

Living Greyhawk

Wissenswertes über den Adri

(und ein kurzer Ausblick auf Herbergsbad
und die Geschichte der Region)

Frank Rötters



This game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. To learn more about Open Gaming License and the d20 system license, please visit www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK, RÖLE PLAYING GAMES ASSOCIATION and RPGA are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards' characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. Any reproductions or unauthorized use of material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This information is intended for organized play use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

© 2000-2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

Inhalt

Übersichtskarte	3
Wissenswertes über den Adri	4
Klima und Jahreszeiten	4
Die Adri-Waldgebiete	4
Flora und Fauna	4
Das Adri-Markland	5
Die Waldbewohner	5
Die Waldmenschen	6
Waldläufergruppen im Adri	6
Druiden und Naturpriester	7
Banditen	8
Sonstige Waldbewohner	8
Der Drachenkult	8
Die Krieger der Jägerin	8
Die Bronzebrüder	8
Die schwarzen Pfeile	9
Siedlungen und Orte von besonderer Bedeutung	9
Alfersfurt	9
Die Geschichte des Gasthofes Zum Roten Eber	10
Erianrhel	11
Goldklamm	11
Lynaria	12
Rotholz	12
Scharfenwall	12
Sicherwald	13
Unterlind	13
Zweieichen	13
Der Innerwald	13
Der Kaltforst	13
Die Sternenwächter	14
Das Fürstentum Herbergsbad	14
Amhang	15
Der Ettinshügel	15
Der Gasthof „Der letzte Weg“	15
Gelbtrist und die bewaldeten Hügel	16
Herbergsbad	16
Hinterhüglingen	19
Nannonshaven	19
Die südliche Provinz	20
Hügelstolz	20
Jennden	20
Pfalz	21
Ralsand	22
Die aktuelle Lage in der Region	22
Wichtige Ereignisse im Adri und in Herbergsbad	24
Bekannte Persönlichkeiten im Adri und in Herbergsbad	29
Anhang 1: Die Menschen-Völker der Oerde	44
Anhang 2: Nichtmenschliche Völker	47
Anhang 3: Sprachen der Flanaess	49
Anhang 4: Umrechnung Kalender Oerde - Erde	51

Übersichtskarte



Basiert auf Auszügen aus: „World of Greyhawk Fantasy Setting“ von Gary E. Gygax, „Greyhawk Wars“ von David Cook, „From The Ashes“ von Carl Sargent, „The Marklands“ von Carl Sargent, „Ivid The Undying“ von Carl Sargent, „Player’s Guide To Greyhawk“ von Anne Brown, „The Adventure Begins“ von Roger E. Moore, „Living Greyhawk Gazetteer“ von Erik Mona, Frederick Weining, Gary Holian, Sean K. Reynolds. Übersetzungen von Dr. Rainer Nagel, Katja Nickmann, Frank und Simone Roters, Alexandra Velten. Bearbeitung von Frank Roters. Redaktion Alexandra Velten, Dr. Rainer Nagel und Frank Roters. Karte von Gordon Gurray. Kartenskizze im Abschnitt „Das Fürstentum Herbergsbad“ von Matthias Schäfer.

Ein Teil der im Kapitel „Wichtige Persönlichkeiten im Adri und in Herbergsbad“ beschriebenen Figuren wurden – neben den bereits erwähnten Autoren – von verschiedenen Personen erdacht: Chris Chesher, Mike Derbyshire, Michael Eckhard, Marc Geiger, Sascha Glimmann, Björn Jagnow, Jan Kretzschmar, Martin Mathes, Dr. Rainer Nagel, Katja Nickmann, Robert Nickmann, Matthias Schäfer, Ingo Teutsch, Regina Vonrüden, Alexandra Velten. Die Beschreibungen stellen größtenteils verkürzende Zusammenfassungen von Frank Roters dar. Die Beschreibung der Region des Harfe-Beckens stammt von Michael Eckhard und aus „Ivid the Undying“ von Carl Sargent, übersetzt und bearbeitet von Frank Roters.

Wissenswertes über den Adri

Der Adri-Wald hat seit der Gründung des Großen Königreiches vor fast sechshundert Jahren zwar annähernd die Hälfte seiner Fläche verloren, es handelt sich aber trotzdem noch um ein riesiges, geschlossenes Waldgebiet von fast 200.000 Quadratkilometern, das Heimat für eine große Anzahl von Menschen und anderen Kreaturen ist. Der gesamte Wald wurde immer als Teil des Großen Königreiches betrachtet, auch wenn die westlichen Gebiete zu bestimmten Zeiten auch Teil von Nairond oder Almor waren.

Der Wald kann grob in drei Regionen unterteilt werden: die Adri-Waldgebiete: in diesen riesigen Gebieten leben die meisten Bewohner des Waldes;

die alten, ursprünglichen Gebiete des Innerwaldes: in diese Gebiete haben erst wenige Menschen jemals einen Fuß gesetzt, denn sie sind voller Gefahren;

die Stadt Herbergsbad und die bewaldeten Hügel: es handelt sich hierbei um die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel. Inmitten dieser Ausläufer, nahe dem Waldrand liegt Herbergsbad, wenige Kilometer nördlich des Harfe Flusses gelegen.

Außerdem werden hier auch noch die Gebiete westlich des Adri und südlich der Harfe beschrieben: das so genannte Harfe-Becken. Diese wurden 590 AZ dem Fürstentum Herbergsbad durch Hochkönig Xavener I. zugesprochen und bilden nun dessen südliche Provinz.

Klima und Jahreszeiten

Das Klima in dieser Region ist entsprechend seiner südöstlichen Zentrallage in der Flanaess eher gemäßigt, mit wenig extremen Temperaturschwankungen.

Die Jahreszeiten werden durch den Umlauf der Monde und der Sonne um die Erde bestimmt.

Ein Jahr hat 364 Tage, die sich in die 12 Monate zu 4 Wochen mit jeweils 7 Tagen und die 4 Festwochen mit ebenfalls 7 Tagen aufteilen.

In der Handelsprache haben die Monate und Festwochen folgende Namen:

1. Festwoche: Nötfest (Mittwinter)

1. Monat: Feuersuch (Winter)

2. Monat: Saatmond (Frühling)

3. Monat: Kaltgleiche (Frühling)

2. Festwoche: Wuchsfest (Sommeranfang)

4. Monat: Pflanzmond (Frühsommer)

5. Monat: Hirtmond (Frühsommer)

6. Monat: Wohlsonne (Frühsommer)

3. Festwoche: Reichfest (Mittsommer)

7. Monat: Schnittzeit (Spätsommer)

8. Monat: Gutmond (Spätsommer)

9. Monat: Erntemonat (Spätsommer)

4. Festwoche: Braufest (Sommerende)

10. Monat: Wetterfest (Herbst)

11. Monat: Jahreswerk (Herbst)

12. Monat: Sonnend (Winter)

Die Temperaturen schwanken am Tage im Winter maximal zwischen -5° und $+15^{\circ}$ C und im Sommer $+20^{\circ}$ und $+37^{\circ}$ C. Nachts sind die Temperaturen in der Regel niedriger; je nach Jahreszeit kann dieser Unterschied bis zu 10° C betragen.

Der kleine Mond Celene benötigt ein Jahr, um sich einmal vollständig um die Erde zu bewegen. Dabei ist er immer am vierten Tag jeder Festwoche voll und am elften Tag jedes zweiten Monats zwischen den Festwochen neu. Da

der große Mond Luna einen regelmäßigen Zyklus von 28 Tagen durchläuft, wechseln seine Phasen bedingt durch die Festwochen. Am Reichfest ist er in derselben Nacht voll wie Celene: die vierte Nacht des Mittsommerfestes ist daher die hellste Nacht im Jahr. Sechs Wochen später sind beide Monde neu: die elfte Nacht des Gutmondes ist dunkler als alle anderen Nächte und deswegen werden an vielen Orten große Feuer entzündet, um die Dunkelheit zu vertreiben.

An Lykanthropie erkrankte Wesen erleben ihre Verwandlung in der Regel wenn Luna, einige wenige, wenn Celene voll ist und wieder andere verwandeln sich, wann immer einer der beiden Monde voll ist. In der einen Nacht des Jahres, in die beiden Monde am hellsten erstrahlen, gibt es keine Werkkreatur, die nicht betroffen ist...

Die Adri-Waldgebiete

Flora und Fauna

Ungefähr 90% der Fläche des Adri sind von gemischtem Laubwald bedeckt, im Westen durchschnitten von der breiten, träge dahinfließenden Harfe.

Meist sind es mächtige alte Eichen, Eschen, Ulmen, Eiben, Ebereschen und Kastanien die den Baumbestand bilden, aber es gibt auch Bereiche in denen die Bäume weniger dicht stehen und hier sind es dann vor allem Linden und Birken, die den Großteil der Arten stellen. Im Norden des Waldes trifft man zudem immer wieder auf Bestände von Ahornbäumen und Buchen. Selten, aber nicht unauffindbar sind Bronzeholzbäume. Entlang der Harfe findet man auch Weidenbäume und Pappeln. Zwischen diesen ganzen Laubbäumen stehen immer wieder Fichten und Kiefern, seltener Tannen und Lärchen.

In den unberührten Teilen des Innerwaldes findet man auch riesige Mammutbäume, deren Alter wohl tausend und mehr Jahre beträgt und deren Gipfel sich in eine Höhe von mehr als hundert Meter über den Boden erheben. Am Boden messen diese Riesen manchmal fast 15 Meter Umfang und die ältesten Exemplare bieten reichlich Höhlen, die kleinsten bis mittelgroßen Wesen als Unterschlupf und Versteck dienen können. Man hat sogar schon von einigen gehört, auf denen andere Pflanzen regelrechte Gärten gebildet haben.

Selbstverständlich findet man im Adri auch die für diese Region typischen Galda-, Ipt- und Erdstocherbäume, vereinzelt sogar aus dem Phostwald importierte Phostbäume.

Neben den Bäumen gibt es die unterschiedlichsten Sträucher und Büsche, darunter auch einige, die Früchte (vor allem Beeren und Nüsse) tragen. Ginsterbüsche findet man oft in den Feuersteinhügeln und auf den bewaldeten Hügeln, die den westlichen Adri bilden.

Die unterschiedlichsten Pilze sind in den meist schattigen Hainen des Waldes zu finden, manche nahrhaft, andere ungenießbar und wieder andere höchst giftig. Auch Kräuter sind zu praktisch jeder Jahreszeit zu entdecken, und so vielfältig wie die Arten sind auch ihre Anwendungsformen. Auf den zahlreichen Wiesen innerhalb des Waldes stößt man auf viele liebreizende (und manchmal auch gefährliche) Blumen. So kommt es, dass die Bienen im Wald reichlich Pollen, nicht nur von Baublüten, sammeln können.

Bäume, die es nur auf der Oerde gibt

Bronzholz sind berühmt für ihr schweres, hartes Holz, aus dem Experten in einem aufwändigen Verfahren Gegenstände herstellen können, die es in Härte und Stabilität mit Metall aufnehmen können, ohne dessen Gewicht zu haben. Vielfach wird es als Schwarzholz angeboten. Die Bäume erreichen eine Höhe von fast 15 m. Die Borke ist rot-braun und sehr hart. Die Blätter sind schmal und gezackt und werden 20 – 25 cm lang.

Galdabäume sind große, fruchttragende Pflanzen, die um die 10 m hoch werden können. Ihre Rinde ist gelblich und die Blätter grün-gelblich. Im Frühjahr wachsen an ihm weiße, konusförmige Früchte, die bis zum Frühsommer golden reifen. Die Früchte sind sowohl erfrischend als auch sättigend und die Samen sind sehr proteinreich.

Iptbäume sind eine Variante der in anderen Regionen verbreiteten *Ippbäume*. Sie unterscheiden sich von diesen durch eine größere Höhe: sie wachsen bis sie an die 30 m erreichen. Sie haben eine grünliche Borke und bilden große, smaragd-grüne Blätter, von der Form einer Hand. Sie sind bei Waldelfen besonders beliebt, und erreichen ein Alter, das dem der Elfen in nichts nachsteht. So verwundert es kaum, dass sie gemeinsam mit den Mammutbäumen, den hauptsächlichen Bestand des Innerwaldes bilden.

Phostbäume (denen der in Tenh gelegene Phostwald den Namen verdankt) gleichen in vielem Eichen. Nach dem Tod gibt ihr Holz ein schwaches Glimmen von sich, das einen Radius von ca. 1,50 m um den Baumstumpf oder den gefällten Stamm erleuchtet. Wird das Holz schlecht behandelt oder starker Feuchtigkeit ausgesetzt, verrottet das Holz innerhalb weniger Monate.

Erdstocherbäume sind vielen auch als *Dolchdorn* bekannt. Diese kleinen stämmigen Bäume tragen breite, ausgefranzte Blätter. Ihre Stämme bilden kleine, ziemlich scharfe Dornen von einer Länge bis zu 15 cm. Die Dornen der Stämme können eine Länge von fast 60 cm erreichen und an ihrer Basis die Dicke eines Fingers erreichen. Diese Dornen können als Waffen benutzt werden, da sie eine entsprechende Festigkeit erreichen.

Die Frucht der Bäume ist ungenießbar, ihr Kern jedoch bildet in seinem Inneren eine Art schmackhafte „Nuss“. Diese „Nüsse“ erreichen bei gezüchteten *Erdstocherbäumen* die Größe von Pflaumen. Diese „Nüsse“ sind gesund und sehr nahrhaft. Sie werden geröstet genossen oder bilden die Grundlage für allerlei Rezepte.

Wild ist im Forst im Überfluss vorhanden und die Randbezirke waren schon immer ein beliebter Ort für die Jagdgesellschaften der Adligen. Neben Rot- und Schwarzwild gibt es reichlich Hasen, die einen guten Braten abgeben; Eichhörnchen, nerzähnliche Tiere und große Vögel. Neben den üblichen Vegetariern findet man aber auch Raubtiere, vor allem Füchse, Dachse und Wölfe. Das größte unter ihnen ist der Adri-Graubär, ein mächtiges Tier, das mehrere hundert Kilo auf die Waage bringt und meist weit über drei Meter Länge misst. Er ist ein naher Verwandter der aus anderen Wäldern bekannten Braunbären; diese spezielle Art kommt aber nur noch hier im Adri vor.

Und natürlich gibt es auch Monstrositäten und Untiere in allen nur vorstellbaren Variationen. Interessant scheint hier

vor allem die gelegentliche Sichtung einer Bestienart, die bisher noch nirgendwo auf der Oerde gesichtet wurde: ungewöhnlich große, wild aussehende Tiger mit langen, säbelartigen Zähnen.

Einer Legende zufolge soll es auch Einhörner im Adri geben. Einige Eingeweihte wollen wissen, dass weniger als ein Dutzend dieser Fabelwesen noch in diesem Wald leben. Viele befürchten, dass wenn das letzte Einhorn stirbt, der Wald vernichtet wird.

In der Harfe, den zu ihr fließenden Bächen und einigen kleinen Seen entdeckt man reichlich Fische. Neben Forellen sind dies vor allem Stichlinge, Karpfen und Aale, die auch so manches Mahl der Waldmenschen bereichern. Einmal im Jahr, im Laufe des Monats Wohlsonne ziehen Unmengen an Lachsen die Harfe hinauf, bis zu deren Quelle in den Harken. Diese edlen Fische werden sowohl in Herbergsbad als auch Alfursfurt wegen ihres schmackhaften Fleisches hoch geschätzt.

Das Adri-Markland

Das Adri-Markland ist das Fürstentum des Vereinigten Königreichs von Ahlissa in dem ein Großteil der Waldgebiete des Adri liegt. Die Grenze zwischen dem Fürstentum Herbergsbad und dem Adri-Markland bildet die Harfe. In ihrem Osten und Süden liegt das Markland, im Westen und Norden gehören die Waldgebiete zum Fürstentum Herbergsbad.



Offizieller Herrscher des Marklandes ist Prinz Molil. Sein Amtssitz befindet sich derzeit noch in Herbergsbad, jedoch will er seine Administration nach Kantersfeld verlegen. Dieser Plan hat jedoch einen kleinen Schönheitsfehler: die Stadt liegt im Großen Nördlichen Königreich der Aerdy und damit im Feindesland. Seit Jahren schon bereitet Molil den entscheidenden Schlag auf die Stadt vor, aber bisher ist es ihm nicht gelungen, einen durchschlagenden Fortschritt zu machen.

Die Bewohner des Marklandes kümmern sich um solche Details nur in geringem Maße. Jeder, der versucht sie an eines der beiden Königreiche anzuschließen, ist ihr Feind und wird von ihnen misstrauisch beäugt oder bekämpft.

Die Waldbewohner

Die oben beschriebenen Reichtümer des Waldes ernähren leicht die wahrscheinlich 25.000 Leute, die dauerhaft innerhalb der Grenzen des Waldes leben.

Andere Rassen als die Menschen sind selten außerhalb des Innerwaldes anzutreffen. Es gibt nicht mehr als ein paar hundert Waldelfen, einige wenige Hochelfen oder Waldgnome. Die Halbmenschen welche in diesem Wald leben, bleiben unter sich und verteidigen ihr Heim mit Fallen, Stolperdrähten, Fallgruben und Netzfallen und benutzen zudem vergiftete Waffen. Es gibt jedoch so wenige ihrer Art, dass sie es nicht auf Begegnungen oder gar Auseinandersetzungen mit Leuten von außerhalb ankommen lassen. Das gilt sogar für die als friedliebend und in anderen Gegenden als gesellig bekannten Gnome. Dies mag viele, die nicht mit der Geschichte des Waldes vertraut sind überraschen, aber die Elfen haben aus gutem Grund eine Abneigung gegen den Wald, wie die Geschichte

des Kaltforstes zeigt. Ebenso meiden die Gnome diesen Ort, obwohl man doch erwarten könnte, dass ihnen die bewaldeten Hügel zusagen. Ihr Verhalten ist in dem Abschnitt „Herbergsbad und die Hügel“ näher erläutert.

Die menschliche Bevölkerung ist schon recht beträchtlich, nimmt sich jedoch auf den Quadratkilometer hochgerechnet geradezu spärlich aus. Es gibt Gegenden im Adri, in die noch nie zuvor ein menschliches Wesen seinen Fuß gesetzt hat.

Was die Preise und Verfügbarkeit von Waren angeht, so sind Nahrungsmittel sehr leicht zu haben; die meisten anderen Güter hingegen sind selbst für viel Geld kaum zu beschaffen. Da heißt es sparen, selbst für so simple Dinge wie (Metall-)Waffen. Sobald nur ein wenig Metall zur Verarbeitung einer Ware benötigt wird, treibt dies den Preis in astronomische Höhen, da Eisen, Bronze oder Stahl nur von außen und unter größten Gefahren in den Wald gebracht werden kann. Selbst Äxte sind so ein kostspieliges Vergnügen. Waren, die mit den Ressourcen aus dem Wald hergestellt werden können, sind jedoch reichlich und günstig zu haben. Dies gilt auch für Waffen wie einfache Holzspeere, Bogen und Pfeile (ohne Metallspitze) und Rüstungen aus Tierhäuten.

Die Waldmenschen

Die meisten Menschen leben hier vom Fischfang, Fallensstellen, Jagen und dem Sammeln von Pflanzen. Folglich sind sie eher als Waldmenschen zu bezeichnen denn als Waldarbeiter. Waldarbeiter sind hingegen Leute, die ihren Lebensunterhalt dadurch bestreiten, dass sie Holz aus dem Wald für die Herstellung von Möbeln, als Bauholz und zur Konstruktion von Schiffen schlagen. Sie leben außerhalb der Wälder auf Bauernhöfen und kleinen Weilern. Diese Waldarbeiter verrichten das Fällen der Bäume mit Verbissenheit und scheinbar gefühllos, da ihre Herren die Ausführung dieser Arbeiten von ihnen verlangen. Die Waldmenschen reagieren unterschiedlich auf diese Gefährdung ihres Lebensraumes und die noch weit bedrohlicheren Eindringlinge wie Banditen, Humanoide und Milizen. Einige setzen sich dagegen zur Wehr, indem sie tödliche Fallen für all jene aufstellen, die ihren Wald betreten. Andere haben sich in die tieferen Regionen zurückgezogen oder in die neuen befestigten größeren Siedlungen, die in den letzten Jahren geradezu wie Pilze aus dem Boden geschossen sind.

Noch vor Jahrzehnten lebten die Waldmenschen als Einzelgänger oder Familienverbände in Waldhütten, außer in den Gegenden, wo ebenfalls dort ansässige Humanoide eine drohende Gefahr darstellten. Heutzutage ist diese Lebensweise unüblich. Familien leben nun in Gruppen zusammen, und Gräben sowie Palisaden schützen ihre Ansiedlungen.

Die Siedlungen werden immer tiefer und tiefer in den Wald hineingebaut – tiefer als in anderen Wäldern vergleichbarer Größe. Daran kann man schon erkennen, dass die größten Bedrohungen für die Waldmenschen von außerhalb des Waldes kommen und nicht aus ihm heraus.

Die Waldmenschen des Adri sind eine bunte Mischung von Gesinnungen, wobei der chaotische Gesinnungsanteil vorherrscht.

Einer aus dem Forst, dessen Familie ein paar Hühner und ein oder zwei Ziegen, ist mehr oder weniger ein Selbstversorger und muss daher wahrscheinlich nur einmal im Jahr eine Handelsreise unternehmen, um Dinge wie

Leder, Stoff, Töpfe und Pflanzen oder andere vorgefertigte Waren zu beschaffen.

Waldmenschen sind widerstandsfähige Gesellen. Mit gutem Grund sind sie sehr misstrauisch gegenüber Allen, die nicht aus dem Adri stammen. Die Siedlungen der Waldmenschen (mit einer Bevölkerung von mehr als 30) werden regelmäßig Tag und Nacht durch Patrouillen abgesichert. Die Waldmenschen bevorzugen Lederrüstungen, Lang- oder Kurzbogen, Knüppel und Speere. Einige benutzen auch andere Waffen (Langschwerter, Kampfäxte und ähnliches), die sie toten Milizangehörigen von jenseits des Waldes abgenommen haben. Gewöhnlich schließen sie sich in kleinen Gruppen zum Jagen, Kontrollieren der Fallen oder Sammeln von Beeren und Pilzen zusammen. In vielen Gegenden sind die Waldmenschen dazu übergegangen, ihre Haut mit Pflanzen- und Beerenextrakten einzureiben, um sich besser im Unterholz verstecken zu können.

Die wenigsten Waldmenschen machen sich ein Bild von der Lage außerhalb ihrer kleinen und bescheidenen Welt. Sie haben genug damit zu tun, ihr tägliches Überleben zu sichern als dass sie sich noch um die politischen Intrigen der Außenwelt kümmern könnten. Im Allgemeinen sind sie auch zu naiv, um diese überhaupt zu verstehen.

Die meisten Waldmenschen, denen man begegnet, sind einfache Arbeiter. Nur wenige gehören der Waldläufer-, Krieger-, Druiden oder (Natur-) Kleriker-Klasse an. Im Norden des Waldes sind einige kleinere Siedlungen bekannt, die hauptsächlich von Barbaren bewohnt werden.

Waldläufergruppen im Adri

Im Adri existieren mehrere Waldläufergruppierungen, die unterschiedliche Interessen verfolgen.

Die wohl bekanntesten und gleichzeitig gegensätzlichsten Gruppierungen sind die um Parren Ludern und Prisstyne Carnhuis.

Parren Ludern agiert mit seiner Gruppe vornehmlich in der Region um Alfesfurt. Seit dem Ende der Graufalk-Kriege setzt er sich für ein Bündnis der Waldbewohner mit Nairond ein. Nur so sieht er eine Chance, den Adri und seine Bewohner dauerhaft vor dem Zugriff von Ahlissa oder dem Nordkönigreich zu schützen. Die meisten Waldmenschensiedlungen im Umkreis von ca. 40 km um Alfesfurt haben sich ihm angeschlossen, da er mit seiner etwa 80 Mann starken, straff organisierten Truppe ein stabilisierender Faktor in diesen unruhigen Zeiten ist.

Die Waldläufer seiner Gruppe erkennt man im allgemeinen an den rot-weiß gefiederten Pfeilen und ihren Abzeichen, die ihnen so etwas wie einen militärischen Rang zuordnen. Die Waldläufer auf der untersten Rangstufe tragen einen einzelnen, dünnen, gelblich-grünen Streifen am rechten Ärmel. Die nächsten Ränge tragen dann zwei bzw. drei Streifen. Die Anführer schließlich tragen drei Streifen mit einem umgedrehten Sparren. Die meisten Waldläufer dieser Gruppe sind von rechtschaffen guter oder neutral guter Gesinnung.

Parren versucht ständig weitere Verbündete innerhalb und außerhalb des Waldes zu finden, hatte bis jetzt – mit einigen wenigen Ausnahmen – jedoch keinen Erfolg. Für kurze Zeit nach dem Krieg hatte er Unterstützung durch den nairondischen General Osmeran von Cordrend und dessen elfischen Magier Nukirien. Gemeinsam organisierten sie Waffentransporte nach Alfesfurt (meist durch den teleportierenden Nukirien selbst) und einen Überfall auf Herbergsbad. Doch als sich Karasin dem Königreich von

Ahlissa anschloss, wurde diese direkte Unterstützung von nairondischer Seite eingestellt, da die Situation zu leicht hätte eskalieren können.

Dafür gelang es Parren, einige Händler in Herbergsbad davon zu überzeugen, den Handel mit Alfershurt wieder aufzunehmen, und so kommen nun in regelmäßigen Abständen kleinere Handelskarawanen über den Handelsweg durch den Adri nach Alfershurt. Dies brachte Parren nicht unerhebliches Ansehen in Alfershurt und dessen unmittelbarer Umgebung. In der Ehlonna-Priesterin Lisara Ulmeck, die wie er meist in Alfershurt zu finden ist, hat er eine starke Verbündete innerhalb des Adri.

Parren selbst ist ein charismatischer Anführer, in dessen Adern das Blut des ehrwürdigen Hauses Cranden fließt, was ihm eine gewisse aristokratische Ausstrahlung verschafft.

Diejenigen, die dieser straffen, militaristischen Organisation misstrauen, sind jedoch in der Überzahl. Die meisten Oberhäupter der Waldmenschen-Clans und die Anführer der regional organisierten Waldläufer sympathisieren daher mit der Waldläuferin Prisstyne Carnhuis (so z. B. der Held der Graufalk-Kriege Kalmirian). Sie steht für den unbedingten Freiheitswillen der meisten Bewohner des Adri. Ihr wie ihnen ist es egal, wer sie zu regieren versucht; sie wollen nur eines: ihre Freiheit. Die Waldläufer, die sich Prisstyne zugehörig fühlen, treten daher auch nicht wirklich organisiert auf. Sie verstehen sich mit den meisten nicht-menschlichen Bewohnern des Waldes wie den Waldelfen, den Sternenwächtern und dem Feenvolk. Im Gegensatz zu Parren beschützen sie nicht nur die großen Siedlungen in und um Alfershurt, sondern fühlen sich als Wächter des ganzen Waldes. Prisstynes Basis ist ihr kleines Baumhaus, das tief im Wald irgendwo zwischen Alfershurt und Scharfenwall liegt. Hier findet man immer einige ihrer engsten Anhänger, die sie im Gegensatz zu Parren nicht als Untergebene betrachtet. Neben zwei menschlichen Waldläufern gehören hierzu noch zwei sich laufend streitende Heinzelmännchen-Brüder, ein Waldelfen-Priester des Rillifan Ralathil und ihr Wolf Harquan, der sie praktisch immer auf ihren Streifzügen begleitet.

Druiden und Naturpriester

Es existiert eine kleine Anzahl verschiedener Natur-Priesterschaften innerhalb des Adri. Im Laufe der Jahre hat hier eine Handvoll Priester von Beory, Atroa und Phytan Zuflucht gefunden, aber die bedeutendsten Priesterschaften sind die von Ehlonna und Obad-Hai. Die Priester der Ehlonna bezeichnen sich selbst oftmals als „Druiden“, ein bisschen auch deshalb um die Vorherrschaft der Kirche Obad-Hais, die fast ausschließlich aus Druiden besteht, in Frage zu stellen. Obad-Hais Priesterschaft ist die zahlreichste im Adri. Im Herbst des Jahres 595 AZ wurde die langjährige Erzdruidin Immonara durch die Halbblingsdruidin Athanasia Baumling abgelöst. Diese ist von einem -den meisten Bewohnern des Adri- unbekanntem Ort im Jahr 590 AZ in den Adri gekommen und hat im Jahr 593 AZ Immonara zu einem rituellen Druidenduell um die Vorherrschaft im Wald herausgefordert. Sie hat Immonara lange Jahre wegen ihres passiven Umgangs mit Gefahren für den Wald kritisiert und viele Beobachter erwarten nun ein deutlich aggressiveres Verhalten der Druiden, gegenüber Störern der Natur. Athanasia wird keiner der traditionellen druidischen Glaubensgemeinschaften zugerechnet, sondern soll Anhängerin der Sheela Peryroyl -einer Naturgöttin der

Halblinge- sein. Das Duell soll nicht nur zwischen den beiden Druidinnen ausgefochten worden sein, wie einige Zeugen berichten. Vielmehr hat eine dritte Fraktion in das Duell eingegriffen. Eine Fraktion, die ihre Rechte aus ungeahnter Vergangenheit ableitet und die seit einiger Zeit wieder aktiv in die Geschichte des Adri eingreift: Es sind die Nachfahren eines uralten flannischen Drachenkultes, der den Adri nach dem Untergang der Elfen und bis zur Ankunft der Oeridianer beherrscht hat.

Immonara ist seit dem Druidenduell nicht mehr gesehen worden, gilt aber nach wie vor als Oberhaupt der Kirche Obad-Hais und der Adri-Sektion der Bronzebrüder -einer nairondischen Gruppe von Druiden, Waldläufern und anderen, die versuchen den Celadon- und Gamboge- Wald zu schützen-. Gerüchte behaupten, dass sie sich in einem der beiden Bereiche des Innerwalds aufhält und diesen beaufsichtigt. Da dieselben Gerüchte behaupten, dass sie auf merkwürdige Weise verändert ist, glauben Wenige diese Gerüchte. Da sie jedoch eine der wenigen ist, die es wagen kann, selbst im Innerwald unbeschadet zu wandeln, entbehren diese Gerüchte doch nicht einer gewissen Wahrscheinlichkeit. Immonara verfügt über ein beispielloses Wissen über die alten Überlieferungen des Waldes. Sie kennt die alten Geheimnisse und Gefahren und auch die wahre Geschichte des Kaltforstes. Manche glauben, dass sie auch Dinge über die dritte Druidenfraktion weiß, die außer ihr kein Lebender mehr kennt. Seit der Entdeckung eines uralten Relikts durch einen Druiden ganz in der Nähe warnt Immonara die anderen Druiden, dort auf ihren Wegen besonders wachsam zu sein. Bisher durchwanderten die von ihr angeführten Obad-Hai Druiden den Forst, ohne lange an einem Ort zu verweilen. Sie waren nicht auf Konfrontation mit plündernden Milizen oder Humanoiden aus, wie dies bei Parrens Waldläufern der Fall ist. Vielmehr war ein Druide des Obad-Hai „ganz zufällig“ in der Nähe und setzte *Verstricken, Schlinge, Dornenwuchs* und ähnliches ein, um Plünderer zu verwirren und zu vertreiben.

Die Rivalität zwischen Ehlonnas Kirche und den Druiden Obad-Hais

Der Hauptgrund für die Rivalität zwischen der Kirche von Ehlonna und den Druiden Obad-Hais liegt wohl in der unterschiedlichen Art und Weise, wie sie den Schutz der Natur interpretieren.

Während Ehlonna ihre Anhänger lehrt die Natur zu lieben, zu respektieren, zu schützen und zu verehren, sollte sie nach Obad-Hais Ansicht zwar verehrt werden, aber grundsätzlich sich selbst überlassen bleiben.

Ehlonnas Anhänger betrachten den Wald als etwas, um das sie sich kümmern sollen und sehen sich ermächtigt, in den Lauf der Natur einzugreifen, wenn etwas geschieht, das sie schädigen könnte. So werden z. B. Waldbrände von ihnen immer bekämpft. Auch ist es nicht untersagt, den Wald zu pflegen und zum Zwecke dieser Pflege einzelne Bäume zu stützen oder zu fällen – und dann wieder Büsche und Bäume anzupflanzen, Tiere vor Gefahren zu schützen, Menschen vor gefährlichen Tieren zu schützen, schwache Tiere im Winter zu füttern, wenn sie wenig Nahrung finden...

Die Anhänger des Schalmainspielers glauben hingegen, dass die Natur in Ruhe gelassen werden sollte. Und sie tun alles, um die Balance der Natur zu wahren. Werden z. B. zu viele wilde Tiere von Menschen gejagt, so kann sich ein Druide schon mal bemüht fühlen, Verletzte, Alte und

Schwache im Wald in die Irre zu führen, damit Raubtiere Nahrung finden. Er wird Siedlungen, die den Wald bedrohen mit der Hilfe der Natur bekämpfen oder sich mit Humanoiden verbünden, wenn dies keine größere Bedrohung für die Natur selbst darstellt, um Siedler aus dem Wald zu vertreiben. Und einen Waldbrand würde er sicher nur bekämpfen, wenn dieser mit bösem Willen gelegt worden ist, denn natürliche Waldbrände stärken die Regeneration des Waldes.

So kommt es also oft vor, dass Dinge, die Ehlonna-Anhänger tun, um den Wald zu pflegen, dem Willen Obad-Hais widersprechen, und dann greifen die Druiden ein, um diese Dinge wieder rückgängig zu machen.

Die Druiden des Obad-Hai haben auch Freunde unter den Waldelfen, den wenigen Gnomen des Adri und den anderen nichtmenschlichen Bewohnern des Waldes. Es sind freundliche Priester, introvertiert, ohne Aggression, die ihr Vertrauen nur Ihresgleichen schenken. Sie sind außergewöhnlich bewandert in der Kräuterkunde.

Die kleinere Priesterschaft der Ehlonna ist viel kontaktfreudiger und manchmal sogar aggressiv. Sie hat keine mit Immonara vergleichbare Führungspersönlichkeit, aber Lisara Ulmeck ist eine hitzige und außergewöhnlich scharfsinnige Priesterin und tritt häufig bei Treffen mit den Waldläufern oder den Leuten von außerhalb des Adri als Sprecherin auf.

Banditen

Neben den einheimischen Bewohnern des Waldes gibt es im Adri auch viele Banditen. Sie sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen. Einige leben schon seit vielen Jahren als Geächtete im Wald und haben auf diese Weise viele versteckte Pfade und Wege im Adri entdeckt. Andere sind Deserteure der Armee des Großen Königreiches und wieder andere Bauersleute, die sich während der Kriege oder in den Monaten danach in den Schutz des Waldes geflüchtet haben. Die wenigsten dieser Neuankömmlinge kennen sich auch nur annähernd im Wald aus.

Nur sehr wenige Banditen wohnen in festen, bewachten Siedlungen. Die Mehrzahl sind wilde Aasgeier, die hauptsächlich Ländereien und Ansiedlungen der Bauern außerhalb des Waldes heimsuchen und plündern. Sie sind zumeist schlecht ausgerüstet und haben verdrehte Moralvorstellungen, obwohl es auch eine Handvoll Ausnahmen gibt.

Sonstige Waldbewohner

Annähernd 1.000 Orks, etwa halb so viele Gnolle und eine Handvoll Grottenschräte sind ebenfalls im Wald heimisch. Ihre Zahl ist zurückgegangen, da viele vom nördlichen Königreich (üblicherweise mit vorgehaltener Klinge) in dessen Armee verpflichtet wurden. Sie stellen lediglich eine geringe Bedrohung dar, da sie offensichtliche und verräterische Anzeichen im Wald hinterlassen, so dass die Waldmenschen sie üblicherweise meiden und eventuell anstehende Plünderungen absehen können. Sie bilden keine größeren Ansiedlungen, sondern streunen in der Regel in kleinen Banden herum und plündern was immer sie können.

Es gibt nur wenige Feengesöpfe (Dryaden, Pixies, Nixen usw.) außerhalb des Innerwaldes. Viele der Siedlungen der Dörfler haben ihre Heinzelmännchen und ein paar sogar einen der hoch geschätzten Killmounis irgendwo zwischen den hölzernen Deckenbalken. Die Waldmenschen sind

sehr abergläubisch, was dieses kleine Volk angeht, und stellen daher immer Teller mit Milch, Bier und Essen für sie bereit. Es ist ein weit verbreiteter Glaube, dass das kleine Volk kandierte Süßigkeiten, die aus Fruchtzucker hergestellt werden, liebt. Die Heinzelmännchen sind außerdem besonders freundschaftlich mit Prisstynes Waldläufern verbunden und hinterlassen häufig offensichtliche Warnzeichen für sie entlang ihrer bevorzugten Pfade, wenn dort Gefahren lauern.

Der Drachenkult

Seit Beginn des Jahres 591 sind Abenteurer auf Spuren eines alten Drachenkultes gestoßen, der nach dem Untergang der Stadt der Sommersterne, die Geschehnisse der Menschen im Adri gelenkt hat. Kleinere und größere Tempel des Kultes wurden verlassen gefunden und Hinweise deuten auf weitere Tempel und eine große Anlage irgendwo in den Tiefen des Adri hin. Einige Abenteurer – in den Gaststätten Herbergsbad meint man, dass es sich um die üblichen Wichtigtuer handele – behaupten gar, dass der Kult selbst bis vor kurzem noch aktiv war und aus einem kleinen Dorf im Norden des Adri operierte. Doch dieselben Abenteurer erzählen auch die Geschichte von einer merkwürdigen Halbebene, auf der dieser Drache schlafen soll, und wie es ihnen gelungen sei, diese Ebene wieder sicher zu versiegeln. Die Überreste des Drachenkultes sollen bekehrt worden und in ihr Dorf zurückgekehrt sein. Sie sollen sich verpflichtet haben, Repräsentanten von Athanasia in ihrem Dorf zu empfangen und sich unter die Kontrolle der Druiden zu stellen. Obwohl bisher niemand dieses Dorf finden konnte, spricht viel dafür, dass Athanasia weiß, wo es zu finden ist und die Menschen auf den rechten Pfad zurückführt.

Die Krieger der Jägerin

Eine Handvoll der Anhänger der Ehlonna haben sich in einer kriegerischen Glaubensgruppe organisiert, die den Kräften des Waldes und der Macht der Lebenskraft, die Ehlonna verkörpert, große Bedeutung zumessen. Sie nennen sich „Krieger der Jägerin“ und sind insbesondere auf Kampf- und Schutzzauber spezialisiert. Sie haben sich aktiv mit Parrens Waldläufern und Kämpfern der Waldmenschen zusammengeschlossen, um all jene anzugreifen, die den Adri bedrohen. Der berühmte Krieger-Barde Lukan „der Eber“ ist eines der prominenten Mitglieder der Gruppe, und Gerüchten zufolge ist er auch der Liebhaber von Lisara, der Führerin der Ehlonna Kirche im Adri.

Die Bronzebrüder

Die Bronzebrüder sind eine nairondische Organisation von Waldmenschen, Waldläufern und Druiden, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die großen nairondischen Wälder Celadon und Gamboge vor weiterer skrupelloser Ausbeutung zu schützen. Sie stehen damit auch in klarem Widerstand zum nairondischen Thron.

Da sich viele dieser Interessen mit denen der anderen Bewohner des Adri decken, gibt es auch in diesem Wald Anhänger dieser Vereinigung. Die Anführerin im Adri ist die ehemalige Erzdruidin Immonara, und auch von Parren Ludern nimmt man an, dass er mit den Brüdern sympathisiert. Da die Kontakte aber während der Graufalk-Kriege abbrachen und wegen der chaotischen Verhältnisse danach nur unter großen Komplikationen gepflegt werden konnten, sind sie derzeit so gut wie eingeschlafen.

Die schwarzen Pfeile

Seit dem Jahr 590 AZ machte eine Gruppe von sich reden, die lange nur die „schwarzen Pfeile“ genannt wurde. Doch im Rahmen der Befreiung von Herbergsbad wird bekannt, dass die Gruppe selbst sich als Aktionsfront Freies Almor bezeichnete. Die Gruppe agierte meist in dem Waldstück, das dem Fürstentum Herbergsbad zugerechnet wird – also nordwestlich der Harfe liegt – und in der unmittelbaren Umgebung der Stadt. Einziges Zeichen das sie hinterließen, waren schwarze Pfeile mit schwarzen Federn, die in ihren Opfern steckten und gelegentlich ein altes Militärabzeichen der Prälatur von Almor, das bei diesen Toten gefunden wurde. Bei den Getöteten handelt es sich meist um Militär von Prinzessin Karasin oder Prinz Molil und um Waldläufer, die in Diensten dieser beiden Herrscher standen (und deswegen von den anderen Waldläufern meist als Verräter angesehen wurden). Aber es wurden auch Humanoide und Banditen gefunden, die an den schwarzen Pfeilen starben. Besonders nach der „Schlacht am Druidenborn“ im Jahre 591 wurden auffällig viele der geflüchteten Truppen von Prinz Molil gefunden, die von dieser Gruppe getötet wurden.

Neben dem Kampf mit Waffen agierten sie auch in einem bestimmten Maße politisch. Immer wiederkehrenden Wandschmierereien in Herbergsbad wie „Lang lebe Almor“, „Werft Karasin aus der Stadt“, „Es gibt nur einen wahren Herrscher: den Prälaten“, „Nieder mit Ahlissa“ wurden von ihnen verursacht. Sie hatten es jedenfalls geschafft, die Stadt und die Region des Waldes in ihrer Nähe in erhebliche Unruhe zu stürzen. Tatsächlich wurde die Unruhen im Laufe des Jahres 598 AZ so groß, dass sich Prinzessin Karasin dazu entschloss, mehrere Aktionen gegen die Aktionsfront zu unternehmen. Waren den ersten noch recht wenig Erfolg beschieden, so gelang es ihr im Spätherbst (wohl durch Verrat aus den Reihen der Aktionsfront) praktisch aller Mitglieder inklusive ihres Anführers habhaft zu werden. Alle Gefangenen wurden grausamer Folter unterzogen und wer entkommen konnte tauchte bis zur endgültigen Befreiung von Herbergsbad unter. Von den Gefangenen überlebte niemand die Folter, und da die Ziele der Gruppe inzwischen erreicht sind, gilt sie als aufgelöst.

Siedlungen und Orte von besonderer Bedeutung

Alfersfurt

Der Marktflecken Alfersfurt wurde erst vor etwa zwei Jahrhunderten gegründet. Er liegt drei Tagesreisen östlich von Herbergsbad entfernt, direkt am östlichen Ufer der Harfe auf einer Sandbank. Hier sollte einstmal der Handel der Adri-Gebiete des Großen Königreiches mit Herbergsbad gebündelt werden. Außerdem versprachen sich die Hochkönige von einer Garnison im Adri eine leichtere Kontrolle der – schon damals eigenwilligen – Bewohner des Adri. Beides gelang nicht. Zwar wird hier ein Teil des Handels aus dem südlichen und westlichen Adri abgewickelt, aber die nördlichen und östlichen Teile des Adri handeln – wie seit Jahrhunderten üblich – direkt mit ihren Nachbarn. Und die Bewohner des Adri haben Alfersfurt sehr schnell zu „ihrer“ Stadt gemacht. Heute setzt kein Beamter des Großen Königreiches (bzw. seiner Nachfolgestaaten) mehr einen Fuß auf Alfersfurter Boden. Der Name Alfersfurt leitet sich natürlich von der hier vorhandenen Furt ab. Diese Furt verbindet die früh von Menschen erschlossenen Teile des westlichen Adri mit den

Bereichen in denen – zu Recht – mystische Orte der Elfen vermutet wurden und so entstand der Namen Elbenfurt – Alfersfurt.

Seit dem Ende der Graufalk-Kriege ist Alfersfurt Sitz des Waldläuferführers Parren Ludern. Er ist zwar weder Dorfälteste noch Bürgermeister, aber seinem militärischen und diplomatischen Geschick hat es Alfersfurt zu verdanken, dass es nach wie vor unabhängig ist. Hatte unmittelbar nach den Kriegen Prinzessin Karasin Anspruch auf Alfersfurt erhoben, so ist nach dem Anschluss von Karasins Fürstentum an Ahlissa offiziell Prinz Molil Herrscher des östlichen Adris, mit Alfersfurt als wichtigstem Ort. Nicht zuletzt seit der Schlacht im Frühsommer des Jahres 591 AZ ist klar, dass Anspruch und Wirklichkeit für Molil hier weit auseinander klaffen.

Unter Parrens Führung wurde Alfersfurt auch wehrhaft auf einen Angriff vorbereitet. Bereits vor dem Ende von Almor begann man mit dem Ausheben eines Flutgrabens. Dieser ist heute etwa 1,20 m tief. Auf den ersten Blick mag dies harmlos wirken, und so ist es auch beabsichtigt! Am Boden des Grabens sind mit Metallspitzen bewehrte Speere angebracht, die bis kurz unter die Wasseroberfläche ragen. Im Laufe der Zeit sind diese Spitzen natürlich angerostet, was ihre Gefährlichkeit nur weiter erhöht, da nun zu jeder Verletzung auch noch eine Blutvergiftung kommen kann. Die bestehende Palisade wurde ausgebessert und auf eine Höhe von mehr als 4 Metern gebracht. Außerdem wurden in sie einige Türme und ein umlaufender überdachter Wachgang integriert. Der Ort verfügt über ein hölzernes Torhaus mit einer Zugbrücke, die den einzig sicheren Zugang vom Adri aus über den Flutgraben hinweg bildet. Weitere Zugänge sollen existieren, sind der Allgemeinheit jedoch nicht bekannt.

Zum Schutz von Alfersfurt lässt Parren seine Waldläufer patrouillieren; außerdem wachen einige Dutzend versierter Bogenschützen der Miliz auf der Palisade des Ortes. Es gibt zwei junge Magier namens Isenburt und Lockmalt und eine Handvoll Priester der Ehlonna und anderer Götter, so dass der Ort gut mit minderstarker Magie verteidigt werden kann. Da zwischen den Verteidigungsanlagen und dem Wald viele Felder liegen, kann sich praktisch niemand dem Ort nähern, ohne dass ihn die wachsamten Augen der Besatzung der Palisaden entdecken würden.

Alfersfurt ist praktisch kreisrund angelegt. Direkt hinter dem Torhaus kommt der große Marktplatz, auf dem seit Beginn des Jahres 592 AZ wieder jede Woche am Sterntag Markt abgehalten wird.

Am Marktplatz liegt das größte Gebäude von Alfersfurt und eines der wenigen, das aus Stein erbaut wurde: das Rathaus. In der Gründungszeit war dies der Sitz des Gouverneurs, aber nachdem dessen Macht schwand und er von einer Dienstreise an den Hof in Rauxes nicht zurück kehrte, machten die Stadtbewohner es zu ihrem Rathaus. Hier tagt der Rat der Stadt, dem sieben auf sieben Jahre gewählte Bürger angehören. Es ist auch Sitz des Bürgermeisters und der Miliz mit ihrem Anführer Parren Ludern. Das Gebäude beherbergt die zentrale Waffenkammer des Ortes (obwohl die meisten Angehörigen der Miliz ihre Bögen und Äxte zu Hause aufbewahren) und die vier großen Gemeinschaftszellen des Ortsgefängnisses. Der Rat der Stadt bildet auch gleichzeitig die Gerichtsbarkeit des Ortes, der am Montag jeder Festwoche tagt und über die juristischen Streitfälle der Bürger und die Verbrechen zu Gericht sitzt, in denen der Bürgermeister oder der Anführer der Miliz Anklage erhoben hat.

Bürgermeister des Ortes ist Hilman Obrut. Er wurde im Jahr 594 AZ zum vierten Mal in Folge in dieses Amt gewählt. Üblicherweise handelt er mit Fellen und Lederbekleidung. Er hat bei seinem ersten Amtsantritt Parren Ludern zum Anführer der Miliz ernannt und hat diesen Schritt bisher nicht bereut. Dem Rat der Stadt gehören an: Arluise Demgen - Fischerin, Klous Erden - Bogenmacher, Quentin Herseball - Waldbauer, Ernston Mältzer - Besitzer der Alfesfurter Waldbrauerei, Tilman Obrut - Wirt des „Darbenden Druiden“ und Vetter des Bürgermeisters, Lisara Ulmeck - Priesterin der Ehlonna. Bis zu seinem grausamen Tod in einem Foltergefängnis in Herbergsbad gehörte dem Rat noch der Wirt des Roten Ebers, Ernjulf Ebroer, an. Sein Sitz soll bis zur nächsten Wahl leer bleiben.

Ebenfalls am Markt findet man auch den einzigen Gasthof in Alfesfurt, den „Darbenden Druiden“. Schon am Namen dieses Etablissements lässt sich ablesen, was die Alfesfurter von den Druiden halten, sind sie doch eher der Ehlonna-Priesterschaft zugetan. Ein zweiter Gasthof liegt außerhalb von Alfesfurt auf der anderen Seite der Harfe: der Gasthof „Zum Roten Eber“.

Die Geschichte des Gasthofes

„Zum Roten Eber“

Der Gasthof „Zum Roten Eber“ war ehemals eine Grenzstation von Almor. Da früher die Harfe bis hierher schiffbar war, legte man im Jahr AZ -99 ein kleines Fort mit einer Anlegestelle an, um den Adri von hier aus zu erforschen. Nachdem die Harfe mehr und mehr versandete und die Landwege zur Versorgung der Station zu gefährlich wurden, verfiel die Station langsam. Erst um das Jahr AZ 410 herum - Herbergsbad war gerade Teil von Almor geworden - begann man sich wieder für die Ruine zu interessieren. Als dann auch noch das Große Königreich auf dem gegenüberliegenden Ufer seine Handelsniederlassung Alfesfurt etablierte, kam man in Thingplatz auf die Idee, hier eine Zoll- und Grenzstation zu errichten. Diese wurde dann auf den Ruinen der alten Forschungsstation errichtet. Kaum 30 Jahre nach der Errichtung gab man das Bauwerk wieder auf, da das Große Königreich die Existenz von Alfesfurt vergessen hatte und der Handel zwischen Alfesfurt und Herbergsbad nicht genug Umsatz brachte, um eine Zollstation zu rechtfertigen.

Etwa um diese Zeit kam Savir Ebroer aus dem hohen Norden in diese Gegend. Er war es leid, weiter auf Abenteuer zu ziehen und er fand die ausgestorbene Grenzstation genau richtig, um sich mit seinem kleinen Clan hier niederzulassen.

Sein Nachfahr Ernjulf stieß beim Bohren eines Brunnens auf die Kellergewölbe der alten Forschungsstation (oder besser auf die eigentliche Forschungsstation, da diese beim Bau der Grenzstation einfach mit Erde und Aushub aus der Harfe überschüttet wurde) und baute sie zu einem Versteck seiner Geheimorganisation Aktionsfront Freies Almor aus. Ernjulf starb während der Befreiung von Herbergsbad. Sein Sohn Wulfgar wird den Gasthof wohl weiterbetreiben.

Die Aufzählung der am Marktplatz gelegenen Häuser wäre nicht komplett, wenn man den Tempel der Naturgottheiten vergäße. Vor allem Ehlonna wird hier verehrt, aber in den Alkoven des Tempels findet man auch die Schreine anderer Naturgottheiten. Von jeder dieser Gottheiten befindet sich ein Priester vor Ort, der sich um die Angelegenheiten der Gläubigen kümmert. Ausnahme bildet auch hier Ehlonna,

von der gleich mehrere Priester im Ort ansässig sind und die Gemeinden in der Umgebung von hier aus mitbetreuen. Höchste Priesterin der Ehlonna ist Lisara Ulmeck, der eine Liebschaft mit dem Krieger-Barden Lukan „der Eber“ nachgesagt wird.

Damit auch die Händler und Reisenden, die den Ort besuchen zu ihren Göttern beten können, gibt es noch weitere Schreine, die an den Außenwänden des Tempels aufgestellt sind. So findet man hier auch die Möglichkeit, zu Rao, Heironeous, Zilchus und anderen nicht-bösen Gottheiten vor allem des oeridianischen Pantheons zu beten.

Der Rest des Ortes besteht aus kleineren Holzhäusern, in denen die Menschen den unterschiedlichsten Berufen nachgehen. Es gibt:

- ✧ Bauern, die außerhalb von Alfesfurt Felder bewirtschaften;
- ✧ Schaf-, Kuh- und Gänsehirtin, die ihnen anvertraute Tiere regelmäßig auf die nahegelegenen Weiden treiben;
- ✧ Fischer, die aus der Harfe reichlich Ertrag ziehen;
- ✧ Jäger, die mit ihren regelmäßigen Jagdzügen in den umgebenden Wald die Nahrungsgrundlage für die mehr als tausend Einwohner des Ortes legen;
- ✧ zwei Bogenmacher, denen es gelegentlich gelingt, die eine oder andere Meisterarbeit herzustellen, wenn sie die richtigen Werkstoffe geliefert bekommen;
- ✧ drei Gerber, die angelieferte Tierhäute und -felle veredeln;
- ✧ einen Rüstungsmacher, der auf das Herstellen von textilen und ledernen Rüstungen spezialisiert ist, da die Nachfrage nach Metallrüstungen zu gering ist;
- ✧ einen Werkzeug- und Waffenschmied, der aber wegen der meist schlechten Metallqualitäten vor Ort nur wenig hochwertige Waffen herstellen kann - und dann meist Äxte oder Beile, da diese auch einen Nutzen als Werkzeuge haben;
- ✧ ein Müller produziert Mehl (dessen Korn entweder von den Gutshöfen um Alfesfurt oder Händlern stammt) für die Gemeinschaftsbackstuben des Ortes;
- ✧ einen Brauer, der in seiner kleinen Brauerei ein hervorragendes naturtrübes helles Bier produziert;
- ✧ einen Brenner, der aus Kräutern und Waldfrüchten, aber auch aus dem Getreide der Gegend hochprozentige Getränke produziert, die ebenso wie das Bier in den beiden Gasthöfen serviert und - seitdem der Handel wieder floriert - an Herbergsbader Gaststätten exportiert werden;
- ✧ Honigsammler, die bei den Bienenvölkern des Waldes ernten und den Honig und Met, den sie daraus gewinnen auf dem Markt verkaufen;
- ✧ Händler für verschiedene Rohstoffe (Felle, Holz, Samen, Kräuter etc.).

Außerhalb des Ortes findet man außer dem „Roten Eber“ nur noch zwei befestigte Gutshöfe, die direkt an der Harfe liegen und den Ort mit dem Nötigsten versorgen. Zum Schutz gegen Banditen und Humanoiden sind hier immer einige Waldläufer oder Mitglieder der Miliz stationiert. Etwa zwei Tagesreisen östlich von Alfesfurt befindet sich außerdem die kleine Waldmenschensiedlung Sicherwald, die für die meisten Waldläuferpatrouillen das östliche Ende ihrer Route bildet.

Der Handel in Alfurfurt lag lange Zeit praktisch brach, da es keine beständige Verbindung zur Außenwelt gab. Nachdem jedoch Prinzessin Karasin offiziell keinen Anspruch mehr auf Alfurfurt erhob, sah sie keinen Nutzen mehr darin, den Handel mit dem Ort weiter zu blockieren. Vor allem, da sie für das von vielen Handelsrouten abgeschnittene Herbergsbad dringend Güter benötigte. So hat Parren Ludern die Chance genutzt, und seit dem Frühjahr des Jahres 591 gibt es wieder einen regelmäßigen Gütertausch zwischen Herbergsbad und Alfurfurt. Dieser war zwar lange Zeit offiziell immer noch illegal, aber da die Stadtwache von Herbergsbad direkt Karasin unterstellt war, wurde diese Schmuggeltätigkeit (sehr zum Ärger von Prinz Molil) nicht unterbunden. Im Gegenteil hatten Karasins Wachen und Milizen sogar die Anweisung in Zweifelsfall die Kaufleute zu unterstützen, so lange ihnen nicht bekannt war, dass diese Handel mit Alfurfurt trieben. Von weiteren Orten außerhalb des Adri war Alfurfurt aber immer noch abgeschnitten. Seit der Befreiung Herbergsbads bestehen jedoch berechtigte Hoffnungen, dass der Handel offiziell eröffnet wird und auch über die Handelsstraße von Herbergsbad Richtung Süden zugelassen sein wird. Mindestens jedoch Jennden und Ralsand werden erreichbar sein. Die Unterstützung aus Nairond bleibt jedoch eingestellt, da Herbergsbad immer noch ein Teil des Vereinigten Königreichs von Ahlissa ist.

Die Jäger von Alfurfurt sind gezwungen, für die Nahrungssuche große Wege zurück zu legen, da eine Siedlung dieser Größenordnung sich nicht allein mit Fischen und Viehhaltung am Leben erhalten kann. In einem Radius von 50 km östlich der Harfe gibt es entlang der am meisten genutzten Jagdpfade Waldhütten, die bei solchen Vorstößen zur Rast und als Schlafplatz genutzt werden. Hier hinterlässt man in der Regel etwas Nahrung und Wasser für spätere Benutzer. Einige dieser Hütten verfügen über winzige versteckte Zimmer unter dem Boden, welche in mühevoller Arbeit ausgehoben wurden. Eine unter Stroh oder ähnlichem versteckte Falltür verschafft Zutritt. Einige der Waldmenschen schlafen in diesen winzigen lichtlosen Räumen in der Hoffnung, bei einem Überfall von Banditen in Sicherheit zu sein - die Banditen nehmen dann vielleicht nur die Vorräte und verschwinden wieder. Einige Leben sind so sicher schon gerettet worden, obwohl die Orks, die im Wald leben, bereits Kenntnis von dem Trick erlangten und nun gezielt nach solchen Falltüren suchen. Jemand, der in einem solchen Zimmer angetroffen wird, ist aber nicht zwangsläufig ein leichtes Opfer, denn normalerweise sind die Falltüren durch Armbrüste gesichert, wenn jemand darin übernachtet.

Alfurfurt ist die erste Anlaufstelle, wenn Abenteurer eine der bekannten Persönlichkeiten des Adri suchen. Parren Ludern ist normalerweise hier, und er weiß, wo sich andere wie Lisara Ulmeck und Lukan „der Eber“ befinden, wenn sie nicht selbst in Alfurfurt sind.

Erianrhel

Erianrhel ist die Ruine einer ehemaligen Baumhaus-siedlung der Waldelfen, die vor langer Zeit, als der Kaltforst entstand, verlassen wurde. Lange schon sind nun die Häuser dicht überwuchert von Kletterpflanzen, Ranken und Moos, und die Elfen ließen wenig zurück. Waldmenschen und auch die Humanoiden des Adri wagen sich nie näher als einige Kilometer an Erianrhel heran, da

sie fürchten, dass irgendeine Bezauberung der Elfen oder Feen sie aus der Welt der Sterblichen reißen würde und sie nie wieder einen Weg zurückfinden könnten.

Waldläufer und Druiden hingegen wissen, dass dies ein Aberglaube ist: zwar gibt es hier durchaus Feenwesen - aber sie sind nicht feindselig.

Der wichtigste Bewohner Erianrhels ist ein junger Baumhirte namens Elmenanibinaquen („Elmen“ für Menschen; versucht man sich an einer Übersetzung in eine für Menschen verständliche Sprache, gelangt man in etwa zu „Noch-nicht-ganz-ausgewachsener-Ulmenbaum-voller-Neugier“). Für einen Baumhirt ist Elmen freundlich und gesprächig, doch seine angeborene Fähigkeit Gesinnungen zu erkennen, lässt ihn alle bösen Wesen meiden. Elmen ist auf seine Art so etwas wie ein Weiser unter den jüngeren Baumhirten und ihm stehen telepathische Fähigkeiten zur Verfügung; beispielsweise kann er nach Belieben *Gedanken lesen*. Elmen weiß über die Ereignisse im Innerwald Bescheid und kann auch viel über den Großholzwald erzählen. Gywdiesin (der alte Barde aus dem Großholzwald) ist hier gewesen, und Elmen sagt anerkennend von ihm, er sei der einzige Mensch, den er jemals getroffen habe, der verstanden habe, „...dass ein Gespräch erst anfängt interessant zu werden, wenn die Sonne in seinem Verlauf zweimal untergegangen ist.“ Mit Elmen befreundete Feen, Kleintiere und Vögel sind bestens über alles auf dem Laufenden, was in ihrem Revier vor sich geht, und helfen allen Waldbesuchern von guter Gesinnung und denen, die aktiv den Wald verteidigen wollen.

Erianrhel wurde im Jahr 597 AZ von einigen Abenteurern „wiederentdeckt“. Sie bestätigten vieles, was über diesen verlassen Ort gesagt wird. Nachdem sie erfolgreich den Tempel der Hanalil Celanil erneut geweiht haben, besteht die allgemeine Hoffnung, dass wieder Elfen in diesen Ort zurückkehren und er erneut erblüht.

Goldklamm

In einem schmalen, vielleicht 25 Kilometer breiten Streifen des Waldes schneiden sich felsige Schluchten so tief in das Land ein, dass der Grund dieser Spalten bis zu einigen hundert Metern unterhalb des Waldbodens liegt. Einige dieser Abgründe beherbergen weitläufige Höhlensysteme. Hier findet sich eines der größten Naturwunder des Adri: die Goldklamm. Lange Zeit war dieses Gelände ein unerforschtes Mysterium, nur wenigen tapferen Forschern bekannt, doch seid zu Beginn des Jahres 596 AZ mehrere Abenteurergruppen den Gefahren dieses Ortes trotzen mussten, stehen ausführlichere Berichte zur Verfügung, die sich langsam in Herbergsbad und im Wald herum sprechen.

Die Klamm wirkt auf den ersten Blick wie eine offene Wunde in der Landschaft. Die Spalte ist um die 200 Meter tief, mal nur ein paar Meter, mal einige Dutzend Meter breit; unten tost das Wasser und füllt den Boden der Schlucht vollständig. Kein Vogel scheint sich zwischen diese Felswände zu verirren.

Die Goldklamm ist vor allem deswegen gefährliches Terrain, weil sich der Verlauf der Schluchten ständig zu verändern scheint, sie sich schließen und wieder neu aufbrechen. Manchmal geschieht das so schnell, dass man dabei zusehen kann. Dann verschieben sich ganze Wandpassagen, und immer wieder fallen Steinbrocken platschend in das weiß schäumende Wasser. Die Wenigen, die jemals dort waren, berichten von einem Höhleneingang, tief unten auf der westlichen Seite der

Schlucht, vor dem sich ein Vorsprung befindet, der einige Meter über dem Wasser liegt. Während überall sonst die Schlucht sich unaufhörlich bewegt, als würde sie leben, scheinen dieser Höhleneingang und dieses Podest seltsam unversehrt zu sein - ganz so, als würde etwas die ständige Bewegung der Felsen aufhalten.

Der Abstieg, so berichten jene, denen er gelungen ist, sei ausgesprochen gefährlich - eine mit nichts Anderem zu vergleichende Aufgabe. Es geht die Sage, dass tief unterhalb dieser Spalten mächtige Erdelementare leben und manche, die sich weiter in dies Spalten wagten, berichten, dass die tiefen Höhlen auch Zeichen gnomischer Aktivität aufweisen. Hier gibt es nachweislich auch Zugänge zur Unteroerde, jedoch verändert sich die Lage dieser Zugänge ständig, so dass sie bisher nicht erforscht werden können. Gleichzeitig scheint diese Dynamik aber auch dazu zu führen, dass keine Gefahren von unten an die Oberfläche dringen können.

Die Goldklamm erhielt ihren Namen, als man neben einigen Ablagerungen von Mondstein und Chrysoberyll Adern dieses wertvollen Edelmetalls fand. Doch nur wenige versuchen diese Schätze zu bergen, da die Bewegung der Schluchten und Höhlen Minenarbeit unmöglich macht und die Gefahr, dort in den Tiefen lebendig begraben zu werden, einfach zu groß ist. Daher gibt es im näheren Umkreis keine einzige Siedlung der Waldmenschen.

Das Besondere an der Goldklamm aber ist, dass sie eine Art Verbindung zur Elementarebene der Erde darstellt. Dies erklärt zum einen die Anwesenheit der ungewöhnlich vielen Erdelementarwesen in und um die Klamm herum. Zum Anderen aber bewirkt es, dass in zufälligen Abständen in der Klamm die Gesetze der Erdelementarebene gelten. Dies wiederum bedeutet, dass jegliche Bewegung in der Luft unmöglich wird. Entsprechend hören Flugzauber auf zu wirken, desgleichen Magische Teppiche oder andere magische Utensilien, die eine Fortbewegung in der Luft ermöglichen. Gleiches gilt aber auch für natürliches Fliegen, sei es durch entsprechende Zauber oder durch die Gestaltwandelfähigkeiten eines Druiden. Daher sieht man auch keinerlei Vögel in der Luft über der Klamm.

Lynaria

Lynaria ist eine der wenigen Elfensiedlungen die es im Adri gibt. Und wie alle diese Siedlungen ist sie wenig älter als zwei- oder dreihundert Jahre. Zu schrecklich waren die Geschehnisse, die zur Entstehung des Kaltforstes führten. Und es dauerte viele hundert Jahre, bis sich wieder Elfen in diesem Wald ansiedeln wollten.

Diesen Ort zu finden ist gar nicht so leicht: Wer durch Lynaria reist und nicht zufällig nach oben sieht, läuft Gefahr es gar nicht zu bemerken. Zwischen den Bäumen und Büschen des Waldes sind hier nur ein paar flache Hügel zu erkennen, die, erst wenn man genauer hinsieht Eingänge besitzen. Der Rest des Ortes befindet sich ungefähr 10 m über dem Boden. Dort sind, mit den Bäumen verwoben, kleine Holzhütten in die Äste gebaut, die durch Hängebrücken und Seile verbunden und über ein paar versteckte Strickleitern zu erreichen sind. Insgesamt gibt es hier vielleicht ein Dutzend Hütten, die den fast fünf Dutzend Elfen als Wohnung dienen. Hier leben auch Alystin und Darsillas Quillarion sowie viele andere Mitglieder der „Vereinigung der Falken“ und ihrer Unterorganisationen. Die Erdhügel stellen sich bei näherer

Betrachtung als eine Stallung und eine Schmiede, Werkstatt oder ähnliches heraus.

Rotholz

Dieser kleine Ort liegt etwa 50 km vom südwestlichen Waldrand entfernt. Etwa 10 Jahre vor den Graufalk-Kriegen nahmen die Übergriffe der Waldarbeiter und der Landbesitzer von jenseits des Waldrandes auf die am Waldrand siedelnden Waldmenschen immer mehr zu. Daraufhin beschlossen 18 Familien tiefer im Wald eine befestigte Siedlung zu bauen. Sie fanden einen Ort, an dem ungewöhnlich viele Bronzeholz bäume, die sie für den Bau der Häuser und einer Palisade nutzen wollten, standen. So nannten sie folglich den Ort: Rotholz.

Der Ort erreichte traurige Bekanntheit als im Hirtmond des Jahres 591 AZ viele der Bewohner von geheimnisvollen Fremden, unter denen sich auch ein Ritter des Beschützerordens und zahllose Untote befunden haben sollen, entführt werden. Kurz vor der Schlacht am Druidenborn, konnte eine kleine Gruppe Abenteurer einen Teil der Entführten wiederfinden und befreien. Als dann gegen Ende des Herbstes im Jahr 592 AZ eine weitere Gruppe von Abenteurern Rotholz besuchte, lebten dort nur noch wenige, vollkommen verängstigte Menschen.

Einige Wegstunden vom Ort entfernt fanden sie eine im Aufbau befindliche Festung des ehemaligen Beschützerreiters Sir Molinar. Von dort überfiel er laufend Rotholz und andere Waldmenschensiedlung im Südwesten des Adri, um Opfer für dunkle Rituale und seine Untotenarmee zu finden. Es gelang den Abenteurern das Übel zu beseitigen und die Festung zu schleifen.

Vielleicht wird sich die Ortschaft wieder erholen und die Überlebenden ein friedliches Leben führen können.

Scharfenwall

Scharfenwall hat seinen Namen von der Palisade, die das Lager umgibt, denn jeder der Baumstämme, aus denen dieser Wall besteht, endet in einer scharfkantigen Feuersteinspitze. Innerhalb dieses Walls steht ein wehrhafter Turm in der Mitte des Platzes, der im Jahre 585 AZ, als das letzte Mal gesicherte Informationen aus Scharfenwall übermittelt wurden, von weiteren zwölf Holzhütten umgeben war.

Neuste Erkenntnisse von Abenteurergruppen, die auf der Spur als Sklaven entführter Bewohner des Walddorfs Zweieichen Scharfenwall erkundeten, beschreiben eine völlig veränderte Lage: Der zentrale Turm ist immer noch Bestandteil der Anlage, wurde aber ausgebaut und verfügt nun sogar über ein Steinfundament, das bis zum ersten Stockwerk reicht. Aus den ursprünglich zwölf Holzhütten sind mittlerweile fast 40 geworden; hinzu kommen noch einmal knapp halb so viele, die als Lagerräume, Stallungen oder Sklavenpferche dienen. Die Palisade, nach der der Ort seinen Namen bekam, wurde gleichfalls ausgebaut und verstärkt. Ein tiefer Graben umgibt nun zusätzlich die Siedlung.

Aufgebaut wurde dieses Lager von einer Gruppe ruchloser Männer aus den Banditenreichen, die vor den Heeren des Iuz weit in den Nordwesten geflohen sind. Ihr Anführer ist ein Räuber namens Kavern Egrissen, der seine Macht in den letzten zehn Jahren stark gefestigt hat. Kavern und sein Leute sind gut bewaffnet und bestens ausgerüstet. Unter ihnen gibt es einen, der früher im Wildwucherwald lebte und sich daher gut mit Wildpflanzen und ihren Verwendungsmöglichkeiten auskennt. Er braut pflanzliche

Gifte, die lähmen oder auf andere Weise kampfunfähig machen, und die Banditen bestreichen damit Speere und Pfeile. Auf regelmäßigen Steifzügen suchen sie nach Waldmenschen, die sie dann mit ihren vergifteten Waffen und mit Netzen überwältigen, um sie (zumeist in Kanterfeld) als Sklaven zu verkaufen. Kavern wird von Hastern von Kanterfeld geduldet, denn einerseits bringt er regelmäßig Sklaven in die Stadt und andererseits gefährdet er Hasterns Truppen nicht. Im Gegenteil verkauft Kavern diesen Truppen sogar Nahrung und versorgt deren Anführer gegen Bezahlung mit Informationen.

Innerhalb von Scharfenwall gibt es mittlerweile vier rivalisierende Gruppierungen, die sich gegenseitig belauern und versuchen, den anderen ihre Beute, sprich Sklaven, abzujagen. Kavern herrscht über diese Gruppierungen mit eiserner Hand und hat es bisher immer geschafft, die Kontrolle zu behalten. Er läßt diese Machtkämpfe zu und fördert sie sogar zum Teil. Dadurch verwenden die Leute ihre Kraft und Energie nicht darauf, Kaverns Machtanspruch in Frage zu stellen. Bisher kam es nur einmal vor, daß eine der Sklavenjägergruppen versuchte, Kavern seine Herrschaft streitig zu machen. Aber diesen Versuch hat er mit einer unglaublichen Brutalität und Grausamkeit niedergeschlagen, daß seither keiner mehr einen entsprechenden Versuch gewagt hätte. Trotz dieser Rivalitäten untereinander halten die Banditen von Scharfenwall doch zusammen, wenn eine Bedrohung von außen kommt.

In jüngster Zeit allerdings scheinen sich ihre Geschicke zum Schlechteren zu wenden: Man munkelt, dass auf mysteriöse Weise alle ihre Sklaven wie durch Magie verschwunden seien, und seit kurzem liegt der Ort unter einer permanenten Schlechtwetterfront, die nur auf Scharfenwall begrenzt zu sein scheint.

Sicherwald

Etwa zwei Tagesreisen östlich von Alfesfurt liegt das von einem menschlichen Druiden Obad-Hais und einer elfischen Priesterin der Ehlonna erbaute Fort Sicherwald.

Fünf Familien leben von den Früchten des Waldes und ein bisschen Viehzucht. Die wenigen Reisenden, die sich hierher verirren, sind ebenso gerne gesehene Gäste wie die Patrouillen aus Alfesfurt, die hier ihren östlichsten Wegpunkt im Wald haben und regelmäßig im Fort übernachten.

Anführerin der Bewohner Sicherwaldes ist die elfische Ehlonna-Priesterin Shalast Bishederry, die in der ganzen Gegend als erfahrene Heilerin bekannt ist.

Unterlind

Unterlind ist ein kleiner Weiler, der etwa zwei Tage südlich von Alfesfurt und 3 Tage südwestlich von Sicherwald liegt, fernab jeglicher Straßen. Es leben etwa 3 Dutzend Menschen flandrischer Herkunft in dem Ort.

Zweieichen

Zweieichen, ein kleines, von einer Palisade gesäumtes Örtchen im Nordosten des Adri, trat Ende des Jahres 594 AZ zum ersten Mal in das Licht einer größeren Öffentlichkeit, als eine von Herbergsbad ausgesandte Expedition auf der Suche nach Oromandia Sturmwind den Ort durchquerte. Als Ergebnis entstand dort ein Moradin-Schrein, mit dem die Anwohner, die zu Ehlonna und Obad-Hai beteten, anfangs eher wenig anzufangen wussten.

Anfang 596 AZ wurde das Dorf von Sklavenjägern aus Scharfenwall überfallen und etwa die Hälfte seiner Bevölkerung entführt. Dabei wurde das große Holztor der Palisade zerstört sowie die drei Schreine entweiht. Nach der Befreiung der Sklaven durch Helden des Adri befindet sich Zweieichen im Moment in der Wiederaufbauphase. Thoran Dickschädel, menschlicher (!) Paladin des Moradin, hat bereits den Schrein des Zwergengottes wieder errichtet. Zudem ist im Rahmen der Befreiung der Sklaven hier auch ein Wegschrein des Fharlanghn entstanden.

Der Innerwald

Der Innerwald kann in drei Abschnitte unterteilt werden: den Kaltforst sowie zwei weitere, kleinere Gebiete dichten, undurchdringlichen Urwaldes. Der Kaltforst ist ein besonders merkwürdiger, grimmiger Ort voller Gefahren, doch auch die anderen beiden Teile des Innerwalds haben ihre Tücken.

Monster wie die Atterköpfe und Lyrannikin sind eine stete Bedrohung in diesem Wald, doch an manchen sumpfigen Stellen treiben auch Irrlichter ihr Unwesen. Außerhalb des Kaltforstes gibt es zwar auch freundlichere Feenwesen, doch sie scheuen den Kontakt mit Menschen fast gänzlich und schenken nur einigen wenigen Druiden Obad-Hais ihr Vertrauen. Seit einiger Zeit wird immer mal wieder eine Grüne Vettel beobachtet, die durch diese Waldgebiete streift. Ob sie etwas sucht oder sich vor etwas versteckt, ist nicht klar.

Früher einmal war dieser ganze Landstrich Teil eines weit größeren Abschnitts des Innerwaldes, und die Feen glauben, dass die Menschen schuld sind an dem schrecklichen Schicksal, das einen so großen Teil ihrer Heimat ereilte.

Der Schlüssel zu dieser Feindschaft liegt in der Sage über die Entstehung des Kaltforstes, die weit zurück in die Geschichte des Adri reicht.

Der Kaltforst

Im Herzen des heutigen Kaltforstes stand einst eine große und prachtvolle Stadt der Elfen: die Stadt der Sommerstern. Gewirkt aus lebendigem Holz, Marmor, Silber und sogar Eis war sie die Heimat von fast 2.000 Grauelven. Es war ein zurückgezogenes, bedachtsames und mystisches Volk, das hier lebte, und es strebte nicht nach Herrschaft außerhalb seiner Heimat.

Zauberkraft und Wissen dieser Elfen überstieg alles, was in der heutigen Flanaess verstanden werden könnte. Durch einen einzigen Wink ihrer Hand konnte Königin Sharafero Wind durch die geradezu endlosen Weiten des Waldes säuseln lassen, und auf ihren Ruf hin versammelten sich Einhörner, Baumhirten und all die Wesen des Waldes an ihrem glitzernden Palast.

Das Vergehen dieser Rasse ist eine schreckliche Tragödie, von der nur wenige Lebende wissen - und die, welche die Geschichte kennen, schweigen. Mordenkainen, Gwydiesin, Calendryen aus dem Vesve-Wald und die Weisen des Silberbogens auf den Lendore-Inseln sind unter diesen wenigen und vielleicht noch einige wenige Sterbliche mehr.

Damals empfing die Stadt der Sommersterne Botschafter der Ur-Flan. Schmeichlerische Worte kamen über die Lippen dieser Nekromanten, doch Sharafero erkannte die Gier nach magischer Macht in ihren Herzen und schickte sie weg. In ihrem Zorn und ihrem verzehrenden

Verlangen, die Magie der Elfen zu besitzen, bestürmten die Nekromanten die Elfenstadt mit ihrer finsternen Magie. Feuer und Säure regnete vom Himmel. Teufel pirschten durch die Wälder. Aus der bloßen Erde brachen Buletten, Xorne und unzählige andere Monster hervor und stürmten gegen die Stadt an.

Sharaferes wusste, dass ihre Stadt diesem Angriff würde standhalten können, doch der Wald ringsum wurde auf schwerste gepeinigt: riesige Flächen mit Bäumen waren entlaubt und die Leiber der Toten bedeckten den Waldboden. Endlos schien das Heer von Untoten und Monstern zu sein; Tausende der Angreifer wurden von den Elfen erschlagen und dennoch folgte eine Angriffswelle der anderen.

Sharaferes ältester Sohn, Darnakurian, ertrug dies nicht länger. Zwar war er bereits ein Magier, der unvergleichlich schien in der Kunst der Bezauberung, doch nun rief er viele Mächte von unserer wie von anderen Ebenen an, auf der Suche nach genug Macht, die Angreifer zurückzuschlagen. Und es antworteten ihm Stimmen aus den Tiefen der leeren Dunkelheit, die ihn verführten mit dem Versprechen, ihm eine unbeschreibliche Macht geben zu können, eine Macht, die die Ur-Flan vernichten und den Wald retten könne. Bald wurde Darnakurian finster und ruhelos, kaum unterbrach er seine Arbeit, memorierte mehr und mehr Sprüche in einem Wettlauf gegen die Zeit. Schließlich schuf er das entsetzliche Schwert, das die Elfen „Hunger“ nennen. Mit ihm schritt er zum Thronsaal und bot es seiner Mutter dar als das Mittel mit dem die Elfen triumphieren und ihre Feinde in die Schlucht treiben würde.

Doch Sharaferes erschrak zutiefst, zu deutlich sah sie das Übel in diesem Schwert, das sich unter den Wogen magischer Macht, die es ausstrahlte, verborgen hielt und so befahl sie ihrem Sohn das bösertige Schwert zu vernichten, was Darnakurian völlig entgeisterte. Halb wahnsinnig vor bitterem Zorn darüber, was mit dem Wald geschah und tief enttäuscht davon, dass seine Mutter verabscheute, was er in unermüdlicher Arbeit erschaffen hatte, hob er sein Schwert und erschlug Sharaferes im Palast des Himmels. Doch als er auf ihren toten Körper hinabsah, brach die Schwere seiner Tat über ihn herein, Wahnsinn überkam den Elfenprinzen und raubte ihm gänzlich den Verstand.

Er floh in den Wald und traf auf eine Konklave der Nekromanten und hier besiegelte sich sein finsternes Schicksal.

Tausende fielen in wenigen Stunden durch Darnakurians Hand. Tief schnitt der Kreis der Zerstörung, der von seinem Schwert ausging, in die Reihen der Ur-Flan, brachte allen grausamen Tod, die seinen Pfad kreuzten und alle Ur-Flan, die noch konnten, verließen panisch den Wald.

Endlich schleppte sich der Elfenprinz zurück zur Stadt. Doch der Kampf hatte Darnakurian so sehr geschwächt, dass Hunger vollständig Kontrolle über ihn erlangte und so wendete sich Sharaferes Sohn gegen sein eigenes Volk, Hunderten brachte das Schwert den Tod. Jeder der Grauelfen der Stadt der Sommersterne, der nicht sein Heil in der Flucht suchte (und niemals wiederkehrte), kam an diesem dunklen Tag um.

Die Stadt der Sommersterne, ist heute einfach verschwunden, vergangen wie die Magie, die in ihr bewahrt war. Manche sagen, dass die Ruinen noch irgendwo in den Schwindenden Landen – Gebieten, die zwischen den Ebenen existieren oder eigene Ebenen bilden – stehen, doch wo sich das Portal dorthin befinden soll, weiß

niemand. Alles von dieser Stadt ist von der Erde verschwunden – bis auf Prinz Darnakurians Turm. Von den Elfen wird er „Bitterkeit“ genannt, und in ihrer Sprache ist das Wort wesentlich doppeldeutiger als in der Handelssprache. Zum einen erinnert es an die furchtbare Tragödie, (um den Prinzen) die hier geschehen ist, zum anderen verweist es auf die außerordentlich bittere Kälte, die dem Kaltforst seinen Namen gab.

Im gesamten Kaltforst steigt die Temperatur nie über den Gefrierpunkt, doch wenn man sich weiter seinem Zentrum nähert, wird die Temperatur schlichtweg unerträglich: alle Pflanzen hier sind zu starren, blattlosen Formen gefroren – getötet von dem schwarzen Dauerfrost, der alles bedeckt. Selbst Zaubersprüche wie *Elementen trotzen* oder magische Gegenstände wie die *Winterlandstiefel* können diese bittere Kälte weder aufheben noch können sie Charaktere vollständig vor ihr schützen.

Die Sternenwächter

Die geheimnisumwitterten Sternenwächter bewachen den nicht minder mysteriösen Kaltforst. Selten bekommt man einen dieser Elfen zu Gesicht und meist ist das Zusammentreffen eher unerfreulicher Natur. Die Sternenwächter warnen Fremde, den Kaltforst nicht zu betreten und berichten ihnen von den Gefahren, die er birgt. Sie sprechen weder über sich selbst noch darüber, was der Kaltforst wirklich beherbergt. Alles was sie preisgeben ist, dass großes Übel und Gefahr dort lauern, und dass die magische Stasis, die dieses Übel dort festhält, nicht gestört werden darf. Sie werden niemandem gestatten, in den Wald einzudringen.

Gelegentlich kommt es vor, dass einer der Sternenwächter aus dem schwierigen Dienst ausscheidet und zurück auf die Lendor-Inseln geht, von wo die meisten der heutigen Sternenwächter stammen. Dann wird aus den Kandidaten der Sternenwächter eine würdige Nachfolgerin erkoren... Diese Kandidaten werden von einem Netzwerk an Agenten ausgesucht und nur die würdigsten Elfen kommen für eine Kandidatur überhaupt in Frage. Kandidaten werden viele Jahre ausgebildet, bevor sie die eigentliche Aufgabe übernehmen dürfen. Bis dahin können sie noch das Leben eines Reisenden wahrnehmen, doch sobald sie zum Sternenwächter berufen wurden, sind sie an den Kaltforst gebunden! Kein Sterblicher hat Bitterkeit jemals betreten. In seinem Turm lebt Darnakurian – in gewisser Weise – heute noch. Ein mächtiger *Temporäre Stasis*-Zauber, den der letzte der Grauelfenmagier wirkte, bevor er aus der Stadt floh, hält Darnakurian hier fest. Noch immer sitzt er dort: starr gefroren, mit Hunger auf seinem Schoß liegend, den blinden Blick starr in die weite, marmorne Halle seines Turms gerichtet.

Das Fürstentum Herbergsbad

Das Fürstentum Herbergsbad ist eine der jüngsten Provinzen des Vereinigten Königreiches von Ahlissa. Prinzessin Karasin hat erst im Jahr 590 AZ den Begehren des Hochkönigs nachgegeben und ist dem Reich beigetreten. Dadurch gewann Karasin jedoch einiges an Ansehen und Ländereien. Mit ihrem Sturz war die Zukunft des Fürstentums erst ungewiss, aber inzwischen scheint gesichert, dass Fürst Valeran aus dem Haus Garasteth Herr über das Fürstentum wird. Die Stadt Herbergsbad wird in eine Freie Stadt umgewandelt werden, die Prälatur Herbergsbad genannt wird und dem Vereinigten Königreich von Ahlissa angehört. Herrscher über Herbergsbad wird Prälat Anarkin sein.



Amhang

Etwa zwei bis drei Tagesreisen nordwestlich von Herbergsbad mitten in den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügel und nahe am Waldrand des Adri liegt das kleine Örtchen Amhang abseits der meisten bekannten Wege. Es gibt wenig Bemerkenswertes über diesen Ort zu schreiben, außer vielleicht der Tatsache, dass er sehr nahe an der Grenze zu Nairond liegt.

Etwas mehr als 180 Menschen leben hier. Die meisten von ihnen sind Flüchtlinge aus Almor, die in Amhang ein neues zu Hause gefunden haben. Auch der Ortsvorsteher Arnjan Gerstenkörner, stammt aus der Prälatur.

Im Ort findet man einen Tempel der Wenta und einen kleineren des Trithereon. Amhangs Einwohner leben von Landwirtschaft, Jagd und einige sicherlich auch vom Schmuggel über die nahe Grenze. Außerdem gibt es einige Handwerker die Waren des täglichen Bedarfs herstellen.

Der Ort liegt in der Nachbarschaft vieler Höhlen, die in den vergangenen Jahren Ausgangspunkt von Plagen waren. Meist handelte es sich um Wesen aus den niederen Ebenen, die in diesen Höhlen über Jahre eingesperrt waren, aber es gibt auch einen einzelnen Bericht über einen Lindwurm, der sich zu einer Landplage hätte entwickeln können, wenn ihn heldenhafte Abenteurer nicht ausgeschaltet hätten.

Der Ettinshügel

Der Ettinshügel war in ferner Vergangenheit Schauplatz einer Schlacht zwischen Flan und Oeridianern. Bei dem Hügel handelt es sich um einen isolierten Ausläufer der westlichen Feuerstein-Hügel, der aus dem Wald herausragt. Namensgeber dieses Hügels ist ein seit langem hier lebender Stamm von Ettins. Man munkelt, dass ein besonders großes und furchterregendes Exemplar dieser Rasse den Stamm anführt, aber niemand weiß Genaueres, da Waldläufer und Waldmenschen einen weiten Bogen um dieses Gebiet machen. Seit langer Zeit ist die Gegend nur noch von einfältigen Dummköpfen betreten worden, die nie wieder danach gesehen wurden.

In Herbergsbad versuchen Eltern Kinder mit dem Spruch „Wenn du nicht artig bist, kommt der große, böse Ettin von seinem Hügel und frisst dich auf!“ Angst zu machen. Aber auch Erwachsenen soll bei dem Gedanken an die Ettins schon Angst und Bang geworden sein.

Tatsächlich lebt ein Stamm von etwa 15 erwachsenen Ettins unterhalb des Hügels. Ihr Anführer ist ein besonders ehrfurchtgebietendes Exemplar seiner Rasse, nahezu viereinhalb Meter groß und an die drei Tonnen schwer, wird er in seinem Clan Eherner Großvater genannt. Er hat bereits mehr als 70 Sommer kommen und gehen gesehen. Trotzdem ist seine immense Kraft ungebrochen. Am auffälligsten für seine Rasse ist seine vergleichsweise hohe Intelligenz und eine für Ettins erstaunliche Weisheit, die sich nur mit den vielen Erfahrungen erklären lässt, die er während seines ungewöhnlichen und langen Leben gemacht hat.

Ebenso wie der Rest seines Stammes ist er von nicht-böser Gesinnung und für einen Ettin auch sehr rechtschaffen.

Wer nun denkt, dass Eherner Großvater ein geradezu unmögliches Exemplar von einem Ettin ist, wird für den „Schamanen“ des Stammes keine Erklärung mehr finden können: Weiser Onkel ist ein Kleriker des Heironeous. Wie alle anderen Mitglieder des Stammes trägt er eine krude Version des heiligen Symbols seines Gottes auf dem rechten Unterarm eintätowiert.

Diese außerordentlich ungewöhnlichen Dinge lassen sich nur erklären, wenn man sich die Geschichte des Stammes und des Ortes an dem er lebt verdeutlicht. Die Schlacht zwischen Flan und Oeridianern fand etwa um das Jahr -150 AZ statt. Auf beiden Seiten kamen mächtige magische Waffen zum Einsatz. Vorfahren des Clans durchstößerten einige Wochen später das Schlachtfeld und begannen damit die Gefallenen beider Seiten zu plündern. Als sie auch nicht vor der Plünderung einiger Leichen von Paladinen und Klerikern des Erzpaldinen zurückschreckten, erschien ihnen eine Vision von Heironeous, in der er ihnen befahl, die Leichen in Frieden zu lassen und die Artefakte der Kämpfer zurück zu legen. Da die Ettins diesem Befehl nicht folgen wollten und mit der Fledderei fortfuhren, verfluchte sie Heironeous und ihre Nachfahren dazu, für immer an diesem Ort zu bleiben und die Ruhe der Toten zu bewachen und dafür zu sorgen, dass deren magischen Gegenstände niemals missbraucht wurden.

Über die Jahrhunderte änderten sich die Ettins immer mehr und waren sie anfänglich wenig von ihrer Aufgabe angetan, entwickelten sie langsam eine starke Passion dafür und einen tiefen Glauben an den Erzpaldin. Vor etwa 100 Jahren hob dieser den Fluch auf, aber der Stamm legte ihm gegenüber ein Gelübde ab, der Aufgabe der Vorfahren treu zu bleiben.

Diese Geschichte ist nur wenigen bekannt und die Ettins wollen, dass es auch so bleibt.

Der Gasthof „Der letzte Weg“

Am (ehemals) letzten sicheren Weg zwischen Nairond und Herbergsbad gelegen, ist dieser Gasthof fast idyllisch in die Feuersteinhügel eingebettet, etwas mehr als eine Tagesreise nordwestlich von Herbergsbad und vier Tagesreisen östlich von Cordrend in Nairond.

Früher blühte hier das Geschäft, da viele Reisende und Karawanen diese Straße nutzten, aber bereits vor den Kriegen wurde die Gegend unsicher. Da die Karawanen keine sicheren Rastplätze mehr entlang der Route finden konnten, die nicht durch Angriffe von Räuberbanden oder Humanoiden gefährdet waren, benutzten immer weniger Reisende diesen Weg durch die Hügel. Das Geld, um den Gasthof zu einer kleinen Festung auszubauen, konnten die Besitzer des Gasthofes nicht aufbringen. So blieben immer mehr Gäste aus, da sie Angst haben mussten im Gasthof

eine leichte Beute für Räuberbanden und Humanoide zu werden.

Seit einigen Jahren ist die Gegend zwar wieder ruhiger geworden, aber noch immer wird von Reisenden berichtet, die ihr Ziel nicht erreichen, und so nehmen nur Wenige heutzutage diese Route. Deswegen verwundert es kaum, dass sich die Auswahl an Speisen und Getränken sehr bescheiden ausnimmt, aber immerhin bleibt Reisenden so die Jagd oder der zweifelhafte Genuss von Trockenrationen erspart. Die Besitzer können von dem Wenigen was ihnen der Gasthof einbringt, kaum leben, aber da sie selbst ein wenig Landwirtschaft und Jagd betreiben, ist dieser Platz so gut zum Leben geeignet wie jeder andere im Fürstentum Herbergsbad.

Gelbtrist und die bewaldeten Hügel

Die bewaldeten Hügel des Adri sind ein Ort des Unglücks. Die in der Vergangenheit ausgeschachteten Minen wurden von Überflutungen und Gasexplosionen heimgesucht und brachten statt Erz und Mineralien lediglich Monster der Unterwelt hervor. Bauern, die von den flachen, welligen Hügeln angezogen wurden, mussten herausfinden, dass ihre Ernte verkam und die Braunfäule in den meisten Jahren die Früchte ihrer Arbeit zunichte machte. Oft erkrankte das Vieh und starb an Seuchen oder Schüttelfrost. Die Bäume der spärlichen Waldgebiete hier sind meist verkümmert, mit gelben Blättern und kränklich. Mancher sagt, die Gegend sei verflucht. Eher vernünftige Zeitgenossen ziehen die Möglichkeit in Betracht, dass hier irgendein mineralisches oder metallisches Gift Erdreich und Grundwasser verseucht hat und dass die entweichenden Gase aus der Mine sicherlich auch ihren Anteil zu dem Übel beitragen.

Was auch immer davon der Wahrheit entspricht, sowohl unter als auch über dem Erdboden haben nur einige wenige intelligente Kreaturen überlebt.

Umgekehrt sind Monster in den Waldgebieten sehr zahlreich. Rudel von Werwölfen und Wolfweren kämpfen erbittert um ihr Revier und ihr Kampfgeheul kann man in vielen Vollmondnächten hören.

Erdhöhlen bewohnende Ghule und Grule durchstreifen die Gegend auf der Suche nach verirrt Reisenden, die sie in Stücke reißen können. Eine kleine Gruppe Spriggans wurde ebenso gesichtet wie ein Pärchen außergewöhnlich großer Lindwürmer. Diese Monster sind in gewisser Weise ein Segen, da sie so den Humanoiden die einfache Passage südlich durch die hügeligen Wälder nach Nairond verwehren.

Es gibt hier einen Ort, der besonders erwähnenswert ist: die alte Gnomenmine Gelbtrist (wie sie die Gnome heute nennen). Eine handvoll Rubine in der Größe von Kiebitzeiern wurde dort vor Jahrhunderten von den Gnomern gefunden, und die Minenarbeiter gruben auf der Suche nach weiteren wertvollen Dingen waghalsig tiefer und tiefer. Sie haben jedoch nichts Wertvolles mehr gefunden, aber sie sind dabei in eine große Höhle mit seltsam anmutenden Wänden vorgestoßen. Die Felsen hatten das Aussehen von verknittertem und vergilbtem Pergament. Aus dieser Höhle erhob sich eine scheinbar endlose Wolke stinkenden Gases, das unaufhaltsam durch die ganze Mine zog und die Gnome zwang, diese aufzugeben. Von Zeit zu Zeit bei ruhiger Witterung und wenn keine Winde wehen, kriecht das Gas sogar aus dem Stollen heraus, zieht über die Hügel hinweg und breitet sich weit aus. Das Gas verursacht Übelkeit, so dass jedes Wesen, welches das Gift einatmet,

an Stärke und Konstitution verliert, solange es in dem betroffenen Gebiet bleibt. Untote werden hiervon nicht berührt, und die Ghule und Grule aus den Hügeln benutzen die undurchsichtig-gelbe Wolke oft als Tarnung für ihre Hinterhalte und um ihre Opfer hineinzuschleifen. Eigentlich sollte man Gelbtrist besser meiden, doch die Gnome haben dort Magie entdeckt, die kraftvoll aus der Höhle emporstrahlt. Sie würden die Höhlen heute jedoch nicht wieder betreten, beschämt von dem Gedanken, dass ihre Vorfäter vielleicht den Fluch freigesetzt haben, der nun über den Hügeln liegt. Folglich sind die magischen Schätze und Geheimnisse, die sich in Gelbtrist befinden könnten, noch immer in den Minen verborgen.

Herbergsbad

Herbergsbad ist eine einzigartige Stadt innerhalb von Aerdy. In ihrer Geschichte gehörte sie einst zu Nairond, der Nordprovinz und Almor. In den letzten 35 Jahren herrschte Fürst Corazell aus dem Haus Garasteth über Herbergsbad. Seine Vorfahren hatten das Lehen für das Land vor Jahrhunderten vom Haus Cranden erworben, als die Stadt noch ein kleines Bergmannsdorf war und sie haben es erst in eine Handelsstadt und später dann in eine Kurstadt verwandelt.

Lebten um 565 AZ noch annähernd 10.000 Menschen in Herbergsbad, so wanderten nach der Unabhängigkeitserklärung von 580 AZ etwa 1.000 Einwohner Richtung Almor aus, da ihnen Herbergsbad zu unsicher erschien. Vor den Graufalk-Kriegen waren es somit wenig mehr als 8.500 Menschen die in Herbergsbad als Einwohner gezählt wurden. Während der Kriege und kurz danach schwoll diese Zahl wohl auf mehr als 15.000 Menschen an. Heute schätzt die Stadtverwaltung, dass noch über 12.000 Menschen hier wohnen. Wie überall im ehemaligen Großen Königreich üblich, wird nur das dominierende Volk einer Stadt oder Region bei einer Volkszählung erfasst. Tatsächlich leben heute in Herbergsbad auch noch etwas mehr als 1.000 Gnome, etwa 500 Halbfelfen und jeweils weniger als einige Dutzend Elfen, Halblinge, Halborks und Zwerge.

Vor allem mit Erz aus den Feuerstein-Hügeln, Nahrungsmitteln aus Nairond, Bauholz aus dem Adri und Fisch aus dem Fluss wurde Handel getrieben. Während die Nationszugehörigkeit immer wieder wechselte, blieb Herbergsbad doch immer Herbergsbad - eine weltoffene Stadt, in der alle Rassen und Gesinnungen Kontakt pflegen und miteinander auskommen.

So wie sich die Stadt erst langsam zu einer Kurstadt für die gehobenen Gesellschaftsschichten der Aerdy entwickelte, so veränderte sich auch die Zusammensetzung der Bevölkerung. Ursprünglich bestand diese zu großen Teilen aus Gnomern und Zwergen, die in den nahe gelegenen Hügeln nach Metallen und Edelsteinen schürften. Wie bereits beschrieben sind es jedoch vor allem Menschen, die heute das Gros der Bevölkerung stellen. Die Gnome sind geblieben, aber die Zwerge sind weiter gezogen, da die Minen nichts mehr abwerfen (und der Badebetrieb eher störend auf sie wirkt!).

Herbergsbad hieß natürlich auch nicht immer so. Die erste Ansiedlung soll den Namen Nonisstad getragen haben. Zur der Zeit als der Ort dem Haus Cranden als Lehen verliehen wurde, war der Name Bergmanstetten urkundlich festgehalten worden. Erst vor etwas mehr als 200 Jahren (als der Ort längst Kurstadt war und von den Bergleuten kaum

einer übrig war), wurde der passendere Name „Herbergsbad“ gewählt.

Fürst Corazell starb, ohne einen Erben zu hinterlassen, und als einige seiner Brüder und Vettern auftauchten, um die Stadt in Besitz zu nehmen, fanden sie ihre Meisterin in der kämpferischen und listigen Baronin Karasin, Corazells Witwe. Nachdem Corazell während der Graufalk-Kriege gestorben war erklärte sie, dass sie diese Stadt zu seinem Gedenken in einer fürstlichen Treuhandschaft weiterverwalten würde. Obwohl Fürst Corazell in Wirklichkeit an einer Hirnblutung gestorben ist, welche wahrscheinlich dadurch hervorgerufen wurde, dass er ungläubliche Mengen an Branntwein zu sich genommen hat, erklärte ihn Karasin ohne Zögern zum Kriegshelden. So kann sie seine Ländereien weiter für sich beanspruchen. In der Tat hat sie nach dem Zusammenbruch Almors in den Graufalk-Kriegen Eigentumsanspruch auf einen Landstrich erhoben, der die Gegend vom östlichen Ufer des im Westen gelegenen Flessern (einen Nebenfluss der Harfe) bis hoch zu dem Punkt im Norden, wo die Harfe die südlichen Greifenberge erreicht, umschlossen wird.

Karasin hatte jedoch wenig Kontrolle über diese Gebiete. Im Norden sind Humanoide aus der Knochenmark eingefallen. Daraufhin handelte sie einen Pakt mit ihnen aus und erklärte sie zu den Verwaltern der nördlichen Ländereien, jenseits der bewaldeten Hügel. Sie hatte kaum eine andere Wahl, hielt doch dieser Pakt Hastern von Kanterfeld davon ab, seine begierigen Blicke in diese Richtung zu lenken. Inzwischen kann man davon ausgehen, dass die Humanoiden die wahren Herrscher dieser nördlichen Gebiete geworden sind und der Pakt nicht das Papier wert ist, auf dem er geschrieben steht.

In den westlichen Ländereien trieben sich zum größten Teil unorganisierte Abtrünnige der Armee des Großen Königreiches herum, die auch an der Plünderung von Almor beteiligt waren. Viele desertierten während Ivids Feldzuges gegen Nairond und Almor und viele wurden geblendet, in den Wahnsinn getrieben oder gewaltsam in die Flucht geschlagen, als Dämonen die Herrschaft über die Ebenen dieses Landes erlangten. Versprengte Überreste dieses Heeres irrten durch das Land und durchquerten dabei gelegentlich den Flessern, um in den Norden des ehemaligen Almor einzudringen.

Dadurch konnte Karasin gerade den Einfluss über Herbergsbad und genügend Umland erhalten, um die Einwohner der Stadt, mit Hilfe von Fischen aus der Harfe und etwas Getreide von den abgelegenen Gutshöfen (auf fast allen ist eine Garnison von Karasins Truppen stationiert) vor dem Verhungern zu bewahren.

Doch inzwischen hat sich die Lage wieder verändert: Nach dem Einsatz des Krummstabes des Rao im Jahre 586 AZ wurden die meisten Dämonen von der Oerde vertrieben und somit auch große Teile der besetzten almorianischen Landstriche von ihnen befreit. Das Königreich Nairond erkannte diese historische Chance und besetzte daraufhin weite Teile des ehemaligen Almor, inklusive der von Herbergsbad beanspruchten Gebiete nördlich des Flessern. Baronin Karasin, der diese Gelegenheit entgangen war, musste diese Missachtung ihres Herrschaftsanspruches hinnehmen. In einer Rede vor dem Stadtrat erklärte sie am Gottstag des Wuchsfestes im Jahre 590, dem dritten Jahrestag der Erklärung Almors zu einem Protektorat des Königreiches Nairond durch König Lynwerd I.: „... Dieser heimtückische Angriff auf unsere Ländereien stellt einen klaren Bruch des Paktes von Graufalk dar. Da der Feind

aber wusste, dass uns die Mittel fehlten, um seiner zahlenmäßigen Überlegenheit zu trotzen, und er zudem davon ausgehen durfte, dass uns nicht egoistischer Machtanspruch, sondern einzig das Wohl des Volkes von Herbergsbad am Herzen liegt, musste er nicht mit militärischen Aktionen unsererseits rechnen. ... Da die nun entstandene Situation aber nicht zu unserem Vorteil gereicht und auch unsere Wirtschaft unter der nairondischen Aggression leidet, haben wir nach reiflicher Überlegung dem Bündnisgesuch von Hochkönig Xavener entsprochen und uns entschieden, dem Vereinigten Königreich von Ahlissa beizutreten. Im Gegenzug garantiert der Hochkönig unsere Sicherheit und die aller Bürger von Herbergsbad. Zudem hat er uns Gebiete südlich der Harfe im Ausgleich zu den von Nairond geraubten Ländereien zugesprochen, die wir dringend benötigen, um unsere Lebenskraft zu erhalten. ...“ Bei dieser Gelegenheit beendete sie auch die – nur noch nominelle – Regentschaft des Oberbürgermeisters und setzte den Rat der Stadt als ihr Beratergremium ein (um ihm gleichzeitig die Kompetenz zu nehmen, über die Stadtverwaltung zu wachen!). Dass außerdem ein weiterer Prinz seinen Herrschaftssitz in Herbergsbad nahm und auch Karasins Herrschaftsanspruch auf alle Gebiete östlich der Harfe (inklusive Alfershof) auf diesen Prinzen übergingen, verschwieg Karasin dem Rat.

Damit erschöpfte sich Baronin Karasins – die sich ab da Prinzessin Karasin nennen durfte – Herrschaftsanspruch nun auf Herbergsbad, die Teile des Adri westlich und südlich der Harfe, die südlich gelegenen Teile der Feuersteinhügel sowie einige Ländereien der Grasebenen südlich der Harfe, die sich bis zur Grenze des Fürstentums Rel Deven erstrecken.

Mit der Revolution im Winter 598 hat sich die Lage ein weiteres Mal geändert: nach dem Tod Karasins hat Fürst Valeran die Macht übernommen, sie aber sogleich an Prälat Anarkin übergeben, der seit fast 10 Jahren im Untergrund für die Wiedererhebung der Prälatur von Almor kämpfte. Diesen Plan hat er nun erst einmal zurückgestellt. Er ist jetzt das Stadtoberhaupt von Herbergsbad, das sich nur Prälatur Herbergsbad nennt. Er zahlt einen Tribut von einer Nachtigall an Fürst Valeran, darf aber außen- und innenpolitisch weitgehend unabhängig agieren. Er wird weiterhin ein Zweikammer-Parlament errichten, dessen Oberhaus der Konvent bildet, das Unterhaus soll aus frei gewählten Bürgern bestehen.

Die neue Verfassung von Herbergsbad
Stadtoberhaupt ist **Prälat** Anarkin. Er ist für fünf Jahre von Fürst Valeran eingesetzt worden. Danach soll der Konvent einen neuen Prälaten aus seiner Mitte wählen. Der Prälat bildet zusammen mit den von ihm ernannten Ministern die Regierung der Stadt. Der **Konvent von Herbergsbad** bildet das Oberhaus. In ihm sind bestimmte Kirchen in Herbergsbad vertreten, die als besonders staatstragend gelten. Die Kirchen haben je nach Wichtigkeit unterschiedlich viele Sitze. Die Mitglieder werden auf Vorschlag der Kirchen durch den Stadtrat auf Lebenszeit gewählt. Der Konvent berät die Stadtregierung und bestimmt einmal alle fünf Jahre das Stadtoberhaupt aus seiner Mitte (d. h. der Prälat ist auch Mitglied des Konvents). Nach fünf Jahren muss ein neues Stadtoberhaupt gewählt werden, erst nach einer Pause von einer Amtsperiode, darf ein voriges Stadtoberhaupt wieder gewählt werden. Alle Gesetze, die Rechte und Besitztümer

von Glaubensgemeinschaften betreffen, bedürfen der Zustimmung des Konvents.

Die Zilchus-Kirche stellt 5 Mitglieder, die Heironeous-Kirche 4, die Pelor-Kirche 3, die Pholtus-Kirche 2, die Hextor-Kirche 2, die Rao-Kirche 1, die Mayaheine-Kirche 1, die Ulaa-Kirche 1, die Garl Glittergold-Kirche 1 und die Bahamut-Kirche 1.

Der **Stadtrat von Herbergsbad** ist das gesetzgebende Unterhaus der Stadt. Er muss die Minister der Stadtregierung bestätigen, die ihm vom Prälaten vorgeschlagen werden. Er muss alle Gesetze beraten, die ihm von der Stadtregierung vorgelegt werden und muss sie mit einfacher Mehrheit annehmen, damit sie Rechtsgültigkeit erlangen. Er darf bestimmen, welche Steuern festgesetzt werden und für was diese verwendet werden sollen. Er hat das Recht, dass der Prälat ihm zu jeder Zeit Rechenschaft über die Geschäfte der Stadtregierung ablegt. Der Stadtrat besteht aus 23 Bürgern, die auf fünf Jahre gewählt werden. Wahlberechtigt sind alle Bürger Herbergsbads, die sich für die Wahl registriert haben und die älter als 23 Jahre sind. Wählbar sind alle Bürger, die ja nach Volk, dem sie entstammen als erwachsen gelten. Die Wahlzeit entspricht der Amtszeit des Prälaten.

Prinz Molil, der Mitte 590 nominell seinen Palast bezog (den er aber selten bewohnt), hat von Xavener die Aufgabe erhalten, den ganzen Adri unter die Herrschaft von Ahlissa zu bringen. Zwar beansprucht Ahlissa nun den gesamten Wald; Fakt ist aber, dass sich die freien Bewohner des Adri und Hochkönig Grenell vom Großen Königreich der nördlichen Aerdy diesen Ansprüchen nur unter heftigsten Widerstand beugen werden. In einem Vertrag mit Valeran erkennt er an, dass er keinerlei Herrschaftsanspruch auf Herbergsbad hat und dies lediglich als Verwaltungssitz dient, solange ihm es nicht gelungen ist Kanterfeld zu erobern, dass die eigentliche Hauptstadt des Marklands bilden soll.

Herbergsbad hat keine Stadtmauern, sondern wurde gewissermaßen um den alten befestigten Stadtkern herumgebaut. Die meisten Häuser wurden aus Stein errichtet und einige zeigen die Handwerkskunst zwergischer und gnomischer Steinmetze. In der Altstadt leben rund 2.500 Menschen. Hier befinden sich auch der Stadt-Palast und die Baracken des Herbergsbader Regiments; auch die reicheren, geschickteren Handwerker sowie die unbedeutendere Aristokratie der Stadt leben dort. Im gesamten Innenstadtbereich gibt es Parks mit Baumgrüppchen und Zierteichen (um 10-12 m Durchmesser, meist oval), die künstlich angelegt wurden und nicht durch den Aquädukt gespeist werden. Der neuere Teil der Stadt ist nur durch einen kleinen, schmalen Graben als Schutz umgeben.

Eine weitere –sehr alte– Schutzinstallation liegt außerhalb von Herbergsbad: eine Kette von Wachtürmen, die sich von der Harfe im Süd-Osten der Stadt bis zur Grenze nach Nairond im Nord-Westen spannt. Diese Türme stammen aus der Zeit als das Haus Garasteth das heutige Herbergsbad und die umliegenden Ländereien als Lehen verliehen bekam. Sie wurden nur wenige Jahre aktiv genutzt. Heute sind fast alle verfallen. Sie dienten einst als Stationen für die Patrouillen, die die Grenzen schützen sollten und waren mit jeweils etwa einem Dutzend Grenzsoldaten bemannt. Manche von diesen Türmen dienten in späteren Jahren dann als Behausungen kleiner Adliger und wohlhabender Bürger. Der bekannteste unter

ihnen ist der „Blaue Turm“; in jüngster Zeit hat der einst im Besitz der Familie Fraimekkian befindliche Turm als Versteck des finsternen Priesters Nzevorikin Aufsehen erregt.

Herbergsbad hat einige Attraktionen zu bieten: Eine davon ist der von den Gnomen entworfene und konstruierte steinerne Aquädukt, der frisches Wasser von den Feuersteinhügeln bringt.

Der Aquädukt

Der gnomische Aquädukt ist eine sonderbare Konstruktion, die in einer mehr oder minder geraden Linie nach Norden führt: eine steinerne, viereckige Röhre, die sich auf großen, kunstvoll verspielt angelegten Steinsäulen von einer Frischwasserquelle in den Feuersteinhügeln nach Herbergsbad zieht. Das Bauwerk scheint aus einer Vielzahl unterschiedlicher Steinsorten gebaut zu sein, die aber harmonisch zusammen spielen und einen sehr stabilen Eindruck hinterlassen. Direkt neben dem Aquädukt führt ein breiter, häufig benutzter Trampelpfad in die Hügel. Je nach Geländelage und der Laune des seinerzeit gerade mit der Bauleitung beauftragten Gnoms erhebt sich der Aquädukt in eine Höhe von bis zu vierzig Metern, läuft aber manchmal auch direkt über dem Boden entlang oder durch Hügel. Grundlegendes Konstruktionsprinzip ist, dass das Wasser in einem Gefälle von den Hügel nach Herbergsbad führt, damit das Wasser den nötigen Druck erhält, in die Verteilertürme der Stadt zu fließen. Nahe an Herbergsbad sind die Säulen selten höher als 10 m; später erreichen sie, je nach den Geländeformationen, die sie durchqueren müssen, Höhen von bis zu 40 m. Die Röhre (eigentlich eher eine abgedeckte Rinne) ist in der Regel etwa anderthalb Meter breit und zwei Meter hoch, doch ändern sich sowohl Maße als auch Form gelegentlich (immer dann, wenn gerade der Architekt wechselte), teilweise recht grundlegend. Die Steinkonstruktion ist alt und verwittert, aber tadellos in Ordnung und voll funktionsfähig (wozu nicht zuletzt regelmäßige Inspektionstrupps von Gnomeningenieuren sorgen, die mit teils eher eigenwilligen Ausbesserungen und Verschönerungen den uneinheitlichen Eindruck des Konstrukts weiter erhöhen). Der Aquädukt zieht sich etwa 60 Kilometer weit in die Hügel hinein.

Seit einigen Jahren planen die Gnomen einen zweiten Aquädukt, mit dem diese junge Generation beweisen möchte, dass nicht nur ihre Altvorderen talentierte Baumeister waren. Derzeit diskutiert man, ob man den Aquädukt durch den Wald bauen kann, soll, darf und was die Vor- und Nachteile einer solchen Route wären. Da man auch noch keine Quellen gefunden hat, die dieses Bauwerk speisen könnten (was einige der Architekten allerdings für reichlich überflüssig halten!), wird die Planungsphase sich wohl noch einige Zeit hinziehen.

Eine andere sind die hervorragenden, prunkvollen öffentlichen Thermen mit ihrer zugegebenermaßen sonderbaren Gestaltung der Eintrittspreise: eine kurze Schwimmrunde und ein Bad im Becken mit dem lauwarmen Wasser kosten eine Kupfermünze. Die aristokratischen Besucher bekommen für 2 Goldmünzen ein heißes Schaumbad mit Kräuteraufgüssen und angeblich medizinisch wirksamen Mineralsalzen, dazu heiße Handtücher und Seife soviel sie wollen. Die ersten Bäder wurden im Jahre 322 AZ von einem exzentrischen Zauberer gebaut, der von Körperhygiene geradezu besessen

war; man munkelt gar, er habe hier ein Feuerelementar gebunden, um von den Schwankungen der Natur unabhängig zu sein...

Neben dem Wasser, das der Aquädukt aus den Feuersteinhügeln liefert, gibt es in der Stadt auch einige Mineralquellen, deren Wasser zu Heilungszwecken abgefüllt und an wohlhabende Kunden verkauft wird. Wenige dieser Quellen sind so ertragreich, dass ihr Wasser exportiert werden kann, auch wenn es in den größeren Städten Ahlissas eine nicht unerhebliche Nachfrage nach den heilenden Kräften dieser Wasser gibt.

Am nordwestlichen Stadtrand – eingebettet in die Feuersteinhügel – liegt ein großes Freilufttheater, das im Jahr 591 anlässlich der Aufführung der „Aerdy lebt“-Gesellschaft errichtet wurde. Das Theater wurde nach den Vorstellungen nicht wieder abgerissen. Nicht weit davon entfernt befindet sich die Arena, in der bereits seit fast 200 Jahren Gladiatorenkämpfe, Wagenrennen und andere Zerstreuungen für die Kurgäste geboten werden.

Hier entsteht 597 AZ auch ein Bürgerpark, der am Mittsommer des Jahres mit einer großen Gartenbauausstellung eröffnet wird.

Entlang des südlichen Stadtrandes reihen sich Lehmhütten, verschlissene Zelte, schlecht gezimmerte Holzbauten und Erdlöcher, in denen viele tausend Flüchtlinge ein trostloses Dasein fristen. Während des Krieges kamen die meisten aus den Gebieten des ehemaligen Almors und der Gegend nördlich von Jennden, in denen sich die Armee des Großen Königreiches vor der eigentlichen Invasion sammelte. Nach dem Krieg kamen dann noch mehr aus den Ländereien, die Nairond nach der Vertreibung der Teufel und Dämonen besetzte. Kurz danach verließen aber viele diese Lager, da die Besetzung Almors durch Nairond eher eine Befreiung denn eine Okkupation war (auch wenn Prinzessin Karasin das anders sah!). Schließlich verließen weitere Flüchtlinge Herbergsbad, als bekannt wurde, dass der ehemals neutrale Ort Teil von Ahlissa werden sollte. Bis heute weiß niemand wie viele Flüchtlinge tatsächlich in diesen Lagern dahin vegetierten. Die Stadtverwaltung stand dem dauernden Kommen und Gehen eher machtlos gegenüber. Die Umzäunung der Lager und die Einführung von Kontrollen durch die Stadtwache konnten das Problem auch nicht beheben, gaben aber den meisten besorgten Bürgern Herbergsbads das Gefühl, dass etwas gegen die wenig beliebten Flüchtlinge unternommen wurde. Die Lager sind nach der Revolution aufgelöst worden und Prinz Valeran hat allen Flüchtlingen Land innerhalb des Fürstentums angeboten, dass sie bestellen können.

Kaum bekannt ist auch die Tatsache, dass Herbergsbad über eine –lückenhafte – Kanalisation verfügt, welche Teile der Altstadt und der Neustadt unterquert. Im Rahmen der großen Seuche von 594 AZ sind einige Bewohner der Neustadt in die vermeintliche Sicherheit dieser Tunnel geflohen. Wie erst vier Jahre später bekannt wurde, sind sie dort geblieben und bezeichnen sich nun als das Rattenvolk. Auch im Rahmen der Revolution erlangte die Kanalisation traurige Berühmtheit. Die Aufständischen entdeckten hier viele Geheimgefängnisse der Prinzessin, in denen Regimegegner grausam gefoltert und gemordet wurde. In vielen Gefängnissen wurden nekromantische Experimente und Rituale praktiziert, die fast alle dazu dienten, das Leben der Prinzessin zu verlängern.

In letzter Zeit sieht die wirtschaftliche Entwicklung zwar dank der erfolgreichen Wiederaufnahme der Flussschiffahrt mit Jennden und dem im Fürstentum Rel Deven

gelegenen Goldriegel wieder hoffnungsfroher aus, aber der Tourismus, die ehemals wichtigste Einnahmequelle der Stadt, ist aufgrund der unsicheren Handelswege nach wie vor nur etwas für hartgesottene Naturen. Hier wollen Fürst Valeran und Prälat Anarkin ansetzen, um Herbergsbad und das Fürstentum wieder erblühen zu lassen.

Hinterhüglingen

Weit im Norden des Fürstentums, nahe der Grenze zur Knochenmark, liegt idyllisch zwischen den Hügeln dieses verträumte Nest. Außer einem Gasthof gibt es keine öffentlichen Gebäude und nur einige wenige Gehöfte.

Vor wenigen Monden verschwanden einige der Bewohner auf unerklärliche Weise. Einige Zeit später tauchten die meisten wieder auf, konnten sich aber nicht erinnern, was mit ihnen geschehen war.

Nannonshaven

Nannonshaven liegt etwa 12 km südlich von Herbergsbad, direkt an der Harfe. Hier befinden sich die Landungsstege der Stadt. Der Ort verdankt den Namen der Gattin seines Gründers Fürst Katanieus, der um 400 AZ die Idee hatte, dass die Reise über den Fluss der aufstrebenden Kurstadt (die damals noch nicht Herbergsbad hieß) weiteres Publikum erschließen könnte. Und er hatte Recht. Nachdem in 402 AZ die Landungsstege angelegt waren und sich die Nachricht verbreitete, dass ein schneller und relativ sicherer Reiseweg zu den heilsamen Quellen südlich der Feuersteinhügel möglich war, kamen immer mehr Erholungssuchende auf diesem Weg von Thingplatz die Harfe herauf.

Spätestens seit den Graufalk-Kriegen ist diese Verkehrsader durch die Vernichtung von Thingplatz und die Tatsache, dass die Harfe nun die argwöhnisch bäugte Grenze zweier sich feindlich gegenüberstehender Großmächte bildet, versiegt.

Dennoch gibt es auch heute noch einige (nicht mehr ganz so) komfortable Herbergen vor Ort. Einige wenige Wohnhäuser und ein Dutzend Fischerhütten bilden den Rest dieses kleinen Ortes. Anfang des Jahres 596 AZ brannte der einzige Tempel des Ortes lichterloh. Umfangreiche Spenden haben aber einen raschen Wiederaufbau ermöglicht, so dass der Tempel des Fharlanghn prächtiger als je zuvor dasteht. Davon hat auch der Rest des Ortes profitiert. Zweifellos ist für die Ortschaft aber auch einträglich, dass der Flusshandel seit Mitte des Jahres 596 AZ wieder aufgenommen wurde. Zwar sind die Fahrten immer wieder von Terroristen bedroht, doch die Menschen merken, dass die Wirtschaft langsam wieder anzieht. Die Herbergen des Ortes beklagen sich aber immer noch, über die geringe Auslastung der Betten.

Die Verbindung nach Herbergsbad stellt eine prächtige Allee her, deren Seiten mit Zedern gesäumt sind, die in diesen Breiten nicht sehr häufig vorkommen. Am Wegesrand stehen in regelmäßigen Abständen Statuen aus den unterschiedlichsten Materialien, die Götter, berühmte Helden und Fürsten der Aerdy darstellen. Es gibt Rastplätze entlang des Weges, von denen einige sogar über magisch betriebene Springbrunnen verfügen, die von gnomischer Ingenieurs- und oerdianischer Magiekunst zeugen. Diese Prachtstraße trifft kurz vor Herbergsbad, auf die Handelsstraße Herbergsbad - Jalpa.

Diese Handelsstraße wiederum wird circa 20 km westlich von Nannonshaven über eine große Brücke (vermutlich gnomischer Bauart) geführt und von dort gelangt man über Hügelstolz zu den Orten Jennden und Ralsand weiter im Süden des Fürstentums und zu den südlichen Landesteilen Ahlissas.

Nannonshaven untersteht nicht der Administration von Herbergsbad sondern gehört zum Fürstentum.

Die südliche Provinz

Südlich und östlich der Harfe liegt die südliche Provinz des Fürstentum Herbergsbad. Diese Ländereien sind 590 AZ im Rahmen des Beitritts von Herbergsbad zum Königreich Ahlissa unter die Herrschaft von Prinzessin Karasin gestellt worden. Sie werden gelegentlich auch als das „Harfe-Becken“ bezeichnet. Lange Jahre standen sie unter der Kontrolle des Hauses Cranden, das sie versuchte von Rel Deven aus zu kontrollieren. Doch das Chaos, das in den letzten Jahren unter der Herrschaft Ivid V. im ganzen Großen Königreich herrschte, hatte sich besonders in diesen Landstrichen verbreitet. Eine riesige Zahl von Flüchtlingen aus den westlichen Gebieten des ehemaligen Almor, verschlimmerten diese Lage nach dem Krieg nur noch mehr.

Als dann durch den Einsatz des Krummstabes des Rao fast alle Dämonen aus Almor vertrieben waren, begann man von Rel Deven aus das Gebiet wieder zu befrieden. Da aber gleichzeitig die nairondische Armee Almor besetzte und eine Invasion aus dem Westen drohte, wurde der Aufbau der Infrastruktur vernachlässigt und nur die Grenze (die hier von der Harfe gebildet wird) wieder befestigt. Als nach vier Jahren dann endlich alle Festungen erneuert waren, übergab Xavener, völlig unerwartet für das Haus Cranden, die Kontrolle an Karasin. Eine angemessene Entschädigung der Herrscher von Rel Deven für ihre umfangreichen Investitionen steht noch aus.

Da Karasin bis zum Beitritt zu Ahlissa nur über geringe Truppenkontingente verfügte, musste sie zuerst Truppen ausheben, um die Festungen entlang der Grenze zu Nairond zu besetzen. Dabei war ihr Prinz Molil überraschenderweise eine große Hilfe. Einen Teil der Truppen hat er damals jedoch verwendet, um seine Invasion auf Alfursfurt vorzubereiten und einige der besten Einheiten hat er in seine regulären Truppen eingliedert, mit denen er seit bald acht Jahren versucht Kanterfeld einzunehmen. Bis zum Krieg handelte es sich bei diesen Ländereien um fruchtbare Ebenen, die von Gehöften und Weilern überzogen waren. Nur wenige größere Ansiedlungen bildeten die Märkte für die Produkte des Landes. Etwa 250.000 Menschen lebten damals in diesen Gebieten.

Die Armee, die hier vor der Invasion von Almor gesammelt wurde und später die marodierenden Horden aus Dämonen und Deserteuren verwandelten dieses Land in ein Armenhaus. Nur wenige Höfe und Felder blieben intakt. Viele Bewohner wurde auf grausame Weise ermordet und das Land entvölkert. Die Dörfer wurden geplündert und gebrandschatzt und später von Unmengen an Flüchtlingen überrannt. Heute schätzt man die Zahl der Bewohner der Ebene und der Städte auf wenig mehr als 100.000 (mit all den Flüchtlingen aus anderen Gebieten).

Die Handelsstraße, die von Jalpa über Ralsand, Jennden und Hügelstolz nach Herbergsbad führt, befindet sich überraschenderweise in einem guten Zustand. Ihre Seitenstraßen sind jedoch in einem katastrophalen Pflegezustand, so dass es den wenigen Bauern, die noch

außerhalb der großen Orte ihre Felder bestellen, kaum möglich ist ihre Produkte auf den Märkten des Landes zum Verkauf anzubieten.

Abseits der Handelsstraße trifft man immer wieder auf verbrannte und geplünderte Gehöfte und Herrenhäuser. Es ist erstaunlich, dass es immer noch genug Kriegsherren gibt, die mit ihren Söldnertruppen Teile des Landes unter ihrer Kontrolle haben und nicht beabsichtigen diese Kontrolle wieder aufzugeben. Fürst Valeran hat jedoch bereits Pläne entwickelt, wie unter mithilfe der Armee des Fürstentums und Freiwilliger, die bei der Befreiung Herbergsbad behilflich waren, dieser Landstrich zu säubern und zu sichern ist. Dabei sollen die Herrenhäuser an die Freiwilligen gegeben werden (sofern sie einen Lehnseid auf Valeran schwören) und die Gehöfte unter den restlichen Flüchtlinge verteilt werden, die sich noch im Land aufhalten.

Der Aufbau dieser einst reichen Ländereien wird viel Geduld und Geld erfordern. Beides scheint inzwischen aber wieder vorhanden zu sein.

Hügelstolz

Hügelstolz ist ein kleines verträumtes Nest, das einige Wegstunden südlich der Harfe liegt. Es liegt am Rande der großen Nord-Süd-Handelsstraße, inmitten fruchtbarer Felder, nahe einiger bewaldeter, hügeliger Ausläufer des Adri. Drei Wegstunden nordwestlich von Hügelstolz liegt die große Gnomenbrücke, über die die Handelsstraße Richtung Herbergsbad verläuft. Seine nördliche Lage hat es wohl vor Brandschatzung und Mord in der Zeit nach den Graufalk-Kriegen bewahrt.

Der Ort gruppiert sich lose um einen Platz, aus dessen Mitte sich eine riesige, uralte Eiche erhebt. Hier befindet sich auch das Gasthaus „Zur Eiche“, ein kleiner Gemischtwarenladen, die Werkstatt des Dorfschmiedes und der Tempel des Ortes, der der Göttin Wenta geweiht ist.

Anaria Eskern ist die Vorsteherin des Dorfes, sie ist von Valerans Verwaltern aus Ralsand mit der Führung der rund 250 Bewohner betraut worden.

Jennden

Jennden war bis vor kurzem die wichtigste Stadt in der Region des Harfe-Beckens. Sie liegt ziemlich genau auf der Mitte der Strecke zwischen Ralsand und Hügelstolz, direkt an der Harfe. Diese Situation, einerseits Hafenstadt, andererseits zentraler Punkt der Handelsstraße Herbergsbad – Jalpa, macht den Ort zum idealen Handelsplatz in dieser Region. Doch die Gefahren auf den Handelsstraßen und dem Fluss – und den dadurch daniederliegenden Handel – haben in den letzten Jahren zum wirtschaftlichen Niedergang der Stadt geführt.

Heute zählt man in Jennden etwas mehr als 5.000 Bewohner. Die Flüchtlinge aus Almor, die direkt nach dem Krieg die Einwohnerzahl auf weit über 6.000 anschwellen ließen, sind aber inzwischen wieder in ihre Heimat zurückgekehrt.

Der Ort erstreckt sich zum einen entlang der großen Handelsstraße zum anderen gruppiert er sich um den Hafen am Fluss. Im Zentrum befindet sich ein großer Marktplatz, auf dem in besseren Zeiten viele Waren umgeschlagen wurden, die Jennden entweder auf dem Fluss oder der Straße erreichten. Oder es wurden hier die Produkte der Gutshöfe aus der Umgebung gehandelt.

Entlang der zweiten Hauptstraße des Ortes, die den Markt mit dem Hafen verbindet, befindet sich eine mächtige Festung. Dies ist der Sitz der Verwaltung und des Herrschers der Stadt: Graf Myrak aus dem Haus Cranden. Er hat die Herrschaft im Herbst des Jahres 589 übernommen, nachdem der letzte Herr der Stadt in den Graufalk-Kriegen verschwunden war.

Seit dieser Zeit hat sich viel geändert: herrschte nach den Kriegen Anarchie und ein chaotischer Überlebenskampf, so gewinnt die staatliche Ordnung langsam wieder die Oberhand. Hatte ursprünglich die Diebesgilde das Machtvakuum ausgefüllt und aus allen Bewohnern auf die eine oder andere Weise Geld gepresst, ist sie selbst der inzwischen mächtigen Organisation der ortsansässigen Kaufleute gewichen. Trotzdem herrscht immer noch das Recht des Stärkeren, Korruption und Verbrechen. Vor allem die Kaufleute, die sich noch nicht dieser starken Organisation angeschlossen haben, sehen sich ständigen Schutzgelderpressungen ausgesetzt.

Da das Verbrechen so immer noch weite Teile der Stadt beherrscht (vor allem aber die Gegenden um Markt und Hafen), können auswärtige Kaufleute nur unter großen Aufwand (entweder für Wachmannschaften oder Schutz- und Bestechungsgeld) in Jennden Handel treiben und auf der Handelsroute reisen. So wagen nur wenige dieses teure Unterfangen und die Kaufmannsgilde in Jennden stellt ironischerweise somit das Hauptproblem für den daniederliegenden Handel zwischen Herbergsbad und Jalpa dar. Alle davon betroffenen Herrscherhäuser (ob sie nun in Herbergsbad, Rel Deven, Ralsand oder Kalstrand sitzen) haben ein Interesse an der Lösung des Problems.

Zur Zeit herrscht ein merkwürdiges Gleichgewicht in der Stadt, die Kaufmannsgilde geht weiter ihren einträglicheren Geschäften nach, bemüht Kapitalverbrechen zu unterbinden und nicht zu offen die illegalen Geschäftstätigkeiten zu praktizieren, auf der anderen Seite ist das Oberhaupt der Stadt schon mit dieser geringfügigen Eindämmung zufrieden. Viel mehr beunruhigen für Myrak in letzter Zeit eine Anzahl ungelöster Ritualmorde, die auf einen unbekanntem Kult zurückgeführt werden.

Der großartig ausgebaute Binnenhafen lag viele Jahre praktisch brach. Selten wagte sich ein Kapitän mit seinem Schiff an den Ruinen von Thingplatz die Harfe hinauf, auch die Aussicht zwischen zwei nervösen, bis an die Zähne bewaffneten Grenzarmeen zu manövrieren, reizt die wenigsten Handelskapitäne. Doch der Graf selbst hat sich für den Handel stark gemacht und mit seiner Familie aus Rel Deven eine Handelsroute über die Festung Goldriegel organisiert. Zwar versucht die Kaufmannsgilde das Projekt unter ihre Kontrolle zu bringen, bisher aber nur mit mäßigem Erfolg. Fürst Valeran schäumte vor Wut, da seine Blockade Herbergsbads so umgangen wurde und nun plötzlich Waren und Gold an ihm vorbei nach Herbergsbad gelangen konnten. Aber da er inzwischen selbst zum Herrscher des Fürstentums geworden ist, nützt ihm diese Situation mehr, als sie ihm vorher geschadet hat. Doch trotz Zilchus' Unterstützung sind die Mengen, die mit den Frachtkähnen die Harfe nach Herbergsbad transportiert werden können, vergleichsweise gering.

Graf Myrak war zwar untreu gegenüber Fürst Valeran als er Prinzessin Karasin unterstützte, aber da sie die rechtmäßige Herrscherin war, beschränkt sich Valerans Zorn darauf, dass er die Abgabenlast Myraks wieder auf das normale Maß erhöht hat. Graf Myrak scheint das zähneknirschend

zu akzeptieren, da er sonst von Valeran mühelos von aller Versorgung abgeschnitten werden könnte.

Pfalz

Dieses neue Herrenhaus liegt nahe der großen Handelsstraße. Es ist von einem kolossalen Erdwall umgeben. Bis zum Herbst des Jahres 598 AZ ist jedoch nur das Erdgeschoss fertig gestellt, während die oberen Geschosse bereits seit Jahren noch ihrer Fertigstellung harren. Doch Fürst Valeran hat für das Frühjahr 599 AZ bereits umfangreiche Bauarbeiten ausgeschrieben.

Von hier aus herrscht Fürst Valeran aus dem Haus Garasteth über das gesamte Fürstentum Herbergsbad. Er plant, Teile der Verwaltung des Fürstentums hier zu etablieren. Die anderen Teile werden in Ralsand angesiedelt, so dass der Stadt-Palast in Herbergsbad alleine für die Stadtverwaltung genutzt werden kann.

Valeran hat das Chaos nach den Graufalk-Kriegen genutzt und große Teile der Ländereien im südlichen Harfe-Becken an sich gebracht. Valeran hatte lange Jahre in der Knochenmark gegen die humanoiden Eindringlinge gekämpft, bis er und seine Truppen des Kampfes müde wurden und sie sich eine Gegend suchten, in der die Früchte ihrer Arbeit leichter zu ernten waren. Schnell vertrieb er lokale Kriegsherren, die wie Parasiten das Land aussaugten und brachte Kaufleuten und Bauern, die Sicherheit die sie brauchten, um Handel zu treiben und das Land zu bestellen.

Überraschenderweise verlieh ihm Hochkönig Xavener I. anlässlich der Gründung des Königreiches Ahlissa im Jahre 587 AZ diese Ländereien als Lehen. Damit verletzte er zwar die Rechte des Hauses Cranden, das ältere Ansprüche auf diese Ländereien vorweisen konnte, schaffte sich mit Valeran aber einen neuen Verbündeten, der bereits bewiesen hatte, dass er von einigen Nutzen sein würde. Als er dann Karasin Valeran als Fürst von Herbergsbad vorzog, kochte dieser vor Wut. Doch schon bald fand er in Prälat Anarkin einen Verbündeten, mit dem es ihm schließlich gelang, die verhasste Karasin zum Teufel zu jagen. Zwar hat er nominell noch die Herrschaft über die Stadt Herbergsbad, aber er ist nur der Repräsentant der Macht, die nun faktisch bei Anarkin liegt.

Trotzdem hat Xavener ihn als Fürsten anerkannt, da Karasin 9 Jahre lang das Fürstentum nicht in den Griff bekommen hatte und vor allem nicht in der Lage war ihre Abgaben nach Kalstrand zu zahlen. Die Revolution von 598 AZ hat einem Zugriff der Armee des Großen Königreiches nur vorgegriffen. Tatsächlich hatte Xavener schon begonnen Truppen südlich von Ralsand zusammen zu ziehen, da er im Frühjahr auf Herbergsbad ziehen wollte, aber nach dem Sieg Valerans hat er diesem 2 Jahre Zeit eingeräumt die Lage zu klären und dann die Abgaben Richtung Kalstrand anzuweisen.

Der Bauplatz des Herrenhauses befindet sich an der Stelle, an der Valeran mit seinen Truppen das erste befestigte Camp in seinen neuen Ländereien aufschlug.

Innerhalb des Erdwalls befindet sich ein Camp, in dem hundert bis zweihundert Mann der Elitetruppe lagern, die Valeran seit Jahren begleiten. Die Arbeiten am Haus ruhen seit einiger Zeit, da sich Fürst Valeran auf andere Dinge in seinem Herrschaftsbereich konzentrieren muss.

Valeran lässt in den südlichen Landesteilen die Straßen wieder herrichten. Er fördert die lokale Wirtschaft durch großzügige Steuernachlässe und seine ordnende Hand

sorgt dafür, dass wieder Händler aus den Süden Interesse an diesem Landstrich gewinnen.

Ralsand

Die kleine Stadt Ralsand liegt direkt nördlich der Lyra, eines kleinen, nur mit Flößen schiffbaren Nebenflusses der Harfe. Die Lyra bildet die Grenze zum Fürstentum Rel Deven, das sich südlich von hier erstreckt.

Dieser Ort mit seinen nahezu 3.000 Einwohnern, diente für über hundert Jahre als wichtige Garnison zum Schutz der umgebenden Gebiete. 250 gut ausgebildete Kavalleristen in den berühmten blauen Uniformen der Stadt, tragen heute das Wappen des Hauses Garasteth. Und noch immer gelingt es ihnen den Ort und seine Umgebung vor den meisten Gefahren zu sichern.

Der Ort steht unter der direkten Kontrolle des Fürsten Valeran aus dem Haus Garasteth. Und da Herbergsbad nur noch nominell Regierungssitz des Fürstentums ist, ist diese Rolle faktisch nur Ralsand zugedacht. Damit dürfte sich die Stadt rasend entwickeln, vor allem das sie hervorragend an die Straßen des Vereinigten Königreiches angeschlossen ist und somit nicht annähernd so abgelegen liegt, wie dies bei der Stadt Herbergsbad der Fall ist.

Ralsand ist der Umschlagsplatz der Waren aus dem Süden Ahlissas für den Norden. Da Schifffahrt auf der Harfe lange Zeit zu gefährlich war, führte der einzige Weg nach Jennden und Herbergsbad durch diesen Ort. Auf seinen Märkten ist praktisch alles zu haben, was man in Ahlissa legal (und manchmal auch illegal) erwerben kann. Händler aus Jalpa, die sich am Windmarsch des Jahres 591 beteiligten, haben im großen Stil mit den Kaufleuten in Ralsand Handel getrieben. Es ist nur eine Frage der Zeit (und der Sicherheit der Handelsstraße Herbergsbad-Jalpa), bis der Handel endlich wieder in der ganzen Provinz aufblüht.

Besonders zu erwähnen ist die Glashütte, die für die hohen Häuser im Süden und für den Export feinste Glaswaren herstellt. Außerdem wird hier Papier produziert, dessen Qualität aber nicht zu den hochwertigsten im Land gehört. Bemerkenswert ist auch noch die neue Eisenhütte, die eine für Ahlissa außergewöhnliche Eisenqualität herstellt und dies, obwohl die Rohstoffe hierfür derzeit Mangelware sind. Vermutlich wird das Eisen auf irgendeine magische Weise hergestellt. Da Valeran ein mächtiger Zauberer ist, könnte dies durchaus sein Verdienst sein. Man munkelt außerdem, dass demnächst eine Stahlhütte eröffnet werden soll.

Im Gegensatz zu den nördlichen Gefilden des Fürstentums steht Ralsand in wirtschaftlicher Hinsicht gut da. Nicht nur die Kaufleute verdienen ordentlich, auch die einfachen Arbeiter und Tagelöhner scheinen wirtschaftlich gesichert zu sein.

Interessanterweise hat dieser Reichtum auch schon Kaufleute des Hauses Darmen aus dem Süden angelockt. Sie versuchen derzeit hier Fuß zu fassen und eine ständige Handelsmission zu eröffnen. Sie benehmen sich auffällig freundlich und erwecken gerade deswegen das Misstrauen der ortsansässigen Kaufleute. Valeran wird es sicherlich mit Kaufleuten nicht verscherzen wollen, weiß er doch, dass sie so etwas wie der verlängerte Arm Xaverners sind. Gleichzeitig wird er sie aus diesem Grund aber auch nicht zu nah an sich heranlassen und ihre Position sehr genau beobachten.

Die aktuelle Lage in der Region

Westen und Nordwesten des Adri

Dieses Gebiet des Waldes gehört zum Fürstentum Herbergsbad. Seine Westgrenze bilden die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel, während die östliche Begrenzung die Harfe ist. Dieser Teil steht nominell unter Fürst Valerans Herrschaft, aber bisher ist es ihm nicht gelungen, spürbaren Einfluss zu gewinnen. Besonders im Norden und im Süden herrscht Chaos - im Norden verursacht durch Humanoide aus der Knochenmark (mit denen Prinzessin Karasin ursprünglich ein Bündnis geschlossen hatte, das aber von beiden Seiten kaum beachtet wurde) und im Süden durch Untote, die sich in diesen Teil des Waldes geflüchtet hatten, nachdem das Große Königreich zusammengebrochen war. Der Westen ist geprägt von der nahen Grenze zu Nairond. Hier stehen sich starke Truppenverbände misstrauisch gegenüber. Die alten Handelswege über die Hügel sind zu unsicher geworden, und die Banditen und Humanoiden sind eine ständige Bedrohung für den freien Handel. Die Situation in den Waldgebieten östlich von Herbergsbad hat sich hingegen entspannt, obwohl der langsam wieder aufkeimende Handel mit Alfesfurt durch Banditenüberfälle nach wie vor gefährdet ist.

Norden des Adri

Dieser Bereich des Adri-Marklandes steht unter permanenter Bedrohung durch verschiedene Machtgruppen. Da sind zum einen die Humanoiden aus der Knochenmark und zum anderen die Häscher des Nördlichen Königreiches und ihre Verbündeten, die den Wald gnadenlos ausbeuten und arglose Bewohner entführen und als Sklaven auf den Märkten in Ostmarkt oder Kanterfeld verkaufen.

Die kleinen Barbarensiedlungen, die vor einigen Jahrzehnten von Flüchtlingen aus der Knochenmark gegründet wurden und ursprünglich für viele Probleme bei den Waldbewohnern sorgten, sind nun willkommene Partner im Kampf gegen diese Bedrohungen von außen. Genau genommen herrscht hier das Nördliche Königreich und nicht Ahlissa, das seinen Machtanspruch hier erst noch durchsetzen muss. Einen ersten Schritt dazu wird sicherlich die von Molil seit langem angestrebte Eroberung von Kanterfeld darstellen.

Osten

Die Gebiete rund um den Innerwald und den Kaltforst sind an sich schon gefährlich genug. Der ständige Grenzkonflikt zwischen dem Nördlichen Königreich und Ahlissa verschlimmert diese Situation jedoch eher noch. So fliehen viele Bewohner dieser Grenzgebiete in die Wälder, nur um feststellen zu müssen, dass die Gefahren der Wildnis denen des Krieges in nichts nachstehen. Auch Sklavenjäger aus dem Nördlichen Königreich, die aus dem nahen Kanterfeld kommen, stellten bis vor kurzem eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar. Jedoch ist durch die Schwächung der Ortschaft Scharfenwall ein wichtiger Stützpunkt der Sklavenjäger praktisch nutzlos geworden. Hat Prinz Molil erst einmal Kanterfeld eingenommen, wird wahrscheinlich der Strom der Flüchtlinge in den Wald abnehmen, aber für die Waldbewohner kann dies wohl nur bedeuten, dass sich Molil mit ungeteilter Aufmerksamkeit um die Angelegenheiten in seinem Herrschaftsbereich kümmern kann.

Süden

Dieser Bereich rund um Alfertsfurt und im Süden davon galt seit der „Schlacht am Druidenborn“ im Frühsommer 591 als relativ sicher. Eine Ausnahme bildete nur die Siedlungen nahe dem südlichen Waldrand. Hier kam es immer wieder zur Sichtung von Untoten, und es gab Berichte, dass diese schon Dörfer überfallen und dem Erdboden gleich gemacht hätten. Dieses Problem schien mit der Niederwerfung Sir Molinars und seiner Untotenbande im Herbst 592 AZ gelöst zu sein. Jedoch gibt es seit dem Spätherbst 595 AZ wieder vermehrte Angriffe von Untoten und es scheint als hätten sie entweder den Kaltforst oder Alfertsfurt zum Ziel. Ein alter Friedhof im Südosten scheint eine Quelle dieser Störenfriede zu sein.

Übersicht über die Gesamtlage im Adri-Wald

Allen genannten Bedrohungen ist gemein, dass durch sie lediglich die Gebiete am Rand des Waldes betroffen sind. Keiner feindlichen Macht ist es bis jetzt gelungen erfolgreich tiefer als 50 bis 100 km in den Wald vorzustoßen, und selbst dann waren solche Erfolge nur von kurzer Dauer. Für Außenstehende sind die Gefahren des Waldes so unermesslich, dass Unerfahrene schnell einen hohen Tribut für ihr Eindringen zahlen müssen. Aber die meisten ziehen bereits ihre Lehren daraus: Prinz Molil wird sicherlich kein zweites Mal einen langen Marsch vom Ostrand des Waldes riskieren, und die Humanoiden im Norden beginnen bereits Stützpunkte im Wald aufzubauen, um von dort gesichert tiefer in den Adri vordringen zu können.

Das Harfe-Becken

Nachdem Herbergsbad von Karasin befreit wurde, richtet sich die Aufmerksamkeit Valerans nun auf das Harfe-Becken. Mit der Unterstützung der neu ausgehobenen Truppen, welche die Grenzbefestigungen entlang der Harfe bemannen, nimmt er langsam Weiler für Weiler in seinen Besitz und ernennt Verwalter, die in seinem Namen für Ruhe und Ordnung (und für das Fließen der Abgaben) sorgen sollen. Die alten Gutshöfe verteilt unter den Helden, die sich besonders bei der Befreiung Herbergsbads und des Harfe-Beckens hervorgetan haben, die einfachen Bauernhöfe überträgt er an die Flüchtlinge, die noch im Land verblieben.

Jennden, Ralsand und die große Handelsstraße sind inzwischen gesichert, lediglich die aufmüpfige Kaufmannsgilde in Jennden gibt noch Probleme auf, die Graf Myrak aber in den Griff bekommen wird.

Die Invasion Almors durch Nairond und die Nähe dieser mächtigen Armeen stellt ein weiteres Konfliktpotenzial für diese Region dar, das Valeran aber hofft über Prälat Anarkin und seinen traditionell eher guten Beziehungen an den Hof in Rel Mord in den Griff zu bekommen. Allerdings könnte die Wiederherstellung eines Teils des alten Almors mit der Prälatur von Herbergsbad auch zu Irritationen geführt haben...

Herbergsbad

In der Stadt herrschte seit dem Betritt zum Königreich Ahlissa lange Jahre eine gespannte Ruhe (wenn man von den Aktionen der Aktionsfront Freies Almor einmal absieht). Es scheint als würde sich die wirtschaftliche Lage, die seit 584 AZ katastrophal war, langsam wieder verbessern und auch die gelegentlich unberechenbare Stadtregierung schien ungewöhnlich zuverlässig zu

arbeiten. Da aber viele Bürger wussten, dass Prinzessin Karasin nicht ganz freiwillig Ahlissa beigetreten war, rechneten viele mit einiger Unruhe.

Ende des Jahres 598 offenbarte sich dann immer mehr, dass Karasin die Stadt mit harter Hand regieren wollte und dabei auch nicht vor dem Einsatz von mehr oder weniger subtiler Gewalt zurückschreckte. Und um ihre eigene Situation zu verbessern, ließ sie einige abscheuliche Verbrechen begehen.

Aber mit der Revolution von 598 AZ wurde das alte korrupte System hinweggefegt und mit Fürst Valeran und Prälat Anarkin stehen nun zwei Männer an der Spitze von Stadt und Fürstentum, die vernünftige Wege beschreiten werden, so dass die Sicherheit und der Wohlstand aller im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses stehen dürfte.

Wichtige Ereignisse im Adri und in Herbergsbad

Vor der Zeitrechnung

Vor über tausend Jahren befindet sich im Herzen des Adri eine Stadt der Elfen, die man heute unter dem Namen: „Stadt der Sommersterne“ kennt. Die Ur-Flan begehren deren Wissen und Macht und erklären der Stadt der Sommersterne den Krieg. Unbekannte Magie zerstört die Angreifer und entzieht die Stadt für alle Zeit dem Zugriff der Welt der Sterblichen.

um das Jahr -1.200 AZ

Der grüne Drache Achtiporax lässt sich im Adri nieder und unterwirft die flannischen Stämme unter seine Herrschaft. Sie beginnen ihn wie einen Gott zu verehren. Über den ganzen Adri verteilt entstehen Tempel zu seinen Ehren. Dem Drachenkult werden Menschenopfer und andere barbarische Rituale nachgesagt.

um -422 AZ

Der gnomische Paladin Aaron Tapfernas soll den Drachen Achtiporax erschlagen haben und in diesem ungleichen Kampf selbst zu Tode gekommen sein. Etwa zur gleichen Zeit beginnt an anderer Stelle auf der Oerde der Doppelte Kataklysmus und eine Welle magischer Energie reißt den Haupttempel des Drachenkultes mit seinem sterbenden Gott von der Oerde.

um -175 AZ

Fürsten der Häuser Torquann und Naelax führen ein Heer gegen die dekadenten Flan Königreiche –denen man die Verehrung eines Drachen nachsagt– im oberen Flanni Basin zwischen dem Adri und dem Solnor Ozean. Dabei verschwindet auch der Drachenkult endgültig, der über Jahrhunderte den Adri beherrscht hat und der durch die Abwesenheit seines Gottes seit langer Zeit geschwächt ist.

-110 AZ

In „Der Schlacht, die Vierzehn Tage dauerte“ besiegen die Aedy das letzte, von ihnen unabhängige oeridianische Königreich der Nehronder. Damit ist ein Grundstein für das „Große Königreich der Aedy“ gelegt. Über den Ort, wo die Schlacht stattfand, streiten die Schriftgelehrten heute, aber die meisten glauben, dass es die Ebenen von Almor waren, auf denen diese wichtige Entscheidung fiel.

um 150 AZ

Zu diesem Zeitpunkt tauchen die ersten Rhennee im Adri auf. Woher sie stammen bleibt ein Geheimnis; nur scheint es sicher, dass sie nicht von dieser Welt sind.

um 200 AZ

Zwerge und Gnome siedeln sich in den Feuersteinhügeln nahe einiger Erz- und Edelsteinminen an. Nach wenigen Jahren treffen auch erste menschliche Siedler ein, die sich vom Handel mit den Bergleuten Gewinne versprechen. Die Siedlung erhält den Namen Nonisstad.

285 AZ

Hochkönig Edron aus dem Haus Rax-Nairond verleiht Fürst Samoth aus dem Haus Cranden Ländereien in den südlichen Feuersteinhügeln und im westlichen Adri. Dazu gehört auch ein Ort namens Bergmanstetten, der später einmal den Namen Herbergsbad tragen wird. Nach

herrschender Meinung der Geschichtsgelehrten bezeichnen die Namen Nonisstad und Bergmanstetten denselben Ort.

um 300 AZ

Gnome beginnen mit dem Bau des ersten Aquädukts, um Wasser aus den Feuersteinhügeln nach Bergmanstetten zu transportieren. Da es in und um Bergmanstetten viele Quellen gibt, bezweifeln die menschlichen Mitbewohner des Ortes den Sinn dieser Baumaßnahme. Diese kleinkarierte Verneinung gnomischer Baukunst lässt die Baumeister aber glücklicherweise kalt und so entsteht eine einmalige Sehenswürdigkeit.

322 AZ

Ein extrem auf Körperhygiene bedachter Magier errichtet das erste Badehaus in Bergmanstetten. Damit beginnt der Aufstieg zur bedeutendsten Kurstadt im Großen Königreich.

344 AZ

Das Haus Cranden und das Haus Garasteth tauschen untereinander einige Ländereien. Auch die Gegend um Bergmanstetten gehört dazu. Fürst Arkendor erhält vom Familienrat des Hauses Garasteth den Auftrag, sich um das neue Lehen zu kümmern.

356 AZ

Das Aedy-Fürstenhaus Rax-Nairond fällt vom Großen Königreich ab. Bergmanstetten wird Teil des neuen Königreich Nairond.

372 AZ

Die westlichen Teile des Adri sowie die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel werden von Azal'Lan, was auf Oeridianisch soviel wie Zauberkönig bedeutet, dem Herrscher von Knurl besetzt. Dieser ist nach offizieller Lesart ein Untertan des Throns von Rauxes, aber tatsächlich wagt es niemand ihm etwas zu befehlen. Gerüchte ranken sich um diesen Herrscher, die besagen, dass dieser sich mit Mächten eingelassen hat, mit denen sich kein Sterblicher einlassen sollte. Sein Alter wird zu diesem Zeitpunkt auf weit über 100 Jahre geschätzt.

383 AZ

Bergmanstetten wird von Fürst Jillanos II. in Herbergsbad umbenannt. Inzwischen ist dort eine große Zahl an Kurbetrieben entstanden. Neben Gaststätten findet man Herbergen für jeden Geldbeutel, mehrere Badehäuser, Mineralquellen, einen großen Kurpark und eine vom weltberühmten Aquädukt gespeiste Saline.

391 AZ

Es wird berichtet, dass, kurz nachdem Azal'Lans Truppen auch Herbergsbad unter seine Herrschaft gezwungen hatten, dieser von Knurl Richtung Herbergsbad aufbrach. Gerüchte besagen, dass er mitten in der Nacht in der Stadt auftauchte und wenige Stunden später weiter in den Adri reiste. Dort verliert sich dann seine Spur. Das Reich von Azal'Lan zerfällt, da er keine Nachfahren hat. Herbergsbad wird eine unabhängige Stadt. Das Haus Garasteth unter Fürst Katanieus, Sohn von Jillanos II., gesteht den Bürgern beschränkte Selbstverwaltungsrechte zu.

392 AZ

Der Händler Ermanus Serth wird von den Bürgern zum ersten Oberbürgermeister der Stadt gewählt.

402 AZ

Nannonshaven wird von Fürst Katanieus gegründet. Er benennt die Hafenstadt nach seiner Frau. Fortan gelangt ein Großteil der betuchteren Kurgäste über diesen Hafen nach Herbergsbad.

405 AZ

Als der wirtschaftliche Druck auf Herbergsbad und die Gefahr einer Besetzung durch die Nordprovinz wächst, gelingt es Ermanus Serth Fürst Katanieus davon zu überzeugen, sich der Prälatur von Almor anzuschließen. In Namen der Bürgerschaft legt Ermanus Serth gegenüber Prälat Theorn (Hierarch des Pholtus von Thingplatz) den Lehnseid ab. Haus Garasteth scheint entmachteter, nach wie vor gehören ihm aber noch fast alle Ländereien in und um Herbergsbad.

434 AZ

Im Adri wird an den Ufern der Harfe auf Befehl von Hochkönig Nalif (dem letzten Hochkönig des Hauses Rax), ein Handelsposten errichtet, der zukünftig den Handel mit den Menschen im Wald erleichtern soll. Der Ort erhält den Namen der nahen Furt: Alfershfurt.

446 AZ – 450 AZ – Tumult zwischen den Kronen

Nach dem Mord von Hochkönig Nalif aus dem Haus Rax, beansprucht Fürst Ivid aus dem Haus Naelax den Malachit Thron für sich und sein Haus. Nicht alle anderen herrschaftlichen Häusern unterstützen diesen Anspruch. Viele Provinzen proklamieren ihre Unabhängigkeit vom Rauxes und werden in einem langen und fürchterlichen Bürgerkrieg wieder unter die Knute des Reiches gezwungen. Almor gelingt es einen Teil der Unabhängigkeit zu erhalten (und im Laufe der kommenden Jahrzehnte auch weiter auszubauen). Mit der Übernahme des Thrones durch das Haus Naelax beginnt der letzte Abschnitt im Niedergang des Großen Königreiches (das tatsächlich nur noch ein Schatten seiner selbst ist).

Mehr als zwei Jahre hat Vogt Tradoven in Alfershfurt keine Befehle mehr aus Rauxes erhalten, als er beschließt persönlich dort vorzusprechen. Er muss feststellen, dass die Administration des Hauses Rax aufgelöst (und zum größten Teil auch vernichtet) wurde. Daraufhin taucht er unter, damit ihm ein solches Schicksal erspart bleibt. Als sich Ivid I. als nächster Hochkönig den Thron gesichert hat, ist niemand mehr da, der etwas von dem Handelsposten Alfershfurt weiß. Alle Aufzeichnungen der letzten Rax-Administration (und damit auch unter anderem über die Gründung von Alfershfurt) sind in Rauxes verschwunden.

514 AZ

Abenteurer aus Almor beteiligten sich am Rennen, um den Aufschlagort eines Sternes zu finden, der nach Meinung des zwergischen Gelehrten Jemrek Langsicht, im Jahr 198 AZ im Abbor-Alz vom Himmel gefallen sein soll.

538 AZ

Otto, der später ein Mitglied des Zirkels der Acht wurde, wird in Almor geboren.

560 - 563 AZ

Humanoide aus den Harken beginnen mit der Invasion der Knochenmark. Sie treiben menschliche Barbarenstämme, die wenige Jahre vor ihnen die Knochenmark besetzten vor sich her. Überlebende dieser Stämme siedeln sich im nördlichen Teil des Adri an.

577 AZ

Fürst Corazell aus dem Hause Garasteth, Eigentümer und nomineller Herrscher der Ländereien in und um Herbergsbad, heiratet Baronin Karasin aus dem Haus Atirr. Die Hochzeit ist das größte gesellschaftliche Ereignis in Herbergsbad und Almor des Jahres 577.

578 AZ

An der Waldfurt (ca. ein bis zwei Tagesreisen nördlich von Alfershfurt) gelingt es einem kleinen Heer der Waldbewohner, die Vorausabteilung einer Armee des Großen Königreiches zu vernichten und dem Haupttrupp entscheidende Verluste zu zufügen, bevor sich die Waldmenschen zurück ziehen müssen. Zeugen der Schlacht berichten davon, dass auf beiden Seiten mächtige Magie eingesetzt wurde, die sich aber gegenseitig blockierte. Die Armee ist so geschwächt, dass die geplante Invasion Naironds abgeblasen wird.

579 AZ

Einige Fälle von Korruption untergraben das Vertrauen der Bürger in die Stadtverwaltung. Oberbürgermeister Jimenez Serth (Nachfahre des ersten Oberbürgermeisters Ermanus Serth) steht den Affären machtlos gegenüber.

580 AZ

Fürst Corazell erklärt Herbergsbad zur freien Stadt. Gleichzeitig setzt er einen neuen Oberbürgermeister ein, der zukünftig direkt seinen Anweisungen zu folgen hat. Viele Bürger begrüßen diese Maßnahmen.

Die Prälatur von Almor kann aufgrund politischer Schwierigkeiten und Bedrohungen von außen nicht reagieren. Prälat Anarkin (Hierarch des Heironeous von Thingplatz, gewählt für die Zeit von 577 – 581) befürchtet seit langem einen Angriff des Großen Königreiches auf Almor und reagiert nicht auf diesen Affront. Die Führer der Bewohner der von Herbergsbad beanspruchten Gebiete im Adri erklären, dass sie sich weiter Almor zugehörig fühlen. Sie verweigern Herbergsbad Tribut und die wirtschaftliche Nutzung des Adri. Die Truppen von Corazell sind zu schwach, um in den riesigen Gebieten etwas gegen diesen Aufstand ausrichten zu können.

581 AZ

Nachdem der heiße Sommer sich dem Ende zuneigt, dringen 300 Krieger des Großen Königreiches mit der Unterstützung eines Patriarchen des Hextor-Tempels aus Rauxes und bösen Magiern in den Wald ein. Sie haben vor, große Flächen des Waldes mit Feuer und Magie zu vernichten, um so die Waldmenschen aus ihrer Reserve zu locken. Aber bevor sie den Wald allzu stark schädigen können, werden sie vernichtet. Niemand weiß genau, was an diesem Tag geschah, aber man erzählt sich Geschichten von einem übernatürlichen Wesen, das auf dem Rücken eines Pferdes und mit Hilfe von Magie die Störenfriede angegriffen haben soll. In seinem Gefolge seien Dutzende von Bären und Wölfen gewesen, die sich der Angreifer annahmen.

Etwa zu gleichen Zeit verschwindet der Druiden Griffith Adarian, der kurz vorher ein mächtiges Artefakt tief im Wald gefunden hat. Ob sein Verschwinden, die Vertreibung der Aerd-Krieger und das Artefakt in einem Zusammenhang stehen, weiß niemand.

582 - 584 AZ - Die Graufalk-Kriege

Als 582 die kontinentweiten Konflikte beginnen, die später als die Graufalk-Kriege bekannt werden, kann niemand in der Prälatur von Almor und dem Adri auch nur ahnen, was dies für die Region bedeuten würde. Zwar lebt man schon lange unter der Bedrohung des verrückten Hochkönigs des Großen Königreiches Ivid V., aber als dieser sich dann 583 anschickt, Almor anzugreifen, kommt dies trotzdem einigermaßen überraschend. Doch das ausgedehnte Netzwerk von Agenten und Informanten, das Prälat Kevont (Hierarch des Pholtus von Thingplatz, für die Zeit von 582 - 586 gewähltes Oberhaupt von Almor) seit Jahren im Großen Königreich unterhält, warnt die Prälatur rechtzeitig vor der drohenden Gefahr. Als Ivid V. große Teile seiner Armee nahe Kantersfeld in den Adri eindringen und Richtung Herbergsbad marschieren lässt, erreichen die Warnungen Kevont. So kommt es, dass unter der Führung des heute legendären Kommandanten Ossoon ein wagemutiger Plan in die Tat umgesetzt wird. Gemäß dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ beginnt Ossoon mit einem Feldzug gegen das Große Königreich. Dabei setzt er ausschließlich auf die gut ausgebildete Kavallerie Almors. Obwohl zahlenmäßig den Armeen des Großen Königreiches weit unterlegen, gelingt es ihm auf seinem Feldzug durch Ahlissa, Sunndi und Medegia, Ivids Truppen von ihren eigenen Plänen abzubringen und entscheidend zu schwächen. Doch bereits zu diesem Zeitpunkt wurden zahlreiche Siedlungen im Adri verwüstet; selbst bis Alfesfurt fanden versprengte Einheiten der Armee ihren Weg. Nach den Angriffen begannen die Einwohner Alfesfurts mit der Errichtung von Pallisade und Graben. Fast ein Jahr dauert Ossons Feldzug, bis sich das Kriegsglück wendet: Im Frühjahr 584 wird sein Heer gestellt und vernichtend geschlagen. Nur wenige seiner Soldaten können fliehen und gelangen zurück nach Almor, doch Ossoon selbst wird seit der Schlacht vermisst.

Ein Jahr der Vorbereitung hat er Almor und Nairond erkaufte, und doch reicht dieses Jahr nicht, um die endgültige Vernichtung Almors zu verhindern. In nur wenigen Tagen wird das Land von den gleichzeitig aus mehreren Stossrichtungen angreifenden Armeen des Großen Königreiches überrannt. Selbst Thingplatz wird trotz starker Verteidigungskräfte und mächtiger Befestigungsanlagen innerhalb eines Tages genommen. Mit Hilfe mächtiger Magie und dämonischer Verbündeter wird Thingplatz an diesem „Tag des Staubes“ dem Erdboden gleich gemacht. Die Magie ist so stark, dass die Gegend selbst heute noch wie magisch aufgeladen wirkt.

Nachdem Ivid auch noch die Leiche des Prälaten Kevont für einen Monat über den Ruinen zur Schau stellen lässt, ziehen seine Truppen weiter nach Nairond. Doch Nairond ist vorbereitet, und in der Schlacht von Herbergsbad (die tatsächlich fast 100 Kilometer westlich der Stadt, südlich der nairondischen Stadt Cordrend geschlagen wurde) gelingt es, Ivids Truppen zurückzuschlagen und Teile von Almor zu befreien. Da etwa zur gleichen Zeit das Chaos im Großen Königreich ausbricht, ist der Angriffswille der Truppen des Großen Königreiches gebrochen. Vielleicht ist

dies alles auch ein wenig der Verdienst von Ossoon und seinem heldenhaften Feldzug.

Auch wenn rings um Herbergsbad das Chaos des Krieges herrscht, so ist es doch bemerkenswert, dass alle Beteiligten die Stadt völlig ignorieren. Am Ende des Krieges steht Herbergsbad unversehrt in der Mitte verwüsteter und vom Krieg gezeichneter Ländereien. Nachdem Almor nicht mehr existiert und sich keiner der übrig gebliebenen Staaten für Herbergsbad interessiert, kann so endlich die Unabhängigkeitserklärung von 580 in die Tat umgesetzt werden. Nach dem Tod Fürst Corazells im Winter des Jahres 583 übernimmt seine Witwe Baronin Karasin die Regierungsgeschäfte. Doch das verbessert die Situation in Herbergsbad kaum. Alte Handelsbeziehungen sind zerstört, im Süden und Norden herrscht das Chaos, im Osten befinden sich die Waldbewohner in einer Art Rebellion und im Westen hat man es mit einem Staat zu tun, dessen Machtwillen die endlich erreichte Unabhängigkeit gefährdet.

585 AZ

Flüchtlinge aus den Banditenreichen, die vor den Schergen des Luz geflohen sind, lassen sich im Frühjahr im nördlichen Adri nieder und gründen die Siedlung Scharfenwall.

586 AZ

Durch den Einsatz des Krummstabes des Rao werden fast alle Dämonen von der Oerde vertrieben. Das entstehende Machtvakuum nutzt der neue König von Nairond Lynwerd I., um die ehemals almorischen Gebiete westlich der Harfe zu besetzen und in sein Königreich einzugliedern.

Auch die verbündeten Scheusale des Großen Königreiches wurden geschwächt. Diese Schwäche nutzte Ernjulf Ebroer mit einem Trupp gut ausgebildeter Kämpfer, um die Festung von Fürst Rinshern, nördlich von Stringen gelegen, zu schleifen. Fürst Rinshern war für einen Großteil der Verwüstungen in den Waldmenschen-Siedlungen des Adri verantwortlich, die 583 AZ von der Armee des Großen Königreiches begangen wurden. Bei diesen Verwüstungen kamen auch viele Mitglieder der Familie Ebroer um.

587 AZ

Prinz Xavener I. wird von den übrigen Fürsten der ehemaligen südlichen Provinzen des Großen Königreiches zum Hochkönig des neu gegründeten Vereinigten Königreiches von Ahlissa gewählt. Sie befürworten eine Auferstehung des Großen Königreiches der Aedy unter seiner Herrschaft. Ahlissa erhebt Anspruch auf den gesamten Adri und auf Almor. Als es daraufhin zu einem Krieg zwischen Nairond und Ahlissa zu kommen droht, beschränkt Xavener den Anspruch auf die Gebiete östlich der Harfe, um Thingplatz herum. Er beginnt mit Geheimverhandlungen, um Baronin Karasin und Herbergsbad an das Königreich zu binden.

Erzdruidin Immonara wirft die Grüne Vettel Ugleranod, die dabei ist, sich mit infernalischen Mächten gegen die Druidin zu verschwören, mit einem Flammenschlag nieder. Ugleranod überlebt aufgrund eines Gefallens ihres dämonischen Meisters, ist aber dauerhaft verkrüppelt.

588 AZ

Graf Myrak wird vom Familienrat des Hauses Cranden beauftragt, in Jennden die Ordnung wieder herzustellen,

die durch jahrelange Abwesenheit seines entfernten Veters Jerichsen zusammengebrochen ist.

589 AZ

Der berüchtigte Räuberhauptmann Caleb, der jahrelang mit seinen Leuten den westlich Adri und die südlichen Feuersteinhügel terrorisiert, verschwindet. Man munkelt er wäre vor einem Kopfgeldjäger Richtung Norden geflüchtet.

590 AZ

Baronin Karasin erklärt den Anschluss Herbergsbads an Ahlissa am Gottstag des Wuchsfestes. Es wird darüber spekuliert, ob dies unter Druck von Hochkönig Xavener geschah oder wegen der Gefahr einer Annexion durch Nairond. Einige Beobachter meinen, es könne wohl beides stimmen. Gleichzeitig wird Karasin von Xavener zur Prinzessin und damit rechtmäßigen Regentin des Fürstentums Herbergsbad ernannt.

591 AZ

Am 1. Erdtag des Monats Wohlsonne verhindert eine eilig zusammengestellte Verteidigungstruppe von Waldbewohnern einen Angriff auf Alforsfurt. Dabei wird die Vorausabteilung eines Strafheeres von Prinz Molil fast vollständig aufgerieben, da die Verteidiger sehr geschickt ihre taktischen und strategischen Vorteile nutzen und die Schwächen der – größtenteils humanoiden – Feinde gnadenlos ausnutzen. Da Prinz Molil mit seinem Hauptheer frühzeitig die Stärke der Verteidiger erkennt, zieht er sich zurück, ohne dass an diesem Tage eine Entscheidung herbeigeführt werden kann. Dieser Rückzug demoralisiert seine Truppen jedoch dermaßen, dass bis zur Ankunft in den Heereslagern ein nicht unbeträchtlicher Anteil desertiert.

Die Truppen von Parren Ludern und seiner Verbündeten, die den Angriff in den gesicherten Stellung bei Alforsfurt erwarten, rufen die Abenteurer, mit deren Hilfe die Verteidigungstruppe so schnell und effizient gebildet wurde, zu Helden des Adri aus. Das Gefecht wird schnell als die „Schlacht am Druidenborn“ bekannt.

Im Winter des Jahres 590 / 591 ist bekannt geworden, dass Schatzsucher in den Außenbezirken des Waldes auf Tempel einer uralten Drachengottheit gestoßen sind. Um wie viele Tempel es sich handelt, ist im Moment noch unklar, aber bis zum Frühsommer lagen bereits Berichte von mehr als 10 solcher Tempel vor; in einem alten Folianten im Heironeous-Tempel soll die Zahl von 21 genannt sein. Alle erweckten den Anschein, seit Jahrhunderten verlassen zu sein. Die meisten von ihnen wiesen Spuren von Plünderern auf, die aber wohl allesamt an den Verteidigungsanlagen der Tempel gescheitert waren. Erst die Schatzsucher des Jahres 591 hatten offensichtlich mehr Glück (auch wenn hier von einigen Verletzten und Toten berichtet wurde).

Über den Gott, der hier verehrt wurde, und seinen Kult liegen derzeit keine Erkenntnisse vor, die meisten Gelehrten gehen aber davon aus, dass der Kult seit Jahrhunderten nicht mehr aktiv ist.

Wieso nur in dieser Region Tempel dieser Gottheit gefunden wurden, ist rätselhaft, denn schließlich war der Adri früher wesentlich größer.

Warum erst jetzt etwas über diese uralten Tempel bekannt wird und wieso so viele auf einmal gefunden werden, ist ein anderes Rätsel, das derzeit nicht geklärt werden kann. Aber einige Schriftgelehrte machen auf eine Legende um den gnomischen Paladin Aron Tapfernas aufmerksam, wie sie in

der Sage *Gnombjörn der Starke* nachzulesen ist. Wenn man dieser Geschichte glauben darf, so hat Aron Tapfernas vor langer Zeit einen mächtigen Drachen getötet, der von geistig verwirrten Menschen verehrt wurde. Der heldenhafte Paladin des Garl Glittergold hat diesen Sieg aber selbst mit dem Leben bezahlen müssen.

Bis zum Ende des Jahres 592 AZ konnten aber nicht alle der 21 Tempel gefunden werden. Gelehrte gehen davon aus, dass einige Tempel bereits in früheren Zeiten gefunden und geschliffen wurden.

592 AZ

Das ganze Jahr über wurden im Süden des Adri mehr und mehr Untote gesichtet. Aus vielen Waldmenschensiedlungen verschwanden Einwohner. Erst gegen Ende des Jahres konnte der Grund für diese Verbrechen gefunden werden. Der zum Animus gewandelte, ehemalige Beschützeritter Sir Molinar versammelte in einer Waldfestung unweit der Siedlung Rotholz eine Untotenarmee. Gerade noch rechtzeitig konnte eine größere Gruppe von Abenteuern am 3. Sonntag des Monats Wetterfest Molinar in der noch im Aufbau befindlichen Festung stellen und seine üblen Pläne ein für alle mal durchkreuzen. Einige dieser Abenteurer, darunter nicht wenige Helden des Adri, erzählten aber, dass Molinar wohl selbst auch nur Befehle empfangen hatte. Wer nun aber sein Herr sein könnte, ist nicht bekannt.

593 AZ

Im Ort Amhang, nördlich von Herbergsbad, wurden nach Jahren erstmals wieder Höllenhunde gesichtet. Die Sichtung soll mit der gleichzeitigen Öffnung einer alten flanschen Grabstätte nahebei in Verbindung gestanden haben.

Es gibt Gerüchte, dass der Räuberhauptmann Caleb mit seiner Räuberbande wieder in den südlichen Feuersteinhügeln aufgetaucht sein soll. Die Behörden in Alforsfurt halten dies jedoch für unwahrscheinlich, da sie sich nicht vorstellen können, dass er sich so nah an die Stadt wagen würde.

Die Halbblings-Druidin Athanasia Baumling hat Immonara zu einem Druiden-Duell herausgefordert. Es wird im Sommer des Jahres AZ 595 stattfinden. Zuvor arbeiten die beiden Druidinnen allerdings zusammen, um die wieder aufgetauchte Ugleranod zu besiegen.

In Herbergsbad ist ein kleines blaues Wesen aufgetaucht, das für Recht und Ordnung sorgt. Dabei vermeidet es nach Möglichkeit Selbstjustiz und liefert die Straftäter den Behörden aus. Das blaue Wesen soll eine reformierte Kirche des Pholtus in Herbergsbad gegründet haben, aber dies wird von der Amtskirche in Winterkalt vehement bestritten.

Im Herbst des Jahres tauchten Gerüchte auf, das Abenteurer auf den mysteriösen Kaltforst und die Sternwächter in den Tiefen des Adri gestoßen sein wollen. Ob dies nur ein weiteres Ammenmärchen wichtigtuerischer Abenteurer ist, wird die Zeit zeigen...

594 AZ

Bei der Eröffnung eines hochmodernen gnomischen Badehauses kam es zu einem Zwischenfall, der fast das Leben der Premierengäste gefordert hätte. Während ein Großteil der Stadtbevölkerung (mal wieder) an fehlgeschlagene gnomische Technologie glaubt, wird aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen berichtet, dass es

sich um einen Anschlag einer Organisation handeln soll, von der man glaubte, dass sie nicht mehr in der Region aktiv sei.

Im südwestlichen Adri nahe Hügelstolz wurde von ungewöhnlichen Wetterphänomenen berichtet, die von einigen Gelehrten auf druidische Aktivitäten zurückgeführt werden. Ob die Wetterhexe Oromandia Sturmwind genauso dahintersteckt, wie hinter der Zerstörung des Aquädukts und der Entführung von Kallra Bergom oder ob es sich um Aktivitäten des gesuchten Priesters Nzevorikin und seines dunklen Kultes handelt, ist zwischen diesen Gelehrten aber höchst umstritten.

Nachdem man lange Monate nichts Neues mehr von den Drachenstatuetten aus dem Adri gehört hat und die Schriftgelehrten bereits davon ausgingen, dass der letzte antike Tempel im Adri gefunden wurde, hörte man einzelne Gerüchte, dass in der Neustadt bei dem Händler Olgros eine einzelne Statuette aufgetaucht sein soll, die dann auch gleich das Interesse von zwielichtigen Gesindel auf sich zog.

Im Adri wirft die für 595 AZ angesetzte Auseinandersetzung der beiden Druidinnen ihre Schatten voraus. Wie Umherreisende berichten, trafen sie in verschiedenen Siedlungen auf Vertretungen der beiden, die mit einer Art Wahlkampf beschäftigt zu sein schienen. Was der Zweck im Zusammenhang mit dem Druidenritual sein soll, entzieht sich den meisten dieser Beobachter.

Ein anderer Wahlkampf ist in diesem Jahr aber entschieden worden: bereits im ersten Wahlgang wurde am 1. Gottstag des Erntemonds der langjährige Alfesfurter Bürgermeister Hilman Obrut in seinem Amt bestätigt.

Zum Ende des Jahres brach in Herbergsbad - und hier gerade in den ärmeren Vierteln - eine mysteriöse Seuche aus, die zahlreiche Todesopfer gefordert hat. Dass diese Seuche mit der Eröffnung vierer Gasthäuser der Zilchus-Kirche in Zusammenhang gestanden haben soll, wurde von seiten der Zilchus-Kirche aber bisher nicht kommentiert.

595 AZ

Kaum war die Seuche des Jahres 594 AZ in der Neustadt besiegt, als ein Dunkler Streiter in Teilen der ärmeren Viertel für Aufruhr sorgte. Dabei wurde die kleine Pholtus-Kapelle der „Kirche des indigofarbenen Lichts“ und das ihr angeschlossene Waisenhaus ein Raub der Flammen. Weiterhin wird berichtet, dass auch der Pholtus-Tempel in der Altstadt heimgesucht wurde und einer der Priester bei der Verteidigung sein Leben ließ. Die beiden Glaubensrichtungen des Pholtus sollen sich in Folge der Geschehnisse aufeinander zu bewegt haben.

Das Druidenduell im Herbst nahm einen ganz anderen Verlauf, als von Außenstehenden erwartet. Beobachter berichten von wilden Untieren, die eine massive Störung des Duells darzustellen schienen und die für die Tötung Immonaras verantwortlich sein sollen. Dessen ungeachtet, riefen die druidischen Schiedsrichter Athanasia Baumling zur neuen Erzdruidin des Adri aus und erklärten, das Immonara wiedergeboren werden solle.

Und schließlich tauchen in verschiedenen Abschnitten des Waldes wieder vermehrt mächtige Untote auf. So wurde im westlichen Abschnitt ein altes Hügelgrab - wohl eher eine Kultstätte Nerulls aus lange vergessener Zeit - gefunden und erforscht. Mächtige Untote bedrohten die südlichen Abschnitte des Waldes, fast bis hinauf nach Alfesfurt. Was hinter den gehäuften Sichtungungen steht, ist zu diesem Zeitpunkt noch fraglich.

596 AZ

Nachdem erstmals seit vielen Jahren wieder Rhennee auf dem Fluß gesichtet werden und dies als böses Omen gewertet wird, brennt im Frühjahr der Fharlanghn-Tempel in Nannonshaven. Doch dies scheint gleichzeitig das Ende der Pechsträhne für Nannonshaven und Prinzessin Karasin zu bedeuten. Der Fharlanghn-Tempel wird dank großzügiger Spenden rasch wieder aufgebaut und seit dem Herbst gibt es wieder einen funktionierenden Flusshandel zwischen Jennden und Nannonshaven. Graf Myrak, der Herr von Jennden, schwört Prinzessin Karasin gegenüber den Lehnseid.

Gegen Ende des Jahres kehren Abenteurer aus den Tiefen des Adri mit aufregender Kunde zurück: eine innerer Ring von großen Drachentempeln ist gefunden und reichlich Schätze sind daraus geborgen worden. Leider ist keiner der Tempel mehr als eine Ruine und so werden ausgiebige Forschungsexpeditionen ausgerüstet werden müssen, um diese weiter zu erforschen. Doch dies ist angesichts der aktuellen Lage im Fürstentum und im Wald wohl noch zu gefährlich und aufwändig...

597 AZ

Aus dem Adri hört man, dass eine alte Elfensiedlung von Abenteurern gefunden wurde und dort einen Tempel der Hanalil Celanil erneut geweiht wurde.

Zum Mittsommer-Fest eröffnet Prinzessin Karasin einen Bürgerpark am Rande der Stadt. Zahlreiche Sponsoren haben die Arbeit unterstützt und die exotischsten Pflanzen der Oerde und der näheren Umgebung gestiftet. Doch all das hilft ihr nichts: im Herbst wird immer mehr offenbar, dass Karasin dunkle Pläne schmiedet und dass die arme Bevölkerung der Neustadt dabei eine Rolle spielt, die niemanden von guter Gesinnung kalt lassen kann. Zwar gibt es keine Beweise, aber man munkelt in den Gassen von Geheimgefängnissen und nekromantischen Experimenten. Das Rätsel um den rätselhaften Kult der Nerull- und Incabulos-Anhänger scheint gelöst: Sie sind Nachfahren des mächtigen Drachenkultes, der in grauer Vorzeit den Adri beherrschte, und sie machen sich daran, diese Rolle wieder auszufüllen. Sie steckten hinter dem Attentat auf Immonara am Druidenduell, und als Kraft der Natur war dieses Eingreifen sogar von den druidischen Schiedsrichtern geduldet worden. Nun schicken sich diese dunklen Druiden an, den Drachenkult wieder zu beleben. Zwar hat eine Gruppe mutiger Abenteurer gerade noch rechtzeitig den siebten Tempel des Drachenrings finden und ausräuchern können, doch sind genug Anhänger des Drachenkultes entkommen, um noch eine Gefahr zu bilden. Besonders da es scheint, dass es einigen gelungen ist, in den innersten Tempel einzudringen, wo noch heute der alte Drachengott schlafen soll.

598 AZ

Die Lage in Herbergsbad hat sich weiter zugespitzt. So sorgen frisch geschlüpfte drachenartige Monster im Frühjahr für Chaos in der Stadt. Ohne das beherrzte Eingreifen der Stadtwache (und einiger Abenteurer) hätte das Blutbad in der Neustadt nahe dem Vedaris-Platz leicht noch größere Ausmaße annehmen können. Prinzessin Karasin macht ruchlose Schmuggler und den Händler Olgros dafür verantwortlich, dass die Eier dieser Wesen aus den Wüsten des fernen Westens in das friedliche Herbergsbad gelangt sind.

Wenn man den Gerüchten in den Gassen Herbergsbads glauben darf, so ist ein naher Verwandter von Prinzessin Karasin zu den Rebellen übergelaufen. Man munkelt auch von Verhandlungen zwischen Fürst Valeran von Ralsand mit dem Ex-Prälaten Anarkin, der irgendwo in Herbergsbad untergetaucht sein soll und der im Fürstentum die Keimzelle für ein neues Almor legen möchte...

Die Welle der Verbrechen nimmt immer mehr zu. Es scheint als würde es den Terroristen gelingen, dass sich auch die braven Bürger Herbergsbads zur Gewalt animiert fühlen. Doch Prinzessin Karasins Justiz greift hart durch. Mit dem berüchtigten Verbrecher Hanno Böckling wird im Frühsommer kurzer Prozess gemacht: Er wird öffentlich hingerichtet. Auch andere Todesurteile werden vollstreckt, nur selten werden Verbrecher zu mildereren Strafen verurteilt: Zwangsarbeit und Kerkerhaft. Doch all diese drakonischen Strafen verbessern das Sicherheitsgefühl der einfachen Bürger immer weniger.

Als dann auch noch der Kämmerer Graulem von Atirr im Spätsommer beginnt öffentlich Geld zu verschenken, scheint die Lage vollends außer Kontrolle zu geraten. Graulem wird zwar kurzerhand für einige Tage seines Amtes enthoben, aber in den Gassen von Herbergsbad greift die Meinung um sich, dass die Hoffnung nach einer neuen Regierung nur erfüllt wird, wenn Prinzessin Karasin vertrieben werden kann.

Wenige Tage vor dem endgültigen Fall von Prinzessin Karasin gelingt ihren Soldaten ein letzter Schlag gegen den Widerstand, von dem die Prinzessin denkt, dass sich damit das „Problem“ der Aktionsfront ein für alle mal gelöst hat. Durch Verrat aus den eigenen Reihen werden fast alle Mitglieder der Aktionsfront Freies Almor festgenommen oder getötet.

Dabei stellt sich heraus, dass die Aktionsfront vom Gasthaus „Zum Roten Eber“ nahe Alfurfurt aus operierte. Über 30 Personen gelangen in Gefangenschaft, unter ihnen auch Ernulf Ebroyer, von seinen Leuten nur Vater Freiheit genannt.

Alle Gefangenen werden schwerster Folter ausgesetzt, unter der sie auch die Aufenthaltsorte der letzten, noch flüchtigen Mitglieder verraten sollen. So gelingt es der Armee, noch weitere Freiheitskämpfer aufzuspüren. Doch zu spät: der Funke, der durch die Aktionsfront gelegt wurde, entzündet die Revolution, an deren Ende Prälat Anarkin die Prälatur Herbergsbad ausruft. Gestützt wird er dabei von Fürst Valeran aus dem Haus Garasteth, der nominell der Nachfolger von Karasin auf dem Herrschersitz des Fürstentums Herbergsbad wird. Hochkönig Xavener I. erkennt dies – wohl zähneknirschend – an, da er sich so erhofft, dass endlich die Abgaben aus Herbergsbad fließen, auf die der Thron in Kalstrand seit 9 Jahren wartet.

Wenig Beachtung finden die Ereignisse im Wald, die sich in diesem Jahr zutragen. Dabei hätte diese bei einem anderen Ausgang vielleicht eine Entwicklung in Gang gesetzt, die den Erfolg der Befreier von Herbergsbad letztlich zunichte gemacht hätte: Abenteuerer verhindern, dass der Drache, den die Flan vor hunderten von Jahren im Wald als Gott verehrten, auf die Oerde zurück gelangen kann, um so seine grausame Herrschaft zu erneuern. Außerdem soll auch das Herz des Adri – der Lebensquell des Waldes – wieder auf der Oerde sein, so dass der Adri wohl nicht schwinden wird, wie er dies die letzten tausend Jahre getan hat.

Bekannte Persönlichkeiten im Adri und in Herbergsbad

Achtiporax – Drachengott

Volk: Grüner Drache

Seit Jahrhunderten hat kein Mensch Achtiporax mehr gesehen. Jüngere Schriften seiner Verehrer lassen darauf schließen, dass er lediglich an einem fernen Ort schläft und auf seine Jünger wartet. Die Druiden des Adri sollen über ein Artefakt wachen, das sicherstellt, dass er auch in Zukunft weiterschläft.

Einstmals war er der Herrscher über den gesamten Adri, und seine Herrschaft währte lange und grausam.

Klim Agera – Schneider

Volk: Mensch (Suel)

Klim Agera, ein Flüchtling vor den Schergen der Scharlachroten Bruderschaft aus dem Südosten, hat sich in Herbergsbad als Schneider niedergelassen. Er hat keinen eigenen Laden, sondern durchzieht als eine Art „Wanderhandwerker“ die Stadt. Von daher kann er sich nicht nur rühmen, einer der besten Schneider der Stadt, sondern auch meist außergewöhnlich gut informiert zu sein. Man munkelt, er habe sich mittlerweile sein eigenes, kleines Informationsnetzwerk geschaffen. Er ist etwa 1,85 m groß und sehr schlank, mit hellblauen Augen und schulterlangem blonden Haar. Wie es seinem Berufsstand ziemt, ist er meist ausnehmend gut gekleidet.

Almyra - Wache des Herzens

Volk: Feendrache

Almyra ist für einen Feendrachen recht groß. Sie wurde auf einer Taschenebene geboren, auf der der Drachengott Achtiporax ruht. Wann sie geboren wurde ist unklar, da es auf der Ebene keine Zeitrechnung gibt. Dass sie bereits älter ist, kann man aus ihrer Größe schließen.

Einige Abenteuerer haben sie von dort gemeinsam mit dem Herz des Adri auf die Oerde gebracht. Und da sie bereits auf der Taschenebene das Herz als Teil ihres Hortes bewachte, ernannte sie Athanasia Baumling zur Wächterin des Herzens im Adri.

Anarkin – Ex-Prälat von Almor und Prälat von Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianer)

Wenn die alten Berichte über ihn stimmen, so ist er vor etwa 60 Jahren in Herbergsbad geboren worden, etwa 1,80 m groß und von kräftiger Statur. Er soll dunkle Haare und Augen haben. Natürlich könnten die Haare bei seinem Alter auch schon ergraut sein.

Er lebte bis zum Tag des Staubes – der Zerstörung von Thingplatz – dort und arbeitete in der religiösen Hierarchie der Prälatur.

Er war der letzte Hierarch des Heironeous von Almor und gewählter Prälat von 577 – 581 AZ. Man geht davon aus, dass ihn der Konvent der Vereinigten Kirchen für die Zeit von 587 – 591 AZ wieder zum Prälaten gewählt hätte, wäre Almor zu diesem Zeitpunkt nicht schon Geschichte gewesen.

Anarkin hat die Zerstörung von Thingplatz überlebt, da er sich zu diesem Zeitpunkt gerade in seiner Heimatstadt Herbergsbad befand. Er hat dort Unterschlupf gefunden und im Untergrund für eine Wiederherstellung der Prälatur gearbeitet. Er trat gelegentlich als der mysteriöse Prophet Medarkus in der Öffentlichkeit auf.

Seit der Revolution ist er das Stadtoberhaupt von Herbergsbad. Er bemüht sich um die Wiederaufbau der Stadtverwaltung nach dem Vorbild der Prälatur von Almor. Anarkin hat zugesagt, sein Amt niederzulegen und den Platz für einen Nachfolger freizumachen, sobald sich die Situation stabilisiert hat.

Meblick Andau – Wirt des „Torkelnden Paladin“

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Rhennee-Mischling)

Meblick ist eher klein (1,65 m), untersetzt, hat einen riesigen Kugelbauch und wirkt auf seine Art recht gemütlich. Er hat dunkle Haare und graue Augen. Er ist etwa Mitte vierzig.

Meblick ist der Wirt des weit über die Grenzen Herbergsbads bekannten „Torkelnden Paladin“. Die Preise des Etablissements sind recht hoch, wobei auch die Qualität der angebotenen Waren und Leistungen über dem Durchschnitt liegt.

Auch wenn er recht gemütlich wirkt, so ist Meblick jederzeit in der Lage, sich seiner Haut zu wehren. Dies haben in der Vergangenheit schon oft Gäste zu spüren bekommen, die sich nicht zu benehmen wussten. Auch seinen Geschäftspartner und Konkurrenten ist Meblick als harter, aber durchaus fairer Geschäftsmann bekannt.

Jerrina Antdeck– Feldwebel der Stadtwache Herbergsbad

Volk: Mensch (Flan – Oeridianer – Suel Mischling)

Jerrina ist etwa 1,65m groß, untersetzt und muskulös. Sie hat dunkelbraune Haare mit grauen Strähnen, die sie nur wenige Zentimeter kurz trägt. Sie hat dunkle Augen. Durch ihr markiges Auftreten schafft sie es immer wieder, sich Respekt zu verschaffen. Sie ist Ende dreißig.

Jerrina arbeitet seit über 15 Jahren bei der Stadtwache. Sie hat in dieser Zeit schon viele Vorgesetzte und Doktrinen kommen und gehen sehen. Sie ist sich sicher, dass es keine Alternative zu einer verlässlichen und starken Stadtwache gibt.

Sie erhält wegen ihrer vielen Verdienste um die Stadt im Winter 597 AZ ein Offizierspatent verliehen und wird Nachfolger von Rannod Daul. Im Rahmen der Revolutionskämpfe stellt sie sich auf die Seite von Anarkin und unterstützt den Freiheitskampf des Volkes. Im Anschluss an die Kämpfe wird sie zur Ersten Hauptfrau der Stadtwache von Herbergsbad ernannt. Sie ist dem neuen Innenminister Relmar direkt unterstellt.

Beradin Apfelkern – Holzhändler, Schatzsucher

Volk: Flan-Oeridianer-Mischling

Beradin ist ein kleiner Mittfünfziger, mit grauem Haar und Vollbart. Er hat einen Wohlstandbauch und trägt teure aber schlichte Kleidung, wie sie typisch für Händler ist.

Er wird mit der Aktionsfront Freies Almor in Verbindung gebracht, jedoch reichen die Beweise nicht aus, um ihn dingfest zu machen und sein Einfluß und Reichtum ist zu groß, dass er ohne Aufsehen zu erregen vom Erdboden verschwinden könnte.

Kerlon Arghlan – Waldläufer, Dorfältester einer Waldmenschensiedlung im Adri

Volk: Mensch (Flan)

Kerlon ist groß (etwa 1,90 m), muskulös. Er hat eine Halbglatze, der Haarkranz besteht aus hellbraunen und weißen Haaren. Seine Augen sind braun. Er ist an die sechzig Jahre alt.

Er steht einer kleinen Waldmenschensiedlung vor, die am Rand des Weges liegt, der von der Handelstraße zwischen Herbergsbad und Alfesfurt zur Goldklamm führt.

Eldan Arkion – Schauspieler

Volk: Mensch (Oeridianer)

Eldan Arkion war ein Alter-Ego von Anarkin, das dieser genutzt hat, um Kontakte mit der Außenwelt, besonders im Vereinigten Königreich von Ahlissa, zu knüpfen.

Graulem von Atirr – Kämmerer

Volk: Mensch (Oeridianer, mit einigen Flan-Einflüssen)

Graulem ist etwa 1,70 m groß. Er ist schlank, manche würden ihn ausgemergelt nennen. Seine Haare sind schwarz, aber Gerüchte behaupten er würde sie färben. Seine Augen sind grau mit einem Stich ins Grüne. Man schätzt ihn auf etwa 50 Jahre.

Als Kämmerer kümmert sich Graulem um die Finanzen des Fürstentums und gehörte zum Kreis der engsten Vertrauten von Prinzessin Karasin. Er ist ein weitläufiger Verwandter von Karasin und mit ihr nach Herbergsbad gekommen, als sie Fürst Corazell 577 AZ geheiratet hat.

Seine guten Kontakte am Hof von Kalstrand und ein rasher Seitenwechsel haben dazu geführt, dass er keine Bestrafung nach der Revolution befürchten muss. Im Gegenteil er wird Teil der Stadtregierung von Anarkin bleiben.

Talor von Atirr – Aristokrat und Freiheitskämpfer (?)

Volk: Mensch (Oeridianer)

Talor war ein 1,75 cm großer Mann, der die Höhen und Tiefen des Adels gesehen hat. Seinen dicken Wanst versteckte er mit maßgeschneiderter Kleidung aus teuren Stoffen, die jedoch schon bessere Tage gesehen hat. Flecken, Fransen und lose Knöpfe zeugten vom Abstieg dieses Mannes ins Elend.

Er war in nüchternem Zustand recht verschlossen und ruppig. Eine stete Alkoholflut schien ihn zu umgeben. Er trug einen ungepflegten Bart und seine grauschwarzen Haare standen ihm wirr in alle Richtungen vom Kopf ab. Seinem Dialekt nach zu urteilen, lebte er den Großteil seines Lebens in der Nähe des heutigen Nördlichen Königreichs der Aerdy.

Er hatte sich der Aktionsfront Freies Almor angeschlossen, da er seine entfernte Verwandte Karasin abgrundtief hasste. Er stirbt in den Wirren der Revolution irgendwo in der Kanalisation von Herbergsbad.

Niorwe Av'Velarin – Sternwächterin

Volk: Elf (Grauelef)

Niorwe ist auch für eine Elfe von ehrwürdigem Alter. Diejenigen, die sie im Herbst des Jahres AZ 593 trafen, schätzten sie auf ein Alter von über 500 Jahren. Sie trägt ihr silbrig-weißes Haar hüftlang und hat violette Augen.

Sie soll eine freundliche Bestimmtheit und eine starke Macht ausstrahlen, die diejenigen, die sie getroffen haben, tief beeindruckt.

Athanasia Baumling – neue Erzdruidin des Adri

Volk: Halbling (Leichtfuß)

Athanasia ist von durchschnittlicher Größe für einen Halbling, allerdings eher schlank. Ihre lockigen roten Haare reichen fast bis zum Boden, und sie hat leuchtend grüne Augen. Sie ist ungefähr fünfzig Jahre alt.

Athanasia wirkt sehr verschlossen. Manche behaupten gar (insbesondere jene, die schon mit ihr aneinandergeraten

sind), sie wäre unfreundlich. Solange man die Natur in Frieden lässt, ist sie allerdings eher hilfsbereit - man sollte nur nicht einen Baum abholzen und Athanasia dann um Hilfe bitten... Es ist nicht bekannt, wo Athanasia eigentlich wohnt.

Im Spätsommer/Herbst 595 AZ hat sie im rituellen Duell ihre Vorgängerin Immonara als Erzdruidin der Region abgelöst, nachdem die beiden Druidinnen noch bei der Abwehr einer alten Feindin Immonaras, der Vettel Ugleranod, zusammengearbeitet hatten. Gleichwohl das Duell durch störende Einflüsse von außen unregelmäßig abließ, erklärte es der anwesende Große Druiden für rechtens und rief Athanasia zur neuen Erzdruidin aus.

Athanasia hat im Herbst 598 AZ dafür gesorgt, dass das sagenhafte Herz des Adri wieder zurück in den Wald kehrt und nun dafür sorgt, dass der Wald nicht weiter schwindet, sondern im Gegenteil zu seiner vormaligen Größe wachsen kann. Neben ihr wissen nur noch einige Abenteurer, was das Herz genau ist und wo es sich im Wald befindet.

Benno Berenos - Händler im Ruhestand
Volk: Mensch (Oeridianer)

Er ist etwa 1,65 m groß und vielleicht 55 Jahre alt, dunkler Teint, etwas korpulent und hat nur noch einen Kranz schwarzer Haare, die aber auch schon merkliches Grau zeigen. Er ist durchaus charmant, gebildet und höflich, vielleicht ein wenig fixiert auf Gartenbau und Pflanzen. Er hat sich um das Jahr 596 AZ in Herbergsbad angesiedelt.

Callra, Ellarin und Hedwick Bergom (die „Meisterbauer-Schwestern“) - Ingenieurinnen
Volk: Gnome (Fels gnome)

Alle drei sind von unbestimmbarem Alter und um einen Meter groß.

Die legendären Meisterbauer-Schwestern, vielbeachtete Ingenieurinnen und Aquädukt-Expertinnen, sind eigentlich immer nur zu dritt anzutreffen. man ist sich nicht sicher, ob sie Drillinge sind oder sich einfach nur so sehr ähnlich sehen.

Wenn man sie nicht gerade lauthals über verschiedene Bautechniken diskutieren hört, sind sie einem Bierchen nicht abgeneigt - und wenn man etwas über gnomische Baukunst (und menschliche Unfähigkeit in der Architektur) erfahren möchte, sind sie die erste Adresse. Sie sind die inoffiziellen Anführerinnen der Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums. Kallra Gergom wurde kürzlich von der „Wetterhexe“ Oromandia Sturmwind entführt, konnte aber von mutigen Abenteurern befreit werden.

Grubbo Bergom - Fremdenführer
Volk: Gnom (Fels gnom)

Grubbo ist 1,04 m groß; er hat grüne Augen, leicht gebräunte Haut und blonde Haare. Er ist einer der besten Fremdenführer, die Herbergsbad zu bieten hat, und kennt nicht nur die Stadt, sondern auch ihr Umfeld wie seine Westentasche. Da er früher selbst als Abenteurer unterwegs war, kann er auch Anekdoten von seinen Reisen zu anderen Orten einstreuen.

Wie die meisten Gnome, redet Grubbo fürchterlich viel und fürchterlich schnell, ist dadurch aber meist in der Lage, in sehr kurzer Zeit sehr viele Informationen in anschaulicher und zudem unterhaltsamer Form an den Kunden zu bringen.

Shalast Bishederry - Priesterin der Ehlonna
Volk: Elf (Waldelf)

Shalast ist etwas über 1,50 groß und von zierlicher Gestalt. Sie hat schwarz Haare und braun-grüne Augen. Sie ist über 200 Jahre alt.

Shalast lebt mit ihrem Bruder Flestin Trisanth und ihrem Sohn Hamelic in Sicherwald. Von dort betreut sie die Siedlungen im östlichen Adri. Sie war mit einem menschlichen Druiden des Obad-Hai namens Isonis verheiratet, von dem man glaubt, dass er seit einiger Zeit tot ist.

Ealu Braukind - Wenta-Priesterin
Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Ealu ist etwas über 1,70m groß und von nicht allzu schlanker Statur. Sie hat dunkelblonde Haare, in die sie meist etwas Ähnliches wie ein Bündchen Stroh, eine Ähre etc. eingeflochten hat. Sie hat dunkle Augen und ist Mitte/Ende zwanzig.

Sie ist meist auffällig bunt gekleidet und scheint auch ansonsten von sehr optimistischer Grundeinstellung zu sein. Sie hat sich vor kurzem in Alfursfurt niedergelassen und den örtlichen Brauereibesitzer Ernston Mälzer geheiratet.

Ernston Mälzer hat sie kennengelernt, als sie die Menschen Alfursfurts von der Nützlichkeit ihrer Göttin überzeugen wollte und erfreut feststellen durfte, dass es am Ort bereits eine ausgezeichnete Brauerei gab, die auch von einem recht sympathisch wirkenden Mann betrieben wird. Als dann auch noch ihre Glaubensansätze bei ihm auf fruchtbaren Boden fielen, war es um die beiden geschehen.

Raynard Byrgel - Magier, Assistent des Olafsdottir
Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Raynard ist etwa 1,75 m groß, schlank und hat dunkelbraune, lockige Haare. Er ist Mitte dreißig.

Er ist selten in Herbergsbad anzutreffen und arbeitet meist im Labor seines Meisters Olafsdottir. Es scheint jemanden zu geben, der in Herbergsbad unter seinem Namen aufgetreten ist, aber anders aussah.

Caleb - Bandit

Volk: Mensch (Flan-Suel Mischling)

Caleb ist über 1,90 m groß, muskulös und kräftig gebaut. Er hat schwarzes, lockiges Haar, einen Vollbart und blaugraue Augen. Wenn er noch lebt, müsste er wahrscheinlich Ende dreißig sein.

Caleb terrorisierte mit seiner Bande in den Jahren nach den Kriegen die südlichen Feuersteinhügel und den westlichen Adri (mithin die Gegend um Herbergsbad). Vor etwa fünf Jahren verschwand er; jedoch verstummten die Gerüchte nie, die behaupteten, er sei wieder aktiv geworden. Diese Gerüchte entpuppten sich immer als dies: Gerüchte, ohne wahren Kern.

Andira Cálem - Schauspielerin, Mitglied der „Aerdy Leb!“-Gesellschaft

Volk: Mensch (Oeridianer-Rhenee-Mischling)

Andira ist Mitte/Ende vierzig, von schlankem und hohem Wuchs. Sie hat kastanienbraune Haar und dunkle Augen.

Andira hat sich in Herbergsbad einen großen Namen erworben. Umso mehr wurde es bedauert, dass sie Mitte des Jahres 593 AZ ihr Institut zur Förderung bildender Künstler schloss und sich der fahrenden Schauspieler-Truppe der „Aerdy Leb!“-Gesellschaft anschloss.

Andira selbst begründete ihren Entschluss damit, dass ihr das Leben auf der Straße schon lange fehlte. Dazu muss man wissen, dass sie bevor sie 577 AZ ihre Kunstschule in Herbergsbad eröffnete, viele Jahre als Schauspielerin mit fahrenden Theatergesellschaften im Großen Königreich (und hier besonders in der nördlichen Provinz) umherzog.

Sirina Candida – Waldläuferin

Volk: Mensch (Bakluni)

Sirina ist zwischen 1,65 und 170 m groß. Sie ist schlank und muskulös. Sie hat dunkle Haare und Augen. Sie ist Ende dreißig.

Sirina soll den Mann ihrer Schwester Nareena, Arkens Disanjo, sowie ihren Schwager, Ghanni Disanjo, ermordet und Hauptmann Hoya, von der Stadtwache Herbergsbad, verstümmelt haben. Sie ist seitdem auf der Flucht. Da sie ein inniges Verhältnis zu ihrer Schwester haben soll, geht die Stadtwache davon aus, dass sie sich noch in der Nähe von Herbergsbad aufhält. Für Hinweise, die zur Ergreifung dieser Verbrecherin führen, ist die Stadtwache dankbar. Erst kürzlich wurde sie von mehreren Abenteurern im Adri gesehen, ohne dass es aber zu einer Konfrontation kam.

Pristyne Carnhuis – Waldläuferin

Volk: Mensch (Flan)

Pristyne ist etwas über 1,80 m groß und von schlanker, athletischer Gestalt. Sie hat braune Haare, die sie an den Seiten kurz trägt und ansonsten zu einem langen, dünnen Pferdeschwanz bindet. Das Grün ihrer Augen ist so intensiv, dass man sich beim ersten Blick kaum davon losreißen kann. Auch ihre Hände sind bemerkenswert: sie sind sehr groß und die Fingernägel sind mandelförmig. Sie ist Anfang vierzig.

Ihr Stützpunkt ist ein Baumhaus tief im Wald zwischen Alfursfurt und Scharfenwall. Von hier durchstreift sie ständig mit ihren engsten Anhängern den Wald.

Pristyne geht davon aus, dass sich die Außenweltler (so wie fast alle Bewohner diejenigen sehen, die außerhalb des Adri leben) genug mit sich selbst beschäftigen und über ihren Streitereien den Wald und seine Bewohner vergessen. Daher ist sie gegen jede Aktion, die Aufmerksamkeit auf die Bewohner des Waldes lenken könnte. Gelegentlich kann man sie auf dem Rücken eines Pegasus reiten sehen, wie sie die Außenwelt erkundet, um ihre Theorie zu überprüfen.

Lertolia Corander - Illusionistin, „Aerdy Lebt!“-Gesellschaft

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Lertolia ist von durchschnittlicher Größe (etwa 1,65 m) und von leicht untersetzter Statur. Sie hat dunkelblonde, lange Haare und grüne Augen. Sie ist 36 Jahre alt.

Sie ist eine außerordentlich begabte Illusionistin, und es ist ein wenig verwunderlich, dass sie mit einer Schauspieltruppe unterwegs ist. Aber ihre Kunst ergänzt das Bühnenspektakel hervorragend, und sie arbeitet mit der Bardin der Truppe auf das Beste zusammen. Ihre ungestüme und impulsive Art ist der kreativen Arbeit im Theater sicherlich zuträglich.

Lertolia gibt sich nicht die geringste Mühe, ihren Beruf zu verbergen. Immer ist sie in bunte Gewänder (die ihre figürlichen Mängel etwas verschleiern) gehüllt, die farblich wunderbar mit einem ihrer spitzen Hüte harmonieren.

Corinne – Magierin und Assistentin des Olafsdottir

Volk: Mensch (fast reinrassige Oeridianerin)

Corinne ist etwa 1,80 m groß und schlank. Sie hat einen hellen Teint, blass-blonde Haare und ausdrucksstarke blaue Augen. Sie ist Mitte dreißig, wirkt aber jünger.

Sie erledigt für ihren Meister Olafsdottir oft Gänge. Corinne ist sich ihrer Fähigkeiten sowie ihrer Stellung als Assistentin eines mächtigen Magiers bewusst und lässt dies ihre Umwelt auch spüren. Sie wirkt häufig arrogant und insbesondere Gnomen gegenüber abweisend.

Rannod Daul – Offizier der Stadtwache Herbergsbad

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Rannod war etwas kleiner als 1,75 m. Er war untersetzt, aber sehr muskulös. Er hatte dunkelbraune Haare und braune Augen. Er war Mitte dreißig.

Rannod nahm seinen Dienst bei der Stadtwache sehr genau. Er war gehorsam gegenüber seinen Vorgesetzten und immer korrekt zu seinen Untergebenen. Er galt als unbestechlich. Wegen seiner vielen Verdienste, wurde er im Winter des Jahres 597 AZ als Nachfolger von Antonius Hoya zum Hauptmann der Wache ernannt. Bei den Straßenkämpfen während der Revolution kommt er 598 AZ ums Leben.

Arluise Demgen – Fischerin, Ratsherrin zu Alfursfurt

Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker)

Arluise ist recht klein, so etwa 1,60 m und kräftig gewachsen. Sie hat dunkle, kurze Haare und braune Augen. Sie ist etwas über fünfzig Jahre alt.

Ihre Familie versorgt seit Jahrzehnten die Gegend um Alfursfurt mit Fischen aus der Harfe.

„Diambeth“ - Metallener Mochtegern-Barde

Volk: Modron (Pentadron)

Diambeth ist ein Flüchtling aus der Ebene der Modrons, ein ehemaliges Pentadron (eine Art metallener Seestern mit fünf Armen), das beim Großen Marsch der Modrons im Spätsommer 593 AZ vom Weg abkam, sich nach dem Finden eines magischen Instrumentes vom Modron-Kollektiv löste und sich zum Barden berufen fühlte. Das Pentadron nahm den Namen „Diambeth“ an, da er von diesem berühmten Barden aus Elredd gehört hatte.

„Diambeth“ wurde zuletzt im Nördlichen Königreich nahe der Grenze zum Fürstentum gesehen, wo er/es versuchte, sich einen Namen als Barde zu machen. Glaubt man den Beschreibungen jener, die ihn bereits gehört haben, tut er dies auf eher... sonderbare Art und Weise.

Nareena Disanjo – Händlerin

Volk: Mensch (Bakluni)

Nareena ist eine gutaussehende Frau Ende 20, freundlich aber etwas reserviert; sie ist etwa 1,70 m groß und schlank. Sie hat gebräunte Haut und lange braun-schwarze Haare. Ihre Augen sind von fast schwarzer Farbe.

Bis zum gewaltsamen Tod des Herbergsbader Händlers Arkens Disanjos im Herbst des Jahres 592 AZ war sie dessen unglückliche Gattin, die kaum in die Öffentlichkeit kam. Ihr einziges Kind, Yanaek, starb nach einer Verurteilung wegen Diebstahls durch Antonius Hoya, aufgrund Wundbrands der unsachgemäß versorgten Wunde seiner abgehackten Hand. Seit dem Tod ihres Mannes ist Nareena richtiggehend erblüht; mittlerweile hat sie eigene Handelskontakte geknüpft, darunter mit dem Handelshaus Brendingund in der Stadt Graufalk. Seit der

Großen Seuche Ende 594 AZ ist sie zudem durch die Gründung von Nareenas Haus der Jugend gemeinnützig aktiv geworden.

Ernjulf Ebroer – Wirt „Zum Roten Eber“, Ratsherr zu Alfershurt, Revolutionär mit dem Decknamen „Vater Freiheit“

Volk: Mensch (Suel)

Ernjulf war, etwa 1,85 m groß und von leicht untersetzter, muskulöser Statur. Er hatte schon fast unnatürlich wirkende, auffallend rote Haare, die er sehr kurz trug und eine recht bleiche Haut mit vielen Sommersprossen. Seine Augen waren tiefblau. In seinem Gesicht und auf seinen Armen konnte man einige kleinere Narben erkennen. Nach der Familienchronik der Ebroers, die Abenteurer im Jahr 598 AZ gefunden haben, wurde Ernjulf im Jahr 565 AZ geboren.

Als Jugendlicher hat er an der Schlacht an der Waldfurt und später am Feldzug von Osson in den Graufalk-Kriegen teilgenommen. Diese Verbundenheit zum alten Almor und seinen Idealen von Freiheit und Gerechtigkeit hat wohl dazu geführt, dass er in den Untergrund ging, um die Stadtregierung von Herbergsbad zu bekämpfen. Dabei waren ihm viele Mittel recht (auch Mord nahm er in Kauf für die Wiedererlangung der Freiheit). Er gründete die Aktionsfront Freies Almor und gelangte um das Jahr 595 AZ mit Anarkin in Kontakt. Die beiden ungleichen Charaktere verbündeten sich gegen Karasin.

Die Aktionsfront operierte von seinem Gasthof bzw. von den Gewölben unter seinem Gasthof aus.

Er gelangte mit anderen Mitgliedern Ende 598 AZ in Karasins Hände. Sie hatte sich für ihn etwas besonders perfides ausgedacht. Nachdem offenbar wurde, dass er auch unter schwerster Folter keinen seiner Kameraden verraten würde, ließ sie ihn von der Kirche des Hextor in einem nekromantischen Ritual seiner Lebenskraft berauben und verleibte sich diese selbst ein. Was sie nicht bedachte: durch dieses Vorgehen wurde sie selbst verletzbar, und als die Revolution über Herbergsbad hinwegschwappte und Ernjulf den Tod eines Märtyrers starb, bevor das Ritual endgültig beendet war, wurde durch seinen Tod Karasin selbst geschwächt und konnte schließlich in ihrem Thronsaal besiegt werden.

Prälat Anarkin will für Ernjulf ein Denkmal errichten lassen. Dies soll in der Mitte des Vedaris-Platz errichtet werden, wobei der Platz in „Freiheitsplatz“ umbenannt werden wird. Eine drei Meter hohe Bronzestatue soll auf einen ebenso hohen Sockel gestellt werden. Die Statue zeigt einen Mann, dessen Gesicht von einer Kapuze verhüllt ist und der mit seinem rechten Arm Richtung Süden auf Thingplatz zeigt. In den Sockel soll folgende Inschrift eingelassen werden: „Für Ernjulf Ebroer, vielen bekannt als Vater Freiheit und für alle Mutigen, die im Kampf um Herbergsbad und die Freiheit ihr Leben gelassen haben. Anarkin, Prälat zu Herbergsbad 599 AZ“.

Wer Ernjulf und die Aktionsfront verraten hat, ist weiterhin ungewiss, aber soviel ist sicher, er muss selbst einen hohen Posten in der Gruppe inne gehabt haben, denn nur so konnte er viele Kämpfer identifizieren...

Kavern Egriassen – Banditenanführer

Volk: Mensch (Flan-Bakluni-Mischling)

Kavern wird als mittelgroß und muskulös beschrieben und über sein Alter gibt es keine genauen Angaben. Auch zu anderen körperlichen Merkmalen sind noch keine

Erkenntnisse erhältlich.

Über diesen Mann ist wenig bekannt, außer dass er ein ausgezeichneter Kämpfer sein soll und skrupellos versucht, seinen Reichtum zu mehren. Er ist Anführer der Banditen von Scharfenwall. Dort hat er seine Macht mittlerweile gefestigt. Kavern hat im Laufe der Zeit ein gutes Gespür für Politik und Intrige entwickelt, und so seinen Einfluß spürbar erweitern können. Man munkelt, dass er sich sogar schon mit dem Gedanken trägt, den nördlichen Teil des Adri für sich zu beanspruchen, aber entsprechende Schritte vorerst noch unterläßt, damit Prinz Molil ihn nicht als Bedrohung für seine Herrschaft ansieht.

„Eherner Großvater“ – Ettinhäutpling

Volk: Ettin

„Eherner Großvater“ ist ein Ettin von noch größeren Ausmaßen als es bei dieser Rasse üblich ist. Er ist fast 4,50 m groß und sicher an die 3 Tonnen schwer. Wie alle Mitglieder seines Stammes trägt er am rechten Unterarm eintätowiert ein Symbol, das an das heilige Symbol des Heironeous erinnert.

Für einen Ettin ist er ungewöhnlich intelligent und wie sein Name bereits erahnen lässt, auch außergewöhnlich alt (etwa 80). Seine Kräfte sind aber noch nicht erloschen und er wird von den anderen Erwachsenen seines Stammes gefürchtet.

Warum er – wie sein Stamm auch – Orks und andere Humanoide hasst, ist ein Rätsel, das noch geklärt werden muss.

Elmennenanibinaquen – Baumhirt

Volk: Baumhirt

Elmen, wie er von den Menschen genannt wird (eine Annäherungsübersetzung seines Namens ergäbe in etwa: Noch-Nicht-Ganz-Ausgewachsener-Ulmenbaum-Voller-Neugier), ist ein junger Baumhirte, der in der Gegend der verlassen Waldelfensiedlung Erianrhel lebt. Für einen Baumhirten ist er sehr zugänglich, und wer die nötige Geduld aufbringt und mit ihm eine kurze Unterhaltung führt – was bedeutet, geduldig einige Tage Konversation zu üben – wird in ihm einen wertvollen Freund finden.

Bei der „Schlacht am Druidenborn“ hat er gemeinsam mit einigen älteren Baumhirten zum Sieg der Waldbewohner über Prinz Molil beigetragen.

Im Jahr 593 AZ wurde er durch einen Angriff der Vettel Ugleranod schwer verletzt, konnte aber von beherzten Abenteurern gerettet werden. Dafür revanchierte er sich einige Jahre später und machte die Wiederentdeckung der alten Elfensiedlung Erianrhel und die erneute Weihung des dortigen Tempels der Hanalil Celanil erst möglich.

Adrianna Elston - Hohepriesterin des Pholtus

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Adrianna ist mittelgroß, hat blaue Augen und inzwischen silbergraue lange Haare; sie ist 62 Jahre alt. Obwohl das Alter und die Sorgen deutliche Spuren auf ihr hinterlassen haben, ist sie immer noch eine gutaussehende Frau von beachtenswerter Ausstrahlung. Sie ist sehr ruhig und besonnen und wird von vielen Personen zwecks Beichte und Rat aufgesucht.

Auffällig an ihr ist, dass sie blind ist, sich aber trotzdem mit traumwandlerischer Sicherheit im Tempel bewegt. Niemand weiß, was ihre Erblindung verursacht hat, da sie in diesem Zustand von einer Reise zurückkehrte. Man sagt, dass sie einen Boten des Unbesiegbaren gesehen habe und

Pholtus ihren Wunsch, niemals mehr etwas weniger Vollkommenes sehen zu müssen, erfüllt hat. Aber nur sie selbst könnte sagen, was geschehen ist, doch sie spricht nie darüber. Als Hohepriesterin des Tempels obliegt ihr in den meisten Fällen natürlich die Ausföhrung der Gottesdienste. Seit dem Märtyrertod ihres Stellvertreters Silbur Waylan führt sie die Tagesgeschäfte des Tempels wieder selbst.

Klous Erden – Bogenmacher, Ratsherr zu Alfershurt
Volk: Gnom (Waldgnom)

Klous ist etwa 1 m klein, untersetzt und hat schwarze, schulterlange Haare. Seine Augen sind von dunkler, schwer definierbarer Farbe. Er ist etwa 130 Jahre alt. Er ist ein geschickter Bogenmacher, der vor allem auf Kompositbogen spezialisiert ist, die er gerne mit reichen, nicht immer praktischen Verzierungen versieht.

Jorig Erkendren - Bedienung des Schäumenden Kruges

Volk: Mensch (Bakluni-Flan-Oeridianer-Mischling)

Jorig ist ziemlich genau 1,85m groß und sehr schlank. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist Ende dreißig und wirkt sehr servil.

Er ist ein Cousin der Wirtin des Schäumenden Kruges, Yonina Erkendren.

Yonina Erkendren – Wirtin des Schäumenden Kruges

Volk: Mensch (Bakluni – Flan Mischling)

Yonina misst kaum 1,65m und ist leicht untersetzt. Sie hat dunkle Haut, Haare und grüne Augen. Sie ist Mitte fünfzig und hat ein eher bestimmendes Wesen.

Sie besitzt den Schäumenden Krug, der in einer eher einfachen Gegend von Herbergsbad liegt und daher preisgünstige Speisen und Getränke anbietet. Wohl deswegen wird er oft von Abenteuern besucht, die seit längerer Zeit keine Schätze mehr gehoben haben.

Tandle Ernterin – Klerikerin der Wenta

Volk: Mensch (Flan – Oeridianer Mischling)

Tandle ist etwa 1,60m groß, untersetzt und grobknochig. Sie hat dunkle Augen und dunkles Haar. Sie ist Mitte dreißig.

Sie betreibt den kleinen Wenta-Tempel in Amhang. Wie es sich für eine Klerikerin ihres Glaubens gehört, hat sie immer einen Krug (heiliges) Bier bei sich.

Untert Frobau – Meister der Drachenjünger

Volk: Halbdrache

Untert ist etwas über 1,70 m groß, von eher durchschnittlicher Statur und hat lange graue Haare und braun-gelbe Augen. Sein Alter kann man auf etwa dreißig Jahre schätzen.

Seine leicht grünlich schimmernde Haut, die an einigen Stellen Schuppen aufzuweisen scheint, ist sein auffälligstes und gleichzeitig irritierendes Merkmal.

Er ist ein guter Diplomat und ziemlicher Bücherwurm.

Auch wenn er selbst kein Anhänger des Herrn des Norwindes ist, schuldet die Kirche des Bahamut ihren aktuellen Tempel seiner Initiative.

Arnjan Gerstenkörner – Freier Bauer, Leiter der Miliz und Ortsvorsteher von Amhang

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Arnjan ist ungefähr 1,80 m groß, kräftig gebaut. Er hat dunkelbraunes, mittellanges Haar. Seine Augen sind nussbraune. Er ist Ende vierzig.

Arnjan hatte bis zum Ende der Graufalk-Kriege in der Armee von Almor gedient. Als dessen Niederlage besiegelt war, floh er mit seiner Familie nach Herbergsbad. Kurze Zeit später zog er weiter nach Amhang. Durch seine Erfahrung und sein kompetentes Auftreten avancierte er schnell zum Leiter der örtlichen Miliz und seit einigen Jahren schließlich zum Ortsvorsteher.

Dinko Glimmerburg – Putzbeauftragter der Aquäduktgilde

Volk: Gnom (Felsengnom)

Dinko ist nicht ganz 1 m groß und sehr schlank. Er hat dunkelbraunes, kurzgeschorenes Haar. Er hat Augen, die von einer dunklen, violetten Farbe sind. Er ist 119 Jahre alt.

Dinko ist der zweite stellvertretende Putzbeauftragte der Aquäduktgilde, zu deren Aufgabe neben dem Bau auch Pflege und Wartung des Aquäduktes gehört. Er ist auf die Reinigung der Brunnen des Aquädukts spezialisiert. Wenn man ihn zu seinem Spezialgebiet befragt, kann man sich auf einen Wortschwall einrichten, der einige Stunden dauern kann. Außerdem kann man bei einem solchen Wortschwall feststellen, dass Dinko ein klein wenig rassistisch gegenüber Menschen eingestellt ist, da diese die Kunst und den Wert des Aquädukts und der Arbeit der Gnome nicht zu würdigen wissen.

Inion Glitzerblatt - Waldläufer

Volk: Gnom (Waldgnom)

Inion ist etwas über 75 cm groß und wirkt drahtig und muskulös. Er trägt seine braunroten Haare zu einem Pferdeschwanz gebunden und hat schwarze Augen mit orangenen Sprenkeln. Er ist um die neunzig Jahre alt.

Inion ist Mitglied von Parrens Waldläufertruppe und der Miliz von Alfershurt. Er ist dort als Unteroffizier für die Ausbildung neuer Mitglieder zuständig.

Hala – Priesterin der Ehlonna

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Hala ist etwa 1,60 m groß. Sie hat kurzes dunkles Haar und braune Augen. Sie ist Ende zwanzig.

Sie bereist als Ehlonna-Priesterin die westlichen Waldgebiete und zieht dort von Siedlung zu Siedlung, um den Waldmenschen spirituellen Beistand zu gewähren. Gelegentlich kann man sie auch in Alfershurt antreffen, wo sie mit ihren Glaubensbrüdern und –schwestern über die Lage im Adri berät. Man munkelt, dass sie mit Prissyne Carnhuis sympathisiert.

Gunter Hartleib – Hauptmann der Stadtwache

Volk: Mensch (Oeridianer)

Gunter war eine hoch aufgeschossene (ca. 1,90m), respekteinflößende Gestalt mit stechendem Blick. Obwohl nicht offen sichtbar, war er ein eifriges Mitglied der Kirche des Hextors und alle Züchtigungen, die er dort selbst erfahren hatte, gab er gern bei Bedarf an seine Untergebenen weiter.

Gegenüber Bürgern war er weniger aggressiv, aber genauso tyrannisch. Mit Touristen und Abenteuern war er in der Regel umgänglicher.

Er stirbt bei der Verteidigung von Prinzessin Karasin im Palast. Sein Leichnam ist verschwunden. Es wird vermutet, dass die Kirche des Hextor einen treuen Diener wieder beleben wird, damit er weiter Angst und Schrecken im Namen der Geißel der Schlacht verbreiten kann.

Wilfred Heckwind – Flussschiffer

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Wilfred ist ein 1,85 m großer schwarzhäariger Mann in den Mittvierzigern. Er trägt einen Bart, der sein Gesicht einrahmt ohne Oberlippenbart, hat starke Geheimratsecken und ein wettergegerbtes Gesicht.

Er hat als erster Schiffer von Graf Myrak den Auftrag erhalten, Ware von Jennden nach Nanonnshaven zu transportieren. Diese erste Reise verlief äußerst ereignisreich.

Quentin Herseball – Waldbauer, Ratsherr zu Alfershurt

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Quentin ist etwas über 1,75 m groß, schlank aber muskulös. Er hat kurzes schwarzes Haar, trägt einen Vollbart, in dem sich einzelne weiße Haare zeigen, und hat graue Augen. Er ist etwas über vierzig und seit einigen Jahren Mitglied des Rates von Alfershurt.

Merruk Hessbrunn – Händler

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Merruk ist nicht gerade hoch gewachsen (ca. 1,65 m), stark untersetzt. Er hat halblanges, schütteres, dunkelblondes Haar, einen kleinen, immer gut gestutzten Schnurr- und Ziegenbart und braun-grüne Augen. Er ist Anfang fünfzig.

Merruk ist Patriarch des alteingesessenen Handelshauses „Hessbrunn – Herbergsbad“. Dieses kleine Handelshaus war schon immer besonders im Handel mit Alfershurt engagiert. So nimmt es nicht wunder, dass Merruk einer der ersten ist, der dem Aufruf Parren Luderns gefolgt ist und den Handel zwischen Herbergsbad und Alfershurt – trotz der hohen Aktivität von Banditen – wieder aufnahm.

Sir Höllenfurcht - gefallener Inquisitor

Volk: Mensch (verstorben?)

Als 593 AZ zum ersten Mal der Xvart Indigo in Herbergsbad von sich reden machte, sah Silbur Waylan vom Pholtus-Tempel in ihm eine solche Gefahr für den Wahren Glauben, dass er einen Inquisitor aus Winterkalt anforderte: Sir Höllenfurcht. Dieser überschritt bei seinem Auftritt in Herbergsbad indes die Grenzen seines Glaubens und wurde von Pholtus mithilfe einer Gruppe Abenteurer bestraft.

Etwa anderthalb Jahre später tauchte der für tot gehaltene Ex-Paladin wieder auf, diesmal als Finsterer Streiter im Dienste des Erzteufels Dispater, um sich an all jenen zu rächen, die für seine seinerzeitige Niederlage verantwortlich wahr. Mit der Hilfe des Pholtus-Tempels gelang Abenteurern seine erneute Niederwerfung - doch nicht, bevor er Silbur Waylan töten konnte.

Antonius Hoya – Hauptmann der Wache von Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Antonius ist hager und etwas mehr als 1,80 m groß. Er hat blondes Haar und blaue Augen. Er ist Anfang vierzig. Nachdem ihm im Jahr 592 AZ bei einer Entführung die rechte Hand amputiert wurde, ist er in den Innendienst der Justizbehörde versetzt worden. Die Verbrecherin, die ihm dies angetan hat, ist noch immer auf freiem Fuß.

Im Jahr 597 AZ wird er in den ehrenvollen Ruhestand versetzt und von Prinzessin Karasin in ihren unmittelbaren Stab berufen. Dabei erhält er auch eine neue rechte Hand. Er soll bei der Verteidigung des Palastes gestorben sein, seine Leiche wird jedoch nie gefunden.

Borl Hywatt - Drachenwerker

Volk: Flan-Oeridianer-Mischling

Borl Hywatt gehört einer eher seltenen Art von Handwerker an: Er ist ein Drachenwerker, d.h. er hat sich darauf spezialisiert, Körperteile und Körpersubstanzen von toten Drachen zu magischen Gegenständen zu verarbeiten. Er ließ sich im Sommer des Jahres 596 AZ am Rande der Altstadt nieder, in einem nach der Großen Seuche aufgegebenen kleinen Ladengeschäft, das in die Stadtmauern gebaut wurde. Vermutlich haben ihn die Gerüchte um die Drachentempel angelockt. Sein Geschäft läuft derzeit noch nicht wirklich gut, da weder im Fürstentum noch im Markland bislang allzu viele Drachen erlegt worden sind. Er hofft aber noch... Borl macht keinen Hehl daraus, dass er Mitglied der Drachenjünger ist; zudem ist er lose mit dem Schneider Klim Agera befreundet.

Ialgo – Dieb

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer Mischling)

Ialgo ist nicht allzu groß und eher schwächling. Er trägt lange dunkelbraune Haare und hat braune Augen. Sein Alter gibt er mit 29 an.

Ialgo hat dem Herbergsbader Tempel des Heironeous im Spätsommer 591 AZ eine goldene Drachstatuette gestohlen, die dieser zur näheren Untersuchung aufbewahrt hatte. Den Auftrag dazu, habe er von einem gewissen Edard Morfun erhalten, der ihm 500 GM dafür geboten hätte. Die Beschreibung von Edard Morfun gleicht frappierend einem Betrüger, der sich vor einiger Zeit als Raynard Byrgel ausgegeben hat und der ebenfalls in die Sache mit dem Auftauchen der Drachenstatuetten zu Beginn des Jahres 591 AZ verwickelt zu sein scheint. Ialgo wurde von einigen Abenteurern noch am Tag des Diebstahls gefasst und arbeitet im Moment im Tempel, um Buße für seine Missetaten zu tun.

Iridina – 2. Bewahrerin der Magie im Boccob-Tempel Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Iridina hat lange weiße Haare, die von funkelnden Haarklammern in Form gehalten werden. Ihr fast jugendliches Gesicht steht im Widerspruch zu ihrer gebückten Körperhaltung, die der eines sehr alten Menschen gleicht. Sie kommt so nur auf eine Körperhöhe von etwa 1,50 m. Niemand kennt ihr genaues Alter, aber man munkelt in Herbergsbad, dass sie wohl über siebzig sein muss. Ihre strahlend blauen Augen, ihr heller Teint und ihre geradezu grazile Erscheinung geben ihr eine gewisse elfische Anmutung. Sie trägt eine violette Robe, die reich mit Gold und Silber bestickt ist.

Immonara – Ehemalige Erzdruidin des Adri

Volk: Mensch (Flan-Suel-Mischling)

Immonara ist von beeindruckter körperlicher Größe, sie misst über 1,90 m, hat langes blondes Haar - meist zu einem Zopf geflochten - und wässrig-blaue Augen. Sie wirkt als wäre sie Mitte dreißig, doch gibt es Personen, die behaupten, dass sie schon an die hundert Jahre alt sein muss.

Sie arbeitet meist im Hintergrund und versucht alle Machtgruppen im Adri zu einen. Sie interessiert sich auch für die Vorkommnisse in den anderen großen Wäldern der Region (Celadon, Gamboge und Großholzwald) und ist Mitglied der Bronzebrüder.

Als Erzdruidin plädierte sie für passiven Widerstand gegen die Störenfriede von außen, wohl auch, weil sie so größeren

Schaden von Wald fernzuhalten hoffte. Im Spätsommer/Herbst des Jahres 595 AZ verlor sie indes ihre Stellung als Erzdruide im rituellen Duell an Athanasia Baumling, nachdem die beiden Druidinnen zuvor noch bei der Abwehr einer alten Feindin Immonaras, der Vettel Ugleranod, zusammengearbeitet hatten. Gleichwohl das Duell aufgrund feindlicher Einflüsse von außen empfindlich gestört wurde und Immonara ihr Leben verlor, als sie sich in die Bahn eines magischen Blitzes warf, der für Athanasia bestimmt war, erklärte der anwesende Große Druide das Duell für rechtens und entschieden. Immonara ist auf Wunsch Athanasia Baumlings wiedergeboren worden, wenn man –normalerweise weniger vertrauenswürdigen- Quellen glauben darf, streift sie als Grüne Vettel durch den Innerwald.

Indigo – Reformator

Volk: Xvart-Mischling

Indigo ist klein und blau. Was sollte man sonst von einem Xvart erwarten? Nun, jedenfalls keinen langen Schwanz, der als zusätzliches Greiforgan genutzt werden kann. Was auch verblüfft, ist sein Glauben an Pholtus und sein Eintreten für Gerechtigkeit und die Schwachen! Nach einigen Irrungen und Wirrungen hat er sich mittlerweile dem Herbergsbader Pholtus-Tempel angeschlossen, um dort an der Reformierung der etwas verkrusteten Strukturen zu arbeiten.

Er stammt eigentlich aus Graufalk, und sein wahrer Name ist Xrtwag. Den Namen Indigo legte er sich erst nach einer tiefgreifenden religiösen Erfahrung zu, die mit dem kürzlich wieder aufgetauchten Pholtus-Kleriker Erkensbrand Wittering in Verbindung gebracht wird.

Isenburt – Magier

Volk: Halb-Elf

Isenburt ist eher klein (unter 1,50 m) und schwächig. Sein Gesicht ziert ein kleiner Ziegenbart. Sein Schädel ist rasiert und wird von ihm regelmäßig mit Kräuterölen glänzend poliert. Seine Augen sind grün-blau. Sein Alter ist schwer einzuschätzen, aber er dürfte wohl schon fast vierzig sein. Er ist Lehrling des nairondischen Magiers Nukirien und hat von diesem den Auftrag erhalten zusammen mit Lockmalt den Alfesfurter Bürgern bei der Verteidigung ihres Ortes zu helfen.

Kalmirian – Waldläufer

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Kalmirian ist um 1,80 m groß. Er gehört zu den Veteranen der Graufalk-Kriege und hat sich nach Kriegsende in den Adri zurückgezogen, wo er eine kleine Gruppe von Waldläufern und anderen am Wohlergehen des Waldes Interessierten um sich geschart hat. Man erkennt die Mitglieder seiner Gruppe an den roten Schäften ihrer Pfeile. Man munkelt, dass seine Gruppe mit den Zielen der Waldläuferin Pristyne Carnhuis sympathisiere.

Prinzessin Karasin – Ehemalige Regentin des Fürstentums Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianerin)

Prinzessin Karasin war etwa 1,55 m klein. Sie hatte rot-blondes Haar, das sie meist zu einem Haarknoten hochgesteckt hatte. Dadurch, und durch das Tragen von Schuhen mit hohen Absätzen, versuchte sie von ihrer geringen körperlichen Größe abzulenken. Ihre Augen waren von einer tiefgrünen Farbe. Sie sah aus als wäre sie

Mitte dreißig, man munkelt aber, dass sie wohl eher Ende fünfzig gewesen war. Dies dürfte mit den nekromantischen Praktiken in Zusammenhang stehen, die in den Geheimgefängnissen ausgeübt wurden.

Sie war eine gewiefte Taktikerin, die es lang Zeit verstand, hinter den Kulissen alles zu tun, um ihre Macht zu erhalten und zu vergrößern.

Ihr extrem schwarzer Humor konnte manchmal auch recht derbe Formen annehmen. Sie war als gute Beobachterin und Menschenkennerin bekannt, der es immer wieder gelang, Menschen für sich einzunehmen, obwohl diese ursprünglich nicht auf ihrer Seite standen.

Man weiß, dass sie über mächtige Magie verfügte und nekromantischen Lehren folgte. So sollen zu ihren Vorfahren neben Vampiren auch mächtige Nekromanten gehören, die sich mit der Verlangsamung der natürlichen Alterung beschäftigt haben sollen. Dass sie sich selbst damit sehr gut auskannte, konnte im Rahmen der Revolution 598 AZ festgestellt werden.

Dank einiger mächtiger magischer Schutzgegenstände in ihrem Palast war es den Revolutionären fast unmöglich, sie bei der Schlacht in ihrem Thronsaal zu besiegen. Als jedoch bestimmte nekromantische Mechanismen außerhalb des Palastes außer Kraft gesetzt werden konnten, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Prinzessin von den Angreifern zur Strecke gebracht werden konnte.

Ihr Leichnam wird so präpariert, dass sie nie wieder zurück ins Leben geholt werden kann.

Keifan - Druide des Obad-hai

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Keifan ist Mitte 20 und in eine einfache braune Robe gekleidet, die von einem weißen Strick zusammengehalten wird; eine Kapuze ruht meist zurückgeschlagen auf seinen Schultern. Er hat graue Augen und ein scharfes, schmallippiges Gesicht. Er zählt zu den zahllosen Obad-hai-Wanderdruiden im Adri. Keifan ist meist schlecht gelaunt und im Umgang eher mürrisch. Der sehr phantasievoll benannte Hund „Fass!“ ist sein Tiergefährte, dem Keifan beigebracht hat, als Bote zu fungieren, um im Maul getragene Schriftstücke zu überreichen.

Amadis Kentrion – Paladin, Priester des Heironeous

Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker)

Amadis ist gut 1,85 m groß. Er hat kurze, schwarze Haare und graue Augen. Er ist 51 Jahre alt

Er ist in Chendl geboren worden und kam als junger Mann nach Herbergsbad, um mit seiner Frau, die hier in Herbergsbad geboren wurde, in ihrer Heimat zu leben. Alle drei Kinder von Amadis lernten hier im Tempel des Heironeous lesen und schreiben. Doch erst als seine Frau Vanaria starb, zog Amadis vollständig in den Tempel, dem er bereits seit viel längerer Zeit diente und empfing dort schließlich auch die Priesterweihe.

Noblisch Kerzenmacher – Kerzenmacher, Kräuterhändler und Magier

Volk: Halbling (Leichtfuß)

Noblisch ist etwa 95 cm groß. Er ist von kräftiger Statur. Seine braunen Haare fallen ihm ins Gesicht und verdecken meist seine grau-grünen Augen. Noblisch ist 92 Jahre alt.

Er war einst ein begabter Kerzenmacher, übt diesen Beruf aber nicht mehr aus; seinen Laden hat er während der Großen Seuche verloren. Anderen Völkern gegenüber ist er gelegentlich misstrauisch, da er als Halbling in

Herbergsbad eine gewisse Kuriosität bildet. Noblisch ist der Sohn von Carissa Kerzenmacher aus der weit entfernten Halblingssiedlung Lindenthal; seine Abenteuerlust verschlug ihn nach Herbergsbad, wo er sich einstweilen niedergelassen hat. Noblisch ist Mitglied im Halblingsstammisch von Herbergsbad. Noblisch betreibt derzeit eine Garküche in der Neustadt.

Wortham Kremm - Druiden im Dienste von Immonara

Volk: Halb-Elf

Wortham Kremm ist etwa 1,75 m groß; er ist ein Halb-Elf mit Oeridianer-Blut. Er lebt in einem kleinen Menschendorf im Nordteil des Waldes; man sagt, sein Vater sei einer der legendären Elfen aus dem Süden der Knochenmark gewesen, die kürzlich auf mysteriöse Weise verschwunden sind.

Wortham gehört zu den Unterstützern von Immonara. Er ist gespannt, wie sich seine Unterstützung jetzt auswirken wird, nachdem Athanasia nun an der Macht ist.

Lucas Landmair - Anthropologe, Historiker und Kuriositäten-Händler

Volk: Mensch (Mischling der verschiedenen Völker)

Lucas betreibt einen kleinen Gemischtwarenladen am Rande der Stadt. Dort kauft und verkauft er Schriftrollen, Landkarten und seltene Gegenstände, die mit der Kultur der Rhennee in Verbindung stehen. Überhaupt nehmen die Forschungen über das Volk der Rhennee sein Hauptinteresse ein, so hat er z. B. einige Theorien über ihre Herkunft aufgestellt, er beschäftigt sich aber auch mit der heimischen Tier und Pflanzenwelt. Lucas ist 59 Jahre alt, und ist häufig zerstreut. Sein größter Stolz ist die Hühnerfarm in seinem Hinterhof. Catherine van Leerk unterstützt seine Forschungen finanziell, da sie hofft von ihm Informationen über die Rhennee und ihren Sohn Tiuri zu erhalten.

Granny Larifa – Clan-Älteste

Volk: Mensch (Rhennee)

Sie ist die Älteste des Rhennee Clans, der im Jahr 596 AZ in Nannonshaven für einigen Aufruhr sorgte. Man sagt ihr nach, in die Zukunft blicken zu können. Außerdem wird ihr Clan mit dem Verschwinden des kleinen Tiuri van Leerk in Verbindung gebracht.

Levialen – General, Kommandant des Herbergsbader Regiments von Karasin

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Levialen war ca. 1,90 m groß, und obwohl er nicht besonders kräftig gebaut war, beeindruckt er durch eine perfekte, aufrechte Körperhaltung. Er hatte mittelbraune, kurze Haare, unter die sich schon die ersten weißen und grauen Haare gemischt hatten. Seine Augen waren ebenfalls braun, wobei er am linken eine große Narbe hatte, die aus einem Duell stammte. Er war Ende fünfzig.

Levialen stand loyal zu Karasin, auch wenn er sie nicht unbedingt mochte. Er war ihr einziger Berater, der nicht unter ihrem skurrilen Sinn für Humor leiden musste. Er stirbt bei ihrem letzten Kampf an ihrer Seite. Er hat sich ausbedungen, nach seinem Tod niemals wiederbelebt zu werden, da er in den Graufalk-Kriegen Untote zu hassen lernte und er selbst den Tod als Erlösung vom oerdischen Sein ansah. Seinem Wunsch wurde entsprochen und seine Asche in die Harfe gestreut.

Catherine und Otto van Leerk - reiches und einflussreiches Kaufmanns-Ehepaar

Volk: Mensch (Suel-Oeridianer Mischlinge)

Beide van Leerks stammen aus niederem oeridianischem Adel. Er ist ein großer wohlgenährter Mann in den Fünfigern; seine Frau ist sehr hübsch und etwa 10 Jahre jünger als er. Beide sind gebürtige Herbergsbader und haben ihren Wohlstand Ottos Handelsgeschäften zu verdanken, ebenso wie ihren Adelstitel.

Beide haben vor kurzem das Herbergsbader Waisenhaus mit einer hohen Spende bedacht. Ihnen werden außerdem gute Kontakte zu Prinzessin Karasin nachgesagt, die wohl mit ihrem Handelsgewerbe einhergehen. Vor zwanzig Jahren verschwand ihr damals noch sehr junger Sohn Tiuri. Nachforschungen und Erkenntnismagie brachten keine Ergebnisse. Die van Leerks haben ein Anwesen in Herbergsbad, sowie ein Landhaus nahe Nannonshaven.

Shari Liedhain – Bardin, „Aerdy-Lebt!“ - Gesellschaft

Volk: Halb-Elfin

Shari ist für eine Halb-Elfin ungewöhnlich groß (über 1,75 m), schlank und zierlich; trotz ihrer Größe überwiegen die elfischen Volksmerkmale. Sie hat dunkelbraune Haare und graue Augen. Mit ihren 29 Jahren ist sie bereits viel herumgekommen.

Sie ist ein wahres Sprachtalent und beherrscht ihre Laute meisterlich. Sie ergänzt Lertolias Illusionen um Klangeffekte und bildet mit der Illusionistin ein geradezu perfektes Team. Sie ist zurückhaltend, aber immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen, daher ist es fast sicher, dass ihre Zeit bei der „Aerdy Lebt!“-Gesellschaft nur begrenzt ist.

Lockmalt – Magier

Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker)

Lockmalt ist fast 1,90 m groß und sehr dürr. Trotzdem verfügt er über eine große körperliche Kraft. Seine Augen sind ebenso schwarz wie seine langen Haare, die er zu zwei Zöpfen gebunden hat. In seinen langen Vollbart hat er ebenfalls zwei Zöpfe geflochten. Er ist etwa Mitte dreißig.

Er war Lehrling des nairondischen Magiers Nukirien und hat von diesem den Auftrag erhalten, zusammen mit Isenburt den Alfesfurter Bürgern bei der Verteidigung ihres Ortes zu helfen und Isenburts Ausbildung fortzuführen.

Parren Ludern – Waldläufer, Kommandant der Miliz von Alfesfurt

Volk: Mensch (Oeridianer)

Parren ist etwa 1,80m groß, schlank und eher drahtig, hat dunkles, braunes Haar und graue Augen. Seine Haut ist von Wetter gegerbt, und die kleinen Krähenfüße an seinen Augen lassen ihn etwas älter als seine 43 Jahre erscheinen. Er ist gelegentlich ein Hitzkopf, kann sich aber schnell wieder beruhigen und ist normalerweise nicht nachtragend.

Lukan „der Eber“ – Barde / Hexenmeister

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Lukan ist ein Gigant. Er ist fast zwei Meter groß, wiegt wohl an die 150 Kilogramm und ist sehr muskulös. Dadurch wirkt er eher wie ein Barbar und nicht wie ein Barde. Seine rot-braunen Haare wachsen am ganzen Körper und bilden mit seinem langen Bart, seinen langen Kopfharen und der flauschigen Körperbehaarung fast schon eine Art Pelz. Er

hat stechend blaue Augen und ist schon weit über vierzig Jahre alt.

Lukan ist ein lebensfroher Kerl, der für seinen riesigen Appetit und gigantischen Durst nach Bier bekannt ist. Auf den so gewachsenen Bauch ist er extrem stolz und immer wieder kann er in Gasthäusern beobachtet werden, wie er sich selbstgefällig den riesigen Bauch tätschelt. Er bevorzugt feinste Kleidung und seine Vorliebe für (zu) enge Lederhosen ist seine einzige Geschmacksverirrung. Er singt meist von Schlachten und ist bekannt dafür, dass er die Nutzung offensiver Zaubersprüche und raffinierter Kampftechniken den sonst üblichen bardischen Gepflogenheiten vorzieht.

Eigentlich würde man einen wie ihn eher in der Armee vermuten, doch er liebt den Adri und seine Bewohner. Daher engagiert er sich auch stark im Kampf für die Freiheit und hat sich den „Kämpfern der Jägerin“ angeschlossen. Im Wald kennt er sich so gut wie jeder Waldläufer aus.

Ernston Mältzer - Besitzer der Alfesfurter Waldbrauerei, Ratsherr zu Alfsersfurt

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Ernston ist knapp 1,65 m groß und reichlich untersetzt. Er hat dunkelbraune, kurze Haare und dunkle Augen. Er ist über 30 Jahre alt.

Ernston ist eine Frohnatur und wird nur selten ernst. Zu diesen wenigen Augenblicken gehören Diskussionen über Handelsabkommen mit der „Außenwelt“ und den seit Jahren stagnierenden Absatz seiner Brauerei, der der aufkommende Handel mit Herbergsbad erst wenig gebracht hat. Nach seiner gescheiterten Kandidatur als Bürgermeister im Jahr 594 AZ, wurde er im darauffolgenden Jahr in den neuen Stadtrat gewählt.

Er betreibt die Brauerei erst seit kurzer Zeit, aber schon als kleiner Junge wurde er von seinem Vater in die traditionsreiche Kunst der Mältzer-Familie eingeführt, die seit Hunderten von Jahren (und in Alfesfurt seit 445 AZ) brauen.

Mahavir – Befreiungskämpfer

Volk: Mensch (Flan-Suel-Mischling)

Mahavir ist ein Anfang 30, mit braunem Lockenkopf, der oft mit einem starren und geistesabwesenden Blick anzutreffen ist.

Mahavir ist bereits mehrfach als Kämpfer der Aktionsfront Freies Almor überführt worden: beim ersten Mal versuchte er im Herbst 596 AZ die neu eingerichtete Schifflinie zwischen Jennnden und Nannonshaven zu sabotieren. Beim letzten Mal befreiten in Abenteurer aus einem Geheimgefängnis unter der Straßen Herbergsbads, das mit Prinzessin Karasin in Verbindung gebracht wird. Er war während der Revolution in der Stadt Graufalk untergetaucht. Er plant, im Frühjahr zurück nach Herbergsbad zu reisen.

Aldwen Marindrel – Hohepriesterin des Tempels der Heironeous in Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Aldwen ist fast 1,90 m groß und schlank. Ihre dunklen, von einzelnen grauen Strähnen durchzogenen Haare trägt sie meist zu einem Zopf geflochten. Sie hat hellblaue Augen und ist 50 Jahre alt

Sie führt den Tempel weise und bestimmt und wird von allen Bewohnern des Tempels uneingeschränkt als Autorität anerkannt.

Das starke Bewusstsein ihrer Pflicht und Verantwortung verleiht ihr in den meisten Situationen die nötige Selbstbeherrschung und Souveränität. Sie vertritt den Tempel nach außen, überlässt allerdings die Führung der Kasse und einen großen Teil der Verantwortung für das Geschehen im Tempel ihrem Vertreter Kaldor Sonnenschwert.

Medarkus - Geheimnisvoller Prophet

Volk: Mensch (möglicherweise Oeridianer)

Medarkus war ein AlterEgo von Anarkin, dessen er sich im Untergrund bediente, um den Menschen in Herbergsbad Mut zuzusprechen und über die Tugenden von Almor und den Fall von Karasin zu predigen.

Landra Merolion – Schauspielerin, „Aerdy lebt!“-Gesellschaft

Volk: Mensch (Flan-Suel-Mischling)

Landra ist groß (nicht ganz 1,80 m), schlank. Sie hat rotes Haar und blaue Augen. Sie ist 31 Jahre alt.

Sie liebt ihren Beruf und reitet für ihr Leben gern. Ihr außergewöhnlicher Sinn für Mode mag manche konservativere Natur schockieren. Nach dem Verschwinden Eldan Arkions hat sie gute Chancen, seine Stelle als stellvertretender Leiter der Gesellschaft einzunehmen.

Mirandus - Zweigstellenleiter der „Aerdy lebt!“-Gesellschaft
Volk: Mensch (Oeridianer)

Nach dem trotz eines kleinen Zwischenfalles sehr erfolgreichen Gastspiel der „Aerdy lebt!“-Gesellschaft in Herbergsbad hat sich die Gesellschaft entschlossen, eine Zweigstelle zu gründen, die sich der Ausbildung von Talenten für die Aufführungen der Gesellschaft widmet. Mirandus, eine joviale Mischung aus Laiendarsteller, PR-Fachmann und Diplomat, ist Leiter dieser Zweigstelle. Mirandus (wohl ein Künstlernamen) ist etwa 1,70 m groß und hat schwarze Haare sowie einen ebensolchen Schnurrbart, der meist kunstvoll gezwirbelt ist. Er ist sehr neugierig und stets an Neuigkeiten aus der Region interessiert.

Prinz Molil – Regent des Adri-Marklands

Volk: Mensch (Oeridianer)

Vetter des Hochkönigs Xavener I.

Molil ist groß (etwas unter 1,90 m), schlank und durchtrainiert. Er hat hellblondes Haar und blaue Augen. Er ist mit seinen 34 Jahren einer der jüngeren Fürsten in Ahlissa. In Herbergsbad ist nicht viel über ihn bekannt. Er ist selten in der Stadt und in seinem Regierungssitz praktisch nie anzutreffen. Er ist viel im Feld und versucht seine Heere zum Sieg zu führen. Derzeit verfolgt er primär zwei Ziele: die Eroberung von Kanterfeld und die Beherrschung des östlichen Adri. Seine Expedition auf Alfesfurt hat ihn gelehrt, dass er ein zweites Mal die Waldbewohner und ihren Verbündeten nicht unterschätzen wird. Seine Berater schlagen ihm vor, subtilere Methoden anzuwenden.

Er ist froh, dass Karasin ihres Amtes enthoben wurde, da ihre nekromantische Praktiken ihm gar nicht behagten. Da er selbst in Herbergsbad nicht gerne gesehen wird, ist dies für ihn ein Grund mehr, die Eroberung Kanterfelds voran zu treiben.

Edard Morfun - Mysteriöser Unbekannter
Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Der Name von Edard Morfun fiel im Sommer 591 AZ im Zusammenhang mit dem Diebstahl einer goldenen Drachenstatuette aus dem Heironeous-Tempel. Seine Die Beschreibung gleicht frappierend einem Betrüger, der sich im Frühling des gleichen Jahres als Raynard Byrgel ausgegeben hat und der ebenfalls in die Sache mit dem Auftauchen der Drachenstatuetten zu Beginn des Jahres 591 AZ verwickelt zu sein scheint. Erneut viel sein Name im Herbst 594 AZ in Zusammenhang mit dem Diebstahl einer weiteren Statuette, die Olgros eigentlich für ihn verkaufen sollte.

Graf Myrak – Herrscher der Stadt Jennden
Volk: Mensch (Suel-Oeridianer-Mischling)

Graf Myrak aus dem Hause Cranden wirkt für einen Menschen ungewöhnlich schlank und drahtig. Er ist kaum größer als 1,70 m. Er hat dunkelblondes Haar und grau-grüne Augen. Er wurde im Jahr 555 AZ in Rel Deven geboren.

Ende des Jahres 589 AZ hat er die Herrschaft über Jennden an sich genommen, die vor ihm Fürst Jichrisen, ein weit entfernter Verwandter, innehatte. Jichrisen ist während des Krieges verschwunden und wurde dann 589 AZ für tot erklärt. Der Familienrat des Hauses Cranden bestimmt Myrak zu seinem Nachfolger.

Myrak ist es gelungen sich in der Stadt zu etablieren. Sehr zum Entsetzen seiner Verwandten ist er vorübergehend mit Fürst Valeran aus dem Haus Garasteth ein Bündnis eingegangen.

Im Jahr 596 AZ hat er damit begonnen, den Flusshandel zwischen Jennden und Nannonshaven wieder zu beleben. Dabei hat er sich sowohl bei Kaufmannsgilde als auch bei Valeran unbeliebt gemacht. Ziel ist es, abseits der Handelsstraße von Goldriegel über Jennden nach Herbergsbad Güter zu transportieren. Wie man hört ist das Unternehmen nach anfänglichen Problemen von Erfolg gekrönt. Inzwischen hat Valeran Myrak verziehen, vor allem da dieser seinen Lehnseid ihm abgelegt hat und seinen Zehnten regelmäßig abführt.

Nzevorikin - Böser Priester (?)

Volk: Mensch (vermutet man zumindest)

Über Nzevorikin ist erschreckend wenig bekannt. Es wird vermutet, dass es sich bei ihm um einen alten, mächtigen Priester des Incabulous handelt, der schon vor Jahren als Gegenspieler einer Abenteurergruppe um den Rao-Priester Ploellin der Anführer des Geheimbunds der Bronzenen Gemeinschaft war. Er sammelte mächtige magische Gegenstände, die er in einem finsternen schwarzmagischen Ritual einsetzen wollte, wobei er allerdings von Helden des Adri gestört wurde - bevor er Tausende von Nachtvetteln auf den Adri loslassen konnte. Man nimmt allgemein an, dass Nzevorikin dabei getötet wurde.

Hilman Obrut – Bürgermeister von Alforsfurt

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer Mischling)

Hilmann ist etwa 1,80 m groß, von schlanker Gestalt und hat dunkle Augen und Haare. Er ist Anfang sechzig. Er handelt mit Fellen und Lederbekleidung und ist früher wegen dieser Geschäfte oft in Herbergsbad und Thingplatz gewesen.

Er ist im Spätsommer 594 als Bürgermeister von Alforsfurt wiedergewählt worden. Bereits bei Beginn seiner ersten

Amtszeit hat er Parren Ludern zum Anführer der Miliz ernannt. Sein Vertrauen in Parren ist noch nie enttäuscht worden.

Tilman Obrut – Wirt des „Darbenden Druiden“, Ratsherr zu Alforsfurt

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Tilman ist etwas kleiner als 1,80 m, leicht untersetzt und hat einen kleinen Bierbauch. Seine dunkelblonden Haare sind von weißen Strähnen durchzogen. Er hat braune Augen. Sein Alter gibt er mit 42 an.

Er betreibt die einzige Gaststätte, die innerhalb Alforsfurts liegt. Seit einigen Jahren hat er einen Sitz im Stadtrat.

Olafsdottir – Magier

Volk: Mensch (nimmt man zumindest an)

Wenig ist über den enigmatischen Magier bekannt, der sich Gerüchten zu Folge vor einiger Zeit in den südlichen Feuersteinhügeln niedergelassen haben soll. Man kennt ihn nur durch seine Assistenten Corinne und Raynard Byrgel sowie durch Bemerkungen, die Athanasia Baumling, die ihn von früher zu kennen scheint, fallengelassen hat. Seine Ziele sind ebenso unbekannt wie seine Vorgeschichte - und der Grund für seinen sonderbaren Namen... Er hat mittlerweile eine Art Ersatz für die nicht mehr existierende Herbergsbader Magiergilde aufgezogen, dem er den Namen „Olafsdottirs Zirkel“ gegeben hat.

Olgros - Ladeninhaber

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Olgros, ein mittelgroßer, schlanker Mann mit Glatze und Ziegenbärtchen von etwa 35 Jahren, ist Inhaber eines Kramladens im älteren (und ärmeren) Teil der Herbergsbader Neustadt, direkt an der Alten Stadtmauer. Er hat so allerlei merkwürdiges und auch nicht ganz so merkwürdiges Zeugs im Angebot. Olgros unterhält lose Kontakte zu Indigo sowie Klim Agera.

Im Herbst des Jahres 593 geriet Olgros ein wenig ins Blickfeld, als Blerkh, ein Priester im Auftrag von Nzevorikin, zusammen mit zwei Helfershelferinnen seinen Laden überfiel, um einen dort vorhandenen magischen Gegenstand zu stehlen; der Überfall wurde aber von einer Heldengruppe abgewehrt. Daraufhin hat Olgros einen Wachmann eingestellt, der wegen seiner martialischen Erscheinung Gesindel vom Laden fernhalten soll. Was nicht immer zu klappen scheint.

Im Frühjahr des Jahre 598 wird Olgros sein Händlertalent endgültig zum Verhängnis: er schmuggelt Dracheneier nach Herbergsbad ein. Aus ihnen schlüpfen Monstrositäten, die innerhalb von Minuten ausgewachsen sind und anschließend Chaos in der Neustadt verbreiten. Es hilft Olgros wenig, dass er beteuert, er sei übers Ohr gehauen worden, und dass er ja die Spezialisten angeheuert habe, die die Lage bereinigt haben. Sein Laden wird geschlossen, er selbst schmort in einem der – zahlreicher werdenden – Herbergsbader Gefängnisse, bis er von den Revolutionären Ende des Jahres befreit wird.

Kurlasgh Orrm – Schauspieler, Leiter der „Aerdy Leb!“-Gesellschaft

Volk: Mensch (Oeridianer)

Kurlasgh ist etwa 1,85 m groß, mit kräftigem, muskulösem Körperbau. Er hat dunkelbraunes Haar, blaue Augen und einen kurzen Schnurrbart. Er besitzt eine charismatische

Ausstrahlung und einiges Talent als Schauspieler. Er ist 44 Jahre alt.

Sir Pellidon von Ralsand – Ritter im Orden der Beschützer des Großen Königreiches

Volk: Mensch (Oeridianer mit einigen suelosen Einflüssen)

Sir Pellidon war von großer und kräftiger Statur. Über sein Aussehen waren keine Aussagen möglich, da er seit Jahren nicht mehr ohne Rüstung und Helm mit heruntergeklapptem Visier gesehen worden war.

Er entstammte dem Haus Cranden und wurde wohl vor etwa 50 Jahren in Ralsand geboren. Über seine frühen Heldentaten als Streiter des Heironeous gibt es einige Belege in den Heironeous-Tempeln der Region und in Nairond. Das letzte, das diese Quellen über ihn berichten, ist dass er um das Jahr 560 AZ dem Orden der Beschützer des Großen Königreiches beigetreten ist. Danach verliert sich seine Spur in Dunkeln, doch hat sich kürzlich herausgestellt, dass er wohl vor etwa 30 Jahren in den Blemu-Hügeln einen Todesritter verfolgt haben muss. Erst im Jahr 591 AZ tauchen wieder Berichte über ihn auf. Einige Abenteurer wollen auf diesem Mann am westlichen Rand des Adri nahe Herbergsbad gestoßen sein. Er soll an der Wiederbeschaffung einer goldenen Drachenstatuette für den Heironeous Tempel in Herbergsbad beteiligt gewesen sein.

Sir Pellidon stirbt Ende 597 AZ im Duell mit dem Todesritter Fürst Myrhal von Rax, kann diesen aber mit in den Tod nehmen.

Ploellin - Priester des Rao im Ruhestand

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Der eher rundliche und joviale Ploellin war vor langen Jahren ein Abenteurer, der mehrfach mit dem finsternen Priester Nzevorikin aneinander geriet und letztlich mithilfe der Geheimorganisation des Incabulous-Priesters zu zerschlagen. Danach trat er in den Tempeldienst über und ließ sich schließlich in Herbergsbad nieder. Erst kürzlich erinnerte man sich seiner wieder im Zeichen der Rückkehr Nzevorikins, und gar mancher Abenteurer hat nun einen Gefallen bei ihm gut.

Ploellin gilt als ein Kandidat für den Sitz der Kirche des Rao im neuen Konvent von Herbergsbad.

Querca - Druidin der Sheela Peryroyl

Volk: Halbling

Querca ist eine Halblings-Druidin, die Athanasia Baumling selbst in den Feuersteinhügeln aufgelesen und zur Druidin ausgebildet hat. Seitdem hat sich die junge Halblingsfrau aus einem kleinen Dorf in den Feuersteinhügeln zu einer der wichtigsten Helferinnen der Druidin entwickelt.

Querca gehört zu den derzeit noch wenigen Druiden, die im Auftrag und Namen Athanasias den Wald durchziehen und dafür sorgen, dass sich das Gedankengut Athanasias als neue Erzdruidin im Adri verbreitet.

Querculaquilainen – Baumhirt

Volk: Baumhirt

Quercula – wie er sich von Menschen und Halbmenschen gerne nennen lässt, ist ein junger und ungewöhnlich hastiger Baumhirt, dessen Name soviel wie „Kleine-Eiche-die-es-immer-eilig-hat“ bedeutet. Besonders interessieren ihn Zwerge, da er nicht glauben mag, dass diese keine Bäume mögen.

Er ist voller Tatendrang und schätzt es nicht – im Gegensatz zu vielen anderen seines Volkes – lange Palaver abzuhalten. Er bereut es noch heute, die Schlacht am Druidenborn verpasst zu haben!

Alystin Quillarion – Magierin

Volk: Elf (Grauelf)

Von zierlicher, fast feenhafter Gestalt erreicht Alystin eine Größe von ungefähr 1,50m. Sie trägt lange schwarze Haare und hat mandelförmige, braune Augen. Sie soll um die 200 Jahre alt sein.

Alystin lebt mit ihrem Bruder Darsillas in Lynaria. Zusammen mit Taralan ist sie eine der führenden Persönlichkeiten der „Vereinigung des Falken“, die die Geheimnisse des Adri erforschen will.

Darsillas Quillarion – Erfahrener Schwertkämpfer

Volk: Elf (Grauelf)

Darsillas ist etwa 1,80 m groß, wirkt drahtig und durchtrainiert. Er hat sehr helle Haut und schwarze Haare. Sein Alter wird auf über 150 Jahre geschätzt.

Zusammen mit Taralan ist er einer der führenden Persönlichkeiten der „Vereinigung des Falken“. Er ist der jüngere Bruder von Alystin.

Relmar – Innenminister der neuen Stadtregierung

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Relmar ist ein schlanker, meist etwas gehetzt und nervös aussehender Mensch mit grünen Augen und langen, schwarzen Haaren. Er ist Steuereintreiber im Dienste von Fürstin Karasin und hat Kenntnisse über ein- und ausreisende Karawanen sowie die Dienstpläne der Stadtwache.

Im Jahre 591 AZ war Relmar in die Ereignisse verstrickt, die zum Fall des korrupten Beamten Malenndril führten, der als Spion für das Nördliche Königreich tätig war. Seitdem geht der Steuereintreiber wieder effizient und unauffällig seinem Beruf nach. Mitte des Jahres 597 AZ wurde er aufgrund seiner Leistungen von Graulem zum „Sonderbeauftragten“ befördert.

Kurz danach wechselte er auf Anarkins Seite und wurde zu einem seiner maßgeblichen Informanten in der Endphase des Umsturzes. Gleichsam als Belohnung fiel ihm der Posten des Innenministers in der neuen Regierung zu.

Islwyn Sarff – Hexenmeister

Volk: Mensch (Oeridianer?)

Islwyn ist etwa 1,75 m groß; er hat helle Haut, schulterlange schwarze Haare und violetten Augen. Er ist stets gut gekleidet (meist in schwarz, mit ein wenig grün und blau) und trägt in der Regel eine kleine Schlange auf der Schulter. Dies hat ihm den Ruf eingetragen, ein Schützling der mysteriösen Großen Schlange zu sein. Ansonsten ist wenig über ihn bekannt; insbesondere über seine Herkunft spricht er nicht.

Ab 591 AZ erwirbt sich Islwyn einen Ruf als Abenteurer. Im Jahre 594 AZ verschwindet er weitgehend aus der Öffentlichkeit, nachdem ihn Mitte 593 eine fehlgeschlagene Erkundungsmission im Auftrag des Magiers Olafsdottir auf die Inseln des Kummers verschlagen hat, wo er von anderen Abenteurern befreit werden muss.

Erst seit der Rebellion gegen Karasin sieht man ihn wieder öfter in Herbergsbad, häufig in Gesellschaft von Klim

Agera. Darüber hinaus werden ihm Kontakte zum neuen Innenminister Relmar nachgesagt.

Andrack Schmerck - Raritätensammler

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer Mischling[?])

Andrack ist mit seinen ca. 1,65 m eher klein gewachsen. Er ist dünn und drahtig. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist etwas über 40 Jahre alt.

Er finanzierte im Winter 596/597 AZ einige Expeditionen in den Adri, die mit alten Drachentempeln in Verbindung stehen. Genauere Ergebnisse der Expeditionen sind nicht bekannt geworden. Es soll sich bei ihm um ein AlterEgo des Arcanalth Inajira handeln.

Adrian Schnellläufer – Druiden

Volk: Mensch (Flan)

Adrian ist mit seinen ca. 1,65 m eher klein gewachsen. Er ist dünn und drahtig. Er hat dunkle Haare und Augen. Er ist etwa Mitte dreißig alt.

Adrian stammt nicht aus dieser Gegend, sondern aus den Ödlanden zwischen dem Wildwucherwald und dem Einsamen Wald. Die dortigen Druiden haben ihn auf die Wanderschaft geschickt und vor nicht ganz 10 Jahren gelangte er so in die südlichen Ausläufer der Feuersteinhügel. Er befand, dass dies der Ort sein musste, an dem er der Erdmutter am besten dienen könnte. Den Druiden des Adris (die zumeist eher Obad-Hai verehren) geht er meist aus dem Weg.

Olagan Sehirli – Händler

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Olagan ist etwa 50, leicht untersetzt und von eher unscheinbarer Erscheinung.

Er trägt meist gute Bürgerkleidung die von gewissem Wohlstand zeugt.

Vor kurzem hat er ein Haus am Rande der Neustadt bezogen, in dem es spuken soll.

Sephiran – Sternenwächter

Volk: Elf (Grauelf)

Zierlich, aber für einen Elfen hochgewachsen, wirkt Sephiran auf Außenstehende arrogant und sich seiner hohen magischen Künste voll bewusst. Interessanterweise scheint es aber noch Sternenwächter zu geben, die seine Kräfte bei weitem übertreffen. Sephiran scheint ein Alter von etwa 250 Jahren erreicht zu haben.

Amarillion Silberschweif – Barde und Abenteurer

Volk: Halbelf

Amarillion ist nicht allzu groß, schmal und grazil. Er trägt sein dunkles, langes Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden, er hat grüne Augen. Er ist etwa Ende dreißig.

Meist ist er recht offen gegenüber Fremden, dabei manchmal auch etwas naiv. Eine gewisse Intelligenz ist ihm nicht abzuspüren, wenngleich sein Talent Menschen zu überzeugen sehr weit geht. Vor allem seine Auftritte mit Gesang und Laute sind in Herbergsbad sehr bekannt.

Amarillion hat sich Anarkin als Beauftragter für Kultur zur Verfügung gestellt. Er hofft, dass es ihm so gelingt, wieder mehr Touristen nach Herbergsbad zu bringen und die Armut der Massen zu bekämpfen.

Isiltraut Sirno - Waldläuferin, Ratsherrin zu Alfershurt

Volk: Halb-Elfin

Isiltraut ist knapp 1,70 m groß und von muskulösem Körperbau. Sie hat hellgraue Haare, die sie stets zu einem Zopf geflochten hat. Ihre Augen sind grün, mit kleinen orangen Einsprengseln. Sie ist etwa 55 Jahre alt.

Sie gehört als eine der wenigen Waldläuferinnen in Alfershurt nicht zu Parren Luderns Truppe und misstraut seinem militärischem Gehabe extrem. Sie vermutet, dass erst Parrens Aktionen die Aufmerksamkeit von Ahlissa auf Alfershurt gelenkt haben. Sie steht mit dieser Meinung im Stadtrat aber allein da. Als sie bei der Wahl zum Bürgermeister 594 nur sehr wenige Stimmen gewinnen konnte, beschloss sie nicht mehr für den Stadtrat zu kandidieren. Mit den Neuwahlen des Jahres 595 AZ hat sie sich folglich vollkommen aus der Politik verabschiedet. Man trifft sie gelegentlich im Gasthaus „Zum Roten Eber“ auf der anderen Seite der Harfe an.

Kaldor Sonnenschwert – Priester des Heironeous

Volk: Mensch (Mischling der verschiedensten Völker)

Kaldor ist wohl an die 1,90 m groß und von stattlicher Erscheinung. Er hat kurze braune Haare und haselnussbraune Augen. Er ist Ende dreißig.

Kaldor kam vor fünf oder sechs Jahren aus dem zerstörten Almor nach Herbergsbad und errang sehr bald durch seine Aufrichtigkeit und Verlässlichkeit das Vertrauen und die Hochachtung von Aldwen Marindrel. Kaldor ist nun stellvertretender Leiter des Herbergsbader Tempels und verantwortlich für die Finanzen des Gemeinschaft.

Er soll einen der Sitze der Kirche des Heironeous im neuen Konvent übernehmen.

Untinar Starkmesser – Kopfgeldjäger

Volk: Oeridianer-Suel Mischling

Untinar ist kaum 1,70 m groß. Er ist hager, aber hat stark austrainierte Muskeln. Er pflegt seine Glatze, in dem der die wenigen Haare, die ihm geblieben sind, täglich rasiert. Er hat grünbraune Augen und ist Ende vierzig.

Untinar ist Mitglied in Ausbildung der Bluthunde – Sektion Herbergsbad. Sein Meisterstück als Bluthund soll die Festnahme des Banditenanführers Caleb sein. Seit sechs Jahren jagt er ihn durch die Feuersteinhügel, den westlichen Adri, die Harfe hinauf und durch die Ländereien der Knochenmark.

Eldun Strahlenase – Barden / Illusionist

Volk: Gnom (Felsengnom)

Eldun ist etwa 90 cm klein. Er ist schlank, hat aber ein kleines, gemütlich wirkendes Spitzbäuchlein. Er hat dunkles Haar und dunkle Augen. Er ist etwa 130 Jahr alt.

Er wendet seine Fähigkeiten oft zu Unterhaltungszwecken an und ist daher gern gesehener Gast auf großen Festen, Jahrmärkten und Ähnlichem.

Seit einigen ausfälligen Bemerkungen in der Öffentlichkeit bezüglich des Herbergsbader Regimes, steckbrieflich wegen Hochverrates gesucht.

Wornat Strom - Demagoge und brillanter Redner

Volk: Mensch (Oeridianer-Suel-Mischling)

Wornat ist in Herbergsbad und Umgebung bekannt. Man sagt, kein Schwert sei so spitz, wie Wornats Zunge. Häufig stellt er dies unter Beweis. Man munkelt, er würde aus hohen Kreisen Rückendeckung erhalten und ist bekannter Weise loyal zur Prinzessin eingestellt. Wornat gibt gerne

vor, ein reinrassiger Suel zu sein, obwohl es tatsächlich nicht der Fall ist. Seit den Vorfällen um das Auftauchen der Rhennee in Nannonshaven und seinen feindseligen Reden ist Wornat wie vom Erdboden verschluckt.

Oromandia Sturmwind - zornige Halb-Elementar

Volk: Halb-Elementar (Luft)/Mensch (Rasse unbekannt)

Oromandia ist eine dunkelhäutige, junge Frau von großer Schönheit - und leicht durchscheinendem Äußeren. Sie ist das Produkt einer ausgesprochen seltenen Verbindung zwischen Menschen und (Luft-)Elementar, deren genaue Abkunft noch im Dunkeln liegt.

Oromandia tauchte im Erntemonat des Jahres 594 AZ unvermittelt im Adri auf und machte durch einen Anschlag auf den gnomischen Aquadukt, den sie dem Augenschein nach „für Moira“ durchführte, sowie kurz danach durch die Entführung von Kallra Bergom auf sich aufmerksam. Mutige Abenteurer im Auftrag der Stadt Herbergsbad konnten sie von ihrem Tun abbringen, doch hat sie den Wald nicht verlassen, sondern ist weiterhin aktiv, wenn auch weniger bedrohlich...

Aron Tapfernas

Volk: Gnom (Berggnom)

Zum gnomischen Sagengut gehört die Legende um den gnomischen Paladin Aron Tapfernas, wie sie in der Sage *Gnombjörn der Starke* nachzulesen ist. Laut dieser Geschichte besiegte Aron Tapfernas vor langer Zeit entweder im Großwald oder im Adri einen mächtigen Drachen, der von geistig verwirrten Menschen verehrt wurde. Der heldenhafte Paladin des Garl Glittergold musste diesen Sieg aber mit dem Leben bezahlen.

Ilonia Tiefstetten - Anführerin des Drachenkultes

Volk: Mensch (Flan) (?)

Man weiß wenig über Ilonia Tiefstetten. Außerhalb des Drachenkultes hat sie noch niemand bewusst gesehen.

Es ist lediglich bekannt, dass sie die Anführerin des Kultes ist, da von ihr einige Schriftstücke, inklusive einer Aufzeichnung über die jüngeren Ereignisse innerhalb des Kultes, entdeckt wurden. Es gibt Vermutungen, dass sie sich derzeit bei Achtiporax im Haupttempel des Kultes befindet und damit für lange Zeit von der Oerde abgeschnitten ist. Andere meinen, sie wäre dort ums Leben gekommen.

Flestin Trisanth - Waldläufer

Volk: Elf (Waldelf)

Flestin ist etwa 1,40 m groß. Auf den ersten Blick wirkt er fast zerbrechlich, verfügt aber über erstaunliche körperliche Kräfte. Er hat schwarze Haare, die er halblang auf seine Schultern fallen lässt. Seine Augen sind von aquamariner Farbe. Er wird auf über 200 Jahre geschätzt.

Flestin führt zusammen mit seiner Schwester Shalast Bishederry die kleine Waldsiedlung Sicherwald.

Ugleranod - Schrecken des Adri (verstorben)

Volk: Vettel

Die Grüne Vettel Ugleranod versuchte im Jahr 587 AZ, sich im Adri eine Machtbasis zu schaffen, geriet dabei aber in Konflikt mit der seinerzeitigen Erzdruidin Immonara. Immonara warf Ugleranod, die dabei war, sich mit infernalischen Mächten gegen die Druidin zu verschwören, mit einem Flammenschlag nieder und war sich eigentlich sicher, die Vettel getötet zu haben. Doch Ugleranod

überlebte aufgrund eines Gefallens ihres dämonischen Meisters, war aber dauerhaft verkrüppelt, und ihr Meister wandte sich von ihr ab.

Sechs lange Jahre sann sie darauf, sich an Immonara zu rächen, und schließlich glaubte sie im Herbst 593 AZ, in der mit Immonara konkurrierenden Athanasia Baumling ein williges Objekt für ihre Rache gefunden zu haben. Wider Erwarten taten sich die beiden Druidinnen aber vorübergehend zusammen, und eine in ihrem Auftrag operierende Abenteurergruppe tötete Ugleranod - dieses Mal endgültig.

Lisara Ulmeck - Priesterin der Ehlonna

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Mischling)

Lisara ist etwas kleiner als 1,70 m, ist schlank und hat dunkelbraunes Haar. Auffällig sind ihre verschieden farbigen Augen: das linke ist smaragdgrün und das rechte haselnussbraun. Sie verliert leicht die Geduld und hat ein überschäumendes Temperament. Sie ist Ende dreißig.

Sie befürwortet eine aggressive Verteidigung des Waldes und ist hier einer Meinung mit Parren Ludern. Sie versucht ständig, Pristyne Carnhuis von dieser Position zu überzeugen; bisher ohne jeglichen Erfolg.

Es bleibt abzuwarten, wie diese Position mit der neuen Ausrichtung der Druiden unter Athanasia Baumling zusammen passen wird. Manche Beobachter können sich vorstellen, dass die bisherige Konkurrenzsituation zwischen den Druiden und der Ehlonna sich verändern wird.

Sie ist oberste Priesterin der Ehlonna im Tempel der Naturgottheiten in Alforsfurt und Anführerin der „Krieger der Jägerin“.

Man sagt ihr eine Beziehung mit Lukan „dem Eber“ nach.

Fürst Valeran - Neuer Regent des Fürstentums Herbergsbad

Volk: Mensch (Oeridianer)

Valeran ist groß gewachsen, jedoch von schwächlicher Statur. Er wirkt ausgemergelt, ist aber von ungewöhnlich starker Konstitution. Er hat lange, dünne Haare, die komplett weiß sind. Seinen Augen sind von einem strahlenden blau. Sein Alter lässt sich schwer schätzen, aber er wird wohl schon Mitte sechzig sein. Er ist ein Fürst des Hauses Garasteth.

Jahrzehntelang hat er sich mit Söldnertruppen und Humanoiden in der Knochenmark Kämpfe geliefert. Irgendwann wurde er des Kampfes müde und suchte sich mit seinen Leuten ein Plätzchen, das man leicht unter seine Herrschaft bringen konnte. Das südliche Harfe-Becken war dafür ideal geeignet.

Vor neun Jahren begann er, dort die Macht an sich zu reißen. Dabei war er so erfolgreich, das ihm Hochkönig Xavener I. diesen Landstrich als Lehen verlieh.

Ein Grund warum er sich nach Süden orientierte, kann übrigens auch darin begründet liegen, dass er sehr verärgert war, als er erfuhr das Karasin die Herrschaft in Herbergsbad an sich gerissen hatte.

Daher war seine Wut noch größer, als er erfuhr, dass Xavener I. Karasin zur Herrscherin des Harfe-Beckens erklärte und das Gebiet dem Fürstentum Herbergsbad angliederte.

Er verbündet sich mit Anarkin und bekämpft im Geheimen Karasin. Dabei sorgt er durch geschickte Diplomatie mit Xavener I. dafür, dass dieser sich aus dem internen Machtkampf im Fürstentum heraushält, solange Valeran

sicherstellt, dass Herbergsbad Teil des Vereinigten Königreichs bleibt.

Gemeinsam mit Anarkin führt er Ende des Jahres 598 die Revolution an und wird zum neuen Regent des Fürstentums. Für seine Verdienste verleiht er Anarkin das Recht, Herbergsbad neu zu organisieren, unter der Bedingung, dass Herbergsbad –zumindest nominell– zum Lehen des Hauses Garsteth gehört. Man einigt sich auf ein Lehnsgehalt von einer Nachtigall pro Jahr.

Vater Freiheit – Mysteriöser Freiheitskämpfer

Volk: Mensch (?)

Vater Freiheit war das Pseudonym von Ernjulf Ebroer, dass er innerhalb der Aktionsfront Freies Almor nutzte. Niemand innerhalb der Gruppe kannte seine wahre Identität.

Baldo Wahrheitssucher - Tempelarchivar des Rao-Tempels und Gelehrter

Volk: Mensch (Faln-Oeridianer-Mischling)

Baldo ist Ende Sechzig und etwas über 170cm groß. Er ist für sein Alter recht rüstig, hat aber nur noch wenige, vor allem graue, Haare auf dem Kopf. Seine dunklen Augen versprühen ungeheure Energie und Tatkraft.

Er ist in alten Schriften auf die Geheimnisse einer alten Kultstätte des Nerull gestoßen, die im Adri verborgen liegt. Außerdem hat er vor kurzem einige Informationen über einen Ring alter Drachentempel tief im inneren des Adri entdeckt.

Silbur Waylan - Pholtus-Priester

Volk: Mensch (Oeridianer)

Silbur war der kämpfende Arm des Pholtus-Tempels in Herbergsbad. Er war besonders hart in der Auslegung der Gesetze des Herrn Pholtus und machte dabei vor nichts und niemandem halt. Im Frühsommer 595 AZ wurde er von Sir Höllenfurcht bei der Verteidigung des Tempels getötet und dafür Ende 595 AZ zum Märtyrer der Pholtuskirche erklärt.

Altrigan Werbann – Werwolfjäger

Volk: Mensch (Flan-Oeridianer-Suel-Mischling)

Altrigan ist etwas über 1,75 m groß. Er ist untersetzt und hat einen ausgeprägten Bauch. Er hat lange schwarze Haare, die meist fettig und strähnig sind. Zusammen mit seinen dunklen Augen wirkt dies meist ein wenig düster. Dies wird durch sein joviales und freundliches Auftreten mehr als wettgemacht. Er ist Ende dreißig.

Im Jahr 591 AZ tauchte er erstmals in Herbergsbad auf. Damals war er auf der Jagd nach Werratten, denen er aus Graufalk gefolgt war. Mit Hilfe einiger Abenteurer gelang es ihm die Werratten auszuschalten, bevor sie größeres Unheil in der Stadt anrichten konnten. Als er 596 AZ wieder in der Stadt auftauchte, sah man ihm an, dass das Leben ihm übel mitgespielt hat: Er hat ein Auge sowie einen Arm verloren und zieht das linke Bein beim Gehen leicht nach.

Erkenbrand Wittering - Kleriker des Pholtus

Volk: Mensch (Oeridianer-Flan-Mischling)

Erkenbrand Wittering ist um die 1,70 m groß und schlank. Er gehört zu den jüngeren Akolythen im Pholtus-Tempel zu Herbergsbad und ist erfüllt von den Lehren seines Gottes.

Zusammen mit einigen Abenteurern reiste er im Herbst 591 AZ nach Graufalk, wo er einen geheimen Zirkel von Xvarts ausheben half, was ihn ohne sein Wissen zum „Geburtshelfer“ von Indigo machte. Danach kehrte Erkenbrand nach Herbergsbad zurück, zog sich aber Ende 592 in den Adri-Wald zurück, da ihm die isolationistischen Tendenzen der Pholtus-Kirche immer weniger gefielen. Bei seinem Wirken im Adri fiel er letztlich einem Untoten zum Opfer, der ihn in einer magischen Lähmung hielt, bis er im Herbst 594 AZ von einer Gruppe Abenteurer gerettet wurde. Erkenbrand kehrte nach Herbergsbad zurück, um die aktuellen Entwicklungen in der Kirche des Pholtus zu beobachten. Viele hoffen, er könne die Nachfolge Silbur Waylans antreten.

Wellerin Zennor – Kleriker des Zilchus

Volk: Mensch (Oeridianer – Suel Mischling)

Wellerin ist etwas größer als 1,80m. Er ist insgesamt untersetzt und muskulös. Er trägt seine braunen Haare sehr kurz und immer sehr korrekt gekämmt. Seine braungrünen Augen und sein freundliches Auftreten, nehmen die meisten Menschen für ihn ein. Er ist Ende dreißig.

Als Kleriker steht er im Dienste der Stadtwache und kümmert sich dort um die medizinischen Belange von Wachleuten im Außendienst. Selten einmal ist er im Haupttempel in Herbergsbad anzutreffen, vielmehr hält er seine Andachten und Meditationen in einem der Schreine in den öffentlichen Gebäuden in Herbergsbad ab. Er hofft bald in die innere Verwaltung versetzt zu werden und sich dann um Budgets und Vertragsangelegenheiten kümmern zu können.

Anhang 1: Die Menschen–Völker der Oerde

Es gibt auf der Oerde, sieben bekannte Menschengruppen, die nachstehend beschrieben werden. Zwar sind heutzutage kaum noch Menschen wirklich reinblütig, da gerade in der Zentral-Flanaess vielerlei Vermischungen stattgefunden haben, aber bei den meisten Charakteren kann man noch ein vorherrschendes Volk feststellen.

- ✘ Bakluni
- ✘ Flan
- ✘ Oeridianer
- ✘ Olman
- ✘ Rhennee
- ✘ Suloise
- ✘ Touv

Bakluni

Bakluni haben goldene Haut in verschiedenen Schattierungen, dazu glattes, feines und grundsätzlich dunkles Haar (von dunkelbraun bis blau-schwarz). Augenfarbe ist gemeinhin grün oder grau-grün; braune und graue Augen sind sehr selten. Bakluni sind gemeinhin schlank und hoch gewachsen.

Die Bakluni herrschten einst über ein großes Imperium westlich der Kristaldunstberge und der Grenzspitze. Dieses wurde vor über 1.000 Jahren in einem großen Krieg mit den Suloise nahezu ausgelöscht. Die meisten Überlebenden zogen gen Norden und gen Westen, über die Grenzen des alten Imperiums hinaus. Heutzutage sind die Bewohner von Ekbir, Zeif und Ull sowie die Tigernomaden noch reinrassige Bakluni, während in Tusmit und unter den Paynim Blutvermischungen stattgefunden haben. Unter den Wolfnomaden und gar in Ket ist das baklunische Blut am dünnsten.

Im Gegensatz zu den Suloise bewahrten sich die Bakluni nach dem Kataklysmus viel von ihrer alten Kultur. Ehre, die Familie, Großzügigkeit und Gottesfurcht gelten als wichtige Tugenden. Die Bakluni verfügen über großes astrologisches Wissen, aus dem sie viele ihrer Sitten und Tabus ableiten. Pferde nehmen in ihrer Gesellschaft eine wichtige Rolle ein. Singen und Tanzen sind wichtige Bestandteile der baklunischen Kultur; zudem sind die Bakluni als Händler und Forscher bekannt. Viele von ihnen sind mächtige Magier.

Da die Lande der Bakluni relativ weit im Westen liegen, sind Charaktere baklunischer Abkunft in unserer Region selten. Sofern es sie gibt, handelt es sich häufig um Händler, Kundschafter oder wandernde Zauberer.

Flan

Reinrassige Flan haben bronzefarbene Haut in verschiedenen Schattierungen. Augenfarbe ist gemeinhin dunkelbraun, schwarz, braun oder bernsteinfarben; Flan haben gelocktes oder krauses Haar, dessen Farbe von Braun bis Schwarz reicht. Sie haben breite Gesichter und sind von untersetzter Statur.

Die Flan waren der erste Menschengruppen, der die Flanaess bewohnte, weshalb sie auch die Namensgeber dieses Teils des Kontinents sind. Es gibt zwar Anzeichen, die auf einstmalige große Flan-Zivilisationen hinweisen, doch sind diese schon lange nicht mehr existent. Die Flan waren schon seit Jahrhunderten ein Nomadenvolk, als sie von den Oeridianern und den Suloise, die vor 1.000 Jahren vor dem

von ihnen selbst verursachten magischen Kataklysmus flüchteten, langsam verdrängt wurden. In Geoff und in Tenh sowie in den Ödlanden gibt es heute noch größere Flan-Enklaven. Die Tenha sind noch reinblütige Flan, und auch bei den kupferhäutigen Ödlandwanderern ist das Blut der Flan noch sehr stark. Auch in Geoff, Sterich und in der Theokratie der Purheit findet sich noch ein sichtbares Flan-Erbe.

Die Flan sind ein sehr naturverbundenes Volk, das die Natur als eine zu respektierende, aber keinesfalls zu beherrschende Wesenheit ansieht, und dies schlägt sich auch in ihren Mythen und Legenden sowie in ihrer Kultur nieder. Dies trifft auch auf die heutigen Flan zu, und selbst jene, die in Städten wohnen, legen sich Gärten und Blumenbeete an. Vor jedem Flan-Heim steht ein Baum, dessen Zustand als Zeichen für das Wohl der Familie gilt. Viele Flan sind gute Geschichtenerzähler, die sich auf den zumeist großen Legendenschatz ihrer Familie berufen können.

Die nomadischen Flan von einst trugen einfache Kleidung aus Tierfellen und -häuten. Körperbemalungen und Tätowierungen waren als Körperschmuck an der Tagesordnung. Während dies heutzutage noch für die „reineren“ Flan-Völker (z.B. die Ödlandwanderer) gilt, passen sich die meisten heutigen Flan hingegen an die Kleidungsgewohnheiten der Orte, an denen sie leben, an, veredeln diese aber in der Regel durch die Wahl von strahlenden Primärfarben in satten Tönen.

Flan sind in unserer Region recht häufig, allerdings praktisch nie in reinblütiger Form, da gerade im Bereich des ehemaligen Großen Königreichs die Vermischung mit den Oeridianern besonders stark war. Entsprechend haben die Flan im Fürstentum von Herbergsbad viele der Sitten der Oeridianer angenommen; im Adri-Wald sind sie ihren alten Traditionen noch ein wenig näher.

Oeridianer

Oeridianer haben leicht bräunliche bis olivenfarbene Haut; ihre Haare sind gemeinhin braun bis rötlich, gleichwohl es auch sehr hell- und sehr dunkelhäutige Vertreter des Volkes gibt. Auch die Augenfarbe variiert stark, wobei braun und grau die häufigsten Farben sind.

Die Oeridianer wurden einst, im Umfeld des Großen Krieges, von Orks und Goblins, die in den Diensten der Bakluni und der Suloise standen, aus ihrer angestammten Heimat in Ull vertrieben. Selbst keine unerfahrenen Kämpfer, schlugen sie sich nach Osten durch die Flanaess und trieben die den Krieg überlebenden Suloise vor sich her. Sie schlossen zahlreiche Bündnisse mit den Flan, den Elfen und den Zwergen sowie mit anderen Völkern, durch deren Lande der Weg der Suloise führte. Letztlich ließen sie sich in der mittleren und östlichen Flanaess nieder. Teilweise vermischten sie sich mit der dortigen Bevölkerung (insbesondere mit den Flan), an manchen Orten aber (Perrenland, Furyondy, Nördliches Königreich, Sunndi und Onnwal) blieben sie ziemlich reinblütig.

Einer dieser Stämme der Oeridianer, die Aerdi, gründete schließlich das größte Imperium, das die Flanaess in über 1.000 Jahren gesehen hat: das Große Königreich. Die damaligen Oeridianer waren nicht nur zähe Kämpfer, sondern auch aufopferungsvoll und höchst loyal. Auch wenn man davon heutzutage nur noch wenig sieht, ist vielen Oeridianern doch immer noch eine hohe Gewaltbereitschaft zu Eigen, und sie sehen sich nach wie vor gern als Herrschervolk mit ausgeprägten militärischen

Traditionen. Kein Volk der Flanaess versteht sich besser in den Künsten des Krieges, wie gar schon so mancher Gegner zugeben musste. Die oeridianische Aggressivität macht aber hier nicht halt. Oft entlädt sie sich auch in politischen Ränkespielen, die als Ersatz für „wirkliche“ Kriege angesehen werden.

Oeridianer kleiden sich normalerweise in kurzer Tunika und eng sitzenden Hosen; darüber wird ein Umhang oder Mantel getragen, der auf Bewegungsfreiheit zugeschnitten ist. Oeridianer aus Nairond sowie jene aus dem Gebiet des ehemaligen Großen Imperiums bevorzugen Karomuster, während im Süden und Westen Ovale und Rauten an der Tagesordnung sind. Einst drückten die Farben und Muster Klanszugehörigkeit aus, doch wird dies allmählich durch persönlichen Farb- und Mustergeschmack ersetzt.

Da unsere Region an der Südgrenze des Nördlichen Königreiches liegt, befinden wir uns in einem oeridianischen Kerngebiet, in dem es noch viele reinrassige Oeridianer gibt. Auch Vermischungen mit anderen Völkern (insbesondere den Flan) haben hier natürlich stattgefunden, aber es gibt sehr viele (mehr oder minder...) reinblütige Oeridianer hier. Generell sind Abenteurer oeridianischer Abstammung in unserer Region mit Abstand am häufigsten.

Olman

Die Hautfarbe der Olman ist rötlich-braun oder dunkelbraun. Sie haben glatte, dunkle Haare und dunkle Augen (von mittelbraun bis nahezu schwarz).

Die Olman stammen aus Hepmonaland, in dessen großen Dschungeln sie viele Stadtstaaten errichteten und sich durch Jahrhunderte der Kriegführung ein Imperium eroberten, das das gesamte nördliche Hepmonaland beinhaltete und sogar, den Densac-Golf überspannend, den Amedio-Dschungel einbezog. Konflikte mit einer anderen Menschenrasse, den Touv, zwang sie dazu, ihre alten Städte aufzugeben, und der größte Teil des Volkes wanderte in den Amedio-Dschungel aus, wo sich die Kultur der Olman noch mehrere Jahrhunderte lang halten konnte. Dann fielen auch die dortigen Städte inneren Unruhen zum Opfer, und die Olman sanken in den Zustand der Barbarei ab.

Heutzutage findet man die Olman im Amedio-Dschungel sowie auf den nach ihnen benannten Olman-Inseln. Viele von ihnen wurden von der Scharlachroten Bruderschaft der Suloise versklavt, die immer wieder Jagdexpeditionen in den Dschungel schickt. Anderen wiederum gelang es, neue, bislang unbesiedelte Gebiete am Westrand des Landes der Seeprinzen zu erschließen, die sich gegen alle Eindringlinge verteidigen.

Nur sehr selten verirren sich Olman in den Adri-Wald oder das Fürstentum von Herbergsbad. Da das Volk nicht für seine Forscher und Händler bekannt ist, handelt es sich bei den wenigen, die hier gesichtet werden, fast ausschließlich um entflozene Sklaven der Scharlachroten Bruderschaft.

Rhennee

Die Hautfarbe der Rhennee reicht von olivfarben zu leicht gebräunt; sie haben gemeinhin gelockte Haare, die zumeist schwarz oder dunkelbraun sind. Die häufigsten Augenfarben sind grau, blau, oder haselnussfarben. Die Rhennee sind in der Regel kleiner als die anderen Völker der Flanaess, aber durchaus stark und drahtig; Männer sind selten größer als 1,70 m.

Dies erklärt sich dadurch, dass die Rhennee tatsächlich nicht auf der Oerde ihren Ursprung haben; sie kommen

von einer anderen Welt (oder Ebene), die sie Rhop nennen. Alte Legenden berichten, dass sie zum ersten Mal im Adri-Wald gesehen wurden (was auf etwa das Jahr 150 Allgemeiner Zeitrechnung datiert wird). Sowohl von den Aerdi als auch von den Ungeheuern des Waldes verfolgt, schlugen sie sich nach Westen zu den Ufern des Sees der Unbekannten Tiefen durch, wo sie sich zu einem auf dem Wasser lebenden Volk entwickelten. Seitdem befahren sie mit ihren Barken die großen Flüsse der Flanaess, wobei sie zwischen den drei großen Seen (dem auch als See der Unbekannten Tiefen bekannten Nyr Dyv, dem Morastsee nahe des Vesve-Waldes und dem als gefährlich geltenden Weistill-See im Imperium des Iuz) pendeln. Darüber hinaus gibt es noch einen kleinen Teil des Volkes, der sich einst abgesondert hat und den Wandel zum Barkenfolk nicht mitgemacht hat: die von den anderen Rhennee verachteten Attloi, die in Wagenkarawanen das Land durchziehen, immer auf der Suche, wie es heißt, nach dem Rückweg nach Rhop.

Die Rhennee gelten als Diebe, Schwindler und Scharlatane, und ihr Verhalten trägt wenig dazu bei, diesen Ruf zu verbessern. Sie sind Geheimnisrämer, und nicht wenige meinen, sie stünden mit dem Bösen im Bunde (was auf die Rhennee indes nicht mehr und nicht weniger zutrifft als auf jedes andere Menschevolk). Die Rhennee lieben die Musik und das Glücksspiel; sie tragen gern farbenfrohe Kleidung. Der Anführer einer Rhennee-Gemeinschaft ist in der Regel der älteste körperlich leistungsfähige Mann eines Klans, doch die wahre Macht geht von der Vatha aus, der Weisen Frau eines jeden Klans, die dank ihres Wissens und ihrer magischen Fähigkeiten hinter den Kulissen die Fäden ziehen. Männliche Rhennee gelten als chauvinistisch, weibliche hingegen als intrigant.

All diese Faktoren haben dazu beigetragen, dass man den Rhennee allerorten mit Misstrauen begegnet und es kaum zu Hochzeiten mit Angehörigen anderer Völker kommt - zumal ein Rhennee nur dann seinen Klan verlässt, wenn er ausgestoßen wird. Manchmal nehmen die Rhennee Kinder anderer Menschevölker in ihre Familien auf, doch grundsätzlich ist das Rhennee-Blut noch ziemlich unverdünnt.

Da die Rhennee die Oerde im Adri betraten, gibt es hier entsprechend noch viele von ihnen, sowohl von den Fluss fahrenden „wahren“ Rhennee als auch von den Attloi. Aufgrund des allgemeinen Misstrauens sieht man sie zwar nur selten als Angehörige von Abenteurergruppen, aber man sollte sie als Machtgruppe nicht unterschätzen.

Suloise

Von allen Menschevölkern der Flanaess ist das der Suloise am hellhäutigsten. Zu ihrer weißen Haut gesellt sich eine unverhältnismäßig hohe Zahl an Albinos. Die Augen der Suloise sind meist blass-blau oder violett, manchmal aber auch dunkelblau oder grau. Suloise haben drahtiges, manchmal gelocktes Haar in hellen Farbtönen wie gelb, hellrot, blond oder platinblond. Die meisten Suloise sind hoch gewachsen und hager.

Das alte Imperium der Suel lag in jenem Teil des Kontinents Oerik, der heute als das Staubmeer bekannt ist. Dieses verderbte Reich wurde vor über 1.000 Jahren im Krieg mit den Bakluni im sogenannten Doppelkataklysmus vernichtet, der beide Imperien zerstörte. Die überlebenden Suloise zerstreuten sich in alle Himmelsrichtungen. Viele überquerten die Höllengruben und schlossen sich mit anderen Suel zusammen, die schon früher hierher gezogen

waren. Andere wiederum wurden von den ihnen nachsetzenden Oeridianern zu den äußersten Ecken der Flanaess gejagt. Die Barbaren der Thillonrian-Halbinsel sind reinrassige Suel, und gleiches gilt für die Anführerelite der Scharlachroten Bruderschaft, einer der gefürchtetsten Geheimgesellschaften der Flanaess, die im Rahmen der Graufalk-Kriege von 582 bis 585 Allgemeiner Zeitrechnung auf dem ganzen Kontinent großen Einfluss erlangt hat. Die Bewohner des Herzogtums von Urnst sowie große Teile der Insel-Fürstentümer sind nahezu reinblütige Suloise.

Das alte Imperium der Suel wurde von mächtigen Adelfamilien beherrscht, und dieses Prinzip findet sich auch noch in der heutigen Suel-Gesellschaft, wobei allerdings der Begriff der „Familie“ heutzutage deutlich enger gefasst wird und nur noch Blutsverwandte umfasst. Nur noch wenige Suel sind in der Lage, ihre Abstammung bis zum Imperium zurückführen zu können - und die meisten von diesen vertreten als Anführer der Scharlachroten Bruderschaft den Anspruch der völkischen Überlegenheit der Suel. Viele Suel sind hochbegabte Zauberer, die ihre Stärken zumeist auf dem Gebiet der Verwandlungs- und Beherrschungsmagie haben.

Die meisten Suel sind eher traditionell veranlagt und tragen weite Hosen und lose Hemden, die in satten Farbtönen gehalten sind. Die meisten kleiden sich einfarbig, nur Adlige geben durch die Wahl mehrerer Farben ihre alten Farben wieder. Im kalten Norden sieht man statt Hosen und Hemden eher dem Klima angepasste Fell- oder Wollkleidung mit Handschuhen und Fellstiefeln. Suel tragen gern Fibeln, Broschen, Anhänger und andere Schmuckstücke zur Schau, bei denen es sich oft um alte Familienerbstücke handelt.

Unsere Region gehört nicht zu den heutigen Suloise-Stammlanden, und so findet man hier keine größeren Suel-Familien. Es gibt allerdings einen recht hohen Anteil an Suel in der Bevölkerung, bei denen man sich aber nicht immer sicher sein kann, ob es sich nicht doch um Agenten der Scharlachroten Bruderschaft handelt. Reinblütige Suel-Abenteurer sind selten, und oft haben sie es schwer, eine Vertrauensbasis zum Rest ihrer Gruppe herzustellen.

Touv

Die Touv haben dunkelbraune oder schwarze Haut sowie blaue und braune Augen; schwarze Augen sind selten. Ihre dunklen Haare sind gelockt oder glatt. Sie haben rundliche, fast ausnahmslos bartlose Gesichter und sind im Schnitt kleiner als alle anderen Menschengruppen der Oerde, von den noch kleineren, aber von einer anderen Welt stammenden Rhennee abgesehen; alten Berichte zufolge maß der größte je gesehene Touv 1,75 m.

Die Touv sind fast ausnahmslos in Hepmonaland zu finden, dem Dschungelkontinent südlich der Flanaess. Dort haben sie sich in Jahrhunderte langen Kämpfen gegen die Olman durchgesetzt, deren Stadtstaaten einst Hepmonaland beherrschten. Aus dem Süden des Kontinents kommend, überrannten sie schließlich die Olman und zwangen diese über den Densac-Golf in den Amedio-Dschungel, ohne ihnen dorthin nachzusetzen. Grund für diese Kämpfe war die Abneigung der Touv gegen die Menschenopfer der Olman sowie die Tatsache, dass jene einen Schlangengott verehrten (der wichtigste böse Gott der Touv, Meyanok, wird als Schlange dargestellt).

An der Spitze der Gesellschaft der Touv stehen Adlige, die ihren Titel durch außergewöhnliche Erfolge im Kampf

oder durch großen Mut errungen haben. Das Volk gilt als gleichberechtigt, ungeachtet von Tätigkeit und Stellung. Dies liegt an einer der Grundeinstellungen der Touv-Religion, dass sich im Lauf der Zeit alles ändert und letztlich jeder zu Ruhm, Geld und Einfluss kommen kann - weshalb auch jeder das gleiche Ansehen haben müsse.

Nach bisherigem Wissensstand verlassen die Touv Hepmonaland praktisch nicht, und sie scheinen nicht im Mindesten neugierig zu sein, wie es jenseits des Densac-Golfs oder des Oljatt-Meers aussieht. Und selbst falls es solche Expeditionen gegeben hat, ist noch keine davon so weit in den Norden der Flanaess vorgedrungen, dass man in Herbergsbad oder seiner Umgebung schon einmal einen leibhaftigen Touv gesichtet hätte. Touv-Abenteurer mag es geben, aber gesehen hat man sie in unserer Region noch nie.

Anhang 2: Nichtmenschliche Völker

An nichtmenschlichen Völkern, die als Spielervölker zugelassen sind, gibt es:

- Elfen
- Gnome
- Halblinge
- Zwerge

Nachstehend werden jeweils nur die für die Oerde relevanten Besonderheiten dieser Völker aufgeführt; ansonsten gelten die Angaben im Spielerhandbuch bzw. dem Monsterhandbuch. Sollten sich dabei Widersprüche ergeben, gelten die hier (auf Grundlage des Living Greyhawk Campaign Sourcebook) gemachten Angaben.

Elfen

Elfen (in der Sprache der Flan *Oive*) sind im Schnitt um 1,50 m groß und von heller Haut. Haar- und Augenfarbe sind je nach Untervolk unterschiedlich: Hochelfen haben gemeinhin dunkle Haare und grüne Augen; die noblen Grauelfen haben entweder silberfarbenes Haar und bernsteinfarbene Augen oder aber blass-goldenes Haar und violette Augen; Waldelfen haben gelbe bis rötliche Haare und Augen in diversen Grün- und Brauntönen. Darüber hinaus gibt es wilde Elfen und Talelfen, doch sind diese nicht als Spielercharaktere zugelassen.

Schon lange Zeit vor dem Entstehen der ersten menschlichen Kulturen gab es Elfen in den Landen östlich der Kristalldunstberge. Mit dem Aufkommen der Menschen und der Orks wurden sie zur Zeit der Völkerwanderungen nach dem Doppelkataklysmus langsam in die Wälder und Hochlande ihrer einstigen Heimat getrieben. Schließlich schlossen einige der wichtigsten Elfenreiche Bündnisse mit Zwergen, Gnomen und Halblingen, in selteneren Fällen aber auch mit einflussreichen Menschenstämmen (insbesondere den Oeridianern), um das Überleben des Volkes zu sichern. Heutzutage sind Celene, Sunndi, der Vesve-Wald und die Lendor-Inseln die Zentren der elfischen Kultur.

Im Fürstentum von Herbergsbad sowie dem Adri-Markland sind Elfen weitaus seltener, als man dies aufgrund der Geschichte der Region erwarten würde. Wahrscheinlich hängt dies damit zusammen, dass es vor langer, langer Zeit in einem Teil des Adri, der heute als Kaltforst bekannt ist, eine alte Elfenstadt gab, die Stadt der Sommersterne, die von einer unbekanntem Katastrophe vernichtet wurde. Wie dem auch so - die letzte Volkszählung hat für das gesamte Fürstentum gerade einmal 10.000 Elfen ermittelt (davon 40% Waldelfen, 40% Hochelfen und 20% Grauelfen), und im Adri haben sich schätzungsweise weniger als 500 (etwa gleichermaßen verteilt zwischen Waldelfen und Hochelfen) niedergelassen, die meisten davon im Elfendorf Lynaria. Zudem haben sich in jüngster Zeit Gerüchte über eine geheimnisvolle Gruppe von Grauelfen, den Sternenwächtern, verdichtet, doch sind diese nicht als Spielercharaktere zugänglich. Allgemein sind Grauelfen das mit Abstand seltenste Elfenvolk in unserer Region. Es gibt allerdings mittlerweile einige Kontakte zu den Elfen von Sunndi, so dass ein Spieler-Elf auch von dort kommen könnte.

Gnome

Gnome (in der Sprache der Flan *Noniz*) sind trotz ihrer nur geringen Größe von knapp unter einem Meter muskulös und kräftig. Neben den Felsengnomen gibt es in der Flanaess auch Tiefengnome, doch sind diese ebenso wie die Waldgnome nicht als Spielercharaktere zulässig. Felsengnome haben braune Haut und blaue Augen, und fast alle Erwachsenen haben helles Haar. Bei den Männern gibt es eine Tendenz zur Kahlheit, was oft durch kunstvolle Bärte wieder ausgeglichen wird. Nasen und Augenbrauen sind deutlicher ausgeprägt als bei anderen Völkern, und die Haut eines Gnoms ist ledrig.

Die Felsengnome der Flanaess haben sich in den nördlichen Hochlanden als Fallensteller und Hirten entwickelt. Erst wenige Jahrhunderte vor dem Doppelkataklysmus fingen sie an, nach Süden vorzustoßen, was sie in Kontakt mit anderen kulturschaffenden Völkern brachte. Ihre Anführer und Häuptlinge unterwarfen sich in der Regel der Oberhoheit der Elfen und Zwerge, in deren Gebiete sie vordrangen, doch kam es erst zur Aufnahme geregelter Beziehungen, als die Suloise und die Oeridianer nach der großen Katastrophe ostwärts zogen und sich die anderen Völker gegen die Eindringlinge zusammen schließen mussten. Heutzutage wohnen die meisten Gnome in unterirdischen Tunnelsiedlungen im Lortmil-Gebirge sowie in den und östlich der Feuersteinhügel.

In den Feuersteinhügeln nördlich von Herbergsbad befindet sich eine der größten Gnomenpopulationen der modernen Flanaess. Hinzu kommt, dass die Stadt Herbergsbad um das Jahr 200 der Allgemeinen Zeitrechnung als gnomische Siedlung Nonisstadt gegründet wurde. Die Stadt hat nach wie vor ihr eigenes Gnomenviertel, und wichtige Einrichtungen wie der Große Aquädukt zeugen vom großen Einfluss der Gnome auf das Stadtbild. Einen wichtigen Einfluss in der Stadt übt nach wie vor die Gilde der Glorreichen Gnomenarchitekten des Verbesserungsbedürftigen Fürstentums aus. In der Stadt leben heute noch um die 600 Gnome, deren Einfluss aber deutlich größer ist, als es diese an sich geringe Zahl erwarten ließe; im gesamten Fürstentum dürften es etwa 10.000 sein. Mindestens genau so viele, eher aber noch mehr, wohnen in den und um die Feuersteinhügel, sind allerdings nicht der Autorität des Fürstentums unterworfen. Im Adri-Wald hingegen finden sich nur wenige Hundert (Wald-)Gnome.

Halblinge

Halblinge (in der Sprache der Flan *Hobniz*) lassen sich zu Spielzwecken in *Leichtfüße*, *Großgefährten* und *Tiefenhalblinge* unterscheiden. Am häufigsten sind die Leichtfüße, die man nahezu überall in der Flanaess findet. Sie sind etwa 90 cm groß und wiegen für gewöhnlich zwischen 30 und 35 Pfund. Sie haben eine gesunde Hautfarbe, und ihr Haar ist schwarz und glatt. Ihre Augen sind schwarz oder braun. Die deutlich selteneren Großgefährten verdanken ihren Namen ihrer Größe (1,20 m und mehr). Sie sind schlanker und haben eine hellere Haut- und Haarfarbe. Im Gegensatz zu den meist abgeschiedenen lebenden Leichtfüßen unterhalten sie gute Kontakte zu den Elfen. Tiefenhalblinge letztlich sind kleiner und breiter als die Leichtfüße. Sie haben große Freude an Edelsteinen und feiner Baukunst und arbeiten häufig als Juweliere oder Steinmetze. Sie mischen sich selten unter Menschen oder Elfen, genießen aber die Gesellschaft von Zwergen.

Ursprünglich bewohnten die Halblinge eine Reihe kleinerer Siedlungen in den Flusstälern des mittleren Westens der Flanaess. Von dort drangen sie langsam in andere Gebiete vor, und zur Zeit der Wanderungen der Suloise und der Oeridianer hatten sie sich nach Norden etwa bis auf die Höhe des Gamboge-Waldes und nach Osten bis etwa zur Harfe verbreitet. Heutzutage findet man sie vordringlich im Scheldomartal, wo sie mit allen dortigen Völkern in Einklang leben. Insbesondere findet man sie in den westlichen und zentralen Regionen der Flanaess, von den Urnst-Staaten bis hin zu den drei Uleks. Aber auch an vielen anderen Orten in der Flanaess haben sich kleinere Halblingssiedlungen erhalten.

An sich spielen Halblinge keine große Rolle in unserer Region: Es gibt keine Halblingssiedlung im Adri-Wald, wohl aber einige kleinere Dörfer in den Feuersteinhügeln. In der Stadt Herbergsbad gibt es nicht mehr als 30 Halblinge, und im Rest des Fürstentums ist das Verhältnis nicht besser. Nichtsdestotrotz gibt es einen erstaunlich hohen Anteil von Halblings-Abenteurern in und um Herbergsbad, was wohl nicht zuletzt an den äußerst eifrigen Aktivitäten des Halblingstammtisch von Herbergsbad liegt.

Zwerge

Zwerge (in der Sprache der Flan *Dwui*) lassen sich in Hügelzwerge und Bergzwerge einteilen. Beide sind als Spielercharaktere zugelassen; Hügelzwerge entsprechen den Standardzwerge im Spieler-Handbuch. Hügelzwerge sind im Durchschnitt 1,20 m groß; sie sind stämmig und muskulös. Ihre Haut ist hellbraun oder tief gebräunt, die Haare sind braun, schwarz oder grau, die Augen können jede Farbe haben außer blau. Bergzwerge sind etwa 1,35 m groß und haben eine hellere Haut- wie Haarfarbe. Alle Zwerge tragen kunstvoll geflochtene und verzierte Bärte.

Da die Zwerge Außenstehenden nichts über ihre Entstehung erzählen, gibt es so gut wie keine Informationen über die Frühgeschichte dieses Volkes. Es gilt allerdings als gesichert, dass die Zwerge einst große unterirdische Hallen in den nördlichen Kristalldunstbergen bewohnten, wie aber im Doppelkataklysmus zerstört wurden. Dabei starb auch der letzte Hochkönig der Zwerge, und seitdem sind die Klans nie wieder vereint worden. Die von einzelnen Fürsten geführten Zwergenklans verbündeten sich die während der Wanderungen der Suloise und der Oeridianer mit den Elfen und den Zwergen (und manchmal sogar mit ihnen als zuverlässig erscheinenden Menschenstämmen), um ihre angestammten Gebiete zu verteidigen. Heutzutage findet man Zwerge überall dort, wo es zerklüftete Berge und Gebirge gibt, insbesondere im Lortmil-Gebirge, in den Gloriolen, den Kristalldunstbergen, den Eisenhügeln, dem Fürstentum von Ulek und in Ratik.

Zwerge sind recht selten im Fürstentum von Herbergsbad. Zwar zeigen sich überall in der Stadt noch Zeugnisse zwergischer Baukunst aus der Frühzeit der Stadt, doch heutzutage leben nur noch wenige Zwerge hier. Im Adri-Wald sind keine Zwergensiedlungen bekannt. Allerdings gibt es in den Feuersteinhügeln, vom Fürstentum unabhängig, mehrere Zwergensiedlungen. In den letzten Jahren hat aber insbesondere der Tempel des Moradin in Herbergsbad einen großen Aufschwung erlebt.

Jünger des Moradin sollen nach Meinung der Druiden auch für die steinernen Verunstaltungen verantwortlich

sein, die sie an den verlassenen Lagerstätten sogenannter „Abenteurer“-Gruppen vorfanden.

Anhang 3: Sprachen der Flanaess

Die fünf wichtigsten Sprachen

Die folgenden fünf Sprachen werden in der Flanaess von den meisten Einwohnern gesprochen: Alt-Baklunisch, Alt-Oeridianisch, Alt-Suloise, Flan und die allgemeine Handelssprache, wobei letztere die weiteste Verbreitung gefunden hat. Die meisten Bewohner der Flanaess sprechen mehrere dieser Sprachen, nur die barbarischen Völker und wenig Ausgebildete sind auf eine Sprache beschränkt. Abenteurer verständigen sich immer in der allgemeinen Handelssprache.

Alt-Baklunisch

Obwohl diese Sprache einer der Vorläufer der allgemeinen Handelssprache ist, hat sie mit ihr wenig gemein. Die meisten baklunischen Dialekte (inklusive derer der Paynim) sind von der Hochsprache abgeleitet und werden meist als Nieder-Baklunisch bezeichnet. Alt-Baklunisch hingegen ist die geschriebene Form der Sprache und findet Verwendung in der Religion, der Mythologie und der Poesie. Sie wird außerdem in allen offiziellen Dokumenten und höfischen Ritualen westlich des Yatil-Gebirges genutzt. Abgesehen davon, ist die allgemeine Handelssprache im Westen weit verbreitet und wird besonders von Händlern und den gebildeten Einwohnern gebraucht.

Alt-Oeridianisch

Dies ist eine relativ – trotz des Namens – junge Sprache. Die Oeridianer haben bis vor wenigen Jahrhunderten nur wenige äußere Einflüsse in ihre Sprache fließen lassen. Daher ist die Übersetzung in jede andere Sprache außer der allgemeinen Handelssprache bestenfalls als schwierig zu beschreiben. Viele Bücher und Dokumente des Großen Königreichs sind in Alt-Oeridianisch abgefasst und im Bereich um den Adri-Wald (und auch noch weiter im Osten und Süden) wird die Sprache noch oft in Wort und Schrift genutzt. Am Hofe Karasins und Molils wird die Sprache noch gern unter den gebildeteren Adligen verwendet. Auch die oeridianischen Tempel ziehen sie in ihren Ritualen meist der allgemeinen Handelssprache vor.

Alt-Suloise

Diese alte und einstmals weit verbreitete Sprache wurde mit dem Untergang des alten Imperiums der Suel im Regen des Farblosen Feuers fast ausgelöscht. Heute wird sie selbst von den wenigen Schriftgelehrten, die sie beherrschen, kaum noch gesprochen. Die einzigen, die noch regelmäßig Alt-Suloise sprechen und schreiben, sind die Angehörigen der Scharlachroten Bruderschaft.

In schriftlicher Form findet sich Alt-Suloise noch in vielen arkanen Schriften, die für jene von Interesse sind, die sich mit der Geschichte der Suel und ihren Schriften beschäftigen möchten. Eine Übertragung in moderne Sprachen und Alphabete ist ausgesprochen schwierig - und zum Einsatz beim Zaubern nachgerade gefährlich, da die Bedeutung bestimmter Flexionsformen im Laufe der Jahrhunderte verloren ging.

Flan

Dies ist die älteste Sprache, die heute noch in der Flanaess gesprochen wird. Flan wurde in einer abgewandelten Form von den Menschen in Tenh (vor der fast vollständigen

Vernichtung durch die Ätherwesen im Jahr 592 AZ) gesprochen, und auch die Ödlandwanderer benutzen eine seltsame verfremdete Form der alten Sprache. Es handelt sich um eine wenig wandelbare Sprache, in die moderne Konzepte (z. B. der magischen Forschung) kaum zu übersetzen sind. Sie wird in den meisten der kleinen menschlichen Siedlungen im Adri-Wald und den Feuersteinhügeln gesprochen. Auch in den Gottesdiensten der flanischen Naturgottheiten wird diese Sprache heute noch oft genutzt.

Allgemeine Handelssprache

Eine Kombination aus Alt-Baklunisch und einem Dialekt des Alt-Oeridianischen, wie es im Großen Königreich gesprochen wurde, bilden die Basis für die Sprache der Händler. Vor einigen Jahrhunderten entstand eine heute als Mittel-Handelssprache bekannte Frühform, die viele oeridianische Elemente sowie Anleihen der grammatikalischen Strukturen und des Wortschatzes des Alt-Baklunischen enthielt. Gab es ursprünglich viele regional ausgeprägte Variationen, führte die Dominanz der Aerdys zu Beginn der allgemeinen Zeitrechnung zur Schöpfung der standardisierten Gemeinsprache des Hochkönigs, die man später in allgemeine Handelssprache oder einfach nur Handelssprache umbenannte. Jeder Reisende muss die allgemeine Handelssprache beherrschen – oder er wird auf seinen Reisen enorme Schwierigkeiten haben, sich zu verständigen. Die Handelssprache wird auch häufig als „Zwischenstufe“ bei der Übersetzung anderer Sprachen benutzt.

Weitere Sprachen und Dialekte

Weitere Sprachen und Dialekte, die einer Erwähnung lohnen, sind im Folgenden aufgeführt. Wer eine verwandte Sprache spricht, kann diese Dialekte meist (eingeschränkt) verstehen. Dies gilt in der Regel aber nicht für jene Sprachen, die sich aus verschiedenen anderen Sprachen zusammensetzen.

Alt-Flan

Dieser altertümliche Dialekt des Flan existiert heute nur noch in der Schriftform. Man findet ihn vor allem in alten flanischen Ruinen, die von der einstigen Blüte der Zivilisation der Ureinwohner der Flanaess zeugen.

Amedi

Nur die Suel des Amedio-Dschungels sprechen diese eigentümliche Abart des Alt-Suloise. Die wenigen vorhandenen Schriftsymbole sind Anleihen des Suel-Alphabets.

Druidisch*

Die druidischen Sprachen der Flanaess haben dieselben Wurzeln wie das Flan, sind aber statisch und stark auf Natur und Landwirtschaft beschränkt.

Ferral*

Ferral ist eine alte oeridianische Stammessprache, die nur noch von Offiziellen der Eisernen Liga gesprochen wird. Ferral wird als militärische Kommandosprache und Geheimsprache genutzt und ist keine lebende Sprache mehr. Es wird befürchtet, dass diese Geheimsprache durch Maulwürfe der Scharlachroten Bruderschaft kompromittiert wurde, aber man arbeitet in Eisentor bereits an einer magisch verschlüsselten Fassung.

Kalte Zunge

Dieser Dialekt, auch als Fruz bekannt, ist eine Form des Alt-Suloise mit flanischen Einflüssen. Er wird von den Eis-, Frost- und Schneebarbaren des hohen Nordens gesprochen und hat keinerlei Bezug zur allgemeinen Handelssprache. Selbst für Sprecher des Alt-Suloise ist dieser Dialekt schwer zu verstehen.

Keoländisch

Dieser weit verbreitete Dialekt des Alt-Oeridianischen, der von einigen regionalen Einflüssen angereichert ist, wird vor allem in und um Keoland gesprochen.

Lendorisch

Dieser merkwürdige Dialekt des Suloise, der von der Handelssprache beeinflusst wurde und zudem voller nautischer Fachausdrücke ist, wurde von den menschlichen Bewohnern der Lendor-Inseln gesprochen, bevor diese von den Elfen im Jahr 583 AZ deportiert wurden. Heutzutage sprechen ihn nur noch diese menschlichen Flüchtlinge. Lendorisch hat keinen Bezug zur Kalten Zunge und wird nicht als Schriftsprache genutzt.

Lendorisch-Elfisch

Eine eigentümliche neuartige Sprache, die nur die aquatischen Elfen und die Hochelfen der Lendor-Inseln kennen. Es scheint sich um eine Sprache zu handeln, die von den elfischen Göttern inspiriert wurde. Sie ist voller religiöser und philosophischer Wörter und kann nicht auf dem üblichen Weg erlernt werden. Sie scheint sich direkt im Geist der Elfen zu bilden, die sich auf die Lendor-Inseln begeben.

Nairondisch

Dieser hochoeridianische Dialekt der allgemeinen Handelssprache wird in den ländlichen Gebieten Naironds gesprochen. Er ist die Umgangssprache der einfachen Menschen, Händler sowie all jener, die Fremden misstrauen. Gebildete Naironder sprechen ebenfalls die allgemeine Handelssprache.

Olman

Olmanische Sklaven, die von den Seefürsten oder der Scharlachroten Bruderschaft gefangen wurden, sprechen diese Sprache, da sie wissen, dass ihre Herren diese hassen. Das umfangreiche und komplexe „Alphabet“ ist eher eine umfassende Sammlung von Piktogrammen. Man hört diese Sprache meist in den westlichen Landen der Seefürsten und im Amedio-Dschungel.

Ordai

Dieser Dialekt der Wolfs- und Tiger-Nomaden erinnert an das Alt-Baklunische, hat aber mehr noch gemein mit den Dialekten der weiter entfernt lebenden Paynim. Die Schrift basiert auf dem baklunischen Alphabet.

Rhopan

Die Sprache der Rhennee ist auch als „Rhennee-Welsch“ bekannt, da sie viele Lehnwörter anderer Sprachen enthält, inklusiver des Jargons verschiedener Diebesorganisationen. Sie hat ansonsten keinerlei Bezug zu den oerdischen Sprachfamilien.

Ulagha

Die Sprache der Ull ist eine einfachere Abwandlung der baklunischen Umgangssprache.

Ur-Flan*

Die alten Magier-Priester, die einst über weite Teile der Flanaess herrschten, nutzten diese Geheimsprache. Sie stützte sich auf keine der heute bekannten Sprachen. Ur-Flan scheint sich vor allem mit magischen Prinzipien zu befassen, die dem Flan fremd sind. Es wurde wahrscheinlich nur von der herrschenden Klasse in ihren dunklen Ritualen und der Forschung eingesetzt. Ur-Flan existiert heute ausschließlich in schriftlicher Form und nutzt dabei wohl das Alphabet der Flan.

Velondi

Dieser alt-oeridianische Stammesdialekt wird von der Landbevölkerung entlang der Grenze zwischen Furyondy und Veluna gesprochen. Wer ausschließlich allgemeine Handelssprache spricht, kann Velondi nicht verstehen. Es existiert keine Schriftform der Sprache.

**Zugang zu diesen Sprachen ist Einschränkungen nach Klasse, Volk oder sonstigen Umständen unterworfen.*

Anhang 4: Umrechnung Kalender Oerde – Erde

	Sterntag	Sonntag	Montag	Gottstag	Wassertag	Erntag	Freitag
Nötfest	01.01.	02.01.	03.01.	04.01. Nv	05.01.	06.01.	07.01.
Feuersuch 1. Woche	08.01.	09.01.	10.01.	11.01.	12.01.	13.01.	14.01.
Feuersuch 2. Woche	15.01.	16.01.	17.01.	18.01. V	19.01.	20.01.	21.01.
Feuersuch 3. Woche	22.01.	23.01.	24.01.	25.01.	26.01.	27.01.	28.01.
Feuersuch 4. Woche	29.01.	30.01.	31.01.	01.02. N	02.02.	03.02.	04.02.
Saatmond 1. Woche	05.02.	06.02.	07.02.	08.02.	09.02.	10.02.	11.02.
Saatmond 2. Woche	12.02.	13.02.	14.02.	15.02. Vn	16.02.	17.02.	18.02.
Saatmond 3. Woche	19.02.	20.02.	21.02.	22.02.	23.02.	24.02.	25.02.
Saatmond 4. Woche	26.02.	27.02.	28.2./29.2.	01.03. N	02.03.	03.03.	04.03.
Kaltgleiche 1. Woche	05.03.	06.03.	07.03.	08.03.	09.03.	10.03.	11.03.
Kaltgleiche 2. Woche	12.03.	13.03.	14.03.	15.03. V	16.03.	17.03.	18.03.
Kaltgleiche 3. Woche	19.03.	20.03.	21.03.	22.03.	23.03.	24.03.	25.03.
Kaltgleiche 4. Woche	26.03.	27.03.	28.03.	29.03. N	30.03.	31.03.	01.04.
Wuchsfest	02.04.	03.04.	04.04.	05.04. v	06.04.	07.04.	08.04.
Pflanzmond 1. Woche	09.04.	10.04.	11.04.	12.04. V	13.04.	14.04.	15.04.
Pflanzmond 2. Woche	16.04.	17.04.	18.04.	19.04.	20.04.	21.04.	22.04.
Pflanzmond 3. Woche	23.04.	24.04.	25.04.	26.04. N	27.04.	28.04.	29.04.
Pflanzmond 4. Woche	30.04.	01.05.	02.05.	03.05.	04.05.	05.05.	06.05.
Hirtmond 1. Woche	07.05.	08.05.	09.05.	10.05. V	11.05.	12.05.	13.05.
Hirtmond 2. Woche	14.05.	15.05.	16.05.	17.05. n	18.05.	19.05.	20.05.
Hirtmond 3. Woche	21.05.	22.05.	23.05.	24.05. N	25.05.	26.05.	27.05.
Hirtmond 4. Woche	28.05.	29.05.	30.05.	31.05.	01.06.	02.06.	03.06.
Wohlsonne 1. Woche	04.06.	05.06.	06.06.	07.06. V	08.06.	09.06.	10.06.
Wohlsonne 2. Woche	11.06.	12.06.	13.06.	14.06.	15.06.	16.06.	17.06.
Wohlsonne 3. Woche	18.06.	19.06.	20.06.	21.06. N	22.06.	23.06.	24.06.
Wohlsonne 4. Woche	25.06.	26.06.	27.06.	28.06.	29.06.	30.06.	01.07.
Reichfest	02.07.	03.07.	04.07.	05.07. Vv	06.07.	07.07.	08.07.
Schnittzeit 1. Woche	09.07.	10.07.	11.07.	12.07.	13.07.	14.07.	15.07.
Schnittzeit 2. Woche	16.07.	17.07.	18.07.	19.07. N	20.07.	21.07.	22.07.
Schnittzeit 3. Woche	23.07.	24.07.	25.07.	26.07.	27.07.	28.07.	29.07.
Schnittzeit 4. Woche	30.07.	31.07.	01.08.	02.08. V	03.08.	04.08.	05.08.
Gutmond 1. Woche	06.08.	07.08.	08.08.	09.08.	10.08.	11.08.	12.08.
Gutmond 2. Woche	13.08.	14.08.	15.08.	16.08. Nn	17.08.	18.08.	19.08.
Gutmond 3. Woche	20.08.	21.08.	22.08.	23.08.	24.08.	25.08.	26.08.
Gutmond 4. Woche	27.08.	28.08.	29.08.	30.08. V	31.08.	01.09.	02.09.
Erntemonat 1. Woche	03.09.	04.09.	05.09.	06.09.	07.09.	08.09.	09.09.
Erntemonat 2. Woche	10.09.	11.09.	12.09.	13.09. N	14.09.	15.09.	16.09.
Erntemonat 3. Woche	17.09.	18.09.	19.09.	20.09.	21.09.	22.09.	23.09.
Erntemonat 4. Woche	24.09.	25.09.	26.09.	27.09. V	28.09.	29.09.	30.09.
Braufest	01.10.	02.10.	03.10.	04.10. v	05.10.	06.10.	07.10.
Wetterfest 1. Woche	08.10.	09.10.	10.10.	11.10. N	12.10.	13.10.	14.10.
Wetterfest 2. Woche	15.10.	16.10.	17.10.	18.10.	19.10.	20.10.	21.10.
Wetterfest 3. Woche	22.10.	23.10.	24.10.	25.10. V	26.10.	27.10.	28.10.
Wetterfest 4. Woche	29.10.	30.10.	31.10.	01.11.	02.11.	03.11.	04.11.
Jahreswerk 1. Woche	05.11.	06.11.	07.11.	08.11. N	09.11.	10.11.	11.11.
Jahreswerk 2. Woche	12.11.	13.11.	14.11.	15.11.	16.11.	17.11.	18.11.
Jahreswerk 3. Woche	19.11.	20.11.	21.11.	22.11. V	23.11.	24.11.	25.11.
Jahreswerk 4. Woche	26.11.	27.11.	28.11.	29.11. n	30.11.	01.12.	02.12.
Sonnend 1. Woche	03.12.	04.12.	05.12.	06.12. N	07.12.	08.12.	09.12.
Sonnend 2. Woche	10.12.	11.12.	12.12.	13.12.	14.12.	15.12.	16.12.
Sonnend 3. Woche	17.12.	18.12.	19.12.	20.12. V	21.12.	22.12.	23.12.
Sonnend 4. Woche	24.12.	25.12.	26.12.	27.12.	28.12.	29.12.	30.12./31.12.

V = Vollmond Luna, N = Neumond Luna, v = Vollmond Celene, n = Neumond Celene