



## Das Fürstentum von Herbergsbad

und

## Das Adri-Markland

Im Norden des früheren Großen Königreichs, dessen Titel nunmehr von Hochkönig Xaveners Vereinigtem Königreich von Ahlissa beansprucht wird, findet man das Fürstentum von Herbergsbad, welches vor den verheerenden Kriegen Teil der Prälatur von Almor und danach lange Jahre ein unabhängiges Gebiet der Flanaess war. Erst kürzlich hat Prinzessin Karasin aus dem Hause Garasteth Xaveners Avancen nachgegeben und sich Ahlissa angeschlossen... nicht völlig aus eigenem Willen, wie gemunkelt wird.

### Wissenswertes über Herbergsbad

Herbergsbad (12.200 Einwohner) findet in ganz Aerdy nicht seinesgleichen. Es liegt nahe den westlichsten Ausläufern des Adri, etwa acht Kilometer vom Waldrand entfernt. Die Stadt besteht aus einem umwallten Kerngebiet („Altstadt“) sowie einem größeren, ungeschützten Teil, der nur von einem kleinen, halbkreisförmigen Graben eingefasst wird. Bei den meisten Häusern der Altstadt handelt es sich um Steinbauten, an denen sich oftmals die Zeugnisse zwergischer oder gnomischer Handwerkskunst erkennen lassen – obwohl gerade Zwerge heutzutage hier eher selten sind. Wie man aufgrund des zweiten Namensteils erwarten darf, ist die Stadt weithin für ihre Heilquellen bekannt. Neben einer Vielzahl von Bädern und Thermen, die Heilung von nahezu jedem Gebrechen versprechen, kann Herbergsbad zudem mit mehr Herbergen, Tavernen und Gaststätten aufwarten als jede andere Ansiedlung gleicher Größe – woraus sich der erste Teil des Namens ableitet. Darüber hinaus fällt Herbergsbad durch über ein halbes Hundert sakraler Bauwerke auf, wobei die Bandbreite von unscheinbaren Schreinen bis zu großen Tempeln und beeindruckenden Kathedralen reicht. Hierin spiegelt sich die Vielzahl der in der Stadt und ihrer Umgebung vertretenen Religionen wider. Der eher weltlich orientierte Reisende mag indes eher die höchst komplexen Aquädukte aus Gnomenhand bewundern wollen.

Östlich von Herbergsbad liegt das Adri-Markland, wie heutzutage derjenige Teil des Walds genannt wird, der östlich des Harfefflusses liegt. Prinz Molil, ein Vetter des Hochkönigs Xavener, herrscht auf dessen Geheiß nominell über die Mark und ist entschlossen, Ahlissa den gesamten Adri untertan zu machen; die Waldgebiete westlich des Flusses hingegen werden von Herbergsbad beansprucht.

In diesem Schauplatz findet sich dein Charakter wieder, falls er im Adri oder seiner Umgebung (z.B. den südlichen Ausläufern der Feuersteinhügel) auf Abenteuer

ausziehen möchte. Die Region steht im Mittelpunkt des Interesses mehrerer Parteien und birsst geradezu vor Möglichkeiten für aufregende Abenteuer. Die meisten Bewohner des Adri verweigern sich der Herrschaft des Großen Königreichs bzw. seiner selbst ernannten Nachfolgestaaten, ganz wie sie einst auch alle Offerten aus Nyronde ablehnten.

### Wissenswertes über den Adri

Dieser riesige, uralte Laubwald ist eine nahezu unerschöpfliche Quelle an Jagdwild und Edelhölzern. Der Adri ist insbesondere für die folgenden Güter bekannt: Holz für den Schiffsbau und den Hausbau sowie die Herstellung von Möbeln und Waffen; seine breite Palette an Jagdwild, das nicht nur Fleisch und Nahrung liefert, sondern auch begehrte Trophäen; und schließlich die Fischvielfalt des Harfenflusses sowie die an seinen Ufern wachsenden Nährpflanzen. Es gibt nur eine einzige Siedlung im Wald, die diesen Namen auch wirklich verdient: das am Ostufer der Harfe gelegene Alfesfurt (etwa 1.000 Einwohner), nicht ganz 150 Kilometer von Herbergsbad entfernt. Die Waldleute des Adri, die in kleinen und kleinsten Gemeinschaften über den ganzen Wald verstreut leben, bringen weder dem Großen Königreich noch seinen Nachfolgestaaten allzu große Sympathien entgegen, und kleine, von Waldläufern angeführte Gruppen leisten in den Wald einfallenden Truppen sowohl des Vereinigten Königreichs als auch des Nordreiches erbitterten Widerstand. Man munkelt, dass sich im Kaltforst, einem gefährlichen Bereich im Herzen des Adri, eine uralte, legendenumwobene Stadt der Elfen befände. Elfen meiden dieses Gebiet, und sie versuchen mit allen Mitteln, andere davon abzuhalten, es zu betreten. Ebenfalls von Interesse sind der Ettinhügel (als Heim einer ungewöhnlich großen Ettinhorde angesehen und allgemein gemieden), die Elfenruinen von Erianhrel, die verfluchten Gnomenminen namens Gelbelend und die gefährliche Goldklamm, die als nahezu unerschöpfliches Reservoir an wertvollen Erzen und Mineralien gehandelt wird.

### Die Lage in Stadt und Wald

Sowohl innerhalb der Mauern von Herbergsbad als auch in den Tiefen des Adri sind die Dinge immer im Fluss. Uralte Geschehnisse und Geheimnisse streben nach Jahrhunderten des Wartens ihrer Erfüllung entgegen, und aktuelle politische Geschehnisse drohen, in größeren Konflikten zu kulminieren.

Die Gerüchteküche weiß derzeit folgendes zu vermelden:

- *Vor fast zwei Jahrhunderten verschwand Firan Zal'honan, besser bekannt als Azalin der Leichnam, der damalige Herrscher von Knurl, der sich mitten im Großen Königreich seinen eigenen Machtbereich geschaffen hatte, spurlos in den Tiefen des Waldes. Was passierte damals, und wohin verschwand er? Und warum hatte das Große Königreich seinerzeit nie auch nur den Versuch unternommen, ihn in seine Schranken zu verweisen? Es scheint, als sei jemand genau diesen Fragen auf der Spur...*
- *In den letzten fünf Jahren sind aus Tempeln im Wald geborgene Drachenstatuetten in größerer Zahl nach Herbergsbad gelangt - nur um dort wieder spurlos zu verschwinden. Manche beschuldigen den geheimnisvollen Magier Olafsdotir, Andere wiederum eine mysteriöse, angeblich im Untergrund arbeitende Organisation. Und ein altes, geheimnisvolles Buch spricht von weiteren Tempeln, noch tiefer im Adri...*
- *Man hört von einem Druidenduell, das im Herbst des Jahres 595 AZ die Halblingsdruidin Athanasia Baumling als Siegerin gesehen hat. Zeugen berichten vom Eingreifen vieler Untiere und der Störung durch mächtige Magie. Der Große Druid schien jedoch das Ergebnis anerkennen zu wollen. Wer war für die Störungen des Duells verantwortlich und warum schritt der Große Druid nicht ein? Und was wird Athanasia als neue Erzdruidein des Adri unternehmen?*
- *Welch düsteres Geheimnis ist in der Stadt der Sommersterne verborgen, einer der ältesten bekannten Elfenstädte? Welch schreckliches Geheimnis umgibt das im Kaltforst verlorene Erbe des Darnakurian? Und warum interessieren sich in jüngster Zeit so viele Personen für gerade jenen Teil des Adri?*
- *Sind die Beschützer des Großen Königreiches vielleicht gar nicht aufgelöst worden? Immer wieder gibt es Gerüchte über gepanzerte Gestalten mit dem Wappen der Ritter, die im Adri gesehen worden sein sollen. Gibt es das Vermächtnis der Ritter noch?*
- *Im Jahre 578 AZ, lange vor Ausbruch der großen Kriege, wurde Prälat Kevont von Almor von Prälat Anarkin abgelöst. Als jedoch die Auseinandersetzungen auch Almor erreichten, stand plötzlich wieder Kevont an der Spitze der Nation. Was geschah mit Anarkin? Lebt er vielleicht noch? Und was hat der auf mysteriöse Weise verschwundene Eldan Arkjon mit all dem zu tun?*
- *Der Beitritt des Fürstentums zum Vereinigten Königreich von Ahlissa wurde ein ganzes Jahr lang stolz gefeiert. Doch hinter den Kulissen gärt es, und Widerstand regt sich an mehreren Fronten. Die Waldmenschen in dem Teil des Waldes, der zum Fürstentum gehört, haben sich nie wirklich Karasin unterworfen, und man munkelt von einem Orden Heiliger Befreier, der das Regime in Herbergsbad zum Ziel genommen habe. Und auch die Scharlachrote Bruderschaft scheint das Fürstentum im Visier zu haben...*
- *Noch immer schwebt die Drohung von Prinz Molil im Raum, sich im Adri mit Gewalt zu holen, was ihm die Waldbewohner an Steuern nicht zahlen wollen. Einmal hat er es bereits versucht - nur um am Druidenborn von den verbündeten Waldbewohnern und vielen Abenteurern geschlagen zu werden. Doch wird er es erneut versuchen?*

## Charaktererschaffung

Dem Grunde nach stehen dir alle Völker und Charakterklassen, die im *D&D-Spieler* aufgeführt sind, zur Verfügung. Nichtsdestotrotz gibt es beim Erschaffen von Charakteren, die für unseren Teil der Welt angemessen sind, einiges zu beachten.

Es verlangt aber niemand, daß dein Charakter in diesem Teil der Welt geboren sein *muss!* Sollte er aus einem anderen Teil der Flanaess kommen, sind die folgenden Bemerkungen nur noch bedingt für dich von Interesse. Was zählt, ist dass dein Charakter nun den Großteil seines Lebens in und um Herbergsbad verbringt und hier auf Abenteuer auszieht. Von daher musst du gegebenenfalls erklären, warum es die Figur gerade hierher gezogen hat.

Herbergsbad ist in erster Linie eine Stadt der Menschen (hauptsächlich oeridianischen Geblüts), in der aber auch Gnome, die ein eigenes Stadtviertel bewohnen, eine wichtige Rolle spielen. Elfen und Halblinge sind da schon seltener, und Zwerge sieht man in Herbergsbad kaum. Die Mehrzahl der im Adri lebenden Waldleute sind ebenfalls Menschen, doch gibt es hier auch einige Elfen (und somit auch Halbelfen) sowie mehrere Gnomenhöhlen (in den südlichen Feuersteinhügeln). Wir müssen allerdings darauf hinweisen, dass es im Adri keine einzige Halblingsiedlung gibt! Hin und wieder finden sich auch Enklaven von Orks und ähnlichen Wesen, doch gelten diese im Allgemeinen als „Baumtöter“ und sind entsprechend unbeliebt.

Was Charakterklassen angeht, so gibt es in Herbergsbad nahezu keinerlei Einschränkungen. Da das Fürstentum aber offiziell zu Ahlissa gehört, haben es Paladine sowie Priester von Gottheiten mit guter Gesinnung hier sehr schwer, und gemeinhin müssen sie im Verborgenen operieren. Mönche werden sich in Herbergsbad in einem kleinen Kloster heimisch finden, doch die Agenten der Scharlachroten Bruderschaft sind überall!

Im Adri findet man hauptsächlich Waldläufer, (Wald-) Barbaren (und andere naturverbundene Kämpfer), Naturpriester und Druiden. Natürlich spricht auch nichts gegen einen Eremiten (Magier, Hexer, Priester), der sich in den Wald zurückgezogen hat. Schurken haben im Adri einen schweren Stand, doch sind Barden überall gern gesehen.

Ein Wort noch zu Glaubensfragen: Die Staatsreligion von Ahlissa ist Zilchus gewidmet. Darüber hinaus werden hauptsächlich die folgenden Götter verehrt: Hextor, Zerbo, Fharlanghn, Olidammara, Kord, Norebo, Ralishaz, Kurell, Boccob, Wee Jas, Delleb, Syrul und Rudd. Im Adri tummeln sich kleine Gemeinden von Gläubigen an etwa ein halbes Dutzend Natur- und Druidengötter. Eine Handvoll Beory-, Atroa- und Phyton-Priester haben im Lauf der Jahre hier Zuflucht gefunden, doch keiner von ihnen kann die Vorrangstellung von Obad-Hai und Ehlonna gefährden.

### Die Triade für Herbergsbad und den Adri-Wald:

Rainer Nagel [GH\\_Adri@web.de](mailto:GH_Adri@web.de)  
 Frank Roters [E.Ebroer@livinggreyhawk.de](mailto:E.Ebroer@livinggreyhawk.de)  
 Alexandra Velten [Tansy@gmx.net](mailto:Tansy@gmx.net)

Homepage: [www.livinggreyhawk.de](http://www.livinggreyhawk.de)  
 Diskussionen: [de.groups.yahoo.com/group/Living\\_Adri/](http://de.groups.yahoo.com/group/Living_Adri/)