen, lediglich die Reichen und die vielen Touristen dürfen hier ihr Glück wagen. Von allen Gewinnen gehen 33% an den Staat und 33% an die Kirchen, dennoch lohnt sich das Geschäft für die lizenzierten Casinos, die vehement gegen die vielen versteckten Spielhöhlen vorgehen.

Geschichte

Die seichte Lagune an der Küste war schon immer ein begehrter Siedlungsraum, denn neben Fisch, der in dem ruhigen Wasser leicht zu fangen war, bot sie auch Meersalz. Auf dem schmalen und flachen Landstreifen, der die Lagune vom Meer trennt, wurde Salzfarmen angelegt, die bei Flut mit Seewasser gefüllt werden und in denen dann durch Wind und Sonne das Salz kristallisiert. Die Bewohner lebten an den Küsten, hatten aber auch einfache Pfahlhäuser auf den kleinen Inseln der Lagune.

Nach und nach wuchsen diese Fischerdörfer, bis es endlich genug Menschen für eine kleine Stadt gab, die Lagunata genannt wurde. Sie verkaufte Salz und Fisch an der ganzen Küsten, allerdings nur in kleinem Maßstab. Im zweiten Imperialkrieg dann beherrschten die Korsaren das Sonnenmeer und brachten fast den ganzen Handel zum Erliegen. Da alle Versuche des Nordreiches, in den bekannteren Häfen eine Flotte aufzubauen, gescheitert waren, wagte man in der Lagune einen letzten Versuch. Tatsächlich konnten hier nicht nur die Galeeren gebaut werden, sie blieben auch so lange unentdeckt, bis die Ruderer, Matrosen und Kapitäne ausreichend lange trainiert waren und den Kampf auf See wagten.

Nachdem die Flotte erfolgreich die Korsaren zurückschlagen konnte und der Krieg sich auf andere Schauplätze verlagerte, überließ man die teuer zu unterhaltenden Galeeren einfach der Stadt. Diese nutzte sie sofort, um den Handel wieder zu beleben, und lange trauten sich die Korsaren nicht an sie heran in der Annahme, die mit Waren beladenen Galeeren seien tatsächlich voll besetzte Kriegsschiffe. Als sie endlich merkten, das es lohnende Beute war, hatte Lagunata schon die besten Handelsrouten im Sonnenmeer gesichert, seinen Reichtum ganz erheblich vermehrt und seine Untertanen zu so guten Seefahrern gemacht, dass sie fortan selber eine Seemacht war.

Die Stadt blühte und gedieh, und bald waren die drei Hauptinseln so voll, dass neue Häuser direkt in das flache Wasser gebaut wurden. Die Stadt entwickelte sich prächtig, die Kaufleute wurden zu reichen Patriziern, ein Netz von Handelsposten entstand und die diplomatische Annäherung an die sonst vom Nordreich gemiedenen Korsaren und das Südreich zahlten sich immer mehr aus. Zeiten der politischen Schwäche des Reiches wurden genutzt, um nach und nach einige Besitzungen auf Inseln und an fernen Küsten zu erobern, und spätestens der enorme Zustrom von reichen Kaufleuten und armen aber geschickten Handwerkern während der Kentaureninvasion machte aus Lagunata die reichste Stadt des Reiches.

In den letzten Jahrzehnten nahm allerdings die schon immer in der Stadt übliche Liberalität und exzessive Lebensfreude dekadente Züge an. Eine Orgie jagte die nächste, die Patrizier und ihre vornehmen Gäste vom Festland verprassten ihre Vermögen für Feste und Luxus. Auch begannen die erfolgreichen Händler, sich nach dem Ruhm des Adels zu sehnen, investierten ihr Kapital lieber in große Ländereien auf den Sonneninseln oder Lagutera und nicht mehr in den riskanten Seehandel.

Heute ist die Stadt immer noch die reichste Stadt des Reiches, eine glänzende und mächtige Metropole, in der es sich leben lässt wie nirgends sonst. Doch die Spannungen in den 3 Räten nehmen zu, die Bevölkerung ist kaum noch bereit, sich für die Interessen der Stadt einzusetzen, und die gotteslästerlichen Vergnügungen erregen immer mehr den Zorn der sittenstrengen und zunehmend ungeduldig werdenden Sonnenkirchler im nahen Soldale.

Besondere Orte und Institutionen

Der Dogenpalast am Greifenplatz ist ein überaus prachtvolles Gebäude mit 4 Etagen, großem Innenhof und eleganten Säulengängen. Anders als der benachbarte Palast des Rates ist er aber verschlossen und nicht frei zugänglich. Neben den privaten Gemächern des Dogen, seiner Dienerschaft und Teilen der „Greifengarde“ aus Trollen des Südlandes sind hier auch mehrere Archive, Schreibstuben und Büros der Regierung untergebracht. Wer den Dogen zu sprechen wünscht, muss sich in der Vorhalle anmelden und einen Antrag stellen, der von den 3 hier amtierenden Staatsrichtern geprüft wird. Ist keine illegale Einflussnahme zu befürchten, wird eine Audienz binnen 2 bis 12 Wochen gestattet.

Der Ratspalast an der Westseite des Greifenplatzes ist viel öffentlicher, jeder Bürger und angesehene Gast hat das Recht, ihn zu besuchen und auf der Empore den öffentlichen Sitzungen beizuwohnen, einen der Beamten zu sprechen oder einen Termin mit einem der 10 Magistrate zu machen. Daneben finden sich hier am Vormittag (von 9 bis 13 Uhr) viele der politisch aktiven Männer der Stadt, auch wenn es keine Sitzung gibt. Sowohl die Wandelgänge mit ihren marmornen Sitzbänken als auch die Treppen vor dem Palast sind wichtige politische Foren, auf denen die Meinungen einzelner Redner, Beschlüsse der Räte und Forderungen des Volkes oder einzelner Gruppen verkündet werden. Obwohl Wachen an den Türen stehen und die Besucher überprüfen sollen, gab es in den letzten Jahren mehrere Fälle von Prügeleien, bewaffneten Angriffen und gar politischen Morden.

Das Staatsarchiv an der Ostseite des Greifenplatzes gehört zu den besten Bibliotheken des Nordreiches. Es ist in drei Bereiche geteilt: Die öffentlichen Bücherhallen, die Akademie der Künste und das geheime Archiv.

Die **Bücherhallen** sind mit über 10 000 Bänden bestückt, zu denen alle Klassiker und auch einiges an fremder Literatur gehören, insbesondere viele Werke aus dem Südreich. Sie gilt als universales Nachschlagewerk mit FW 12, es gibt Lehrbücher für die meisten legalen Fertigkeiten. Jeder Bürger oder angesehene Gast kann hier kostenlos Bücher lesen oder gegen Pfand und 1 Taler Gebühr pro Woche ausleihen.

Die **Akademie** ist die einzige Hochschule der Stadt, die bei aller Kultur nur wenig für die reine Wissenschaft übrig hat. Immerhin können hier alle Bürgerkinder mit Empfehlung eines Akademikers die 7 freien Künste kostenlos studieren, und es gibt auch spezielle Kurse für die Bedürfnisse von Handwerkern, Händlern und Seeleuten. Ist die Lehre noch recht gut, kann man über die Forschung wenig sagen - lediglich die exilierten Gelehrten anderer Länder treiben hier ihre Studien voran.

Das **geheime Archiv** schließlich ist nur mit Erlaubnis der Magistrate zugänglich. Neben den wichtigen Staatsdokumenten lagern hier in massiv gesicherten Kammern vor allem Karten, wissenschaftliche Texte, Zauberformeln, einzigartige historische Quellen, technische Anweisungen und Pläne sowie die geheimen Akten über alle interessanten Personen, Familien und Organisationen des Nordreiches und der erreichbaren Länder der Welt. Die Dokumenten werden von den

Archivaren in 3 Klassen eingeteilt: *Vertraulich* (jeder höhere Beamte hat freien Zugriff), *geheim* (nur Magistrate haben Zugriff) und *streng geheim* (Zugriff nur mit Zustimmung des Rates der 10 und der Staatsrichter).

Die „**Schattenpolizei**“ ist die berüchtigte Geheimpolizei der Stadt. Mit ihren 500 Agenten (davon 300 außerhalb der Stadt) und etlichen tausend Informanten bildet sie nach der heiligen Inquisition des Justinian den zweitbesten Geheimdienst des Nordens, und als Polizeitruppe ist sie sogar noch besser. Ihr Hauptquartier ist ein einfaches Ziegelgebäude mit 4 Etagen, in dem neben den Lehrern und Lehrlingen, die nach 5 Jahren harter Ausbildung ihren Dienst beginnen, fast 40 Spezialisten aller Bereiche arbeiten, von Kryptologen und Fälschern über Magier und Seher bis hin zu Leichenbeschauern. Neben der permanenten Überwachung aller Feinde kümmern sie sich auch um die aktive Datensuche, Aktionen im Ausland und Ermittlungen bei wichtigen Fällen. Kleinere Vergehen interessieren die Schattenpolizei nur insofern, wie sie als potentielles Druckmittel dienen können. Sollte ein Verbrecher aber die Ordnung der Stadt erheblich stören (z.B. Mord an einem Bürger, Spionage, sehr schwerer Diebstahl) kümmern sie sich um die Sache. Kein Gauner kann sich in der Stadt halten, wenn er der Schattenpolizei nicht gefällt.

Dr. Faustano Anthazit

Beschreibung: Der stets gut gelaunte Arzt und Nekromant gilt als führender Forensiker des Reiches (außer ihm gibt es auch Höchstens ein Dutzend professionelle Leichenbeschauer). Er hat seine schwarze Robe mit silbernen Symbolen der Matrina verzierern lassen und wird stets von seinem Lieblingsraben „Skrafuch“ begleitet.

Rolle: Die meiste Zeit des Jahres ist der berühmte Spezialist gar nicht in der Stadt, er reist nämlich im Reich herum, um Gutachten zu geben und Kurse in Leichenbeschau zu geben, die von Ärzten, Nekromanten und Grabwächern rege besucht werden. Seine Methoden sind fundiert, aber nicht immer gesellschaftlich akzeptabel, so lässt er für die Bestimmung des Todeszeitpunktes auch die Lebertemperatur messen - mit dem Finger...

Persönliche Fähigkeiten: Nekromant des 3. Grades sowie vollwertiger Arzt, resistent gegen Krankheiten, munterer Lehrmeister und Forscher und vielleicht ein ganz ganz kleines Bisschen nekrophil.

Macht und Ressourcen: Genießt viel Respekt unter Ärzten, Nekromanten und dem Orden der Echtola, wird von der Schattenpolizei geschützt und unterstützt.

Das gomdische Haus ist die Niederlassung der Kaufleute aus dem Gomdland (vor allem wendischer Bund) und, in einem eigenen Flügel, aus den Niederen Marschen. Zusätzlich haben hier auch der Botschafter des Gomdlandes, mehrere Konsuln und der Vertreter des wendischen Bundes ihren Sitz. Früher lagerten im Hof Berge von Waren und in den kargen Kammern wohnten kurze Zeit die Kaufleute aus dem Norden. Heute gibt es ein gutes Hotel mit (weniger guter) gomdischer Küche, Büros von etlichen Handelshäusern und eine Auswahl von amtlich bestätigten Warenproben. Weitere Dienstleistungen sind Übersetzer, Notare, Advokaten und andere Spezialisten. Da der Handel seit der Gründung vor 400 Jahren erheblich gewachsen ist, reicht es dennoch kaum für alle Bedürfnisse der gomdischen Kaufleute.

Das bourbonische Haus ist die kleinere Ausführung für die bourbonischen Händler. Da sie näher an Lagunata wohnen und die Sprache besser verstehen, ist ihr Bedarf an „Heimat in der Ferne“ geringer. Das Quartier des Botschafters macht einen großen Teil aus und ist sehr wichtig, da dieser Posten inzwischen als Belohnung für besonders verdiente Beamte vergeben wird. Der jährliche Wechsel der Botschafter fördert nicht unbedingt ihre Diplomatie, wohl aber die sehr begehrten und exklusiven Empfänge, auf denen die neuesten bourbonischen Moden in Kleidung, Musik, Tanz und Küche zu bewundern sind.

Das soldalische Haus ist noch kleiner, zur Hälfte aber mit einer sehr opulenten Botschaft des Königreiches Soldale ausgefüllt. Vor allem der Handel mit Kolonialwaren wird hier koordiniert, und um die strengen Zollgesetze und Exportmonopole zu schützen (sowie einen Blick auf die verderbte Stadt zu werfen), gibt es eine eigene kleine Sektion der Inquisition mit 20 bis 30 Agenten. Diese sind der Schattenpolizei ein Dorn im Auge und haben daher einen extrem stressigen Job, bei der geringsten Verfehlung werden sie aus der Stadt gejagt. Rund um die Uhr lauern Agenten der Schattenpolizei vor der Botschaft, so das insbesondere der schweigsame Wirt der schäbigen aber sehr teuren Kneipe „Cerberus“ einen glänzenden Umsatz macht - die Agenten müssen Unsummen für ihre Stammpätze am Fenster zahlen, die anderen Gäste wollen einmal

einen der berühmten Schattenpolizisten aus der Nähe sehen.

Das Haus des Südens wurde erst vor gut 40 Jahren nach Vorbild der anderen Botschaften gebaut. Es gibt einen eigenen Tempel der 3 Propheten, ein sehr beliebtes südländisches Bad und einen wunderbaren Garten, die zu dem kleinen aber luxuriösen Palast des Botschafters gehören. Die wenigen Büros fallen da kaum noch ins Gewicht. Allerdings finden sich hier nur die offiziellen Organe der 3 Herrenvölker des Kalifates. Die freieren Dienervölker und Aliierten haben eigene kleinere Niederlassungen.

In den letzten Jahren hat es in Lagunata mehrere Anschläge auf die Botschaft und vor allem ihr Personal gegeben, ausgeführt von einer Gruppe Exilanten der Sklavenvölker, die sich in Lagunata niedergelassen haben. Sie treffen sich im „Freier Süden“, einem beliebten da sehr exotischen Restaurant, das allerdings selbst schon zweimal von maskierten Schlägertrupps überfallen wurden. Weniger offizielle Infos über das Südreich sind hier zu bekommen, sofern man nicht für einen Spion gehalten wird und mit durchschnittlicher Kehle im Kanal endet.

Der Botschafter des Südreiches hat mehrfach die Schließung dieser „Räuberhöhle“ und die Verhaftung oder Ausweisung der „üblen Rebellen und Vaterlandsverräter“ gefordert, doch bislang ohne Erfolg. Offiziell schiebt die Stadt niemanden ab, dem kein schweres Vergehen nachgewiesen wird, inoffiziell sind viele der Exilanten Zuträger der Schattenpolizei.

Das Arsenal im Herzen der Stadt nimmt eine eigene kleine Insel von 200 Hektar ein, die komplett von einer alten aber soliden Wehrmauer umgeben ist. Zwei Schiffstore und 6 Brücken führen in das Arsenal, streng bewacht von Gardisten und Söldnern und nur für Angestellte des Arsenal sowie Beamte der Stadt zugänglich. Vier Hafenbecken und ein Netz von 10 Schritt breiten Kanälen durchzieht die Insel und erlaubt den intensiven Frachttransport, aber auch den Verkehr von bis zu 40 Galeeren, die hier gebaut, repariert und in Bootshäusern gelagert werden können. Lagerhäuser und Pulverkammern fassen die Kriegsreserven der Stadt, in einem extra bewachten Zeughaus lagern Waffen für 20 000 Mann, dazu gibt es 80 Werkstätten mit über 4000 Arbeitern und Handwerkern. Einige der besten leben in einem kleinen Wohnviertel im Arsenal.

Die 3 Sperrfesten an den Einfahrten in die Stadt sind trutzige graue Klötze, die durch 12 Schritt hohe und 4 Schritt dicke Mauern, wuchtige runde Geschütztürme und Wassersperren aus bleibeschlagenen Balken geschützt sind. Schwere Geschütze erreichen jedes Schiff, das unerlaubt in die Stadt hinein segeln will, aber nicht unbedingt auch jedes Schiff, das von außen angreift. Trotz ihrer Stärke sind sie kein Ersatz für eine umfassende Befestigung der Stadt, aber bislang ist es auch noch keinem Gegner gelungen, in die Lagune einzudringen und im wechselhaften flachen Wasser die Stadt direkt mit großen Schiffen anzugreifen.

Das „Bleihaus“ am Rande der inneren Stadt liegt auf einer winzigen Insel, die nicht mehr als eine Sandbank war, als sie ausgebaut wurde. Den Namen hat das Gefängnis der Stadt durch die bleigedekten Dächer erhalten, die die selbe Farbe wie die grauen Mauern haben. Zwei hohe Türme an den Ecken beherbergen die Wachen und sichern das Gefängnis gegen Eindringlinge oder Ausbrecher. Um einen engen Innenhof liegt das Hauptgebäude mit seinen 4 Flügeln und 3 Etagen. Es gibt gar keine Fenster nach außen, nur in den Hof blicken schmale vergitterte Löcher.

Die einfachen Kriminellen werden zu je 20 oder 30 in stickige Zellen gepfercht und bei Bedarf angekettet, sie müssen für ihre Verpflegung hart arbeiten (Reparaturen von Uferbefestigungen, Reinigung der Kanäle), wozu je 5 Personen an eine Kette geschlossen werden. Aufmüpfige oder gewalttätige Häftlinge werden in enge kleine Löcher in der Wasserlinie geworfen, in denen Kälte und Dunkelheit jeden Widerstand brechen.

Bessere Häftlinge werden zu je 2 Personen in Zellen mit Fenster gesperrt, die sogar Pritschen und monatlich frisches Stroh haben, allerdings kosten sie die Gefangenen samt Verpflegung auch 2 Taler pro Tag. Ein ganzer Trakt ist für die „besonderen“ Gefangenen vorbehalten. Hier gibt es nette Zellen mit einfachen Möbeln, Essen das seinen Namen verdient hat und sogar eine kleine Bibliothek. Allerdings werden hier nur die Gefangenen untergebracht, die der Stadt nützlich (oder gefährlich) werden können. Mehrere politische Wirrköpfe haben hier bemerkenswerte Bücher geschrieben, und etliche Mitglieder der besseren Familien büßen hier für ihre kleinen Sünden. Für Magier gibt es besondere Zellen mit einer Bleiverkleidung, die jede Magie stört. Eine Zelle ist sogar wie eine Adelsuite eingerichtet für den Fall, das man einen Fürsten oder anderen hohen Würdenträger einsperren muss.

Angeblich ist noch nie jemand aus dem „Bleihaus“ entkommen (abgesehen von denen, die bei Arbeitseinsätzen abhauen). Das liegt nicht nur an der Lage und der vergleichsweise guten Bezahlung der Wächter, sondern vor allem an der Arbeit der Schattenpolizei. Sie unterbindet jegliche Befreiung im Vorfeld und verfolgt bei Bedarf jeden Flüchtling bis aufs Äußerste. Die Frage ist nur: Wenn noch nie jemand entkommen ist, woher weiß man das dann... ?

Das Sklavengefängnis ist der andere Knast der Stadt, offiziell zählt es aber vielmehr als eine Art „Freihandelszone“ für den reinen Zwischenhandel mit Sklaven. Während es streng verboten ist, auch nur einen verwöhnten Haussklaven zu halten, wechseln hier jedes Jahr über 6000 Sklaven den Besitzer. Die Betreiber verlangen eine „Lagergebühr“ von 1 Taler pro Tag und prüfen streng, ob der Käufer denn auch das Recht hat, Sklaven zu besitzen (also aus dem Ausland stammt). Für die Bewachung der maximal 600 Sklaven in 20 Gruppen- und 50 Einzelzellen stehen 30 Söldner zur Verfügung - also nur 10 pro Schicht. Trotz Ketten und Türen haben sie oft erhebliche Probleme, die Sklaven zu bändigen, und reagieren darauf mit geradezu barbarischer Gewalt. Damit die Bürger nicht durch Schreie gestört werden, liegt die „Strafkammer“ im Keller. Natürlich könnten die Betreiber auch mehr Wachen einsetzen, aber bei 1 Taler Tagesatz muss man auf die Gewinnspanne achten.

Das goldene Theater ist das größte der 16 Schauspielhäuser der Stadt, mit 1400 Plätzen und einer opulenten Ausstattung ein wahrhaft prachtvoller Bau. Nachdem die 4 Vorgängerbauten Bränden zum Opfer fielen, wurde das neue Theater 898 4. ZA auf den Ruinen neu und sehr solide aus Stein erbaut. Natürlich haben die Betreiber inzwischen dermaßen viel Holz, Stoff und Pappe verbaut, dass das nächste Feuer nur eine Frage der Zeit ist.

Doch was solls, die Bühne ist eine der besten der Welt und technisch exzellent ausgestattet (auch wenn das Publikum der Stadt sehr verwöhnt und fachkundig ist und 3 oder 4 private Bühnen als moderner gelten). 16 Zwerge regeln die „Machina“ mit ihren zahllosen Klappen, Aufzügen, Wippen, Schaubildern, Seilzügen, Wasserpumpen, Laternen, Vorhängen und Geräuschmachern. Zusätzlich gibt es eigene Magier, Schneider, Maler, Zimmerleute, Bildhauer, Feuerwerker, Hilfskräfte und Lehrlinge. Mit den Schauspielern, Sängern, Musikern, Dichtern, Tänzern, Lehrern,

Organisatoren und anderen Kunstschaffenden bietet das Theater über 200 Menschen dauerhaft Lohn und Brot.

Vorstellungen gibt es jeden Abend, an Sonn- und Montagen sogar 3 pro Tag. Die Stehplätze sind mit 2 Taler pro Vorstellung nicht gerade billig, Sitzplätze kosten 5 Taler (+1 damit man sie auch zügig erhält, +5 Taler für die ersten Reihen) und Logen können nur die Patrizier der Stadt mieten (wenigstens 100 Gulden im Jahr), die aber oft Gäste einladen (die ärmeren Familien für $\frac{1}{2}$ bis 2 Gulden auch präsentable Fremde).

In der Lobby treffen sich die Reichen und Schönen zu formlosen Empfängen, zu denen auch Musik spielt und Erfrischungen gereicht werden (nur für Logengäste, andere müssen mindestens 5 Taler Bestechung zahlen). Das einfache Publikum strömt zwischendurch nach draußen, wo es neben guten Fressbuden, Sitzplätzen auf der Treppe und lebhaften Diskussionen über das gerade Gesehene immer auch einige Gaukler, Spielleute und Komödiantentruppen gibt, die als Pausenfüller arbeiten.

Hinter der Bühne sind eigentlich nur die Schauspieler und Helfer erlaubt, aber mit einer persönlichen Einladung oder wenigstens 1 Gulden Trinkgeld werden auch einige Gäste hinter den Vorhang geführt. Dort können sie ihren Stars persönliche Geschenke überbringen, sie zu einem Fest oder gar persönlichen Treffen einladen (was in guten Kreisen sehr prestigeträchtig ist, +1 bis +2 Punkte für 24 Stunden) oder zumindest einen Blick auf die verschwitzten Tänzerinnen werfen, die sich gerade hektisch für die nächste Nummer umziehen (in ihrer Kabine gibt es eine Trennwand, wer sich davor umzieht, erhält einen Bonus). Einige der besseren Kurtisanen der Stadt bieten ihre Dienste auch während der Vorstellung an.

Dorion

Beschreibung: DER größte Schauspieler des Nordreiches! Nun gut, das ist er schon über 20 Jahre, aber trotz grauer Schläfen kann er immer noch dutzende Damen in selige Ohnmacht sinken lassen, wenn er auf der Bühne den schmachtenden Liebhaber gibt.

Rolle: Mit Anfang 50 und leeren Kassen, denn er hat da ein kleines Spielproblem, muss der alternde Star sich dringend nach einer soliden Altersversorgung umsehen, bevorzugt in Form einer schwerreichen Witwe. Daher spielt er schon die zweite Saison in Lagunata, obwohl er doch durch ein Gastspiel an der neuen Oper in Segure größeren Ruhm erreichen könnte.

Persönliche Fähigkeiten: DER beste Schauspieler des Reiches, gibt den tollkühnen Helden ebenso überzeugend wie den weisen König, sieht von Jahr zu Jahr besser aus. Als Bühnenfechter könnte er selbst einen meisterhaften Makrador beschämen, sofern es sich nicht um einen echten Kampf handelt.

Macht und Ressourcen: Hat derzeit 4 reiche ältere Damen an der Hand, kann sich aber noch nicht entscheiden, da er nach einer jüngeren sucht (trotz seiner über 1000 Affären ist er streng monogam, was die Ehe angeht - er hat nie wissentlich Ehebruch begangen (nur so um die 300 mal unwissentlich) und würde es auch nie tun). Sehr beliebt bei allen Theaterfreunden sowie Geldhaien, bei denen er mit über 2000 Gulden in der Kreide steht.

Piacciana di Rosiana

Beschreibung: Ihr erstes Engagement als Schauspielerin verdankte die wohl gerundete junge Schönheit ihrem Aussehen, doch schon bald zeigte sich ihr Talent. Heute, mit Anfang 30, ist sie auf dem Höhepunkt ihres Könnens und kann sich die teuren Kleider, aufwändigen Frisuren und zahllosen Mittelchen leisten, um ihr Aussehen zu perfektionieren.

Rolle: Derzeit wird Piccianas Position als die begehrteste Schönheit der Bühne durch ihre jüngere Konkurrentin Lucaia bedroht, aber der Kampf ist noch lange nicht entschieden. Die beiden traten bislang grundsätzlich nie im selben Stück auf, aber für die nächste Saison wurde ein gemeinsamer Auftritt in einem noch unbekanntem Stück angekündigt. Bis es soweit ist, genießt sie die Gunst des Publikums und vor allem der reichen spendablen Herren.

Persönliche Fähigkeiten: Sehr gute Schauspielerin und inzwischen auch sicher in den meisten sozialen Fertigkeiten, beherrscht aus ihrer weniger glänzenden Jugend noch einige Künste der Diebesgilde.

Macht und Ressourcen: Die Schauspielerin pflegt nach außen zwar einen opulenten und frivolen Lebensstil, tatsächlich ist sie aber sehr sparsam und hebt einen Großteil der teuren Geschenke in ihrem Landhaus auf, dessen Ländereien sie jedes Jahr vergrößert. Inzwischen ist sie vermögender als einige ihrer Gönner. Dazu hat sie Freunde in allen 3 Räten und heimliche Kontakte zu den Dieben der Stadt. Ihre Dienerin ist eine unscheinbare und sehr heimtückische Leibwächterin.

Lucaia Aviarossa

Beschreibung: Die Tochter aus gutem Hause ist noch keine 20, aber schon eine der listigsten Verführerinnen der Stadt. Sie liebt exotische Accessoires und umgibt sich immer mit einer Aura des Geheimnisvollen, ihre Diener sind ohne Ausnahme südländische Sklaven. Mit ihren Reizen geht sie zugleich sparsam und aufreizend um, so ist sie in einem Lustspiel, das nur einmal nachts für geladene Gäste gegeben wurde, nackt aber maskiert und mit reichlich Schmuck aufgetreten - in einer Gruppe von genau gleich gekleideten Tänzerinnen, so dass man sie nicht identifizieren konnte.

Rolle: Trotz ihrer Jugend hat Lucaia nicht nur alle Laster der Stadt schon exzessiv genossen, sondern sogar einige neue selbst erfunden. Neben der populären Konkurrenz mit Piacciana und den lukrativen Besuchen der dekadentesten Ogien beschäftigt sie sich derzeit mit dem Ausbau ihrer persönlichen Macht. Durch ihre natürlichen Verführungskünste und ihre teuflische Magie hat sie sich schon mehrere Liebhaber in hohen Positionen hörig gemacht, und den Gerüchten zufolge andere in den Tod getrieben. Auf jeden Fall gab es um ihre Gunst in den letzten Monaten 3 Duelle und einen Mord.

Persönliche Fähigkeiten: Kultistin der Pevisa des 2. Grades, sehr gute Verführungskünste, gute aber nicht sehr vielseitige Schauspielerin, schlangenartige Beweglichkeit.

Macht und Ressourcen: Mindestens ein Magistrat und ein Richter sind ihr hörig, dazu hat sie inzwischen einige Reichtümer gesammelt, ohne allerdings jemals sparsam zu sein. Der Teufelskult unterstützt sie inzwischen mehr aus Furcht denn Loyalität, während mehrere bislang noch nicht erhörte Verehrer ihr Leben für sie wegwerfen würden.

Unter dem Theater erstreckt sich ein wahres Labyrinth von Kanälen, Kellern, Treppen, Gängen, Schächten und Brunnen aus 5 Bauphasen und über 50 Umbauten. Neben den Zwergen, einer eigenen Bühnentruppe von Squirks (also eigentlich das 30. Theater der Stadt) und mehreren verschollenen Poeten lebt hier angeblich auch (sie haben es erraten) das „goldene Phantom“ von Lagunata. Wer dieser maskierte Akteur ist, wird heiß diskutiert, die beiden wichtigsten Theorien lauten „ein durch seine Narben entstellter und ob verschmähter Liebe verzweifelter Schauspieler“ und „ein verirrter Tourist“.

Das Goldene Phantom

Beschreibung: Langer Mantel, großer Hut und vergoldete Maske. Tritt immer nur dort auf, wo er schwer zu erreichen ist und sich leicht und heimlich zurückziehen kann.

Rolle: Mysteriös. Bislang hat er sich vor allem als Theaterkritiker betätigt, unter anderem indem er schlechte Stücke sabotiert hat. Er hat aber auch schon einen mächtigen Ratsherrn brüskiert, indem er dessen Verhältnis zu einem Gondoliero öffentlich gemacht hat.

Persönliche Fähigkeiten: Kann auf jeden Fall gut Klettern, schleichen und schlechte Stücke als solche erkennen. Seine Auftritte sind aber so theatralisch übertrieben, dass er sicherlich als Schauspieler verhungern würde.

Macht und Ressourcen: Nicht bekannt, aber er muss Zugang sowohl zur Theaterwelt als auch zur Oberschicht haben.

Das Fürstencasino ist das nobelste und teuerste Glückspielhaus der Stadt, es hat zwei sehr hohe Etagen und eine überreich mit Gold und Skulpturen verzierte Fassade. Zutritt haben nur Adelige (der Türsteher ist ein hervorragender Herold und fast nicht bestechlich (Tarif 10 Gulden)), damit der exklusive Hauch erhalten bleibt. Es ist nicht unüblich, hier an einem Abend weit über 100 Gulden zu verspielen, und einige Fürsten haben sich dabei schon um ihre Krone gebracht. Für Adelige, die sich in die besseren Kreise der Stadt begeben wollen, ist ein Besuch obligatorisch.

Nebenbei sind hier auch die teuersten Liebesdienerinnen der Stadt (also Klasse 1) zu finden, die natürlich nie direkt für ihre Dienste bezahlt werden. Statt dessen setzt ein Gast „für sie“ so lange bei den diversen Spielen, bis sie mit dem Gewinn zufrieden sind und ihren Gönner von weiteren „Verschwenderischen Torheiten“ abhalten. Die Bank des Hauses unterhält dezente Konten für alle zugelassenen Damen und Herren der Oberklasse (Adel oder allerbestes Aussehen sowie tadellose Manieren sind unentbehrlich, dazu 200 Gulden an Kleidung und Schmuck). Wenn ein Gast häufiger auf diese Dienste zugreifen möchte, mietet er für sie ein Haus samt Diener und richtet ein Konto ein, das Vergnügen kostet 20 bis über 1000 Gulden im Monat.

„Die 3 Welten“ sind das verrufenste Haus der Stadt (und somit eines der bekanntesten und berüchtigsten Etablissements der Welt): Casino, Bordell und Arena in einem. Von außen sind die „3 Welten“ ein Pallazzo mit 2 sehr hohen Stockwerken, das Erdgeschoss ist mit Symbolen des Glücks, Pechs und Schicksals bemalt und in einem goldenen Farbton gehalten. Obergeschoss und Dach sind in blau und weiß gehalten, mit Bildern und Skulpturen verziert, die auf Liebe, Schönheit und fleischliche Genüsse hindeuten. Außerdem gibt es noch einen aufwändig gegen Wasser versiegelten Keller.

Der Vordereingang ist fast immer von Gästen und Gaffern umringt, auch etliche Imbissbuden und Pfandleiher haben hier ihren Sitz. Hat man die kleine Armee von Türstehern überwunden (gegen $\frac{1}{4}$ Gulden Handgeld oder bei wohlhabendem Äußerem) gelangt man in einen von Licht, Lärm und Stimmung erfüllten Saal mit Empore, genannt „die Erde“. Unten gibt es fast jede Art von Glücksspiel, dazu eine Auswahl von harmloseren und billigeren Geschicklichkeitsspielen von Dart bis Kegeln. Auf der Empore gibt es stille Kammern für private Runden sowie einige Bars und Musiker. Der Eingang wird von einer kleinen Bank und der Wachstube begrenzt.

Nimmt man die marmorne Freitreppe von der Empore nach oben, gelangt man in „den Himmel“, einen Ort des puren Vergnügens. Eine Bühne mit Musikkapelle und reichlichen Dekorationen dominiert den Saal, hier gibt es Theater und Ballett der eher schlüpfrigen Art, Komiker und Akrobaten, exotische Tiere und mitunter sehr freizügige Auftritte gutgebauter junger Männer und Frauen. An den umgebenden Tischen werden hervorragende und oft etwas exotische Speisen ($\frac{1}{4}$ bis 1 Gulden) und Getränke (1 bis 5 Taler) serviert. Im hinteren Teil der Etage gibt es ein luxuriöses Bad ($\frac{1}{4}$ Gulden inklusive Massage) mit 3 Becken und privateren Wannen, daneben (aber gut zugänglich) ein sehr gepflegtes Bordell. Alle Angebote sind von bester Qualität, aber insgesamt etwas überteuert, wenn man das einzigartige Ambiente nicht einrechnet.

Folgt man hingegen einem Torbogen und einer gewundenen Basalttreppe in den Keller, gelangt man in „die Hölle“. Neben einem weiteren Bordell für den „besonderen Geschmack“ gibt es vor allem eine kleine aber sehr berühmte Arena. Hier treten die nebenan gelagerten Tiere und Ungeheuer gegen ausgebildete Kämpfer an. Lediglich die Auftritte einiger Macradore erinnern an die traditionellen Sonnenkämpfe von Soldale, sonst ist es viel blutiger und derber. Es gibt auch

regelmäßig waffenlose oder bewaffnete Kämpfe zwischen Sterblichen, Profis wie Amateure. Die wichtigste Attraktion sind aber die „Wettkämpfe“. Wenn nämlich ein Spieler kein Geld mehr hat, kann er einen Kredit aufnehmen und sich selbst als Sicherheit bieten. Kann er nicht zahlen, muss er einen Kampf in der Arena überleben - allerdings gegen einen überlegenen Gegner. Die Kämpfe schwanken zwischen hart und chancenlosem Gemetzel (gut aussehende Schuldner werden aber eher für den Dienst im „Himmel“ verpflichtet...). Die Arena selbst ist 10 Schritt groß und bietet 400 Plätze, die durch gekrümmte Eisenstacheln an den Rändern und 4 Schritt hohen Mauern geschützt sind.

Der Sonnentempel von Lagunata ist einer der prächtigsten des Reiches, unter seiner großen vergoldeten Kuppel ist eine der prächtigsten Deckenmalereien angebracht, der Knabenchor mit seinen kastrierten Solisten kann engelsgleiche Klänge erzeugen, und selbst die einfachsten Priester und Tempeldiener sind ausstaffiert wie andernorts Hohepriester. Schade nur, dass er bis auf die Feiertage weitgehend leer ist, selbst am Sonntag findet man problemlos noch einen Sitzplatz. Dabei hat übrigens jede der „1000 Familien“ eine eigene mit Wappen markierte Sitzbank. Während in anderen Städten der gemeinsame Tempelbesuch das wichtigste soziale Ereignis der Woche ist, begnügen sich gerade die Patrizier damit, einen Vertreter pro Familie zu entsenden.

Auf dem engen Platz um den Tempel treiben sich viele der lizenzierten Bettler der Stadt herum, denn nach dem Tempelbesuch ist man gewöhnlich am spendabelsten. Da in Lagunata die meisten einheimischen Armen entweder über ihre Gilden oder die Stiftung einer reichen Familie versorgt werden und fremde Bettler gnadenlos in die Plantagen auf den Sonneninseln gesteckt werden, gibt es ein ungewöhnlich gutes Verhältnis von Bettlern zu Spendern. Kein Wunder, dass das Gildenhaus der Bettler am selben Platz zwar eine schäbige Fassade hat, aber bei kaum 3000 lizenzierten Bettlern mehr als 400 000 Gulden an Einlagen verwaltet. Echte Bedürftige hingegen, die weder zur Gilde noch zu einer Stiftung gehören, haben kein leichtes Leben in Lagunata. Außer der Diebesgilde oder heimlicher Bettelei bleibt ihnen nur eines der Arbeitshäuser auf dem Festland.

Der „Bettlerkönig“

Beschreibung: Wie der alte röchelnde Bettler vor seiner Erhebung zum Gildengroßmeister der Bettler hieß, weiß heute kaum noch jemand. Den Patriziern ist er als „Bettlerkönig“ bekannt und es gilt als schick, ihn auf vornehme Empfänge und Bälle zu laden, wo er in seinen Lumpen als Lachnummer dient, indem man ihn als Majätet anspricht und ihm eine Papierkrone aufsetzt.

Rolle: Tatsächlich ist der Großmeister nicht nur ein erfolgreicher Politiker und Zuträger der Schattenpolizei (seine Berufsbettler sind eine üble Bande von Spitzeln und werden von den ehrbaren Dieben gehasst), sondern auch der mächtigste Geldhai der Stadt. Dabei kommen seine Kredite vom Gesamtvolumen her gerade in den Bereich eines mittleren Bankhauses, aber er gibt sie nur an Arme, und somit hat fast ein Zehntel der Stadtbevölkerung bei ihm oder seinen Vertragspartnern Schulden. Er nutzt sie auch aus, indem er sie bei Zahlungsverzögerung zu Sklavenarbeit oder gar dem Verkauf eines ihrer Kinder in die Sklaverei im Südreich zwingt. Kein Wunder, dass er sein Haus nur in Begleitung von einem halben Dutzend gut bewaffneter „Bettler“ verlässt.

Persönliche Fähigkeiten: Obwohl er den Luxus fast so sehr liebt wie die Macht, gibt er sehr überzeugend den gequälten Bettler. Seine Schuldner hingegen kennen ihn als brutalen Meister der Einschüchterung. Erfolgreicher Banker und auch was Straßenkämpfe angeht taktisch nicht unbegabt.

Macht und Ressourcen: Von den 3000 „Silberhälsen“, wie die lizenzierten Bettler dank ihrer Lizenzplakette genannt werden (und weil sie den Hals nicht voll genug bekommen können), sind wenigstens 200 aktive, kerngesunde und gefährliche Straßenschläger, Spitzel und Geld-eintreiber. Während die Politiker der Stadt die Gilde lediglich als nützliches Kontrollinstrument zur Kontrolle der Bettler sehen, nutzt die Schattenpolizei sie als sehr wertvolle Quelle von Informationen. Allerdings befürchtet sie auch, sie könne sich zu einer echten Casmal entwickeln, und hält sie daher streng unter ihrer Kontrolle.

Der Mondtempel der Stadt ist kleiner als der der Sonne, in weißem Marmor gehalten und grob wie ein Schiffsrumpf geformt, der von einem Kanal umgeben in der Lagune liegt. Die beiden Türme erinnern an Schiffsmasten, und insgesamt sind die Götter Aquata und Meteoron auch deutlich

überbewertet. Kein Wunder, denn eigentlich wird er nur von Seeleuten und einigen Ausländern besucht. An den Innenwänden hängen tausende Plaketten als Gedenken an verschollene Seeleute, und unter der Decke hänge hunderte von mehr oder weniger kunstvollen Schiffsmodellen, die für eine Rettung aus Seenot gestiftet wurden.

Die 3 Wurmtempel von Lagunata sind geradezu sprichwörtlich für die Struktur der Stadt. Zunächst einmal gibt es in einer kleinen Seitenstraße eine unauffällige Tür, die zum „offiziellen Wurmtempel der Stadt“ führt. Hinter der Mauer liegt tatsächlich eine Art Bordell der besonderen Art, in dem Touristen und leichtgläubige oder harmlose Einheimische gegen ein „Goldopfer“ an „echten Teufelsorgien“ teilnehmen können. Die tatsächlich echten Kultisten der Pevisa und des Mammos, die dieses Etablissement betreiben, zahlen freiwillig Abgaben an die wohltätigen Stiftungen (um die Sonnenkirche zu beruhigen) und liefern der Schattenpolizei jede Woche eine Gästeliste. Ein echter Wurm-priester, der den Tempel einmal besucht hatte, bezeichnete ihn wütend als „jämmerliche Jahrmarktsgruselbude mit Vögelmöglichkeit“ und war sofort von dieser Perversion einer Perversion so fasziniert, dass er inzwischen der Betreiber des „Tempels“ ist.

Ernsthafte Satanisten hingegen besuchen lieber den „offiziell inoffiziellen“ Wurmtempel, der in einem Haus am Stadtrand liegt. Besucher werden von eingeweihten Gondolieri in finsternen oder nebeligen Nächten dorthin gerudert, damit die Position nicht weitergegeben werden kann. Die Schattenpolizei weiß von diesem Tempel, hat ihn aber noch nicht genau lokalisiert. Immerhin hat sie mehrere Doppelagenten eingeschleust, die von den Treffen des äußeren und manchmal auch des inneren Zirkel berichten. Was die Wurm-priester im Kern des Kultes genau tun, können sie noch nicht ermitteln, aber immerhin sind sie über alle größeren Aktionen, interessanten Gäste und finsternen Rituale halbwegs im Bilde.

Der „3. Tempel“ schließlich ist ein Gerücht. Ob es den Tempel in einem der vornehmsten Häuser der Stadt wirklich gibt, in dem sich Magistrate und Richter treffen, um vom „heimlichen Herren der Stadt“ Befehle entgegen zu nehmen, oder ob es nur Gerüchte sind, die aus übertriebenen Orgien herrühren, ist nicht zu klären. Fest steht, dass diese Gerüchte sich hartnäckig halten, und dass eine gewisse teuflische Beeinflussung der höchsten Kreise kaum geleugnet werden kann.

Der Greifenplatz ist das gesellschaftliche Zentrum der Stadt, an ihm liegen der Dogen- und der Ratspalast sowie das Staatsarchiv, und an den Kanälen in Sichtweite des nach Süden offenen Platzes die Häuser der mächtigen Gilden und reichen Patrizier. Der Platz ist fast genau quadratisch, mit unterschiedlichen Steinplatten gepflastert (angeblich ein Stein aus jedem Ort, mit dem Lagunata Handel treibt) und durch vier mächtige uralte Säulen an den Ecken begrenzt.

Auf jeder der 4 Säulen steht eine magische Greifenstatue aus Bronze, alle noch aus dem 3. Zeitalter. Der Legende nach sind sie die Wächter der Stadt, und bereits mehrfach in der Geschichte konnte der Doge sie durch geheime Worte wecken und auf die Feinde der Stadt hetzen - und ihre Kampfkraft ist gewaltig, sie sind kaum zu zerstören, schnell, flugfähig und tödlich im Angriff selbst auf Schiffe. Jedoch wurden schon 2 Dogen selbst von ihnen angegriffen und zerfetzt, was das Volk als Zeichen deutet, das sie offenkundig keine wahren Dogen waren. Einige Magier hingegen schätzen, dass sie einfach die Befehls Worte falsch benutzt haben.

Zwischen den 4 großen Säulen stehen 20 kleinere, die jeweils einen „Helden der Stadt“ tragen. In den letzten 100 Jahren wurden nicht weniger als 39 mal Statuen ausgetauscht, wann immer eine gerade mächtige Familie ihre Vorfahren als Helden sehen wollte. Lediglich 7 der Statuen sind (am Grünspan erkennbar) schon lange hier, und bei dreien weiß niemand mehr, wen sie eigentlich darstellen (weswegen man sie auch lieber nicht austauscht, wer weiß, vielleicht hatte die Stadt ja mal einen echten Helden). Die anderen 4 zeigen den legendären Gründer der Stadt, einen sehr erfolgreichen Admiral, einen Priester der Aquata, der die Stadt angeblich vor einer Flutwelle bewahrte, und einen sehr reichen Händler, der ohne Erben starb und mit seinem Vermögen 100 marmorne Brücken bauen ließ.

Der Platz ist der einzige der Stadt, auf dem kein Markt stattfindet, und dennoch floriert hier der Handel. Offenkundig sind die vielen kleinen Stände und Bauchladenbetreiber, die hier warmes Essen, gekühlten Wein und Souvenirs zu hohen Preisen verkaufen (für Essen und Wein zahlen Einheimische nur die Hälfte und Souvenirs kaufen sowieso nur die Touristen). Weniger deutlich sind die vielen Geschäftsgespräche, die hier unter freiem Himmel geführt werden, und bei denen tägliche zigtausende Gulden den Besitzer wechseln, ohne in barer Münze oder auch nur schriftlich aufzutauchen. Mit „Greifen und

Helden gesiegelt“ ist in Lagunata der Ausdruck für einen mündlichen Geschäftsabschluss.

Und schließlich ist der Platz auch das politische Zentrum. Die ganze Zeit verkünden Ausrufer die neuesten Ereignisse, auf großen Tafeln werden sie schriftlich verkündet und auch Zeitungen und Flugblätter aus aller Welt sind hier leicht zu bekommen. Alle neuen Magistrate und Richter müssen sich hier dem Volk zeigen, Bürger dürfen hier jeden Politiker ansprechen, und Harlekine ziehen die politischen wie persönlichen Fehler und Schwächen der Mächtigen gnadenlos in den Schmutz. Für jeden etwas gebildeten und interessierten Einwohner der Stadt gehört ein kleiner Besuch zwischendurch ganz einfach fest zum Tagesprogramm.

Der Fischmarkt ist kein Platz, sondern ein ganzes Netz aus kleinen Plätzen, Marktstraßen und in den Kanälen verankerten Verkaufsbooten, der sich fünfmal die Woche über die halbe Stadt verteilt. Hier kaufen die einfache Leute und die Mägde der reicheren Obst, Gemüse, Geflügel, Fleisch und vor allem Fisch ein, der hier täglich frisch und zu günstigen Preisen zu haben ist. Für gut 6 Stunden herrscht ein heilloser Durcheinander, Träger und Handkarren zwingen sich durch die Käufermassen, Marktweiber preisen lautstark ihre Waren an, Hausfrauen streiten nicht weniger laut um einen guten Preis, Kinder spielen Fangen oder schubsen sich gegenseitig in die Kanäle und auf den Dächern sammeln sich neben dösenden Katzen und rüdigen Kötern die Tauben, Raben und Möwen in gieriger Erwartung des Marktendes.

Gegen Mittag dann, wenn die Marktleitung zum ersten mal läutet, sinken die Preise für frischen Fisch sofort, und die Ärmeren kaufen sich ihr Mittagessen, und nach den zweiten Läuten wird der Preis für den jämmerlichen Rest noch einmal herabgesetzt. Doch die Jammergestalten, die sich noch zwischen den Ständen befinden, die schon abgebaut werden, können sich oft nicht einmal das leisten. Das dritte Läuten endlich beendet den Markt, und alle verderblichen Waren, vor allem aber frischer Fisch, müssen jetzt auf den Boden geworfen werden, damit er nicht am nächsten Tag erneut als frisch angeboten wird - bei den Temperaturen in der Lagune gerade im Sommer eine Gefahr. Während einige Fischhändler die Reste für „ihre“ Armen schon in Körbe legen, zertrampeln andere wütend ihre Reste auf dem Boden, aus Wut über das schlechte Geschäft, von dem kein anderer profitieren soll.

Nach dem dritten Läuten beginnen die Büttel der Marktaufsicht mit dem Räumen des Marktes, scheuchen die Händler davon, verteilen Strafen für versteckten Fisch oder verbotene Waren und treiben binnen einer Stunde alle Marktleute vom Platz. Hinter ihnen räumen Sträflinge aus dem Bleihaus den Müll erst in Körbe und dann in große Kähne, um ihn später in die Lagune hinauszurudern und dort über Bord zu werfen. Es ist kein Geheimnis, dass die zertrampelten Fische und fauligen Reste von Obst und Gemüse, die sie aus dem Müll angeln, am Abend ihre dünne Suppe etwas nahrhafter machen sollen.

Am Nachmittag dann, wenn die Stadt Siesta hält, herrscht auf dem Markt gähnende Leere. Einige alte Hunde suchen sich traurige Fetzen Fisch zusammen, satte Katzen schlafen im Schatten der Häuser, und nichts erinnert mehr an das reghafte Treiben vom Vormittag.

Der Gewürzmarkt hingegen wird vor allem von Händlern besucht. Auf dem Platz türmen sich ganze Haufen von Fässern mit Wein, Bier und Öl, Stapel von Baumaterial, Brennholz, Kohle, Metallbarren, dicke Seilbündel, Ballen von Tuch und Leder sowie Krüge mit Gewürzen und kostbaren Essenzen, die dem Markt den Namen gegeben haben - sie machen nur einen kleinen Teil der Waren aus, dominieren aber den Duft, der an ferne Länder, Luxus und Genuss erinnert.

Zwischen den großen Warenstapeln sind Wege freigelassen, auf denen reiche Händler und arme aber um so schwerer beladene Träger hin und her laufen. Da der Platz für Karren kaum reicht und Pferdewagen in der Stadt sowieso rar sind, werden fast alle Waren von Booten und Trägern bewegt. Diese werden pro Ladung bezahlt und sind daher immer sehr schnell unterwegs, wenn sie nicht in gelangweilten Grüppchen auf den nächsten Kunden warten. Dieser Beruf ist unter den Armen der Stadt sehr begehrt, denn er ist zwar hart, aber auch recht lukrativ. Denn die Gilde der Träger heuert längst nicht jeden an, ist sie doch bei Unfällen und Diebstählen Schadenersatzpflichtig.

Der Seidenmarkt schließlich ist der edelste und schönste Markt der Stadt. Die meisten Stände sind in festen kleinen Ladenlokalen errichtet, nett dekoriert und gut sortiert. Neben Stoffen und Kleidung in kleineren Mengen, die den Namen geben, gibt es hier auch kleinere Gebrauchs- und Luxusgüter aller Art, Delikatessen und Süßwaren, Gewürze in kleinen Mengen, Schmuck und Silber, Parfüm und Kosmetik sowie exotische Güter aller

Art. Jeder Stand ist dabei auf eine bestimmte Warenart spezialisiert, so dass für wirklich jeden Geschmack etwas zu finden ist.

Die Wächter an den Toren des Marktes halten Bettler und Straßenkinder fern, wodurch man sich ungehindert der Kauflust hingeben kann, dennoch treiben hier täglich geschickte Diebe ihr Unwesen. Gut gekleidet und gepflegt im Auftreten können sie ungehindert Einlass finden und ihre langen Finger ausstrecken. Werden sie aber erwischt, sind ihnen harte Strafen sicher - die Frauen der Stadtherren kaufen hier ein, und sie wollen dabei auch ihren teuren Schmuck vorführen, ohne sich mit Leibwächtern umgeben zu müssen.

Was für alle Märkte der Stadt gilt: Waren sind in Lagunata zumeist günstig, Lebensmittel gibt es für den Normalpreis, Fisch ist 50% günstiger, die meisten Handelswaren 25%. Als bester Markt des Nordreiches sind generell alle normalen und seltenen Waren zu haben, exotische Waren bei 1 bis 4 auf W6. Was tatsächlich nicht vorhanden ist, wird von den Kaufleuten ohne Aufpreis in möglichst kurzer Zeit beschafft - man hat wenig Stolz in Lagunata, aber dass es hier etwas nicht zu kaufen gibt ist inakzeptabel!

Das „Rattennetz“ bezeichnet nicht nur ein System von überwölbten Nebenkanälen, die sich unter den Häusern und Plätzen erstrecken, sondern auch die Diebesgilde der Stadt, die dieses Netz als wichtigen Transportweg nutzt.

Die Nebenkanäle bilden ein Entwässerungssystem für die einzelnen Inseln, das vor allem nach dem Hochwasser wichtig ist, um die Häuser schnell wieder zu trocknen. Während des Hochwassers ist es völlig überflutet, während nur in sehr trockenen Sommern die meisten Kanäle trocken fallen. Daher taugen sie auch nicht als dauerhaftes Versteck, sondern nur für kurze Touren. Kanalarbeiter und Diebe benutzen dafür gleichermaßen sehr kleine Boote mit glattem Kiel. Bei Hochwasser kann man sie einfach umdrehen und als Taucherglocke benutzen, die für vielleicht 10 Minuten Luft enthält.

Das Rattennetz ist der eine Teil der Stadt, den Wache und Schattenpolizei nicht unter Kontrolle haben, zumal auch viele Anwohner und Bootsleute die kleinen Kanäle benutzen, um Waren bis direkt in den Hinterhof zu bringen. Dort gibt es Klappen im Boden, durch die auch Abfälle und Fäkalien entsorgt werden. In den meisten Kanälen gibt es eine ständige Strömung, dennoch stinken sie und sind oft verstopft. Der andere Teil sind die recht flachen und mit Ziegeln gedeckten Dächer, auf

denen nachts nicht nur die Katzen unterwegs sind. Auch die Bewohner nutzen sie gelegentlich, um ihre Wäsche zu trocknen oder um in heißen Nächten dort zu schlafen, aber für einige der Banden sind sie das bevorzugte Revier.

Trotz aller Dekadenz und Korruption, Lagunata eine der sichersten Metropolen des Reiches. Es gibt wenig Arbeitslosigkeit und genügend Möglichkeiten zum sozialen Aufstieg, so dass Kriminalität aus Not selten ist. Die meisten Diebe der Stadt sind dann auch fremde Tagelöhner, Jugendbanden oder elegante Profis. Letztere sind in der Diebesgilde organisiert und geben sich alle Mühe, in die Gesellschaft der Stadt zu passen. Gewalttaten, Erpressung und Zwangsprostitution sind sehr selten, dafür kann man Diebesgut bei einigen „legalen Hehlern“ zurückkaufen. Überhaupt ist Lagunata ein Zentrum der Hehlerei, und Diebesbanden wie auch Piraten setzen hier ihre Beute ab.

Eine ständige Plage sind die Jugendbanden, die zwar nur Kleinkram stehlen und sich von Mord und dergleichen fernhalten, dafür aber sehr gerne vollbesetzte Passagierkähne oder Gondeln mit ihren kleinen schnellen Booten umzingeln und so lange schaukeln, bis sie einen Wegezoll erhalten. Ansonsten liefern sie sich auf dem Wasser lebhaftes Seeschlachten, indem sie sich gegenseitig mit Stangen ins Wasser schubsen, und bewerfen von Hausdächern aus Passanten mit fauligen Fischen. Da in den meisten Banden auch verzogene Söhne der reichen Familien Mitglied sind, kann die Wache nur sehr begrenzt gegen sie vorgehen, zumal die Väter der Meinung sind, dass diese wilden Spiele sie endlich abhärten.

Einen ständigen Konflikt gibt es zwischen den „ehrbaren Dieben“ der Gilde und den verhassten „Bettlspitzeln“. Letztere geben vor, zur Unterwelt zu gehören, schleimen sich aber bei der Obrigkeit ein und drangsalieren zugleich als Geld-eintreiber und „Armutsmopolisten“ die ärmsten der Armen.

„Die Katze“

Beschreibung: Außerhalb der Diebesgilde ist das Gesicht des berühmtesten Diebes der Stadt nicht bekannt, nur seine Statur, denn er ist so klein und zierlich, dass er nur ein Elf oder schwächlicher Jugendlicher sein kann. Bei seinen Ausflügen ist er stets maskiert, und zwar mit einer putzigen Katzenmaske, die er mit enger dunkelgrauer Kleidung kombiniert.

Rolle: Der meisterhafte kleine Einbrecher hat schon über 100 Pallazzos besucht, allerdings nimmt er nie mehr als ein oder zwei Stücke mit,

für die er als Ersatz eine lebende Maus zurücklässt. Die meisten seiner Einbrüche werden erst spät oder gar nicht bemerkt. Die Schattenpolizei hat inzwischen eine unmäßig intensive Suche nach der Katze begonnen, weniger wegen der bescheidenen Beute, sondern vor allem weil sie es nicht erträgt, dass ein Dieb besser in den Diebeskünsten sein soll als ihre Agenten.

Persönliche Fähigkeiten: Die Katze kann sich nicht nur völlig lautlos und fast unsichtbar bewegen und wahrhaft katzenleich klettern, sie hat auch unglaublich scharfe Sinne und einen erstklassigen Gefahrensinn. Bereits vier gut ausgeklügelte Fallen der Schattenpolizei konnten nicht mehr fangen als 4 Mäuse und einmal einen Fetzen grauen Stoff. Dieser scheint offenbar dem eines Elfenmantels zu entsprechen, was die Zahl der Durchsuchungen bei verdächtigen Elfen in die Höhe trieb.

Macht und Ressourcen: Die Diebesgilde sieht die Katze als ihren Helden, auch wenn sie selbst nur wenig über ihren Helden weiß. Als einziger würdiger Gegenspieler der Schattenpolizei könnte sie sich leicht Verbündete in der Stadt suchen, tut es aber nicht.

Der „Hafen der Verlorenen“ ist eine sumpfige Untiefe gleich neben der Hauptwasserstraße, die die Stadt mit dem Lagunenausgang verbindet. Hier laufen immer wieder Schiffe auf Grund und müssen aufgegeben werden, hinzu kommen immer wieder auch ausgeschlachtete Rumpfe alter Schiffe, deren morsche Planken nicht einmal als Brennholz taugen. Inmitten dieser jämmerlichen Wracks haben die Ausgestoßenen der Stadt ihr Quartier, vor allem Verrückte, Behinderte und Aussätzige, aber auch einige wegen Schandtaten in der Stadt unerwünschte (und in Lagunata muss man sich dafür schon einiges leisten).

Die Elenden erbetteln sich von den vorbeifahrenden Schiffen und Booten Almosen und fahren mit kleinen morschen Nachen in die Stadt, um sich die erbärmlichsten Reste vom Fischmarkt zu holen. Einige von ihnen werden auch von Angehörigen in der Stadt versorgt, die sie zwar lieber weit weg sehen, aber doch noch nicht tot. Und schließlich wird den Ausgestoßenen einiges an unerlaubten Geschäften nachgesagt, unter anderem Gifte, Abtreibungen und wirklich abartige Vergnügungen soll man hier bekommen können. Im Rat wird immer wieder die Beseitigung dieser Insel der Unseligen verlangt, aber zumeist scheitert es an Desinteresse oder Aberglauben.

Frau Todt

Beschreibung: Tief im inneren eines Wracks hat die verwirrte alte Frau ihren „Laden“, eine stinkende finstere Höhle, in der sie gackernd und mit unsichtbaren Geistern sprechend immer auf dem selben Haufen Lumpen hockt.

Rolle: Welcher Profession genau die alte Frau einmal angehört ist unklar, auf jeden Fall ist sie als Wahrsagerin und Händlerin für magische Unglücksbringer gut im Geschäft. Ob die aus kleinen Knochen und mumifizierten Organen gemachten grauenhaften kleinen Puppen zur Teufelsmagie gehören oder zu einer anderen Schule, ist unklar, jedenfalls erzeugen sie bei ihren meist unfreiwilligem Empfänger starke Alpträume, spontane Halluzinationen und hysterische Anfälle.

Persönliche Fähigkeiten: Ziemlich verrückte Hellseherin, kann magische Puppen herstellen, die aber vermutlich so fehlerhaft sind, dass sie statt des ursprünglichen Effektes Wahnsinn erzeugen.

Macht und Ressourcen: Die Ausgestoßenen und viele Bürger fürchten sie, und mehr als einer hat für seine Feinde hier schon kleine böse Geschenke besorgt.

Die Glasinsel ist eine von mehreren Produktionsinseln, auf denen ein komplettes Gewerbe angesiedelt ist. Besucher müssen sich anmelden und werde nur nach genauer Kontrolle eingelassen, die geheimen Produktionsschritte sind tabu. Um die ganze Insel verläuft eine 4 Schritt hohe Mauer, die nur ein Hafentor hat. Ein eigener Wachdienst der Glasbläsergilde hat das Recht, Eindringlinge ohne Vorwarnung oder Prozess zu töten. Tag und nacht rauchen die Schornsteine der Glashütten, in denen eines der wichtigsten Exportgüter der Stadt hergestellt wird.

Die Familien der Handwerker leben ebenfalls hier, dürfen die Insel aber täglich für den Besuch der Stadt verlassen. Die Handwerker selbst hingegen genießen zwar ein gutes Einkommen und einen sehr sicheren Arbeitsplatz, dürfen die Insel aber nur mit Genehmigung und ohne ihre Familien verlassen, damit sie auf keinen Fall von anderen Städten abgeworben werden. Über dem Tor sind die bleichen Schädel von zwei Meistern angenagelt, die zur Konkurrenz übergelaufen sind und ihr kostbare Arbeitstechniken verkauft haben. Werden Fachleute beim Fluchtversuch verhaftet, lautet die normale Strafe 5 Jahre Arbeitshaft in Ketten bei halbem Lohn.

Die Söldnerinsel ist die Hauptkaserne der Stadt, einige Meilen von der Stadt selbst entfernt, um im Falle einer Meuterei vor den eigenen Truppen sicher zu sein. Auf der Insel gibt es eine großen Paradeplatz, ein halbwegs ansehnliches Gebäude für die Offiziere und ein Dutzend karge und baufällige Unterkünfte für bis zu 4000 Mann, auch wenn schon die 400 bis 600 Mann normale Belegung sich über die schlechten Räumlichkeiten beschweren. Eines der Gebäude wird als Lazarett benutzt, genauer gesagt missbraucht, denn es gibt hier weder Ärzte noch eine Apotheke, nicht einmal eine vernünftige Küche oder ein Brunnen sind vorhanden. Ansonsten gibt es Schießbahnen, im Wasser verankerte Ziele für Geschützdrill, ein Mauerstück für Übungsangriffe (inzwischen auch nicht mehr ganz standfest) und die Kneipe mit der höchsten Prügeleiendichte der Stadt.

Die Hälfte der hier untergebrachten Söldner sind krank oder verkrüppelt, die andere Hälfte gerade in der Ausbildung befindlich. Lediglich wenn Feinde sich der Lagune nähern, werden nennenswerte Truppen auf die Insel gebracht, um die Stadt zu schützen. Bedeutung erfährt die Insel ansonsten noch, wenn ein Regiment neuer Söldner vereidigt wird oder ein neuer Feldherr sein Amt übernimmt. Ansonsten gibt man den Söldnern nicht einmal eigene Boote, um sie an der Flucht oder einem Besuch der Stadt zu hindern. Die Prostituierten der unteren Ränge haben jedoch zwischen Stadt und Insel einen lebhaften Pendelverkehr errichtet (lustiges Wortspiel in diesem Zusammenhang, nicht?).

General Blonger von Sickel

Beschreibung: Der zähe Söldnerführer hat bislang drei Schlachten gewonnen und dabei ein Auge, eine Hand und ein Bein verloren, während er alle seine Niederlagen unbeschadet überlebt hat. Das hat ihn nicht gerade zum mächtigsten oder gar besten Feldherren der Stadt gemacht, aber zum berühmtesten und zynischsten. Für einen neuen Sieg fordert er inzwischen ein hohes Schmerzensgeld von der Stadt.

Rolle: Der General hat längere Zeit eine Armee in Lagutera geführt und einen Aufstand auf einer der Sonneninseln niedergeschlagen. Jetzt hat er die unliebsame Aufgabe übernommen, die Truppen auf der Söldnerinsel zu führen, also einem Haufen Grünschnäbel die Grundlagen einzuprügeln und sich das Gejammer der alten und vergessenen Veteranen anzuhören. Wieder ein Meisterstück der lagunatischen Intrige, denn kein anderer Feldherr erfüllt diesen Job

zuverlässiger - zwar drängen ihn seine Truppen dazu, die Stadt zu plündern oder wenigstens abzuhauen, doch - er fürchtet, dass es ihm gelingen könnte, und so viele Körperteile hat er nicht mehr...

Persönliche Fähigkeiten: Guter Offizier und erstaunlich gut in Erster Hilfe, sofern es um seine eigenen Wunden geht (er hat sich einmal eine Schwertwunde am Rücken genäht).

Macht und Ressourcen: Von den Söldnern auf der Insel ist die Hälfte noch unausgebildet, die andere Hälfte aber dienstuntauglich. Es bleiben ihm seine Leibwache von 24 Elitesoldaten, sein Stab und die Hoffnung, irgendwann doch das schon so lange versprochene Landgut in Lagunata zu erhalten.

Die „Dameninsel“ ist die schönste Insel der Stadt, keine Meile von der Innenstadt entfernt und so gut bepflanzt und gepflegt, dass sie wie ein einziger großer Garten wirkt. Zwischen den Kronen der Bäume kann man die Dächer einiger kleiner Häuser erkennen, nicht viel größer als zweistöckige Gartenhäuser, aber reich verziert und sehr bequem eingerichtet. Hier bringen die reichen Patrizier ihre Mätrassen der ersten Klasse unter, die man nicht einfach stundenweise mieten kann, sondern angemessen unterhalten muss. Sie nicht in der Stadt, sondern hier auf der Insel unterzubringen, ist ein Zugeständnis an die Ehefrauen (die sie nicht in ihrer Nähe haben wollen) und die Ehemänner (die auch keine Lust haben, sie in entfernten Landgütern zu besuchen) zugleich.

Die kleinen Häuser bestehen jeweils aus einem Erdgeschoss mit halboffenem Salon, Küche und Kammer für das Dienstmädchen, während es oben das große Schlafzimmer und ein Bad gibt. Sie müssen so klein sein, weil die Insel auch nicht groß ist, die Wollust der Patrizier hingegen schon. Tagsüber ist die Insel sehr ruhig und beschaulich, es gibt lediglich einige aus dem Südreich importierte Eunuchen als Wächter und Gärtner zugleich (was sie mit ihren Gartenscheren tun können, ist bei den Lüstlingen der Stadt mehr als gefürchtet). Die Damen nutzen die Zeit für ihre Schönheitspflege, Lektüre und die berüchtigten Damenrunden, in denen sie die kleinen Schwächen ihrer Gönner austauschen - nur die Kurtisanen der ersten Klasse sind besser informiert als die Schattenpolizei! Nachmittags und abends dann gibt es zwischen Insel und Stadt einen regen Verkehr von Gondeln mit maskierten Insassen, die ihr Vergnügen suchen.

Tinaia „die Einsame“

Beschreibung: Die berühmteste Kurtisane der Insel ist eine traurige Gestalt, zwar jung und schön, doch seit langem auf der Insel eingesperrt. Wer genau sie ist weiß niemand, denn sie ist immer maskiert, ihre Dienerin stumm, doch sie lebt seit drei Jahren auf der Insel und hat ein kleines Kind bei sich, das kurz vor ihrer Ankunft geboren wurde.

Rolle: Irgendein Mächtiger der Stadt hat ihr das Haus gekauft und ein Konto eingerichtet, von dem alle ihre Ausgaben bestritten werden. Warum sie hier in Isolation leben muss ist unklar, die Gerüchte gehen aber davon aus, dass sie mehr ist als eine Kurtisane, die von ihrem Herrn geschwängert wurde. Davon gibt es nämlich reichlich auf der Insel und in der Stadt, und niemand würde deswegen solch einen Aufwand treiben. Die Vermutungen lauten, dass sie aus einem wesentlich sittenstrengeren Land kommt und ihr Kind das Zeichen ihrer Schande oder der ihrer Familie ist.

Persönliche Fähigkeiten: Spricht Soldalisch mit seltsamem Akzent, erzieht ihre Tochter liebevoll und kümmert sich auch um die Kinder der anderen, ohne je viel über sich preis zu geben.

Macht und Ressourcen: Ihr Gönner ist nicht nur reich, er hat auch gute Kontakte zum Magistrat und damit zur Schattenpolizei, die sie vor Nachstellungen beschützt.

Die Pestinsel liegt volle 4 Meilen außerhalb der Stadt, sie wird von einem Kloster der Matrina und einem eigenen kleinen Friedhof dominiert, dazu gibt es ein staatliches Lagerhaus für verdächtige Waren und Baracken für die hier unter Quarantaine gestellten Seeleute. Eine Handelsstadt wie Lagunata importiert nämlich nicht nur begehrte Waren, sondern auch weniger begehrte Seuchen aus aller Welt. Wer bei der Durchsuchung durch den Zoll in der Lagunendurchfahrt irgendwelche Symptome aufweist, wird auf die Insel geschafft und ärztlich untersucht. Besteht der Verdacht einer Seuche, werden die Patienten einige Tage bis Wochen hier untergebracht.

Für die Versorgung ist das Kloster verantwortlich, das auch Pflegerinnen stellt, dazu gibt es von der Stadt gestellte Ärzte. Die Hütten werden nach jedem Besuch ausgeräuchert, bei dichterem Belegung besteht aber Infektionsgefahr. Wenn mal eine echte Seuche ausbricht, wird die Insel mit Wachbooten umstellt, bis die Seuche endet

oder alle Patienten tot sind. Ein besonderes Problem sind Diebstähle und Überfälle, bei denen nicht nur die Patienten um ihre Habseligkeiten erleichtert werden, sondern vor allem das Lagerhaus mit den verdächtigen Waren immer wieder geplündert wird. Bislang ist es nur ein Polizeiproblem, doch wenn einmal eine Seuche aufs Festland oder in die Stadt getragen wird, könnte sich der Mangel an Wachen auf der Insel als fatal erweisen.

Die Friedhofsinsel abseits der Stadt wird von einem Kloster der Eschtola betrieben, das vor allem die reichen Mausoleen der 1000 Familien bewachen soll. Alle Gräber der Stadt müssen über der Erde liegen, da die flache Insel durch Hochwasser überschwemmt wird. Reiche Familien haben prächtige Mausoleen aus schwarzem Stein mit goldenen Verzierungen und Inschriften. Für den Mittelstand müssen einfache Sarkophage reichen, die Armen werden in Beinhäusern auf Säulen untergebracht. Der Ahnenkult ist den Bewohnern der Stadt wichtiger als die Religion, sie besuchen ihre Vorfahren wenigstens einmal im Jahr, während der Trauerzeit wenigstens einmal in der Woche. Der Platzmangel und das Hochwasser sorgen dafür, dass die Mausoleen immer höher gebaut werden, oft sogar mit Türmchen, die in der Stadt verboten sind. Dennoch werden die teuren Gräber oft vorzeitig neu belegt, die überzähligen Leichen verbrannt und in die Lagune gestreut.

Die Salzgärten auf dem Trennland zwischen Lagune und Meer waren einst das Rückgrat des Handels, heute sind sie immer noch wichtig, da Salz ein wichtiges Konservierungsmittel ist. Jeder Garten besteht aus einem halben Dutzend Becken, in die bei Hochwasser Meerwasser geleitet wird. Dieses verdunstet langsam, wird in die inneren Becken geleitet und immer weiter konzentriert, bis irgendwann das Salz auskristallisiert und abgeschöpft werden kann. Die Arbeit hier ist hart und das Salz zerfrisst die Haut, dazu kann ein Regen oder ein vorzeitiges Hochwasser die wochenlange Wartezeit zunichte machen. Dennoch sind die Salzgärten ein sehr begehrtter Arbeitsplatz, denn gerade die reichen Bürger schätzen das „weiße Lagunengold“ als Gewürz und zahlen gute Preise.

Zwischen den Salzgärten gibt es 5 Öffnungen, durch die Schiffe in die Lagune hinein und das aus Flüssen nachfließende Lagunenwasser heraus können. 4 der Eingänge sind schmal und flach, nur für kleine Boote oder sehr geschickte Kapitäne

geeignet. Der Hauptzugang ist breit und tief genug, um 2 große Schiffe gleichzeitig passieren zu lassen. Sobald sie aber in der Lagune sind, müssen sie sich streng an die Markierungen der Fahrrinne halten oder einen Lotsen an Bord nehmen, denn durch Wind und Strömungen wird die flache Lagune immer wieder verändert. Jeder Zugang ist mit einem kleinen Wachturm versehen, der tagsüber Schiffe ankündigt und kontrolliert, nachts mit einem Feuer die Fahrrinne markiert. Der Hauptzugang wird sogar von 2 Türmen gesichert, zwischen denen man eine Seesperre aus mit Ketten verbundenen Balken festmachen kann. Massiven Angriffen kann sie nicht lange widerstehen, wohl aber Überfälle schneller kleiner Schiffe vereiteln.

Tipps für Abenteuerer

Lagunata ist vielleicht die bunteste, lebendigste und vielseitigste Stadt des Reiches, hier treffen Nord und Süd aufeinander, Reisende aller Länder sind willkommen und mit jedem Schiff, das in die Lagune einläuft, könnte ein neues Abenteuer beginnen.

In der Stadt sind offene Kämpfe riskant, viel wahrscheinlicher sind Spionage und Intrigen, Diebestouren oder Affären. Alles in Lagunata ist auf den äußeren Schein ausgerichtet, die Adligen tragen glatte Masken und kostbare Kleider, während sie im inneren verdorben sind und finstere Pläne schmieden. Ein gradliniges Abenteuer ohne die eine oder andere Hinterlist, ohne Lügen und Verrat, ist in Lagunata einfach undenkbar!

Neben beruflichen Gründen kann auch einfach das gute Leben Abenteuerer in die Stadt führen. Hier gibt es Vergnügungen und Luxus aller Art, jede Menge potentielle Auftraggeber und vor allem keine Fragen danach, woher all das schöne Geld und die auffälligen Wertsachen, mit denen man um sich schmeißt, denn so kommen.

Szenariovorschlag: Das Abenteuer „Hinter den Masken“ bietet einen Einstieg nicht nur nach Lagunata und in die Welt von *Orbis*, es erlaubt auch eine elegante Gruppenbildung ohne das übliche „ihr sitzt gerade in der Schänke, als...“ allzusehr zu strapazieren. Es erschien im *Envoyer* und kann auf der Homepage von *Orbis Incognita* heruntergeladen werden.

Kapitel 53

Die Geschichte des Nordreiches

Mindestens 700 Jahre Geschichte mit Vorgeschichte eines Großreiches und natürlich auch der Nachbarstaaten würde ein eigenes Buch erfordern. Die folgende Geschichte ist daher nur in kurzer Form und oft stichwortartig gestaltet. Immerhin gibt es so immer Platz für den einen König oder den anderen Krieg, böse Magier hier und mächtige Artefakte dort. Bei Bedarf kann der SL also beliebige Ereignisse in der Geschichte unterbringen.

Wie in der kurzen Beschreibung der Welt angegeben teilt sich die Geschichte in bislang vier Zeitalter. Gegründet wurde das Nordreich erst im vierten, aber die Vorgeschichte reicht bis ins dritte ZA zurück.

Das erste Zeitalter (1. ZA)

Im Zeitalter der Götter und Legenden gab es noch kein Nordreich, nicht einmal Menschen besiedelten Nordland. Aus dieser Zeit sind nur Legenden und einige Spuren primitiver Stämme übrig. Offenbar lebten damals nur Elfen und Trolle auf dem nördlichen Kontinent.

Das zweite Zeitalter (2. ZA)

Nachdem die Zeit der Götter endete, begann die Zeit der Sterblichen. Im Südländ bildeten sich die ersten Hochkulturen, und die Spaltung des elfischen Volkes in die 4 neuen Völker löste eine Wanderung aus, die die Waldelfen bis auf das heutige Reichsgebiet bringt. Menschen und Zwerge siedeln sich ebenfalls an, und die wahnsinnigen Gottkönige im Südländ erschaffen die ersten Tiernmenschen. Die alte Religion der Natur etabliert sich, und die Druiden und Hexen bringen den wilden Menschen erste Gesetze und Kultur. Am Ende gibt es im Nordland immer noch keine Städte, und das Ende des Zeitalters richtet nur mäßigen Schaden an, verteilt aber die Überlebenden der zerstörten Reiche über das ganze Sonnenmeer.

Gründung des Imperiums von Tideon, 3. ZA

Gut 200 Jahre nach dem Zeitenwechsel langt ein Schiff mit Flüchtlingen auf der Insel Tideon an und gerät bald mit den wilden Bewohnern in Streit. Nach etlichen Kämpfen übernehmen die Siedler die Herrschaft und bringen den Einheimischen die Kunst der Seefahrt bei,

während diese als Krieger und Bauern die neue Stärke des Volkes begründen. Bald hat man eine Republik errichtet, in der jeder Schiffsbesitzer eine Stimme im Nautarchion hat.

Aufstieg (500 bis 1000 3. ZA)

Die so genannten Nautarchen beginnen mit der Festigung des Landes und erwerben bald die ersten Kolonien, die gegen Barbaren verteidigt werden müssen. Größte Krise ist ein Krieg mit den mächtigen Flotten von Zeryn, das am Ende aber unterliegt und den neuen Herren die bewahrten Schriften der alten Welt übergibt. Mit dieser neuen Kultur macht sich Tideon daran, die ersten Länder des Festlandes zu besiedeln. Am Ende der Republik gehören alle Küsten des Sonnenmeeres zu Tideon.

Höhepunkt (1000 bis 1500 3. ZA)

Das neue Imperium vergrößert sich immer mehr in die Kontinente hinein, auch starke Könige werden unterworfen und niemand kann die neuen Legionen aufhalten. Statt wie früher einfach in den Städten der unterworfenen Völker Handelsposten zu gründen und nur den Handel zu übernehmen, werden Kolonialstädte gebaut, die Barbaren mit Macht zivilisiert und Steuern eingetrieben. Tideon wird immer reicher, die Macht geht aber zunehmend auf die Gouverneure der Provinzen über. Technik, Magie und Kunst geraten zu neuer Blüte und Unmengen von Schriften werden verfasst.

Verfall und Dekadenz (bis 1808 3. ZA)

Starke Herrscher fehlen, und die Bürger werden immer dekadenter. Heere von Sklaven werden zerschlagen, neue Techniken dienen nur noch dem Vergnügen und alle Lasten werden von den Provinzen getragen. Mord und Intrige bestimmen die Politik, böse Kulte greifen um sich und die Generäle herrschen über ihre Provinzen wie ungezügelter Tyrannen. Das Heer besteht nur noch aus gierigen Söldnern.

Der Zeitenwechsel (Jahr 1 des 4. ZA)

Den genauen Grund für den Untergang von Tideon kennt niemand, aber der berühmte Historiker Aklemos von Itichos hat den Untergang aus sicherer Ferne beobachtet.

**Aufstieg und Fall des tideonischen Reiches
Buch 18, Kapitel 15**

Seit Jahren waren die Agenten des Imperators im Südland unterwegs, hatten tiefe Wälder und endlose Wüsten durchquert. Mit den roten Priestern und Kisten voll geheimer Dinge betraten sie die Insel und wurden empfangen wie Herren. Und nicht weniger stolz waren sie, als sie das emidische Feld hinter dem Tempel des Heros Lamarekius in Beschlag nahmen. Dort errichteten sie Hütten und hängten Tücher auf, hinter die niemand blicken durfte, wie mir ein vertrauenswürdiger Mann berichtete. Als er in wichtigen Geschäften die Insel verließ, hörte man in der ganzen Stadt die Gesänge der seltsamen Priester und ihr Räucherwerk bedeckte den Himmel. Niemand blieb übrig, um zu berichten, was dann auf der Insel geschah, doch man konnte es spüren an der ganzen Küste.

Ich war gerade mit meinen Schülern auf einem Berg, nicht nah an der Küste, als eine bittere Woge salzigen Wassers das Land unter sich begrub. Bis drei Tagesreisen drang es in das Land ein, zerstörte alles, und nur auf hohen Orten entkamen ihm wenige. Als das Wasser nach vier Tage wieder das Meer nässte, strebte ich der Küste entgegen. Dort bauten die wenigen Seeleute Boote und fuhren nach Tideon, doch von der Insel war nur noch ein großes Loch im Meer übrig und einige Felsen am Rand, ganz bar jeder Erde und ohne Leben.

Dies ist das letzte, was ich über Tideon zu sagen vermag, und da es meine Heimat ist, will ich ihr folgen. Meine Schüler sollen diese Schrift erhalten und verbreiten, auf das andere nicht unsere Fehler begehen und nicht in Dekadenz und eigener Macht nach dem streben, was nicht einmal die Götter berühren dürfen.

Die Stammeskriege (ca. 2 bis 200)

Die 2 Jahrhunderte nach dem Fall von Tideon sind voller Chaos und Zerstörung. Die meisten Städte werden aufgegeben oder verlieren doch den Großteil der Bürger, jede staatliche Autorität zerbricht und an ihre Stelle treten erst nach und nach die Häuptlinge und Herzöge der Barbarenstämme.

Kriege der Könige (209 bis 238)

209 4. ZA birgt ein junger Krieger die alte Krone des Feldherren Aklusius aus einer Ruine und wird mit Hilfe dieser uralten Reliquie König der Borbunen, eines wilden Stammes im Gomdtal. Er ist der Held in einer Reihe von Legenden, die den ersten Prozess der Konsolidierung neuer Länder beschreibt. Nach seinem Tod sind aus hunderten Häuptlingen einige Dutzend kriegerische Kleinkönige geworden.

Die Thursenzüge (200 bis 392)

Waren die Trolle in der Vergangenheit nichts weiter als stumpfe Barbaren ohne Kultur und Technik, haben sie die Zeitenwende auf ihrer Insel besser überstanden als die meisten und einen neuen Bootstyp entwickelt, die ebenso elegante wie seefeste Schnigge. Mit diesen Fahrzeugen ziehen sie in kleinen Gruppen oder stattlichen Heeren bis in das Sonnenmeer, wo sie plündern und morden, aber auch Siedlungen gründen und sich als Krieger in vielen Staaten etablieren. Gestoppt werden ihre Züge erst durch die Schlacht am Tjore, als Truppen des neuen Kaisers bis auf ihre Insel vorstoßen und ihnen die Wahl zwischen Krieg oder Bündnis lassen.

Die Neugründung des Reiches (388)

Im Jahr 388 4. ZA wird Raoul I. zum neuen Imperator des Tideonischen Reiches gekrönt. Der Vormalige König von Soldale hatte in den Jahrzehnten zuvor einen blutigen Krieg nach dem anderen ausgefochten, bis er bei einem seiner vielen Plünderzüge eine schwere Wunde am Kopf erhielt und nur knapp überlebte - angeblich heilte ihn eine Engel des Justinianer unter der Bedingung, er würde mit seinen Raubzügen aufhören und fortan alle Kriege dem Recht widmen.

Die folgenden Kriege waren nicht weniger hart, aber anstatt seine Gegner zu plündern und zu töten, machte er sie zu seinen Verbündeten. Am Ende seiner Herrschaft rief er alle Gelehrten des Reiches zusammen und schuf mit ihrer Hilfe das eherne Reichsrecht auf 12 Tafeln. Sein Tod führte erneut zu einer kurzen Zeit des Chaos, aber anders als bei den anderen Großkönige zuvor erwuchs aus diesem Chaos ein neuer gefestigter Staat: Das Nordreich war geboren, basierend auf den 12 ehernen Gesetzen und der Kaiserwahl durch die 7 Könige.

Das Südreich (2 bis 400)

Die Entwicklung im Süden führte ebenfalls zu einem Zentralstaat, aber nicht durch einen Konsens, sondern durch den Bund von 3 Völkern: die *Dschabala* bilden die Herrenkaste und stellen die meisten Magier, die *Khobrok*-Trolle dienen als Krieger und die *Rabasatri*-Zwerge dienen als findige Händler und Konstruktmagier. Um 350 beginnt dieser Dreierbund mit der Expansion und unterwirft einen Nachbar nach dem anderen. Dabei können die Tokalesch auf einen Bestand alter Schriften zurückgreifen, die sie aus den Gewölben längst vergangener Kulturen geborgen haben - ein Schatz an Wissen und Technik.

Aufbau der Reichskirchen (262 bis 388)

Die Vielzahl der alten Religionen des 3. ZA, die den Staatskult bildeten, ist bis auf 15 bedeutende Kulte zusammengeschrumpft. Bereits 100 Jahre vor der Gründung des Nordreiches begannen Theologen und Propheten einen Zusammenschluss zu einer starken Kirche des Guten zu fordern, die die alten Unsitten und vor allem die Anbetung von Teufeln und Dämonen verhindern sollte.

Nach etlichen theologischen Disputen, handfesten Kämpfen und der Auslöschung von mehreren feindlichen Kulturen gelang es dem Orden des Justinian schließlich, 9 andere Kulte unter seiner Führung zu vereinen. Anders als früher durfte jetzt jeder Priester alle Götter der Reichskirche anrufen, und sie wurden in gemeinsamen Tempeln verehrt, die es nun in jeder größeren Siedlung gab und die jede Woche besucht wurden, nicht nur zu gelegentlichen Opferzeremonien. Die Macht der Götter wie auch Einfluss und Reichtum ihrer Priester wuchsen immer mehr, und die neue Kirche entwickelte sich zur bedeutendsten Macht des Nordreiches.

Es dauerte aber noch bis in das Jahr 562, bis die Kirchenväter endlich die meisten der Unstimmigkeiten beilegen konnten - wie sich bald herausstellte deutlich zu Gunsten der Sonnengötter. Bis dahin grassierte unter Klerus wie Volk ein unseliger Aberglaube wie auch ein Sektierertum, und viele Kleriker betrachteten die Güter der Kirche als ihr erbliches Eigentum, bis das Verbot der Priesterehe diesen Missstand weitgehend eindämmen konnte.

Alter Glaube und böse Kulte

Kaum war die neue Kirche formiert, begann sie mit der „Ausmerzungen des Bösen“. Ihre Priester machten Stimmung gegen die vielen kleinen Kulte, aber auch freie Magier und Philosophen wurden

verfolgt. Besonderen Hass entwickelte man gegen Abweichler in den eigenen Reihen, die immer wieder in Säuberungen vernichtet wurden. Viele dieser Kämpfe waren aber nicht mehr als bequeme Anlässe für die verbündeten Fürsten, ihre andersgläubigen Nachbarn zu überfallen.

Die Kultplätze der anderen Göttern der Antike oder der Barbaren waren das erste und einfachste Ziel. Obwohl sie oft von ihren Stämmen verteidigt wurden, gaben sie doch nur den kaiserlichen Heeren einen guten Grund, die Regionen des Nordlandes zu befrieden und alte Tempelschätze für den neuen Kronschatz zu plündern. Kaum 70 Jahre dauerte es, bis mit dem Pferdtempel der Aduraten das letzte heidnische Heiligtum vernichtet war.

Die Hexen, Zauberer und Nekromanten mit ihren kleinen lokalen Kulturen waren schwerer zu beseitigen, da ihre Magie ganz anders war und sie keine festen Strukturen hatten. Die Zauberer unterwarfen sich als erstes der Kirche und erkannten ihre heiligen Lehren an. Damit waren sie schnell etabliert und hatten gegenüber den anderen freien Magiern einen deutlichen Vorteil. Die Hexen hielten viel länger an ihrer Vorrangstellung und der alten nordischen Naturreligion fest. Trotz mehrerer Verfolgungswellen und Verbote haben sich ihre Geisterkulte bis heute in abgelegenen Regionen gehalten. Erst mit dem Ende der Kirchenspaltung hörten auch die Hexenverfolgungen auf. Viel länger hatten die Nekromanten zu leiden, die, im Nordreich nie häufig, ein zu schlechtes Image hatten. Noch heute drohen ihnen oft Strafen für die Ausübung ihrer Kräfte, aber sie waren und sind zu nützlich, um sie ganz zu vertreiben.

Die größten Probleme gab es aber mit den internen Feinden. Angehörige aller Orden stritten um eine bessere Stellung, aber auch um eine Veränderung der allgemeinen Regeln und Gebote. So wenig sich das Volk für winzige Auslegungsdetails interessierte, bis heute sind die Kirchenoberen immer damit beschäftigt, ihre eigenen Kleriker auf der offiziellen Linie zu halten. Besonders wichtige Ketzerverfolgungen waren die gegen die „Unitarier“ zu Beginn (forderten die Abschaffung der Orden und der Verehrung der Erzengel), gegen die „reinen Brüder“ um 550 (radikale Asketen und Gegner der weltlichen Kirche) sowie gegen die separatistische Mondkirche ab 877.

Der erste Imperialkrieg (414 bis 426)

Nach der erfolgreichen Einigung des Reiches und der Etablierung der Reichskirche fiel das Auge des Nordens erstmals wieder auf den Süden, der fast 200 Jahre lang nahezu vergessen war. Erst als aus den neuen Städten wieder Handelsschiffe nach Süden fuhren und nicht mehr nur Handelswaren, sondern auch Nachrichten und Schriften brachten, wurden die ungeheuerlichen Vorgänge dort klar: Irgendwelche Barbaren hatten einfach auf den Ruinen des alten Imperiums ein sogenanntes Kaiserreich aufgebaut und eine obskure zentralistische Religion begründet!

Natürlich reagierte Kaiser Ampilios II. von Soldale auf die Beleidigung in Form eines Freundschaftsangebotes von einem angeblichen „Imperator von Tideon“ und erklärte als legitimer und einziger Imperator des Reiches von Tideon den Abspaltern im Süden den Krieg. Das erste Heer gepanzelter Ritter, von Elfenschützen, Zwergensoldaten und Trollkriegern unterstützt, fiel wie eine göttliche Plage über den Süden her, schlug etliche Schlachten und eroberte nach 3 Jahren die wohl prächtigste Stadt der Welt, das legendäre Kaliapolis.

Da der örtliche Gouverneur mit seinen Truppen nicht die ungewaschenen nordischen Barbaren abwehren konnten und in einem Akt völligen Versagens sogar seine Provinzhauptstadt verlor, musste der Imperator des Südens ein Heer entsenden, obwohl er gerade in höfische Intrigen und einen zähen Wüstenkrieg verstrickt war. Bis auf eine Reihe von schwer befestigten Bergnestern und zweitrangiger Häfen befreite es auch die besetzte Region, doch als der General sich etabliert hatte, erlaubte er den übrigen nordischen Fürsten zu bleiben, sofern sie ihn gegen seine internen Gegner unterstützen. An der fließenden Küste entstanden über 3 Dutzend kleine Fürstentümer, deren Grafen und Scheichs sich in einem Netz von Kriegen und Abkommen fesselten.

Die neuen Herren des Südens lernten schnell, welche Teile der verfeinerten Kultur und welche der uralten Schriften für sie von Interesse waren, glichen sich immer mehr den Paschas und Scheichs an und schickten viele der Schätze in die Heimat, wo sie zwar die Kultur nur wenig änderten, aber einen bleibenden Eindruck hinterließen und die groben Krieger des Nordens zu mehr höfischem Leben inspirierten.

Bürgerkrieg und Wirren (428 bis 498)

Mit dem Tode Ampilios II. endete die Dynastie der Soldalischen Kaiser, und eine Reihe von schwachen Gestalten lösten sich auf dem Thron ab. Fast alle Fürsten, die noch vor 100 Jahren nichts als Barbaren in morschen Ruinen waren, gründeten höfische Verwaltung und Lebensführung und versuchten, ihr jetzt festes Territorium in einen besseren Zustand zu bringen sowie um einige Gebiete der Nachbarn zu erweitern. Große Kriege zwischen den Königen gab es nicht, aber dafür eine permanente Kette von Fehden zwischen Fürsten, Städten und Königen. Der Kaisertitel verkommt zu einem reinen Anhang. Viele der Fürstentümer und der durch den neuen Handel reich gewordenen Städte erkämpfen oder -kaufen sich die Souveränität und bilden die Schicht der Reichsfürsten und -städte.

Der zweite Imperialkrieg (499 bis 504)

Nachdem der Imperator des Südens seinen Wüstenkrieg beendet und die aufsässigen Fürsten und Generäle unterworfen hat, sammelt er eine gewaltige Armee, um die vor langer Zeit seinem Großvater zugefügte Demütigung zu rächen. Ein Heer von angeblich 300 000 Mann mit über 300 Ogrifanten fällt in das Nordreich ein, wo sie ein Gewirr kleiner schwacher Fürsten und Städte vorfinden. In einem Akt vermeintlicher Schlaueit leistet ihnen der König von Soldale keinerlei Widerstand sondern wartet mit seinem Heer in den Bergen, um sie nach der Beseitigung seiner Rivalen ins Meer zu werfen. Als der Süden ganz Soldale bis auf einige Bergregionen besetzt hat, greift er an - und wird von einer Garnisonstruppe vernichtend geschlagen und hingerichtet. Seine Truppen fliehen in die Berge und bilden dort Banden von marodierenden Räubern und tapferen Freiheitskämpfern. Auch die Sonneninseln und etliche Küsten gehören bald den zu See schier unschlagbaren Helfern des Imperators, den gefürchteten Korsaren.

Das nordische Sultanat (508 bis 620)

Um seinem glorreichen Vater nachzueifern gründet der nächste Imperator eine Kolonie im Meer aus Gras, die mit massiven Mitteln unterstützt und ausgebaut wird. Eine Reihe von Kriegen gegen die Khane der Kentaurer fesselt das Imperium für über 100 Jahre, bis die Reste des Sultanates sich für frei erklären.

In einer einzigartigen Mischung aus Kulturen des Südreiches, der soldalischen Zwangssiedler und der einheimischen Stämme entsteht ein eigenes Reich, das durch den Handel zwischen Steppe und

Sonnenmeer erheblichen Reichtum erwirbt. Kaum ein anderer Staat zeichnet sich durch eine derartige Toleranz zwischen den Rassen aus.

Die goldenen Kaiser (575 bis 731)

Nach etlichen Versuchen der verbliebenen soldalischen Truppen und der anderen Könige, Soldale auf eigene Faust zu befreien, einigt man sich auf die Wahl einer Zwergin zum Kaiser, um endlich eine gewisse Phase der Stabilität zu haben. *Galarodak I.* beginnt sofort mit der Stärkung des Kaisertums und der Einigung des Reiches, vor allem bestimmt sie die Einführung des Reichsrates, der nicht mehr nur bei der Kaiserkrönung sondern jedes Jahr zusammenkommen soll.

Mit einem starken und vor allem zum ersten mal solide finanzierten Reichsheer führt sie einen nicht sehr heroischen aber höchst wirksamen Belagerungskrieg gegen die Besatzer von Soldale. Während Elfenschützen und Ritter das Land durchstreifen, stürmen Zwerge und Trolle eine Festung nach der anderen. Eine Flotte aus Lagunata hält die Korsaren fern, und am Ende stehen die Truppen kurz vor der Eroberung der letzten Stadt Al Arossarra. Doch als die Bresche in den Wall gebrochen ist, befiehlt der Kaiser keinen Angriff, sondern tritt alleine mit einer Feder dem Feind gegenüber. Er bietet einen Friedensvertrag an, sogar die Rückgabe etlicher kleinerer Städte, wenn der Imperator des Südens auf einen erneuten Krieg verzichtet. Dieser ist mit den Kentauren derart beschäftigt, dass er unterzeichnen muss.

In den nächsten 150 Jahren herrschen die Kaiserinnen *Galarodak II.* und *Galarodak III.* Nach dem Vorbild ihres Vorfahren. Nr. 2 bringt das Reich in einen viel besseren Zustand, fördert Recht, Wirtschaft und Kultur. Die 3. Zwergenkaiserin beginnt jedoch, das wohl geordnete System immer starrer und unbeweglicher zu machen, bis es den anderen Völkern zu viel wird. Trotz der insgesamt sehr guten Bilanz wird nie wieder ein Zwerg zum Kaiser gewählt, nicht nur wegen ihrer sturen Art, sondern vor allem wegen ihrer enormen Lebenserwartung.

In der Zeit der goldenen Kaiser liegen eine Reihe von wichtigen Veränderungen, die im folgenden beschrieben werden.

Wirtschaftliche Entwicklung

Die ineffiziente alte Zweifelderwirtschaft mit hölzernen Hakenpflügen wird gegen eine modernere Dreifelderwirtschaft ersetzt, die größere und sicherere Erträge bringt. Wassermühlen ersetzen die alten Handmühlen und geben den Bauersfrauen mehr Zeit für andere Arbeiten. Die Währung wird reformiert, die altmodischen Silberheller, die immer mehr durch Kupfer gestreckt wurden, werden durch goldene Gulden ergänzt, später neue hochwertige Silbertaler eingeführt. Neue seetaugliche Frachtschiffe, die Koggen, vervielfachen den Handel in Nord- und Walmeer und führen zur Gründung des wendischen Bundes, der große Teile des Fernhandels kontrolliert.

Logen und Teufelskulte

Waren die Stadtbewohner in den vorherigen Jahrhunderten nicht mehr als Handwerker in der Burg eines Fürsten, entwickeln sie durch ihren neuen Reichtum auch neues Selbstbewusstsein. Um ihre politischen Interessen über die Grenzen der Städte hinaus zu vertreten, gründen sie die ersten Logen, die bald ein heimlicher aber doch wichtiger Machtfaktor im Reich werden. Andere suchen nach dekadenten Vergnügen und direkter Macht, die ihnen die verbotenen Teufelskulte bieten. Während die Kirche sich vor allem um Ketzer in eigenen Reihen kümmert, finden sie immer mehr Anhänger und entwickeln unbemerkt eine eigene geheime Kirchenstruktur.

Die heilige Inquisition

Der Ursprung dieser Abspaltung des Ordens des Justiniar liegt im Südländ, wo in den eroberten Fürstentümern immer nach den geheimen Anhängern der südlichen Religion der 3 Propheten gesucht werden musste. Nachdem die Besitzungen im Süden verloren gingen, kümmerten sich die Inquisitoren vor allem um die Ketzer. Erst als ein Inquisitor in der bourbonischen Stadt Oureville einen umfassenden Teufelskult aufdeckte, der die ganze Bürgerschaft umfasste und hunderte Menschen geopfert und in Orgien verschlissen hat, fand die Inquisition ihr neues Lieblingsziel. Zu Anfang zeigten sie die überführten Kultisten noch bei den örtlichen Gerichten an, aber bald erhielten sie große Vollmachten und durften die Verfahren nach eigenen Regeln organisieren. Ganze Regionen werden vom Rauch der Scheiterhaufen verdunkelt.

Der dritte Imperialkrieg (733 bis 735)

Der erste Nachfolger der Zwergen Kaiser, Heindric III. von Albion, beendete die Zeit des „Schwächefriedens“, indem er einen Krieg zur Befreiung der Fürstentümer im Südland organisierte. Das gewaltige Heer, das von den Königen von Albion, Bourbon und Gomdland geführt wurde, hatte zu Beginn auch gute Erfolge, die Südländer konnten der jetzt überschwer gepanzerten Reiterei kaum etwas entgegensetzen, und eine Offensive der Kentauren und Wüstenreiter zur gleichen Zeit verzettelten die imperialen Truppen.

Doch nach der Vernichtung der örtlichen Streitkräfte teilte sich das Heer des Nordens im Streit, da jeder König seine eigenen Ländereien erwerben wollte. Ein Söldnergeneral der Wüstenreiter, der nach einer Familienfehde zum Imperator gewechselt war, schlug mit einer jämmerlich kleinen Truppe jedes der drei Heere in einer eigenen Schlacht durch Hinterhalte, leichte Reiterei und Ausnutzung des Geländes. Am Ende wurde er zum Sultan über die Wüstenreiter gemacht, bekehrte sie zum Glauben an die 3 Propheten und machte sie zu Alliierten des Imperiums. Der Norden verlor die letzten Niederlassungen im Süden und jegliche Lust an einem weiteren Krieg.

Horden aus der Steppe (735 bis 751)

Leider hatte es im norischen Sultanat eine besondere Entwicklung gegeben. Als der Imperator die letzten Hilfstruppen von dort zurückziehen musste, eroberten wilde Kentauren das reiche kultivierte Land. Sie verwüsteten und plünderten es jedoch nicht wie sonst, sondern ließen sich dort nieder und ihr Anführer machte sich zum ersten Großkhan, dem Herrscher über alle Kentauren.

Seine Heere eroberten die ganze Steppe und fielen über die angrenzenden Länder her, und als die 3 Könige von ihrem gescheiterten Imperialkrieg in die Heimat zurückkehrten, erwartete sie ein neuer und viel bedrohlicherer Krieg. Das Nordwestliche Gomdland war fest in ihrer Hand, und Streifscharen zogen marodierend durch das ganze Reich. Lange Zeit konnten die Menschen sich nur in Burgen und Städten verschanzen, während um sie herum die Dörfer brannten, die Felder brach lagen und das Vieh geraubt wurde. Hunger und Seuchen griffen um sich, bis ein Wunder geschah.

Ein verkommener Raubritter, der die Zeit des Chaos schamlos ausnutzte, wurde von Kentauren eingekreist, als er gerade seine neueste Beute in

seine Burg schaffen wollte. 12 Kentauren griffen ihn an, und in seiner Not rief der Gottlose den Herr des Schutzes, Chevilion, zur Hilfe. Und dieser verlieh ihm tatsächlich ein magisches Banner, unter dem er die Angreifer besiegte und das allen Menschen in seiner Nähe neuen Mut brachte.

Der Ritter, **Toreyon**, weihte sein Leben als Dank dem Gott und trat in seinen Orden ein, wo er bald sein ganzes Potential zeigte. Mit Taktiken eines Räubers führte er die edlen Paladiene in die Schlacht, und erstmals konnten sie die hochbeweglichen Kentauren zur Schlacht stellen und schließlich, in der Schlacht auf den Märkischen Feldern, aus dem Reich vertreiben. Toreyon fiel in dieser Schlacht, aber der Orden erhielt das Land an der Grenze als Eigentum und errichtete hier die neue Hochburg, in deren heiliger Halle immer noch das Banner des Chevilion über den eroberten Feldzeichen vieler Feinde prangt. Als einer der wichtigsten Heiligen wird Toreyon bis heute verehrt und ist für seine vielen reichlich derben Anekdoten berüchtigt, die einem Heiligen so wenig anstehen.

Lagunatas Aufstieg

Lange Zeit gehörte das Sonnenmeer den Korsaren, die hier nach Belieben Schiffe und Dörfer plünderten und nur genehmen Kaufleuten das Geschäft erlaubten. Erst im zweiten Imperialkrieg bauten die nordischen Könige in einer versteckten Lagune an der Küste, in der es eine Fischerstadt gab, eine Flotte von Galeeren auf. Nach dem Krieg behielt Lagunata die Schiffe und sicherte mit ihnen einige Handelsrouten, wodurch bald Kaufleute und Kapital in die Stadt auf dem Wasser strömten.

Die Zeit der goldenen Kaiser nutzten sie zum Ausbau der Handelsverbindungen und errichteten gleichzeitig ein Netz von kleinen Handelsposten überall im Sonnenmeer, indem sie den Korsaren Tribut zahlten und ihre Herrscher durch schöne Frauen und allerlei Vergnügungen bezirzten. In der Zeit der imperialen Schwäche setzten sie dann ihre Flotte zur Eroberung etlicher Inseln und einiger Küstenstädte ein, und als die Kentauren das Land verwüsteten, suchten immer mehr reiche Kaufleute und geschickte Handwerker die Stadt auf, in der auch viele Südländer willkommen waren. Schließlich war Lagunata eine der reichsten und mächtigsten Städte des Reiches und ist es bis heute.

Die Münzkriege (759 bis 767)

Nach den Kentaureneinfällen hatten die Könige großen Bedarf an Geld, und da es an Steuern und Einkünften mangelte, ließen sie zunehmend die Münzen mit Kupfer und Blei strecken. Als irgendwann der König der Zwerge prüfend in eine Goldmünze biss und einen Kern aus reinem Blei fand, platze ihm der Kragen. Er erklärte jedem König und Fürst, der unreine Münzen schlagen ließ, den Krieg - also allen! Seine Elitetruppen gruben sich unter eine Burg nach der anderen, während sie auf ihrem Marsch als fahrende Festung fast unangreifbar waren.

Nach 5 Jahren und etlichen Schlachten fand sich der Kaiser schließlich zu Verhandlungen bereit, und man fand eine Einigung: Die Zwerge würden die Menschen in etliche ihrer geheimen Handwerkskünste einführen und kein Mensch je wieder Münzen mit weniger als 75% Feingehalt schlagen lassen. Diese Regelung führte bald zu einem enormen wirtschaftlichen und technischen Aufschwung, als die Menschen uralten zwergische Techniken nicht nur lernten, sondern durch Innovation verbesserte - was wieder die Zwerge zu mehr Anstrengung und Perfektion anregte.

Feuerpulver und Söldnerhaufen (bis 900)

Feuerpulver war den Zwergen seit über 300 Jahren bekannt, als ein Wagen mit Kohle einen anderen mit Schwefel in der großen Fledermaushöhle unter dem Schwarzflügelberg ramnte. Der Schwarzflügelkrater erinnert noch heute an das Ergebnis... Die Zwerge nutzten das Feuerpulver vor allem für Bergbau, Feuerwerk und Streichhölzer, aber die Menschen, wie sie nun mal sind, machten schnell eine Waffe daraus. Gut 100 Jahre dauerte es, bis die erste primitiven Feuerrohre zu Kanonen und Arkebusen weiterentwickelt waren, aber dank zwergischer Kunst und menschlicher Innovation haben sie heute einen sehr guten Stand der Technik.

Paralel dazu veränderte sich das Gesicht des Schlachtfeldes. Das neue Geld und die neuen Wirtschaftsformen ermöglichten erstmals das Anwerben großer professioneller Söldnertruppen, die gehorsamer und vor allem dauerhafter kämpften als die stolzen Ritter. Ihre Heerhaufen mit langen Stangenwaffen konnten auch eine Attacke von schweren Lanzenreiter abwehren, und bei Belagerungen sind Schützen und einfaches Fußvolk nützlicher als Ritter, die nur vom Pferd aus kämpfen.

Dank ihrer enormen Kampfkraft sind Ritter bis heute noch als Elitetruppe begehrt, aber längst nicht mehr die Herren des Schlachtfeldes. Das

sind die Sölder. Viele Ritter verlegten sich auf Offiziersposten oder suchten sich Arbeit in der fürstlichen Verwaltung, viele andere aber verkamen bis heute zu dekadenten Höflingen ohne nützliche Funktion oder stinkenden Raubrittern, die die Straßen heimsuchen und ehrbare Händler plagen.

Der vierte Imperialkrieg (855 bis 895)

Nach der Konsolidierung des Imperiums im Süden entschloss sich der Imperator, dass nach dem Einfall des Nordens der alte Friedensvertrag nicht mehr gültig war. Mit fast 600 000 Mann fiel er in den Norden ein und musste als ersten des Sultan von Al Arossarra hinrichten lassen, der sich an den Vertrag gebunden fühlte (und sich gut mit den Nachbarn arrangiert hatte). Unaufhaltsam walzte sich das Heer durch das Nordreich, doch anders als beim letzten mal konnte es sich kaum festsetzen.

In Soldale lauerten die erfahrenen Banditen schon auf die Flanken des Heeres, die neuen aber noch primitiven Kanonen rissen tiefe Lücken in die Reihen und statt sich wie einst ehrenhaft auf die leichten berittenen Schützen zu stürzen, warteten die Ritter hinter den Söldnerhaufen auf eine günstige Gelegenheit. Auch konnten nicht genügend Lebensmittel geplündert werden, und da die Korsaren den Nachschub über das Meer nicht sichern konnten, sondern gegen die Galeeren Lagunatas und neuerdings auch des Chevilion kämpfen mussten, kroch das einst stolze Heer mit nur noch 200 000 Mann nach Süden zurück.

Da bis auf einige Häfen und ärmliche Fürstentümer das Festland nicht zu besetzen war, verschanzten sich die Truppen des Südens auf den Inseln. Dort begann ein harter zäher Zermürbungskrieg, in dem beide Seiten eine Fotte und ein Heer nach dem anderen verheizten, ohne wirklich einen Vorteil zu erringen. Das Imperium bröckelte an seinen Flanken, das Nordreich kommt nicht voran, und am Ende einigt man sich auf einen dauerhaften Frieden. Beide Seiten erklären das Imperium von Tideon für untergegangen, der Imperator wird zum Kalifen, der Kaiser verzichtet auf imperiale Titel und Insignien, und beide Reiche werden vom anderen in ihrer Existenz anerkannt. Doch bis heute gibt es auf beiden Seiten Stimmen, die die vermeintliche Schmach der beidseitigen Niederlage durch einen neuen Krieg ausmerzen wollen.

Die Kirchenspaltung (877 bis 925)

Der Imperialkrieg gab der Inquisition wieder etwas „sinnvolles“ zu tun, doch an seinem Ende konnten sich nicht mehr nach den Anhängern der 3 Propheten suchen. Stattdessen unterwarfen sie mehr und mehr die Ketzer in eigenen Reihen, und wie eh und jeh vor allem die der Mondgötter. Deren Orden hatten schon lange ein Problem mit dem unzureichend begründeten aber blind zu unterstützenden Krieg, bis schließlich 877 ein Hohepriester den Flamar es verweigerte, die Scheiterhaufen unter einigen Ketzern durch heiliges Feuer zu entzünden. Der wütende Inquisitor warf ihn eigenhändig auf einen der Scheiterhaufen, doch Bürger und Kleriker retteten ihn und verjagten den Inquisitor aus der Stadt. Eine Flut der neuen gedruckten Flugblätter informierten und politisierten das Volk wie nie zuvor, und zum ersten mal konnte sich jeder Anhänger seine eigene Meinung bilden.

Natürlich reagierte die Inquisition mit aller Macht, doch die weltlichen Fürsten hatten kein Interesse an einem internen Krieg, so dass bald Kleriker und Anhänger sich verbal und in gelehrten Schriften wie auch in blutigen Straßenschlachten gegenseitig bekämpften. 893 griff schließlich der Gott Justiniar persönlich ein, und verlangte eine gegenseitige Anerkennung. Fast 30 Jahre dauerte es, bis endlich ein entsprechender Vertrag ausgearbeitet war, aber da war die Spaltung in Sonnen- und Mondkirche schon lange ein Fakt.

Aufstieg der Fürsten

Während der Spaltung gewannen auch die Fürsten immer mehr an Selbstbewusstsein und stellten die alte göttliche Ordnung in Frage, der die neue moderne Philosophie der Mondkirche gegenüberstand. Nach dem Ende des Krieges kümmerten sie sich mehr um die Verwaltung ihrer Ländereien, und aus der Flut neuer Schriften, die nicht länger von der Reichskirche unterdrückt wurden, kamen auch neue staatstheoretische Schriften, die den Fürsten als obersten Herren im Dienste von Göttern und Volk sahen - nicht mehr als den von den Göttern gesegneten Vertreter auf Erden. Der Einfluss der Kirchen nahm wieder ab, auch wenn sie das Volk mit neuen Argumentationen wieder in die Tempel bekamen. Die Macht des Kaisers, die im Krieg einen Höhepunkt erreicht hatte, verfiel unter der gomdischen Dynastie durch Familienstreitigkeiten und Intrigen der Könige, während die Reichskirche sie nicht mehr stützen konnte.

Die Umrundung des Südlandes

Aus der Verbindung robuster nordischer Koggen mit eleganten südlichen Seglern ist die Karavelle entstanden, das erste wirklich hochseetaugliche Schiff. Sind in den Jahrhunderten zuvor schon mindestens 6 Expeditionen gescheitert, gelang im Jahre 943 dem soldatischen Entdecker **Juhan de Arriacella** zum ersten Mal in diesem Zeitalter die Umrundung von Südland. Seine Berichte unterschieden sich in so vielen Dingen von der bisherigen Lehrmeinung, dass er eine Revolution in der Wissenschaft auslöste.

Mit 5 Schiffen aufgebrochen musste er das erste schon im Sonnenmeer opfern, um die Korsaren abzuwehren, und verlor 2 weiteren bei den gefürchteten Todesinseln, der bislang fast unüberwindlichen Grenze in den fernen Süden. Das 4. Schiff verschwand in den gigantischen Malstrom, und nachdem ihn bei dessen nördlicher Umseglung Drachen mit Goldschmuck angegriffen hatten, erreichte er endlich das blühende Korallenmeer.

Dort fiel durch Bohrwürmer das letzte Schiff auseinander, und nach über 2 Jahren bei den Blumenleuten und Kanniben konnte er mit einem neu gebauten Schiff voll kostbarer Waren wieder aufbrechen. An der singenden Küste musste er überwintern und verlor die Hälfte seiner Leute an Hunger, Kälte und wilde Trolle, doch dann fand er an einem der wenigen ruhigen Tagen einen Weg um das Kap der Stürme. Noch über ein Jahr brauchte er durch die Gewässer des Südreiches, bis er endlich mit nur 18 Seeleuten, 3 Wilden des Korallenmeeres und Schätzen im Wert von 1 430 000 Gulden Soldale erreichte. Er wurde zum Vizeadmiral ernannt und leitete den Aufbau der neuen Kolonien, verschwand aber später mitsamt einem kompletten Fort und dessen Garnison auf den Todesinseln.

Die Wissenschaftliche Revolution

Nach der Umrundung begann in den alten verstaubten Universitäten ein regelrechter Boom der neuen Wissenschaften. Ganz neue Wissensgebiete wurden begründet, viele junge Gelehrte suchten nicht mehr in alten Büchern sondern in der Ferne nach Wissen, und sogar naturwissenschaftliche Experimente wurden nicht mehr wie zuvor als Spielerei verurteilt. An praktischem Nutzen mangelt es noch, aber die Grundlagen der Wissenschaft haben sich schon mehr als verdreifacht.

Kolonien und Piraten

Soldale, lange Zeit ein karges und ärmliches Land, wurde durch die neuen Kolonien enorm reich. Doch auch Piraten und Schmuggler wurden in den fernen Süden gezogen, wo sie eine eigene Subkultur gründeten und jedes Jahr enormen Schaden am Kolonialhandel anrichteten. Die Piraten ließen sich in einer eigenen Stadt nieder, die allgemein als „Port Raptore“ bekannt ist. Nach einigen Seekriegen konnten auch Bourbon und Albion ihre eigenen kleinen Kolonien im Süden gründen, die noch nicht an die soldalischen Besitzungen heranreichen, aber zusammen einen mächtigen Gegenpol bilden. Jedes Jahr fahren reich beladene Perlenflotten um die Welt und werden von Piraten und Seeräubern aller Art umlagert, doch wenn sie unbeschadet trotz aller Piraten und Stürme die Heimat erreichen, bringen sie kostbare Schätze und begehrte Waren aus dem neuen fernen Ableger des Nordreiches.

Freiheitskampf der Marschen

Im Jahre 953 fiel das Herzogtum Niedere Marsch durch Heirat an den Herzog von Mezzalia, der es als Lehen seines Königs führen sollte. Er stieß aber bald die stolzen Bauern und Kaufleute der Marschen vor den Kopf, indem er nicht nur seine korruptesten Anhänger in die hohen Ämter hiefte und die Zölle und Abgaben deutlich erhöhte, sondern auch gänzlich die Regierung vernachlässigte und sie einem wenig sensiblen Hohepriester der Sonnenkirche überließ, während er selbst in Soldale weilte.

Nach etlichen Beschwerden und Eingaben kam es schließlich zum Aufstand, und die Bauern warfen die verhassten Statthalter und Beamten ihres ungeliebten Herren aus dem Land. Als Reaktion darauf nahm der wütende König von Soldale seinem unfähigen Vasallen dessen soldalischen Besitz und schickte ihn mit einer Armee in den Norden, um seinen Fehler auszugleichen. Doch dort versanken seine Truppen in den Sümpfen des Gomddeltas, wurden von todesmutigen Bauern in flachen Kähnen aufgehalten und schließlich von einem Söldnerheer der reichen Handelsstädte vernichtend geschlagen.

Seit nunmehr über 80 Jahren versuchen die Herzöge ihr Land zurück zu erobern, doch faktisch haben sie keine Chance mehr gegen die gut organisierten, finanzierten und somit motivierten Söldner und Bauernmilizen des Nordens, seit Soldale sich mehr um die fernen Kolonien im Korallenmeer kümmert als um die sumpfigen Provinzen im Norden.

Die letzten Jahre

Der alternde Kaiser versucht gleichzeitig, das Reich zusammen zu halten und seine Nachfolge zu regeln, während sowohl Bourbon als auch Soldale nach der Macht streben und auch bereit sind, sie mit Gewalt zu erringen. Albion und die Niederen Marschen kümmern sich derzeit mehr um die eigene Sicherung und den Handel im Norden, während die Nichtmenschen wie gewohnt leben und sich wenig um die hohe Reichspolitik kümmern. Fern des Nordlandes entwickeln sich die Kolonien im Korallenmeer trotz der vielen Piraten, und das Südreich verfällt immer mehr in Dekadenz. Was sich in den noch ferneren Gebieten tut, hinter dem Südreich, bei den Hochelfen auf Llanndanir oder gar unter den Drachenkaisern von Fernland, liegt jenseits dessen, was dem Nordreich zugänglich ist.

Die Zukunft

Und was bringt die Zukunft? Nun, das liegt nur an den Ideen der Spielleiter und wie die Spieler sie interpretieren...

Wartet nicht auf die Geschichte.

Macht sie!