



AURYEN
REICH DER KRISTALLTRANEN

SPIELERINFORMATION

Menschen
Imperiales Kaiserreich

Inhalt

Die Entstehung der Welt	3
Der Anfang	4
Der Tränenfall	4
Die Zeit der Dunkelheit	5
Allgemeines	7
Zeitrechnung	8
Feste und Bräuche	9
Spiel und Zeitvertreib	13
Zahlungsmittel	16
Speisen und Getränke	18
Maßeinheiten	21
Sprachen	22
Glaube	23
Die Mondin	24
Der Sonnenvater	25
Der fahle Tänzer	26
Die Kristalltränen	27
Magie	29
Die Faust des Lichts	30
Tod und Jenseits	32
Völker	33
Das imperiale Volk	34
Das Klippenvolk - So'ani	35
Das Wüstenvolk - Va'rian	37
Die Barbarenvölker - Stämme der Khimar-Nate/Stämme der Umri	39
Imperiales Kaiserreich	41
Chronik	42
Machtstrukturen	44
Die Stände	44
Verwaltungsstrukturen	45
Abgaben und Steuern	47
Der Kaiser: Lorthard I.	48
Orte: Die Regionen	49
Lorup	49
Hallemark	52
Freiemar	56
Alberau	61
Steppe von Khimar-Nate	64
Steppe von Umri	68
Gording	72
Va'luas	75
Thalmoor	77
Jarfalla	80
Als	84
Orte: Imperiale Städte	88
Mondwacht	88
Hohewacht	91
Thelonar	94
Thale	98
Goryen	102
Königsstein	106
Himmelsspitze	109
Königssport	112
Anwa'ar	116
Entfernungen im Imperialen Kaiserreich	119
Gesamtkarte Imperiales Kaiserreich	120



Die Entstehung der Welt

Die Entstehung der Welt

Der Anfang

Jedes Volk hat seine eigene Vorstellung davon, wie die Welt entstanden sein mag. Die Menschen glauben, dass es zu Beginn nur Mondin und Sonnenbanner gab. Diese beiden strahlten auf eine leere Welt hinab und erschufen deshalb ihre Kinder, die Menschen, sowie alles andere, was die Welt bevölkert. Sie waren so vertieft in diese Arbeit und so voller Freude, dass sie nicht bemerkten, wie eine verderbte Macht in das Land sickerte: Die Magie.

Der Tränenfall

Ob es die Magie war, die die Völker dazu trieb, Krieg zu führen, weiß man heute nicht mehr. Was man weiß, ist, dass der Krieg andauerte. Jahr um Jahr, Jahrzent um Jahrzehnt, bis fast alle Schöpfung der Götter vernichtet war. Die Mondin, bestürzt und wütend über diese Frevelei, sandte eine Träne gen Erde, die vom Sonnenvater mit Feuer umschlossen wurde. Der Fall der Träne beendete die Kriege, zerstörte aber auch fast alle Völker unter dem Himmel. Die wenigen, die überlebten, verbargen sich vor der großen Finsternis, die sich nach dem Tränenfall über die Welt senkte.

Aus dieser Zeit gibt es kaum Überlieferungen, der Gelehrte Meinloh von Altstetten fasste dieses Ereignis aber wie folgt zusammen:

Es habe sich ereignet vor Menschen Gedanken, der Fall der Träne, die Legende die hier erzählt, die Überlieferung die erhalten bis in diese Tage, auf Pergament gebauet.

Es war die Ära der Schlachten und des Blutes, in jenen Finsternen Tagen in denen sich die Menschheit erhoben gegen einen finsternen Schatten, ein Schatten dessen Name verblasste, auf das er vergessen bis in unsere Tage.

In jener grauen Vorzeit, jenseits aller Reiche, deren Namen uns bis Heute im Gedächtnis geblieben, möge jene Dunkle Epoche ein Ereignis hervorgebracht, welches Hoffnung und Mahnung zugleich für unser Volk gewesen. Der Mondenstein, die Träne des Schattenlichts, er fiel herab vom göttlichen Firmament gen Erde. Die Träne die aus Mitleid und Hoffnung ihren Weg begann, musste auf den Pfad der Bestimmung scheitern. Denn das Sonnenbanner selbst, in der manifestierten Gestalt des gleißenden Vernichters, ward es gewesen, der sich aussprach wider jene Tat. Sein Feuer ward gesandt gen des Mondensteins, des Mitleids für die Menschheit und jenem was sie zu erkalten hatten im Kampfe gegen die Gestalten der Dunkelheit. So traf das Feuer den Stein. Der glühend Fest, er herabgestürzt, mit Flammen umhüllt, die mahnend unserer Pflicht. Ein Archenschweif aus feurig Blut, gespalten das himmlisch Firmament. Blutend Rot gefärbt dort droben, im Heim der Götter. So sie sich entzweit, Mond und Sonne. Der Mondenstein, jedoch geniss, er fiel und fiel gen Erde hin. Schmerzend unter des göttlichen Willens, sich gewandelt Stein zu Glas, vermischt sich mit Metall und der Trauer, auf das entstand ein enig trübseliges Symbol, das Hoffnung spendend, doch mahnend wirkend.

Überlieferung des altherwürdigen Morgenrot-Ordens
Kaiserlicher Schriftgelehrter
Meinloh von Altstetten
Winteranfang des Jahres 127 dIK

Die Entstehung der Welt

Die Zeit der Dunkelheit

Der Tränenfall riss das Land in zwei Hälften und verdunkelte den Himmel. Das Licht der Götter konnte nicht mehr die Welt erhellen, und so ist die Zeit der Dunkelheit gleichsam auch die Zeit der Kälte.

Und auch die Völker, auseinandergerissen und abgeschottet voneinander, wurden stark dezimiert. Die Zeit der Dunkelheit endete, als der Staub, der den Himmel verdüsterte, sich legte. Die schrecklichen Jahre voller Entbehrung, Einsamkeit und Tod verschleierte das Gedächtnis der Völker.

Einige überlieferte Texte aus dieser Zeit:

Es wurde immer kälter je weiter unser Weg uns trieb. Die Kälte biss in unsere Haut und es gab kaum jemanden ...der unseren der nicht bald über Erfrierungen klagte. Selbst die Tränen der Verzweiflung gerannen an unseren Wangen zu Eis. So kalt...so kalt. Es ist selbst reiner Luxus das ich dieses verkohlte Stück Holz vom letzten Feuer mir nahm und das Hemd ...eines Toten mir von seinem steifgefrorenen Körper stahl. Aber Hoffnung gab es..gibt es nicht mehr für uns. Unsere Hoffnung ward bereits erloschen als wir den Weg verloren, den Weg den unser Trupp gegangen. Im Schneegestöber ...verloren wir die Sicht und mit ihr den Gros der anderen. Nichts bleibt uns mehr...wir können nur warten...warten auf den eisigen Tod. Heißt... es nicht man wird müde und schläft ruhig ein, wenn man den Erfrierungstod stirbt...dies ist die einzige Hoffnung die uns noch bleibt. Allein sind wir...obwohl wir zu viert...allein aber wartet jeder auf den Tod ihn zu holen... Schlimmer ist dies als die Zeit der Kämpfe gegen die Krell...gegen diese Fisteren Wesen. Dort wußte man was zu tun war...das Schwert schwingen...kämpfen um zu überleben oder zu sterben unter der Klinge des Feindes...gut sichtbar. Aber dies..erfrieren...wo ward die Sonne. Wo ist das.... strahlende Licht das so warm oder auch glühend heiß auf uns hernieder strahlte während unserer Kämpfe? Wo ward das sanfte Licht der Mondin....das Dunkle selbst in der.. Nacht zu vertreiben...alles dunkel..kein Tag keine..Nacht....nur Dunkelheit seid der... Stern rotglühend vom Himmel pel... ..ich kann das Kohlestück nicht mehr halten... meine Finger....ich spüre sie nicht mehr...meine Schrift...weswegen schrieb ich dies...im Tod sind..wir...doch allein... ..seltsam...mir wird wärmer....wohlig...vi...

Bei einer Expedition gefundenes Stück Stoff auf der mit zittriger Handschrift diese Worte geschrieben.

...ich habe es am heutigen Tage gesehen...das Licht das Licht der Sonne ich glaube ganz fest daran..das Licht von denen unsere Großeltern erzählten...Ich sah es....es brach durch die dunklen Wölken, durch die Finsternis die schon ewig zu wären schien, wie eine blitzende Schwertklinge hindurch und traf außerhalb unserer Höhlen auf den Boden auf. Ja, ich sah es...das Licht kehrt zurück ich bin ganz sicher. Unser Warten ward nicht umsonst, unsere Öffnung das unser Gott uns nicht verlassen hat. Ich rannte sofort hinein in die Höhlengänge und holte die anderen hinzu, auf dass sie mir ...Glauben schenken würden...so viele hatten schon vorher behauptet es zu sehen aber...sie sahen es...sie sahen es gerade bevor eine dunkle Wolke sich wieder vor sie schob, vor das Leben spendende Licht, vor das Zeichen unseres Gottes, sein Zeichen das er noch bei uns war, aber es hatte gereicht...sie hatten es gesehen mit eigenen Augen...wir waren nicht allein...hatte uns nicht verlassen...wir mussten ihn Ehren und unsere Gebete an ihn richten dann würde er vielleicht...

Ein Bruchstück eines Tagebuches. Eines der wertvollsten Dokumente der Sonnenpriesterschaft.
Carianus Sonnenhand, oberster Priester des Feuerrades.

Die Entstehung der Welt

Der Mann der vor mir sitzt wirkt so fehl am Platze in meinem Sessel aus echten Drachenleder. Seine ganze Erscheinung wirkt alt und müde. Nicht, dass er alt an Jahren gewesen wäre. Vielleicht war gerade dies das erschreckende an seinem Anblick. Sein Gesicht wirkte gezeichnet von Kram und Sorge für viele Leben, in seinen Augen lag eine seltsame ängstliche Unruhe. Sein Haar wirres Haar wart durchzogen von einzelnen weissen Strähnen, während es sich an anderen Stellen bereits viel zu früh für sein tatsächliches Alterlichtete. Seine ganze Haltung - gebeugt und kraftlos - vermittelte den Eindruck eines alten Mannes.

Blut färbte den Schnee rot...die letzten Schreie der Verwundeten erstarben als der dunkle Tod sie holte sie mit sich nahm...aber in meinen Ohren würde ich sie ewig hören...war es doch meine Schuld das sie starben war ich es doch der sie führte ..an diesen Ort....trotz meines Wissens wer hier lagerte wer hier bereits Schutz gesucht vor dem Schnee und der Kälte... ..ich wußte es...ich wußte es ich sprach mit diesen Wesen...ich verkaufte...ich verriet meine Kameraden für einige Stücke Brot....für mein eigenes Wohl verriet ich sie...

Seine Stimme klingt so dumpf und erschöpft als er spricht, als hätte er diese Worte schon oft erzählt und würde sie auswendig kennen. Was mich mehr stört jedoch ist die Tatsache das er von seinem Verrat spricht als würde es ihn nichts angehen auch wenn seine Augen ängstlich umherschweiften als würde er erwarten aus den Schatten angesprungen zu werden.

...ich hatte diese Wesen...am Tage zuvor getroffen als ich die Gegend nach einem Unterschlupf durchsuchte mit knurrenden Magen und Eiskristalle in meinen Haaren....da stieg mir der köstliche Duft nach Essen in die Nase und ich folgte der Spur bis zu dieser Höhle...und da sah ich sie...sie lagerten um ein Feuer und beschwerten sich in ihrer zischenden Sprache über den Fraß ...über das gammelige Brot....

Schwer atmet der Mann ein und fährt sich mit einer Hand über die gesprungenen Lippen.

..da trat ich nach vorne in den Schein ihres Feuers und bot ihnen Frischfleisch an...ich...ich bot ihnen an meine Truppe zu ihnen zu senden ..Menschen....sie...

Eine einzelne Träne rinnt seine Wange hinab aber seine Augen bleiben fern, wie von einem Schleier überzogen.

...ich ..sie haben zugestimmt und mich dabei mit Verachtung und Hass angesehen aber nichts desto trotz nahmen sie mein Angebot an....warum auch nicht....frisches Fleisch im Tausch für gammeliges Brot...ihr Götter...

Mit einem Ausruf der zum ersten Mal seid er vor meiner Tür stand voller Qual und Schmerz zittert, nimmt er seinen Kopf in die zitternden Hände und beugt sich vor.

..ich habe meine Freunde verraten...ich habe sie für schimmeliges Brot verraten nur um selber zu überleben in dieser Kälte....diese Kälte die sich in die Knochen biß...ich hatte Angst vor dem Tod also verriet ich sie....verriet...sie...

Ich zuckte zurück als er den Blick wieder hob und mich mit seinen dunklen Augen anstierte die von innen zu Glühern scheinen.

...ich verriet sie ja...aber die Strafe ereilte mich auf dem Fuße...während sie...meine Kameraden töteten sie zerfleischten und ich mich mit meinem Brot davon machte...hörte ich auf einmal eine Stimme voller Zorn in mir erklingen...sie drohte in meinen Ohren...so laut...so laut...

Du fürchtest den Tod?! So soll er dir ewig verwehrt sein!

Seine Schultern zucken als er sich vorbeugt und laut schluchzend in seine Hände weint.

..ich habe sie verraten...ich wurde gestraft...oh bitte...lass es jetzt enden...lass es enden....ich will sterben bitte...

Als ich zögerlich die Hand nach ihm ausstreckte um ihn zu trösten, egal wie geschockt ich war ob seiner Erzählung, sprang er plötzlich mit einem lauten gequälten Schrei auf die Beine und rannte an mir vorbei auf das Fenster zu. Bevor ich auch nur selber aufschreien konnte sprang er hindurch, flog er durch das zersplitternde Glas das um ihn herum glitzerte wie Diamanten. Ich muss eingestehen das ich selber für einige Minuten wie erstarrt saß, bevor ich mich endlich auf die Füße kämpfte und zum Fenster lief um auf den erwartenden blutenden Körper des Mannes hinab zusehen. Aber auf der Strasse war nichts zu sehen außer der Glassplitter. Wie konnte er einen Sturz aus dem 4 Stockwerk unseres Turmes überleben? Da fielen mir seiner Worte ein die er gerufen als er aufgesprungen und nachdenklich trat ich an meinen Schreibtisch und schrieb diese Zeilen auf.

....ich will sterben....bitte....



Allgemeines

Allgemeines

Zeitrechnung

Die Zeitrechnung, wie sie hier vorliegt, wurde im Jahr der Erneuerung (263 dIK) auf diese Weise definiert.

Zeitrechnung - Jahr

Jahre werden in dIK gemessen, das bedeutet: des Imperialen Kaiserreiches.

Beispiel: 600 dIK = Jahr 600 des Imperialen Kaiserreiches. Das Jahr 0 dIK beschreibt die Gründung des Kaiserreiches durch den ersten Kaiser Crombard I.

Zeitangaben vor Gründung des Kaiserreiches werden selten mit vdIK benannt, was bedeutet: vor dem Imperialen Kaiserreich.

Zeitrechnung - Monat

Monatsnamen leiten sich von den Kaisernamen ab:

Januar	Cromar	Crombard I.
Februar	Melar	Melbard
März	Tylar	Tylbard I.
April	Zaria	Zarianthe
Mai	Mora	Morbald
Juni	Kalba	Kalbard I.
Juli	Ganobar	Ganbard
August	Zamobar	Zambard
September	Armohar	Armhard
Oktober	Jonarus	Jonhard
November	Gotarus	Gothard
Dezember	Fellarus	Fellhard

Zeitrechnung - Woche

Für gewöhnlich werden die Tage nicht in Wochen, sondern in Zehntage eingeteilt. Drei Zehntag sind ein Mondinumlauf, also Monat. Die Wochentage haben die folgenden Namen:

- 1 - Mondintag: Dieser Tag ist der Mondin geweiht.
- 2 - Kehrtag: Üblicherweise wird an diesem Tag der große Hausputz durchgeführt.
- 3 - Satztag: Der Tag, an dem gewöhnlich Erlässe und Edikte verlesen werden.
- 4 - Herrentag: Der männliche Teil der gehobenen Gesellschaft verbringt diesen Tag gemeinsam bei wichtigen Gesprächen.
- 5 - Mittzehntag
- 6 - Betttag: An diesem Tag wird der Tempel von den Anhängern beider Gottheiten aufgesucht.
- 7 - Wegtag
- 8 - Schlachttag: Vieh wird zu Fleisch verarbeitet.
- 9 - Sonnabend: Dieser Tag ist dem Sonnenvater geweiht.
- 10 - Zehnttag

Zeitrechnung - Jahreszeiten

Es herrschen die üblichen vier Jahreszeiten, die auch so benannt werden. Winter und Frühling sind der Mondin zugeteilt. Sommer und Herbst dem Sonnenvater.

Allgemeines

Feste und Bräuche

Weltliche Feste

HERDFEUERFEST - 13. TYLAR (MÄRZ): Vergleichbar mit dem Weihnachtsfest.

DAS NAMENSGEBERFEST: Junge Männer werden mündig. Bekommen das Recht zu heiraten und ihren Namen weiterzugeben.

DAS ROSENFEST: An diesem Festtag kleiden sich junge Mädchen / Frauen festlich, um zu zeigen, dass sie zu heiraten gedenken. Liebesbeweise werden von Barden gesungen und die Händler machen mit dem Verkauf von Rosen einen riesigen Gewinn. Man vermutet, dass die Gilde der Händler die Hände im Spiel hatte, als man dieses Fest schuf.

DIE JAHRESWENDE - 31. FELLARUS (DEZEMBER) / 1. CROMAR (JANUAR): Gemeinhin wird die Jahreswende in großer Gesellschaft gefeiert. Das gemeine Volk verbringt die Nacht dazu auf der Straße oder der Taverne des Viertels. Die gehobene Gesellschaft lädt zu rauschenden Bällen, bei denen bis in den Morgen getanzt wird, ein.

TAG DER REICHSGRÜNDUNG - 3. JONARUS (OKTOBER): Gefeierte wird der Tag der Krönung des ersten Kaisers Crombard I im Jahre 0 dIK. Allerdings geriet der Tag im „Zeitalter des Schmerzes“ (etwa 150 dIK - 263 dIK) in Vergessenheit und wurde erst durch Zombard den Listigen im Jahre 264 als „Tag der Erneuerung“ wiedereingeführt. Dieser wird gefeiert, indem man dem Familienoberhaupt und besonders dem Landesvater, also dem Kaiser, seine Treue und Loyalität schwört. Dazu finden typischerweise Ritterspiele und Paraden statt.

GEBURTSTAG DES KAISERS - 11. MORA (MAI): selbsterklärend

FEST DER TAUSEND ZUNGEN: Das Fest der tausend Zungen, landläufig auch als „der große Schmaus“ bezeichnet, findet alljährlich zur Erntezeit in Goryen statt. Meisterköche aus allen Teilen des Imperialen Festlandes kommen in die Stadt, um sich in sagenumwobenen Wettkämpfen zu messen. Neben geschmacklichen Eigenheiten werden unter anderem auch skurrile Dinge ausgezeichnet. Beispielsweise die Form eines Nahrungsmittels oder das größte Gemüse, das zu finden ist. Das Fest dauert drei Tage, doch nimmt die Vorbereitungszeit sehr viel mehr Zeit in Anspruch. Schon einen Mondinumlauf vorher beginnen die Gäste in die Stadt zu kommen und es müssen, bedingt durch Goryens geringe Größe, Zeltlager um die Stadt herum errichtet werden, um all die neugierigen Augen und natürlich Zungen zu beherbergen.

GEBURTSTAG: Geburtstage werden je nach Religionszugehörigkeit unterschiedlich gefeiert. Die Sonnenanhänger feiern den ganz normalen Geburtstag, während die Mondianhänger in ihrem Geburtsmonat alle zusammen am Abend des Vollmondes feiern. Damit soll der mütterliche, familiäre Aspekt der Mondin zum Ausdruck gebracht werden. Die Geburtstagsfeier wird oft mit Unterstützung des Tempels organisiert bzw. sogar vor dem/im Tempel gefeiert. (Beispiel: alle Geburtstagskinder im Monat Mai feiern zusammen am Abend des Vollmondes im Monat Mai)

Allgemeines

Religiöse Feste

Feste der Mondin

DER RITUS DER GÜTIGEN MUTTER - 30. ZARIA (APRIL): Einmal im Jahr, im Frühling, in der Nacht zum ersten Mora (Mai), findet der Ritus der Gütigen Mutter statt. Jeder Gläubige, der die gütige, mütterliche Seite der Mondin zum Inhalt seines Glaubens macht, sieht dies als das größte Fest im Jahreszyklus an. Zu Beginn des Frühlings beginnen die Pflanzen zu wachsen und die Natur erwacht. Die Gütige Mutter steht für die Fruchtbarkeit der Natur, weshalb sie für all dies gepriesen wird. Fruchtbarkeit und die Familie stehen auch im Vordergrund dieses Freudenfestes. Die Gütige Mutter wird des Nachts angerufen und bedankt, von verheirateten Paaren auch oft um Kindersegen gebeten. Schwache Laternen werden entzündet und Schalen mit Wasser aufgestellt, da das Wasser der Träger allen Lebens ist. Es wird gemeinsam getanzt und gesungen.

DER RITUS DES SCHATTENLICHTS - 31. JONARUS (OKTOBER): Einmal im Jahr, im Herbst, in der Nacht zum ersten Gotarus (November) findet der Ritus des Schattenlichts statt. All jene, die das verborgene und kühle Wesen der Mondin als ihr eigen erkennen, erkennen dieses Fest als das höchste im Jahreszyklus an. Der Herbst leitet die Zeit der Kühlen, langen Nächte ein, die Natur beginnt zu sterben, wofür die Rächerin und das Schattenlicht stehen. Tod und Verborgenheit sind die Dinge, die den Mittelpunkt dieses Festes darstellen. Das Schattenlicht wird des Nachts, oft im Verborgenen, an alten Ruinen oder in der Wildnis angerufen und geehrt. Die Mondin wird um Beistand bei allen finsternen Machenschaften gebeten. Oft wird auch der Toten gedacht. Der Ritus wird in Dunkelheit ausgeführt, oftmals wird nur der Priester mit schwachem Licht erhellt. Da das Fest die Verborgenheit preist, sind meist nicht viele Gläubige anwesend, da jeder diese Nacht nach eigenem Gutdünken begeht. Tatsächlich gefeiert wird nicht, da alles Laute und Fröhliche auffällig wäre.

NACHT DER MONDIN - 21. FELLARUS (DEZEMBER): Zur Wintersonnenwende, dem 21. Fellarus (Dezember), ehrt man die Mondin mit vielen kleinen Laternen an den Häusern, die Mondsymbole tragen und beschenkt sich gegenseitig mit silbernen Mondschnuckstücken, die in den Tempeln gekauft werden können - damit wird der Mondin gespendet und so für ein gutes neues Jahr und einen schnellen Frühling gebetet. Dieses Fest wird von allen Gläubigen der Mondin begangen, gleich welcher Seite der Göttin sie sich näher fühlen.

Feste des Sonnenvaters

DER RITUS DES VERDORRERS - 1. MELAR (FEBRUAR): Einmal im Jahr, im Winter, am ersten Melar (Februar), findet der Ritus des Verdorrers statt. Jeder Gläubige, der sich zur zerstörerischen Seite des Sonnenrades bekennt, betrachtet dies als das größte Fest im Jahreszyklus, um seinen Gott zu ehren. Der Februar bringt die ersten, schwachen Sonnenstrahlen des Jahres, die hierdurch geehrt werden. Vorrangig wird jedoch die Mangelzeit zum Mittelpunkt der göttlichen Anrufung. Sonnenvaters Segen, die Ernte, neigt sich für gewöhnlich zum Ende und vor allem arme Menschen beginnen zu darben, Krankheit und Not greifen um sich. Der Ritus des Verdorrers preist die andere Seite des Gottes an, um auch ihm den Respekt zu zollen, der ihm zusteht. Der Ritus selbst findet zu Sonnenaufgang, wenn das Licht noch schwach ist, meist unter freiem Himmel, statt. Ein Priester spricht die Gebete, die die Gläubigen wiederholen. Schwache Laternen werden entzündet.

DER RITUS DES GÜTIGEN VATERS - 1. ZAMOBAR (AUGUST): Einmal im Jahr, im Sommer, am ersten Zamobar (August) findet der Ritus zur Preisung des Gütigen Vaters statt. Jeder Gläubige, der die gütige, freudenspendende Seite des Gottes vorzieht, sieht dies als größtes Fest im Jahreszyklus an. Zu Beginn des Augusts wird die Ernte eingebracht, das größte Geschenk des Gottes. Die Menschen haben zu essen und das Sonnenrad leuchtet warm vom Göttlichen Saal herab. Familie und Zusammenhalt stehen im Vordergrund. Der Gütige Vater wird, zur späten Nachmittagsstunde, wenn es warm, jedoch nicht brennend ist, für all dies durch Gebete unter frei-

Allgemeines

em Himmel gepriesen. Fackeln werden entzündet und nach der Anrufung, die durch einen Priester geschieht, werden die Geschenke des Gütigen Vaters in der Gemeinschaft und ebenfalls draußen, damit Er es sehen kann, verspeist.

SONNENWENDFESTE „TAG DES FEUERS“ - 21. KALBA (JUNI): Zur Sommersonnenwende wird die Sonne mit vielen grossen Feuern geehrt und es werden Festessen veranstaltet, um für eine gute Ernte zu beten. Dieses fest wird von allen Gläubigen des Sonnenrades begangen, seien sie nun dem Gütigen Vater oder dem Verdorrer näher gestellt. Es ist ein Freudenfest, da die Tage länger werden und die Dunkelheit vertrieben wird.

Gebete

Gebete der Mondin

DIE BEGRÜSSUNG DER MONDIN: Jeden Abend, zu Mondaufgang, wird die Mondin durch Gebete begrüsst und ihre Mildtätigkeit und Güte gepriesen.

ABSCHIED DER MONDIN: Jeden Morgen, zu Monduntergang, wird die gütige Mutter durch Gebete verabschiedet und die Hoffnung zum Ausdruck gebracht, dass sie wohl ruhen möge, um am nächsten Abend wiederzukehren.

Gebete des Sonnenvaters

DIE BEGRÜSSUNG DES SONNENRADES: Jeden Morgen, zu Sonnenaufgang, finden im Tempel Gebete statt, um den Sonnenvater freudig zu begrüßen und seine Unterstützung zu erbitten.

ABSCHIED DES SONNENRADES: Jeden Abend, zu Sonnenuntergang, wird der Gütige Vater durch Gebete verabschiedet und darum gebeten, wiederzukehren.

Beerdigungen

DIE RITUELLE VERBRENNUNG: Bekennende Sonnenanbeter werden nach ihrem Tode rituell eingeäschert, um durch das Feuer den Weg in den himmlischen Saal an die Seite des Gütigen Vaters zu ebnen. Die Feuerbestattung findet zu Sonnenaufgang statt. Die Asche wird letztendlich, oft von erhöhter Stelle, in alle Winde verstreut. Auf dem Friedhof findet sich im allgemeinen nur eine Gedenktafel des Sonnenvaters, dass die Lebenden mahnt, ein dem gütigen Vater gefälliges Leben zu führen.

WASSERBESTATTUNG: Bekennende Mondinanhänger werden nach ihrem Tode in Meer oder Fluss bestattet, um die Seele durch die Wellen in den Himmlischen Saal an die Seite der Gütigen Mutter zu tragen. Die Wasserbestattung findet nachts statt und da nicht allerorts ein fließendes Gewässer zu finden ist, müssen Familienmitglieder oft lange Wegstrecken mit dem Leichnam auf sich nehmen. Auf dem örtlichen Friedhof findet sich im allgemeinen nur eine Gedenktafel der Mondin, dass die Lebenden mahnt, ein der gütigen Mutter gefälliges Leben zu führen.

ERDBESTATTUNGEN: Die Erdbestattung ist die Strafe der Hingerichteten über den Tod hinaus. In der Erde verscharrt bleiben sie dem Götterpaar auf ewig fern.

Allgemeines

BESTATTUNGEN FREMDER: Lässt sich einem Toten weder der Glaube zum Sonnenvater noch der zur Mondin eindeutig zuordnen, so werden ihm in der Regel beide Zeremonien zu teil. Zunächst wird sein Leichnam nach Brauch des Gütigen Vaters eingäschert, um anschließend auf hoher See, der Mondin zu gefallen, dem Meer überantwortet zu werden.

Hochzeiten

Hochzeiten, auch Zusammenführungen genannt, werden entweder unter dem Segen der Mondin oder dem Segen des Sonnenbanners durchgeführt. Beide kennen unterschiedliche Rituale für dieses wichtige Ereignis, vor dem weltlichen Gesetz sind jedoch beide Arten der Zusammenführung zulässig.

In manchen Gebieten können heimlich Geliebte unter dem Segen des Schattenlichts, der verborgenen Seite der Mondin, den Bund eingehen. Oft ist es das Schattenvolk, das diese Art der Zusammenführung bevorzugt.

Blutrot sank die Sonne hinter dem Hügel der Könige. Der Schrei einer Krähe hallte durch das Tal, als endlich Eitel den schmalen, ausgetretenen Pfad hinauf stieg, um ihrem Vater die letzte Ehre zu erweisen. Weithin war sie allein mit den Wolken über der Ebene, denn alles Volk war bereits in die Stadt zurückgekehrt, um dort zu erwarten, was die Zukunft brachte. Über ihre versteinerte Miene huschte der Anflug von Dankbarkeit, als sie einen Krieger am Fuße des Grabhügels treu wachend ausharren sah. Der Mann hatte ihr den Rücken zugewandt, sein Harr bewegte sich sacht in der Brise des Abends und er schien in Gedanken, vielleicht auch in ein Gebet vertieft. Sein Anblick nahm etwas von dem Schmerz, den sie mit sich trug. Als sie nur noch wenige Schritte von ihm entfernt war, verlangsamte sie ihre ohnehin nicht hastigen Schritte. Etwas irritierte sie, doch konnte sie es nicht benennen. Doch sprach sie den fremden Wächter mit fester Stimme an:

„Habt Dank für eure Treue, Krieger; aber bitte, lasst mich für einen Augenblick allein mit meinem Vater.“

Wortlos senkte der Angesprochene seinen Kopf, erhob sich langsam und wandte sich ihr zu. Eitel erschrak, als sie in Gotovends Gesicht sah. Sie erstarrte und begann am ganzen Leib zu zittern, als sie den erblickte, den sie verloren geglaubt hatte - zumal in einem Augenblick, da sie sich zu ihrem toten Vater aufgemacht hatte. Doch auch Gotovend verharrte bewegungslos. Eitels Anblick nahm ihm den Atem, ließ seinen Herzschlag stoppen. Die Träume, sie kamen zurück.

Für einen Moment stand die Zeit still. Das Grab war vergessen. Der Kampf war vergessen. Die beiden verloren sich allein im Gesicht des anderen, während der Wind in der untergehenden Sonne sacht die Halme des Grases bewegte.

Als das Antlitz des gütigen Vaters verschwunden war und sein Rot den Hügel nur noch schwach umrahmte, trat er auf sie zu, nahm ihre Hand und führte sie wie selbstverständlich zu dem frisch aufgeworfenen Hügel. Beide knieten nieder und er legte, ein wenig ihr zugewandt, auch seine zweite Hand über die ihre, was sie wortlos geschehen ließ. So verharrten sie und gedachten dem gefallenen Herrscher.

Ein Raunen zog durch die Stadt, als sie Hand in Hand durch die Gassen hoch zur Festung ritten. Die Menschen liefen zusammen und säumten die Straße. Dann brach Jubel aus, Hochrufe erschallten und Hüte segelten durch die Luft. Neue Hoffnung ward geboren und Gotovend und Eitel flogen die Herzen des Volkes zu.

Die Legende von Gotovend und Tologos:
Gotovend und Eitel

Allgemeines

Spiel und Zeitvertreib

Die meisten Menschen im Imperium gehen schwerer Arbeit nach und ihr Tagwerk ist lang und mühsam vollbracht. Doch selbst sie fröhen, wie der seltenere Müßiggänger zahlreichen Spielen und Zeitvertreiben.

Eine Auswahl an Spielen:

Schwarz und Gold

Schwarz und Gold ist ein beliebtes Kartenspiel in Sturmspitze, der Hauptstadt des Königreichs Auryen. Es ist inzwischen auch auf dem Imperialen Festland beliebt.

Das Spiel Schwarz und Gold stammt aus dem Hafenviertel. Ein Söldner ersann es zum Zeitvertreib seiner Kumpanen. Bald schon fanden sich auch Spiele unter den Matrosen und so breitete es sich weiter aus. Neue Karten kamen hinzu und es bildeten sich Spielvarianten. Die Kaufleute ersannen Kartenblätter, die auch für den Markt tauglich waren und bald spielte man Schwarz und Gold in der ganzen Stadt.

Mitlerweile gibt es ganz verschiedene Kartenstile. Einfache, in wenigen Handstrichen gezeichnete, aber auch kostbare, mit Blattgold belegte. Allein der Charakter des Spieles, die Dualität der bekannten Welt, ist allen zu eigen.

Die Grundregeln

Das Blatt besteht aus 14 Karten. Vor jeder Runde werden diese gut gemischt und in einem Stapel vor die Spielenden gelegt. Nacheinander zieht nun jeder eine Karte, die er verdeckt vor sich ablegt. Haben alle Spieler eine Karte erhalten, legt jeder den vorher ausgemachten Einsatz in die Mitte der Spielenden. Dann werden die Karten zeitgleich umgedreht, um den Spielfortgang zu bestimmen. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Ein Spieler besitzt die höchste Karte. Er gewinnt den gesamten Einsatz.
2. Zwei Spieler haben die höchste Karte. Beide ziehen eine weitere Karte, um den Sieger zu bestimmen. Die Regeln 1. und 3. gelten nun für die beiden Verbliebenen.
3. Jemand deckt einen Spielmann auf. Der Einsatz wird von allen Beteiligten verdoppelt und jeder zieht eine neue Karte.

Die Karten

Hier eine Auswahl der geläufigen Karten (Karte [Wert]):

Mondin	Sonnenvater	20
Kaiser Lorthard	Königin Lilliana	12
Priester	Magier	9
Hafen	Markt	8
Dirne	Adeliger	7
Söldner	Garde	6
Spitzbube	Handwerker	5
Matrose	Pirat	4
Fischer	Bauer	3
Bier	Wein	2
Katze	Hund	1
Spielmann	(rot, grün, gelb, blau)	

Allgemeines

32 Raben

32 Raben ist ein beliebtes Kartenspiel aus dem Imperium, das vorwiegend in Hafenkaschemmen und billigen Straßentavernen gespielt wird.

Ursprünglich stammt das Spiel aus der Hauptstadt, wo sich in der Taverne Zum Schwarzen Raben an einem vollen Abend zwei Gruppen an einem Tisch zusammenraufen. Die einen mit Würfeln, die anderen mit Karten ausgestattet, wurde beides zu einem Spiel zusammengefügt und an folgenden Abenden weiter ausgereift, bis die Spielregeln in ihrer recht simplen Art für alle akzeptabel waren. Von Thelonar aus verbreitete sich das Spiel über das ganze Imperium und erfreute sich besonders in den niederen Schichten wachsender Beliebtheit, da die Regeln recht einfach sind und es durch das Spiel und den Zwang rechnen zu müssen sehr leicht Gründe gibt nach Betrug zu rufen und die Fäuste schwingen zu lassen.

Spielzubehör

Zu dem Spiel gehören zwei Würfel a 6 Seiten und ein Kartendeck pro Spieler. Jedes Deck besteht aus 21 Karten. 20 Der Karten sind Zahlenkarten im Wert von 1 - 10, 10 in Blau, 10 in Rot. Blau und Rot sind die Standardfarben, da sie die Farben der Hauptstadt. Je nach Region kann die Farbe jedoch auch wechseln. Wichtig ist im Prinzip nur, dass es zwei verschiedene Karten sind. Die 21te Karte ist eine Jokerkarte, die im Aussehen von Deck zu Deck variieren kann. Sie misst den Wert 20.

Die Grundregeln

32 Raben spielt man mit mindestens 2 Spielern, eine maximale Beschränkung an Spielern gibt es im Prinzip aber nicht. Zu Beginn wird das Deck der Spieler vom jeweils rechten Spieler gemischt. Danach werden die beiden Würfel gerollt, wobei die Augenzahl beider Würfel der Grundwert für das laufende Spiel ist. Danach wird ein Einsatz festgelegt, für den sich jeder Spieler pro Runde eine Karte aus seinem Deck kaufen kann. Ziel ist es, mit dem Wert der Karten und der addierten Zahl der Würfel möglichst nah an die Zahl 32 heranzukommen. Jeder Spieler kann beliebig viele Runden lang eine Karte kaufen. Übersteigt er jedoch den Insgesamtwert 32 mit Karten und Würfeln, hat er verloren. Sobald jemand denkt, nah genug an der Zahl zu sein, kann er das Ziehen beenden und wartet solange, bis alle aus der Spielgemeinschaft ebenso geendet haben. Am Ende deckt jeder seine Karten auf, und derjenige, der am nächsten an der 32 ist, hat gewonnen und gewinnt das Gold, das alle Spieler für ihre Karten bezahlt haben. Im Falle, das mehrere gewonnen hätten, weil sie den gleichen Wert erreicht haben, wird zwischen betreffenden Spielern eine neue Runde gespielt, solange, bis ein einzelnder Gewinner übrig bleibt, der dann das angesammelte Gold aus allen Runden gewinnt.

Es gibt zwei nennenswerte Ausnahmesituationen:

- 1) Es verlieren alle aus der Spielgemeinschaft, da sie alle den Wert 32 überschritten haben. In diesem Fall bekommt der Schankwirt, so das Spiel in einer Schank gespielt wird, das Gold. Andernfalls wird meist auf der Basis des Goldes eine neue Runde angefangen.
- 2) Zu Beginn des Spiels werden zwei Sechsen gerollt, und einer der Spieler zieht im ersten Zug den Joker und hat somit direkt die 32 erreicht. In diesem Fall bleibt sein Goldgewinn geringer, da aufmerksamen Spielern auffallen dürfte, das betreffende Person nur eine Karte gezogen und dann für die Runde abgeschlossen hat. Dafür wird er jedoch für den Abend zum Rabenkönig ernannt und bekommt im gleichen Zuge von jedem Mitspieler einen Schnaps und ein Bier ausgegeben.

Allgemeines



Schwarz und Gold
Spielkarten



Kaisermünzen



Königssteiner Taler



Silbermünzen
Imperiale Prägung

Allgemeines

Zahlungsmittel

Menschen, Halblinge und Gnome benutzen Münzen als primäres Zahlungsmittel. Im Imperium finden sich zahlreiche Geldstücke aus den Materialien Gold, Silber und Kupfer von unterschiedlicher Prägung und Wert. Vereinzelt wird man auch durch Tauschhandel eine Ware oder einen Dienst erlangen können. Vor allem bei den Barbaren, den So'ani sowie Angehörigen des Schattenvolkes lohnt sich ein Gespräch in den meisten Fällen.

Münzen im Kaiserreich

Alle aufgeführten Prägungen sind anerkannte Zahlungsmittel im Imperialen Kaiserreich. Die Gebiete bezeichnen nur den Herkunftsort der Prägungen.

Wert		Prägung	Gebiet
	1	Kaisermünze	Freiemar
=	2	Königsmünzen	Königreich Auryen
=	2	Anwa'arer Turmmünzen	Va'lwas
=	5	Thelonarer Kreise	Freiemar
=	5	Königsporter Anker	Hallemark
=	10	Königssteiner Taler	Lorup
=	100	Silberlinge	Gesamtimperium
=	10000	Kupferstücke	Gesamtimperium

Grundversorgung

Um langfristig zu überleben, benötigt jede Person pro Zehntag eine Mindestversorgung. Ist diese zu 100% gesichert kann sie sich in diesem Zeitraum folgendes leisten:

5 Laib Brot
10 x Gemüse
1 Flasche Bier
1/5 Tunika/einfaches Kleid
Schlafplatz

Das entspricht ungefähr 1 Silberling.

Richtwerte Preise

Um die Werte der einzelnen Münzen mit Leben zu füllen, folgt hier eine Aufstellung verschiedener Richtwerte für Preise von Waren oder Dienstleistungen. Diese können natürlich von Handelspartner zu Handelspartner variieren.

Allgemeines

Laib Brot	5 Kupfer
Ei	6 Kupfer
Gemüse stückweise	3 Kupfer
1 kg Fleisch	12 Kupfer
Flasche Bier	8 Kupfer
Flasche Schnaps	14 Kupfer
Flasche einfacher Wein	10 Kupfer
Tunika/einfaches Kleid	85 Kupfer
Stück Seife	60 Kupfer
Stück Pergament	10 Kupfer

Huhn	1 Silber 50 Kupfer
Schaf/Ziege	3 Silber
Kuh	10 Silber
Pferd (einfacher Klepper)	30 Silber
Pferd (Streitross)	10 Königssteiner Taler
Pferd Unterhalt/Zehntag	75 Kupfer

einfacher Wagen	
Miete	20 Kupfer/Zehntag
Kauf	20 Silber

2-sitziger Wagen	
Miete	60 Kupfer/Zehntag
Kauf	60 Silber

Kutsche	
Miete	1 Silber/Zehntag
Kauf	1 Königssteiner Taler

einfacher Speer	90 Kupfer
einfacher Dolch	1 Silber 20 Kupfer
einfaches Kurzschild	3 Silber
einfacher Schild	1 Silber 20 Kupfer

Überfahrt Sturmspitze-Königsport	
bei Mithilfe	1 Silber
ohne Mithilfe	5 Silber
Privatkajüte	5 Silber

Allgemeines

Speisen und Getränke

Da das Kaiserreich sehr groß ist, gibt es natürlich regionale Spezialitäten, da nicht nur die Menschen, sondern auch und vor allem Halblinge gutes Essen sehr schätzen. Daher gilt eine Reise in die Region Gording als kulinarisches Erlebnis. Der berühmteste Koch des Kaiserreiches ist ein Halbling namens Boldosch Beerleberg, der ein Kochbuch geschrieben hat, das im ganzen Kaiserreich kopiert und weiterverkauft wird.

Ein Rezept daraus:

Boldoschs Pfifferlingsfladen mit Wildfleisch

Zutaten für 1 und noch 1 Hungrigen:

3 kleine mehligte Erdäpfel

1 halber Batzen Hefe

1 Teetasse Mehl

Butterschmalz (für die Form)

Wildfleisch von der Menge eines Kaninchens

1 kleiner Sack frische Pfifferlinge

4 Schalotten

geschnibbelter Speck nach belieben

1 Glas vom Guten Roten

2 Löffel Öl

Salz, Pfeffer

Kartoffeln schrubben und in Salzwasser blubbern lassen bis sie weich sind. Hefe mit 1 Teetasse lauwarmem Wasser verrühren und eine kurze Weile nahe des Ofens gehen lassen. Kartoffeln abgießen, piddeln und noch heiß zerstampeln. Mit Hefewasser, Mehl und 3 Prisen Salz zu einem glatten Teig verknubbeln. Das ganze versteckt nahe des Ofens zwei Pfeifen lang gehen lassen.

Eine mittlere Fladenform von einem kleinen Karrenrad Durchmesser mit Butterschmalz einpinseln. Den fertigen Teig auf mit Mehl berieselter Tischplatte etwa 1 Finger dick zu einem Kreis ausrollen, dann in die Form drücken. Dabei den Teig über den Rand baumeln lassen.

Für die Füllung das Fleisch in mundgerechte Fitzel schnibbeln. Die Pilze schrubben und ebenfalls passend schnibbeln. Die Schalotten rupfen und zerhackeln. Speck und Zwiebeln im zischenden Öl kurz anbraten, Fleisch dazugeben und ebenfalls zischeln lassen. Im Guten Roten schwimmen lassen, die Pilze hinzuwerfen und alles brutzeln lassen, bis die Tunke verdampft ist.

Letzlich mit Salz und Pfeffer berieseln und etwas abkühlen lassen. Die Fleisch-Pilz-Füllung auf dem Teig verteilen und etwas glatt streichen und den baumelnden Rand nach innen festpatschen.

Den Fladen zuletzt im heißen Ofenrohr bei Zwergenflamme 3 Pfeifen lang schwitzen lassen.

Allgemeines

Nicht nur Speisen sind ein wichtiges Kulturgut des Kaiserreichs, sondern auch Getränke. Hier ist vor allem Jarfalla herauszuheben, da dort exzellente Weinsorten reifen. Es gibt auch eine lange zurückreichende Biertradition, da Bier eines der häufigsten Getränke in Städten ist, da dort die Brunnen oft verschmutzt sind und das Wasser daraus Krankheiten verursacht.

Ein Auswahl an Getränken:

Weine

DER GUTE ROTE: Beliebtester Südhangwein der Halblinge.

WEINSTEINTROPFEN: Berühmter Tropfen aus Weinstein in der Gegend um die Nebelseen in der Grafschaft Jarfalla.

ABENDRÖTER: Bekömmlicher Westhang Rotwein aus dem Anbau des Abendrot-Ordens im Hallemark.

Biere

WEIDELANDBIER: Dieses milde und erfrischende Bier stammt von den hiesigen Brauern und wird vom einfachen Volk und auch vom Adel gern getrunken.

SCHWARZBIER: Ein bitteres, dunkles Bier, dessen herber Geschmack von Liebhabern sehr geschätzt wird.

STARKBIER: Dieses überaus starke Bier ist schwer und bitter und sollte mir Vorsicht zu genießen sein.

HAFENPLAGE: Ein verwässertes, günstiges Bier. Es wird hauptsächlich in Spelunken und billigen Tavernen ausgeschenkt.

Schnapssorten

TROLLROTZ: Ein billiger Schnaps. Nur hartgesottene Kerle vermögen es, ihn hinunter zu kippen, denn der Geschmack lässt erahnen, weshalb dieser Name gewählt wurde.

STURMRUFER: Ein edler Schnaps, dessen Rezept geheim ist. Er wird jedoch wegen seiner Frische und dem Kräutergeschmack sehr geschätzt.

Der Barde Liam vom Grünen Stein hat gar ein Lied über sein liebstes Getränk gedichtet:



Wenn der Würfel rollt
und die Herzdame sticht
wenn die Messer aufblitzen
wie die Augen im Gesicht
wenn der Sturmwind pfeift
wie auf hoher See
bleibt nur ein letzter Weg
den ich dann noch seh'

Bring mir nen Sturmrufer, Sturmrufer
nur noch einen Sturmrufer, Sturmrufer
einen letzten Sturmrufer, Sturmrufer
bring mir nen Sturmrufer, Sturmrufer

Allgemeines

Einige Pfeifenkrautsorten

RAGNOKS WELLENSTURM: So rau wie die Wellen an die Weißen Klippen im Norden des Imperiums brechen, so rau kratzt auch der Pfeifentabak im Rachen des Rauchers. In den höheren Kreisen der Gesellschaft weniger genossen, sind es viel mehr Seemänner und Dockarbeiter, die sich nach oder während der Arbeit dieses Kraut zu Gemüte führen. Und auch nur jene, die das Kraut eine längere Zeit genießen, mögen seinen eigenartigen Geschmack erleben, denn dieser entfaltet sich nach dem Volksmund erst dann, wenn das Husten endet.

„Wellensturm“, wie es früher schlicht genannt wurde, bekam vor wenigen Jahrzehnten den prägenden Beinamen Ragnoks. Dieser lässt keineswegs auf den Erfinder des Krauts schließen, sondern vielmehr auf einen übermutigen Anwender, der, um es seinem Onkel zu beweisen, innerhalb von zwei Stunden siebzehn Pfeifenköpfe weggeraucht. Zwar hatte er es dem Verwandten eindrucksvoll gezeigt, doch klingt ihm dessen Lachen angeblich noch immer im Ohr. Dieser konnte sich fünf Tage lang prächtig amüsieren. Denn diese Zeit verbrachte Ragnok nach den zwei verqualmten Stunden auf dem Donnerbalken. Doch die Qual hat sich gelohnt, denn noch immer ist sein Rekord ungebrochen.

ZIBBENS TRÄUMEBRINGER: Zibbens Träumebringer, eines der beliebtesten Festkräuter der Halblinge, verdankt seinen Namen seinem Erfinder und natürlich der aussergewöhnlich berauschenden Wirkung. Zibben, seinerseits eigentlich Brauer von Beruf, hatte schon seit seiner Jugend den Wunsch, den angenehmen Rausch des Alkohols auch auf seine Pfeife übertragen zu können. Nach Jahren der fehlgeschlagenen Versuche und falschen Züchtungen gelang ihm schließlich durch Zufall, oder manche mögen es auch Narrenglück nennen, die Erfindung, die seinen Namen fortan unter allen Halblingen bekannt machte. Nebst einer ungemein entspannenden Wirkung, führt das Kraut nicht selten zu Täuschungen der Sinneswahrnehmung, einem gesteigerten Hungergefühl, oder grundlosen Lachanfällen.

GORYENS GOLDSCHMAUG: Tief aus dem Süden des Imperiums kommt dieser, bei Halben wie Langbeinern gleichermaßen beliebte, würzige Tabak, dem die Strahlen des Sonnenvaters und ein Schuss Waldhonig sein herrliches, leicht süßliches Aroma bescheren. Auf den kargen Böden seiner Heimat gedeiht einzig der Tabak vorzüglich und ist somit eines der wenigen erwähnenswerten Exportgüter dieser Gegend.

Sumpfkraut

Vor allem in Thalmoor verbreitet ist das sogenannte Sumpfkraut, eine grün-schwärzliche Pflanze, die getrocknet und in Pfeifen geraucht wird. Es ist verboten, diese Pflanze zu verkaufen, da sie bei längerer Anwendung Wahnsinn verursacht.

Allgemeines

Maßeinheiten

Längenmaße	
Fingerbreit	1 cm
Handbreit	1 dm
Fuß	30 cm oder 30 fingerbreit
Elle	2 Fuß
Klafter	3 Ellen für Holzarbeiter
Schritt	1 m oder 3,3 Fuß
Wegstunde	6000 Fuß
Meile	12000 Fuß, 3600 m oder 2 Wegstunden
Tagesreise	30 km

Gewichte	
Unze	30 g
Pfund	500 g und 16,5 Unzen
Zentner	100 Pfund

Zählmaße	
Paar	2 Stück
Dutzend	12 Stück
Bund	30 Stück (z.B. für Pfeile)
Gros	144 Stück, 12 Dutzend

Flächenmaße	
Quader	1x1 m
Quadratrute	15 qm oder 15 Quader
Morgen	300 Quadratruten

Allgemeines

Sprachen

Die Menschen des Imperiums sprechen, genauso wie Halblinge und Gnome, die gleiche Sprache. Die Unterscheidung liegt hierbei nicht in der Sprache selbst, sondern in der Art sie zu gebrauchen und sich auszudrücken. Regional unterscheidet man gleichsam verschiedene Dialekte, und Wortbetonungen mögen sich ebenso unterscheiden.

Das Imperiale Volk

Eine gepflogene Ausdrucksweise ist zumeist im Bürgertum und den höheren Ständen vertreten. Sätze sind oft lang, verschachtelt und für ungeübte Zuhörer schwer zu verstehen. In den niederen Ständen drückt man sich oftmals in verkürzten Formulierungen und dem Zusammenmischen zweier Worte aus (z.B. „Hast‘n“ für „Hast du ein“, oder „is‘n“ für „ist ein“). Die Sprache der Niederen wird daher des Öfteren mit der barbarischen Art zu reden verglichen.

Alt-Imperial

Gelehrte kennen ausserdem noch die alte Form der Imperialen Sprache, die für heutige Ohren nicht mehr verständlich ist.

Die So‘ani

Die So‘ani verwenden oft Metaphern von Wind, Meer oder den Sternen in ihren Worten. Ihre Satzbildung ist eher einfach und ziemlich klar.

Die Va‘rian

Anders als die So‘ani sprechen die Va‘rian meist symbolisch von Sand, Sonne oder Feuer. Auch Oasen oder kalte Nächte mögen oft als Vergleiche herangezogen werden. Ihre Art sich Auszudrücken ist ähnlich kompliziert wie die der höheren Stände des Imperialen Volkes.

Die Barbarenvölker

Bei den Barbaren werden als Vergleich oft Begebenheiten der Natur oder Kriegerisches herangezogen. Ansonsten ist ihre Sprache sehr einfach gestrickt, recht knapp in der Ausdrucksweise und oft rau klingend.

Die Halblinge

Nicht selten erscheint die Ausdrucksweise und der Dialekt der Halblinge den Menschen etwas verquer, was sie aber ob des Charakters des kleinen Volkes nicht sonderlich verwundert.

Die Gnome

Gnome sprechen dieselbe Sprache wie die Menschen, lieben es aber, sich in langen, fast unverständlichen Sätzen auszudrücken. Sie benutzen gerne fremdartige Bezeichnungen für ihre Beschreibungen der Welt, von denen menschliche Gelehrte selten etwas gehört haben.



Glaube

Glaube

Die Mondin

Allgemeine Beschreibung

Der Mond, oder besser: „Die Mondin“ steht als zweiter Hauptgott für die „Herrin der Nacht“ und die „Gütige Mutter“, aber auch für die „Rächerin“ und das „Schattenlicht“. Ihr Zeichen ist der volle Mond.

Auch in ihr liegt der Dualismus verborgen, die zwei Seiten einer Münze, das „Gute“ und das „Böse“. Sie zieht, anders als das Sonnenbanner, um zu agieren die Schatten der Nacht vor und läßt ihre schwachen Strahlen auf die wenigen hinunter scheinen, die um die Zeit noch wachen, während sie ihre Bahnen am Nachthimmel zieht. Viele derjenigen, die sie anbeten, sind Personen aus dem Schatten der Gesellschaft. Sie kann das Meer beherrschen mit ihrer Kraft.

Die Nacht, in der sie am schwächsten ist und ihre Macht verliert, ist der Tag der Mondfinsternis und auch hier reden die Sagen davon, daß sie als Mensch umherwandelt und ihren Weg zurück an den Himmel sucht.

Ihr Glaubenszentrum ist die Stadt Mondwacht.

Gläubige

Gläubige der Mondin finden sich in allen Bevölkerungsschichten. Durch ihre Güte und Hingabe wird sie aber vor allem vom armen Volk verehrt.

Sie steht für das Weibliche, daher sind viele ihrer Anhänger Frauen.

Die Mondin ist die Schutzpatronin der Seefahrer, da ihre Kraft das Meer lenkt.

Ebenso wird sie auch von Bergleuten, die in der Finsternis ihrer Arbeit nachgehen, um Milde gebeten.

Das Schattenvolk verehrt sie, weil sie für das Verborgene und Listenreiche steht.

Bezeichnungen

Mondin
Gütige Mutter
Herrin der Nacht
Schattenlicht
Schattenlied
Rächerin

Zugeordnete Domänen

Wasser
Luft
Böses
Gutes
Heilung
Schutz
Tod
Tricks
Tiere



Glaube

Der Sonnenvater

Allgemeine Beschreibung

Die Sonne, oder auch „Das Sonnenbanner“, wird oft als „Flammenrad“ und „Gütiger Vater“ angesprochen. Er steht für das wärmende Licht, den Lebensfunken, aber auch die alles versengende Hitze, die ihm auch den Namen „Verdorrer“ einbringt. Er hat damit sowohl gute als auch schlechte Eigenschaften und wird ja nach Ansicht geliebt und gefürchtet, aber auf jeden Fall respektiert. Zum Beispiel kann sein Segen die Ernte wachsen lassen oder sein Fluch sie vernichten.

Am Tage von Sonnenfinsternissen ist er am schwächsten und verwundbar, alte Sagen und Legenden behaupten gar, das er an diesem Tage als Mensch zu dem Volke herab kommt und sollte er an jenem Tage sterben, wird die Sonne niemals an den Himmel zurück kehren. Andere Sagen behaupten an diesem Tage würden Sonne und Mond sich vereinigen.

Sein Zeichen ist meist die Sonne mit 6 Strahlen. Auch die Priester und andere Gläubige erkennt man an diesem Zeichen.

Die Beziehung zur Mondin war stets gespalten, mehr wie eine Hassliebe. Es scheint ihm ein Vergnügen zu sein, sie über den Himmel zu jagen, wenn ihr runder Leib am Tage zu sehen ist. Oft streiten sich auch die beiden Priestergemeinschaften, als würden sie diese Hassliebe ihrer Gottheiten aufnehmen und sie seit der Geburt der ersten Menschen fortführen bis in die Ewigkeiten.

Sein Glaubenszentrum ist die Stadt Hohewacht.

Gläubige

Gläubige des Sonnenvaters finden sich in allen Bevölkerungsschichten, auch wenn er wegen seinem Hang zum prunkvollen Strahlen vor allem Reiche anzieht.

Er steht für männliche Kraft und Stärke und wird dafür vor allem von Männern verehrt.

Der Sonnenvater ist Patron der Krieger.

Auch Bauern beten ihn als ihren Schutzpatron an, da er die Ernte wachsen lässt.

Schmiede glauben daran, dass der Sonnenvater ihre Feuer lenkt, daher wird er von ihnen besonders verehrt.

Bezeichnungen

Sonnenbanner
Sonnenvater
Gütiger Vater
Sonnenrad
Flammenrad
Verdorrer

Zugeordnete Domänen

Feuer
Erde
Böses
Gutes
Zerstörung
Pflanzen



Glaube

Der fahle Tänzer

Der fahle Tänzer war einst ein mächtiger Nekromant.

Allgemeine Beschreibung

Dem „Fahlen Tänzer“ ist nichts heilig, außer seiner Eitelkeit, seiner persönlichen Macht und seinem eigenen Vorankommen. Um diese Ziele zu erreichen, schreckt er vor gar nichts zurück. Einst war er ein Hexenmeister auf der Suche nach einer Träne der Macht - gefunden hat er Tränen von einzigartiger Macht.

Durch das Leid, welches er seinen Opfern zufügte, öffnete er eine verborgene Pforte zu einer Quelle unerschöpflicher Macht - sie zerrte an ihm, verlangte nach ihm, liebte ihn und fraß seine Seele während er den Tanz der Toten tanzte. Er verlor den Verstand ebenso, wie er all seine Menschlichkeit ablegte. Begierde, Lust, Schmerz, Tod - dies war nun sein Weg und viele folgten ihm.

Gläubige

Man kann die Anhänger des fahlen Tänzers nicht direkt als Gläubige bezeichnen. Eher sind sie ein Schlag skrupelloser, machthungriger Menschen, die seinem Weg folgen, um ihre eigenen Ziele durch zu setzen.

Geheime Kulte suchen noch immer nach der Macht, die der fahle Tänzer einst besessen hat.

Im gemeinen Volk dient er als Schreckgespenst für kleine Kinder.

Sprichwörter und Abzählreime

Ein Kinderreim, den man oft hört:

Es liegt in der Wiege das Kindchen fein.
Es kann nicht Schlummern, nicht schlafen ein.
Der Schatten in der Ecke dann
verwandelt sich in den fahlen Mann.
Seine Augen leuchten feuerrot.
Am Morgen ist das Kindchen tot.



Glaube

Die Sternentränen

Einst ward es, da begann das Zelt der Götter zu glühen, und Funken stoben hinab auf die Erde. . .

Nicht viel ist, was geblieben ward aus jener Zeit, nicht viel was aufgezeichnet wurde, und so verbleibt es an uns, zu ermitteln, was geschehen ward. So viele Rätsel sind es, die die Götter uns Menschen mitgegeben auf dem Weg, den sie uns verbestimmt seit unerdenklich langen Zeiten. Eines davon sind die Tränen.

Tränen, die die Dunkelheit erhellen, die schimmern und leuchten, selbst wenn alle Lichter verblassen. Man sagt, es seien Tränen der Götter, aus Kristall gewebt, herab gesandt zu uns, um uns Trost zu spenden in der Finsternis.

Einst wurden sie gefunden, tief eingedrungen in der Erde, doch schon bald wurde ihre Macht erkannt. Die Priester des allumfassenden Götterpaares waren es, die sie an sich nahmen und die ihre Hüter sind, bis heute.

Kaum ein Mensch, der nicht die Weihen empfing, bekam sie jemals zu Gesicht. Doch ihre Schönheit und ihr Glanz müssen grenzenlos sein, denn niemand, dem das Glück beschieden ward, sie zu erblicken, vermochte je zu vergessen, trug einen Teil des Glanzes in den Augen bis er starb.

Lieder besingen ihr Strahlen, und Dichter mühten sich, die Sprache neu zu formen, auf das sich Worte finden mögen, ihren Schimmer zu preisen.

*Die Sternentränen. . .
Glücklich, wer einmal ihr Leuchten sah.*

Eine Aufzeichnung des Andro von Iselstein

Die Tränen der Menschen

Die Menschen sind im Besitz von vier Tränen und unter ihnen sind diese zu einem Machtsymbol von höchstem Einfluss geworden. Das Volk der Wüste stützt seine ganze Führung auf das Goldene Orakel, das ihren Stein beheimatet. Die Imperialen Kaiser zogen nicht zuletzt wegen der Tränen, die sich im Besitz ihrer Feinde befanden, in den Krieg.

Doch bislang ist es niemandem dieses Volkes gelungen, den Tränen ihr Geheimnis zu entlocken. Zwar kam es zu einigen zufälligen Visionen, die Teile der Zeit offenbarten, doch niemandem ist es möglich, diese willentlich abzurufen.

Verschiedene Gruppierungen der Menschen betreiben emsig Forschung. Eine Ursache für deren Erfolgslosigkeit mag die Entfernung der einzelnen Tränen voneinander sein.

Indes ist das Wissen um die Kristalltränen in der menschlichen Bevölkerung gering. Zwar kursiert die ein oder andere Sage um sie, im Allgemeinen wissen die einfachen Leute jedoch nicht um die Bedeutung der Artefakte.

Die vier Tränen der Menschen sind:

Die Träne des Kaisers: Hohewacht

Diese Träne befindet sich von je her im Besitz des Imperiums. Früher wurde sie in Thelonar aufbewahrt. Heute ist sie jedoch im Kloster von Hohewacht unter Aufsicht der Mönche versteckt.

Träne der Wüste: Anwa'ar/Goldenes Orakel

Die Träne der Wüste gilt als Schlüssel zur Unterwerfung der Va'rian durch das Imperiale Kaiserreich. Spione Armhards II. stahlen die Träne und zwangen so die Priester des Wüstenvolkes die Herrschaft des Kaisers vom Orakel anerkennen zu lassen. Bedingung war jedoch den Va'rian eine gewisse Autonomie zu belassen und die Träne zurück in ihren Besitz zu geben.

Glaube

Träne der Küste: Mondwacht

Ursprünglich befand sie die Träne der Küste im Besitz der So'ani. Das Massaker Kaiser Lorthard I. im Jahre 607 dIK brachte sie jedoch in die Hände des Imperiums und half den alten Streit zwischen Anhängern von Mondin und Sonnenvater zu beschwichtigen, da nun auch das Kloster von Mondwacht eine Träne erhielt.

Träne der Steppe

Die Träne der Barbaren ist in zwei Hälften zerbrochen, die je einer der beiden Stämme an geheimem Ort aufbewahrt. Auch die Unterwerfung durch das Imperium konnte sie nicht zu Tage fördern und so behalten die Barbaren einen Rest ihres Stolzes.

Erdprismen

Die Erdprismen, sind neben den Kristalltränen, weitere Splitter göttlichen Ursprungs. Sie sind weit kleiner, als die Tränen und von ihrer äußeren Gestalt unscheinbarer. Dunkle Töne, wie Braun, Ocker, Grau bis Schwarz oder gar rötliche Färbungen durchdringen die trüben Splitter und so ist es nicht leicht, sie in den Tiefen der Erde zu finden, wo sie verborgen liegen.

Auch ihnen wohnt eine starke Kraft inne, die aber lange nicht so groß, wie die der Tränen ist. Zudem ist es ihr nicht möglich etwas aus sich heraus hervorzubringen. Sie ist einzig fähig, eine andere Kraft zu verstärken.

Seit langem wissen die Magiewirkenden davon und so ist es nicht verwunderlich, dass diese alles daran setzen, Herr dieser Artefakte zu werden, um ihre eigene Magie verstärken zu können. In diesen Kreisen sind die Prismen auch unter dem Namen Terraneium bekannt und in der Geschichte gab es sagenhafte Kämpfe um ihren Besitz.

Doch das Wissen um diese Kämpfe, wie auch um die Schätze selbst, ist im gemeinen Volk nicht vorhanden. Und all jene, denen die Erdprismen nützen könnten, bemühen sich darum, dass das auch so bleibt. Lediglich in gebildeten Kreisen und unter wenigen Schurken kursieren legendenhaft Gerüchte um die Prismen, wobei die einen das ganze für Spinnerei abtun, die anderen aber auf die Wahrheit dieser Geschichten hoffen und von unvorstellbarem Reichtum träumen.

Das Volk der Zwerge wäre auf den ersten Blick ja prädestiniert dafür, diese Prismen zu Hauf zu finden, aber ein entscheidender Faktor widerspricht dieser Annahme. Erdprismen finden sich nicht im Gebirge, sondern einzig in den Ebenen. Die Splitter lösten sich nicht beim Aufprall an Felsmassiven, sondern während der Bewegung über das Land.

Sagenhafte Erdprismen

ELTELS SPIEGEL: Der legendäre Spiegel wurde einst im Auftrag von Faralhar durch den mächtigen Hexenmeister Karlok geschaffen. Durch einen Ring verbunden, sollen die Geschehnisse des Trägers im Spiegel erscheinen sein. Gleich mehrere Erdprismen ermöglichten dieses Hexenwerk, dass jedoch seit Jahrhunderten als verschollen gilt.

DER SCHATTENSTEIN: Ein schwarzes Erdprisma, das der legendäre Schurkenführer Schlangenhüter bei sich getragen haben soll. Es soll angeblich die Dunkelheit binden und formen können. Natürlich weiß niemand, wo sich der Schattenstein befindet.

Glaube

Magie

Allgemeines

Wie ein unsichtbares, fein gesponnenes Netz umgibt die Magie alles und jeden. Sie ist allgegenwärtig, und spannt sich wie ein verbindendes Netzwerk um Erde, Wasser, Feuer und Luft. Sie lebt in jedem Lebewesen, in jeder Pflanze, sogar in jedem Stein, als würden ihre Fäden die ganze Welt durchdringen.

In ihrem Urzustand ist die Magie für das natürliche Auge nicht sichtbar, doch tritt sie dann zu Tage, wenn sie auf verschiedenste Weisen manipuliert wird. Das Licht scheint sich in solchen Momenten anders zu brechen, und seltsame Farbenspiele treten zu Tage, die den geformten Zaubern einen Ausdruck verleihen.

Die Magie wird oft als zweischneidiges Schwert betrachtet, da sie sowohl Kraft als auch Gefahr in sich birgt. Durch die Manipulation des Magienetzes kann kurzzeitig die Kraft der Elemente heraufbeschworen werden - sei es zum Schutze oder im Sinnen nach Zerstörung. Licht und Schatten können durch die Magie beeinflusst werden, gleichsam wie sie durch geschickte Manipulation Einfluss auf das Bewusstsein anderer Lebewesen nehmen kann. Sogar die Welt der Toten soll vor der Magie nicht verschlossen sein.

Die Kraft, die Magie entfesseln kann, ist für den normalen Verstand kaum abschätzbar, was mitunter der Grund sein mag, warum nicht wenige ihr mit Skepsis, Argwohn, Angst oder gar Hass gegenüberstehen. Andere mögen die Mächte der Magie für sich gewonnen haben, und mit mehr oder minder guten Absichten Einfluss darauf nehmen.

Wirkweisen

Die Magie selbst kann auf verschiedenste Arten beeinflusst und verändert werden. Auch wenn Meinungen über die Wirkweisen auseinandergehen, haben sich im Laufe der jahrhundertelangen Studien einige Wege herauskristallisiert - was jedoch nicht bedeuten mag, dass sich nicht noch Unentdecktes vor den Augen der Gelehrten verborgen hält.

Arkane Magie

Über arkane Wege ist es meist auf den ersten Blick der Magus, der das Netz der Magie durch Formeln, die er sich im langjährigen Studium angeeignet, und komplexe, einstudierte Fingerzeichen zu beeinflussen vermag. Meist im Verborgenen wirken jedoch auch Zauberweber (Hexer) eine ähnliche Art der Manipulation aus, auch wenn dieser kein langjähriges Studium, sondern ein angeborenes, tieferes Gespür für das Magienetz zu Grunde liegt. Talentierte Barden manipulieren das Magienetz durch ihre Musik.

Göttliche Magie

Die Diener der Kirchen haben einen ganz eigenen Weg des magischen Wirkens. Durch unzählige Jahre des Betens und der Meditation haben sie ihren Geist und ihr Sein insoweit geschult, dass sie durch ihre starke Willenskraft in der Lage sind, Einfluss auf das Magienetz zu nehmen und es willentlich zu verändern. Im Volksmund ist es die Kraft der Götter, die durch solch Personen spricht. Somit ist es unter den Menschen die am meisten geachtete Art der Magiemanipulation.

Naturmagie

Die Naturmagie ist der geistlichen Magie sehr ähnlich, denn auch sie liegt einer langen Schulung des Geistes und einem gehörigen Maß an Selbstdisziplin zu Grunde. Meist sind es Einsiedler, Druiden oder Waldläufer, die diese Wege teilweise für sich erschließen konnten. Sie führen diese Kraft meist jedoch nicht auf das Götterpaar, sondern auf die Natur selbst zurück. Unter den Menschen sind diese wenig geachtet, in einigen Kreisen gar verhasst, und nicht selten wird solch Werk als Ketzerei angesehen.

Glaube

Die Faust des Lichts

Allgemeine Beschreibung

Die Faust des Lichtes ist eine Institution der Kirchen, die sich der Jagd und der Läuterung jener Ketzer, deren magische Künste wider des göttlichen Paares sind, hingeben. Im Volke werden jene, die dieser Institution beizuhohnen, meist als ‚Hexenjäger‘ bezeichnet. Doch sind es nicht nur Hexer und Hexen, die im Fokus der Faust stehen, sondern gleichsam Zauberweber, Wildmagi (Magi, die keiner Akademie zugehörig), Nekromanten, Schattentänzer, Druiden oder gar Barden, die sich der Manipulation der Magie hingeben.

Die Faust des Lichtes ist die größte Institution, in der Anhänger der Mondin und des Sonnenvaters zusammenarbeiten. Als ‚Bewahrer des Lichtes‘ betitelt sind es meist Priester, Paladine, Finstere Streiter oder Tempelkrieger, die sich der wichtigen Aufgabe des Schutzes vor götterwidriger Magie hingeben.

Neben den Vertretern der Kirchen, denen die klare Führung der Organisation obliegt, gibt es noch zwei weitere Vertretungen in den Strukturen. Zum einen ist dies die Garde der jeweiligen Stadt. Diese beteiligt sich primär durch die Jagd nach den Ketzern und nimmt somit meist nur Befehle entgegen, anstatt selbst solche zu erteilen. Abstruserweise sind neben der Garde auch Magi in den Reihen der Faust des Lichtes zu finden. Diese sind durch ein langes Studium speziell auf die Magiewirkungen der Ketzer spezialisiert und ihre Aufgabe liegt hauptsächlich in der Erforschung und dem Studium von Gefangenen, um erlangtes Wissen zukünftig einsetzen und die Jagd verbessern zu können.

Der kirchliche Teil der Faust des Lichtes behält auf diese Weise gleichsam eine gewisse Kontrolle über die Magi, während die Magi sich gleichsam eine gewisse Kontrolle der Kirchen ausmalen, um falsche Verurteilungen von unschuldigen Magi zu verhindern. Trotz der Zusammenarbeit ist das Verhältnis zwischen diesen beiden Gruppierungen in der Organisation ziemlich angespannt und zumeist wird sich mit falscher Höflichkeit begegnet.

Von jenen, die sich der götterwidrigen Magie bedienen, wird die Faust des Lichtes über alle Maßen gefürchtet, denn jeder von ihnen weiß, dass das Leben durch sie auf dem Scheiterhaufen oder an noch schlimmerem Orte enden mag. Unter dem normalen Volk genießen die Diener der Faust des Lichtes jedoch einen sehr hohen Ruf, beschützen sie das Volk doch vor den Ketzern und Gotteslästerern und ihrer schwarzen Magie. So gibt es etliche, die sich auf den Marktplatz zwängen, um der neusten Hexenverbrennung durch die Faust des Lichtes beizuwohnen.

Verhör, Prozess und Läuterung

Dutzende Schauernmärchen kursieren in der Bevölkerung über die Verhöre, die in den Kerkern der Faust des Lichtes stattfinden.

So ein götterwidriger Zauberwirker von den Jägern, Streitern und / oder Bewahrern gefasst wurde, findet dieser Abseits der normalen Bevölkerung Einkehr in den Kerker der Faust. Dort wird er der Erforschung und dem Verhör unterzogen. So seine Unschuld bewiesen werden kann, erhält der Betroffene seine Freiheit und sein altes Leben zurück. Zumeist endet das Verhör, wohl nicht zuletzt ob diverser Foltermethoden, jedoch in einem Geständnis des Betroffenen und sei es nur, um der Qual der Folter ein Ende zu setzen.

Wurde die Wahrheit über das ketzerische Geschöpf zu Tage gebracht, wird jener zum Prozess vor die ansässigen Hohepriester des Sonnenvaters und der Mondin geführt. Dort mag er zur Läuterung verurteilt werden, die seine Seele reinigen und ihr somit Einkehr in das Reich der Götter gewähren soll.

Die Läuterung selbst findet auf dem Scheiterhaufen statt, wo die reinigenden Flammen des Sonnenvaters den Körper des Ketzers verzehren. Bei der gemeinen Bevölkerung gelten diese Verbrennungen als schauriges Spektakel, dem beizuwohnen sich unbedingt lohnt. Der Obrigkeit dient dieses öffentliche Schauspiel aber vor allem zur Abschreckung und Demonstration der Macht.

Glaube

Titel innerhalb der Institution

Jäger der Faust

Mitglied der Garde, das zur Suche nach götterwidrigen Zauberern der Faust des Lichtes untersteht.

Gelehrter und Forscher der Faust

Geschulter Magus einer Akademie, der zur Erforschung der götterwidrigen Zauberer der Faust des Lichtes untersteht.

Verhörmeister der Faust

Ein Mitglied der Kirchen, das auf die Verhörung von götterwidrigen Zauberern spezialisiert ist, angeblich um diesen ein Geständnis zu entlocken. Die Kenntnisse eines Foltermeisters gehen mit diesem Titel einher. Meist wird ein Finsterer Streiter oder ein Tempelkrieger für diese Aufgabe bestimmt.

Streiter des Lichtes

Mitglied einer der Kirchen, angehender Bewahrer des Lichtes.

Bewahrer des Lichtes

Mitglied einer der Kirchen. Der Bewahrer des Lichts ist der höchste Titel der Faust des Lichts und bezeichnet jene Streiterinnen und Streiter, die im Namen der Götter jene finden, richten und läutern deren Existenz als wider des Göttlichen gilt.



Wappen der Faust des Lichts

Glaube

Tod und Jenseits

Im Glauben der drei Rassen des Imperiums ist der Tod nicht das endgültige Ende des Lebens, sondern nur das Ende des Irdischen. Man glaubt, das in jeder Person ein Geist, eine Seele steckt, die über den Tod hinaus weiterlebt. Da der Körper jedoch gestorben, verlässt die Seele die leblose Hülle, und geht über in das Reich der Götter. Hier unterscheiden die Völker im groben zwei Wege, den die Seele einschlägt. Das Urteil, welchen Weg die Seele einschlägt, wird gefällt von den Göttern und bemessen an dem vergangenen Leben der Seele.

Das Reich der Glückseligkeit

Das Reich der Glückseligkeit beherbergt jene Seelen, die ihr Leben gottesfürchtig verbracht und sich durch ihren Glauben einen Platz in diesem Reich verdient. Eine feste Vorstellung, wie dieses Reich aussieht, gibt es jedoch nicht, und die Meinungen darüber unterscheiden sich oft durch verschiedene Wertvorstellungen der Personen.

Diener der Kirchen und streng Gläubige beschreiben das Reich der Glückseligkeit oft als einen Saal, in dem man die Ehre hat mit dem Götterpaar an einer langen Tafel zu sitzen und zu speisen - wobei der Platz an der Tafel von der Strenge des Glaubens zu Lebzeiten abhängig gewesen sein mag. Je ehrfürchtiger die Person im Glauben ward, desto näher mag ihr Platz an der verehrten Gottheit sein.

Unter den Gnomen mag oft ein riesiges Forschungs- und Erfindungslabor beschrieben werden, in dem man mit allen möglichen Geräten und Möglichkeiten seinem Forscherdrang auf ewig frönen kann.

Seefahrer beschreiben das Reich der Glückseligkeit oft als endloses Wasser, auf dem die Seemänner auf einem prachtvollen Schiff, begleitet von Delphinen und wunderschönen Nixen, segeln.

Doch sind dies nur ein paar Ansätze von etlichen Vorstellungen, die in den verschiedenen Völkern, Rassen, Schichten und Personen herrschen. Letzendlich mag sich jeder sein eigenes Reich der Glückseligkeit ersinnen.

Die Wüste des Zwilichts

In die Wüste des Zwilichts wandern jene Seelen, deren Leben geprägt ward von Unglaube und Ketzerei. Für dies Vergehen erfahren sie in der Wüste auf Ewig die Läuterung der Götter.

Am Tage, wenn die Mondin fernab des Himmelszelts, mag sie dem Glauben nach die Wüste des Zwilichts in eine Eiswüste verwandeln, diese mit eisiger Kälte und Dunkelheit überziehen, und den Ungläubigen auf schmerzhaft Weise mit eisigem Hagel und schneidenden Winden ihre Macht demonstrieren.

In der Nacht kehrt die Mondin ans Himmelszelt zurück, und der Sonnenvater kehrt in die Wüste des Zwilichts ein. Diese wird für die Zeit der Nacht in eine Sandwüste gewandelt, in der endlose Weite, Hitze, grelles Licht und sengende Flammen die ketzerische Seele quälen und Läutern.



Völker

Völker

Das imperiale Volk

Aussehen

Die durchschnittliche Größe einer Frau von imperialem Stamm liegt bei etwa 170 fingerbreiten, die des Mannes bei etwa 180. Eine typische Haarfarbe gibt es nicht - Helle und dunkle Brauntöne sind unter dem Volk am Meisten vertreten, doch gleichsam gibt es auch einige mit dunkelblondem, schwarzem und ein paar mit kupferrotem Schopfe. Ihre Haut ist weder auffällig hell noch dunkel - die Haut der Arbeiter meist sonnengebräunt, wohingegen sich der Adel gern mal etwas blasser schminkt. Die Augen tragen für gewöhnlich eine blaue, grüne, oder braune Farbe.

Heimat

Das Imperiale Reich erstreckt sich vom Eisenwald und den Schneezinnen im Norden bis nach Goryen, dass im äußersten Süden an der Mündung des Angarion liegt. Im Westen begrenzt das Sternentränenmeer das Festland, während im Osten die Steppe von Umri und die große Wüste liegt.

Außerdem gehört die Insel Auryen, im Gegensatz zu den Splitterinseln, zum Herrschaftsgebiet des Kaisers. Der Herrscher selbst residiert allerdings überwiegend in der Hauptstadt Thelonar.

Kultur

Das imperiale Volk lebt seit dem Beginn ihrer Geschichte in einem monarchischen Herrschaftsgefüge, welches sich über die Jahrhunderte so in ihnen verinnerlichte, dass die meisten wohl stolz darauf zurückblicken. Einige mögen vielleicht noch die Schattenseiten der verschiedenen Herrschaftszeiten sehen, doch finden diese mittlerweile kaum mehr eine Aussprache - und wenn doch, dann zumeist fernab der Hauptstadt und der Ohren des Kaisers.

Das Volk verteilt sich auf Land und Städte, und gleichsam mögen sich auch die Lebensgewohnheiten des Volkes, nicht zuletzt auch wegen der Stände, unterscheiden. Bildung wird in den Städten gefördert, etliche Gelehrte entspringen den verschiedenen Akademien des Volkes, und angesehene Handwerke werden Tag für Tag weiter voran getrieben, während der Adel zu Hofe seinen Tätigkeiten nachgeht. Dem Leben in der Stadt wird oft eine gewisse Hektik zugesprochen, während im Gegenzug das Leben auf dem Land als ruhig und genügsam gilt.

Auch wenn die kulturelle Entwicklung des Volkes unter dem ein oder anderen Krieg zu leiden hatte, so kann man das imperiale Volk dennoch als fortschrittlich betrachten.

Religion

Die Menschen des imperialen Volk verehren den Sonnenvater und die Mondin. Unter ihrer Hand entstanden die zwei Glaubenszentren Hohewacht und Mondwacht. Bei ihnen besitzt die Kirche einen hohen Stellenwert in der Gesellschaft, und Diener der Götter werden gleich dem Adel hoch angesehen. In den Kreisen der Kirchendiener herrscht ein ständiger Konkurrenzkampf zwischen den Dienern des Vaters und der Mutter, auch wenn die Extreme mit Beeindigung der Religionskriege endeten.

Völker

Mentalität

Das Imperiale Volk hat sich über die Jahrhunderte hinweg durch die Fortschrittlichkeit ihrer Kultur ein gewisses Maß an Stolz angeeignet. Andere Völker werden oft als rückständig betrachtet, was mit der Absicht einhergeht, sie belehren und fördern zu müssen. So wurde in der Vergangenheit von kaum einem imperialen Bürger ein Eroberungszug gegen ein fremdes Volk als Tyrannei angesehen, nein, eher als Glück für die betreffenden Menschen. Daher mag der Blick auf andere immer ein wenig von oben herab erscheinen, obgleich das Imperiale Volk es selbst als Freundlichkeit betrachtet. Trotz dieser Haltung zog und zieht das Imperiale Volk Vorteile aus dem Wissen und den Erkenntnissen fremder Völker.

Durch die Hochhaltung ihrer Kultur ist das Imperiale Volk stets darauf bedacht, jene zu schützen. Regeln, vor allem Gesetze und moralische Ansichten, werden geachtet, mitunter sogar recht streng, vor allem in den höheren Ständen. Frauen gelten im Regelfall weniger als der Mann, und auch wenn es Schulen für Mädchen und Frauen gibt und auf eine gewisse Bildung geachtet wird, sind viele Dinge, die einem Mann offen stehen, für das weibliche Geschlecht verpönt.

Das Klippenvolk - So'ani

Aussehen

Die So'ani sind zumeist einen halben Kopf kleiner als die Menschen vom imperialen Volk, und ebenso wirkt ihre Statur eher drahtiger, obgleich nicht unbedingt schwächlich. Im Gegenteil ist ihr Körperbau meist sehnig und zäh, hart gesotten durch die Lebzeiten an den weißen Klippen. Ihre Haare sind - sofern sie nicht als Tarnung gefärbt werden - hellblond, teils gar etwas weißlich, über Jahrhunderte am Meer gebleicht. Die Hautfarbe ist auch meist eher hell, und selbst wenn sie lange Zeit unter der Sonne verbringen, nehmen sie bei weitem nicht die Bräune wie imperiale Menschen an. Ebenso haben ihre Augen einen hellen Tonfall, von grau bis azurblau, denen meist etwas stechendes inne wohnt.

Nicht wenige von den So'ani, die auf dem Festland in den Städten des Imperiums leben, neigen dazu ihr Aussehen, wie zum Beispiel ihre Haarfarbe, zu verändern, um nicht als So'ani erkannt zu werden. So versuchen sie ihr Leben zu schützen und den Kopfgeldern zu entgehen.

Heimat

Das Volk der So'ani stammt aus den nordwestlichen Gebieten des Imperium, genauer von den weißen Klippen. Als das Imperium im Jahr 607 dIK jedoch in die Heimat der So'ani einfiel, und begann das Volk zu jagen, verstreuten sich die So'ani über das ganze Land. Trotz allem neigen die So'ani zum Leben nahe des Wassers, sodass man sie am ehesten in Hafenstädten oder deren Nähe, vielleicht sogar auf See selbst, findet.

Schätzungen zufolge überlebten ca. 1000 So'ani, denen unterschiedliche Schicksale zuteil wurden. Ungefähr 300 von ihnen, die sich bei den Angriffen in den endlosen Höhlenkomplexen der Klippen verstecken konnten, leben noch heute an den weißen Klippen, meist verborgen vor den Augen derer, die ihren Ursprung nicht in jenem Volk haben. Auch im Imperialen Kaiserreich leben noch um die 500 Nachfahren der Verfolgten. Um den Kopfgeldern auf dem Festland zu entfliehen und ihr Leben zu schützen, flohen einige der Überlebenden auf die Insel Auryen, da sie dort um einiges ruhiger und frei von den Sorgen des Kopfgeldes leben können.

Glaubt man den Legenden um Lhanna, gelang auch vielen des Klippenvolkes die Flucht auf die Splitterinseln. Dort sollen dieser Tage schätzungsweise 200 auf einer großen Insel leben, wo das Imperium sie nicht mehr behelligen kann.

Völker

Kultur

Die So'ani sind ein recht einfaches Volk, ohne dabei primitiv zu sein. Als Fischer und Bauern haben die meisten ihr Leben genossen, bevor ihnen ihre Heimat genommen wurde. So haben sie gemeinhin ein umfangreiches Wissen über die Pflanzen- und Tierwelt, ebenso wie von der Astronomie, spezifiziert auf die Navigation zur See. Trotz des einfachen Lebens, oder vielleicht gerade deswegen, haben die So'ani ein tieferes Empfinden für Kunst - wobei sie auch Kunst stets für sich selbst definieren. Viel eher als imperiale Menschen sehen sie etwas Besonderes auch in schlichten Dingen, und brauchen keinen Prunk und Protz, um glücklich zu sein. So ist es wahrscheinlicher, dass sich ein So'ani an einem vom Meer weiß gewaschenen Stein, als an einen Erzklumpen Gold erfreut.

Gern fröhen die So'ani auch der Musik und der Dichtkunst, und sie mochten zahlreiche Abende und Nächte in den Dorfgemeinschaften verbracht haben, wo sie gemeinsam sangen und feierten, bis ihr Leben durch das Imperium drastisch verändert wurde.

Die So'ani waren und sind für ihre feste Gemeinschaft bekannt. Das rauhe Leben an der Küste ließ die Angehörigen des Klippenvolkes zusammenrücken und sich gegen etwaige Einflüsse von Außen zu schützen. Natürlich gehörten Zwist und Streit zum Alltag der Städte und Dörfer an den Weißen Klippen, doch wurden diese so gut wie nie für Außenstehende sichtbar.

Eine feste Regierung gab es in den einzelnen Ansiedlungen nicht, und wenn es galt die Geschicke des Dorfes zu lenken, so waren es meist die Ältesten, die die Entscheidungen trafen, jedoch nicht ohne zuvor die Meinungen der Dorfbewohner gehört zu haben.

Durch das Massaker im Jahre 607 dIK hat sich diese Zusammengehörigkeit nur noch verstärkt und so besteht nun fast eine verpflichtende Nähe zwischen allen So'ani.

Religion

Die So'ani verehren den Sonnenvater und die Mondin gleichermaßen, und nicht selten auch beide gleichzeitig, da sie das Götterpaar als ganzes, und trotz ihrer Unterschiede nicht getrennt voneinander sehen. Der Sonnenvater lässt die Pflanzen und die Ernte erblühen, während die Mondin die So'ani auf der See schützt und ihnen klare Nächte zum navigieren schenkt. Selten gibt es radikale Vorstellungen, bei denen nur ein Teil des Götterpaares verehrt wurde, und wenn dann treten diese meist erst nach dem Jahr 607 dIK auf. In dem Fall überwiegen wohl die Einzelglauben der Mondin, da diese als Schattenlicht den So'ani die Dunkelheit schenkt, in der sie sich vor den Imperialen verstecken können.

Die So'ani neigen zum Aberglauben, und etliche Geschichten und Sagen führen sie auf das Götterpaar zurück, wodurch diese auch als wahr erachtet werden.

Mentalität

Von je her nahm die Gemeinschaft bei den So'ani einen hohen Stellenwert ein und stand nicht selten vor den persönlichen Interessen eines Einzelnen. Das Wissen und die Geheimnisse des Klippenvolkes wurden sorgsam vor der Außenwelt verborgen und allem Fremden wurde mit entsprechender Distanz begegnet.

Durch den Einfall des Imperiums steigerte sich dieser Zustand ins Extreme. Seit die Gemeinschaft zerschlagen ist, leben die So'ani noch zurückgezogener und distanzierter als je zuvor. Im allgemeinen gelten sie als kühl und unberechenbar und ihr Charakter wird mit dem scharfen Küstenwind verglichen, der ihnen jahrelang um den Kopf pfiß. Sie misstrauen allem Fremden, besonders der Bevölkerung des Imperiums. So stehen sie auch den Va'rian skeptisch gegenüber, was seinen Ursprung wohl im Verhältnis zwischen dem Wüstenvolk und den Imperialisten hat. Einzig dem Barbarenvolk bringen sie eine gewisse Aufgeschlossenheit entgegen, da diese genau wie die So'ani, gewaltsam durch das Imperium unterworfen wurden und zuvor auch eher schlicht und einfach lebten. Wenn sich zwei So'ani treffen, obgleich sie sich noch nie gesehen haben, kann von einer stillen,

Völker

fast zwanghaften Verbundenheit gesprochen werden, die sich auf dem Schicksal gründet, das ein jeder von ihnen erlitt.

Wenn die So'ani in ihrer Distanz jedoch glauben, in einem Fremden einen Freund und Kameraden gefunden zu haben, so werden sie diesem stets mit Rat und Tat zur Seite stehen, ohne ihm dabei blind zu folgen.

Die So'ani hassen die Imperiale Regierung, für das, was sie ihnen antat, und stets werden sie versuchen, sie zu schwächen, zu intrigieren, oder auf andere Art und Weise zu Schaden. Obgleich sie solchen Hass auf diese üben, so sind sie dennoch nicht geblendet von diesem, und können durchaus zwischen einem einfachen Imperialen Menschen, der bei den Geschehnissen außen vor stand, und jenen, die in der Armee oder der Regierung direkt daran mitwirkten, unterscheiden. Dennoch steht das Misstrauen gegenüber dem Imperialen Volk im Vordergrund.

Das Wüstenvolk - Va'rian

Aussehen

Die Va'rian sind für einen Menschen von normaler Größe und der Durchschnitt der Recken mag bei etwa 180 fingerbreit liegen. In jüngeren Jahren sind sie eher schlank, durchaus athletisch und von muskulös Statur. Mit fortschreitendem Alter jedoch mag man so einigen Va'rian zunehmende Fülle nachsagen. Doch verschwindet diese meist unter den weiten Gewändern, die sie tragen. Durch die schier endlos scheinenden Strahlen der Sonne über der Wüste, hat sich die Haut der Va'rian dunkel gefärbt, und ebenso dunkel sind die Haare und die Augen der meisten dieses Volkes. Die Haarpracht der Männer bleibt meist unter den gebundenen Turbanen verborgen, doch so diese entfernt werden, kommen meist Kurzhaarfrisuren zum Vorschein. Die Frauen des Volks haben hingegen fast alle langes, dunkles Haar, das nicht selten bis an die Hüfte reicht. Im allgemeinen tragen sie es offen, so dass es ihre zumeist ebenmäßigen Gesichtszüge umrahmt. Je nach Reichtum wird es gern mit goldenen oder silbernen Fäden durchwoben, die mit Diamanten oder Glasperlen besetzt sein können. Aufgrund der Hitze und der Sonne in der Wüste ist ihre Kleidung meist hell und weit geschnitten, ohne dabei unpraktisch zu werden. Im Gegenteil: Die Va'rian scheinen den weiten Schnitt der Gewandung zu ihrem Vorteil auszunutzen wissen.

Deutlich mag man bei den Va'rian den Unterschied zwischen Arm und Reich erkennen. Während man die ärmere Bevölkerung leicht an ihrer benutzten und teils zerschlissenen, dreckigen Kleidung erkennt, die deutlich von Arbeit und dem Leben in der Wüste zollt, protzen die Reichen des Volkes mit ihrem Gold. Etliche Ketten, Perlen, Goldschmuck, Verzierungen an der Gewandungen und anderes Gefunkel schmückt die oberen Schichten und hebt sie somit deutlich vom einfachen Volk ab.

Die Meisten Va'rian führen Schwerter, die im Vergleich zu den Imperialen Waffen allerdings gebogene Klingen haben. So mag man daher meist Säbel, Krummschwerter oder Kukris an einem Va'rian finden. Doch auch wenn die meisten dieses Volks den Nahkampf schätzen, entdeckt man hin und wieder auch Bögen, Wurfdolche oder kurze Speere bei ihnen.

Heimat

Die Va'rian leben quer über Va'lukas, der Großen Wüste verteilt. Aufgeteilt in zahlreiche, kleine Nomadenstämme, leben sie meist nahe oder gar nebst einer der Oasen im ewigen Sand. Während die einen ihr ganzes Leben an der gleichen Oase verweilen, gibt es andere Stämme, die im ewigen Wandel durch die Wüste streifen. Anwa'ar, die Blume der Wüste ist die größte Ansiedlungen. Durch ihre Eroberung - dem Imperium gelang es durch einen mysteriösen Schachzug sie in seine Gewalt zu bekommen - hat es einige Va'rian in die weite Welt hinaus getragen, doch die meisten des Volks verweilen wohl immer noch in ihrer alten Kultur und ihren alten Sitten in der Wüste.

Völker

Kultur

Die Kultur der Va'rian mag den meisten Imperialisten wohl recht fremd und eigentümlich erscheinen. Bestimmte Rituale und Sitten mögen sich von Stamm zu Stamm unterscheiden, doch haben sie doch meist alle den gleichen Ursprung. Bei keinem anderen Volk der Menschen mag es wohl so viele verschiedene Märchen, Legenden, Geschichten und Mythen geben, wie bei den Va'rian. Seien es nun die geisterhaften Nahdi'za, Dämonen des Sandes, die verführerische Bauchtänzerin oder die juwelenbesetzte Goldkette - die Va'rian könnten wohl zu allem ein Märchen oder Wunder erzählen. Weiterhin prägend für dieses Volk ist ihre befremdliche Art der Musik. Fast jeder Va'rian liebt die Musik und nicht selten erfüllt der abstruse Klang ihrer Gesänge die Gestade um eine der Oase. Schrill und jaulend mag die Musik am Anfang für fremde Ohren klingen, doch ist sie ein fester Bestandteil ihrer Kultur.

Deutlich mag in dieser Kultur auch der Unterschied zwischen Mann und Frau erkennbar sein. Während dem Mann die meisten Pfade des Lebens offen stehen, beschränkt sich das Betätigungsfeld der Damen auf die geistigen Bereiche. In den Mauern des Goldenen Orakels steht den Frauen sogar das Privileg zu, einzig das Hohenpriesterinnenamt des Sonnenvaters zu bekleiden und die Sprüche des Orakels zu deuten. Dem weiblichen Geschlecht wird somit ein hoher Wert in der Gesellschaft zuteil und es hat so bedeutenden Einfluss auf Religion und Politik. Inwieweit dies mit der Unterwerfung durch das Imperiale Reich in Zusammenhang steht, ist ungewiss.

Die Würzung des Essens der Va'rian ist recht speziell und meistens scharf - wobei sie es selbst über die Jahre kaum mehr als scharf empfinden, wo es einem Nicht-Va'rian gar die Tränen in die Augen treiben mag. Die meisten des Volk benutzen keine Tische oder Stühle, sondern sitzen auf flachen Kissen oder Decken direkt auf dem Boden. Der Tee der Va'rian ist im ganzen Land berühmt und geschätzt ob seines fremdartigen, fruchtartigen und dennoch gewürzten Geschmacks, und hier und da mag man gar eine der berühmten Wüstenpfeifen auf dem Markt erstehen können. Besonderer Tabak mit Geschmack wird oftmals durch diese Wasserpfeifen genossen.

Religion

Die Va'rian zählen zu den inbrünstigsten Gläubigen der Menschen, wobei so gut wie das ganze Volk ob ihrer Herkunft den Sonnenvater verehrt. An so gut wie jeder Oase, die einst oder derzeitig vom Volk der Wüste bewohnt war oder ist, mag man zumindest einen kleinen Schrein zu seinem Gedenken finden. Tief in der Wüste soll es sogar wenige prächtige Tempel geben, die dem gütigen Vater geweiht sind. Jedoch haben die wenigsten Nicht-Va'rian ein solches Prunkwerk je zu Gesicht bekommen. Das Volk betet in der Regel zweimal täglich: Das erste Mal bei Aufgang der Sonne, auf dass das Sonnenbanner sie den Tag über beschützen möge. Und das zweite Mal zur Zeit des Sonnenuntergang, wo sie darum bitten, die Nacht zu überleben und die Sonnenstrahlen am nächsten Tag wieder auf ihrer Haut zu spüren. Auch die Glaubensrituale mögen sich von Stamm zu Stamm unterscheiden, doch haben sie alle gemein, dass sie stets zum Gebet auf die Knie fallen, ihre Stirn in tiefster Demut auf den Sand betten und ihre Haltung immer in Richtung der Sonne gerichtet ist, um den Sonnenvater direkt ansprechen zu können.

Zentrum der va'rianischen Religion ist das Goldene Orakel, der sagenumwobene leuchtende Turm in der Wüstenstadt Anwa'ar.

Mentalität

Innerhalb eines Stammes ist der Umgang unter den Va'rian freundlich und respektvoll - familiär gar. Gegenüber Fremden jedoch wirken die Va'rian oft verschlossen, misstrauisch, unnahbar und fast schon abweisend,

Völker

sofern man ihnen nicht ausreichend Grund liefert, anderes von ihrem Gegenüber zu denken. Nur sehr selten mag es einem Fremden gelingen, die Freundschaft und das Vertrauen eines Va'rian zu gewinnen, so seine Herkunft nicht selbst dem Volk der Wüste entspringt. Sie schätzen die Ehre, und jeder der die Ehre eines Mannes oder einer Frau anzweifelt, darf sich nicht wundern, wenn er alsbald die blitzenden Klingen einer Waffe in der Hand seines dunkelhäutigen Gegenübers sieht.

Die Va'rian gelten als stolz, entschlossen und zielstrebig. Haben sie sich einmal ein Ziel gesetzt, so verfolgen sie es auf Gedei und Verderb, auch wenn ihr eigenes Leben dadurch in Gefahr gebracht werden mag. Rückzug zählt bei den Va'rian als Zeichen der Schwäche.

Die Familie und das Sonnenbanner zählen für die meisten Va'rian als ihr Höchstes, und beides würden sie stets mit ihrem Leben verteidigen.

Die Barbarenvölker - Stämme der Khimar-Nate/Stämme der Umri

Aussehen

Groß und kräftig gewachsen machen die Barbaren einen stattlichen Eindruck. Männer wie Frauen sind äußerst muskulös und behalten ihre Stärke bis ins hohe Alter, da sich ihr Leben mehr auf die Arbeit mit Händen und Füßen, als auf den Einsatz ihres Kopfes konzentriert. Eine Ausnahme mögen hierbei die weisen Priester des Volkes sein, die in der barbarischen Gesellschaft einen hohen, wenn nicht gar den höchsten Stellenwert besitzen. Sie stehen den Anführern stets mit Rat und Tat beiseite und verstehen sich ausgezeichnet darauf, so ihre Interessen zu vertreten.

Barbarische Männer wie Frauen haben zumeist kräftiges, dunkel gelocktes Haar, dass beide Geschlechter lang und höchstens mit ledernen Bändern gebündelt tragen. Auch Kleidung aus Leder und derbe Stoffe in braunen oder irdenen Farben werden bevorzugt. Tätowierungen und Körperschmuck sind weit verbreitet und stehen stets im Zusammenhang mit dem existentiellen Verständnis von Religion des Barbarenvolkes.

Bei der Bewaffnung neigen Barbaren zu großen Klingen, stumpfen Waffen und auch Bögen. Schilde und schwere Rüstungen findet man auch, aber selten.

Heimat

Die Heimat der Barbarenstämme ist die große Steppe weit im Süden des Imperiums. Einst fanden sich Dörfer weit verstreut über die Ebene, doch dieser Tage sind einige wenige namenlose Ansiedlungen derart gewachsen, dass sie den Großteil der Bevölkerung anziehen.

Die Umri leben westlich des Angarion und demnach nennt man diesen Teil Steppe von Umri. Wie auf der Gegenseite, sichern noch immer zahlreiche hölzerne Befestigungsanlagen den Roten Fluss, die natürliche Grenze zum Nachbarn, den Khimar-Nate.

Die Khimar-Nate beanspruchen also den östlichen Teil der Steppe, der daher auch Steppe von Khimar-Nate genannt wird, für sich und sind so wie ihre Nachbarn, auch nach der Unterwerfung durch das Imperium, auf die Sicherheit ihres Territoriums bedacht.

Insgesamt ist die Heimat des Barbarenvolkes eine fruchtbare. Die Steppe bietet weite Jagdgründe, der Fluss Fisch im Überfluss und der in Frühjahr und Herbst heftige Regen liefert darüber hinaus Feuchtigkeit für moderaten Ackerbau nahe der Siedlungen.

Völker

Kultur

Barbaren organisieren sich meist in Sippen oder auch Clans und es kommt nicht selten vor, dass fünf oder gar sechs Generationen unter einem Dach leben. Die Führung einer solchen Sippe übernimmt der Stärkste, dessen Aufgabe es ist, für die anderen zu sorgen und entsprechende Befehle zu erteilen. Den Frauen kommt weitestgehend die Betreuung von Haus, Hof und Kindern zu. Allerdings gibt es immer wieder Fälle, in denen sich eine von ihnen an die Spitze der Sippe stellt und wenn sie sich diesen Platz redlich erkämpft hat, behält sie ihn auch kritiklos so lange inne, bis sie von einem oder einer Stärkeren verdrängt wird.

Das Oberhaupt einer Sippe untersteht nur einer einzigen Person: Dem Häuptling des Stammes, also dem der Khimar-Nate oder der Umri. Sein Wort ist Gesetz für den ganzen Stamm und auch die Priester haben keine direkte Möglichkeit sich diesem zu widersetzen.

In früheren Tagen gingen die Barbaren oft auf Beutezüge in die der Steppe angrenzenden Regionen. Das Imperium achtet nun jedoch peinlichst darauf, solche gebaren zu unterbinden. Somit reduzieren sich die Möglichkeiten, ihre leicht aggressive Grundhaltung auszuleben auf Streitigkeiten untereinander, sowie den Dienst in den Armeen des Kaisers. Nur sehr selten gibt es auch Angriffe auf imperiale Ziele, die mit entsprechender Härte vergolten werden. Doch scheint sich unter dem Barbarenvolk eine Gruppe von Rebellen formiert zu haben.

Religion

Auch das Barbarenvolk glaubt an Sonnenvater und Mondin. Allerdings findet sich hier eine recht naturgebundene und unmittelbare Ausprägung des Glaubens, denn die Barbaren sind äußerst fromm und bringen das Götterpaar mit allen denkbaren Dingen des Lebens in Verbindung. Tier- und Feueropfer sind gebräuchlich, Orakelsprüche und Weißsagungen alltäglich. Dabei gilt das Orakel der Steppe als maßgebend für alle Angehörigen des Barbarenvolkes.

Den Priestern und Schamanen kommt somit eine große Rolle innerhalb der barbarischen Gesellschaft zu und sie üben so nicht nur Macht über die Beherrschten, sondern auch über die Herrschenden aus.

Mentalität

Die Barbaren sind allesamt ein recht offenes, einfaches und bodenständiges Volk. Sie sprechen gerade heraus, was sie denken und diese auf den ersten Blick vielleicht rücksichtslose Art, führt auch beständig zu Meinungsverschiedenheiten. Dabei besitzt der Barbar allerdings ein aufbrausendes Temperament. Häufig sprechen die Fäuste, bevor der Kopf eingeschaltet wird. So sollte jeder Fremde sich gut überlegen, welchen Eindruck seine Worte bei einem Barbaren hinterlassen.

Doch so schnell der Streit auch gekommen ist, so schnell verschwindet er auch wieder. Daher hegen die Barbaren auch keinen größeren Groll gegenüber dem Imperialen Volk. Sie sehen in der Unterwerfung vielmehr den natürlichen Lauf der Dinge: Die Herrschaft des Starken über den Schwächeren. Allerdings besteht jederzeit die Möglichkeit, dass sich die Kräfteverhältnisse umkehren. Die Entstehung der Barbarischen Rebellen ist ein Indiz dafür.



Imperiales Kaiserreich

Imperiales Kaiserreich

Chronik

Das Zeitalter der Dunkelheit

Niemand weiß, wann das Zeitalter der Dunkelheit wirklich begann und wann es endete. Kaum vorhandene Aufzeichnungen über diese Zeit, sowie nur sehr ungenaue Zeitangaben aus diesen Tagen machen eine Rekonstruktion der Jahrhunderte gar unmöglich.

Gelehrte schätzen jedoch, dass die Zeit der Dunkelheit in etwa ein halbes Jahrtausend andauerte. Man sagt, der Himmel habe sich um das Jahr 600 v.d.I.K. verdunkelt, und zu Beginn des letzten Jahrhunderts vor Imperiumsgründung seien die ersten Strahlen des Vaters durch die Wolken gedrungen.

Zeitalter des Blutes

0 dIK	Auszug des Königs der Piliusten, später Kaiser Crombard I.
26 dIK	Tod von Crombard I., 2 Söhne: Crombard II., Tyrbard ==> Teilung des Landes
28 dIK	Ende des Bruderkrieges mit dem Tode Crombards II., durch Frau von Tyrbard
38 dIK	Krönung von Melbard
40 dIK	Tod von Melbard, folgender Erbkrieg
42 dIK	Sieg Tylbard I. über Ylbard
57 dIK	Tod von Tylbard I. sowie dessen Familie durch Einsturz der Krypta bei der Beerdigung, Krönung der jüngsten Tochter Zarianthe I. ==> Vormund: Fürst Moramon der Starke, Berater der verstorbenen Kaiserin, Hauptmann der kaiserlichen Leibgarde
68 dIK	Heirat der Kaiserin Zarianthe mit Fürst Moramon, zukünftig Kaiser Morbald I.
90 dIK	Tod Morbalds I., Krönung Tylbards II.
91 dIK	Heirat Tylbards II. mit Cerena
95 dIK	Tod Tylbards II., Krönung des jüngeren Bruders Kalbard I.
124 dIK	Tod Kalbards I., Krönung seines Sohnes Ganbards
137 dIK	Tod Ganbards durch seinen ältesten Sohn Kalbard II

Zeitalter des Schmerzes

Die Daten dieses Zeitalters sind bestenfalls bruchstückhaft zu bezeichnen, es war gezeichnet von ständigen Kriegen um die Thronfolge und der sogenannten „Mondenkaiser“, da ihre Herrschaft kaum mehr als einige Monde oder sogar nur Tage betrug. Ausgelöst wurde dies durch den verbitterten Kampf der drei Prinzen Sambard, Tylbard III und Umbard, da sie Drillinge waren und keine Erbfolge vor dem Tod des Königs Kalbard II festgelegt war. Die Folgen waren verheerend, Kunst und Kultur kam vollständig zum Erliegen und es regierten faktisch marodierende Raubritter und skrupellose Fürsten.

Hambard der Grausame hatte es im Jahre 196 dIK geschafft, 2/3 des alten Reiches unter Kontrolle zu bringen und für eine kurze Zeit für Ordnung zu sorgen, jedoch brachte ihn seine Grausamkeit zu Fall und er starb durch einen Meuchelmörder. Danach flammten die Kämpfe umso erbitterter wieder auf.

Beendet wurde das Zeitalter des Schmerzes durch Zambard den Listigen, der durch beispiellose Tricks und Intrigen Gegner politisch oder wirklich ausschaltete oder sie durch Bündnisse an sich kettete. Das Jahr 263 dIK, gefeiert als das Jahr der Erneuerung, brachte endlich wieder Frieden und Einigkeit über das Kaiserreich. 265 dIK konnte er auch die Religionskriege beenden, vereinzelt dauerten Kämpfe in den Randprovinzen allerdings noch bis zum Jahre 266 dIK an.

Imperiales Kaiserreich

Zeitalter der Blüte

Als Zeichen der neuen Ära benannte Zambard der Listige nun seine beiden Söhne Armhard und Berhard und verkündete, dass mit den alten Namen die alten Traditionen der Kriegstreiberei enden sollten. Er förderte aktiv den Aufbau des Reiches und durch ihn erstarkte Kunst und Kultur sowie besonders die Forschung.

275 dIK	Tod Zambard des Listigen und Krönung Armhards
309 dIK	Tod Armhards, Krönung seines Sohnes Jonhard
314 dIK	Zerschlagung aufrührerischer Vereinigung am Zamkhara-Wall
335 dIK	Tod Jonhards, Krönung Gothards I.
372 dIK	Tod Gothards I., Krönung Jonhards II.
399 dIK	Tod Jonhards II., Krönung Gothards II. == Ende der Konsolidierung, Beginn der Expansionen
400 dIK	Integration der Magier durch Kaiser Gothard II.
401 dIK	Baubeginn der Arkanen Universität zu Thelonar
415 dIK	Der Legendensucher beginnt sich einen Namen zu machen
426 dIK	Entdeckung der Insel Auryen
428 dIK	Niederlage bei Anwa'ar gegen die va'rianische Streitmacht unter Munawwar
429 dIK	Tod Gothards II., Krönung Fellhards
461 dIK	Tod Fellhards, Krönung Gothards III.
492 dIK	Tod Gothards III., Krönung Armhards II.
494 dIK	Unterwerfung der Barbarenvölker und Eingliederung der Steppen in das Imperiale Reich.
512 dIK	Fertigstellung der Arkanen Universität zu Thelonar
514 dIK	Unterwerfung der Va'rian durch Armhard II.
535 dIK	Tod Armhards II., Krönung Leuhards
558 dIK	Tod Leuhards, Krönung Janhards
567 dIK	Tod Janhards, Krönung Gothards IV.
570 dIK	Der Schlangenhüter beginnt in Thale die Geschicke des Schattenvolkes zu lenken.
581 dIK	Tod Gothards IV., Krönung Anthards
583 dIK	Geburt Ruthards I., Bruder von Lorthard, Sohn von Anthard, Prinz von Alberau
596 dIK	Erste Unruhen in Thale nach dem Verschwinden des Schlangenhüters
602 dIK	Tod Anthards, Krönung Lorthards
605 dIK	Bestellung Ruthards I. zum König von Auryen
607 dIK	Geburt von Lilliana I. von Auryen
607 dIK	Kaiser Lorthard I. inszeniert das Massaker am Volk der So'ani.
616 dIK	Tod von Ruthard I., Krönung von Lilliana I. ==> Vormund: Herzog Eskil I. von Sturmspitze
618 dIK	Beginn von Verlobungsverhandlungen des Kaiserhauses mit dem Adelshaus Breitfeld
619 dIK	Ermordung der Verlobten des Kaiserlichen Thronfolgers Eberhard, Margarete von Breitfeld
619 dIK	Zweite Unruhen in Thale, als auf Erlass des Stadtrates die Spielleute verfolgt werden. Viele landen im Karzer oder sterben.
619 dIK	Zweite Verlobungsverhandlungen des Kaiserhauses, dieses Mal mit dem Adelshaus Felsgraben

Imperiales Kaiserreich

Machtstrukturen

Die Stände

Der Adel

Nichts gilt mehr als das blaue Blut. Im allgemeinen von Geburt gegeben ist dieses Privileg von schier unschätzbarem Wert und öffnet nicht nur allseits Tür und Tor, sondern räumt auch Rechte ein, die dem Rest der Welt verschlossen bleiben.

Selten geschieht es, dass der Kaiser den Adelsstand verleiht. Die Verdienste um das Kaiserreich müssen schon von großer Bedeutung sein, damit so etwas geschieht.

Klerus

Groß ist der Ruhm der Priesterschaft, denn sie sind dem Götterpaar am nächsten. Jedweder schaut mit Ehrfurcht auf sie, denn niemand mag den Platz an der Seite von Sonnenvater und Mondin missen, wenn ihn einmal die Zeit ereilt.

Magi

Magi werden von den Bürgern, Niederen und Unfreien, je nach Einstellung, geachtet oder gefürchtet. In der Öffentlichkeit wird ihnen im allgemeinen der damit verbundene Respekt gezollt, doch insgeheim sind sie weniger gut gelitten. Ihr Stand ist mehr auf ihren traditionellen Ruf und die Angst vor dem Unbekannten begründet, denn auf das städtische Recht.

Bürger

Als Bürger werden jene bezeichnet, die ein geachtetes und untadeliges Leben innerhalb von Stadtmauern führen. Sie besitzen Rechte, die den Niederen verwehrt bleiben und nutzen jene für gewöhnlich aus. Gehobene Handwerker, Kaufleute, Gelehrte oder Schreiber können ebenso zum Bürgerstand zählen wie jene, die sich allein durch ein bereits angehäuften Vermögen durch das Leben schlagen. Tatsächlich findet man das meiste Goldeigentum im Bürgerstand, da jene, oft anders als der Adelsstand, mehr Möglichkeiten haben, es zu vermehren, ohne im Ansehen zu verlieren.

Niedere

Als Niedere werden jene bezeichnet, die durch ihre Geburt oder ein anderes bemitleidenswertes Schicksal nicht den anderen, höheren Ständen zuzuzählen sind. Oft findet man jene Menschen in Armenvierteln, in Häfen oder in ähnlichen Gegenden.

Hauptsächlich sind es Tagelöhner, Bauern, Fischer, Handlanger oder Taugenichtse, die sich mehr schlecht als recht durchs Leben schlagen. Doch jeder Niedere, sofern er ein untadeliges Leben führt und nicht, wie so viele, einen verbrecherischen Weg einschlägt, hat die Möglichkeit, durch Fleiß und Ehrgeiz in seinem Stande aufzusteigen.

Auch besitzen Niedere das Recht auf eine gerechte und ordnungsgemäße Verhandlung.

Imperiales Kaiserreich

Unfreie

Die Unfreien sind all jener Abschaum, die nicht einmal dem Stand der Niederen würdig sind. Oft erlangen sie diesen Status durch den Verstoß gegen eines der vom Götterpaar gegebenen Gesetze der Stadt. Doch auch die meisten der Spielmänner, Gaukler, Schauspieler oder Ähnliche zweifelhaften Rufes gehören diesem Stand an und haben nur in allerseltensten Fällen die Chance auf sozialen Aufstieg. So werden sie allein aus dem natureigenen Mitleid des besseren Menschen in den Mauern der Stadt geduldet, so lange sie niemandem dort zur Last fallen und sich in der für sie gebührender Manier darstellen.

Vogelfreie

Der Stadt verwiesen in Schimpf und Schande, schlagen sich die Vogelfreien am Rande der Gesellschaft durch die Lande. Zwar konnten sie Galgen, Feuer oder Axt entgehen, doch ist ihr Leben nun nicht minder gefährdet, ist es doch jedem anderen erlaubt, diesen Geschöpfen straffrei Leid anzutun, ja sie gar zu töten. Einmal vogelfrei kann nur eine Begnadigung des Kaisers selbst dieses Urteil revidieren. Einen Präzedenzfall hierfür gibt es bislang jedoch nicht.

Verwaltung der Kaiserlichen Regionen

Der Kaiser

Der Kaiser ist der oberste Herrscher im Reich. Er besitzt den Oberbefehl über die kaiserlichen Truppen, ist Herr des Handels und setzt Handelszölle fest. Ausserdem fungiert er als oberster Verwalter aller Zollstationen im Reich.

Er ist zudem oberster Lehnsherr der Verwalter der verschiedenen Regionen und verleiht ihnen das Recht, niederen Adelsstand zu vergeben.

Verwalter der Regionen

Jede Region im Kaiserreich besitzt einen obersten Verwalter, der vom Kaiser eingesetzt wurde. Meist entspringen sie dem Hochadel, denn diese Position ist für gewöhnlich die höchste Auszeichnung, die der Kaiser vergibt. Der Verwalter ist Lehnsherr seiner Lehnsmänner, die er ein- und absetzen kann. Er sorgt für Recht und Ordnung in seiner Region und stellt im Kriegsfall ein Heer unter den Kaiserlichen Oberbefehl. Er ist verantwortlich für die Abgaben und Steuern seiner Region und verwaltet dementsprechend die Zahlungen an den Kaiser. Zudem hat er die Pflicht, Straßen und öffentliche Bauten in seiner Region zu erhalten.

Der Lehnsmann

Jede Region des Kaiserreiches ist in Bezirke eingeteilt, deren Herr jeweils ein Lehnsmann ist. Lehnsmänner entstammen dem Adel und werden vom Verwalter der jeweiligen Region eingesetzt. Der Lehnsmann ist für Recht und Ordnung in seinem Bezirk verantwortlich und hat die Pflicht, seiner Männer im Kriegsfall unter den Befehl seines Verwalters zu stellen. Er organisiert die Abgaben und Steuern, die sein Bezirk an den Verwalter der Grafschaft leisten muss.

Kaiserlicher Grenzhauptmann

Der Kaiserliche Grenzhauptmann ist ein Rang innerhalb der Kaiserlichen Armee, der nur an Adelige vergeben wird. Kaiserliche Grenzhauptmänner werden daher indirekt vom Kaiser beziehungsweise der Armee eingesetzt, ohne dass eine Mitsprache der Verwalter der Regionen geschieht. Dem Kaiserlichen Grenzhauptmännern obliegt der Befehl über die Grenzstationen sowie deren Bemannung. Er ist verantwortlich für die

Imperiales Kaiserreich

Kontrolle der Grenzen, die seine Station umgeben und hat dort Patrouillen zu organisieren. Zudem ist er verantwortlich für die Kontrolle der Reisenden und der Durchsetzung des Handelsrechts.

Städte

Städte und deren Verwaltung gelten in der Regel als eigener Bezirk innerhalb einer Region. Das Stadtrecht wird vom Kaiser gewährt.

Einer Stadt kann ebenso das Münzrecht durch den Kaiser verliehen werden, dies ist aber keine Voraussetzung, um als Stadt zu gelten.

Verwaltungsaufgaben der Stadt

Die Stadt hat die Aufgaben, innerhalb ihrer Mauern Steuern zu erheben und einzutreiben. Ebenso liegt die Rechtssprechung und deren Durchsetzung sowie das Bereitstellen von Stadtsoldaten in ihrer Hand. Die Stadtsoldaten, oft Garde oder Büttel genannt, werden abhängig von der Bevölkerungszahl eingesetzt. Die Stadt muss für deren Ausbildung und Bewaffnung aufkommen. Falls die Stadt über einen Hafen verfügt, der automatisch als Zollstation gilt, so muss die Stadt das Kaiserliche Handelssteuerrecht durchsetzen. Darüber hinaus besitzt jede Stadt das Recht zur Einsetzung einer eigenen Stadtverwaltung.

Geforderte Voraussetzungen um das Stadtrecht zu erlangen

Entsprechende Bevölkerungsanzahl

Marktrecht

Stadtmauer

Entsprechender religiöser Beistand

Magistrat

Garnison/Zeughaus, Kerker

Dörfer

Dörfer sind dem jeweiligen Verwalter beziehungsweise Lehnsmann der Region oder des Bezirkes unterstellt, in dem sie liegen. Es gibt wenig bis keine eigene Verwaltung und kein eigenes Steuerrecht. Steuern werden durch den Verwalter oder den Lehnsmann eingetrieben. Dörfer klären kleinere Rechtsstreitigkeiten innerhalb der Dorfgemeinschaften. Schwerwiegendere Verbrechen unterstehen der Rechtssprechung des Verwalters oder des Lehnsherrn. Normalerweise gibt es in Dörfern keine Dorfsoldaten, oft entstehen aber freiwillige Milizen, um die Dorfgemeinschaft zu schützen. Dörfern kann ab einer gewissen Größe das Marktrecht zugestanden werden.

Imperiales Kaiserreich

Abgaben und Steuern

Abgaben

Abgaben werden halbjährig eingefordert und von alle denjenigen Berufsgruppen, die ausserhalb der Stadtmauern zur Nahrungs- oder Ressourcenbeschaffung arbeiten, entrichtet. Dazu zählen Bauern, Jäger, Holzfäller, Müller, Bergmänner und ähnliche.

Die Abgabe entspricht dem zehnten Teil der produzierten oder geförderten Güter und wird deshalb auch Zehnt genannt.

Grundsteuer

Die Grundsteuer ist eine innerhalb von Stadtmauern geltende Steuer, die Grund und Boden des Eigentums versteuert. Ihre Höhe entspricht dem jeweiligen von den Städten festgelegtem Satz.

Handelssteuer

Handelssteuer wird von allen in der sogenannten Handelsrolle aufgeführten Händlern, den Zünften, fahrenden Händlern und allen Gütertransporten zwischen den Grenzen erhoben.

Der Satz wird vom Kaiser festgelegt und kann im Laufe der Zeit schwanken.

Marktstandgebühr

Marktstandsgebühr wird täglich von jedem auf einem Markt anwesendem Stand erhoben. Der Satz wird vom jeweiligen Bezirk oder der Stadt festgelegt und kann auch nach Größe des Standes schwanken.



Wappen der Kaiserlichen Familie sowie des Imperialen Kaiserreichs

Imperiales Kaiserreich

Der Kaiser: Lorthard I.

Biographie

Lorthard war der erstgeborene Sohn Kaiser Anthards und dessen Gemahlin Baralind von Alberau. Doch von Anfang an hielten sich Gerüchte, er wäre nicht das Kind des kaiserlichen Paares, sondern lediglich das einer Bauernmagd. Obgleich es bei Strafe verboten war, dieses Gerücht zu wiederholen, drang es an die Ohren des Jungen und so formte sich sein Ehrgeiz, der Welt zu beweisen, dass er an seinem rechtmäßigen Platz saß. Das Verhältnis zu seinem jüngeren Bruder Ruthard war zeitlebens angespannt, zumindest von seiner Seite aus. Während Lorthard sich stets hatte anstrengen müssen, um zu erreichen, was er sich vornahm, fiel Ruthard es ohne größeres Zutun in den Schoß, was die Eifersucht Lorthards nur noch vergrößerte. Verbissen stürzte er sich in seine Ausbildung, wurde unfreundlich und hart gegenüber anderen und vermochte es nie, Anerkennung oder Sympathie zu gewinnen.

Um seinem Vater zu gefallen, nahm er sich Marlante von Utgenstein zur Frau und erlebte zum ersten Mal einen Triumph über seinen Bruder Ruthard, da es diesem verwehrt wurde, seine Braut Sylvriss heimzuführen. Marlante, die selbst der Verlockung von Macht nur schwer widerstand, hatte einen schlechten Einfluss auf ihren Mann. Sie trug großen Anteil am Bruderkrieg, da ihre geschickten Einflüsterungen Lorthard immer weiter gegen Ruthard einnahmen. Kurz nach der Geburt von Lorthards Sohn Degenhard verstarb Kaiser Anthard und für einige Monate hing die Nachfolge in der Schwebe. Da Ruthard seinen Anspruch nicht gerechtfertigt sah, wurde Lorthard zum Kaiser gekrönt. Im Verborgenen aber planten einige Verschwörer, unter anderem die Familie vom Stein sowie die Kaisermutter selbst, Ruthard auf den Thron zu bringen. Lorthard blieben diese Bemühungen nicht fremd und so entschloss er sich, die ferne Insel Auryen zum Königreich zu erheben und sie seinem Bruder zu überantworten, um diesen auf gute Weise los zu werden. Ruthard nahm die Aufgabe dankbar an und Lorthard verbannte die meisten Verschwörer gemeinsam mit ihm. Die Kaisermutter wurde in ihr Herzogtum gesandt, wo sie, abgeschnitten von der Außenwelt, in der Burg ihrer Väter gefangen gehalten wird. Seitdem regiert Lorthard das Imperiale Kaiserreich und hatte mit keinerlei weiteren großartigen Sorgen zu kämpfen. Den Tod seines Bruders nahm er mit höflicher Trauer auf, war jedoch insgeheim froh, dass es nun niemanden gab, der ihm den Thron streitig machen konnte.

Nur zwei Jahre später führt der Kaiser seinen Feldzug weiter. Diesmal gnadenloser, als es die Geschichte der Menschen je gesehen hat. Das Volk der So'ani wird nahezu ausgerottet, als ein Kopfgeld auf jeden des Klippenvolkes ausgesetzt wird und die Imperiale Armee einen grausamen Genozid statuiert. Lorthard hat mit dieser Entscheidung jedoch den ewigen Hass der Überlebenden auf sich gezogen.

Verdient machte er sich zeitgleich jedoch darum, die Seehandelswege zu sichern, denn er konnte den Erfolg verbuchen, den berüchtigten Kapitän Rotbart zu besiegen, wenngleich die Kaiserliche Flotte große Verluste hinnehmen musste.

Kurze Chronik

579 dIK	Geburt Lorthards
601 dIK	Heirat mit Marlante von Utgenstein.
602 dIK	Geburt des Sohnes und kaiserlichen Thronfolgers Degenhard.
602 dIK	Tod Kaiser Anthards, Krönung Lorthards.
605 dIK	Erhebung der Insel Auryen zum Königreich, Verbannung Ruthards, der Familie vom Stein, einiger weiterer Verschwörer und der Kaisermutter Baralind.
607 dIK	Kaiser Lorthard I. inszeniert das Massaker am Volk der So'ani.
609 dIK	Zum Entsetzen der eigenen Familie veranstaltet Lorthard Kämpfe im Götterspiel, um den Sieg über die So'ani zu feiern.
612 dIK	Tod des berüchtigten Kapitän Rotbart im Auftrag des Kaisers

Imperiales Kaiserreich

Lorup ist eine Grafschaft unter der Führung des Grafen Hugo von Rhoos. Nördlich grenzt Lorup an das Ödland, südöstlich an das Herzogtum Hallemark und westlich an das Sternentränenmeer.

Einst war Lorup die Heimat der So'ani, doch leben diese seit der Eroberung der Ländereien nicht mehr an den Küsten der Grafschaft und wenn doch, dann als zurückgezogene Einsiedler. Das Klima in Lorup ist oft rau und stürmisch, die Winter sind kälter als in anderen Regionen und dennoch ist der Boden des Landes recht fruchtbar. Kein Wunder also, dass die Landwirtschaft gedeiht und die Bewohner ein zufriedenes, ausgeglichenes Leben führen.

Verwalter: Graf Hugo von Roos, Sitz: Sternstein, Bezirk Sternstein
Stadt Königsstein, Bezirk Königsstein

Städte

KÖNIGSSTEIN

Dörfer

TRAVNIK: Travnik liegt im Norden von Lorup und ist ein Dorf von eher geringer Größe. Die dort ansässigen Menschen leben von der Viehzucht, sowie dem Handel mit den anderen Dörfern Lorups.

DARSKI: Darski ist eines der Klippendörfer der Grafschaft und lebt von der Fischerei. Die Einwohnerzahl des Dorfes ist so gering, dass man es wohl eher als den Zusammenschluss befreundeter Familien bezeichnen kann.

MELNIK: Melnik ist an der Küste des Sternentränenmeeres gelegen und die größte Dorfgemeinschaft in Lorup. Die Einwohner sind größtenteils als Fischer tätig. Es gibt aber auch eine Tradition für Bootsbau hier.

STEINWICK: Steinwick ist der Vorort von Königsstein. Die dort Ansässigen leben von der Landwirtschaft und der Viehzucht. Man findet ihre Erträge auf dem Markt der großen Stadt.

ISKRA: Iskra liegt am Rand des Eisenwaldes, und ist aufgrund der reichen Vorkommen des Waldes an Holz, Fell und Fleisch, eines der wohlhabenderen Dörfer der Grafschaft.

ROTENSTEIN: In Rotenstein leben großteilig Bauern, die in der Landwirtschaft manigfaltigen Tätigkeiten nachgehen. Das Dorf liegt im Inland der Grafschaft und erhielt seinen Namen als Erinnerung an die Eroberung der Ländereien der So'ani durch Kaiser Lorthard I..

AKIA: Akia ist das südlichste Dorf Lorups und somit gleichsam das Grenzdorf zum Herzogtum Hallemark. Die dort ansässigen Menschen leben größtenteils vom Handel zwischen den beiden Fürstentümern.

ASCHTAL: Aschtal ist das nördlichste Dorf der Grafschaft, und liegt im Grunde nicht mehr innerhalb ihrer Grenzen. Da das nördliche Ödland jedoch nicht weiter besiedelt ist, ruht die Verwaltung des Dorfes in den Händen des Fürstentums. Die Einwohner dort sind Bauern und Jäger.

Tavernen

OHNE KRUG: Die Taverne ‚Ohne Krug‘ liegt südwestlich von Aschtal. Sie steht in arger Konkurrenz mit der ‚Trinkhornschenke‘, da beide Tavernen ihr Bier eben nicht in Krügen, sondern Trinkhörnern ausschenken.

TRINKHORNSCHENKE: Die ‚Trinkhornschenke‘ liegt an der Küste nördlich von Travnik. Sie steht in arger

Imperiales Kaiserreich

Konkurrenz mit der Taverne ‚Ohne Krug‘, da beide Tavernen ihr Bier eben nicht in Krügen, sondern Trinkhörnern ausschenken.

ALTE TRÄNKE: Die Alte Tränke liegt an einer wichtigen Handelsstraße im nördlichen Teil Lorups. Sie bietet langen Handelszügen, die gern auch mit Vieh unterwegs sind, Speiß und Trank, sowie die nötige Unterkunft für Mensch und Vieh.

ZUM WILDEN KEILER: Die Taverne liegt an einer Handelswegkreuzung, in der Nähe eines kleinen Forstes. Die Spezialität des Hauses ist gebratener Keiler.

DER GOLDENE KESSEL: Gelegen an einem wichtigen Verbindungsweg zum Herzogtum Hallemark ist die höhere Qualität des Hauses wohl kaum verwunderlich und punktet besonders in Hinsicht auf Küche und Gaumenfreuden.

Wälder

EISENWALD: Ein Stück des Eisenwalds ist im östlichen Lorup gelegen, und bildet den größten Wald der Grafschaft. Er erfreut sich guter Gesundheit, und bietet einen reichen Vorrat an Holz, Pflanzen, Fleisch und Fell. Je tiefer man jedoch in den Wald vordringt, umso dichter und unzugänglicher mag dieser werden, weshalb man sich meist auf die Begehung der äußeren Waldteile beschränkt.

Gewässer

DIE GROSSE PFÜTZE: Die große Pfütze ist mehr ein Teich als ein See, weswegen sie wohl auch nur große Pfütze genannt wird. Das Wasser ist recht trüb, die Fische äußerst rar und essen sollte man diese auch nicht.

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Die Grafschaft Lorup grenzt an der westlichen Seite mit den weißen Klippen an das Sternentränenmeer. Der Wind der Küste ist rau, der Geschmack der Luft salzig, und des öfteren soll man wohl Schiffe der Freibeuter ausmachen können. Man munkelt der Handel mit ihnen blüht über geheime Tunnel und Höhlengänge, die sich die Küste entlang durch die weißen Klippen ziehen.

Sonstiges

STERNSTEIN: Sternstein ist der Sitz des Grafen von Rhoos, dem die Verwaltung der Grafschaft im Namen des Kaisers obliegt. Selbst ein Kundiger der arkanen Künste und gezeichneter Absolvent der Arkanen Universität zu Thelonar, ist die Heimstätte des Grafen gleichsam ein Ort des Wissens und der Forschung.

DIE WEISSEN KLIPPEN: Die Weißen Klippen ziehen sich entlang der Küste der Grafschaft. Sie tragen den Titel seit Jahrhunderten, nur die So’ani bezeichnen sie nicht mehr als solche, da sie in deren Augen durch das Masaker ihre weiße Reinheit verloren und blutrot getränkt wurden.

Hallemark

Hallemark ist ein Herzogtum unter der Verwaltung von Grenik von Schwarzstein, Herzog von Hallemark. Westlich grenzt Hallemark an das Sternentränenmeer und die Grafschaft Lorup, nördlich an das Ödland und die Grafschaft Als und südöstlich an das Fürstentum Freiemar.

Hallemark genießt eine zentrale Bedeutung beim Handel innerhalb des imperialen Reiches, was das Herzogtum nicht zuletzt Königsport verdankt. Auch ob des Übergangs von der Stadt in die neue Welt gewann Hallemark in den letzten Jahrzehnten an deutlichem Einfluss.

Ein bekannter Trunk aus Hallemark ist der Apfelwein, der aus den Äpfel aus Apfelwang hergestellt wird. Der Boden der Region ist fruchtbar und bietet den etlichen Bauern der Region meist gute Ernten. Ob der vielen Durchreisenden gelten die Hallemarker gemeinhin als offenes, aufgeschlossenes Volk, das dem Witz, dem

Imperiales Kaiserreich

Schabernack und vor allen Dingen dem Bier nicht abgeneigt ist.

Verwalter: Grenik von Schwarzstein - Herzog von Hallemark, Sitz: Schwarzsteiner Feste, Bezirk Schwarzstein
Stadt Königsport, Bezirk Königsport

Lehnsmann: Freiherr Walrik von Brunntal, Sitz: Burg Gramwald, Bezirk Brunntal

Städte

KÖNIGSPORT

Dörfer

JOLDELUND: Jodelund ist der nordwestliche Vorort von Königsport und ein Dorf von durchschnittlicher Größe. Die Einwohner, größtenteils Bauern, leben von der Landwirtschaft und dem regen Handel mit der Stadt. Berühmt ist der Ort für seine Pferdezucht. Ortswulf Brenneisen züchtet hier Hallemarker.

JAVEMUNT: Javemund ist der östliche Vorort von Königsport und ein Dorf von durchschnittlicher Größe. Die Einwohner, größtenteils Bauern, leben von der Landwirtschaft und dem regen Handel mit der Stadt. Die hiesige Taverne benamt sich ‚Zur Fischsuppe‘, nach der lokalen Spezialität, deren eigentümlichen Geschmack nur die Wirtin am Besten zuzubereiten versteht. Ebenfalls findet sich ein kleiner Gemischtwarenhändler im Dorf.

EDDEN: In dem Dorf Edden kreuzen sich die wichtigen Handelswege Hallemarks, was dem recht großen Dorf eine stärkere Bedeutung zukommen lässt. Die zu Hauf ansässigen Bauern leben nicht nur von der Landwirtschaft, sondern auch von der Koordination und Versorgung des Umlands.

FREWINNE: Frewinne ist ein eher kleineres Dorf in Hallemark, dem keine sonderlich große Bedeutung zufällt. Die Einwohner sind Bauern und haben ein gutes Verhältnis zu den Dörflern aus Flehn. Beide Dörfer sind mit einem Trampelpfad verbunden.

FLEHN: Flehn ist ein eher kleineres Dorf in Hallemark, dem keine sonderlich große Bedeutung zufällt. Die Einwohner sind Viehzüchter und haben ein gutes Verhältnis zu den Dörflern aus Frewinne. Beide Dörfer sind mit einem Trampelpfad verbunden.

SEEFURT: Seefurt liegt in der Nähe des Thelon am Schwansee. Es zählt zu den größeren Dorfgemeinschaften des Herzogtums und die Einwohner leben von der Landwirtschaft, der Viehzucht und der Fischerei.

LODENN: Lodenn ist das westlichste Grenzdorf zum Fürstentum Freiemar und am Thelon gelegen. Die Einwohnerzahl ist für ein Dorf durchschnittlich, und die Menschen verdienen sich ihr Brot durch die Landwirtschaft und den Handel.

FREUDBRING: Freudbring ist ein Grenzdorf zum Fürstentum Freiemar und am Thelon gelegen. Die Einwohnerzahl ist für ein Dorf durchschnittlich, und die Menschen verdienen sich ihr Brot durch die Landwirtschaft, die Fischerei und den Handel.

APFELWANG: Apfelwang liegt im Norden Hallemarks am Waldrand des Eisenwaldes. Das Dorf gehört zu den Größten Hallemarks und ist besonders ob der etlichen Apfelbäume bekannt, was dem Dorf auch den Namen gab. Die meisten Einwohner verdienen ihr Gold durch die Obstzucht, die Jagd, den Handel mit Fellen oder dem Holzabbau. Einige Einwohner nutzen die reichen Apfelbestände, um den berühmten Hallemarker Apfelwein herzustellen.

Imperiales Kaiserreich

Apfelwang umgeben hohe Holzpalisaden die zum Schutz gegen die Wölfe, die sich in strengen Wintern bis an die Dörfer wagen, errichtet wurden.

UNTERSTEIG: Untersteig liegt im östlichen Hallemark neben dem Azursee. Es ist von durchschnittlicher Dorfgröße und die Einwohner leben größtenteils von der Fischerei. Das Dorf liegt im Klinsch mit dem Nachbardorf Obersteig, da sie ihre Fischerei für weitaus erstrebenswerter haltend als die in Obersteig gängige Viehzucht.

OBERSTEIG: Obersteig liegt im östlichen Binnenland Hallemarks. Die Einwohnerzahl ist unbedeutend geringer als die des Nachbardorfes Untersteig. Die Menschen dort leben von der Viehzucht.

MÜHLENBACH: Mühlenbach ist ein östliches Grenzdorf zum Fürstentum Freimar. Die Einwohnerzahl ist eher gering und die meisten Menschen dort leben vom regen Handel zwischen den Fürstentümern.

NEUBRUNN: Neubrunn liegt im nordöstlichen Binnenland Hallemarks und ist von einem kleinen Forst umgeben. Die wenigen Einwohner sind daher meist als Holzfäller tätig und leben vom Handel mit den Gütern, die der Wald ihnen schenkt,

GRAM: Gram liegt etwas abseits an der nördlichen Grenze Hallemarks zum Ödland und der Grafschaft Als. Trotz der nicht allzu fruchtbaren Bodenverhältnisse, die wohl aus der Nähe zum Ödland resultieren, verdienen die meisten der Einwohner ihr Gold durch die Landwirtschaft.

Gram umgeben hohe Holzpalisaden die zum Schutz gegen die Wölfe, die sich in strengen Wintern bis an die Dörfer wagen, errichtet wurden.

Tavernen

ZUR GRAUEN WEIDE: Die Taverne ‚Zur Grauen Weide‘ liegt am westlichen Waldrand des Eisenwaldes an einem Handelsweg zwischen Hallemark und der Grafschaft Lorup. Seinen Namen hat die Taverne ob des großen, grauen Weidenbaumes, der unweit der Taverne schon seit Jahrzehnten vor sich hinstirbt, ohne dass er einsähe, auch noch das letzte Leben zu verlieren,

IM STIEFEL: ‚Im Stiefel‘ liegt an einem Handelsweg zur Grafschaft Lorup und zählt daher als recht gut besucht. Ob der zu Stiefeln verformten Gestalt der Bierkrüge, einer gescheiterten Geschäftsidee des Bruders des Wirts, erhielt die Taverne ihren Namen.

ZUM BIERFLECK: Die Taverne ‚Zum Bierfleck‘ liegt am südlichen Rand des Eisenwaldes, an einer bedeutenden Kreuzung der Handelswege Hallemarks. Die Frau des Wirts, ihrerseits als herrisches Weibsstück bekannt, kam auf die mehr oder weniger glorreiche Idee die Taverne mit einem Teppichboden auszustatten. Dieser war, kaum einen Zehntag später, bereits so voll mit Flecken des flüssigen Goldes, das der Wirt nicht anders konnte, als die Taverne ‚Zum Bierfleck‘ zu taufen.

ZU’N WACKELNDEN ÄPFELN: ‚Zu’n wackelnden Äpfeln‘ liegt am Rand des Eisenwaldes, unweit des Dorfes Apfelwang. Die Taverne erhielt den Namen nicht nur ob des bekannten Apfelweines aus Apfelwang, der dort zu Hauf ausgeschenkt wird, sondern gleichsam ebenso ob der Betätigung gewisser Damen, die dort zu nächtlichen Stunden die Kunst des Tanzes zur Schau stellen.

ZUM VOLLEN FASS: Zum Vollen Fass liegt an der östlichen Grenze zur Grafschaft Als. Der Wirt gilt als netter Geselle, der seine stetig wechselnden Gäste stets mit vollen Humpen empfangen mag.

ZUM MÜDEN LEIBE: Wie ein Segen tut sich manchem nach langem Marsch über die Handelswege die Taverne ‚Zum müden Leibe‘ am Straßenrand auf, und bietet dem Reisenden nicht nur Speiß und Trank, sondern auch

Imperiales Kaiserreich

Erholung für den Leib durch Bett und warme Zuber.

Wälder

GRAMWALD: Der Gramwald ist ein kleiner Forst im nord-östlichen Teil Hallemarks, nahe der Grenze zu Als. Im Vergleich zu den bekannten Wäldern ist er recht klein und spielt in der Forstwirtschaft auf Grund der Nähe zum Eisenwald eine geringe Rolle. Für das Herzogtum ist er dennoch bedeutend, da er Heimat Walrik von Brunntals und dessen Burg Gramwald ist.

Zu erwähnen ist noch, dass sich im Wald der berühmte Grampilz findet, der den Färbern des Reiches zur Herstellung von ‚Rot-Orange‘ dient, das für die Gewänder der Priester des Sonnenvaters benötigt wird.

EISENWALD: Über weite Landstücke erstreckt sich im nördlichen Hallemark der Eisenwalds, der nicht nur der größte Wald der Herzogtums, sondern gar des ganzen Imperialen Kaiserreiches ist. Er erfreut sich guter Gesundheit und bietet einen reichen Vorrat an Holz, Pflanzen, Fleisch und Fell. Je tiefer man jedoch in den Wald vordringt, umso dichter und unzugänglicher mag dieser werden, weshalb man sich meist auf die Begehung der äußeren Waldteile beschränkt.

Gewässer

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Westlich grenzt Hallemark an das Sternentränenmeer. Nicht ob der regen Fischerei mag dies von Bedeutung, sondern eher ob der Tatsache, dass über Königsport die Tore zur neuen Welt geöffnet wurden. Seither gibt es etliche Kinder des Kaiserreiches, die über das Herzogtum den Weg nach Auryen suchen.

GRÜNWASSER: Grünwasser ist ein eher kleiner See in der Nähe der Grenze zur Grafschaft Lorup. Ob der eher trüben, grünlichen Färbung des Sees erhielt er recht früh seinen Namen. Die Fischbestände sind eher rar, dafür gibt es dort umso mehr Frösche.

AZURSEE: Der Azursee liegt in der Nähe von Untersteig und wird von den Dörflern gut gehegt und gepflegt. Er zählt zu den größeren Seen des Herzogtums, und es mag das ein oder andere Bardenlied geben, das von seinem klaren, leicht silbern schimmernden Wasserglanz berichtet. Der Fischbestand ist reichlich.

SCHWANSEE: Der Schwansee liegt nah der Grenze zum Fürstentum Freimar und bietet den Dörflern von Seefurt nicht nur einen reichen Fischbestand, sondern auch eine große Anzahl an Schwänen, die nicht so schlecht schmecken, wie man es gern behauptet. Der See ist über den Varon mit dem Thelon verbunden.

VARON: Der Varon ist wohl mehr ein Bach als ein Fluss, und stellt die Verbindung zwischen dem Thelon und dem Schwansee dar.

Sonstiges

SCHWARZSTEINER FESTE: Die Schwarzsteiner Feste ist die Residenz des Grenik von Schwarzstein, Herzog von Hallemark. Die dunklen Steine, aus der die Burg 513 dIK gebaut wurde, stammen ursprünglich aus den Steinbrüchen Hohewachts und verleihen der Burg ein mächtiges, obgleich vielleicht etwas finsternes Aussehen. Dennoch mag es den ein oder anderen Bauern zur Feste verschlagen haben und die landwirtschaftlichen Gehöfte um die Burg herum mögen den tristen Eindruck ansatzweise dämmen.

BURG GRAMWALD: Die Burg Gramwald ist die Residenz des Freiherrn Walrik von Brunntal und liegt im Gramwald, im nördlichen Teil Hallemarks, nah an der Grenze zu Als. Halb versteckt im Wald und gleichsam von diesem geschützt, ist es für unkundige Reisende schwer, die Burg auszumachen, vor allem da sie zu den kleineren Burgen des Imperialen Kaiserreiches zählt.

Imperiales Kaiserreich

Freiemar



Imperiales Kaiserreich

Das Fürstentum Freiemar steht unter der Führung von Kaiser Lorthard I., Fürst von Freiemar, und ist somit das einzige Fürstentum, das vom Kaiser selbst regiert wird. Freiemar grenzt nordwestlich an das Herzogtum Hallemark, nordöstlich an die Grafschaft Als, im Osten an die Grafschaft Jarfalla und das Thalmoor, und im Süden an die Steppe von Khimar-Nate und das Herzogtum Alberau.

Somit hat das Fürstentum nicht nur eine zentrale Lage, sondern auch eine zentrale Bedeutung im Imperialen Kaiserreich, nicht zuletzt weil sich die Hauptstadt in Freiemar befindet. Die Region ist die dicht besiedelste des Kaiserreiches und sie zählt gleichsam wohl zu den wohlhabensten. Der Boden ist fruchtbar, die Flüsse sind gefüllt mit Fischen und in den Himmelsspitzen mag die ein oder andere ertragreiche Erzader zu finden sein. Die hauptsächlich imperialen Menschen der Region gelten zwar als freundlich, aber dennoch als unverkennbar stolz und teils wohl etwas arrogant oder gar verwöhnt, was man gemeinhin auf die Nähe zum Kaiser schiebt.

Verwalter: Kaiser Lorthard I., Sitz: Thelonar, Bezirk Thelonar

Stadt Thelonar, Bezirk Thelonar

Stadt Himmelsspitze, Bezirk Himmelsspitze

Lehnsmann: Graf Siegmund von Felsgraben, Sitz: Burg Donnerwacht, Bezirk Felsgraben

Lehnsmann: Graf Eduard von Hellstein, Sitz: Burg Reichweiler, Bezirk Hellstein

Lehnsmann: Freiherr Albert von Eichen, Sitz: Burg Eisenstein, Bezirk Eichen

Städte

THELONAR
HIMMELSSPITZE

Dörfer

THELONDEN: Das Dorf bildet einen der vier Vororte von Thelonar, und ist gleichsam ein Grenzdorf zum Herzogtum Hallemark. Die Einwohner leben von den reichen Fischbeständen des dornahen Thelon und der Landwirtschaft.

FRECKEN: Frecken ist einer der vier Vororte von Thelonar, das Nachbardorf von Thelonden und liegt an den Ausläufern der Himmelsspitzen. Die Einwohnerzahl ist eher gering und man lebt größtenteils von landwirtschaftlichen Erträgen. Einmal im Jahr jedoch, zum Eselrennen von Frecken, erwacht das Dorf aus seinem Schlaf.

ERWICK: Erwick, das Nachbardorf von Worlen, ist einer der südlichen Vororte von Thelonar. Die ansässigen Bauern leben von der Landwirtschaft und dem Handel mit der Hauptstadt.

WORLEN: Worlen liegt an den Klippen zum Sternentränenmeer, ist einer der Vororte Thelonars und das Nachbardorf von Erwick. Die meisten Anwohner sind Bauern oder Fischer, die Einwohnerzahl ist aber eher gering.

LUTZEN: Lutzen ist eines der größten Dörfer des Fürstentums. Es liegt an den Klippen des Sternentränenmeers und der Grenze zum Herzogtum Alberau. Die Einwohner leben vom Handel zwischen den Fürstentümern, der Fischerei und der Landwirtschaft.

PLETTEN: Pletten, ein Dorf von durchschnittlicher Größe, liegt im Süden Freiemars am Rand des Zankhara-waldes. Die dort Ansässigen leben vom Handel mit den Gütern, die der Wald ihnen schenkt - also Holz, Fleisch und Fell.

WEIDENHEIM: Weidenheim ist ein größeres Dorf im Binnenland Freimars, am Kaisersee gelegen, dessen reichen Fischbestand die Dörfler zu nutzen wissen. Gleichsam gibt es zahlreiche Bauern unter ihnen, die ihr Gold

Imperiales Kaiserreich

durch die Landwirtschaft verdienen. Berühmt ist der Ort für seine Pferdezucht. Tjaard Bergwind züchtet hier seine Freiemarer.

MAISFILL: Maisfill ist ein kleineres Dorf im Binnenland Freiemars, nah der Burg Donnerwacht gelegen. Das Hauptanbauprodukt des Dorfes ist der Mais und die Felder um das Dorf herum werden von Ortskundigen als ‚Die Güldenen Weiden‘ bezeichnet.

LANGFURT: Langfurt liegt an der Grenze zur Steppe von Khimar-Nate. Es ist von durchschnittlicher Größe und die Einwohner sind größtenteils Bauern oder Händler. Ob des recht länglichen Grundrisses des Dorfes erhielt es seinen Namen.

SONNEFURT: Sonnefurt liegt an der Grenze zu Thalmoor am Angarion. Die meisten Dörfler sind Händler oder Landwirte, die ihr Dorf liebevoll als den letzten Lichtblick vor der Dunkelheit von Thalmoor bezeichnen.

SCHWEINSECK: Schweinseck ist eines der 3 großen Viehzuchtdörfer Freiemars und liegt gemeinsam mit Hühnering und Putschuhn im Binnenland des Fürstentums. Die Schweinebauern des Ortes halten sich größtenteils aus den Streitigkeiten zwischen Hühnering und Putschuhn heraus, da sie die Schweinezucht ohnehin für viel ansehnlicher halten, als die Zucht von Geflügel.

HÜHNERING: Hühnering ist eines der drei großen Viehzuchtdörfer Freiemars und liegt gemeinsam mit Schweinseck und Putschuhn im Binnenland des Fürstentums. Es ist auch das größte der Drei und liegt zentral in deren Mitte. Die Dörfler aus Hühnering liegen mit jenen aus Putschuhn in arger Konkurrenz, jedoch keiner Feindschaft. Oft sind eher abstruse Wettkämpfe rund um das Huhn, anstatt fliegender Fäuste das Resultat dieses Konkurrenzkampfes.

PUTSCHUHN: Putschuhn ist eines der drei großen Viehzuchtdörfer Freiemars und liegt gemeinsam mit Schweinseck und Hühnering im Binnenland des Fürstentums. Es ist das nördlichste der drei Viehdörfer und züchtet, wie der Name schon sagt, Hühner. Die Dörfler aus Putschuhn liegen mit jenen aus Hühnering in arger Konkurrenz, jedoch keiner Feindschaft. Oft sind eher abstruse Wettkämpfe rund um das Huhn, anstatt fliegender Fäuste das Resultat dieses Konkurrenzkampfes.

GRIMSTADT: Grimstadt liegt im Binnenland Freiemars, in der Nähe der Burg Reichweiler. Die Bewohner sind größtenteils Bauern.

RURDACH: Rurdach, zwischen Thelon und der Burg Reichweiler gelegen, befindet sich im Binnenland des Fürstentums. Die Einwohnerzahl ist eher unbedeutend klein, und die meisten der Menschen leben von der Landwirtschaft.

BECKHALL: Beckhall liegt im nördlichen Binnenland Freiemars, unweit der Burg Reichweiler. Es ist von durchschnittlicher Größe und die meisten Dörfler sind als Bauern tätig.

STINNFRUG: Stinnfrug ist das nördlichste Dorf Freiemars und liegt am Thelon. Die Einwohnerzahl ist durchschnittlich, und die Meisten derer leben von der Fischerei oder von landwirtschaftlichen Erträgen.

ALTHING: Althing ist ein größeres Dorf des Fürstentums und liegt an der Grenze zur Grafschaft Jarfalla. Die Einwohner leben von der Landwirtschaft und dem Handel zwischen den Regionen.

Imperiales Kaiserreich

Tavernen

DIE NÄCHSTBESTE: ‚Die Nächstbeste‘ liegt südlich der Hauptstadt Thelonar und ist, außerhalb dieser, wie der Name schon sagt, die Nächstbeste. Etliche Wanderer, Reisende, Händler, Spielleute, oder sonstiges Volk kehren dort zur nötigen Rast ein. Die Taverne an sich hat eher den Charakter einer billigen Absteige, wohl nicht zuletzt weil es dem Wirt Tag für Tag unendliche Freude bereitet, dem gehobeneren Volk, das dort gezwungen ist einzukehren, Bier aus dreckigen Krügen zu servieren.

DER BODENLOSE KRUG: ‚Der Bodenlose Krug‘ liegt nah der südlichen Grenze zur Steppe von Khimar-Nate. Die Taverne erhielt ihren Namen ob eines Ortsbekannten Trinkspiels, bei dem der Spielende gezwungen ist das Bier durch eine Art Schlauch direkt aus dem Fass zu trinken.

AM WEGECK: Die Taverne liegt an einer wichtigen Verbindungsstraße der Handelswege Freiemars. Die Einrichtung ist eher schlicht, doch sind Speiß, Trank, Unterkunft sowie der Preis für all dies angemessen.

AM SCHWEINEPFUHL: Die Taverne liegt in der Nähe des Dorfes Schweinseck, wo neben den Reisenden auch die meisten Besucher der Taverne herkommen. Der Wirt gilt als nicht sonderlich zimperlich, besonders was Kritik an seinem Heim angeht und so landete so manch vorlautes Mundwerk am Ende des Abends statt in einem Bett in dem dreckigen Schweinepfuhl, der unweit der Taverne gelegen.

ZUR SCHWARZEN MÜHLE: Neben der schwarzen Mühle, einem Mühlhaus mit schwarzem Mühlstein, liegt unweit der Burg Reichweiler die Taverne ‚Zur Schwarzen Mühle‘. Der Schweinebraten der Gaststätte ist berühmt, und angeblich liegt das Geheimrezept schon seit Jahrhunderten in der Hand der Familie der Küchenchefin, die diesen zubereitet.

Wälder

ZANKHARAWALD: Der Laubwald trennt das Fürstentum vom Herzogtum Alberau. Er bietet einen reichen Bestand an Fleisch, Fell und Holz, doch mag er gleichsam auch als Versteck für so manch zwielichten Gesellen dienen.

Gebirge

HIMMELSSPITZEN: Im Nordwesten Freiemars, unweit der Hauptstadt liegen die Himmelsspitzen, ein recht unwirtliches Gebirge, in dem Himmelsspitze und die steinernen Kaiser zu finden sind. Zwar gibt es einige ertragreiche Minen in dem Gebirge, doch hütet man sich aufgrund einer hohen Population an Trollen vor weiteren Ausbreitungen zwecks Erzförderung.

Gewässer

THELON: Der Thelon bildet die nördliche Grenze des Fürstentums zum Herzogtum Hallemark. Er hat einen reichen Bestand an Fischen, den die Einwohner Freiemars zu nutzen wissen. Nah der Hauptstadt Thelonar mündet der Thelon ins Sternentränenmeer.

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Westlich grenzt Freiemar ans Sternentränenmeer. Ob der Lage der Splitterinseln hinter der Bucht von Thelonar verläuft der Schiffsverkehr von der Hauptstadt allerdings hauptsächlich entlang der Küste, und nicht direkt aufs offene Meer oder in den Schoß der Freibeuter.

KAISERSEE: Der Kaisersee liegt südlich der Himmelsspitzen in der Nähe von dem Dorf Weidenheim. Dutzende Fischarten tummeln sich in dem recht großen Gewässer des Fürstentums.

Imperiales Kaiserreich

BURGSEE: Der Burgsee ist ein eher durchschnittlich bis kleines Gewässer, an dessen Ufer die Burg Reichweiler errichtet wurde. Gepaart mit dem Anblick der Burg bietet der See bei schönem Wetter einen ansehnlichen Anblick.

ERRON: Der Erron ist ein kleiner Bach, der im Norden des Fürstentums in den Thelon mündet.

Sonstiges

BURG DONNERWACHT: Burg Donnerwacht liegt in der südlichen Mitte Freiemars und ist seinerseits ein Lehen des Kaisers, der dieses für erbrachte Leistungen unter die Regentschaft des Edlen Siegmund von Felsgraben, Graf von Donnerwacht, stellte.

BURG REICHWEILER: Burg Reichweiler ist der Sitz des Fürsten von Freiemar, Kaiser Lorthard I.. Während seiner Abwesenheit steht die Burg unter der Verwaltung von Graf Eduard von Hellstein.

BURG EISENSTEIN: Burg Eisenstein liegt in der östlichen Mitte Freiemars und steht im Besitz des Freiherrn Albert von Eichen.

BUCHT VON THELONAR: Die Bucht von Thelonar ist der Zugang von Freiemar zum Meer. Bedauerlicherweise grenzen in Richtung des westlichen Meeres die Splitterinseln an die Bucht an, sodass sie meist nur gen Norden Richtung Königsport oder nach Süden verlassen wird.

INSELN: An der westlichen Küste von Freiemar liegen zwei Inseln: Yarden, die größere des Inselpaares, und Kirak, die kleinere. Beiden Inseln fließt keine außerordentliche Bedeutung zu, leben doch hauptsächlich Fischer auf diesen. Dem ein oder anderen mag man vielleicht etwaige Verbindung zu Schmugglern und Piraten nachsagen, doch ward noch keiner von den Inseln für das Ausrücken der kaiserlichen Marine verantwortlich.

DIE STEINERNEN KAISER: Die steinernen Kaiser sind in die Himmelsspitzen eingehauene Gebilde, die die Körper von Kaiser Crombard I. und seiner beiden Söhne Crombard II. und Tyrbard darstellen.



Die Steinernen Kaiser

Imperiales Kaiserreich

Alberau



Alberau steht als Herzogtum unter der Verwaltung von Graf Yondrek von Bergfels, Herzog von Alberau. Das Herzogtum ist recht klein, grenzt zu großen Teilen im Norden und Westen an das Sternentränenmeer, im Osten an das Fürstentum Freiemar und im Süden an die Steppe von Khimar-Nate.

Einst lag das Herzogtum in der Hand der Familie von Alberau, die durch die Heirat von Baralind von Alberau mit dem ehemaligen Kaiser Anthard eine familiäre Bindung des Herzogtums an das kaiserliche Herrschergeschlecht schuf. Nach der gescheiterten Verschwörung gegen den Kaiser wurden die meisten der Rechte der Familie von Alberau jedoch aberkannt. Zwar lebt die Kaisermutter noch, gemeinsam mit der Verschwörerin Ulla vom Stein im ehemaligen Familienstammsitz derer von Alberau, Burg Arenberg, doch stehen sie dort gleichsam unter der ständigen Bewachung von Graf Yondrek von Bergfels, dem die Verwaltung des Herzogtums durch den Kaiser zugeteilt wurde.

Im Vergleich zu anderen Fürstentümern ist Alberau eher unbedeutend. Nach der Eroberung der Steppen und dem Abzug der kaiserlichen Armee aus Hohewacht, ist der militärisch wichtige Standpunkt des Herzogtums verschwunden und seit der Verschwörung hat Alberau einiges an Einfluss verloren.

Die einfache Bevölkerung kümmert dies wenig. Sie leben genügsam und hilfsbereit, wie sie es seit je her taten, auch wenn der ein oder andere die Verbannung der Familie von Alberau bedauern mag. Berühmt ist Alberau für den Schwarzen Marmor aus dem Zamkhara Gebirge und die reichen Edelmetallschätze, die dort im Gebirge verborgen liegen.

Imperiales Kaiserreich

Verwalter: Yondrek von Bergfels - Herzog von Alberau, Sitz: Burg Arenberg, Bezirk Arenberg
Stadt Hohewacht, Bezirk Hohewacht

Lehnsmann: Grad Andrek von Bergfels (Sohn des Yondrek), Sitz: Burg Bergfels, Bezirk Bergfels

Städte

HOHEWACHT

Dörfer

UNTERSEE: Untersee ist ein kleines Holzfällerdorf, das am westlichen Rand des Zankharawaldes gelegen. Unweit des Dorfes befindet sich der Zamkatropfen, eine kleiner See.

TIEFSPRUNG: Tiefsprung liegt im östlichen Binnenland Alberaus und ist von durchschnittlicher Größe. Die ansässigen Menschen verdienen ihr Gold durch die Landwirtschaft.

FRUDEN: Fruden ist eine recht große Dorfgemeinschaft aus vorwiegend Holzfällern und Bauern. Das Dorf liegt südlich von Untersee, ebenso an der Waldesgrenze des Zankharawaldes.

BIRKENTAL: Birkental liegt im südlichen Alberau, an den Ausläufern des Zamkhara Gebirges. Es zählt zu den größeren Dörfern Alberaus und bildet das Grenzdorf zur Steppe von Khimar-Nate, die nahe des Zamkhara Walls beginnt.

WAGENBERG: Wagenberg ist im zentralen Binnenland des Fürstentums gelegen und von eher kleiner Größe. Die ansässigen Bauern leben von der Landwirtschaft und teilweise von der Viehzucht.

HERZFELS: Herzfels liegt an der Küste zum Sternentränenmeer im nordwestlichen Alberau. Es ist das größte Dorf des Herzogtums, und die meisten Bewohner des Dorfes verdienen ihren Lebensunterhalt durch die Fischerei.

OGERFELS: An den westlichen Ausläufern des Zamkhara Gebirges liegt das recht große Dorf Ogerfels. Den Namen erhielt das Dorf einst ob eines nahen Felsens, dessen Gebilde in den Augen der Bewohner einem wütenden Oger glich.

Tavernen

DER SCHNELLE GREIF: Die Taverne liegt an einer Wegekreuzung der Handelsstraßen im nördlichen Alberau. Die meisten Gäste, die dort einkehren, bringen stets wenig Zeit mit sich, weswegen der Wirt um eine besonders schnelle Versorgung mit Speis und Trank bemüht.

UNTERM BERG: ‚Unterm Berg‘ liegt westlich zwischen des Zamkhara Gebirges, zwischen den Dörfern Herzfels und Ogerfels. Ob der Nähe zu dem Gebirge ist der Name wohl verständlich.

DIE GRENZSCHENK: ‚Die Grenzschenk‘ ist ganz im Südwesten von Alberau, genau an der Grenze zur Steppe von Khimar-Nate gelegen, weshalb sie wohl auch eben jenen gegebenen Namen trägt.

IM FREUDENTOPF: Die Taverne ‚Im Freudentopf‘ liegt im östlichen Alberau an einer Wegekreuzung. Der Eintopf der Wirtin ist so ortsbekannt, dass die Taverne vor einigen Jahren in ‚Im Freudentopf‘ umbenannt wurde.

Imperiales Kaiserreich

Wälder

ZAMKHARAWALD: Der Zankharawald bildet die natürliche Grenze zum Fürstentum Freiemar. Der Wald ist reich an Holz, Fleisch und Fell, und gern werden die gegebenen Ressourcen von den Menschen genutzt. Der ein oder andere zwielichte Geselle mag jenen Wald jedoch gleichsam als Unterschlupf nutzen.

Gebirge

ZAMKHARA GEBIRGE: Das Zamkhara Gebirge ist im Vergleich zu anderen Gebirgen zwar nicht sonderlich hoch, allerdings beherbergt es einige hochgeschätzte Edelmetalle und den begehrten Schwarzen Marmor. Im nordwestlichen Teil des Gebirges liegt die Stadt Hohewacht.

Gewässer

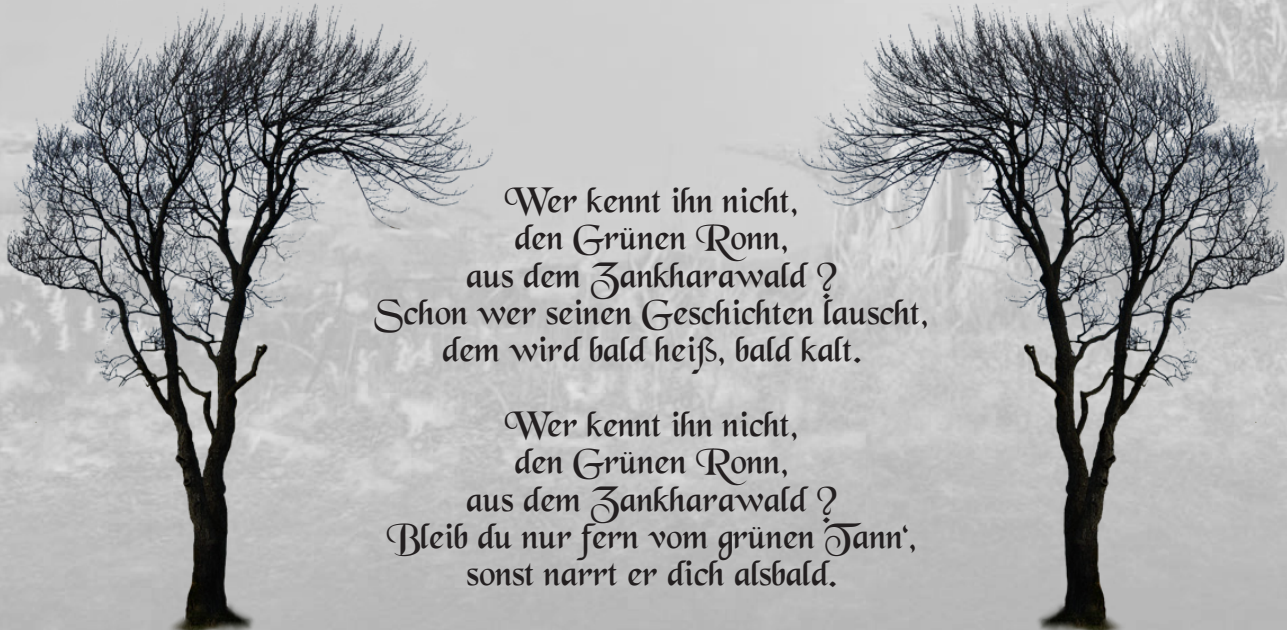
KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Große Teile der nördlichen und die westliche Grenze des Herzogtums verlaufen entlang der Küste zum Sternentränenmeer. Einen größeren Hafen gibt es in Alberau allerdings nicht. Unweit der Küste vor Alberau beginnen die Splitterinseln.

ZAMKATROPFEN: Der Zamkatropfen ist ein kleiner See nahe der Zankharawaldes. In ihm mag die ein oder andere Fischart vorkommen, allerdings ist der See zu klein, als dass sich das nah gelegene Dorf Untersee davon dauerhaft ernähren könnte.

Sonstiges

BURG ARENBERG: Burg Arenberg ist der Stammsitz der Herzöge von Alberau. Nordöstlich von Hohewacht gelegen, erstreckt sie sich erhöht auf einem Hügel an den Ausläufern des Zamkhara Gebirges. Zwar wird sie Burg genannt, doch ist sie eher eine Festung, die vornehmlich dazu dient, im Kriegsfall einer Belagerung stand zu halten und die umliegenden Bewohner innerhalb der breiten Wehrwälle zu schützen.

BURG BERGFELS: Der Familiensitz der Familie von Bergfels liegt im Nordwesten Alberaus und stand seit jeher im Schatten der weitaus grösseren Burg Arenberg. Derzeitiger Verwalter der Burg ist Andrek von Bergfels, der Sohn des Yondrek, Herzog von Alberau.



Wer kennt ihn nicht,
den Grünen Ronn,
aus dem Zankharawald ?
Schon wer seinen Geschichten lauscht,
dem wird bald heiß, bald kalt.

Wer kennt ihn nicht,
den Grünen Ronn,
aus dem Zankharawald ?
Bleib du nur fern vom grünen Tann',
sonst narrt er dich alsbald.

Steppe von Khimar-Nate



Imperiales Kaiserreich

Die Steppe von Khimar-Nate steht, gleichsam wie die Steppe von Umri, unter der Verwaltung von Graf Meinold von Freiwind. Die Steppe grenzt im Norden an das Herzogtum Alberau und das Fürstentum Freiemar, im Westen an das Sternentränenmeer, im Süden an die Grafschaft Gording und im Osten an Thalmoor und die Steppe von Umri.

Nur wenige imperiale Menschen des Kaiserreiches haben sich seit der Eroberung der Steppenländer, 494 dIK durch Kaiser Armhard II., wirklich in diesen eingefunden, und so ist die Steppe für das Imperium von sehr geringer Bedeutung, sieht man von dem Sitz der Grenzfeste Utgenstein ab. Die Zivilisierung des Barbarenvolks ist dem Kaiserreich minder geglückt, und so leben die meisten Barbaren der Khimar-Nate noch heute in ihren Lagern in alter Tradition beisammen und scheren sich wenig um das Leben, das sich außerhalb der Steppe so abspielt.

Die Steppe selbst bietet den Einwohnern nicht nur einen reichen Bestand an wild, sondern besonders auch nahe des Angarion durchaus fruchtbaren Boden, der für die Landwirtschaft genutzt werden kann.

Allgemein ist das Leben in der Steppe recht rau. Eine Stadt gibt es dort nicht, und die Wege zwischen den einzelnen Dörfern sind lang und mühsam, sodass es gleichsam ein recht von der Außenwelt abgeschiedenes Leben ist. Dementsprechend werden die Menschen, die in der Steppe leben, gern als mürrisch und verschlossen bezeichnet.

Verwalter der Steppen: Graf Meinold von Freiwind, Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Khimar-Nate

Lehnsmann der Steppen: Utzen von Utgenstein, Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Utgenstein

Lehnsmann der Steppen: Kommandant Arjo von Kaisersee, Sitz: Garnison Karkwees, Bezirk Karkberg

Lehnsmann der Steppen: Freiherr Gustav von Winnbret, Sitz: Feste Winnbret, Bezirk Winnbret

Lehnsmann der Steppen: Freiherr Arnold von Angar, Sitz: Flussfeste Knochenbruch, Bezirk Angar

Lehnsmann der Steppen: Kommandant Erk von Flehn, Sitz: Garnison am Spitzfels, Bezirk Umri

Verwalter Utgenstein: Utzen von Utgenstein, Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Utgenstein

Dörfer

KARKWEES: Karkwees ist ein eher kleines und recht unbedeutendes Bauerndorf an den Füßen des Zamkhara Gebirges. Die meisten Einwohner verdingen sich in der Landwirtschaft, mit mehr oder weniger Erfolg.

JORGICK: Jorgick liegt an der Grenze zur Grafschaft Gording, und profitiert von dem fruchtbaren Boden der Gegend, der den ansässigen Bauern meist ertragreiche Ernten beschert.

MIDDEN: Midden ist ein mittelgroßes Dorf im Binnenland der Steppe. Es liegt nah der Grenzfeste Utgenstein und des Zankharawaldes. Die meisten Einwohner sind Bauern oder Jäger.

SPRUNGDER: Das Dorf liegt an der Grenze zu Thalmoor am Angarion. Die eher geringe Zahl der Einwohner beschäftigt sich vorwiegend mit landwirtschaftlichem Anbau und der Fischerei.

BINNDORF: Binndorf liegt an Angarion und grenzt somit an die Steppe von Umri. Es ist das größte Dorf der Steppe von Khimar-Nate, und ob der Nähe zur Nachbarsteppe durchaus befestigter als andere Dörfer. Die meisten Einwohner sind Bauern und Fischer.

Tavernen

SCHNEIDENDE WINDE: Die Taverne liegt an der Küste zum Sternentränenmeer nahe der Insel Winnbret, und verdankt ihren Namen den rauen Küstenwinden, die die meiste Zeit vom Meer Richtung Land fegen. Ab und an mag man ein paar Freibeuter dort für einige Tage Einkehr finden sehen.

Imperiales Kaiserreich

IM SCHNAPSLOCH: Im Schnapsloch ist eine eher billige Taverne im Süden der Steppe, an die Grafschaft Goring angrenzend. Der Wirt hat es sich zur Aufgabe gemacht, das kleine Volk aus der Grafschaft direkt gebührend im Land der Langbeiner zu begrüßen, und sie mit Schnaps in allen möglichen Variationen auf die Tücken der Welt vorzubereiten.

ZUM GÜLDENEN FLUSS: Die Taverne liegt nah des Angarion und vor allem nah der Steppe von Umri, was wohl einen Grund für das eher heruntergekommene Haus sein mag. Etliche Male schon hatte der Wirt ungewünschten Besuch von den Barbaren des Nachbarstammes, und hat es nach dem vierten Mal wohl aufgegeben, sein Haus von neu zu sanieren.

ZUM ALTEN REBELL: Die Taverne liegt im Norden der Steppe nah des ehemaligen Rebellenlagers. Die Schank ist recht ordentlich, Speiß und Trank sind angemessen, und der Keller frohlockt so manchem Freigeist, um die Tradition der Rebellion allerdings mit geringem Erfolg fortzusetzen.

ZUM STEPPENWIRT: ‚Zum Steppenwirt‘ liegt nah der Grenze zu Thalmoor und dem Herzogtum Alberau, und bietet den durchreisenden Speiß, Trank und Unterkunft zu günstigen Preisen.

KNOCHENSCHENKE: Die Knochenschänke liegt nah der Knochenbrücke, dem Verbindungsstück zwischen der Steppe von Khimar-Nate und der Steppe von Umri. Der Grenznähe entsprechend ist sie recht heruntergekommen, spärlich eingerichtet, das wenige Mobiliar recht zerrüttet - aber Bier und Schnaps fließen.

Gebirge

ZAMKHARA GEBIRGE: Im Nordwesten der Steppe liegt das Zamkhara Gebirge, dessen reiche Vorräte an Schwarzem Marmor und Edelmetallen von den Barbaren der Steppe jedoch wenig gefördert werden. Erst seit der Eroberung durch das Imperiale Kaiserreich wurden in dem Gebirgsabschnitt einige Minen und Steinbrüche errichtet.

Gewässer

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Westlich grenzt die Steppe an das Sternentränenmeer. Des Öfteren mögen vor der Küste Schiffe von Korsaren gesehen werden, die dem Schiffverkehr zwischen der Hauptstadt und Goryen gebührende Schwierigkeiten bereiten.

ANGARION: Der Angarion bildet die östliche Grenze der Steppe von Khimar-Nate zur Steppe von Umri. Über die Knochenbrücke sind die beiden Steppen miteinander verbunden. Der Fluss bietet den angrenzenden Dörfern einen ausreichenden Bestand an Fischen.

Sonstiges

GRENZFESTE UTGENSTEIN: Die Grenzfeste Utgenstein ist der Familiensitz der Frau des Kaisers, Marlante von Utgenstein. Verwaltet wird die Feste, sowie beide Steppen, von dorten durch Graf Meinold von Freiwind. Die Grenzfeste gleicht mit seinen hohen Mauern, den breiten Türmen und den tiefen Burggraben einem wahren Bollwerk. Die wenigen Bauernhöfe, die sich darum gesammelt, mögen wohl kaum den Anblick verschönern.

FESTE WINNBRET: Feste Winnbret liegt auf der gleichnamigen Insel westlich der Steppe von Khimar-Nate. Sie liegt im Besitz Gustav von Winnbrets und ist aufgrund ihrer fast uneinnehmbaren Lage Rückzugsort der kaiserlichen Armee.

Imperiales Kaiserreich

DER ZAMKHARA-WALL: Der Zamkhara-Wall ist ein zwischen Zamkhara Gebirge und Zankharawald aufgeschütteter Erdwall, der vor Jahrhunderten von ansässigen Rebellen zum Schutz errichtet wurde. Trotz der Zerschlagung des Rebellenlagers verblieb der Wall an jener Stelle als Zeichen des Sieges über die Aufständigen.

EHEMALIGES REBELLENLAGER: Die Ruinen des ehemaligen Rebellenlagers sind südlich des Zamkhara-Walls zu finden. Viel gibt es dort jedoch, außer zerschlagenen und zerfallenen Häusern, kaum zu sehen.

DIE KNOCHENBRÜCKE: Die Knochenbrücke verbindet die Steppe der Khimar-Nate über den Angarion mit der Steppe von Umri. Sie ist recht breit und aus Holz gefertigt, das in seiner Helligkeit und leicht abstrusen Form an Knochen erinnern mag.

LAGER DER KHMAR-NATE: Über die Steppe verteilen sich vier große Lager der Khimar-Nate, in denen die meisten Menschen des Barbarenvolks recht abgegrenzt und noch in alten Traditionen leben. Die Lager beheimaten die vier großen Clans der im Westen lebenden Barbaren und sind nach ihnen bennant. Alle vier sind Nachfahren des berühmten Führers.

LAGER DES RHUMAR-NATE: Das Lager des Rhumar-Nate liegt inmitten der westlichen Steppe. Es ist die größte Ansammlung des barbarischen Volkes auf dieser Seite des Angarion und innerhalb der Grenzen des Barbarenvolkes. Hier finden sich zahlreiche Händler und Handwerker, aber auch Jäger, die in der Steppe nach Beute suchen und Bauern, die ihre nahen Felder bestellen. Rhumar-Nate führt von hier aus das Volk der Khimar-Nate, soweit es die Imperiale Gesetzgebung zulässt. Das sind vor allem kulturelle, aber auch administrative, die etwaige Rekrutierungen oder Steuern betreffen, die dem Lehnsherrn Graf Meinold von Freiwind zu entrichten sind.

LAGER DES ZHOD-NATE: Das Lager des Zhod-Nate liegt am Ufer des Angarions. Der Clan lebt beinahe ausschließlich vom Fischfang und dessen Verkauf, baut aber auch kleine, wendig Boote. Die Nähe zur feindlichen Grenze, der Steppe von Umri, macht das Lager häufig zum Ziel von Übergriffen. Hohe Holzpalisaden sollen es daher schützen.

LAGER DES THIR-NATE: Das Lager des Thir-Nate hat keinen festen Platz, ist es doch die Heimat der Schäfer und ihren Familien. Diese ziehen mit ihren gewaltigen Herden durch die gesamte Steppe und errichten ihr Lager stets von neuem. Das Khimar-Nate Schaf ist der kostbarste Besitz des Clans und wird bis aufs Ärgste verteidigt. Man kann bei Thir-Nates Sippe nicht von wehrlosen Schäfern sprechen. Vielmehr gehen eine Reihe von großen Barbarenkriegern aus diesem Zweig des Volkes hervor.

LAGER DES KHEL-NATE: Das Lager des Khel-Nate findet sich an der Westseite der bis zur Steppe reichenden Ausläufern des Zamkhara Gebirges. Das Lager wird durch die Felsformationen weitgehend geschützt und ist die wohl traditionellste Ansiedlung in der westlichen Steppe. Der Clan lebt von den Erträgen seiner Vieh- und Landwirtschaft, die im Allgemeinen jedoch nicht sonderlich üppig ausfallen. So herrscht immer eine Spur Unzufriedenheit unter den Leuten Khels.

Für das Imperiale Kaiserreich sind die Lager recht unbedeutend, und so lässt man die Barbaren in den meisten Fällen einfach in Ruhe.



Imperiales Kaiserreich

Die Steppe von Umri steht, gleichsam wie die Steppe von Khimar-Nate, unter der Verwaltung von Graf Meinold von Freiwind. Die Steppe grenzt im Norden an Thalmoor, im Westen an die Steppe von Khimar-Nate, im Süden an die Grafschaft Gording sowie an die Küste des Sternentränenmeeres und im Osten an Va'luas - Die Große Wüste.

Nur wenige imperiale Menschen des Kaiserreiches haben sich seit der Eroberung der Steppenländer, 494 dIK durch Kaiser Armhard II., wirklich in diesen eingefunden, und so ist die Steppe für das Imperium von sehr geringer Bedeutung. Die Zivilisierung des Barbarenvolks ist dem Kaiserreich minder geglückt, und so leben die meisten Barbaren der Umri noch heute in ihren Lagern in alter Tradition beisammen und scheren sich wenig um das Leben, das sich außerhalb der Steppe so abspielt.

Die Steppe selbst bietet den Einwohnern nicht nur einen reichen Bestand an wild, sondern besonders auch nahe des Angarion durchaus fruchtbaren Boden, der für die Landwirtschaft genutzt werden kann.

Allgemein ist das Leben in der Steppe recht rau. Eine Stadt gibt es dort nicht, und die Wege zwischen den einzelnen Dörfern sind lang und mühsam, sodass es gleichsam ein recht von der Außenwelt abgeschiedenes Leben ist. Dementsprechend werden die Menschen, die in der Steppe leben, gern als mürrisch und verschlossen bezeichnet.

Verwalter der Steppen: Graf Meinold von Freiwind, Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Khimar-Nate

Lehnsmann der Steppen: Utzen von Utgenstein (Bruder der Kaiserin), Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Utgenstein

Lehnsmann der Steppen: Kommandant Arjo von Kaisersee, Sitz: Garnison Karkwees, Bezirk Karkberg

Lehnsmann der Steppen: Freiherr Gustav von Winnbret, Sitz: Feste Winnbret, Bezirk Winnbret

Lehnsmann der Steppen: Freiherr Arnold von Angar, Sitz: Flussfeste Knochenbruch, Bezirk Angar

Lehnsmann der Steppen: Kommandant Erk von Flehn, Sitz: Garnison am Spitzfels, Bezirk Umri

Verwalter Utgenstein: Utzen von Utgenstein, Sitz: Grenzfeste Utgenstein, Bezirk Utgenstein

Dörfer

ANGOFURT: Angofurt ist das größte Dorf der Steppe von Umri und liegt nah der Knochenbrücke am Angarion. Ob der Nähe zur Steppe von Khimar-Nate ist eine stärkere Befestigung des Dorfes wohl nicht verwunderlich. Die meisten Einwohner leben von der Landwirtschaft und der Fischerei.

PRETWIG: Pretwig ist ein kleines Dorf von Bauern und Fischern, das an dem See Faulwasser nahe des Angarion liegt, dessen Fischbestände die ansässigen Fischer denen von Faulwasser deutlich vorziehen.

UBERTHAL: Ubertal liegt an dem Bach Balton, unweit der Grenze zu Thalmoor. Die Einwohnerzahl entspricht dem Durchschnitt eines Dorfes, und die meisten leben als Bauern oder Fischer.

REMBON: Rembon ist das östlichste Dorf des Imperium und liegt an den Klippen zum Sternentränenmeer. Es ist trotz der Abgeschiedenheit, oder vielleicht gerade deswegen, von ordentlicher Größe, und die Einwohner leben von der Landwirtschaft und der Fischerei.

Tavernen

ZUM TRUNKSCHLÄCHTER: Die Taverne liegt in südwestlichen Teil der Steppe und grenzt an die Grafschaft Gording. Mit starkem Bier und hartem Schnaps wird die kleine Bevölkerung Gordings hier gebührend an die rauen Sitten der Steppe vorbereitet, so sie den Weg durch diese anstreben.

ZUR DURCHREISE: Zur Durchreise liegt zwischen Angofurt und Pretwig an der Knochenbrücke. Zu empfehlen ist die Taverne, mehr Bruchbude als Lokal, tatsächlich nur zur Durchreise, denn oft wird es ungemütlich, wenn Barbaren aus der benachbarten Steppe dort einen Besuch abstattet.

Imperiales Kaiserreich

ZUM TISCHBRUCH: Zum Tischbrauch liegt an der Grenze zu Va'luas und Thalmoor. Die Taverne ist für deftiges Essen, starkes Bier und arge Raufereien Ortsbekannt.

SANDSTURMS BRUCH: Die Taverne ist recht abgelegen am östlichen Ende der Steppe, nah der Grenze zu Va'luas gelegen. Besuch gibt es dort kaum, und der Weg an dem sie liegt verläuft einige Tagesmärsche später in den weiten der Wüste. Es gibt einige, die in der Taverne ob ihrer Abgeschlossenheit ein Schmugglernest und kleines rebellenlager vermuten.

ZUM VOLLEN MAGEN: Die Taverne liegt am südlichen Ende der Steppe an der Grenze zur Grafschaft Gording. Sie steht in arger Konkurrenz zu der Taverne ‚Zum Runden Bauch‘, die unweit der Taverne noch in der Grafschaft Gording gelegen.

ZUM VOLLEN SÄCKLEIN: Zum Vollen Säcklein ist eine Halblingstaverne in der Steppe der Umri, die recht zentral gelegen. Sie erhielt ihren Namen ob der reichlichen Essenspakete, die bei dem Wirt gegen Bezahlung für die Durchreise durch die Steppe erworben werden können.

Gebirge

Ein richtiges Gebirge gibt es in der Steppe von Umri nicht. 4 größere Hügel verdienen dennoch eine eigene Bezeichnung und Erläuterung:

WILDHORN: Wildhorn ist eine Ansammlung von mehreren Hügeln, auf und zwischen denen sich so einiges an jagbarem Wild tummelt. Die Stelle ist sehr beliebt bei den Jägern der Steppe.

GROSSER DORN: Großer Dorn sind recht unwegsame Hügel, die überzogen sind von dichtem Dornestrüpp. Es gibt Gerüchte von Höhlen und Gängen, die hinter den Gestrüppen verborgen liegen und sich durch die Hügelandschaft ziehen, um dort von Zwielichten Gestalten als Versteck und Beutelager genutzt zu werden.

SPITZFELS: Spitzfels ist unwegsames Hügelgelände aus scharfem Stein, das die Haut von Fallenden gern aufreißt und das Schuhwerk der Wandernden maltretiert. Oger sollen dort hausen.

KLAUENHÜGEL: Der Klauenhügel ist ein größerer Hügel mit 5 Spitzen, wodurch er aufgrund der klauenähnlichen Form seinen Namen erhielt.

Gewässer

BALTON: Balton ist ein kleiner Bach bei Uberthal, der Name des Thalions in den Angarion mündet. Er bietet den Dörflern ausreichend Fischbestand.

FAULWASSER: Faulwasser ist ein trüber See in der Steppe und liegt bei Pretwig. Besonders an heißen Sommertagen quält er die Dorfbewohner mit seinem Gestank. Die Dorfbewohner Pretwigs behaupten, das auf dem Grund des Sees Leichen der Barbaren liegen, die für den modernden Gestank verantwortlich.

KLAGENSEE: Der Klagensee ist ein recht großer See und liegt zentral in der Steppe von Umri. Er bietet einen reichen Fischbestand für die nahen Lager der Umri. Seinen Namen erhielt er ob des Steppenwindes, der oft recht wüst über den See fegt, und denen, die bereits sind zuzuhören, von den Klagen der weiten Welt berichtet.

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Südöstlich grenzt die Steppe von Umri an das Sternentränenmeer. Etliche Riffe, spitze Felsen und starke Strömungen machen es jedoch für die Schifffahrt weitgehend unpassierbar.

Imperiales Kaiserreich

Sonstiges

FLUSSFESTE KNOCHENBRUCH: Am Angarion, in der Steppe von Umri und in Nähe der Knochenbrücke gelegen, ist die Flussfeste Knochenbruch eine Bastion inmitten der noch immer unruhigen Steppen. Ihr Besitzer ist Freiherr Arnold von Angar.

LAGER DER UMRI: Über die Steppe verteilen sich sieben große Lager der Umri, in denen die meisten Menschen des Barbarenvolks recht abgegrenzt und noch in alten Traditionen leben. Die Lager heißen:

Lager der Toki, Lager der Erti, Lager der Umri, Lager der Wari, Lager der Kami, Lager der Guli, Lager der Zavi

Ein jedes Lager hat einen eigenen Führer, der dieses verwaltet. Für das Imperiale Kaiserreich sind die Lager recht unbedeutend, und so lässt man die Barbaren in den meisten Fällen einfach in Ruhe.

Vor langer Zeit, als die Welt noch jung und die Herzen der Menschen noch rein, wie die Seen im Gebirge waren, lebte das Volk der Barbaren in einem Wald von unvorstellbarer Größe. Dort fanden sie all das, was sie zum Leben brauchten im Überfluss und doch führten sie ein Leben in Demut und Bescheidenheit unter den Augen des gütigen Götterpaares. Die Stärksten und Klügsten unter ihnen lenkten die Schritte der edlen Sippen und das Leben war einfach aber reich für jeden. Doch es kam die Stunde, da die Ruhe ein jähes Ende fand, denn ein furchterregender Feind warf seinen düsteren Schatten auf das saftige Grün der Bäume. Ein entsetzlicher Gestank breitete sich allerorts aus, markenschütternde Schreie hallten über die Wipfel und es fielen die todbringenden Flammen vom Himmel, die alles Leben vernichteten. Eine schreckliche Neuigkeit eilte bald von Mund zu Mund. Karok, der Rotgeflogelte, die uralte Bestie der Lamkhara Berge, hatte sich aus den Tiefen seiner Höhlen in die Lüfte aufgeschwungen und ihn durstete nach dem Blut und dem Schrecken und der Verzweiflung des Menschenvolkes. Dieses suchte sich zu verstecken, ergriff die Flucht, so es konnte und startete verzweifelte, aber nutzlose Versuche sich zu wehren. Unzählige fielen dem Drachen zum Opfer und das Gebiet des Waldes schrumpfte mehr und mehr, wie eine trocknende Traube im Staub am Fuße des Regestockes. Verdorrte Bäume und trockene Erde blieben zurück. Bald blieb dort, wo einst Baum an Baum gestanden hatte, kein Versteck mehr und das Volk der Barbaren zog sich in den Schatten der Berge zurück. Dort verharrten nun all jene, die sich sonst edlen Herzens frei bewegten und stolz, wie die Adler, allem und jedem gegenüber traten, das sich ihnen in den Weg stellte. Wie gelähmt hockten sie beieinander, ratlos, was sie tun sollten ihrem scheinbar unvermeidlichen Schicksal zu entkommen. Frauen und Kinder weinten, die Männer schwiegen voll Bitterkeit.

*Da stand einer unter ihnen auf.
Einer, der stolzer war, als seine Begleiter.
Einer, der stärker war, als seine Begleiter.
Einer, der mutiger war, als seine Begleiter.
Sein Name war Lharani.
Und Lharani erhob sein Schwert.
Und Lharani erhob seine Stimme.
Und Lharani Ruf schallte weit hin über die kahle Ebene.*

Da nahm Lharani sein Pferd und preschte davon, dem Angarion zu, wo man das Ungeheuer vermutete. Am Ufer des Flusses trafen sie dann auch aufeinander und der Kampf ward erbittert und quaderlos und dauerte einen Tag und eine Nacht. Der Recke führte seine Waffe unbeirrt, obwohl der Drache ihm mehr als eine furchtbare Wunde beibrachte. Lharanis Füße waren beiseite, wie die des Schakals, seine Arme stark wie die Pranken eines Bären, sein Blick scharf wie der des Falken und sein Wille fest wie der Würgegriff der Schlange.

Und so brachte er den zur Strecke, dem keiner getötet hatte, dem eine Spur der Vernichtung und des Todes gefolgt war und der nun sein Blut in den Fluss ergoss, welcher fortan der Rote Fluss genannt werden sollte. Ein lebendes Kalb ward jener schreckliche Schrei zu hören, der so viele in Panik und Todesangst versetzt hatte, der diesmal jedoch mähend und unglaublich zu klagen schien und der rückwärt endete, als der lebte Hauch Lebens aus dem massigen, beschuppten Körper entwich. Doch auch Lharani erlag den Folgen des Kampfes noch in der gleichen Stunde, in dem Wissen allerdings, sein Volk gerettet zu haben.

Stille machte sich breit und ein paar Tage schien die Welt abzuwarten, unglaublich scheinbar, dass solch Tats möglich gewesen war. Als die Später der Barbaren dann die Kunde vom Tod des Drachen an den Berg brachten, ward der Jubel groß und alles Volk zog zu der Stelle hin, um mit eigenen Augen zu sehen, was sie erfahren hatten. Der tote Held wurde bald darauf mit allen Ehren den Fluten des Flusses überantwortet und die Herzen waren bei ihm, als er seine Reise gen Sternentränenmeer antat. Karok jedoch zerlegte man und verbrannte sein Fleisch unter widerlichem Gestank. Seine Knochen jedoch behielt man zurück, schlug sie zurecht und erbaute aus ihnen eine Brücke, die die beiden Seiten des Flusses bis heute verbindet und die man die Knochenbrücke nennt.

Die Legende der Knochenbrücke

Imperiales Kaiserreich

Gording



Die Grafschaft Gording wird verwaltet von Graf Hendrik von Breitfeld. Sie grenzt im Nordwesten an die Steppe von Khimar-Nate, im Nordosten an die Steppe von Umri und im Süden an das Sternentränenmeer.

Für das Imperium ist Gording von eher geringer Bedeutung. Zwar werden etliche Waren aus der Grafschaft gern genossen, aber innerhalb der Fürstentümer nimmt sie, teilweise wohl ob der abgeschiedenen Lage, keine besondere Rolle ein.

Gording ist ein Idyll der Erholung - weite Felder und blühende Wälder laden zu Spaziergängen und einem ruhigen Gemütszustand ein, Speis und Trank der Halblinge verwöhnen den Gaumen, und die etlichen kleinen Feste in der Grafschaft sorgen für ausreichende Unterhaltung.

Die Grafschaft wird hauptsächlich von Halblingen und Gnomen bevölkert, obgleich es auch des öfteren einen nach Ruhe und Entspannung sinnenden Menschen in eben jene Gegend treibt. Die Gastfreundschaft der Region ist bekannt und wird von Reisenden und Wanderern geschätzt.

Verwalter: Graf Hendrik von Breitfeld, Sitz:

Burg Elster, Bezirk Zankat

Stadt Goryen, Bezirk Goryen

Lehnsmann: Freiherr Harald von den Blutfeldern, Sitz: Blutfelder Feste, Bezirk Südaufer

Lehnsmann: Freiherr Horst von Hack, Sitz: Hackburg, Bezirk Grünfeld

Städte

GORYEN

Dörfer

BORSTING: Borsting ist ein recht idyllisches Klippendorf, deren Einwohner, größtenteils Halblinge, von der Viehzucht und der Fischerei leben. Das Dorf selbst ist umgeben von weiten, grünen Feldern. Berühmt ist der Ort für seine Pferdezucht. Lütte Trippelschritt züchtet hier seine Gordinger.

HECKRING: Heckring liegt an der Grenze zur Steppe von Khimar-Nate westlich des Zankat-

Imperiales Kaiserreich

waldes. Umgeben von einem großen Ring aus Hecken gehen die dort ansässigen, größtenteils kleinen Völker hauptsächlich der Landwirtschaft nach.

FORSTBLICK: Das Dorf grenzt an den südlichen Waldrand des Zankatwaldes, was wohl auch zu besagtem Dorfnamen führte. Die Einwohnerzahl ist eher gering, und hauptsächlich gehören sie dem kleinen Volk an. Sie gehen der Tätigkeit des Holzfällens nach, wobei sich erstaunlicherweise zeigt, wie gnomischer Erfindergeist die körperliche Unterlegenheit zu den Menschen ausgleicht.

KRÄTHHALL: Kräthhall liegt zwischen dem Zankatwald und dem Angarion. Das Dorf ist von normaler Größe, und während die Menschen des Dorfes als Holzfäller tätig, gehen die kleinen Völker vor allem der Fischerei nach.

GORNINGEN: Gorningen ist das größte Dorf der Grafschaft und liegt zwischen der Steppe von Umri und dem Zankatwald. Die meisten Einwohner leben vom Handel, den Gütern des Waldes und der Landwirtschaft.

ZWICKDORF: Zwickdorf bildet das östliche Klippendorf der Grafschaft und ist von durchschnittlicher Größe. Die meisten Einwohner gehen der Fischerei nach.

Tavernen

AM GRÜNFELD: Am Grünfeld ist eine kleine, aber feine Taverne inmitten der grünen Wiesen der Grafschaft. Die Halblingsfamilie, die diese Taverne betreibt, ist in der Landschaft recht bekannt und besonders der Kuchen der Küchenchefin wird von den Halblingen der Region geschätzt.

HALBLINGSTREFF: Der Halblingstreff ist eine kleine Taverne in der Nähe von Goryen. Hauptsächlich Halblinge finden dort Einkehr, und so wurde die Größe von Krügen und Essensportionen entsprechend angepasst.

AM GEDECKTEN TISCH: Die Taverne liegt am südlichen Rand des Zankatwaldes an einer Kreuzung der Handelswege. Der Duft von gebratenem Fleisch und gebackenen Törtchen läd den Wanderer immer wieder aufs neue zu einer erholsamen Rast ein.

VOM GROSSEN FASS: Die Taverne ist eine der zwei Herbergen Gordings, die von Menschen betrieben wird. Sie steht in Konkurrenz zu der Taverne ‚Kleines Krüglein‘, da beide ihr Bier aus normalen, menschenüblichen Krügen servieren. Das Bier beider Tavernen wird geschätzt, und Makel in Punkto Küche angeklagt.

ZUM RUNDEN BAUCH: Zum Runden Bauch liegt an der östlichen Grenze Gordings zur Steppe von Umri. Der Halblingswirt ist der Konkurrent des Wirtes von der Taverne ‚Zum vollen Magen‘, der seine Taverne in der Steppe von Umri hat.

KLEINES KRÜGLEIN: Die Taverne ist eine der zwei Herbergen Gordings, die von Menschen betrieben wird. Sie steht in Konkurrenz zu der Taverne ‚Vom grossen Fass‘, da beide ihr Bier aus normalen, menschenüblichen Krügen servieren. Das Bier beider Tavernen wird geschätzt, und Makel in Punkto Küche angeklagt.

Wälder

ZANKATWALD: Der Laubwald erstreckt sich über weite Teile der Grafschaft und bietet den Einwohnern nicht nur einen ausreichenden Bestand an Nahrung, Pflanzen, Holz und Fell, sondern trägt mit seiner Farbpracht auch maßgeblich zur Schönheit der Grafschaft bei.

Imperiales Kaiserreich

Gewässer

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Südlich grenzt die Grafschaft an das Sternentränenmeer. Direkten Zugang zur hohen See erhält die Grafschaft hier über den Angarion, der im Südwesten der Grafschaft in das Meer mündet.

ANGARION: Der Angarion bietet der Grafschaft einen reichen Bestand an Fischen und bindet sie über seinen Lauf direkt ans Sternentränenmeer an.

Sonstiges

BURG ELSTER: Burg Elster ist der Sitz von Graf Hendrik von Breittfeld, dem Verwalter der Grafschaft Gording. Die Burg, ein Lehen des Kaisers, liegt schon seit Jahrhunderten in der Hand der Familie von Breittfeld, und so übernahm Graf Hendrik nach dem Dahinscheiden seines Vaters vor einigen Jahren dessen Aufgabe und seine Ämter. Die Pforten der Burg sind meist für das ansässige Volk verschlossen und wenn auch die Mauern mit viel grün bewachsen sind und sich das Gebäude durchaus in das idyllische Bild der Grafschaft einfügt, hat der Sitz des Grafen einen eher abweisenden Charakter.

BLUTFELDER FESTE: Die Blutfelder Feste war einst die Grenzfeste zur Steppe von Umri, und war vor der Eroberung der Barbarenländer von großer Bedeutung. Diese ging allerdings in den letzten Jahrzehnten verloren. Heute wird sie von keinem mehr besetzt, und der weite Burghof, in dem einst die Armee des Kaisers stationiert war, wird heute eher für Märkte oder größere Versammlungen genutzt.

DUNKELLABOR: Das Dunkellabor ist in Besitz von Familie Flammennase, einer berühmten gnomischen Alchimistenfamilie. Der Ort ist mitnichten so finster, wie er klingen mag. Etwas außerhalb von Goryen gelegen frönen die Gnome dort ihren Erfindungstrieben.

Va'luas



Imperiales Kaiserreich

Va'luas, die große Wüste, ist die Heimat der Va'rian, dem Wüstenvolk. Seit der Eroberung von Anwa'ar wurde die Va'luas in das Imperiale Kaiserreich eingegliedert. Im Norden grenzt die Wüste über die Schneezinnen an die Grafschaft Als, im Westen an die Grafschaft Jarfalla und das Thalmoor, im Süden an die Steppe von Umri und im Osten an das Sternentränenmeer.

Trotz der Eroberung durch das Imperiale Reich leben die meisten der Va'rian noch immer in der Wüste, nicht wenige noch in den alten Traditionen ihrer Beduinenstämme.

Doch seit der Vereinigung der Stämme, 428 dIK unter Munawwar, vom Stamm der Antankara, gilt im Falle der Not die Stimme des Amjad von Anwa'ar, des Regenten der großen Wüstenstadt, dem Treue und Ehrerbietung des wohl ganzen Volkes sicher ist.

Verwalter: Uthal, Amjad von Anwa'ar

Städte

ANWA'AR

Dörfer

FEUERBETZ: Feuerbetz liegt an westlichen Rand der Va'luas, kurz bevor die Weiten der Wüste beginnen. Der Boden dort ist noch relativ fruchtbar, sodass einige Einwohner der Landwirtschaft frönen können. Einige andere Bewohner verdingen sich durch den Handel zwischen den Reichen. Das Dorf grenzt an Thalmoor.

GOLDFELD: Goldfeld ist ein Grenzdorf zur Grafschaft Jarfalla. Das Dorf ist eher klein und die wenigen Einwohner sind als Bauern oder Händler tätig.

JUNDALAAR: Jundalaar liegt am nördlichen Rand der Va'luas an den Füßen der Schneezinnen, unweit des Sees Tauwasser. Es ist das größte Dorf der Va'luas und die Bewohner sind hauptsächlich Bauern.

Gebirge

SCHNEEZINNEN: Die Schneezinnen sind ein gewaltiges Gebirgsmassiv, deren Ausläufer sich bis hinunter in die Wüste erstrecken. Etliche wertvolle Bodenschätze und der berühmte Weiße Marmor sind in den Bergen dort zu finden.

Gewässer

TAUWASSER: Tauwasser ist ein kleiner Bergsee am Fuße der Schneezinnen. Das Dorf Jundalaar liegt unweit von diesem. Der See bietet den Dorfbewohnern die Möglichkeit von ertragreichen Ernten.

ENTENPFUHL: Der Entenpfuhl ist ein kleiner See an der westlichen Grenze der Va'luas, unweit des Dorfes Feuerbetz. Die Dorfbewohner nutzen den kleinen See um ihre Ernten trotz des Klimas ertragreich zu gestalten.

KÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Östlich grenzt die Wüste an das Sternentränenmeer. Anders als an der westlichen Grenze des Imperiums ist das Meer dorten aufgrund reißender Strömungen und scharfen Felsen, die zu Schiffsbrüchen einladen, kaum befahrbar.

Imperiales Kaiserreich

Sonstiges

WÜSTENFELS: Der Wüstenfels erhebt sich als Berg inmitten der Weiten der Va'luas. Die Va'rian haben in dem Berg selbst einen Tempel zu ehren des Sonnenvaters errichtet. Der Zugang zu diesem liegt allerdings gut verborgen und ist wohl nur den Beduinen der Wüste bekannt.

OASEN: Obgleich die Wüste aus ewigem Sand, erheben sich 5 große Oasen in den Weiten, die von den einzelnen Beduinen genutzt und als Heimstätte bewohnt werden. Die 5 Oasen tragen die Namen:

Perlenglanz - Djuma'natur
Sonnengüte - Shamsha'tibah
Garten der Gnade - Jinahra'fah
Sandloch - Rukajjaluf'a
Oase des klaren Wassers - S'afa-Berrak

Thalmoor



Thalmoor ist im Grunde keine eigene Grafschaft, sondern wird seit jeher von der Grafschaft Jarfalla beansprucht. Da der Kaiser jedoch bisher keine Notwendigkeit sah, das Gebiet in Jarfalla einzugliedern, bleibt Thalmoor weitgehend selbstbestimmt. Verwaltet wird Thalmoor daher direkt von den Stadtherren von Thale.

Imperiales Kaiserreich

Im Norden grenzt Thalmoor an die Grafschaft Jarfalla, im Westen an das Fürstentum Freiemar, im Süden an die Steppen von Khimar-Nate und Umri und im Osten an die Wüste.

Thalmoor ist unter den Fürstentümern des Kaiserreiches von eher geringer Bedeutung, und es wäre falsch zu behaupten, dass das geringe Interesse des Kaisers die Einwohner von Thalmoor stören würde. Oft wird Thalmoor als der Schandfleck des Kaiserreiches bezeichnet, in dem sich der Abschaum der Gesellschaft zusammengefunden. Die Einwohner selbst gelten als zwielicht und verschlossen. Viele von ihnen folgen dem Schlangenhüter-Kodex.

Verwalter: Stadtrat Thale

Städte

THALE

Dörfer

TORWACHT: Torwacht ist ein Vorort von Thale. Die Einwohnerzahl ist eher gering, und die meisten die dort leben, verdingen sich als Bauern oder Söldner.

KAPPDOHN: Das Dorf liegt im Norden von Thalmoor am Angarion an der Grenze zur Grafschaft Jarfalla. Die Nähe des Angarion nutzend sind die meisten Ansässigen als Fischer oder Bauern tätig.

KRAVALAS: Kravalas ist das Grenzdorf zum Fürstentum Freiemar. Es liegt nah des Angarion und unweit des Vogelweiher. Die meisten Einwohner sind Bauern oder Fischer.

Tavernen

ZUR FAULEN SOCKE: Die Taverne liegt im westlichen Thalmoor an der Grenze zum Fürstentum Freiemar. Die Faulheit des Wirtes ist Ortsbekannt, und so macht er dem Namen der Taverne alle Ehre, obgleich manche spitze Zunge behaupten mögen, der Tavernenname beziehe sich auf die Fußbekleidung des Wirtes Eheweib.

AM SUMPFWEG: ‚Am Sumpfweg‘ liegt an der Grenze zur Steppe von Umri, an dem Sumpfpfad der von dorten nach Thale führt. Die Taverne ist recht heruntergekommen, bietet aber Speiß, Trank und Unterkunft zu billigen Preisen.

BEIM TRUNKENBOLD: Die Taverne liegt im östlichen Thalmoor an der Grenze zur Grafschaft Jarfalla und der Wüste. Die stets gerötete und leicht geschwollene Nase des Wirtes ist Ortsbekannt.

Gewässer

ANGARION: Der Lauf des Angarion bildet im Süden, Westen und Norden die natürliche Grenze Thamoors zu anderen Fürstentümern. Der Fischbestand ist reich und bietet den Anwohnern ausreichende Nahrung.

THALION: Der Thalion ist ein Seitenarm des Angarion. Seine Quellen sind westlich und östlich von Thale gelegen, und so rahmt der Fluss die Stadt südwärts ein.

VOGELWEIHER: Der Vogelweiher ist ein kleiner Weiher in der Nähe von Kravalas.

FALLON: Der Fallon ist ein kleiner Bach der dem Thalion entspringt. Nahe der Quelle der Flusses verlässt der Bach diesen und führt bis hinauf zur Grauen Spindel.

Imperiales Kaiserreich

Sonstiges

DIE GRAUE SPINDEL: Die Graue Spindel ist eine berühmte Webermanufaktur für exquisite Stoffe, wie Seide oder Brokat. Sie liegt ein Stück außerhalb von Thale in einer für die Gegend eher untypischen Idylle.



Wappen der Grauen Spindel

THALMOOR: Das Thalmoor ist der größte Sumpf des Imperialen Reiches, und erstreckt sich über die ganze Region. Etliche Stellen sind unzugänglich, doch wurden mit der Zeit durchaus passierbare Wege durch den Morast gefunden. Für Außenstehende mag ob des Moores ein oft finsterer Eindruck der Gegend entstehen. Jene, die gewillt sind richtig hinzuschauen, mögen aber gleichsam auch die Schönheiten der Region entdecken.

Imperiales Kaiserreich

Jarfalla



Jarfalla ist eine Grafschaft unter der Führung des Grafen Bern von Mingeloh. Im Norden verläuft die Grenze zur Grafschaft Als. Im Westen befindet sich das Fürstentum Freiemar. Im Osten grenzt die Große Wüste an Jarfalla. Und im Süden erstreckt sich das Gebiet von Thalmoor, das von den Regenten Jarfallas von je her beansprucht wird, dem die Kaiser jedoch keine Beachtung schenken und es sich selbst, sowie dem Rat von Thale überlassen.

Jarfalla ist vor allem für die Nebelseen und deren schwül-warmes Klima berühmt. Der Fischfang spielt eine große Rolle und ist, neben dem Handel mit dem Süden, der über den Angarion abgewickelt wird, der vornehmliche Wirtschaftsfaktor. In den letzten Jahren sind aber auch die Beziehungen zur reichen Wüstenstadt Anwa'ar verbessert worden, sodass Jarfalla sich prächtig entwickelt und vielleicht bald eine der Ortschaften das Stadt- und Münzrecht erhalten mag.

Verwalter: Graf Bern von Mingeloh, Sitz: Schloss Guldenbann, Bezirk Nebelfeld
Lehnsmann: Freiherr Berold von Freiwind, Sitz: Burg Freiwind, Bezirk Schattenfeld

Imperiales Kaiserreich

Dörfer

KLAGHEIM: Das Grenzdorf zu Thalmoor liegt an der Quelle des Angarion und ist eine der größeren Ortschaften Jarfallas. Der überwiegende Teil der Einwohner hat sich der Fischerei verschrieben und lebt in Konkurrenz zu Kappdohn einige Meilen flussabwärts auf der anderen Seite der Grenze.

WEINSTEIN: Inmitten der Nebelseen liegt Weinstein, ein kleines verschlafenes Nest. Zwar gibt es auch hier einige Fischer, die auf die umliegenden Gewässer fahren, mehr oder weniger berühmt ist die Ortschaft aber für ihren Wein, den Weinsteintropfen, der in dieser Gegend gedeiht.

HOHENTHAL: Nahe der Grenze zu Als, zwischen Schneezinnen und Schattenforst, liegt Hohenthal, ein mittelgroßes Örtchen mit etwa 60 Einwohnern. Die meisten von ihnen sind Bauern und Holzfäller, man findet aber auch gewiefte Händler, die Fisch und Wein über die Grenze liefern. Gern verbringt man die Abende im Immervollen Krug.

GLETSCHFUHR: Am Fuße der Schneezinnen gelegen, ist Gletschfuhr die größte Ortschaft von Jarfalla. Hier findet sich der bedeutendste Markt, Handwerker und Händler aus vielen Bereichen, sowie einige Gehöfte im nahen Umland.

Gletschfuhr hat einen gewählten Vorsteher, der Recht spricht und über einige kleinere Belange entscheiden darf. Man pflegt Kontakte nach Anwa'ar und zur Weitenfels Feste. Gletschfuhr macht sich deshalb schon lange Hoffnungen, das Stadt- und Münzrecht zugesprochen zu bekommen.

WEITLAND: Im Binnenland, in der Nähe Schloss Guldenbanns gelegen, ist Weitland nur eine Ansammlung einiger Häuser und Höfe. Die Einwohner sind fast allesamt Bauern und führen ein ruhiges und monotones Leben.

Tavernen

AM STEINKREIS: Die Taverne am Steinkreis ist eine recht brauchbare Schenke, an der Straße süd-westlich der Nebelseen gelegen. Sie wurde nur einen Steinwurf entfernt von jenem Ort erbaut, den man in Jarfalla Nebelkreis nennt. Allerdings steht das Haus erst ungefähr 150 Jahre, sodass es die wilden Zeiten dieser Gegend nicht selbst miterlebt hat. Doch regelmäßig erinnert dort Warlo der Zitrige mit seinen Geschichten an jene gefährliche Zeit. Der Alte ist eine Institution im Steinkreis und ist eigentlich jeden Tag an seinem Tisch mit dem Rücken zum Kachelofen anzutreffen.

GUTE STUBE: Herein in die Gute Stube, oder wie sagt man so schön? Das kann man in diesem Fall allerdings nicht unterschreiben. Die Gute Stube ist eine heruntergekommene Absteige am Rande des Schattenforstes. Für alle diejenigen, die von Westen über die Grenze kommen und am Wald entlang reisen, ist sie jedoch die erste erreichbare Unterkunft und daher, trotz schäbiger Zimmer und schlechtem Essen, stets gut besucht.

DER GRÜNE STEIN: Der Grüne Stein ist eine Taverne am Rande des Schattenforstes, nahe der Grenze zu Als. Sie befindet sich ebenfalls südlich der Schneezinnen, aber nur in Sichtweite des Waldes. Allerdings wird dem müden Wanderer ihr Besuch wärmstens empfohlen. Ausgezeichnete Küche, sowie regelmäßige Musik- und Sangeskunst bieten am wohligh warmem Kaminfeuer gemütliche Atmosphäre, um von langen Wanderungen auszuruhen. Zudem gibt es eine kleine Anzahl von schlichten aber sauberen Zimmern zu günstigem Preis.

DER IMMERVOLLE KRUG: Grenzübergreifend ist das Publikum im Immervollen Krug. Nach getaner Abend mischt sich Volk aus Hohenthal und Donnerthal. So ist es nicht verwunderlich, dass es ab und an zu handfesten Auseinandersetzung oder fröhlichen Hochzeitsfeiern kommt. Der Immervolle Krug freut sich jedenfalls die beiden Dörfer einander näher zu bringen.

Imperiales Kaiserreich

GOLDKISTE: Die Goldkiste trägt ihren Namen wahrhaft mit Recht. Am östlichen Rand der Grafschaft gelegen, profitiert sie von drei Handelswegen. Aus dem Norden kommt das Kupfer der Minen von Nonitz. Im Westen liegt die gesamte Grafschaft Jarfalla, mit ihrem Wein, Fisch, Holz und vielen anderen Gütern. Im Osten aber findet man den Rand der Wüste und die Karawanen Anwa'ars verlassen an dieser Stelle den heißen Sand ihrer Heimat.

So macht fast jeder, der eine der Grenzen überschreitet, hier halt und füllt die Goldkiste weiter an.

Wälder

SCHATTENFORST: Zwischen Schneezinnen und Nebelseen liegt der Schattenforst, ein dichter Mischwald, der wenig erforscht ist. Wirklich bekannt ist nur ein Teil auf der Südseite, befindet sich doch dort der sagenumwobene Grüne Stein. Auch die gleichnamige Taverne befindet sich auf dieser Seite in Sichtweite der Bäume. Der Schattenforst ist Grenzwald zwischen den Grafschaften Jarfalla und Als.

Gebirge

SCHNEEZINNEN: Das Bergmassiv liegt im Norden der Grafschaft. Allerdings liegt der überwiegende Teil des Gebirges auf dem Boden der Grafschaft Als. Im mittleren Teil, also in der Grafschaft Jarfalla, findet man schon recht warme Temperaturen. Hier ist die Flora schon spärlicher und wird mehr und mehr von stacheligem, halbhohem Gewächs dominiert. Dies ist der bevorzugte Lebensraum des Schneezinnen-Hochlandschafts.

Gewässer

ANGARION: Der Fluss Angarion, der auch der Rote Fluss genannt wird, entspringt Nahe der Nebelseen nördlich von Thale am Rande der Steppe von Umri. Er teilt die großen Steppen der Umri und Khimar-Nare. Der von Thale kommende Thalion mündet auf halber Strecke des Angarions in denselben. Der Angarion selbst fließt, am Zankatwald vorbei, bei Goryen ins Meer.

NEBELSEEN: Die Nebelseen bedecken einen Großteil der Grafschaft und stellen einen bedeutenden wirtschaftlichen Faktor dar. Ihre Wassermassen bedecken eine riesige Fläche und sorgen, gemeinsam mit der Hitze dieses Streifen des Imperiums, für ein feuchtes Klima, dass mitunter sumpftartige Gegenden hervorbringt. Diese sind Ursprung und Nährboden für Seuchen und Krankheiten, die Fremde in dieser Gegend oft und gerne heimsuchen. Außerdem entstehen durch Hitze und Feuchtigkeit fast täglich Nebelfelder, die den Seen ihren Namen gaben.

Sonstiges

SCHLOSS GULDENBANN: Stolz reckt Schloss Guldenbann seine acht Türme gen Himmel. Die Heimstätte des Grafen Bern von Mingeloh liegt im Osten der Grafschaft, unweit der Großen Wüste im Gebiet der Nebelseen. Sie ist ein Bauwerk jüngerer Geschichte, wurde sie doch erst nach der Unterwerfung der Va'rian im Jahre 560 dIK erbaut.

RUINE BURG GRAUWEHR: In der Nähe des Schlosses Guldenbann in Jarfalla liegt die Ruine der Burg Grauwehr, einst eine stattliche Festung. Während der Unterwerfung der Va'rian allerdings wurde jene zerstört und durch das Schloss ersetzt.

BURG FREIWIND: Burg Freiwind liegt im Norden Jarfallas, an der Grenze zu Als. Ihr derzeitiger Regent ist Freiherr Berold von Freiwind, der Bruder Meinolds von Freiwind, des Verwalters der Steppen.

Imperiales Kaiserreich

NEBELKREIS: Abgelegen von den Dörfern der Grafschaft Jarfallas, nahe der Taverne am Steinkreis liegt ein Ort, den die Bevölkerung der Grafschaft den Nebelkreis nennt.

Unzählige Schauermärchen, finstere Legenden und schreckliche Geschichten gibt es in der Bevölkerung über jenen Ort, an dem früher angeblich Hexen zu den Zeiten des neuen Mondes ketzerische, rituelle Feiern abgehalten haben sollen. Gelblich soll sich zu jener Zeit der Nebel verfärbt haben, zu dicht, um vom normalen Auge durchdrungen zu werden, und der schweflige Gestank soll beißend in die Lungen eingedrungen sein. Wispernde Gesänge klangen dann durch die Lüfte, unterbrochen von wilden Schreien und den schmerzenden Lauten jener, die angeblich bei den Ritualen den Hexen zum Opfer fielen.

372 dIK wurde jener Hexenbund der Geschichte zur Folge von der Faust des Lichtes zerschlagen. Dennoch blieben die Geschichten der Vergangenheit in den Köpfen der Bevölkerung, wurden von Generation zu Generation weitergegeben, und sind noch heute ein beliebtes Thema in der nahen Schank.

DER SIEBENHÜGEL: Der Siebenhügel liegt im nördlichen Binnenland der Grafschaft Jarfalla. Etliche kleine Höhlen und versteckte Wege führen angeblich über und durch den Hügel. Obwohl der Ort an sich eigentlich recht ansehnlich ist, meiden die meisten Ortskundigen ihn im weiten Umkreis.

Seltsame Feuer sollen des Nachts auf dem Hügel gesichtet worden sein, bläulicher Nebel der die Hügel umhüllt, und Menschen, die angeblich immer wieder im Umkreis des Hügels verschwinden. So mag es kaum verwundern, das sich dutzende Geschichten und Schauermärchen um den Siebenhügel ranken, eine abstruser und grauenvoller als die andere.

Bemühungen der Faust des Lichtes, dem angeblichen Treiben an diesem Orte Einhalt zu gebieten, scheinen bislang keine Früchte zu tragen - und so hält sich die Einwohnerschaft der Grafschaft lieber weiter von dem Hexenhügel, wie er dort oft genannt wird, fern.

DER GRÜNE STEIN: Der Grüne Stein ist angeblich ein kultischer Ort, der im Schattenforst versteckt liegen soll.

*Oft zieht es mich zu später Stunde
auf meiner abendlichen Runde
hinaus, hinaus zum Waldesrand
zu einer Stelle wohlbekannt
wo ein schmaler Pfad beginnt
von dem weiß hier ein jedes Kind
er führt - jetzt müsst ihr leise sein -
geradewegs zum Grünen Stein
der "Grüne Stein", der "Grüne Stein",
muss denn dies Gemurmel sein?
doch habt ihr recht, wenn's euch erregt
wenn sich jetzt nur's Getuschel legt
werd' ich von diesem Stein berichten
kenn ich doch all' seine Geschichten
Ich sag es gleich eh ich's versäume
der Wald ist mehr als viele Bäume*

Liam vom Grünen Stein
„Der Grüne Stein - Wahrheiten“

Als



Als ist eine Grafschaft unter der Führung des Grafen Haloth von Weitenfels. Im Norden verläuft die Grenze zum Ödland. Im Westen befinden sich die Grenzen zum Herzogtum Hallemark und dem Fürstentum Freimar. Gen Süden liegen sowohl die Grafschaft Jarfalla, wie auch die Große Wüste. Und im Osten fließt der reißende Fluss ohne Namen in das Sternentränenmeer.

Als ist in weiten Teilen ein kalter und unwirtlicher Ort. Die Schneezinnen und die nördlichen, an das Ödland grenzenden Gebiete sind den meisten Teil des Jahres von Schnee bedeckt und das Leben ist karg und beschwerlich. Südlich der Berge liegt jedoch eine fruchtbare Ebene, die bis zum Schattenforst reicht.

Verwalter: Haloth von Weitenfels,
Sitz: Weitenfels Feste, Bezirk Weitenfels

Stadt Mondwacht, Bezirk Mondwacht
Lehnsmann: Freiherr Tobias von
Schneeberg. Sitz: Burg Ödblick, Be-
zirk Schneesinnen

Städte

MONDWACHT

Dörfer

GROWICK: Growick ist ein kleines Grenzdorf zum Herzogtum Hallemark und dem Fürstentum Freimar. Die Bauern gehen fleißig ihrem Tagewerk nach und bestellen das recht fruchtbare Land nahe der Quelle des Thelon. Die Grenznähe lässt aber auch den Handel blühen und so ist Growick ein wohlhabend und es ist damit zu rechnen, dass es in der Nahen Zukunft wachsen wird.

TUGGENTOCK: Im Binnenland von Als
liegt das Bauerndorf Tuggentock. Im

Imperiales Kaiserreich

allgemeinen gilt für diese Ortschaft ähnliches, wie für die anderen Dörfer Als, aber einmal im Jahr schlagen die Tuggentocker aus der Art und veranstalten ein für diese Gegend aufsehen erregendes Spektakel: Den Tuggentocker Humpenlauf.

Ansonsten ist der Ort jedoch recht bedeutungslos und befasst sich mit Viehzucht und dem Anbau der Feldfrüchte.

DORNSTETT: Am südlichen Fuße der Schneezinnen, ganz in der Nähe der Weitenfels Feste gelegen befindet sich Dornstett. Der verschlafene Ort, den die an dieser Stelle unpassierbaren Berge von der großen Stadt Mondwacht trennen, beheimatet überwiegend Bauern. Diese führen ein friedliebendes Leben und unterscheiden sich höchstens dadurch, welche der beiden nahen Tavernen, Im Fass oder Im Hohlen Zahn, bevorzugen.

DONNERTHAL: Am südlichen Fuße der Schneezinnen, in der Nähe des Schattenforstes und unweit der Grenze zur Grafschaft Jarfalla gelegen, findet sich Donnerthal, ein recht ansehnliches Dorf, dass überwiegend von Bauern und Holzfällern bewohnt wird. Satte Wiesen, fruchtbare Felder, der Wald und die Nahe Grenze machen das Leben hier angenehm.

NONITZ: Nonitz ist das östlichste Dorf der Grafschaft Als, dass inmitten der Schneezinnen gelegen ist. Drei Wege kreuzen sich hier, die nach Westen, Süden und Osten aus dem Gebirge führen. Es mag vielleicht um die 40 Einwohner zählen. Wenige davon bestellen im Sommer die kargen Äcker einer Talsenke oder hüten das zähe Vieh, die berühmten Schneezinnen-Hochlandschafe, deren außergewöhnliche Wolle ein Leben an diesem Ort erst möglich macht.

Die anderen verdienen ihr Gold hart in der Kaiserlichen Kupfermine. Das Kupfer des Imperiums stammt fast ausschließlich aus der Gegend um Nonitz.

Tavernen

ZUM VERRÜCKTEN BARDEN: Die wohl schrägste Taverne im Imperium ist die ‚Zum Verrückten Barden‘. Sie befindet sich am nord-westlichen Rand des Schattenforstes und ist auch vom Fürstentum Freiemar gut zu erreichen. Schon das windschiefe Haus mit den knall-gelben Fensterläden lässt erahnen, dass hier die Dinge einen anderen Weg gehen, als üblich. Der Wirt ist ein Spielmann, der sein Handwerk versteht und gern zu wildem Tanz aufspielt oder unglaubliche Balladen trällert. Das Publikum ist eingeladen mitzusingen und kommt dem gerne nach, zumal Bier und Schnaps in Strömen fließen. Die rustikale Möblierung muss einiges einstecken und der Tanzboden ist ausgetreten. Trotz aller Wildheit überschreitet der Spaß auf wundersame Weise nie die Grenze zur Gewalt und das ist es, was die Gäste gern wieder kommen lässt.

Einmal im Jahr ist die Taverne Wegpunkt des Tuggentocker Humpenlaufes.

AM MÜHLSTEIN: Die urige Taverne, in einer ausgedienten Mühle untergebracht, bietet deftige Kost und leichtes Bier zu kleinen Preisen. Die Nähe zu Growick füllt den Schankraum beinahe täglich. Einmal im Jahr ist die Taverne Wegpunkt des Tuggentocker Humpenlaufes.

IM HOHLEN ZAHN: ‚Im Hohlen Zahn - Schenke mit eigener Schnapsbrennerei‘ ziert das Schild über der Tür. Ein enger Raum, mit Platz für gerade einmal sechs Stehtische heißt den Gast willkommen und benebelt ihn gleich mit dem Geruch von starkem Alkohol. Die Taverne ist nichts für schwache Gemüter, denn hier ließt nur starkes Bier und harter Schnaps. Und so sollte nicht jeder am Wegekreuz zwischen Growick, Dornstett und der Weitenfels Feste Halt machen.

Einmal im Jahr ist die Taverne Wegpunkt des Tuggentocker Humpenlaufes.

IM FASS: Im Fass geht's gemütlich zu. So ist die einhellige Meinung der Bauern und Bäuerinnen, Knechte und Mägde, des Umlandes. Im Winter brennt immer ein warmes Feuer im Kamin und es wird Punsch mit heißen Waffeln gereicht. Im Sommer kann man mit Blick auf Mondins Tränen auf der rückwärtigen Terasse sitzen und

Imperiales Kaiserreich

den berühmten Rhabarberkuchen der Wirtin genießen.

Seinen Namen erhielt die Schenke durch ihre kreisrunde Bauart und die dicken Eichenbohlen, aus denen die Wände gefertigt wurden.

ZUM TROLLKOPF: Der nördlichste Gasthof der Grafschaft ist ein gut laufendes Familienunternehmen. Am nördlichen Fuß der Schneezinnen und auf halbem Wege zwischen Mondwacht und Donnerthal gelegen, kehren regelmäßig zahlreiche Gäste hier ein, um sich auf ihrem langen und gefährlichen Weg durch das Gebirge auszuruhen.

Die Taverne führt den Kopf eines Trolls im Wappen und der Wirt weiß eine Vielzahl an schauerlichen Geschichten aus dem nahen Gebirge zu erzählen. Der ein oder andere Gast mag sie später bestätigt sehen.

BERGWACHT: Die Bergwacht ist wohl der einsamste Gasthof des Reiches. An der nord-östlichen Seite der Schneezinnen gelegen, wird er eigentlich nur frequentiert, wenn der Pass zwischen Nonitz und Donnerthal nicht passierbar ist und das Kupfer aus den Minen über den Umweg an der Nord-Ost-Flanke des Gebirges entlang transportiert werden muss.

Der Wirt der Bergwacht kann also ohne Zweifel als Einsiedler bezeichnet werden und freut sich über jeden Besuch.

Wälder

SCHATTENFORST: Zwischen Schneezinnen und Nebelseen liegt der Schattenforst, ein dichter Mischwald, der wenig erforscht ist. Wirklich bekannt ist nur ein Teil auf der Südseite, befindet sich doch dort der sagenumwobene Grüne Stein. Auch die gleichnamige Taverne befindet sich auf dieser Seite in Sichtweite der Bäume. Der Schattenforst ist Grenzwald zwischen den Grafschaften Jarfalla und Als.

Gebirge

SCHNEEZINNEN: Nördlich des Schattenforstes türmen sich die Schneezinnen, ein Bergmassiv von atemberaubender Schönheit, auf. Hier liegt die nördlichste Stadt des imperialen Reiches, [Mondwacht]], eingebettet in die eisigen Gebirgsspitzen. Drei Pässe ziehen sich über die Schneezinnen. Im Westen findet sich der Trollkopf-Pass, im Osten der Nonitz-Pass, der sich im Süden in zwei Ausläufer nach Donnerthal und Anwa'ar gabelt.

Die Felsmassen der Schneezinnen bedecken eine Vielzahl von Bodenschätzen unter ihrer harten Oberfläche. Vor allem Erze, Edelsteine und Marmor beschenken der Gegend außerordentlichen Reichtum und so ist sie bis zum Nonitz-Pass gut erforscht. Das Gebiet weiter nördlich, Ödland genannt, und auch der östliche Teil des Gebirges ist hingegen weitgehend unbekannt.

Die Schneezinnen sind ein gigantisches Bergmassiv, dass sich über drei Klimazonen erstreckt. Die Nordseite ist rau und kühl. Oft weht ein eisig schneidender Wind aus der Richtung des Ödlandes und der Sonnenvater zeigt nur selten sein Gesicht. Das Gestein ist grau und zerklüftet und zumindest in den höheren Lagen zu weiten Teilen mit Schnee und Eis bedeckt.

Auf der Südseite sieht das ganz anders aus. Die im Westen beginnenden Abhänge, die zur Grafschaft Als gehören, weisen ein mildes, ausgegliches Klima auf. Hier entspringt der Thelon und das Gebirge erfährt ausreichend Regentage und ist vor allem mit Nadelhölzern und saftigen Wiesen reich bewachsen.

Gewässer

MONDINS TRÄNEN: Die idyllische Seenlandschaft im Herzen der Grafschaft Als ist eine windstille Gegend, sodass die Oberflächen der Gewässer zumeist spiegelglatt sind. Des Nachts spiegelt sich die Mondin in ihnen und so erhielten sie ihren Namen.

Die Seen werden gern mit kleinen Seglern oder Ruderbooten befahren und wer die Angel auslegt, wird auch den ein oder anderen Fisch fangen, der im allgemeinen recht schmackhaft sein sollte. Verständlicher Weise

Imperiales Kaiserreich

sind Mondins Tränen also ein beliebter Ausflugsort all jener, die sich freie Zeit leisten können.

STEILFELSKÜSTE ZUM STERNENTRÄNENMEER: Die Grafschaft Als grenzt an der östlichen Seite an das Sternentränenmeer. Der Wind der Steilfelsküste ist rau bis stürmisch, der Geschmack der Luft salzig, und auf dieser Seite des Imperiums sind schwerlich Schiffe zu sehen, denn es gibt keine Häfen oder Landemöglichkeiten.

Sonstiges

WEITENFELS FESTE: Die Weitenfels Feste findet sich im Herzen der Ebene von Als, südlich der Schneezinnen. Nur einen Steinwurf vom Schattenforst entfernt ist sie von den südlichen Ortschaften leicht zu erreichen.

Seit Jahrhunderten ist die Weitenfels Feste Sitz des Adelsgeschlechts der von Weitenfels. Treu stehen sie zu ihrem Herrn dem Kaiser und verwalten die Grafschaft Als in seinem Sinne. Allerdings ist diese Regentschaft von minderem Wert, erstreckt sie sich doch nur über die kleinen Dörfer und Ländereien, ohne jedoch Einfluss auf die Stadt Mondwacht zu haben.

Zur Zeit ist Graf Haloth von Weitenfels Regent der Feste und somit auch Graf von Als.

BURG ÖDBLICK: Burg Ödblick ist die nördlichste Burg des Imperialen Kaiserreichs und soll das Reich vor den unbekannten Gefahren des Nordens schützen. Ihr Besitzer ist Freiherr Tobias von Schneeberg.

DER GRÜNE STEIN: Der Grüne Stein ist ein ca. 4 Meter hoher, über und über mit Moos bewachsener Findling. Er ist, mit ein bisschen Suche, im Schattenforst südlich der Schneezinnen zu finden, obwohl es wohl besser ist, sich einen ortskundigen Führer zu suchen. Empfohlen wird es, den Ort nur bei Tagelslicht aufzusuchen. Zahlreiche geheimnisvolle Geschichten liefern Gründe für diese Vorsicht. Irrlichter und Waldfeen, Einhörner und Hexen. Es gibt nichts, was am ‚Grünen Stein‘ noch nicht gesehen worden sein soll. Wenn auch nur die Hälfte von dem stimmt, was über diese Stätte erzählt wird, so ist ein Abenteuer dort so gut wie sicher ... allein der Ausgang ist fraglich.

*Der Handel ist schnelllebig,
Freundschaft währt ewig*

Sprichwort aus dem Norden

Imperiales Kaiserreich

Orte: Imperiale Städte

Mondwacht

Mondwacht ist die nördlichste Stadt des Imperialen Kaiserreiches und wird „Stern des Nordens“ genannt. Sie liegt in der Grafschaft Als.

Kurzbeschreibung

Synonym: Stern des Nordens
Nördlichste Stadt des Imperiums
Kirchenzentrum der Mondin
Die Stadt beherbergt drei große Tempelanlagen
Handelsschwerpunkt: Geschmeide /
Stoffe, Erze, Edelsteine, Marmor

Wahlspruch

In Mondins blassen Schein gehüllt



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Die nördlichste Stadt des Imperialen Reiches ist die Stadt Mondwacht, welche inmitten der eisigen Gebirgsspitzen, den Schneezinnen, liegt. Die Hälfte dieser prachtvollen Stadt wurde in den Stein der Gebirge geschlagen und, wie ein Sichelmond, ragt sie aus dem Gestein. Die Mauern, welche Mondwacht umgeben, sind, wie auch die Häuser der einfachsten Lehnstreuen, aus weißem Marmor erbaut. Es erscheint von außen gesehen schier unmöglich, einen Weg in dieses Bollwerk zu finden, welcher nicht durch eines der beiden Tore führt.

Mondwacht ist das religiöse Zentrum der Mondin und ihrer Anhänger. Am Rande der Stadt findet sich das Kloster der Mondin, dass in relativer Abgeschiedenheit seinen Platz einnimmt.

Drei Tempel, alle gleich in ihrer Bauart bilden die Mittelachse der Stadt und es scheint beinahe so, als wenn sie seit jeher dort standen, noch bevor die ersten Siedler diese Gefilde erreichten. Jeder der drei steht für eine der Mondphasen. Adepten beginnen ihren religiösen Werdegang immer im Kloster der Mondin, durchlaufen während ihrer Ausbildung dann aber alle drei Tempel, um zu guter letzt ihren Weg in die Weiten der Welt zu gehen.

Neben dem religiösen Zentrum der Mondin ist die Stadt Mondwacht ebenso ein Knotenpunkt für Händler von teurem Geschmeide und feinen Stoffen. Dies ist wohl auch der Grund, weshalb die Festung in Reichtum zu schwimmen scheint. Der Abbau von Erzen, Edelsteinen und Marmor in den hiesigen Mienen wurde sehr schnell vom ganzen Reich geschätzt und geliebt. Viele namhafte Händlerfamilien und Adlige fanden einst ihren Sitz in der Stadt Mondwacht, dem Stern des Nordens.

Herrschaftsstrukturen

Offiziell wird Mondwacht von einem Stadtherrn regiert, der im Jahre 609 dIK vom Kaiser auf diesen Posten erhoben wurde. An seiner Seite stehen zwei Räte. Der eine besteht aus drei Hohepriestern der Mondin, wobei jeder einen der drei Tempeln vertritt, und somit jede Philosophie in den Rat mit einfließt. Der zweite Rat stellt die Vertretung des Adels dar, und besteht aus den 5 reichsten und somit mächtigsten Adligen der Stadt. Obgleich die beiden Räte offiziell gleichgestellt, wohnt den Hohepriestern in der Praxis jedoch weitaus mehr Entscheidungsgewalt inne - wobei böse Zungen gar soweit gehen, dass die eigentliche Regierung Mondwachts aus den drei Priestern besteht.

Religion

Mondwacht stellt das kirchliche Zentrum der Mondin dar. Dementsprechend sind die meisten Einwohner der Stadt auch Gläubige der gütigen Mutter. Zeichnend für die Stadt sind die drei Tempel und Sternenglanz, das Kloster der Mondin, wo die Jünger des Ordens der Sternenkinder ihre Ausbildung empfangen und in der Philosophie der Mutter unterrichtet werden. In jenem Kloster liegt die Träne der Küste als heiligstes Artefakt ihrer Kirche verborgen.

Der Kirchenkomplex der Mondin in Mondwacht besteht aus drei großen Tempelanlagen, die durch Gärten und steinerne Architektur miteinander verbunden sind. Ein jeder Tempel steht für eine der Mondphasen und diese differenzierend wird dem angehenden Priester der gütigen Mutter in jedem Tempel etwas anderes vermittelt.

Stadtviertel

HÄNDLERVIERTEL: Im Händlerviertel mag man einige der reichsten Händler des Imperiums antreffen, deren Geschäftshäuser dort meist schon seit einigen Generationen existieren. Das mag wohl auch einer der Gründe sein, warum sie mittlerweile die reichsten Händler des Imperiums sind.

Imperiales Kaiserreich

MARKTPLATZ: Der Marktplatz liegt, an jedes der anderen Viertel angrenzend, im Zentrum von Mondwacht. Zur Unterhaltung der Einkaufenden erklingen auf dem Markt meist fröhliche Töne von Bardeninstrumenten, die jedoch allzu oft vom Kauflärm an den umstehenden Ständen und Buden übertönt werden.

ADELSVIERTEL: Das Adelsviertel ist das stillste Viertel der Stadt. Nur wenigen Menschen begegnet man dort und es wirkt gar, als wolle auch niemand über die Gründe davon reden.

TEMPELKOMPLEX: Der Tempelkomplex nimmt einen beträchtlichen Teil der Stadtfläche in Anspruch, doch mag sein Anblick versichern, dass ein jeder Meter gerechtfertigt ist. Er besteht aus den drei Tempeln und Sternenglanz, dem Kloster der Mondin, in dem die Träne der Küste behütet und bewahrt wird.

Sehenswürdigkeiten

DER TEMPELKOMPLEX: Selbst in Nächten, in denen die Mondin ihr Anlitz vor den Augen der Menschen verbirgt, scheint der helle Marmor, aus dem die Gebäude der Tempelanlage errichtet sind, noch einen sanften Schimmer ihres Glanzes zu tragen. Säuberlich gepflegte Gärten, im Laufe des Jahres in den unterschiedlichen Farben erblühend, verbinden die drei Tempel sowie das Kloster miteinander. Zahlreiche Jünger der gütigen Mutter, in weißen oder blauen Farben gekleidet, streifen umher oder finden sich zu einem Gebet zusammen.

DER MARKT: Auch wenn der Markt in Mondwacht nicht der Größte des Imperiums ist, und auch bei weitem nicht die exotischsten Waren dort über die Theken wandern, so ist er dennoch definitiv der Teuerste. Von Geschmeide, über Edelsteine, bis hin zu den schönsten Schmuckstücken, können dort die, die es sich leisten können, all das erwerben, was ihr Herz begehrt.

DAS MONDWACHTER GLOCKENSPIEL: Das Mondwachter Glockenspiel befindet sich unter dem Dach des Regierungsgebäudes auf dem mondwachter Marktplatz. 4x täglich, zur 6ten, 12ten, 18ten und 24ten Stunde erklingt es in seinen sanften Tönen durch die Gassen der Stadt. An windstillen Tagen wird der Klang des Glockenspiels oft mit dem Gesang einer Mutter verglichen, die ihr Kind in den Schlaf wiegen will. Pfeift der Wind allerdings durch die Stadt, so beschreiben die Einwohner Mondwachts oft, das das Glockenspiel ganz eigene Klänge annimmt, und man sagt, dass es dann die Mondin selbst wäre, die ihr Lied spielt.

Geschichte

Nur wenige Jahre, nach dem die Dunkle Zeit gewichen war, suchten Mönche der Mondin die Abgeschiedenheit der Schneezinnen um dort ein Kloster zu errichten und ihrer Göttin zu dienen. Doch die Mondin bescherte ihnen ein Geschenk, dass ihnen die Zurückgezogenheit verwehrte. Der helle Marmor forderte sie vielmehr dazu auf, ihr den größten Tempelkomplex des Reiches zu errichten und diesen verlassenenen Ort reich zu bevölkern. Als die Gläubigen ihrem Wunsch folgen, beschenkt sie diese erneut. Wertvolle Erze und kostbare Edelsteine sichern den Reichtum Mondwachts langfristig.

So wächst eine Stadt heran und entwickelt sich im Reich zum Glaubenszentrum der Mondin. Als die Träne der Küste Einzug hält, hat Mondwacht endgültig einen Platz unter den bedeutensten Städten eingenommen. Lorthard I. lässt sie durch Tybath von Reichenstein regieren, was auch in Zukunft noch zu Differenzen zwischen Thelonar und dem Tempel der Mondin führen wird. Denn die Kleriker der Mondin verlangen die gleichen Rechte, wie die Anhänger des Sonnenvater in Hohewacht: Die Führung der Stadt in den Händen der Tempelführung.

Imperiales Kaiserreich

Hohewacht

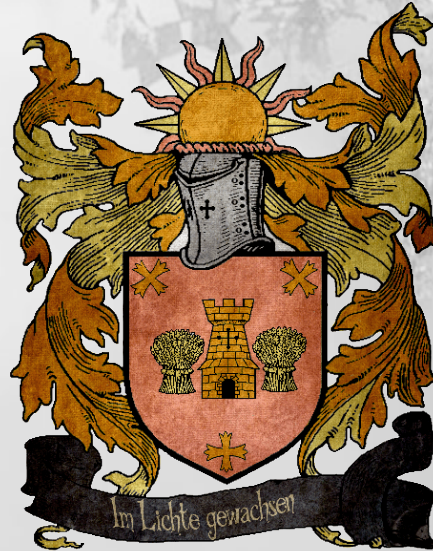
Hohewacht ist eine Stadt des Imperialen Kaiserreiches und wird „Licht des Westens“ genannt. Sie liegt im Herzogtum Alberau.

Kurzbeschreibung

Synonym: Licht des Westens
Glaubenszentrum des Sonnenvaters
Einst Sitz der imperialen Armee

Wahlspruch

Im Lichte gewachsen



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Die Festung Hohewacht ist das Gegenstück zur Stadt Mondwacht. Im westlichen Zamkhara Gebirge liegend, stellt sie das Machtzentrum des Sonnenrades dar. Allerdings muss man dazu sagen, dass Hohewacht bei weitem prunkvoller ist, als der Stern des Nordens. Das gemäßigte Wetter verhalf dieser Stadt zu noch mehr Reichtum und oft wird sie mit der Hauptstadt des imperialen Reichs verglichen, beinahe sogar höher eingeschätzt. Das Hauptaugenmerk der einstigen Religionsfeste sind, neben den breiten Mauern und dem sternförmigen Aufbau, die kupfernen Dächer der Tempel, Schreine und Adelhäuser, welche weit über die Grenzen der Stadt das Sonnenlicht ausstrahlen, als würde das Sonnenrad selbst dort wandeln. Auch, wenn Hohewacht nur einen einzigen Tempel aufweist, neben dem einzigen Sonnenkloster des Imperialen Reiches, so sind überall Schreine des Sonnenbanners in den Straßen und Gassen zu finden. Sowohl der Tempel, als auch das Kloster, gehören zu einem, etwas ausserhalb gelegenen Komplex, welcher nur den Gläubigen zugänglich ist. Bemerkenswert, da dieses Areal auf einem Bergplateau liegt und nur durch eine Brücke zugänglich ist, welche in ihrem Prunk und ihrer Breite den restlichen Bauwerken der Stadt jedoch in nichts nachsteht.

Das Kloster der Stadt ist Heimat des Morgenrot-Ordens.

Während die Stadt Mondwacht ein Handelszentrum für Geschmeide und Edelsteine, wie Marmor darstellt, so ist das Licht des Westens der Hauptlieferant für Edelmetalle und für den so schwierig zu findenden schwarzen Marmor. Ausserdem kommen viele Nahrungsmittel, trotz der unmöglichen Lage in der Gebirge, aus der Stadt in die Lande. Zumindest, was Wild, Weizen, Wein und Oliven betrifft. Trotz des Reichtums kommen nur wenige namhafte Adels- oder Händlergeschlechter aus dieser Gegend.

Herrschaftsstrukturen

Hohewacht wird von den beiden Hohepriestern des Sonnenbanners, die gleichsam die Führung des Tempels bekleiden, regiert. Drei der Mönche aus dem Morgenrot-Orden, sowie ein Vertreter der Händler, ein Vertreter der Handwerker, sowie zwei Adelsfamilien sind im Rat der Hohepriester vertreten.

Religion

Die Mehrheit der Bevölkerung Hohewachts folgt dem Glauben an das Sonnenbanner. Doch gerade im Armenviertel mag es auch den ein oder anderen geben, der dem Schattenlicht günstig gegenübersteht. Hohewacht ist der Sitz des Morgenrot-Ordens, der wohl bedeutendsten Klostergemeinschaft des Sonnenrades. Der Orden hütet den Stolz der Kirche und der Stadt: Die Träne des Kaisers.

Stadtviertel

TEMPELKOMPLEX
MILITÄRVIERTEL
HANDELSVIERTEL
HANDWERKERVERTIETEL
ADELSVIERTEL
ARMENVIERTEL

Sehenswürdigkeiten

TEMPELKOMPLEX: Der Tempelkomplex, Sonnentempel und Sonnenkloster umspannend, erstrahlt an einem Sonnentage im Farbenspektrum des Vaters. Unter den Einwohnern der Stadt sagt man, dass die Kupferdächer des Tempels das Licht der Sonne am Tage auffangen und speichern würden, um die Nacht noch in dämmrigen Tönen erhellen zu können. Das heiligste Relikt der Kirche, die Träne des Kaisers, wird in den Gemäuern des

Imperiales Kaiserreich

Klosters Himmelsstrahl aufbewahrt, und von den Mönchen des Morgenrot Ordens behütet.

TAUSEND KLINGEN: Das Gebäude der ‚Tausend Klingen‘ liegt im Handelsviertel von Hohewacht und ist seinerseits das größte Waffenkundemuseum des Imperiums. Überreste oder noch intakte Klingen, aus einer langen Geschichte der Kämpfe, Kriege und Schlachten, mögen dort zur Schau gestellt werden.

DER GLITZERBRUNNEN: Der Glitzerbrunnen liegt im Zentrum der fünf großen Stadtviertel von Hohewacht. Der steinerne Bau wurde in mühevoller Arbeit sowohl außen als auch innen mit verschiedensten Metallen und Perlen verziert. So erhielt er seinen Namen nicht nur ob dem Glanz, den der Brunnen nach außen hin ausstrahlt, sondern besonders ob der Inneren Verzierungen. Denn an strahlenden Sonnentagen, die es in Hohewacht zu Hauf hat, werden die Lichter des Vaters von Wasser und Perlen in den verschiedensten Farbenspielen gebrochen, und erfreuen die begeisterten Augen der Einwohner und Reisenden. Natürlich glitzert der Brunnen auch im sanften Licht der Mondin, doch wird diese Schönheit in Hohewacht oft vergessen oder nicht beachtet.

STRAHLENBRÜCKE: Die Strahlenbrücke zu Hohewacht verbindet das Plateau, auf dem Tempel und Kloster gebaut wurden, mit der eigentlichen Stadt. 270 dIK durch die Mönche des Morgenrot-Ordens aus dem hiesigen schwarzen Marmor gefertigt, wölbt sie sich prachtvoll und breit über die tiefe Schlucht, die den klerikalen vom weltlichen Teil Hohewacht trennt. Auf ihren Brückenträgern finden sich unzählige Sonnen- und Feuerornamente, die im Angedenken an den Gütigen Vater ihren Platz erhielten. Den Boden der Brücke ziert ein Strahlenrelief, dass sich von der Tempelseite in Richtung Stadt ausbreitet und den strahlenden Glanz symbolisieren soll, den der Sonnenvater auf Hohewacht wirft.

Die Strahlenbrücke ist durch eine Gruppe von Paladinen gut gesichert, die sich im allgemeinen aber eher im Hintergrund halten. Im Fall der Fälle sind sie jedoch, unterstützt durch ein massives Tor, leicht in der Lage, den Zugang zum Tempelkomplex zu versperren

Geschichte

Hohewacht war einst ein Zusammenschluss von Siedlungen im Zamkhara Gebirge. Zahlreiche Sonnenstunden ließen die Anbauten sprießen und wachsen, sodass die Weizen- und Weinlieferung bald im ganzen Imperium ersehnt wurden.

Die Entdeckung und Förderung des schwarzen Marmors brachte Hohewacht schließlich einen gewaltigen Goldzuwachs, nicht zuletzt, da eine beträchtliche Menge an Gefangenen zum Abbau nach Hohewacht geschickt wurde. Gleichsam sammelte sich zum Schutze das imperiale Streitheer in der Stadt, und so war Hohewacht lange Zeit gleichsam der Sitz der imperialen Armee, bis deren Standort im Krieg gegen die Va'rian nach Himmelsspitze verlagert wurde.

Schon früh wurde Hohewacht ob seiner vielen Sonnenstunden im Jahr zum ‚Licht des Westens‘, und somit zum Hauptsitz der Kirche des Sonnenvaters erklärt. Der wachsende Prunk der Stadt zeigt sich am Tempelkomplex der Stadt besonders, wurde doch fast ein Jahrzehnt an diesem gearbeitet. Seit der offiziellen Erklärung zum Glaubenszentrum der Sonne liegt die Führung der Stadt in den Händen der Tempelführung.

Imperiales Kaiserreich

Thelonar

Thelonar ist die Hauptstadt des Imperialen Kaiserreiches. Sie wird auch die „Metropole der acht Kreise“ genannt und liegt im Fürstentum Freiemar.

Kurzbeschreibung

Synonym: ‚Metropole der Acht Kreise‘

Hauptstadt des Imperiums

Erbaut auf Galamas‘ Ruinen

Aufgebaut in acht Kreise

Wahlspruch

Mit Stolz des Reiches im Herzen



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Thelonar, die Metropole der acht Kreise, ist die größte, bekannte Stadt der Menschen und überhaupt aller Völker des Imperialen Reiches und ein wahres Wunder, am Delta des Thelon und der Bucht von Thelonar gelegen. Sie ist sowohl Regierungs- als auch Wohnsitz des Kaisers und der kaiserlichen Familie. Von diesem beinahe zentralen Punkt des imperialen Festlands aus wurden die vier Völker der Menschen zu einem „vereint“. Der seltsam anmutende Name ‚Metropole der acht Kreise‘ entstand durch die Stadtentwicklung vergangener Zeiten und den Zuwachs an Siedlern. Denn immer mehr einfache Bauern, wie auch Händler, Adlige, Glücksritter und jeglicher sonstiger Menschenschlag, suchten eine neue Zukunft, nachdem die entfernteren Lande vom Krieg erst zerrissen und später vereint wurden.

Wie der Name schon vermuten lässt, ist die Stadt in einem Kreissystem erbaut und mehr und mehr Kreise scheinen hinzu zu kommen. Keiner der einzelnen Kreise wird von nur einem Volk oder einer Menschen-schicht bewohnt, sondern ist bunt durchmischt von Menschen, Halben und Gnomen aus allen Teilen des Imperiums besiedelt. Die Bewohner der Kreise unterscheiden sich allerdings durch ihren sozialen Status, der von innen nach außen abnimmt.

Ein jeder Kreis wird von einem Präzeptor verwaltet, welcher dem Kaiser direkt untersteht. Oft sind es Adelige, Männer oder Frauen der Kirche oder Vertreter der hiesigen Arkanen Universität. Nur das Königsgeschlecht der neuen Welt Auryen übertrifft sie in ihren Freiheiten und ihrer Macht.

Auffällig ist, dass ein jeder Kreis eine gesonderte Art des Nutzens innehält und nicht alle Kreise für jedermann zugänglich sind. Einzig die Kaiserwache bewegt sich frei in allen acht Kreisen.

Herrschaftsstrukturen

Kaiser
Kaiserrat
Präzeptoren
Kommandant der Kaiserwache

Religion

Schreine und kleine Gedenkstätten der Götter findet man in jedem der Stadtkreise, wobei Mondin und Son-nenvater zu gleichen Teilen verehrt werden. Zwei prunkvolle Tempel der Götter sind im dritten Kreis zu fin-den, ebenso wie Der zweigeteilte Dämmerweg. An vielen der Schreine findet man Symbole, die auf das Ende der Religionskriege hinweisen, und so gut wie jedem Einwohner, vom Kind bis zum Greise, ist die Legende um Calamos und Mihor bekannt.

Stadtviertel: Die acht Kreise

Der erste Kreis: Regierungssitz, Hochadel (Palast)

Der zweite Kreis: Kaiserwache, Zusatzausbildung der Kaiserwache, Advokaten, Gericht, Hochadel

Der dritte Kreis: Kirchen, Parks, Wasserspiele, Erholungsgebiet, Adel

Der vierte Kreis: Zentrum des Wissens und der Magie, Alchemisten, niederer Adel

Der fünfte Kreis: Künstlerviertel, gehobenes Bürgertum, Zünfte

Der sechste Kreis: Handelszentrum, Handwerker, Markt

Der siebte Kreis: Arbeiter-, Tagelöhner- und Armenviertel, Armenhäuser, Glücksspiel, Freudenhäuser

Der achte Kreis: Warenversorgung, Hafen des Thelon, Hafen am Meer, Festung, Friedhöfe, Kalbards Karzer

Imperiales Kaiserreich

Sehenswürdigkeiten

DER SCHWARZE HAHN: Der schwarze Hahn ist die älteste Taverne der Stadt und liegt in im westlichen Abschnitt des fünften Ringes. Das Familienunternehmen existierte schon zu Zeiten der ehemaligen Hauptstadt Galamas, und wurde nach dessen Vernichtung in Thelonar wieder aufgebaut

DER ZWEIFGETEILTE DÄMMERWEG: Der zweigeteilte Dämmerweg ist der Titel eines Marmorgebildes, das im dritten Kreis von Thelonar steht. Es wurde auf geheiß von Zambard, dem Listigen, als Symbol für das Ende der Religionskriege gefertigt, und besteht zu einer Hälfte aus schwarzem, zur anderen Hälfte aus weißem Marmor, der aus Hohewacht und Mondwacht gefördert wurde. Das weiße Stück des Gebildes stellt eine Hälfte vom Banner des Sonnenvaters dar - daran angelegt das Gegenstück aus schwarzem Marmor, welches eine Hälfte des Mondenbanners darstellt.

DAS KAISERFELD: Das Kaiserfeld ist nah der Hauptstadt, in östlicher Richtung gen Himmelsspitzen, gelegen. Die Gedenkstätte der verstorbenen Kaiser ist übersät von Statuen und edlen Grabsteinen, auf denen die Verstorbenen hochgelobt und ihre Taten angepriesen werden. Viele sprechen von reichen Beigaben, die den verstorbenen mit in die Gräber gelegt wurden, und so mag es kaum verwunderlich sein, dass das Kaiserfeld stets von einigen Soldaten bewacht und vor Grabräubern geschützt wird. Der Platz selbst ist jedoch öffentlich zugänglich, und gilt bei nicht wenigen Reisenden als Ort, den es zu besuchen und zu bewundern gilt.

DER PLATZ DER VERBRANNTEN HEXEN: Im siebten Ringe Thelonars gibt es einen Platz, der sich durch seine dunkle Steinverfärbung von dem sonst hellen Marmor der Stadt abhebt. An jener Stelle haben über die Jahrhunderte immer wieder große, öffentliche Hexenverbrennungen im Namen des Götterpaares stattgefunden. In den letzten Jahren ist er leer geblieben, doch sagt man unter den Einwohnern, dass der Geruch von verbranntem Fleisch schon wieder in der Luft läge, und es nicht mehr lange dauern könne, bis die Flammen sich wieder in den Himmel erheben.

KARBALDS KARZER: Karbalds Karzer ist der Name des Staatskerkers, und liegt im achten Kreis der Hauptstadt. Es steht unter starker Bewachung, und den wenigsten ist bisher eine erfolgreiche, lebende Flucht geglückt. Die Kerker sind feucht und wenig wohnlich, das Foltergerät ist berüchtigt, und die Wärter gelten weder als zimperlich noch als freundlich. Besuche werden nur in Ausnahmefällen gestattet, und wenn es einen dennoch danach begehrt, einen der Inhaftierten zu besuchen, so muss man ein schier nicht enden wollenden Bürokratiekrieg in Kauf nehmen, bevor einem die Erlaubnis dazu erteilt wird.

DIE ARKANE UNIVERSITÄT ZU THELONAR: Die Arkane Universität ist ein riesiger Gebäudekomplex, der sich über gut 1/3 des vierten Kreises von Thelonar erstreckt. Das gesammelte Wissen des Reiches über die arkanen Lehren mag in der sechsstöckigen Bibliothek im Zentrum des Komplexes zu finden sein. Nirgends sonst im Imperialen Reiche dürfte man eine solch umfangreiche Ansammlung der Kenntnisse über das Arkane finden, und so ist es nicht verwunderlich, dass ein Studium an der Arkanen Universität die Augen eines jeden Magus zum Leuchten bringt.

Gleichsam beherbergt die Arkane Universität einen speziellen Zweig, der nur für die Förderung von Kindern und jungen Begabten zuständig ist, um sie auf die spätere Ausbildung zum Magi vorzubereiten.

Insgesamt sechs Türme ragen aus dem Komplex heraus, denen das spezielle Wissen und auch die Titel einer speziellen Magieschule zugesprochen werden. Während fünf der Türme für die Schüler und Wissensdurstigen offen stehen, ist der sechste und kleinste Turm für die meisten versperrt. Nur ausgewählte Magi mögen Zugang zu diesem erhalten.

MITTVALDS GROSSE BIBLIOTHEK: Mittwalds große Bibliothek, auch Imperiale Bibliothek genannt, wurde 479 dIK vom Kaufmann Joon Mittwald ins Leben gerufen. Als Gegenstück zur Bibliothek der Arkanen Universität errichtet, steht sie jedem offen, der die 5 Silberlinge berappen kann, die zur Mitgliedschaft benötigt

Imperiales Kaiserreich

werden. Das wuchtige Backsteingebäude umfasst in seinen drei Etagen und dem Magazin im Kellergeschoss eine Sammlung der verschiedensten Werke aus allen Teilen des Imperiums. Hier finden sich Lyrik, Sagen und Legenden aber auch Nachschlagewerke, Karten und Verzeichnisse. Die Bibliothek befindet sich im vierten Kreis der Hauptstadt.

SEETRUTZ-FESTE: Die Seetrutz-Feste wurde 316 dIK von Kaiser Jonhard als Verteidigungsanlage für die Hauptstadt Thelonar erbaut. Landeinwärts gelegen soll sie die Stadt vor möglichen Angriffen aus dem Landesinneren schützen.

Zur Zeit sind dort 900 Soldaten stationiert, die im nahen Himmelsspitze ausgebildet wurden. Das Oberkommando führt General Elmar von Schwansee mit harter Hand. Bislang hat er die Stadt jedoch noch nie verteidigen müssen.

THEATER ZUM THELON: Das berühmte Theater zum Thelon wurde im Jahre 556 dIK erbaut. Das helle Sandsteingebäude findet sich auf einem großen Platz am Ufer des Thelon und ist zumindest von Außen stadtbekannt. Auftraggeber für den Bau war der berühmte Hofbarde Zutukus der Zauselige, der es dem damaligen Kaiser Leuhard widmete. Es umfasst 355 Plätze für die Besucher der Theatervorstellungen und Konzerte. Jährlicher Höhepunkt im Kalender des Theaters sind die Thelonarer Festspiele, die in der Geburtswoche des Kaisers stattfinden. Ansonsten gibt es über das Jahr verteilt zahlreiche Vorstellungen und Konzerte von durchweg hohem Niveau und Preis, sodass das Publikum überwiegend dem Adel und dem reichen Bürgertum entstammt.

Geschichte

Der Aufbau Thelonars begann im Jahre 265 dIK unter Kaiser Zambard I.. Als Zeichen der beendeten Religionskriege ließ er in damaligen Tagen Galamas, die alte Hauptstadt des Reiches, niederbrennen, um auf ihrer Asche eine neue Hauptstadt zu errichten und somit ein neues Zeitalter auszurufen. Seit jeher galt Thelonar als prunkvoll und imposant und die Stadt ist trotz ihres ‚jungen‘ Alters die unbestritten mächtigste Stadt des Imperiums.

Der Mächtige lässt einen schneller fallen, als eine heiße Kartoffel.

Weisheit des einfachen Volkes

Imperiales Kaiserreich

Thale

Thale ist als die größte Diebesstadt des Kaiserlichen Imperiums verschrieben. Sie wird auch die „Speerspitze des Ostens“ oder „Ringstadt“ genannt und liegt im Herrschaftsgebiet Thalmors.

Kurzbeschreibung

Synonym: Speerspitze des Ostens
Zwielichte Diebesstadt des Kaiserreichs

Wahlspruch

In den Armen des Thalion



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Weit im Osten des Imperiums, am nördlichen Rand der Steppe von Umri, dort wo die beiden Arme des Thalion entspringen, liegt Thale, jene Stadt, die vom Götterpaar verlassen scheint.

Einst diente sie dem Kaiser als Bastion gegen mögliche Bedrohungen von jenseits der östlichen Grenzen, beherbergte eine Vielzahl von imperialen Streitern und stand so stets in guter Verbindung zu Thelonar. Heute jedoch, da Anwa'ar keine Bedrohung mehr darstellt, schenkt Thale und seiner unwirtlichen Gegend in der Hauptstadt kaum noch jemand solche Aufmerksamkeit. Im Gegenteil: Manch einer wäre froh, wenn der Ort von den Landkarten verschwinden würde.

So ist das Interesse des Reiches zwar verschwunden, doch das bietet der Ortschaft nicht nur Nachteile. Der Handel blüht ohne kaiserliche Beschränkungen und weder Händler noch Kunde auf dem hiesigen Markt oder in den zahlreichen kleineren und größeren Läden fragen nach der Herkunft von Gold und Ware. So ist es nicht verwunderlich, dass sich allerlei zwielichtiges Gesindel in der Stadt herumtreibt, dass seinen Vorteil aus diesen Verhältnissen zu ziehen sucht.

Doch mag nicht nur dieser Aspekt Jene in die Stadt treiben, die sich vor dem Auge des Gesetzes hüten, nein auch die gewisse Anonymität die Thale mit sich bringt wirkt verstärkend auf diese Tatsache. Von Sumpf umgeben und auf Sumpfgebiet erbaut, wurde Thale auf aufgeschütteten Inseln angelegt, die durch breite Brücken miteinander verbunden sind. Jede dieser Inseln, Ringe genannt, ist umgeben von einer Mauer, die das Leben der Viertel von den anderen abschottet. So mag Thale zwar eine Stadt bilden, doch besteht sie aus einzelnen Einheiten, die sich weitestgehend selbst regeln.

Kennzeichnend für das Leben in Thale sind weiterhin die vielen kleinen Gruppierungen. Schurken, Halunken, Beutelschneider, Schläger und andere zwielichtige Gestalten haben erkannt, dass ein alleiniges Überleben in dem dichten Geflecht der Stadt kaum möglich ist. So mag man an allen möglichen Ecken und Enden Zusammenschlüsse solcher Personen ausmachen können. Fehden und Konflikte bleiben dabei natürlich nicht so aus, und so ist es nicht verwunderlich, dass Thale als gefährliches Pflaster gilt.

Dementsprechend mag es zwar einige Adelsherren in der Stadt geben, doch sind es meist solche, die sich aus dem ein oder anderen Grund vom höheren gesellschaftlichen Leben der Hauptstadt oder anderer Teile des Imperialen Reiches zurückziehen mussten oder wollten und das gefährliche Leben in Thale vorziehen, wo ohnehin eher das Vermögen eines einzelnen mehr Bedeutung hat denn sein Stand. Der Grossteil der Bevölkerung Thales jedoch besteht aus einfachen, armen Menschen und Händlern sowie Hehlern, die aus allen Teilen des Reiches erworbenes Diebesgut zu einem guten Preis verkaufen wollen, was ihnen im auf dem restlichen Festland als Diebesstadt verschrienen Ort am besten gelingen mag.

Herrschaftsstrukturen

Thale liegt, wie gewöhnlich alle Städte des Imperialen Festlandes, fest in Kaiserhand. Zumindest offiziellen Angaben nach. Tatsächlich wird Thale von einem Zusammenschluss von sechs Stadtherren regiert, wobei die hauptsächliche Entscheidungsgewalt beim obersten Stadtherren liegt. Anders als in anderen Orten ist es aber nicht der Stand, der jenen Herren ihren Posten verschaffte, nein, es ist ihr Vermögen. So sind es hauptsächlich reiche Kaufleute oder Männer, die ihr Gold aus finsternen Geschäften erworben hatten, die sich der Aufgabe entgegensehen, Ordnung in die Diebesstadt zu bringen.

Tatsächlich aber taten die Stadtherren in der Vergangenheit nichts dergleichen. Da ihr vorrangigstes Ziel es war, ihr Gold zu schützen und zu mehren, zogen sie es vor, mit den größeren Zusammenschlüssen der Stadt zusammen zu arbeiten und das Leben der Gassen sich selbst zu überlassen, auf dass es sich selbst ordnen mochte.

Zwar gibt es in Thale eine Garde, doch besteht diese hauptsächlich aus Männern, die eher den Namen Söldner verdient hätten und die, anstatt für Recht und Ordnung zu sorgen, sich demjenigen zur Seite stellen, der am Meisten bietet. Da die Stadtherren dies wissen, verzichten sie weitestgehend auf die Unterstützung der Garde und berufen sich nur im Ausnahmefall auf sie.

Imperiales Kaiserreich

DERZEITIGE STADTHERREN THALES:

Ruther von Trenk, oberster Stadtherr
Konrad Warringer, Stadtherr
Roald Gebrich, Stadtherr
Karl Zylibar, Stadtherr
Galwin Bunsenbart, Stadtherr
Klement von Hockheim, Stadtherr

Religion

Thale bekannt sich offiziell zu keiner der beiden Gottheiten. Allerdings ist der Glaube an die Mondin, bedingt durch das oft verborgene Leben in der Stadt, weit verbreitet. Der einzige Tempel der Stadt ist der Mondin geweiht und befindet sich im Marktring.

Zahlreiche Schreine, die sich dem Schattenlicht widmen, mögen in den Gassen der Stadt zu finden sein.

Stadtviertel

MARKTRING: Allerlei Waren finden sich im zentralen Marktring in der Stadt. Erzeugnisse aus der Umgebung, Lebensmittel, aber auch seltene Waren, deren Herkunftsort oft verschwiegen wird, lassen sich hier finden. Buntes Treiben kennzeichnet die Umgebung dieses Viertels. Gaukler, Geschichtenerzähler und Spielmänner lassen sich hier genauso finden wie fahrende Prediger, die den Lebensstil der Stadt anprangern und ihr Schicksal in einem Flammenmeer sehen. Der einzige Tempel, der der Mondin, steht am Rande des belebten Platzes.

DIE VIER RINGE: Die Vier Ringe sind eigentlich vier einzelne Viertel, die sich jedoch in ihrem Leben, Umgebung und Neigungen so ähnlich sind, dass sie als ein einziges verstanden werden. Die Gassen dort sind finster und eng und der Hauptaugenmerk des gesetzlosen Lebens liegt innerhalb der Mauern dieser Ringe. Die Straßen bilden dort ein so dichtes Geflecht, dass sich ein Ortsunkundiger rasch verirren mag und sehr oft das Licht des Sonnenbanners überhaupt nicht mehr erblickt. Reisenden wird dringend abgeraten, die Ringe zu betreten.

STADTHERRENRING: Der Stadtherrenring, östlich in Thale gelegen, ist eines der besseren Viertel der Stadt. Zwar kann auch hier nicht vergessen werden, dass man sich in der verrufensten Stadt des Kaiserreiches befindet, dennoch zeugen die sechs großangelegten Fachwerkhäuser von gewisser Lebensart. Im Halbkreis um einen gepflasterten Platz gelegen, deuten die Fenster auf das Abbild des Großen Brunnens, einer der Sehenswürdigkeiten der Stadt. Die Tore zu jenem Viertel werden von den Bütteln Thales oder oft auch von Gefolgsleuten der Stadtherren bewacht.

HAFEN: Hochtrabend Hafen genannt, ist jenes Viertel eigentlich nur eine kleine Insel an einem der Ufer des Thalions. Hauptsächlich als Handelshafen dienend, werden hier Waren bis nach Goryen, dem Lauf des Angarions folgend, verschifft.

Sehenswürdigkeiten

DER TEMPEL DER MONDIN: Äußerlich mag an dem recht kleinen Gebäude nicht viel Spektakuläres auszumachen sein. Das Innere jedoch ist durch die Großzügigkeit der Stadtherren und anderer reicher Bürger der Stadt bemerkenswert. Schwarzer Marmor, eingeführt aus Hohewacht, ziert die Wände und den Boden des Altarraumes und die kleine Kuppel, die sich darüber spannt, ist übersät von kleinen silbernen Sternen, die das fahle Fackellicht des Raumes tausendfach zurückwerfen und den Raum in ein saches, gar gespenstisches Licht hüllen.

Imperiales Kaiserreich

DER NARRENTURM: Im Zweiten der Vier Ringe Thales gelegen, ist jenes Gebäude nicht unbedingt das was man als Sehenswürdigkeit bezeichnen würde. Der Narrenturm nämlich ist eine Anstalt, die Wahnsinnige, Verbrecher und anderes Gesindel vor der Welt versperrt. Wer einmal in die Fänge dieses schmutzigen, engen Turmes gerät, wird kaum die Möglichkeit haben, wieder Freiheit zu erringen. Im ganzen Kaiserreich ist der Narrenturm als abschreckendes Beispiel bekannt und wird oft als geflügeltes Wort verwendet.

DER GROSSE BRUNNEN: Inmitten des Stadtherrenrings liegt der Große Brunnen, der aus nicht sehr ungewöhnlichem, weißem Stein besteht. Interessant sind die Motive und die Größe der Anlage. Errichtet nach den Aufständen in der Stadt, bildet der Brunnen jene wirre Zeit ab. Menschenleiber, die sich bekämpfen oder umarmen, Menschen, die etwas Neues aufbauen oder etwas zerstören, die sich die Hand reichen oder den Rücken zudrehen... Der Brunnen vereint all diese Motive menschlicher Dualität und wird immer wieder durchzogen von Schlangen, die sich zwischen den Abgebildeten winden.

DIE GRAUE SPINDEL: Die Graue Spindel liegt etwas ausserhalb Thales, an einem kleinen Seitenarm des Thali-
ons, sehr malerisch und harmonisch, bedenkt man die eigentlich finstere Umgebung.

Das Gebäude selbst besteht aus dunklen Steinen und beherbergt die Werkstätten sowie die Verkaufsräume im Erdgeschoss. Die oberen Stockwerke sind der Sitz der Familie von der Grauen Spindel. Die Stallungen liegen auf der anderen Seite des Hofes und beherbergen die Kutschen und Pferde, die die Waren bis zur Küste des Imperialen Festlandes ausliefern.

Vornehmlich handelt die Graue Spindel mit exklusiven Stoffen: gemusterter Brokat, weicher Samt, feinstes, mit Silber- und Goldfäden durchwobenes Leinen. Die Qualität und Schönheit sind so groß, dass die Graue Spindel selbst bei den Adelshäusern an der Küste ein Begriff ist. Dass jeder Ballen aus der Grauen Spindel sich von allen anderen unterscheidet, fördert dies noch, denn so ist jeder gewillt, ein Stück aus dieser Manufaktur sein Eigen zu nennen.

Auf Kundengeheiss liefert die Manufaktur auch Kleidungsstücke, gefertigt aus den hauseigenen Stoffen, doch dies geschieht eher selten.

Geschichte

Die Anfänge Thales reichen weit zurück. Als Bastion errichtet, um die feindlichen Völker jenseits der östlichen Grenzen abzuhalten, verkam die Stadt im Laufe der Jahrhunderte nach und nach und verlor ihre militärische Bedeutung nach der Unterwerfung des Wüstenvolkes. Um Thale nicht dem Vergessen anheim fallen zu lassen, beschloss der Kaiser, die restlichen dort stationierten Truppen zu Gefängniswärtern umzuwandeln und ordnete Gefangenentransporte in die Stadt an, die von nun als Kerker des Reiches dienen sollte. Aufstände der Gefangenen innerhalb der Stadtmauern und eine heillos überforderte kleine Minderheit die sich ihnen entgegenstellte, machten den Plan des Kaisers jedoch zunichte und um noch zu retten, was zu retten war, verlied er Thale das Stadt- und Münzrecht und setzte als Regierung einen Zusammenschluss von Stadtherren ein. Das, und das fortlaufende Heraushalten des Kaiserhauses aus den Belangen Thales, legten den Grundstein für den freiheitlichen Lebensstil der Stadt, der seinen Höhepunkt in der Zeit Schlangenhüters fand. Schlangenhüter war ein legendärer Schurkenführer der Stadt und vermochte es innerhalb kürzester Zeit Ordnung in die bisher chaotischen Gassen zu bringen, ohne wirklich jemals den Status eines Regierenden der Stadt zu erhalten. Nach einigen Jahren verschwand er jedoch und das Chaos, das er bekämpft hatte, brach erneut aus, schlimmer als noch zuvor. Aufstände kennzeichneten die Gassen und die kleinen Gruppierungen die bisher zusammen-
gearbeitet hatten, stellten sich gegeneinander. Erst die Zeit und das Durchgreifen der Stadtherren und ihrer Gefolgsleute brachten der Stadt ihre Ruhe zurück, die nun schon seit einigen Jahrzehnten anhält.

Imperiales Kaiserreich

Goryen

Goryen ist eine Stadt des Kaiserlichen Imperiums und Heimat der kleinen Völker. Deswegen wird sie auch das „Land der kleinen Menschen“ genannt. Sie befindet sich innerhalb der Grafschaft Gording.

Kurzbeschreibung

Synonym: Das Land der kleinen Menschen

Mittelpunkt alchemistischer Forschung

Hauptsächlich von

Gnomen und Halblingen bevölkert

Wahlspruch

Klein, aber oho



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

An den Ufern des Angarions gelegen, ist Goryen die südlichste Stadt des Imperialen Kaiserreiches. Vorrangig ist Goryen auf dem übrigen Festland Teil zotiger Anekdoten oder humorvoller Redensarten, was damit zusammenhängt, dass die Stadt von vielen Halblingen und Gnomen bevölkert wird, was ihr auch den Beinamen „Das Land der kleinen Menschen“ gab.

Tatsächlich ist der Ort nicht sonderlich groß und erinnert eher an ein größeres Dorf denn an eine Stadt, da auch die Umgebung von ländlicher Idylle geprägt wird. Wer ihr deswegen jedoch eine geringe Bedeutung beimisst, der irrt. Goryen ist das Zentrum alchemistischer Forschung und hat ebenso, durch seine Nähe zum dichten Forst des Zankatwaldes einige herausragend geschickte Zimmerleute hervorgebracht.

Der Lauf des Angarions hat sich dabei als überaus nützlicher Handelsweg erwiesen, denn durch die geringe Entfernung zum Sternentränenmeer hat sich ein reges geschäftliches Treiben entwickelt. Von Goryen aus gelangen dadurch äußerst seltene und erlesene Schnitzkunstwerke in das Kaiserreich. Zudem handelt die Stadt mit Trüffeln, die ebenso ein Geschenk des nahe angrenzenden Waldes sind. Die gorysche alchemistische Forschung indes hat zwar einige Skurrilitäten hervorgebracht, wird jedoch von den Gelehrten des Kaiserreiches aufgrund ihrer gewagten und oft sehr effektiven Rezepte hoch geschätzt.

Die ländliche Idylle Goryens und ihre im Vergleich zu anderen Städten geringe Einwohnerzahl macht die Stadt gleichsam zu einem Erholungsort für übersättigte Adelsherren, die von den kleinen Seltsamkeiten und großen Verrücktheiten Goryens nicht abgeschreckt werden.

Goryen ist im Allgemeinen betrachtet ein Musterbeispiel an Toleranz zwischen den Völkern. Das enge Zusammenleben von Mensch, Gnom und Halbling hat der Stadt keineswegs geschadet, im Gegenteil gibt es wohl kaum einen Ort auf dem Festland, an dem man eine solche Vielfalt kultureller Eigenheiten entdecken kann, die zudem friedlich nebeneinander leben. Natürlich kam und kommt es zu kleineren Rivalitäten, was hauptsächlich die Küche und Gaumenfreuden der Bewohner betrifft, doch sind diese auch von den Einwohnern selbst als Scherz zu begreifen und kein Quell ernsthafter Fehden. Die Küche Goryens ist zudem tatsächlich bemerkenswert. Die hohe Anzahl an Halblingen, die ja bekannt sind für ihre Kochkünste, gemischt mit der Experimentierfreude gnomischer Trankmischer, hat eine schmackhafte, wenn auch manchmal mit Nebenwirkungen gekennzeichnete Esskultur hervorgebracht, die im Kaiserreich beliebt ist und oft zu kopieren versucht wird, was jedoch den wenigsten gelingen mag.

Der Gipfel der Gaumenfreuden ist jedoch das alljährliche „Fest der tausend Zungen“, während dem die Stadt beachtlichen Zulauf findet. Meisterköche aus dem ganzen Reich treten in einem immer wieder als legendär bezeichneten Wettstreit gegeneinander an. Die Tavernen des Ortes sind zu jener Zeit überfüllt und gar manche neugierigen Besucher müssen am Rand der Stadt auf den Feldern ein Zeltlager aufschlagen.

Herrschaftsstrukturen

Durch den hohen Einfluss an Halblingen und Gnomen in der Stadt kann man feststellen, dass Goryen in viele kleine oder größere Familienverbände einzuteilen ist. Wie in den Städten des Kaiserreiches üblich, regiert ein Rat in der Stadt, der aus den Oberhäuptern der mächtigsten Familien besteht, die natürlich oftmals wechseln können. Diese ein wenig chaotische Regierungsform schadet jedoch kaum, da die Einwohner Goryens im Allgemeinen friedlich sind und sich auch aus größeren Auseinandersetzungen, Kriegen und Fehden im Kaiserreich weitestgehend heraushalten.

Religion

Bedingt durch die hohe Toleranz, die in Goryen herrscht, steht es jedem Einwohner frei an das zu glauben, was er wünscht. Mondin, Sonnenbanner, Krawark und Flamula werden alle gleichsam verehrt, je nachdem welchem Volk man sich zugehörig sieht. Um diese Gleichheit im Glauben aufrecht zu erhalten, nimmt der Rat der Stadt keinen offiziellen Bezug zu einer der Gottheiten. Auch wird man Tempel schwerlich finden, allerdings gibt es viele Schreine und Gebetstätten, die das spirituelle Leben der Stadt fördern.

Imperiales Kaiserreich

Stadtviertel

Goryen lässt sich aufgrund der geringen Größe kaum in Stadtviertel einteilen, jedoch mag man die Stadt aufgrund entsprechender Gebäude und ihrer Vorkommen auf drei Bezirke festmachen:

LABORBEZIRK: Hier finden sich die meisten Labore und alchemistische Forschungszentren der Stadt, oft unterbrochen durch kleine Gärten, deren angenehmer Kräuterduft den Gestank der größeren und kleinen Explosionen, die ab und an vorkommen mögen, weitestgehend überdeckt.

In diesem Bezirk leben die meisten Gnome der Stadt.

HANDWERKSBEZIRK: Kochstätten, Tavernen und Zimmerer findet man hier zuhauf. Meist betätigen sich hier die Halblinge der Stadt.

FISCHERBEZIRK UND HAFEN: Es mag ein wenig demütigend erscheinen, dass jener Bezirk als der Fischerbezirk benannt ist, da hier der geschäftliche und handelstreibende Mittelpunkt der Stadt ist. Da die Bewohner den Namen jedoch als Sinnbild für das Fischen von Gold und Reichtümern ansehen, bekümmert es sie nicht weiter. Der Rat der Stadt hat hier seinen Sitz.

Die meisten Bewohner sind vom Volk der Menschen.

Sehenswürdigkeiten

DIE GOLDENE NASE: ‚Die Goldene Nase‘ ist eine Schweinezucht in Goryen, die ihre Schweine auf die Suche nach Trüffeln abgerichtet hat. Da Trüffel bei den adligen Damen und Herren des Imperiums sehr beliebt sind, werden die Schweine von dem Familienbetrieb sehr geschätzt. Die Zucht selbst besteht schon etliche Jahrzehnte, und ob eine sehr alten, längst vergangenen Wette zwischen Gnomen und den Besitzern der Zucht, ihrerseits Halblinge, hat sich in Goryen ein eigentümlicher Brauch entwickelt: Zu Beginn einer jeden Trüffelsaison versammeln sich die Besitzer der Zucht mit ihren Schweinen, sowie einige auserkorene Gnome der Stadt am Rande der Wälder, um dort in einem eigenen kleinen Wettbewerb zu testen, ob in dieser Saison die Schweine oder die Gnome die besseren Trüffelnasen haben.

DER UMTRUNK: ‚Der Umtrunk‘ ist die größte Brauerei des Imperiums und befindet sich in Goryen. Die besten Biere des Landes wurden von den Händen der Halblingsfamilie gebraut, und etliche Fässer verlassen täglich den Hafen oder die Stadtmauern, um in die verschiedensten Winkel des Reiches geliefert zu werden. An die Brauerei ist die berühmteste Taverne Goryens angeschlossen, die den gleichen Namen wie die Brauerei selbst trägt.

DUNKELLABOR: Ein finsterer Name für eine eher weniger finstere Stätte in Goryen. Die erhöhte Gefahr von Explosionen trieb die Besitzer, eine Gnomenfamilie namens Flammennase, dazu, ihre Forschungsstätten ein wenig außerhalb zu bauen. Das Dunkellabor stellt vorrangig seltene Tränke her und verschifft sie in das gesamte Kaiserreich, was den Ruhm und den Reichtum der Flammennasens nur erhöhte und sie zu einem Begriff in den Weiten des Imperiums machte. Konkurrenzlos ist der berühmt-berüchtigte Flammennase-Liebestrunk, der angeblich jede schöne Maid einem hässlichen Manne anempfehlen soll. Über Nebenwirkungen dieses Produkts schweigen sich die Flammennasens jedoch aus, ja würden wohl gar leugnen, je etwas davon gehört zu haben.

DAS FEST DER TAUSEND ZUNGEN: Das Fest der tausend Zungen, landläufig auch als „der große Schmaus“ bezeichnet, findet alljährlich zur Erntezeit in Goryen statt. Meisterköche aus allen Teilen des Imperialen Festlandes kommen in die Stadt, um sich in sagenumwobenen Wettkämpfen zu messen. Neben geschmacklichen Eigenheiten werden unter anderem auch skurrile Dinge ausgezeichnet. Beispielsweise die Form eines Nahrungsmittels oder das größte Gemüse, das zu finden ist. Das Fest dauert drei Tage, doch nimmt die Vorberei-

Imperiales Kaiserreich

tungszeit sehr viel mehr Zeit in Anspruch. Schon einen Mondinumlauf vorher beginnen die Gäste in die Stadt zu kommen und es müssen, bedingt durch Goryens geringe Größe, Zeltlager um die Stadt herum errichtet werden, um all die neugierigen Augen und natürlich Zungen zu beherbergen.

BACKWAREN MIT HAND UND FUSS: ‚Backwaren mit Hand und Fuß‘ ist die Konditorei Delgo Handfusses in Goryen. Das Unternehmen befindet sich in der zweizehnten Generation in der Hand der Handfusser und erfreut sich weitläufiger Bekanntheit. Man findet es im Handwerksberzirk der Stadt der kleinen Leute und es bietet eine Fülle von kulinarischen Leckerbissen. Neben deftigen Pasteten sind Kuchen, Torten und kleines Gepäck sowie eine erlesene Auswahl von kalten und warmen Getränken erhältlich. Absolute Spezialität des Hauses sind jedoch Blaubeertörtchen mit Schlag. Delgo selbst bedient seine Kundschaft mit Witz und Charme. Zu einem Besuch kann also nur unbedingt geraten werden.

Geschichte

Die Gegend um Goryen ist bereits seit undenkbarer Zeit besiedelt, was an der günstigen Lage in Waldes- und Flussnähe liegen mag.

Gnome siedelten hier jedoch bewusst erst ab etwa dem Jahre 3 dIK, welches das erste Jahr der gnomischen Zeitrechnung kennzeichnet.

Goryen begann seine jetzige Bedeutung in den Jahren Kaiser Gothards zu erreichen, also grob zwischen den Jahren 340 und 370 dIK. Dies ist durch die Haltung des damaligen Kaisers leicht erklärbar, hatte Kaiser Gothard doch eine offene Haltung zu Forschung und Wissenschaft und versuchte sie zu fördern, wo es ihm möglich war. Goryen ist seitdem Mittelpunkt alchemistischer Forschung auf dem Imperialen Kaiserreich.

Es war einst zur Frühlingszeit, der Tag hatte kaum begonnen, da klopfte es an des Fahrmanns Tür, genau drei mal. Der Griesgram, kaum dem Bett entstiegen, stapfte grummelnd um zu sehen, was denn wäre. Doch als er öffnete, ward niemand zu sehen, sodass mit einem Fluch die Tür ins Schloss fiel. Doch kaum hatte er sich auf dem Absatz umgedreht, ertönte das Klopfen noch einmal und laut. Rasch fuhr er herum und riss die Tür erneut auf, doch wieder sah er niemanden. Abtald vernahm er dieses mal jedoch eine Stimme, die von unten zu ihm drang und als er den Blick senkte, wurde er endlich des kleinen Männlein gewahr, das vor ihm stand. Der Kleine war adrett herausgeputzt, hatte die Klappe heck in den Nacken geschoben und schenkte dem Fahrmann sein freundlichstes Lächeln. "Einen schönen Morgen, Gervatter!", fing er an. "Ich hoff' wir kommen nicht ungelegen?"

*Der Fahrmann hub an etwas zu erwidern, doch das Männlein fuhr fort:
"Ihr seid der Fahrmann, hab ich Recht? Wir brauchen eure Dienste. Es soll auch euer Schaden nicht sein."*

*Nun ward's dem Fahrmann zu bunt und er rief aus:
"Männlein, was sprichst du da? Weht bin ich der Fahrmann, doch..."*

*Beschwichtigend winkte der Kleine ab und fuhr dazwischen:
"Hab ich's gleich gewusst, dass wir am rechten Ort sind. Ist euer Kahn bereit? Dann folgt mir und vergesst nur euren Hut nicht!"*

*Ohne auf Antwort zu warten, drehte er sich um und dem Fahrmann blieb nicht viel, als ihm zu folgen. So ging es zum Fluss, der nicht weit entfernt floss. Drei Kleine standen bereits am Kahn und warteten fröhlich schwatzend. Erwartungsvoll blickten sie den Kommenden entgegen, als sie ihrer gewahr wurden. Am Wasser angekommen wies das Männlein den Fahrmann gleich an:
"Legt nur euren Hut hierher. Der Tag ist schön und warm, aber der Wind könn' ihn euch vom Kopf wehen. Und ich sag's euch erneut: Ihr werdet's nicht reuen."*

*Schleichend tat dieser, wie ihm geheißen, hatte er doch längst aufgegeben, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Kaum ward der Hut abgestellt, warf auch gleich ein jeder der kleinen Leute eine Münze in den selben, so dass es lustig klirrte. Das hob die Laune des Fahrmanns ein wenig und er bestieg sein Boot und ließ die anderen ihm zu folgen. Die Kleinen taten das behende und schon wollte der Bootsmann aufbrechen, da fasste das Männlein ihn beim Arm und sprach:
"Haltet noch einen Moment ein, denn seht. Dort kommen noch die Onkel und Tanten."*

*Worauf er ans Ufer zeigte, wo aus dem Gebüsch noch Fünfe näher eilten. Auch sie taten ihren Dienst am Hut des Fahrmanns und suchten Platz an Bord. Erneut ward der Schiffer zum Aufbruch bereit, doch wieder hielt der Kleine ihn auf:
"Nur noch eine Weile. Die Niffen und Nichten eilen sich auch."*

Und von Land her trabten Sieben heran, am Hut vorbei über die Planke

Dies Schauspiel wiederholte sich nun mit diesen und jenen, bis das der Kahn dem Kentern nah gefüllt war. Gefährlich schien so die Überfahrt, wenn auch das kleine Volk lustig plapperte, pfliff und sang, um dann mit 'Halle' und 'Selbst weht' von dannen zog.

Als der Fahrmann sein eigen Ufer wieder erreichte, griff er zu dem Hut, den er zurückgelassen hatte. Ein Blick hinein ließ sein Herz einen Sprung machen, denn er war der erste, dem das kleine Volk in Goryen den Wohlstand gebracht hatte.

Imperiales Kaiserreich

Königsstein

Königsstein war einst die Hauptstadt des Klippenvolkes und ist nun der zweite Regierungssitz des Kaisers. Die Stadt an der Küste des Imperialen Kaiserreiches wird auch „Die Weiße Burg“ genannt. Sie befindet sich innerhalb der Grafschaft Lorup.

Kurzbeschreibung

Ehemalige Hauptstadt der So'ani
Synonym: Die Weiße Burg (Kalkstein)
Die Stadt der Kunst und der Künstler
Zweiter Regierungssitz des Kaisers

Wahlspruch

Der Reinen Klippen Herz



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Königsstein liegt genau an den Weißen Klippen im Nordwesten des Reiches und ist der zweite Regierungssitz des Kaisers und dessen Familie, wie Hofstabs. Einst war die Weiße Burg die Hauptstadt des Klippenvolkes, der So'ani also. Doch der Krieg, welcher dieses so stolze Volk zersprengte, ließ nur die Weiße Burg zurück, welche ihren Namen aufgrund des Kalkgesteins erhielt, aus welchem sie erbaut wurde. Obwohl es so aussieht, als wären sämtliche Häuser und Anwesen um die Burg herum gebaut worden, so ist es genau anders herum gewesen. Die Weiße Burg stellte man mitten in die einstige Stadt und siedelte andere Häuser an den äußeren Rand der heute befestigten Stadt. Königsstein hat nicht mehr viel von dem einstigen, einfachen Leben behalten, was es ausmachte. Die Burg wurde ausgebaut und silberne Dächer zieren die Zinnen und Türme. Es müssen hunderte kleine Parks und Anlagen sein, welche kultiviert inmitten der Häuser liegen und überall kann man Wasserspiele finden. Königsstein behält jedoch noch eine Besonderheit in seinem Inneren: Das Götterspiel!

Herrschaftsstrukturen

Königsstein steht, als zweiter Regierungssitz des Kaisers, auch besonders unter seinem Auge. Offiziell obliegt die Regierung einem Ratsherrn, der die Geschicke der Stadt gemeinsam mit einem 5-köpfigen Rat lenkt.

Religion

Die Mondin ist von der Zahl ihrer Anhänger etwas stärker Vertreten, als der Sonnenvater, jedoch nicht um bedeutende Längen. Beide Götter haben einen Tempel im Marktviertel der Stadt, und vereinzelt mag man noch kleinere Schreine in dem ein oder anderen Gebäude finden. Jene sind, genau wie die Tempel, durchaus prunkvoll und reichlich - und natürlich künstlerisch - gestaltet.

Stadtviertel

DIE WEISSE BURG: Riesig, prunkvoll, protzig, schön. Die Burg ist so pompös, dass sie einen beträchtlichen Teil der Stadt einnimmt. Zutritt ist jedoch nur der Königsfamilie, dem Hofadel, oder Menschen mit entsprechender Genehmigung gewährt, was nicht selten aufstrebende Barden sind, denen die Ehre zuteil wird, vor dem Königshaus ihre Kunst präsentieren zu dürfen.

DIE VIERTEL DER KÜNSTLER: Das Viertel der Künstler schließt den Marktplatz, wo diese nicht selten auftreten, die Bardenakademie und die etlichen Schauspielhäuser ein. Fast jeder Barde, der etwas auf sich hält, ist zumindest einmal in seinem Leben an diesen Ort gepilgert.

DAS GÖTTERSPIEL: Die berühmteste Arena des Imperiums, die so groß ist, dass ihr ein eigenes Viertel zugesprochen wird.

Sehenswürdigkeiten

DAS GÖTTERSPIEL: Das Götterspiel ist eines der einzigartigen Gebäude des Imperiums und stellt eine Arena dar. Allerdings wohl die größte und wunderschönste Arena, welche durch Menschenhand erbaut wurde. Nicht nur sportlicher Wettstreit, wie das Josten oder auch der Schwertkampf werden dort beinahe monatlich geboten, sondern auch Theateraufführungen und Lesungen. Einmal im Jahr zieht es die religiösen Pilger beider Kirchen nach Königsstein, um dort mit den größten Festen des Festlandes den Göttern zu huldigen und sie zu lobpreisen.

DANTE JASPAS GOLDGESCHMEIDE IN- UND EXPORT: Dante Jaspas Goldgeschmeide In- und Export ist der Name des Juweliergeschäfts von Königsstein, und gehört seinerseits Dante Jaspa, dem bekanntesten Gemmenschmied des Reiches, der gar die Juwelen des Kaisers schleifen soll. Die Edlen des Reiches mögen als Stamm-

Imperiales Kaiserreich

kunden seiner Waren bekannt sein, und der Hersteller kann wohl durchaus als einer der reichsten Männer des Imperiums bezeichnet werden.

Geschichte

Einst war Königsstein die Hauptstadt der So'ani, obgleich man die damalige Stadt kaum mit der heutigen vergleichen kann. Zwar wurde früher schon teilweise der berühmte Kalkstein, der für den Beinamen der Stadt verantwortlich ist, beim Bau verwendet, jedoch wurde die Stadt unter dem besetzenden Kaiser einer kompletten Neustrukturierung unterzogen. Feste Viertelgrenzen wurden gezogen, die Weiße Burg inmitten der Stadt errichtet, und unzählige ehemalige Hütten und Bauten der So'ani mussten den ‚Umbaumaßnahmen‘ weichen. So hat Königsstein kaum mehr etwas von seinem Ursprung, dem großen Dorf, das es damals war. Vielleicht mag darin ein Grund liegen, warum die So'ani die Stadt eher meiden, und sie als genauso beschmutzt wie die weißen Klippen sehen.

Meist ist es grau, nicht schwarz, nicht weiß

Weisheit über das Leben aus Königsstein

Mädchen, Mädchen gib gut acht
Spielmanns Lied ist wie der Wind
Spielmanns Lied birgt grosse Macht
Trägt hinfort dein Herz geschwind!

Lyrische Weisheit über das Wesen der Spielleute

DIE KAMMER DER TRÄUME IST DAS HERZ.
IHR KÄFIG DER KOPE.

Aus ‚Das Band der Steine‘

Imperiales Kaiserreich

Himmelsspitze

Himmelsspitze ist ein militärischer Aussenposten des Imperialen Kaiserreiches, gelegen in den gleichnamigen Himmelsspitzen im Herrschaftsbereich des Fürstentum Freiemars. Er wird auch „Die Faust des Kaisers“ genannt.

Kurzbeschreibung

militärischer Aussenposten
mehr kriegerische Bastion als Stadt
Ausbildungslager für die Imperiale Armee
Synonym: Faust des Kaisers

Wahlspruch

Im Schatten der Steinernen Kaiser



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Östlich von Thelonar gelegen, inmitten der gleichnamigen Bergkette, erhebt sich Himmelsspitze. Dieser Außenposten ist weder sonderlich groß, noch prunkvoll und doch erwähnenswert. Von dort kommen die größten Krieger und findigsten Strategen des Reiches, denn Himmelsspitze ist nichts anderes, als ein riesiges, militärisches Ausbildungslager. Es ist eine Akademie des Krieges und jeder Bursche oder jedes Mädchen, welches es dorthin geschafft hat, wird durch die Hölle auf Erden gehen. Beinahe jeder Elitekrieger besuchte einst diese Akademie in den hohen Gipfeln und dabei ist es den dortigen Ausbildern und Kämpfern egal, welchem Stand die „Fohlen“ angehörig sind oder waren. Sie werden geschliffen, niedergemacht und wieder aufgebaut, bis sie weder Schmerz, noch Erschöpfung kennen. Allerdings ist kaum etwas darüber bekannt, wie dies geschieht, denn ein jeder Elitekämpfer schweigt nach dem „Schwur des Himmels“, welchen er dort ablegt, nachdem er eintraf. Allein die Stärksten, Intelligentesten oder Skrupellosesten überleben diese Tortur und halten das Leben, was einer Askese gleichkommt, für längere Zeit durch. Dafür sind die Schwertkämpfer, Pikeniere, Reiter und Bogenschützen beinahe als adlig zu erkennen, wenn sie ihren Weg zurück zu ihre einstige Heimat finden und es ist nicht selten, dass es diese sind, welche vom Bauer in den Ritterstand erhoben werden.

Himmelsspitze ist, wie schon erwähnt, kaum als Stadt zu bezeichnen. Es sind Übungsplätze, Kasernen, Waffenschmieden und Rüstner dort ansässig. Alles gepaart mit einer beinahe feindlichen Umwelt. Befestigungsmauern, so breit, wie hundert Mann und Türme, so hoch, wie das Firmament. Hinter vorgehaltener Hand wird gesprochen, dass nicht einmal die Götter selbst dort eindringen könnten und würden sie es tun, so käme es ihnen vor, als wären sie in das unendliche Grauen der Unterwelt gestürzt, welche ihnen inne liegt.

Um die Befestigungsmauern herum liegen einige Bauernhöfe, die die Grundversorgung der Stadt mit Lebensmitteln sichern. Die fehlenden Güter bezieht Himmelsspitze über große Warenlieferungen aus der Hauptstadt.

Herrschaftsstrukturen

Himmelsspitze hat keine richtige Regierung, wozu auch. Die militärischen Ränge entscheiden dort über die Herrschaft und an deren Spitze steht Graf Regnus von Hornbach, der Kommandant der Kaiserlichen Truppen. In Himmelsspitze werden keine Gesetze erlassen, sondern Befehle erteilt, und wehe dem, der sie nicht befolgt.

Religion

Es gibt einen Tempel des Sonnenvaters im Norden des Ausbildungslagers, doch zielt diesen weder Protz noch Prunk, sondern eine vielmehr spartanisch militärische Ausstattung nur aus Stein und Holz erbaut. Der Glaube hat einen simplen und stillen Platz innerhalb dieser martialen Einrichtung. Die Gebete ranken sich allein um zwei Ziele: Den Sieg in der Schlacht und die Bitte um das eigene Leben.

Stadtviertel

Himmelsspitze ist keine richtige Stadt, und dort gibt es auch keine spezifischen ‚Viertel‘. Man unterscheidet schlicht zwischen funktionell unterschiedlichen Bereichen: Den Quartieren, den Übungsplätzen, den Rüststätten, dem Tempel, den Stallungen und dem Platz des Handwerks.

Dieser Platz ist der einzige Ort, der entfernt an ein normales städtisches Leben erinnern mag, denn neben Rüst- und Waffenschmieden findet man dort auch Bäcker, Fleischer, und die einzige Taverne in des Lagers, ‚Zum Fliegenden Krug‘.

All dies wird eingeschlossen von den hohen Stadtmauern, die die inneren Teile Himmelsspitzes schützen. Außerhalb der Mauern mag man das ein oder andere Bauerngehöft finden, allerdings ist die Anzahl recht überschaubar.

Imperiales Kaiserreich

Sehenswürdigkeiten

DIE STEINERNEN KAISER

Hoch über dem Außenposten Himmelsspitze, der Faust des Kaisers, thronen jene steinernen Zeugen der Geschichte des Imperialen Kaiserreiches. Gleichsam als Mahnmal wie auch als Erinnerung an das Zeitalter des Blutes blicken die Augen des ersten Kaisers Crombard I. und seiner beiden Söhne Crombard II. und Tyrbard über das Reich, dass sie einst errichtet hatten. Gewaltig die beiden großen Herrscher, Vater und Sohn, verborgen im Stein der dritte, Crombard der nachfolgende, Opfer des Bruderkrieges, dessen früher Tod dennoch nicht vergessen bleibt. Jeder aufrichtige Mann, der seine Ausbildung zum Soldaten des Kaiserreiches antritt, sieht als ersten Schritt seines langen Weges folgender Aufgabe entgegen: Hinaufzusteigen zu den steinernen Kaisern, in Stille zu verharren und die Größe erkennen, derer er zu dienen bereit ist.

Lumbolius Morthos: Geschichtsträchtige Orte des Imperialen Kaiserreiches ~ Band 1

DER TROLL-PASS: Der Troll-Pass ist ein Gebirgspass durch die Himmelsspitzen und verbindet Himmelsspitze mit der Hauptstadt. Wie der Name schon vermuten lässt, bekam der Pass seinen Namen ob der etlichen blutigen Begegnungen mit den Bergtrollen. Nicht selten schwärmen die Soldaten und angehenden Krieger aus Himmelsspitze über den Pass aus, um ihre eigenen Kampffähigkeiten im Kampf gegen die Trolle zu erproben, und gleichsam den Pass im Namen des Kaisers zu sichern.

Geschichte

Himmelsspitze ist noch recht jung, kaum älter als ein Jahrhundert, und entstand bei der Truppensammlung des Kaisers, um sein Heer gegen die Va'rian in die Wüste zu entsenden. Als zentralster Punkt des damaligen Imperiums lag in Himmelsspitze der optimale Ausgangspunkt. Zudem bietet die Abgeschiedenheit optimale Bedingungen für die Ausbildung. Auf den Überresten des riesigen Truppenlagers wurde auf geheiß des Kaisers nach der Rückkehr der Armee aus der Wüste das Ausbildungslager mit all seinen Befestigungen errichtet. Fortan nahm der Ort in den Bergen an Stärke und Härte deutlich zu.

Imperiales Kaiserreich

Königsport

Königsport ist die bedeutenste Hafen- und Handelsstadt des Imperialen Kaiserreiches. Sie wird auch „Das Tor zum Himmel“ genannt und liegt im Herzogtum Hallemark.

Kurzbeschreibung

Größte Hafenstadt des Imperiums

Synonym: Das Tor zum Himmel

Größter und vielseitigster Markt des Imperiums

Wahlspruch

Den Horizont vor Augen



Imperiales Kaiserreich

Allgemeine Beschreibung

Königsport liegt etwas nördlicher von Thelonar und ist nicht nur Handelsposten zwischen all den Städten des Imperiums, sondern vor allem Marine- und Handelshafen in die neue Welt, weit hinter dem kalten Meer. Bekannt wurde es durch die riesigen Schiffe der kaiserliche Marine und die wendigen Koggen, Schoner und mächtigen Galeeren der Händler. Königsport ist die einzige Stadt, in der der Schiffsbau in großem Stil betrieben wird und täglich zieht es die Ingenieure, Tüftler und Bastler des Reiches an, welche ihre neuen Ideen der Seefahrt dort erproben und vorstellen wollen. Weiterhin wird so beinahe jede Ware erst in Königsport umgeschlagen, bevor sie den Weg in die restlichen Städte der Welt antritt. Es ist nur logisch, dass auch ein jeder Auswanderer seinen Weg zum Tor des Himmels einschlägt, denn wer will schon mit einem Fischerboot übers Meer segeln.

In Königsport sind die mächtigsten Reeder und Handelshäuser des Imperiums angesiedelt und viele der jeweiligen Schützlinge buhlen um die Gunst der Stunde, einen guten Preis der Waren und die besten Schnäppchen, zu jeder Tages- und Nachtzeit. Daher ist es kaum verwunderlich, dass Königsport wohl die hektischste und gleichermaßen gefährlichste Stadt des Kaiserreichs darstellt. Wo Licht ist, ist auch immer Schatten und es zieht nicht nur die guten Bürger, sondern auch eine Menge zwielichtige Gestalten an. Die Stadt ist obendrein eine echte Seefahrerstadt. Der Umgang ist rau, doch freundlich und so mancher verzogene Jüngling aus adligem Hause verließ, vergrätzt und mit einem Eimer Kot über dem Kopf die Stadt.

Herrschaftsstrukturen

Offiziell wird die Stadt zwar von einem Ratsherren regiert, doch unter der Hand sollte bekannt sein, dass dieser nur eine Marionette des 3-Mann-Rats ist, in dem die bedeutensten und wichtigsten Händler der Stadt vertreten sind.

Religion

In der Hafenstadt ist die Mondin deutlich mehr vertreten, als der Sonnenvater, jedoch kommt es dort selten zu Problemen zwischen den Gruppierungen, da in Königsport nunmal eine Sache im Vordergrund steht: Der Handel. So befinden sich auch in dem Tempelbezirk die Tempel beider Gottheiten, die - typisch für die Stadt - alle möglichen kulturellen Einflüsse des Imperiums in sich tragen.

Stadtviertel

DIE HÄFEN: Die größte Hafenanlage des Imperiums wird unterteilt in Fischer-, Passagier- und Handelshafen. In jedem der drei Hafenteile blüht das Leben, sind stetige Rufe der Dockarbeiter zu vernehmen, oder es dringt Gegröhle und Musik aus einer der etlichen Hafenschenken wie z.B. der berühmten Sandbank. Nicht wenige zwielichtige Gestalten - Beutelschneider, Freibeuter oder Meuchelmörder - mögen sich allerdings auch in der Hafengegend herumtreiben, und alles was man auf dem Marktplatz nicht findet, kann man hier für gewöhnlich unter der Hand kaufen.

FISCHERHAFEN: Der Fischerhafen ist das düsterste und dreckigste Viertel der Stadt, weswegen es auch - neben dem Tempelbezirk - das einzige Viertel der Stadt ist, das durch eine Mauer von den anderen getrennt ist. So grenzt der Fischerhafen im Norden an die Stadtmauer, im Westen an das Meer, im Osten an die Mauer zum Markt und im Süden an den Passagierhafen. Mitten durch den Fischerhafen verläuft der Königsporter Fischmarkt, der den Fischerhafen nicht nur bildlich in zwei Teile teilt, denn selten kommen die Einwohner der Meeresseite mit denen der Mauerseite zurecht. Warum dies der Fall ist, weiß mittlerweile wohl kaum einer mehr genau, doch existieren und kursieren etliche Gerüchte über alte Familienfehden und Messerstechereien zwischen Banden.

Imperiales Kaiserreich

Im Norden der westlichen Seite, unweit der Stadtmauer, liegt das Gelbe Haus, und kaum einen Steinwurf entfernt die Sandbank. Die Taverne der östlichen Seite nennt sich Krugflug und befindet sich an der Mauer zum Markt, inmitten der Wohnhäuser. Auch das Geburtshaus von Kapitän Rotbart ist auf der östlichen Seite des Fischermarktes zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss.

Ansonsten gibt es kaum noch etwas Bedeutendes im Fischerhafen, wenn man den Fisch außer Acht lässt.

PASSAGIERHAFEN: Im westlichen Teil der Stadt, zwischen Fischer- und Handelshafen, liegt der Passagierhafen. Unter den steinernen Augen des Kühnen Mattis verlassen oder erreichen dort täglich dutzende Menschen, Halblinge und Gnome die Stadt. Nebst der Überfahrt nach Auryen mit großen Viermastern, ist auch die Fahrt nach Königsstein, Thelonar und Goryen über verschiedene Küstenschiffe möglich. Reisende werden in diesem Teil des Hafens, der im Osten fließend in den Markt und im Süden in den Handelshafen übergeht, in den unterschiedlichsten Tavernen und Herbergen empfangen und versorgt. Im Süden des Viertels, genau zwischen Passagier- und Handelshafen, liegt das Haus des Hafenmeisters.

HANDELSHAFEN: Am südlichen Ende der Stadt liegt der Handelshafen, der nahtlos in Markt und Passagierhafen übergeht. Vom Haus des Hafenmeisters, das zwischen Handels- und Passagierhafen liegt, wird der rege Handelsverkehr über das Sternentränenmeer koordiniert und geregelt. Das Königsporter Zunfthaus liegt zwischen Markt und Handelshafen, und ist ein Punkt, an dem man sich eine Grenze zwischen den beiden Vierteln denken könnte. Neben den großen Handelshäusern liegen ebenso die größten Werften des Imperiums und die großen Zunftgeschäfte der Stadt, wie Gerberei, Schneiderei und Schmiede, im Handelshafen. Es mag wohl am Einfluss der Handelsherren der Stadt liegen, die ihre Waren in Sicherheit wiegen wollen, dass die Garde der Stadt ihren Sitz auch in jenem Viertel hat.

DER MARKT: Der größte, nicht unbedingt prunkvollste, aber allemal umfangreichste und vom Warenangebot facettenreichste Markt des Imperiums. Alle möglichen Waren, aus allen möglichen Ecken des Imperiums, werden hier zur Schau gestellt und wandern zu unterschiedlichsten Preisen über die unterschiedlichsten Tresen. Am Tage ist hier nie Ruhe zu finden, überall ertönen die Handelsanpreisungen in verschiedenen Dialekten, und so mag der Markt ein Sinnbild für die Vielfältigkeit des Imperiums sein.

Im Norden des Marktes liegt das Königsporter Rathaus, im Süden zur Grenze an den Handelshafen das Zunfthaus, und zwischen jenen beiden Städten gelegen ist das hölzerne Amphitheater und die beiden Galgen der Stadt.

DER TEMPELBEZIRK: Ein Tempel der Mondin und ein Tempel des Sonnenvaters befinden sich im Tempelbezirk, wo man bei den Gläubigen die unterschiedlichen Kulturen des Imperiums ebenso erkennen kann, wie bei den Händlern auf dem Markt. Neben dem Fischerhafen ist der Tempelbezirk das einzige, von einer Mauer umschlossene Stadtviertel. Östlich jener Mauer sind die Häuser und Anwesen der wenigen Adelsfamilien und der reichsten Händlerfamilien der Stadt.

Sehenswürdigkeiten

DIE SANDBANK: Windige Hafenkaschemme in Königsport, die oft von Freibeutern und anderem finsternen Gesindel angelaufen wird. Man sagt, es ist leicht dort einen kostengünstigen Platz für die Überfahrt nach Sturmspitze zu finden.

DER KÜHNE MATTIS: ‚Der Kühne Mattis‘ ist eine Statue, ein Abbild von Mattis, dem Verwegenen. Sie steht inmitten des riesigen Königsporter Hafens und seine Augen blicken steinern in Richtung Westen, der fernab entdeckten Insel Auryen entgegen. Um die Statue herum verläuft ein Brunnen, und unter den Einwohnern von Königsport sagt man sich, dass es Glück für die Seefahrt brächte, wenn man vor der Fahrt eine Goldmünze in den Brunnen werfe.

Imperiales Kaiserreich

DER KÖNIGSPORTER FISCHMARKT: Der Königsporter Fischmarkt ist der größte Fischmarkt des Reiches und liegt, getrennt vom normalen Markt der Stadt, im Fischerhafen. Frischen und weniger frischen Fisch von aller möglichen Art und Spezies mag man dort zu recht günstigen Preisen erwerben. Empfindlichen Nasen ist der Fischermarkt jedoch nicht zu empfehlen. Der Fischgeruch zieht sich je nach Windrichtung durch die verschiedenen Viertel der Stadt, und besonders an schwülen Sonnentagen, kann man kaum mehr von Geruch, sondern nur noch von Gestank reden. Die meisten Einwohner haben sich jedoch über die Jahre an den Geruch gewöhnt, und es gibt gar den ein oder anderen der behauptet, ob der Geruchslage in der Stadt das Wetter für die nächsten Tage voraussagen zu können.

DAS GEBURTSHAUS VON ROTBART: Inmitten des Königsporter Hafens liegt ein recht altes Haus, das nicht weniger heruntergekommen und verdreckt wirkt, als die anderen Häuser des Hafens. Kaum einer mag es als besonders sehenswert empfinden, und doch fällt dem Haus eine besondere Rolle zu. Denn wenn man sich erstmal länger im Hafen der Stadt aufgehalten hat, ranken sich verschiedenste Geschichten um das Gebäude, und kündigen es hinter vorgehaltener Hand als Geburtsstätte Rotbarts an. Den ein oder andere Seemann und Bewunderer des legendären Piraten mag es schon, gegen eine kleine Goldspende, in das Haus selbst verschlagen haben. Und soweit man weiß, hat auch jeder das Haus wieder verlassen.

Geschichte

Ob seiner günstigen Lage zwischen den wichtigsten Handelswegen des Imperiums, und gleichsam mit Anschluss an das Sternentränenmeer, wuchs Königsport seit seiner Gründung schnell und stetig. Immer wieder musste der Hafen, und später auch der Markt ausgebaut und erweitert werden. Und so man den Einwohnern der Stadt glaubt, hat die Stadt noch lange nicht die Größe erreicht, die sie bräuchte. Stetig wächst sie mit jedem Mondenlauf weiter und weiter.

*Eins, zwei, drei, vier
hundert Münzen Gold
Sag mir hätt'st du
die nicht auch gewollt ?
Hätten die nicht
in dein Netz gemusst ?
Hättest du nur
davon was gewusst*

*Der eine nimmts vom andern
der and're nimmts vom einen
Doch lässt du dich erwischen
musst du hinterher nicht
weinen
Schließlich will ein jeder
Fisch
im Hafenbecken leben
Gestern fangen - heute Futter,
ja so ist das eben.*

*Fünf, sechs, sieben acht
hundert Münzen Gold
Sag mir hätt'st du
die nicht auch gewollt ?
Hätten die nicht
in dein Netz gemusst ?
Hättest du nur
davon was gewusst*

*Der eine liebt den Hafen,
der andere den Strand,
Bleib bei deinen Leisten,
sag mal klingt das nicht
bekannt ?
Seit wann frisst die kleine
Sprotte
einen großen Hai ?
Das war schon immer umge-
kehrt
und bleibt wohl auch dabei*

*neun, zehn, elf, zwölf
hundert Münzen Gold
Sag mir hätt'st du
die nicht auch gewollt ?
Hätten die nicht
in dein Netz gemusst ?
Hättest du nur
davon was gewusst*

Liam vom Grünen Stein
„Wie tief ist der Hafen“

Imperiales Kaiserreich

Anwa'ar

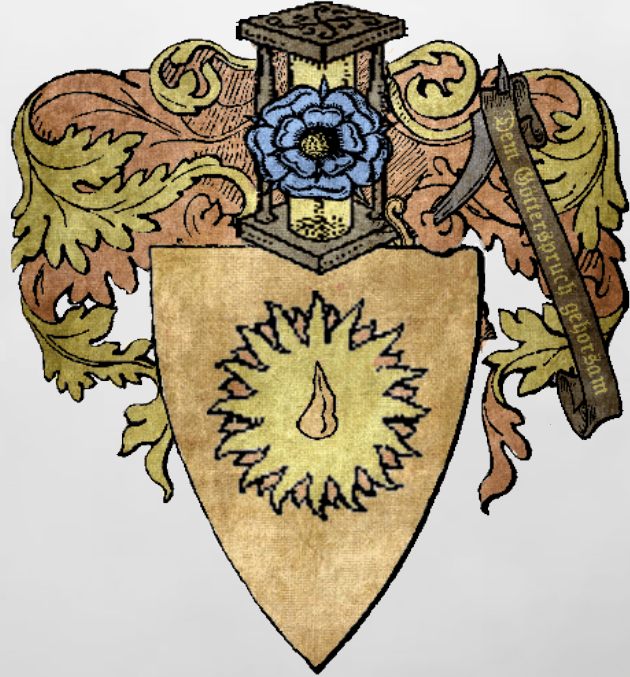
Anwa'ar, die Blume der Wüste, ist die größte und schönste Stadt in den Weiten der Va'luas.

Kurzbeschreibung

Östlich der Nebelseen erstreckt sich die große Wüste Va'luas, ein Meer von Sand über dem tagsüber die Hitze des Verdorrers flimmert und nachts der Schein der Mondin liegt.

Wahlspruch

Dem Götterspruch gehorsam



Allgemeine Beschreibung

Es gibt wenige Städte im Kreis der Wüste Va'luas. Anwa'ar, die Blume der Wüste, ist die größte, schönste und ohne Frage bedeutenste unter ihnen. Obwohl relativ nahe dem Wüstenrand, nur wenige Tagesmärsche östlich der Nebelseen gelegen, ist sie doch den meisten gewöhnlichen Imperialen Bürgern fremd, denn der Weg durch den feinen Sand ist mühsam, gefährlich und ohne Führer ist es fast aussichtslos ihn zu bewältigen. Doch Führer sind rar und so kommt es also, dass bislang kaum jemand fremdes den herrlichen Anblick der abertausend glänzenden Dächer bestaunen konnte, die, mit Fahnen und Wimpeln geschmückt, nur von jenem beeindruckenden Turm überragt werden, der weithin als das Goldene Orakel bekannt ist.

Einmal durch das Stadttor getreten verirrt man sich leicht in den unzähligen buntgeplasterten Straßen und Gassen, die sich zwischen den aus weißem Stein gemauerten Häusern dahin schlängeln, so dass man sich nur allzuleicht in diesem Labyrinth verirrt. Geheimnisvolle Düfte, fremde Geräusche und der über allem strahlende Sonnenvater halten den Besucher ständig in Atem.

Doch Anwa'ar ist nicht nur eine schillernde Großstadt, sondern auch eine wehrhafte Befestigungsanlage. Lange Zeit galt sie als uneinnehmbar, sind doch ihre Zinnen hoch, die Schwerter ihrer Verteidiger scharf und geübt und ihre Pfeile und Speere spitz. Zudem waren etwaige Angreifer den Kräften des unwegsamen Geländes ausgesetzt, sodass ihnen nach beschwerlichem Marsch kaum die Belagerung zur Verfügung stand, die Stadt in die Knie zu zwingen.

Das war einer der Vorteile, die Munawwar, vom Stamm der Antankara, der erste Amjad von Anwa'ar hatte, als die Truppen von Kaiser Gothard II. nach der, eigens zum Zweck der Verteidigung gegen diesen Feind errichteten, Stadt seine Fänge ausstreckten. Doch der Führer des Wüstenvolkes blieb siegreich und Anwa'ar unabhängig.

514 dIK gelang es dann Kaiser Armhard II. auf mysteriöse Weise doch, das Volk der Wüste zu unterwerfen. Bis heute ist ungewiss, wie er die Stadt Anwa'ar kampflos in seine Gewalt brachte.

Seitdem hat sich die Blume der Wüste jedoch ein wenig geöffnet, treibt verstärkt Handel mit dem Imperium.

Imperiales Kaiserreich

Doch noch immer sind ihre Zinnen von den Städten des Reiches schwer zu erreichen.

Herrschaftsstrukturen

Anwa'ar untersteht zwar dem Imperialen Reich, wird und wurde aber stets, mit großer Unabhängigkeit, von einem Herrscher, dem Amjad von Anwa'ar, aus dem Volk der Va'rian verwaltet.

Zur Zeit leitet Uthal, vom Stamm der Antankara, Amjad von Anwa'ar die Geschicke der Stadt und lässt sie durch die engen und nun unbeschränkten Handelsbeziehungen zum Imperialen Reich erblühen, wie nie zuvor.

Religion

Der Sonnenvater ist der unangefochten dominierende des Götterpaars innerhalb der Tore Anwa'ars.

Stadtviertel

DAS GLAUBENSVIERTEL: Das Glaubensviertel ist das zentrale Viertel von Anwa'ar, mit dem Goldenen Orakel als Mittelpunkt. Um den hohen Turm herum ist ein riesiger Tempelkomplex gelegen, in dem die Diener des Sonnenvaters ihre Ausbildung erhalten, und wo Gläubige Einkehr zum Gebet finden. Mit Abstand ist dieses Viertel das Prunkvollste der Stadt. Der Sitz der Regierung liegt ebenso hier.

Umschlossen wird das Viertel vom Markt im Süden, und dem Viertel des Wissens im Norden.

DER MARKT: Südlich des Glaubensviertels erstreckt sich der Markt von Anwa'ar - das größte Handelszentrum der Wüste. Enormen Zuwachs fand dieses Stadtviertel in dem letzten Jahrhundert, was nicht zuletzt mit der Eroberung durch das Imperium zu tun haben mag. Das regste Treiben auf dem Marktplatz herrscht zu Vormittag und späten Nachmittag. Ob der Hitze sind die Stände und Plätze zur Mittagsstunde leergefegt.

DAS VIERTEL DES WISSENS: Das Viertel des Wissens ist nördlich des Glaubensviertels gelegen und beherbergt seinerseits nicht nur die unterschiedlichsten Handwerkshäuser, sondern gleichsam diverse Kunstakademien und Universitäten des Wissens, sei es nun der Historik, der Magie, des Rechts oder der Sternenkunde. In der Akademia der Sternenkunde befindet sich der einzige offizielle Schrein der Mondin in Anwa'ar

DAS ARMENVIERTEL: So Prunkvoll und schön die Blume der wüste auch sein mag, so zeigt sich in jenem Viertel deutlich die Schattenseite. Dunkle Gassen, heruntergekommene Baracken, hungernde Kinder, kranke Alte, und nicht wenige finstere Gesellen hausen in dem ‚Schandkreis‘, wie das Viertel unter den gehobeneren Bürgern oft genannt wird, da es sich Kreisförmig um die drei zentralen Viertel Anwa'ars erstreckt.

DER BEFESTIGTE RING: Um das Armenviertel herum ist der befestigte Ring gezogen, seinerseits das Militärviertel Anwa'ars. Verschiedenste Kriegskünste und militärischer Drill werden hier hart geschult. Von diesem Viertel aus wird die Stadt von innen und nach außen hin gesichert, um die pompösen Stadtmauern, die um den Ring herumgezogen sind, mögen die Stadt schier uneinnehmbar aussehen lassen.

Sehenswürdigkeiten

Das Goldene Orakel: Inmitten Anwa'ars, der großen Stadt der Wüste ragt ein einzelner leuchtender Turm gen Himmel. Dieser Turm ist eine heilige Stätte für die Va'rian. Er beherbergt das Goldene Orakel, zu dem nur die abgesandten der Götter Zutritt haben. Der Spruch des Orakels ist für das Volk der Wüste bindend, wird ihm doch die Erleuchtung des Sonnenvaters zugemessen. Brennende Flammen drohen dem, der diesem Gebot zuwider handelt und die Priester sind geübt im Umgang mit diesem gefräßigen Element, zählt doch die Feuerprobe zum täglichen Gebrauch im Rahmen der Gerichtsbarkeit.

Das Amt der Hohenpriesterinnen ist allein dem weiblichen Geschlecht des Wüstenvolks zugänglich. Auch hier

Imperiales Kaiserreich

zeigt sich die besondere Stellung der Frau in der va'rianischen Gesellschaft.

Geschichte

427 dIK	Gründung der Stadt
428 dIK	Abwehr der Imperialen Belagerung Kaiser Gothard II.
514 dIK	Unterwerfung durch das Imperiale Reich unter Kaiser Armhard II.

Stolz und aufrecht sind die Va'rian, das Volk der Wüste seit jeher. Ihr Ehrgefühl ist so stark, dass sie keinen Kampf verloren geben, ehe ihr Herz nicht aufhört zu schlagen und alles Blut aus ihren Adern gewichen ist. Man sagt sogar die Frauen verstünden es, eine Waffe zu führen. Doch kämen sie nicht oft in Verlegenheit, dies tun zu müssen, da man sie so gut wie das Augenlicht beschützt.

So kennt das Volk der Wüste auch keinen König. Stattdessen werden seine vielen Stämme vom stärksten Krieger ihrer Mitte geführt. Und nur einem wahrhaft großen Krieger ist es möglich diese zu einen. Einzig die Priester des Sonnenvaters haben ein noch höheres Ansehen, denn die Va'rian, sehen sich als vom Sonnenvater gesegnete an.

Nicht viele Städte finden sich in den Weiten des Wüstensandes, denn Wasser ist vonnöten, um Leben gedeihen zu lassen. Doch eine der Oasen ist weithin bekannt, ist sie doch die Größte und liegt nahe des Wüstenrandes östlich der Nebelseen. Überall rühmt man ihre Schönheit, die Häuser aus weißem Stein, die bunt gepflasterten Straßen, die unzählig sind und sich verzweigt und verwinkelt zwischen ihren Mauern winden, so dass Fremde leicht die Orientierung verlieren. Umrahmt von unzähligen spitzen, mit Silber gedeckten Türmen, die in der Sonne funkeln und schon weitem das Auge blenden, ist sie zudem ein wehrhafter Ort, der nie zuvor bezwungen wurde. Anwa'ar = Blume der Wüste wird sie genannt. Und genau das ist sie auch.

Inmitten dieser Stadt ragt ein einzelner leuchtender Turm gen Himmel. Jener ist eine heilige Stätte für die Va'rian. Er beherbergt das Goldene Orakel, zu dem nur die abgesandten der Götter Zutritt haben. Brennende Flammen drohen dem, der diesem Gebot zuwider handelt und die Priester sind geübt im Umgang mit diesem gefährlichen Element, zählt doch die Feuerprobe zum täglichen Gebrauch im Rahmen der Gerichtsbarkeit.

Wie konnte es nun doch dazu kommen, dass dieses Volk, zudem auf heimischem Terrain, dem Imperium unterlag? Wie konnte der imperiale Kaiser, trotz Sand, Wind und Hitze sowie den berühmten Verteidigungskünsten der Wüstenbewohner, die Macht über die stolzen Krieger erlangen? Wie wurde Anwa'ar, jene unbezwungene große Stadt nahe dem Wüstenrand doch unterworfen?

Von jeher bezog die Priesterschaft Anwa'ars, die Abgesandten des Sonnenrades, ihre Macht nicht zuletzt aus dem Inneren des leuchtenden Turmes. Neben der Kampfkraft ihrer Krieger ruhte die Sicherheit der größten Wüstenstadt auf den Schultern des Goldenen Orakels. So befragte man dieses in Krisenzeiten und verließ sich auf den göttlichen Beistand.

Auf diese Weise geschah es auch beim Nahen des imperialen Heeres. Lüge und Intrige hatte den Willen der Stadtbevölkerung geschwächt. Krankheiten, aufgestiegen aus dem glitzernden blauen See im Zentrum der Stadt, lähmten ihren Kampfarm. Und diesmal drang nicht der Wille des Sonnenvaters aus dem Heiligtum des leuchtenden Turmes, sondern die kaiserlich vergoldete Zunge der Priesterschaft, die zur Kapitulation aufrief. Im festen Glauben an den Sonnenvater folgte der oberste Krieger dem vermeintlichen Orakelspruch und trat in Verhandlungen mit dem Feind. Versprechen wurden gegeben, Verträge unterzeichnet. Und so zog der Kaiser ungehindert in die Stadt, um sein Reich zu vergrößern.

Das Volk der Va'rian ist heut nun Teil des Imperiums, doch gleicht es nicht dem unterjochten Verlierer. Das Volk der Wüste geht weiter aufrecht und mit stolzem Blick, denn es zählt im Reich nicht weniger, als ein jeder Imperiale.

Der Verrat des Goldenen Orakels

Reiseentfernungen im Imperialen Reich

Thelonar - koenigsport - koenigsstein - Mondwacht - Bohewacht - Himmelsspitze - Thale - Goryen

Koenigsport	 4-5 Tage				
Koenigsstein	 1-2 Zehntage	 1 Zehntag			
Mondwacht	 3-4 Zehntage	 3-4 Zehntage	 4-5 Zehntage		
Hohe wacht	 3-4 Zehntage	 2-3 Zehntage	 3-4 Zehntage	 7-8 Zehntage	
Himmels spitze	 7-8 Tage	 1 Zehntag	 2-3 Zehntage	 3-4 Zehntage	 4-5 Zehntage
Thale	 2-3 Zehntage	 3-4 Zehntage	 4-5 Zehntage	 3-4 Zehntage	 2-3 Zehntage
Goryen	 4-5 Zehntage	 5-6 Zehntage	 6-7 Zehntage	 7-8 Zehntage	 3-4 Zehntage
Murven	 3-4 Zehntage	 3-4 Zehntage	 4-5 Zehntage	 7-8 Zehntage	 4-5 Zehntage



