

ABENTEURERHANDBUCH FÜR DIE SCHWERTKÜSTE



IMPRESSUM

Dieses Buch basiert auf einer Zusammenarbeit zwischen Wizards of the Coast und Green Ronin Publishing. Mitglieder des Kreativteams von Green Ronin sind in der folgenden Liste mit einem Stern markiert.

Leitender Entwickler: Steve Kenson*

Entwickler: Joseph Carriker,* Brian Cortijo,* Jeremy Crawford, Peter Lee, Jon Leitheusser,* Mike Mearls, Jack Norris,* Sean K Reynolds, Matt Sernett, Rodney Thompson

Redaktionsleiter: Jeremy Crawford

Redakteur: Kim Mohan*

Redaktionsassistenten: Chris Sims, Matt Sernett, Dan Helmick

Produzent: Greg Bilsland

Leitende Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Art Directors: Kate Irwin, Hal Mangold,* Shauna Narciso

Grafikdesigner: Emi Tanji

Titelbild: Tyler Jacobson

Innenillustrationen: Conceptopolis, Olga Drebas, Jason A. Engle, Randy Gallegos, Ilich Henriquez, David Heuso, Tyler Jacobson, McLean Kendree, Howard Lyon, William O'Connor, Claudio Pozas, Bryan Syme, Eva Widemann

Kartografen: Jared Blando, Mike Schley

Schriftartdesigner: Daniel Reeve

Projektleitung: Neil Shinkle, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Brand und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Spieltester: Adam Hennebeck, Anthony Caroselli, Arthur Wright, Bill Benham, Bryce Haley, Christopher Hackler, Claudio Pozas, Daniel Oquendo, David "Oak" Stark, Gregory L. Harris, Jason Baxter, Jason Fuller, Jay Anderson, Jeff Greiner, Jonathan Longstaff, Jonathan Urman, Josh Dillard, Karl Resch, Ken J Breese, Keoki Young, Kevin Neff, Krupal Desai, Kyle Turner, Liam Gulliver, Logan Neufeld, Lou Michelli, Matt Maranda, Mik Calow, Mike Mihalas, Naomi Kellerman-Bernard, Paul Hughes, Paul Melamed, Richard Green, Robert Alaniz, Rory Madden, Shane Leahy, Shawn Merwin, Stacy Bermes, Teos Abadia, Tom Lommel, Travis Brock, Yan Lacharité

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Sword Coast Adventurer's Guide

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Daniel Mayer

Lektorat: Simon Burandt

Korrektur: Mirko Bader

Layout: Nadine Hoffmann



Disclaimer: Wizards of the Coast ist nicht verantwortlich für die Taten der Wesenheiten, die in den Vergessenen Reichen heimisch sind. Dazu gehören Nekromantenfürsten abgelegener Magokratien, Magiern, die in allen Tälern leben (aber besonders in Schattental), Drow-Waldläufer, die einen oder mehrere Krummsäbel führen und von einem oder mehreren Panthern begleitet werden, wahnsinnigen Magiern, die riesige Gewölbe bewohnen, die durch einen Brunnen in der Mitte einer Taverne zugänglich sind, Betrachter, die kriminelle Kartelle leiten und jeder mit dem Wort Vielpfeile im Namen. Im Falle einer katastrophalen Begegnung mit solchen Wesenheiten beschuldigt euren Spielleiter. Wenn das nicht funktioniert, beschuldigt Ed Greenwood, aber sagt ihm nicht, dass wir euch das gesagt haben. Er kennt mehr Erzmagier als wir.



BIBLIOGRAPHIE

Hier findest du die Bücher aus den Vergessenen Reichen, die dieses Buch am meisten beeinflusst haben.

Athans, Philip. *A Reader's Guide to R.A. Salvatore's Legend of Drizzt*. 2008.

Baker, Richard, Ed Bonny und Travis Stout. *Lost Empires of Faerûn*. 2005.

Boyd, Eric L. *Waterdeep: Die prächtige Stadt*. 2005.

———. *Drizzt do'Urden's Guide to the Underdark*. 1999.

Connors, William W. *Hordes of Dragonspear*. 1992.

Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, und Chris Sims. *Vergessene Reiche Kampagnenset*. 2008.

Crawford, Jeremy und Christopher Perkins. *Ghosts of Dragonspear Castle*. 2013.

Cunningham, Elaine. *Thornhold*. 2001.

Greenwood, Ed. *Dwarves Deep*. 1990.

———. *Volo's Guide to Baldur's Gate II*. 2000.

———. *Volo's Guide to the North*. 1993.

———. *Volo's Guide to the Sword Coast*. 1994.

———. *Volo's Guide to Waterdeep*. 1992.

———. *Waterdeep and the North*. 1987.

———. *Waterdeep*. 1989.

———. *City of Splendors*. 1994.

Greenwood, Ed und Jason Carl. *Silver Marches*. 2002.

Greenwood, Ed, Matt Sernett und andere. *Murder in Baldur's Gate*. 2013.

Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams und Rob Heinsoo. *Vergessene Reiche Kampagnenset*. 2001.

Grubb, Jeff, Kate Novak und andere. *Hall of Heroes*. 1989.

Jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.

Leati, Tito, Matt Sernett und Chris Sims. *Scourge of the Sword Coast*. 2014.

Perrin, Steve. *Under Illefarn*. 1987.

Salvatore, R.A. *The Crystal Shard*. 1988.

———. *Rise of the King*. 2015.

Salvatore, R.A., James Wyatt und Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.

Sernett, Matt, Erik Scott de Bie und Ari Marmell. *Neverwinter Campaign Setting*. 2011.

slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb und andere. *The North: Guide to the Savage Frontier*. 1996.

GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM:

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood

Produzent: John-Paul Brisigotti



AUF DEM TITELBILD

Tyler Jacobson bildete diese Abenteurergruppe ab, die in aggressive Verhandlungen mit einer brutalen Orkdelegation eintreten. Abgebildet sind (von links nach rechts): Skip Brickard, ein Halbblutkämpfer mit einem Temperament so groß wie ein Ork; Illydia Maethellyn, eine gealterte Mondelfen-Klerikerin von Sehanine Moonbow; Hitch, ein derber Schurke, dessen zwielichtige Vergangenheit ihn mit den Zhentarim verbindet; Makos, ein Tiefling-Hexenmeister, der sich an seinem teuflischen Vater rächen will; und Nayeli Goldflower, ein mächtiger menschlicher Paladin, der von einem Schwur der Rache getrieben wird.

620B2438000001 EN

ISBN: 978-1-9474-9420-6

Erste Auflage: 2018

9 8 7 6 5 4 3 2 1



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Sword Coast Adventurer's Guide, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2018 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

INHALT

Vorwort	4	Fraktionsagent.....	146
Kapitel 1: Willkommen in den Reichen	7	Höfling.....	147
Die Schwertküste und der Norden.....	7	Klanhandwerker.....	147
Toril und seine Länder.....	9	Klostergelehrter.....	148
Zeit in den Reichen.....	14	Ordensritter.....	148
Eine kurze Geschichte.....	15	Söldnerveteran.....	149
Magie in den Reichen.....	18	Städtischer Kopfgeldjäger.....	150
Religion in den Reichen.....	19	Stadtwache.....	150
Die Götter von Faerûn.....	22	Uthgardt-Stammesmitglied.....	151
Kapitel 2: Die Schwertküste und der Norden	43	Wanderer aus der Ferne.....	152
Der Rat der Grafen.....	43	Anhang: Klassenoptionen in anderen Welten	155
Zwergenfestungen des Nordens.....	59	Welt der Drachenlanze.....	155
Inselkönigreiche.....	66	Eberron.....	155
Unabhängige Reiche.....	73	Greyhawk.....	156
Das Underdark.....	99	Selbstgemachte Welten.....	157
Kapitel 3: Völker der Reiche	103	Index	158
Elfen.....	103	Seitenkasten	
Halblinge.....	106	Regionen der Reiche.....	11
Menschen.....	107	Münzen der Reiche.....	13
Zwerge.....	110	The Kalender von Harptos.....	15
Drachenblütige.....	112	Magie, die das Gewebe beeinflusst.....	19
Gnome.....	113	Die Erdmutter.....	27
Halbelfen.....	115	Die Legende der Würfelknöchel, des Schädelkegels und des leeren Throns.....	31
Halborks.....	117	Die Legende von Tyche und ihren Zwillingstöchtern.....	40
Tieflinge.....	118	Die Götter von Mulhorand.....	41
Kapitel 4: Klassen	121	Anmerkung für den SL: Wie du die Reiche für dich beanspruchst.....	44
Barbaren.....	121	Zerstörte Königreiche des Nordens.....	48
Urtümliche Pfade.....	121	Immerglanz.....	50
Barden.....	122	Die Bezirke von Waterdeep.....	54
Die Harfner.....	123	Gefallene Zwergenkönigreiche und ihre Zeichen.....	58
Bardenschulen.....	123	Das Klagelied von Delzoun.....	60
Musikinstrumente.....	124	Der Lobgesang von Gauntlgrym.....	61
Druiden.....	125	Valkur, Heldengott der Nordländer.....	68
Druidenzirkel.....	125	Fort Morgenfürst.....	80
Hexenmeister.....	126	Die Uthgardt-Stämme und ihre Territorien.....	93
Schutzherrn der Reiche.....	126	Verlorene Stämme der Uthgardt.....	94
Andersweltlicher Schutzherr.....	127	Die Höhle von Menzoberranzan.....	101
Kämpfer.....	128	Seltene Volksunterarten der Elfen.....	105
Kampfarchetyp.....	129	Geisterweisen-Halblinge.....	106
Kleriker.....	130	Option: Menschliche Sprachen.....	109
Göttliche Domäne.....	130	Zwergenklans des Nordens.....	111
Magier.....	131	Damen der Goldenen Hügel.....	114
Magiergruppierungen.....	132	Tiefengnom-Talent.....	115
Arkane Tradition.....	132	Halbelfen-Varianten.....	116
Zaubertricks für Hexenmeister, Magier und Zauberer.....	134	Tiefling-Varianten.....	118
Mönche.....	134	Aasimar.....	119
Mönchsorden.....	134	Stachelrüstung.....	121
Klostertraditionen.....	136	Uthgardt-Totems.....	122
Paladine.....	137	Die Mondsterne.....	124
Paladinorden.....	138	Die Harfner und Druiden.....	125
Heiliger Schwur.....	138	Magiersigillen.....	131
Schurken.....	139	Klingengesang-Stile.....	132
Schurkenarchetypen.....	139	Draufgänger und Zwei-Waffen-Kampf.....	139
Waldläufer.....	141	Arkane Zauberwirker.....	142
Zauberer.....	142	Ritterorden von Faerûn.....	149
Ursprung der Zauberei.....	143	Söldner des Nordens.....	150
Kapitel 5: Hintergründe	145	Barbarenstämme von Faerûn.....	152
Adeliger aus Waterdeep.....	145		
Erbe.....	145		

VORWORT

GRUSS UND GUT, DASS WIR UNS TREFFEN, REISENDER! Willkommen in einer Welt der Magie und Abenteuer! Die Spielwelt der Vergessenen Reiche wurde ursprünglich von Ed Greenwood erschaffen und ist seit Jahrzehnten der Schauplatz von Spielen und Geschichten für Dungeons & Dragons. Die Reiche wurden für Geschichten voller Schwerter und Zauberei erschaffen. Sie erwuchsen aus Eds D&D-Kampagne, die Helden wie die talländischen Ritter von Myth Drannor enthielten. Ed gewährte auch in den Seiten des *Dragon*-Magazins einen Blick auf die Reiche und verfasste für D&D-Spieler erste Geschichten rund um den Magier Elminster, des alten Weisen von Schattental, der gelegentlich einen Weg durch ein Portal zwischen Faerûn und unserer Welt und in Eds Wohnzimmer fand.

Als TSR, das Unternehmen, dem D&D zu jener Zeit gehörte, eine neue Kampagnenwelt für sein D&D-Multiversum suchte, wählten sie die Vergessenen Reiche, und so wurden im Jahr 1987 die Tore für Spieler und Spielleiter weit aufgestoßen, um selbst nach Faerûn zu gelangen und dort eigenen heroische Geschichten zu erleben. Ein Jahr später stellte der Autor R. A. Salvatore den Lesern die Abenteuer des ausgestoßenen Drow Drizzt Do'Urden vor, das geschah in seinem ersten Roman *Der Gesprungene Kristall*, der das Underdark als wichtigen Teil der Reiche etablierte.

In den darauf folgenden Jahren erschienen zahlreiche Rollenspielprodukte, Romane, Videospiele und vieles mehr über die Vergessenen Reiche, so dass es eine der am häufigsten besuchten Fantasywelten aller Zeiten wurde. Die verlorenen Portale in die Reiche sind nun zurückgekehrt, wenngleich sie in der Vorstellungskraft vieler Fans immer offengestanden hatten.

Es ist somit keine Überraschung, dass die Vergessenen Reiche die Welt für unsere ersten Abenteuer in der fünften Edition von Dungeons & Dragons geworden sind. Bereits jetzt haben neue Helden große Taten geleistet, um Faerûn vor schrecklichem Bösen zu retten, und sie werden es noch weiter tun, solange die Flamme der Fantasie sie hierher zieht.

Dieses Buch ist Brennstoff für die Flammen, die diese Abenteuer und kleinen Blicke auf die Reiche im *Player's Handbook*, dem *Dungeon Master's Guide* und dem *Monster Manual* der 5ten Edition entfacht haben. Es erlaubt einen breiteren Blick auf den Kontinent Faerûn und die ganze Welt Toril, besonders auf die Regionen der Schwertküste und des Nordens.

Auf diesen Seiten erfahrt ihr über die Geschichte, das Land und die Völker von Faerûn, über die großen Stadtstaaten der Schwertküste und des Nordens, über die Götter jener Welt, die Fraktionen und Kräfte, die die Zivilisationen unterstützen und bedrohen.

Kapitel 1 dieses Buchs bietet einen Überblick über die Schwertküste und die Länder der Umgebung, ihre Geschichte, die Rolle der Magie und ihre Religionen. Kapitel 2 vermittelt Details der Städte und anderer Orte der Schwertküste. Kapitel 3 stellt die Geschichte verschiedener Völker und Untervölker vor und bietet eine Menge Spielmaterial für häufige als auch seltene Völker, die man an der Schwertküste und im Norden finden kann. Kapitel 4 zeigt, wie die Charakteroptionen im *Player's Handbook* in diese Region passen und präsentiert neue Optionen für Charakterklassen, die es nur in den Vergessenen Reichen gibt. Kapitel 5 beschreibt Hintergründe, die die Charaktere mit den großen Orten, Völkern und Ereignissen von Faerûn verbinden können.

Es existiert zwar ein schier endloses Wissen über die Reiche, und dieses Buch ist nur eine Einführung, doch gehört die Spielwelt der Vergessenen Reiche euch – genau wie D&D selbst – so wie sie euch schon immer gehört hat, seit Ed das erste Portal öffnete und uns einlud, in seine Welt zu kommen. Die Reiche sind ein Ort, an dem ihr eure eigenen Geschichten erschaffen und erzählen könnt, über eure Abenteuer und ihre Taten. Die Länder und Völker von Faerûn heißen euch willkommen, denn es ist eine gefährliche Welt, die dringend die Helden braucht, die ihr hervorbringen werdet.

Geht jetzt los, durch das Portal der Vorstellungskraft und in die großen und wunderbaren Reiche, die dahinter auf euch warten.







KAPITEL 1: WILLKOMMEN IN DEN REICHEN

IN DER WELT VON TORIL, ZWISCHEN DEM windgepeitschten Schwertmeer im Westen und dem geheimnisvollen Land von Kara-Tur im Osten, liegt der Kontinent Faerûn. Faerûn ist ein Ort vieler Kulturen und Völker, wird aber von den Ländern der Menschen dominiert, seien dies Königreiche, Stadtstaaten oder sorgfältig gewahrte Bündnisse ländlicher Gemeinschaften. Zwischen den Ländern der Menschen verstreut liegen die alten zwergischen Königreiche und verborgenen Enklaven der Elfen, leben assimilierte Gruppen von Gnomen und Halblingen und viele weitere exotische Völker.

Man kann in den Reichen viele Abenteuer erleben, wenn man bereit ist, sie zu suchen. Die Wege zwischen Städten und Nationen führen oft durch das Territorium von Briganten oder marodierenden Humanoiden. Jeder Wald, jeder Sumpf, jeder Gebirgszug hat seine eigenen Gefahren, egal ob es sich um lauernde Banditen, wilde Orks und Goblinoide oder um mächtige Kreaturen wie Riesen oder Drachen handelt. Ruinen übersäen die Landschaft und sind auch in den unterirdischen Kavernen zu finden. An diesen Orten warten Schätze aller existierender Völker – und zahlreicher untergegangener Zivilisationen – auf Abenteuerer, die mutig genug sind, sie zu suchen und für sich zu beanspruchen.

Faerûn hat eine reiche Geschichte, und es gibt wunder-same Erzählungen über Abenteuer und Magie, doch der Alltag der einfachen Leute wird von Landwirtschaft und Handel bestimmt. Die meisten Landbewohner müssen das Land bestellen, wenn sie etwas zu essen haben wollen, und Faerûner, die in den Städten leben, gehen oft Handwerksberufen nach oder nutzen ihre körperliche Kraft, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen. So können sie die Güter und die Nahrung kaufen, die andere anbieten. Neuigkeiten und Gerüchte werden von Karawanen und Schiffen, die Handelswaren bringen, sowie von reisenden Barden und Spielleuten überbracht, die Geschichten nacherzählen (oder erfinden), um die Leute in Tavernen, Herbergen und Burgen zu informieren und zu unterhalten. Auch Abenteuerer verbreiten Neuigkeiten – während sie sie gleichzeitig verursachen!

Das einfache Volk von Faerûn blickt auf Abenteuerer mit einer Mischung aus Bewunderung, Neid und Misstrauen. Die Leute glauben, dass jeder, der standhaft genug und willens ist, sein Leben für absolut Fremde auf Spiel zu setzen, gelobt und belohnt werden sollte. Aber solche Abenteuerer sammeln, wenn sie erfolgreich sind, große Reichtümer und persönliches Ansehen an, mit einer Geschwindigkeit, die einige beunruhigend finden. Sogar Leute, die diese Abenteuerer ob ihrer Energie und Tapferkeit bewundern, könnten Bedenken haben: Welche Schrecken werden entfesselt, wenn Abenteuerer, die die Gefahren missachten oder nicht davon wissen, eine Ruine oder Gruft öffnen und ein uraltes Böses in die Welt entlassen?

Die meisten Leute, die den Kontinent bevölkern, wissen wenig oder nichts über die Länder außerhalb von Faerûn. Die Gebildeten in der Bevölkerung sind sich einig, dass Faerûn nur ein Kontinent ist und Toril die Gesamtheit der Welt. Doch für den Großteil der Leute, die weder interkontinentale Reisen oder extraplanare Erkundung erleben, ist „Faerûn“ schon ein Konzept, das fast zu groß ist, um es zu begreifen.

Außer in den abgelegensten oder isoliertesten Orten sind Faerûner daran gewöhnt, Leute anderer Kulturen, Ethnien und Völker zu treffen. Nur in den kosmopolitischsten Gegenden erstreckt sich diese beiläufige Akzeptanz auch auf böse Humanoiden wie Goblinoide, Orks und Drow, ganz zu schweigen von noch gefährlicheren Kreaturen. Abenteuerer sind

normalerweise toleranter und akzeptieren Ausgestoßene, Sonderlinge und Geläuterte aus seltsamen Ländern und von ungewohnter Gestalt.

DIE SCHWERTKÜSTE UND DER NORDEN

Entlang des Schwertmeers, vom Norden von Amn bis zum Treibeismeer, erstreckt sich die Schwertküste, ein schmaler Streifen Land, der von den Stadtstaaten der Region dominiert wird, die das Meer nutzen, um Handel zu treiben. Für die meisten Leute, die sich um derlei Dinge scheren, liegt die Region zwischen Neverwinter im Norden und Baldurs Tor im Süden, doch werden Gebiete weiter im Norden und Süden, die nicht unter dem Einfluss einer größeren Macht stehen, normalerweise mit in den Karten der Schwertküste aufgenommen.

Allgemeiner gesprochen, bezeichnet der Norden alle Gebiete nördlich von Amn, aufgeteilt in zwei grundsätzliche Zonen: die Westlichen Herzlande und das Wilde Grenzland. Die Westlichen Herzlande umfassen einen schmalen Streifen Zivilisation, der von den Sonnenuntergangsbbergen bis zum Schwertmeer verläuft und südlich von einer Linie zwischen den Wolkengipfeln und den Trollbergen, nördlich von der Handelsstraße begrenzt ist. Das Wilde Grenzland ist der Name, den man dem Rest der unbesiedelten oder spärlich besiedelten Gebiete im Norden verleiht. Dazu gehören nicht die größeren Städte und Siedlungen in deren unmittelbarem Einflussbereich.

Die meisten Gemeinschaften, Nationen und Regierungen des Nordens lassen sich in fünf Kategorien einordnen: die Städte und Siedlungen, die Mitglieder des Rats der Grafen sind, die Zwergenfesten, die in der Region gebaut wurden, die Inselkönigreiche vor der Küste, die unabhängigen Reiche, die entlang der Küste verstreut sind, und die unterirdischen Gebiete des Underdarks. Jede Kategorie ist hier kurz beschrieben; mehr Details findest du in Kapitel 2.

DER RAT DER GRAFEN

Der Rat der Grafen ist eine Konföderation unter den Herrschern verschiedener Siedlungen des Nordens. Die Anzahl von Mitgliedern im Grafenkonzil, dem Leitungsgremium der Gruppierung, schwankt abhängig vom sich verändernden Status der Mitgliedsstädte und der politischen Spannungen in der Region. Im Augenblick gehören die folgenden Personen zum Grafenkonzil:

- Laeral Silverhand, die Offene Fürstin von Waterdeep
- Dagult Nieglut, Fürstprotektor von Neverwinter
- Taern Hornklinge, Hoher Magus von Silbrigmond
- Ulder Rabenwacht, Großherzog von Baldurs Tor und Marschall der Flammenden Faust
- Morwen Dolchfurt, Herzogin von Dolchfurt
- Selin Ramur, Marchion von Mirabar
- Dowell Harpell von Langsattel
- Dagnabbe Wegbart, Königin von Mithralhalle
- Fürst Dauner Ilzimmer von Amphail
- Nestra Ruthiol, Wasserbaron von Yartar

Der Rat der Grafen umfasst die stärksten Wirtschaftsmächte im Norden. Nicht nur stellt der Rat militärische Unterstützung und ein Forum für die friedliche Klärung von Differenzen zur Verfügung, er agiert auch schon immer nach dem Prinzip, dass Gemeinschaften mit gemeinsamen Interessen, die Handel treiben, vermutlich nicht Krieg gegeneinander führen werden. Indem sie starke Handelsbündnisse in und außerhalb der Allianz wahren, trägt der Rat der Grafen dazu bei, den Frieden zu wahren.

ZWergenfestungen des Nordens

Die verschiedenen Zwergengemeinschaften des Nordens sind die Erben und Überlebenden von Delzoun, dem großen Nordkönigreich früherer Tage. Auch wenn sie über die Jahrhunderte stets Krieg gegen die Orks und Goblinoide der Region geführt haben und Angriffe aus der Tiefe durch Duergar und Drow abwehren mussten, waren die Schildzwerges stets standhaft, entschlossen, ihre Hallen vor allen Bedrohungen zu schützen und wenn nötig zurückzuerobern.

Festungen, die aus den Tagen von Delzoun überlebt haben, sind Mithralhalle, die Zitadelle Adbar und die Zitadelle Felbarr. Die berühmte Stadt Gauntlgrym, die von den Delzoun-Zwergen erbaut und jüngst den Drow wieder abgenommen wurde, symbolisiert die wieder erwachende zwergische Stärke im Norden. Steinschachtfeste und Eisenmeister sind einsame Siedlungen, die sich beständig auf echte und eingebildete Bedrohungen vorbereiten. Sundabar und Mirabar werden trotz ihrer beträchtlichen menschlichen Bevölkerung ebenfalls als Zwergenfestungen betrachtet.

Bis vor kurzer Zeit waren die Zwergenfestungen Mitglieder der Silbermarschen (auch als Luruar bekannt), ein Bündnis von Städten im ganzen Norden, die sich gegenseitigen Schutz versprachen. Meinungsverschiedenheiten und nicht eingehaltene Verpflichtungen während eines Krieges mit dem Orkkönigreich der Vielpfeile zerstörte das verbleibende Vertrauen zwischen den Mitgliedern der Marches, so dass der Pakt aufgelöst wurde. Die Zwergenfestungen sind noch immer miteinander und jeweils individuell mit nahen menschlichen Reichen verbündet, doch besteht kein Vertrag mehr, der sie mit all ihren Nachbarn vereint.



INSELKÖNIGREICHE

Vor der Westküste von Faerûn liegen einige Inselreiche unterschiedlicher Größe. Am weitesten abgelegen, und doch vielleicht symbolisch am wichtigsten für das Festland, ist Immertreff, das Inselparadies der Elfen, das ein Teil des göttlichen Reichs von Arvandor sein soll. Viel näher an Faerûn liegen die Walfischknochen und Ruathym, die uralte Heimat der Ahnen des illuskanischen Volks, sowie die Mondscheininseln, wo viele Vertreter dieses Volks ihr Territorium mit den menschlichen Ffolk und den elfischen Llewyr teilen. Der Freihafen von Mintarn liegt in der Nähe, eine neutrale Stätte für Treffen zwischen Feinden und ein Rekrutierungsort, wo Seeleute leicht Arbeit finden. Trotz ihrer Größe ist die winzige Insel Orlumbor mit ihrem tückischen Hafen und ihren kompetenten, begehrten Schiffsbauern eine eigenständige und einflussreiche Nation.

In den Meeren des Südens segeln Piraten vieler Völker von den Nelanther-Inseln aus und machen Jagd auf die Handelsschiffe, die nord- und südwärts entlang der Küste fahren. Seit dem Beginn der Teilung sind die legendären Inseln Lantan und Nimbral zurückgekehrt. Das Zentrum der Erfindungen wie auch die Insel der zu Leira betenden Illusionisten sind noch verschwiegener und weniger offen für Fremde als vor ihrem Verschwinden.

UNABHÄNGIGE REICHE

Zwischen den Festungen der Zwerge und den Siedlungen, die der Rat der Grafen schützt, liegen bedeutende Orte, die keinen gemeinsamen Charakter besitzen, außer dass sie weitgehend außerhalb des Schutzes oder Einflusses der großen Mächte der Region stehen. Selbst die zivilisierten Orte in diesen Regionen, wie Elturgard, haben im besten Fall unbehagliche Spannungen mit den Bewohnern der wilderen Ländereien innerhalb und außerhalb ihrer Grenzen. Sie überleben nur durch ständige Wachsamkeit und die beständige Rekrutierung neuer Beschützer.

Eine Vielzahl unabhängiger Nationen und bemerkenswerter Orte sind in den wilden Ländern des Nordens zu finden. Dazu gehören die große Bibliothek von Candlekeep, Standort der größten Sammlung geschriebenen Wissens in Faerûn, die eindrucksvolle, riesenhafte Burg Dunkelfeste, das befestigte Kloster von Helms Feste, große Schlachtfelder wie die Boareskyr-Brücke und die Felder der Toten, Reiche von gewisser Sicherheit wie Elturgard und Hartstal und das Yuan-ti-Reich Najara. Die Ländereien der Uthgardt, die Städte des frostigen Eiswindtals, die stillen Trielta-Hügel, die halsabschneiderische Stadt Luskan und die legendäre Gruft des Hexers, Domäne des großen Lich Larloch, sind allesamt unabhängige Reiche, so wie das Hochmoor, die Trollklauen und der Hohe Wald.

Man kann in den freien Gegenden des Nordens viele Gefahren und Abenteuer erleben sowie viele Reichtümer und Schätze finden. Die Ruinen uralter Königreiche und zahlloser kleinerer Siedlungen übersäen die Landschaft und warten auf ihre Entdecker.

DAS UNDERDARK

Das große Netzwerk unterirdischer Höhlen, das als Underdark bekannt ist, erstreckt sich unter der Oberfläche von Faerûn über Meilen nach unten und in alle Himmelsrichtungen und verbindet sogar andere Kontinente. Dort findet man zahlreiche seltsame und gefährliche Kreaturen. Duergar und Drow – dunkle Spiegelbilder der Zwerge und Elfen – leben in diesem sonnenlosen Land, so wie die Svirfnebli, die man auch Tiefengnome nennt. Die meisten Bewohner der Oberfläche werden von den Bewohnern der tiefen Orte nicht bedroht oder gestört, doch manchmal kommen die Kreaturen hervor, um zu plündern oder einer anderen Absicht an der Oberfläche nachzugehen.

Zu den Ländern des Underdarks unter dem Norden gehören die Svirfnebli-Stadt Blingdenstein, die Duergar-Stadt Gracklsthugh und die berühmte Drow-Stadt Menzoberranzan. Auch von Bedeutung ist Mantol-Derith, ein Handelsposten für Kaufleute aus dem Underdark.

TORIL UND SEINE LÄNDER

Toril ist eine riesige und wundersame Welt, mit einer gewaltigen Vielzahl von Völkern und einer reichen, vielseitigen Geschichte. Das Wissen der meisten Leute der Schwertküste reicht jedoch nicht viel weiter als über die Grenzen des Nordens hinaus, und alles, was man über die Länder außerhalb von Faerûn „weiß“, basiert eher auf Hörsagen denn auf Tatsachen.

FAERÛN

Faerûn ist der gewaltige zentrale Kontinent von Toril. Seine Landmasse ist von einem großen Meer geteilt, das als die Innere See oder als Meer der Gefallenen Sterne bekannt ist. Die Länder jenseits des Nordens kann man grob in die des Südens und die des Ostens einteilen, und je weiter man sich vom Norden entfernt, umso fremder erscheinen sie den Bewohnern der Schwertküste und des Nordens.

LÄNDER IM SÜDEN

Im Süden der Schwertküste liegen uralte Nationen, ein gewaltiger, unheilvoller Dschungel und allerlei Länder, die von magischen Kataklysmen und Umwälzungen zerstört oder verändert worden sind. In den Ruinen und Hinterlassenschaften dieser Reiche findet man Anzeichen der Erneuerung und Hoffnung, da hartnäckige Zivilisationen und Völker vieles wieder aufbauen und neu erschaffen.

Amn. Amn ist eine Nation, die von Vertretern von fünf adeligen Familien geführt wird. Hier herrschen die Wohlhabenden offen und ohne sich zu rechtfertigen. Amnier sind schlaue und skrupellose Händler, und sie glauben, dass das Ziel einer erfolgreichen Transaktion alle Mittel rechtfertigt, egal ob diese moralisch sind oder nicht. Auch wenn die Nation weitaus reicher ist als selbst die nördlichen Metropolen Baldurs Tor und Waterdeep, wird ihr Einfluss vom Unwillen der Herrscher gehemmt, die sich weigern, zusammenzuarbeiten, um das Beste für ihre Nation zu erzielen. Die Mitglieder des Fünferrats sind weitgehend vereint und haben Amn absolut unter Kontrolle, doch ihre Möglichkeit, Ereignisse außerhalb ihrer Grenzen zu beeinflussen, ist beschränkt, weil sie sich in Fragen der Außenpolitik niemals einig werden. Die Oligarchen haben absolute Kontrolle über ihre Nation, aber jenseits ihrer Einflussgebiete ringen ihre Familien und Geschäfte miteinander und mit den Bewohnern abgelegener Orte.

Die Verwendung arkaner Magie ist in Amn verboten, was bedeutet, dass die einzigen autorisierten Zauberwirker der Nation göttliche Magie nutzen und die Unterstützung und Gönnerschaft eines Tempels genießen. Daneben haben einige Anwender arkaner Magie von Oligarchen eine besondere Erlaubnis erhalten. Der Einfluss von Amns Oligarchie ist so stark, dass wenige Verbrechen körperliche Bestrafungen erfordern, mit Ausnahme der Verwendung von arkaner Magie oder eines Vergehens gegen eines der Handelshäuser des Rats. Andere Verstöße werden vergeben, nachdem der Übeltäter eine angemessene Strafzahlung geleistet hat.

Calimshan. Dieses südliche Land war schon lange das Schlachtfeld miteinander kämpfender Genies. Nachdem menschliche Sklaven für viele Jahre unter ihren Genasi-Gebietsherren gelitten hatten, erhoben sie sich, um einem Erwählten des Ilmater zu folgen. Zunächst setzten sie auf gewaltlosen Widerstand, der nach dem Verschwinden des Erwählten zu einer offenen Rebellion umschlug. Sie stürzten die Geniefürsten von Calimport und Memnon, warfen die verbleibenden Genies aus

den Städten und zurück in ihre elementaren Behausungen oder tief in die Wüste.

Große Teile Calimshans sind chaotisch geprägte Orte, die von Wohlstand, politischem Einfluss und persönlicher Macht dominiert werden. Viele beten für die Rückkehr des Erwählten und die Vollendung seiner Arbeit. Andere lernen, ohne Genie-Gebieten zusammenzuleben und widerwillig die wenigen Genasi zu akzeptieren, die unter ihnen verblieben sind.

Chult. Viele glauben, dass man verborgen in den Dschungeln von Chult großen mineralischen Reichtum finden kann, unter anderem Edelsteine und Erzsadern. Überall im Dschungel findet man giftige Tiere und Pflanzen, doch einige Abenteurer stellen sich mutig diesen Gefahren, um ihr Glück zu finden. Einige der exotischen Pflanzen, die nur in Chult wachsen, erzielen auf Festlands-Märkten große Summen. Das zerstörte Mezro liegt auf der anderen Seite des Meeres von Calimshan und wartet auf Entdecker, die die Stadt von den untoten Bewohnern befreien und die dort verborgenen Schätze entdecken.

Östlich entlang der chultischen Halbinsel liegen die Überreste von Thindol und Samarach. Auch wenn beide Zivilisationen scheinbar vernichtet sind, findet man in Thindol noch immer viele Yuan-ti, während die Illusionen, die Samarachs Gebirgspässe verschleiern, alle Aktivitäten in dieser Nation verbergen.

Dambrath. Dambrath liegt auf einer warmen Ebene an der Küste der Großen See und wird von einem nomadischen Klan menschlicher Reitern bewohnt, die Silvanus, Malar und gelegentlich Selûne verehren. In Anbetracht der Geschichte der Dambrathaner, in der sie von den Crinti dominiert wurden, einer Herrscherkaste aus Halbdrow, ist es keine Überraschung, dass ihr größter Hass den Drow gilt.





Die Klans treffen sich zweimal im Jahr an einer heiligen Stätte, die als die Hügel der Könige bekannt ist, wo Dutzende von Totemskulpturen bewahrt werden. Auf diesen Versammlungen informiert jeder Klan sein Totem über seine Taten im Lauf der vorherigen Jahreszeiten. Viele Dambrathaner versuchen, sich mit Lykanthropie anzustecken, um ihre bevorzugte Gottheit zu ehren und ihre Abstammung zu ehren.

Elfenpein. Elfenpein ist eine zersprengte, wüstenartige Region nördlich und östlich der Nordmauer. Den Namen haben nicht die Bewohner gewählt, er ist vielmehr ein Beiname, den Reisende für diese gefährliche Gegend verwenden. Die Stämme von fremdenfeindlichen Elfen, die diese Region für sich beanspruchen, zögern nicht, ungeladene Gäste mit allen verfügbaren Mitteln zu vertreiben. Eine einfache Pilgergruppe könnte mit einigen Pfeilen verschreckt werden, während eine Gruppe aus Jägern und Entdeckern wahrscheinlich sofort getötet wird.

Nahrung ist knapp in dieser Region, da die Wälder schon lange verschwunden sind, und entsprechend beschützen die Elfen von Elfenpein erbittert die Tierherden, die sie herangezogen haben. Die Elfen haben kein Interesse daran, die Städte des gefallenen Lapaliya zu plündern, doch sind sie auch nicht bereit, „Abenteuern“ durch ihr Gebiet freien Zugang zu diesen Ländern zu erlauben.

Halruaa. Einst glaubte man, Halruaa sei im Inferno der Zauberpäst zerstört worden, doch seitdem ist es wieder fast zur Zaubergezogenen, magisch mächtigen Nation aufgestiegen, die es einst war. Aufgrund der Voraussicht, die ihnen ihre Weissa-

gungen erlaubten, waren halruaanische Magier imstande, das wütende blaue Feuer, das eine Folge von Mystras Tod war, zu nutzen, um ihre Nation sicher in das Reich von Torils Zwilling Abeir zu katapultieren (was einen Teil dieser Welt ins Shadowfell versetzte).

Jetzt, da die Ereignisse dieser Zeit weitgehend rückgängig gemacht worden sind, fahren die berühmten Himmelschiffe und Wasserfahrzeuge von Halruaa wieder von ihrer Heimat aus, um Handelsrouten und politische Verbindungen aufzubauen und zu lernen, was sich in dem Jahrhundert ihrer Abwesenheit in der Welt verändert hat.

Der Dampfsee. Der weit im Süden und Osten der Schwertküste liegende Dampfsee ist eigentlich ein Binnenmeer, dessen Wasser durch vulkanische Aktivität vergiftet wurde. An seinen Ufern liegt eine Ansammlung von Stadtstaaten und kleineren Baronien, die als die Grenzkönigreiche bekannt sind. Hier, am Südufer des Sees, vergeuden Entdecker und Glücksritter ihre angehäuften Reichtümer, indem sie Burgen bauen, Gemeinden gründen und loyale Vasallen anlocken. Doch diese Gemeinschaften verschwinden normalerweise innerhalb von ein oder zwei Generationen. In einigen Fällen hat eines dieser Reiche das Glück, durch eine andere Gruppe erfolgreicher Abenteurer vor dem unvermeidbaren Verfall gerettet zu werden, wenn diese genug Geld und Weisheit einbringen, um die ganze Sache einige Jahrzehnte länger am Leben zu halten.

Luiren. Luiren war lange die Heimat der Halblinge und jener Ort, von dem man glaubte, dass hier dieses Volk entstanden ist.

Doch Luiren ging während der Zauberppest in einer großen Flut an das Meer verloren. Im Jahrhundert seit dieser großen Katastrophe hat sich das Wasser zurückgezogen, und jetzt berichten Geschichten von Reisenden aus dem Süden von Halblingsgemeinschaften, die als Inselschanzen überlebt haben.

Tethyr. Tethyr ist ein feudales Reich, das von Königin Anais aus der Hauptstadt Darromar regiert wird. Die Königin befiehlt ihre Herzöge, die wiederum Huldigung von den Grafen und Gräfinnen des Reichs erhalten, Schulzen für ihre Grafschaften ernennen und für Ordnung sorgen. Das Ackerland von Tethyr ist üppig, und die Märkte leben vom freien Handel mit den Westlichen Herzlanden.

Tethyr hat zahlreiche Intrigen innerhalb des Adels und sogar Königsmorde erlebt. Abenteurer, die in Tethyr heimisch sind oder auch nur hindurchreisen, werden oft in solche Machenschaften hineingezogen, entweder als willige Komplizen oder Sündenböcke.

LÄNDER IM OSTEN

Im Osten liegen viele der älteren Nationen der Vergessenen Reiche, darunter die Westlichen Herzlande von Faerûn – die Zivilisationen, die zentral im Kontinent liegen und somit den größten Nutzen aus Handelsrouten und dem Zugriff auf das Meer der Gefallenen Sterne ziehen können. Wie im Norden gibt es im Osten kalte, aber ebenso gemäßigte Regionen. Wenn man sich weiter von der Schwertküste entfernt, begibt man sich in Gegenden, die so fremdartig sind, dass sie auch genauso gut auf anderen Kontinenten oder Welten liegen könnten. Und auf einige davon trifft das zu.

Aglarond. Die große Halbinsel Aglarond ragt in die Innere See, und dieses Gewässer und die Wälder des Yuirwalds definieren den Charakter der Nation. Aglarond ist ein Reich von Menschen, die in Harmonie mit ihren elfischen und halbelbischen Nachbarn leben, ist aber seit Jahrhunderten ein Feind von Thay, zum Teil aufgrund des Temperaments der ehemaligen Herrscherin, der Simbul. Die Nation wird heute von einem Simbarchkonzil regiert, das sich von offenen Streitigkeiten mit Thay zurückgezogen hat. Durch die Wiederherstellung des Gewebes, die ständigen Veränderungen der politischen Landschaft und Rufe nach elfischer Unabhängigkeit in der Nation ist es unklar, was für ein Ort Aglarond in der Zukunft sein wird. Es ist nur klar, dass es viel Potenzial für große Veränderungen aufweist.

Chessenta. Chessenta ist eine Ansammlung von Stadtstaaten, die durch eine gemeinsame Kultur und gegenseitige Verteidigungsabsprachen vereint werden, jedoch keine wirkliche Nation darstellen. Jede Stadt hat ihre eigenen Helden, verehrt ihre eigenen Gladiatorenrecken und verbringt ebenso viel Zeit damit, die anderen Städte zu beleidigen und sich mit ihnen zu messen wie mit anderen Aktivitäten. Die Stadt Luthcheq wird von der Anbetung einer bizarren Gottheit namens Entropie dominiert, während Erebos von der jüngsten Inkarnation des roten Drachens regiert wird, der als Tchazzar der Unsterbliche bekannt ist. Heptios beherbergt die größte Bibliothek in Chessenta und ist ein Zentrum der Bildung, in das alle Adligen ihre Kinder zur Ausbildung schicken wollen. Die Einwohner von Akanax blicken voller Verachtung auf Heptios herab. Ihre Verachtung für die „fetten Philosophen“ von Heptios ist weithin bekannt. Toreus heißt alle Besucher willkommen, selbst aus Ländern, die man verachtet oder denen man misstraut, und mit ausländischen Münzen kann man hier fast alles bekommen. Die schwebende Stadt Aerspor fliegt immer noch irgendwie. Als die anderen Erdpartikel am Ende der Teilung abstürzten, blieb der Partikel, auf dem sich die Stadt befindet, unberührt.

Cormyr. Für die meisten Leute im zentralen Faerûn ist die Vorstellung eines menschlichen Königreichs untrennbar mit Cormyr verbunden. Cormyr ist ein starkes Reich, das von seiner loyalen Armee (den Purpurdrahen), einem Kader von magischen Beschützern und Ermittlern (den Kriegsmagiern),

REGIONEN DER REICHE

So wie „der Norden“ eine Region beschreibt, die viele Nationen und Regierungen enthält, gibt es auch einige andere kollektive Begriffe für andere Regionen in Faerûn. Nicht all diese Namen werden universell verwendet, und es gibt unterschiedliche Meinungen, welche Länder zu welchen Gruppen gehören. Hier findest du einige der augenblicklich anerkannten regionalen Gruppierungen:

Die Kalten Lande: Damara, Narfell, Sossal und Vaasa

Die Herzlande: Cormyr, die Talländer, die Mondsee und Sembia

Die Länder der Intrige: Amn, Calimshan und Tethyr, auch bekannt als die Imperien des Sandes

Die Alten Reiche: Chessenta, Mulhorand und Unther

und zahlreichen wohlhabenden und einflussreichen Adligen gestützt wird. Es erholt sich gerade von seinem Krieg mit Sembia und Netheril – ein Konflikt, der die Nation viel gekostet, aber nicht in die Knie gezwungen hat, und den Netheril am Ende nicht überlebte. Der Stolz über diesen Sieg ist in Cormyrs kollektivem Bewusstsein noch immer stark, auch wenn sich Königin Raedra von den Plänen distanziert, die Städte jenseits der traditionellen Grenzen von Cormyr dauerhaft ins Reich aufzunehmen.

Cormyrer sind zu Recht stolz auf ihre Heimat und geben sich große Mühe, um das Land und seine Ehre zu beschützen. Es gibt aber dennoch viele Gefahren im Waldkönigreich, sei es durch intrigante, verräterische Adelige, Monster aus dem Hulack-Wald oder den Steinlanden oder uralte, verborgene Magie. Cormyr ist alles, aber sicher nicht langweilig.

Die Kalten Lande. Die Nationen Damara, Narfell, Sossal und Vaasa, die zusammen den meisten Faerûnern als die Kalten Lande bekannt sind, liegen in der Nähe des Großen Gletschers in den kalten, trockenen Regionen des Nordostens. Außerhalb der Region interessieren sich wenige für das, was hier vor sich geht, mit Ausnahme der Bewohner der direkten Umlande, die das Wiedererstarken von uraltem Bösem in der Gegend fürchten. Sie haben aber nicht genug Angst, um mehr zu tun, als ab und zu eine Abenteurergruppe dorthin zu schicken, die die Vorkommnisse untersuchen sollen.

In Damara sitzt der Thronräuberkönig Yarin Frostmantel auf dem Thron der Drachenfluch-Dynastie, während seine Untertanen sich über die Tyrannei und die wachsende Bedrohung durch Dämonen überall im Land beklagen. In Narfell jagen und plündern fähige Reiter und Bogenschützen. Schritt für Schritt erobern sie ihr Erbe als große Nation von Magiern, die mit Teufeln paktierten, zurück. Die Hexenritter von Vaasa sind drauf und dran, die Grenzen ihrer Nation zu überschreiten und in Damara, Mondsee oder beides einzumarschieren, während einige Hexenritter misstrauisch das unheilvoll stille Schloss Drohenstein beäugen und vielleicht eine weitere Exkursion dorthin planen. Die winzige Nation Sossal treibt Handel mit ihren Nachbarn, teilt aber wenig von sich selbst mit der großen Welt.

Die Talländer. Die Menschen, die die Talländer ihre Heimat nennen, wollen nichts mehr als ein Leben, das nicht von den Sorgen größerer Nationen belästigt wird. Sie sind sehr stolz auf ihr friedliches Zusammenleben mit den Elfen von Cormanthor und auf ihre Fähigkeit, weitgehend selbstversorgt und autonom zu bleiben, auch in den Zeiten, in denen ihre Heimat in den Konflikten der letzten Zeit von Cormyr, Netheril, Sembia und Myth Drannor als Schlachtfeld missbraucht wurde. Federtal und Quastental haben seit dem Ende des Krieges ihre Unabhängigkeit zurückerlangt und sich Bogental, Schlachtental, Daggerdale, Tiefental, Eggental, Misteltal, Narbental und Schattental im Talländer-Konzil angeschlossen. Das Hochtal tat es ihnen kurze Zeit später gleich.

Die Bewohner der Talländer misstrauen jedem, der bereit ist, für das Gemeinwohl ein Opfer zu bringen, doch wer Gutes beiträgt, sei es Schutz oder Arbeit, wird als gleichberechtigt behandelt und darf an den Ergebnissen seiner Mühen teilhaben.

Die Hordenlande. Dieses Land, das früher als die Endlose Ödnis bekannt war, hat nach dem Einfall der gewaltigen Tuigan-Horde, die vor mehr als einem Jahrhundert brüllend aus dem Osten kam und gegen Faerûn ritt, einen neuen Namen erlangt. Nachdem dieses Stammesvolk besiegt worden war, sammelten sich einige der wilden, berittenen Krieger, die den Konflikt überlebt hatten, und bildeten die kleine Nation Yaïmunnahar. Einige andere klammern sich an Traditionen fest, meistern das Schwert und den Bogen und reiten auf ihren kurzbeinigen Pferden durch die Steppen. Tapfere Kaufleute bereisen noch immer den Goldenen Weg, der nach Kara-Tur führt, doch kommen stets weniger von diesen Reisen zurück als aufgebrochen sind.

Impiltur. Durch das steigende Wasser des Meeres der Gefallenen Sterne kehrten Wohlstand und Einfluss von Impiltur zum Teil zurück. Dies hat Gerüchte innerhalb der Bevölkerung hervorgerufen, dass sich ein verlorener König aus einer alten Blutlinie erheben wird, um Impiltur aus seinem Leid zu befreien und wieder zu der großen Nation zu machen, die es einst war.

Impiltur ist eine Nation von Menschen mit Inseln, auf denen auch Zwerge und Halblinge leben. Wo einst eine Königslinie auf dem Thron saß und über ein vereintes Königreich herrschte, sitzt jetzt ein Großes Konzil um den Tisch und versucht, gegen die Präsenz von Dämonen und Dämonenanhängern in der Bevölkerung vorzugehen.

Die Mondsee. Die Küsten der Mondsee sind schon lange der Standort schnell wachsender Städte, die sich auf intensiven Handel und die Anwerbung mächtiger Söldner unter ihrem Banner verlassen – nur um sich irgendwann zu übernehmen und unterzugehen. Manchmal bröckeln sie im Lauf der Zeit, manchmal fallen sie wie Steine vom Himmel.

Jetzt, da Netheril und Myth Drannor gefallen sind, üben diese beiden große Mächte keinen Einfluss mehr auf die Mondsee aus, sodass die Stadt Hillsfar ihre Schwingen ausbreiten und die Expansion in den Süden ins Auge fassen konnte. Mulmaster konnte die Anbetung von Tyrannos vorantreiben. Phlan, Teshwave, Thentia und Voonlar – alles Mondsee-Städte, in denen große Mächte um Einfluss rangen – arbeiten jetzt daran, ihre eigene Identität zu finden, ehe ein unkontrolliertes oder böses Reich sie eine nach der anderen verschluckt.

In der Region finden sich auch die Ruinen der Zitadelle des Raben und der Zhentilfestung, ehemalige Festungen der Zhentarim, die das Schwarze Netzwerk wiederherstellen möchte.

Mulhorand. Seit die Erwählten der Götter in den vergangenen Jahren zu erscheinen begannen, hat sich Mulhorand als Land verändert. Seine Gottheiten manifestierten sich vollständig in der Form einiger ihrer Nachfahren und versammelten schnell die Mulan, um die Imaskari zu stürzen. Unterstützt vom mächtigen Magier Nezram, der als der Weltenwanderer bekannt ist, stürzten die Mulhorandi die Herrscher von Hoch-Imaskar, die in die Ebenen des Purpurstaubs oder Zufluchtsorte in anderen Ebenen flüchten.

Als das Chaos endete und die Erwählten zu verschwinden begannen, blieben die Götter von Mulhorand zurück, um ihr Volk zu regieren. Sie konzentrierten sich darauf, ihr wiederhergestelltes Heimatland zu verteidigen, damit der Krieg in Unther und Tymanther nicht über die Grenzen dringen konnte. Zum ersten Mal in Jahrhunderten ist das Volk von Mulhorand frei, und die Götter haben verkündet, dass jetzt, wo sie zurückgekehrt sind, Sklaverei keinen Platz mehr unter den Mulan hat.

Rashemen. Rashemen ist ein raues, kaltes Land mit zähen, extrem traditionellen Bewohnern. Es wird von seinem Eisenfürsten Mangan Uruk regiert, der im Namen der Macht hinter dem Thron spricht; dabei handelt es sich um die Wychlaran, eine Gesellschaft maskierter Hexen, die Rashemens Richtung

bestimmen. Diese Hexen verfügen über große Macht, die mit dem Land und seiner Magie in Verbindung steht, und schützen es vor bösen Feen und rachsüchtigen Geistern. Einige wenige männliche Zauberer, die als die Alten bekannt sind, erschaffen magische Gegenstände und weben arkane Rituale für die Hexen. Rashemi-Hexen verehren die Drei, ein Triumvirat von Göttinnen, die sie Bhalla (die Herbergsmutter), Khelliara (die Waldmaid) und die Verborgene nennen. Im Lauf der Jahrhunderte haben Gelehrte in anderen Ländern spekuliert, dass diese Gottheiten Gesichter von Chauntea, Mielikki und Mystra sein könnten.

Die Krieger der Nation sind ein wilder, stoischer Haufen, berühmt für ihre Stärke, Ausdauer und Sturheit in der Schlacht. Rashemen ist schon lange ein Feind von Thay und hat die Ambitionen dieser Nation, Faerûn zu regieren, oft vereitelt. Wenig erfreut einen Rashemi-Krieger mehr als die Gelegenheit, einen Roten Magier in der Schlacht zu bezwingen.

Sembia. Nach einer Zeit der Unterdrückung durch Netheril ist Sembia wieder auf dem Weg, zu der wirtschaftlichen Macht zu werden, die es in den Jahren zuvor war. Auch wenn die Beziehungen mit den Talländern und Cormyr nach dem jüngsten Krieg abgekühlt sind, tun die sembianischen Kaufleute die zurückliegenden Konflikte schnell als das Werk der Netherer ab und erinnern ihre früheren Handelspartner an die für beide Seiten profitable Beziehung, die sie einst hatten. Um seine guten Absichten zu beweisen, hat Sembia Federtal und Quastental „erlaubt“, ihre Unabhängigkeit zurückzuerhalten, auch wenn sembianische Investoren den Großteil von Federtal für fast siebenzig Jahre besaßen.

Ehe Netheril Sembia als Vasallenstaat annahm, waren Söldner- und Abenteuerertum beliebte Lebensmodelle unter jenen Sembianern, die keine Familien zu ernähren hatten. Diese Einstellung ist nun unter Kriegsveteranen beliebt, die besser ausgebildet sind als ihre Vorgänger je waren. Einige weniger anständige ehemalige Soldaten sind zu Banditen geworden, was anderen Sembianern mehr Gelegenheiten gibt, sich als Wächter zu profilieren.

Thay. Thay ist seit Jahrhunderten eine der größten Konzentrationen magischer Macht in Faerûn. Das Land wird von einem uralten Lich namens Szass Tam und dem Konzil der Zulkirs in Form einer skrupellosen Magokratie regiert. Der Wille des Konzils wird von örtlichen Tharchionen und Bürokraten umgesetzt, sodass sich die herrschenden Roten Magier auf magische Studien und wichtigere arkane Angelegenheiten konzentrieren können.

Für eine Weile hatten lebende Magi keine Chance, in Thay zu Bedeutung zu gelangen: Szass Tam bewarb den Untod als eine Art der Existenz mit grenzenlosen Möglichkeiten und hielt jene zurück, die dieser Philosophie nicht zustimmten. Die jüngsten Kämpfe mit dem Dämon Eltab haben Szass Tam jedoch dazu gebracht, diese Einschränkung aufzuheben. Die Lebenden haben jetzt auch die Möglichkeit, bei den Roten Magiern aufzusteigen, selbst wenn diese Hoffnung nur bedeutet, einen hohen Rang im Kader von Tams Dienern einzunehmen.

Thesk. Überall in Thesk erinnern die vielfältigen Gesichtszüge der heutigen Bewohner an den Krieg gegen die Tuigan-Horde vor hundert Jahren, besonders jene der halborkischen Nachkommen der Söldner, die in dem großen Konflikt kämpften.

Thesk ist vielen als das Tor zum Osten bekannt, weil es das westliche Ende des Goldenen Wegs darstellt, der durch die Hordenlande nach Kara-Tur verläuft. Weil ihre Stadt eine Schnittstelle zwischen Faerûn und dem Osten ist, sollte es nicht überraschen, dass Theskianer keine schnellen Urteile über Fremde fällen und keine Probleme mit Besuchern haben, die seltsame Eigenheiten in Sprache oder Verhalten aufweisen. Die Menschen von Thesk treiben Handel mit jedem, selbst mit nahe lebenden Orks und Goblins, die bereit sind, sich friedlich mit

ihnen abzugeben. Sie sind aber keine Narren und akzeptieren keine brutalen oder plündernden Humanoide aller Art.

Turmish. Am Südufer des Meeres der Gefallenen Sterne liegt Turmish, eine Nation aus Handelsstädten, die von der Sternenversammlung in Form einer parlamentarischen Demokratie regiert wird, einem Zusammenschluss von Vertretern aller Städte. Nachdem Turmish durch die Zerstörungen, die vor einem Jahrhundert in der Region angerichtet wurden, stark in Mitleidenschaft gezogen wurde, hat sich sein Glück in letzter Zeit gewendet, da die steigenden Wasser der Inneren See einen Teil des Handels zurückgebracht haben, der im Kataklysmus verloren ging. Turmish ist die Geburtsstätte der Smaragdenklave, die stolz von sich behauptet, für die Wiedergeburt der Landwirtschaft in Turmish verantwortlich zu sein, ebenfalls für das Ende der großen Regenfälle, die die Region vor einigen Jahren plagten und die Wiederherstellung des Gottes Lathander.

Tymanther. In den zurückliegenden Jahrzehnten hat das Land der Drachenblütigen einen Teil der verschwundenen Nation Unther beansprucht. Dann kehrte Unther vor einigen Jahren plötzlich nach Faerûn zurück und zog sofort in den Krieg gegen Tymanther. Das Reich ist seitdem in kleine Ländereien zersplittert, die vor allem entlang der Küste der Alamber-See und des Aschensee liegen. Die Drachenblütigen, die sich in diese Bereiche zurückgezogen haben, haben nichts von ihrer militärischen Tradition verloren, und ihre Fähigkeit, dieses kleinere Gebiet zu halten, lässt es unwahrscheinlich scheinen, dass Unther in nächster Zeit weiter vordringen wird. Das liegt vor allem daran, dass die Marine von Unther nicht imstande ist, die große Bestie zu besiegen, die den Hafen von Djerad Kethendi und die nahen Gewässer des Alamber beschützt.

Einige der Drachenblütigen von Tymanther haben sich auf ganz Faerûn ausgebreitet und den Ruf kompetenter Söldner erlangt.

Unther. Das Volk von Unther wurde lange in einer anderen Welt gefangen und musste sich fremder Herrschaft ergeben. Dann erhob sich unter ihnen jener, der sich Gilgeam nannte, und er erinnerte sein Volk an dessen frühere Größe. Unter der Führung dieses wiedergeborenen Gottes erhob sich das Volk von Unther und bildete eine Armee, die den Meistern entgegen trat. Am Abend vor einer großen Schlacht wurde das Volk von Unther auf wundersame Weise nach Hause gebracht. Dort vergeudete Gilgeam keine Zeit und führte seine Mitstreiter sofort gegen die Drachenblütigen, die ihr angestammtes Land eingenommen hatten. Die Untheriter haben viel von dem Land

MÜNZEN DER REICHE

So gut wie jede größere Macht in Faerûn hat ihre eigene Währung: Münzen, die innerhalb ihrer Grenzen geprägt werden und ihren Einfluss und materiellen Wohlstand verkörpern. Die meisten Münzen von reiner Komposition und mit Standardgewicht werden überall auf dem Kontinent zu ihrem Nennwert akzeptiert, doch nicht jeder Stadtstaat oder jede Nation macht sich die Mühe, alle Arten von Münzen zu prägen.

Einige der verbreitetsten und anerkanntesten Währungen in den Reichen sind unten zusammengefasst. Jede Gruppe ist nach Wert sortiert: Kupfer, Silber, Elektrum, Gold und (wenn vorhanden) Platin. Die meisten Leute in Faerûn bezeichnen Münzen mit den Namen, den die Regierung bestimmt, egal wo sie herkommen, mit Ausnahme der Zhentilfeste. Aus irgendeinem Grund haben alle Zhent-Münzen wenig schmeichelhafte Beinamen.

Amn: Fander, Taran, Zentaur, Danter, Roldon

Cormyr: Daumen, Falke, blaues Auge, Goldlöwe, Trikrone

Sembia: Stahlpfennig (eine Eisenmünze), Habicht, blaues Auge, Adliger

Silbrigmond: Glitzer, Schild, Schwert, Drache, Einhorn

Waterdeep: Feder, Scherbe, Sambar, Drache, Sonne

Zhentilfeste: Fang („Dungstück“), Krallen/Naal („Flohbiß“), Tarenth („Harthammer“), Ruhm („weinender Wolf“), Platinruhm („flaches Metalljuwel“)

Silbrigmond prägt außerdem zwei besondere Münzen: den Mond und den Schattenmond. Der Mond ist eine halbmondförmige, glänzend blaue Münze aus Elektrum, die in Silbrigmond und nahen Siedlungen zwei Einhorn wert ist, ein Einhorn überall sonst. Der Schattenmond stempelt einen Keil dunklen Silbers in den Elektrum-Mond, damit eine vollständige runde Münze entsteht. Sie ist in der Stadt fünf Einhorn wert, aber nur zwei Einhorn überall sonst.

Waterdeep hat seine eigenen Münzen. Der Taol ist ein quadratisches Stück Messing, das in der Stadt zwei Drachen wert ist. Für jeden, der nicht mit Waterdeep handelt, ist er so gut wie wertlos. Die meisten Händler tauschen ihre Taols gegen normale Münzen ein, ehe sie auf Reisen gehen. Der „Hafenmond“ ist eine handflächengroße Sichel aus Platin mit Elektrumintarsien. Er ist in der Stadt 50 Drachen wert, 30 außerhalb. Der Name rührt daher, dass die Münze oft verwendet wird, um große Mengen an Fracht zu kaufen. Sowohl Taols als auch Hafenmonde haben ein Loch, damit der Träger mehrere Münzen auffädeln kann.

Baldurs Tor setzt den Standard für die Prägung von Handelsbarren – Barren aus Metall (normalerweise Silber) einer anerkannten Größe und anerkannten Gewichtes, die anstelle von großen Haufen von Münzen und Juwelen bei größeren Transaktionen verwendet werden. Der häufigste dieser Handelsbarren ist 5 Pfund schwer, 15 Zentimeter lang, 5 Zentimeter breit und 2,5 Zentimeter dick. Er ist 25 Goldmünzen wert.



zurückeroberst, das einst ihnen gehörte, und versuchen gleichzeitig, die „gottlosen Eidechsen“ auszulöschen, die sie für ihre Zeit der Unterdrückung in Abeir verantwortlich machen.

Gilgeam will nichts anderes, als Unther vollständig zu altem Ruhm zurückzuführen. Dies setzt natürlich die völlige Auslöschung Tymanthers voraus und wird irgendwann zum Krieg gegen Mulhorand führen, um Land zu beanspruchen, das vor Jahrhunderten verloren wurde. Doch jeder Untheriter weiß, dass der große Gottkönig geduldig ist, denn er ist unsterblich.

Westtor. Die heruntergekommene Stadt Westtor ist kein romantischer Ort, doch wer zwielichtige Arbeit sucht oder jemanden für solche Tätigkeiten anwerben will, wird in ganz Faerûn wenige Orte finden, die besser dafür geeignet sind.

Manche Faerûner betrachten Westtor als mögliches Beispiel für Orte wie Amn und Sembia, wo Geld wichtiger ist als alles andere. Wie an vielen anderen Orten sind in Westtor moralische Ansichten weniger wichtig als die Einstellung, die man gegenüber Bestechung hat. Die Nähe der Stadt zu Cormyr macht sie zu einem Nährboden der Feinde dieser Nation, wozu die Feuermesser zählen, eine Gilde von Dieben und Assassinen, von denen einige Naive behaupten, sie würde nicht existieren.

KARA-TUR

Weit im Osten, jenseits des Ödlands der Hordenlande, liegen die Imperien von Shou Lung, Kozakura, Wa und die anderen Länder des gewaltigen Kontinents Kara-Tur. Für die meisten Bewohner von Faerûn ist Kara-Tur wie eine andere Welt, und die Geschichten der Reisenden über seine Nationen scheinen dies zu bestätigen. Die Götter, die die Menschen in Faerûn anbeten, sind dort unbekannt, und gleiches gilt für verbreitete Völker wie Gnome und Orks. Drachen, die weder chromatisch noch metallisch sind, hausen in diesem Land und fliegen über den Himmel. Und seine Magier praktizieren Formen der Magie, die selbst den Erzmagiern von Faerûn unbekannt sind.

Geschichten über Kara-Tur berichten von großen Vorkommen von Gold und Jade, edlen Gewürzen, Seide und anderen Waren, die im Westen selten oder unbekannt sind. Es gibt aber auch Berichte von gestaltwandelnden Geisterwesen, gehörnten Riesen und Albraummonstern, die es in Faerûn nicht gibt.

ZAKHARA

Weit südlich von Faerûn, jenseits Calimshans und selbst dem Dschungel von Chult, liegt das Land des Schicksals. Zakhara ist von Gewässern umgeben, in denen es vor Piraten und Korsaren wimmelt. Obwohl wenig einladend, gibt es immer noch Reisende, die sich dorthin wagen, in der Hoffnung, von den exotischen Waren und der seltsamen Magie zu profitieren, die man dort finden kann. Wie Kara-Tur erscheint Zakhara den Faerûnern als eine andere Welt. Viele stellen sich eine gigantische Wüste vor, die mit Städten gespickt ist, die wie verstreute Edelsteine funkeln. Es gibt zahllose abenteuerliche Geschichten über Schurken mit Krummsäbeln, die auf fliegenden Teppichen reiten, und über Genies, die Menschen zum Dienst verpflichtet sind. Ihre Magier, die Sha'ir, wirken ihre Magie mit der Unterstützung von Genies. Man sagt sogar, dass sie das Blut dieser Elementarwesen in den Adern tragen.

JENSEITS DER UNBEFAHRENEEN SEE

Weit im Westen, weiter sogar als Immertreff und jenseits der Unbefahrenen See, liegen unzählige unbekannte Länder. Viele Entdecker haben diese Länder besucht, und einige sind sogar zurückgekehrt und erzählen Geschichten, die sich von Generation zu Generation unterscheiden. Sie berichten von exotischen Landschaften, von Inselketten, in denen zahllose Schiffswracks liegen, von schrecklichen, in Federn gekleideten Kriegern und großen Kontinenten, die plötzlich erscheinen, wo nur Jahreszeiten zuvor nichts oder etwas ganz anderes war.

ZEIT IN DEN REICHEN

Auch wenn es verschiedene Methoden gibt, das Verstreichen der Tage und den Fortgang der Zeit während eines Jahres zu verzeichnen, verwenden fast alle Bewohner von Faerûn den Kalender von Harptos. Selbst die Kulturen und Völker, die diese Methode nicht nutzen, kennen sie, sodass sie in fast allen Völkern, Sprachen und Kulturen anerkannt wird.

Ein Jahr auf Toril besteht aus 365 Tagen. Im Kalender von Harptos wird das Jahr in zwölf Monate zu dreißig Tagen eingeteilt, die grob dem synodischen Kreislauf Selûnes, des Mondes, folgen. Ein Monat besteht aus drei Zehntagen. Fünf jährliche Feiertage fallen zwischen die Monate und vervollständigen die 365 Tage des Kalenders. Einmal alle vier Jahre umfasst der Kalender von Harptos das Schildtreffen als „Schalttag“ nach Mittsommer.

Die einzelnen Tage des Zehntags haben keine besonderen Namen. Stattdessen werden sie benannt, indem man die Tage von Anfang an durchzählt („erster Tag“, „zweiter Tag“, und so weiter). Die Tage des Monats werden mit einer Zahl und dem Namen des Monats angegeben. Beispielsweise würden Gelehrte sagen, dass ein Ereignis am „1. Mirtul“ oder „27. Uktar“ stattfindet. Die Leute bezeichnen Tage auch nach der Beziehung zum aktuellen Datum („zwei Zehntage von heute an“) oder dem nächsten Feiertag („drei Tage nach Grüngras“).

BESONDERE TAGE DES KALENDERS

Jede Nation, jede Religion und jede Kultur in Faerûn hat ihre eigene besonderen Feste und Feiertage, die vom Kreislauf der Sonne, des Mondes, der Sterne oder anderen Ereignissen gelenkt werden. Außerdem legt der Kalender von Harptos fünf jährliche Feiertage fest, die mit dem Jahreszeitenwechsel zu tun haben, und ein alle vier Jahre stattfindendes Fest, das in fast jedem Land begangen wird, wobei die jeweiligen Feierlichkeiten von den örtlichen Traditionen und dem Volksglauben abhängen.

Mittwinter. Der erste Feiertag des Jahres ist allgemein als Mittwinter bekannt, doch einige Leute nennen ihn anders. Adelige und Monarchen der Herzlande sehen das Hohe Fest des Winters als Tag, um Bündnisse zu erneuern. Gemeine im Norden, an der Mondsee und in anderen, kälteren Ländern feiern den Totwintertag als Mittelpunkt der kalten Jahreszeit. Es liegen noch harte Zeiten vor ihnen, doch einige der schlimmsten Tage sind vorüber.

Grüngras. Grüngras ist der traditionelle Beginn des Frühlings und wird mit frisch geschnittenen Blumen gefeiert (die in Treibhäusern angebaut werden, wenn das örtliche Klima so früh keine Blumen erlaubt). Sie werden den Göttern dargebracht oder auf den Feldern verstreut, um für eine ertragreiche und schnelle Anbausaison zu sorgen.

Mittsommer. Die Mitte des Sommers ist ein Tag des Schlemmens, des Zechens, der Hochzeiten und der Freude am schönen Wetter. Stürme in der Mittsommernacht werden als schlechtes Omen und Zeichen des Unglücks betrachtet und manchmal als göttliche Missbilligung der Ehen gedeutet, die hier geschlossen werden.

Schildtreffen. Das Schildtreffen ist der hohe Feiertag des Kalenders von Harptos und findet einmal alle vier Jahre unmittelbar nach Mittsommer statt. Es ist ein Tag der offenen Rede und der offenen Beratung zwischen Herrscher und Untertan, der Erneuerung der Pakte und Verträge und des Schließens von Abkommen zwischen Völkern. Viele Turniere und Wettkämpfe werden am Schildtreffen abgehalten, und die meisten Religionen begehen den Tag, indem sie eines ihrer wichtigsten Gebote betonen.

Das nächste Schildtreffen findet 1492 TZ statt.

Hohernte. Hohernte markiert die Herbsterte und ist ein Tag der Festmähler und des Danks. Die meisten Menschen danken Chauntea an diesem Tag für ihre Reichtümer, ehe der Winter naht. Viele, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, auf Straße oder Meer zu reisen, machen sich unmittelbar nach diesem Feiertag auf, ehe der Winter kommt und Gebirgspässe und Häfen abschneidet.

Das Fest des Mondes. Wenn die Nächte länger werden und der Winter naht, ist das Fest des Mondes die Zeit, zu der die Leute ihre Ahnen und ihre geehrten Toten feiern. Bei Feiern an diesem Tag versammelt man sich, um Geschichten und Legenden zu teilen, für die Gefallenen zu beten und sich auf die nahende Kälte vorzubereiten.

ZEITMESSUNG IM ALLTAG

Die meisten Leute messen die Tageszeit nicht und behelfen sich mit Begriffen wie „in der Mitte des Morgens“ oder „bei Sonnenuntergang“. Wenn Leute planen, sich zu einer bestimmten Zeit zu treffen, machen sie ihre Arrangements anhand solcher Ausdrücke.

Das Konzept von Stunden und Minuten existiert vor allem dort, wo wohlhabende Personen Uhren verwenden. Doch mechanische Uhren sind oft unzuverlässig, und selten zeigen zwei dieselbe Zeit. Wenn ein Tempel oder ein anderes öffentliches Bauwerk eine Uhr hat, die das Vergehen der Stunden mit Glockenschlägen verkündet, bezeichnen die Leute Stunden als „Glocken“, zum Beispiel „Ich treffe dich bei sieben Glocken“.

DER WECHSEL DER JAHRESZEITEN

Die Welten Abeir und Toril trieben in den Jahren 1487 und 1488 TZ auseinander. An einigen Orten wurde dieser Wandel von einer Katastrophe begleitet, während an anderen der Wechsel fast unmerklich vonstatten ging. Astronomen und Navigatoren, die genau auf die Sterne achteten, konnten bemerken, dass es Nächte gab, in denen es aussah, als würden sie am Himmel hängen. Der Winter 1487–1488 dauerte länger als normal. Dann wurde festgestellt, dass sich die Tagnachtgleichen und Sonnenwenden verschoben hatten, beginnend mit der Frühlingstagnachtgleiche, die im Jahre 1488 TZ auf Grüngras fiel. Die Jahreszeiten taten es ihnen gleich. Sie alle begannen früher und endeten später.

Der Wechsel in den Jahreszeiten hat einige Gelehrte und Priester von Chauntea zur Überlegung bewegt, einige der jährlichen Feiertage zu verschieben, aber die meisten Leute raten zur Geduld, weil sie glauben, dass die Jahreszeiten im Lauf der kommenden Jahre wieder zu ihrem ursprünglichen Zyklus zurückkehren werden.

EINE KURZE GESCHICHTE

Die bekannte Geschichte der Region der Schwertküste erstreckt sich über Tausende von Jahren und geht bis in die nebelhaften Epochen der Schöpfervölker und die Zeitalter der ersten Nationen der Elfen und Zwerge zurück. Die vergleichsweise junge Geschichte ist die des Aufstiegs und der Taten der Menschen und der anderen jüngeren Völker.

Viel von dem, was in diesem Abschnitt folgt, ist hauptsächlich unter Gelehrten bekannt, von denen einige über die letzten Jahrhunderte von Faerûns Geschichte am Leben waren. Das einfache Volk auf dem ganzen Kontinent weiß wenig über Ereignisse, die sich räumlich und zeitlich weit entfernt zugetragen haben, und hat auch kaum Verwendung für dieses Wissen. Natürlich verbreiten sich Neuigkeiten, was bedeutet, dass auch Leute, die in einem Dorf an der Schwertküste leben, irgendwann mitbekommen könnten, was sich in weit entfernten Ländern abspielt.

DER KALENDER VON HARPTOS

Monat	Name	Verbreiteter Name
1	Hammer	Tiefwinter
<i>Jährlicher Feiertag: Mittwinter</i>		
2	Alturiak	Die Klaue des Winters
3	Ches	Die Klaue der Sonnenuntergänge
4	Tarsakh	Die Klaue der Stürme
<i>Jährlicher Feiertag: Grüngras</i>		
5	Mirtul	Das Schmelzen
6	Kythorn	Die Zeit der Blumen
7	Flammenherrschaft	Sommersflut
<i>Jährlicher Feiertag: Mittsommer</i>		
<i>Vierjähriger Feiertag: Schildtreffen</i>		
8	Eleasis	Hochsonne
9	Elient	Das Schwinden
<i>Jährlicher Feiertag: Hohernte</i>		
10	Marpenoth	Blattfall
11	Uktar	Die Fäule
<i>Jährlicher Feiertag: Das Fest des Mondes</i>		
12	Nachtal	Der Niedergang

DIE TAGE DES DONNERS

Vor Zehntausenden von Jahren dominierten Imperien von Echsen, Amphibien und Vogelvölkern – die auf elfisch als *Iqua'Tel'Quessir* bekannt sind, die Schöpfervölker – die Welt. Sie erbauten große Städte aus Stein und Glas, schnitten Pfade durch die Wildnis, zähmten die großen Echsen, wirkten mächtige Magie, formten die Welt, die sie umgab und führten Krieg gegeneinander. Das waren die Tage des Donners.

Das Zeitalter der Schöpfervölker kam vor etwa 30.000 Jahren zu einem plötzlichen Ende. Vielleicht erreichten ihre Kriege einen schrecklichen und unausweichlichen Höhepunkt, oder sie spielten mit verbotenen Mächten herum. Aus welchem Grund auch immer veränderte sich die Welt, und ihre gewaltigen Imperien verschwanden. Alles, was von ihnen bleibt, sind Ruinen und die verstreuten Stämme der Echsenmenschen, Bullywugs und Aarakocra, barbarische Nachkommen jener, die einst die Welt regierten.

DIE ERSTE BLÜTE

Aus den Ruinen der Tage des Donners erhoben sich die ersten Nationen der Stolzen Völker – der Elfen und Zwerge.

Die Elfen erschufen die Nationen Aryvandaar, Ardeep und Ilythiir. Sie besiedelten Illefarn entlang der Schwertküste, vom Grat der Welt bis zum Fluss Delimbiyr – die Hauptstadt Aelinthaldaar lag im Schatten des Berges, der heute als Berg Waterdeep bekannt ist. Waldelfen und Mondelfen gründeten das Königreich von Eaerlann im Delimbiyrtal und im Hohen Wald, und Separatisten aus Aryvandaar besiedelten Miyeritar in den Ländern des heutigen Hochmoors und des Nebelwalds.

Die Zwergenklans vereinten sich als Nation von Delzoun, benannt nach seinem Schmiedegründer. Zwergenfestungen wurden von den Eisbergen bis zu den Netherbergen und dem Schmalen Ozean errichtet, Siedlungen und Hallen entstanden westlich der Steinklippen und der Schwertberge.

Die Stolzen Völker beschützten regelmäßig ihre Heimat gegen die Orkhorden, die sich aus dem Gebirge des Grats der Welt erhoben und nach Süden strömten, um zu erobern und zu plündern.

DIE ERSTE TEILUNG

Tausende von Jahren nach dem Aufstieg der großen Elfennationen vereinten sich Hunderte von elfischen Hochmagiern, um einen Zauber zu wirken, der eine glorreiche Heimat für ihr Volk erschaffen sollte. Der Zauber war erfolgreich, doch schlug er Wellen vorwärts und rückwärts durch die Zeit, und das Land wurde zerteilt, was das Antlitz der Welt veränderte. Der größte Kontinent dieser neuen Welt wird heute Faerûn genannt. Weit vor seiner Westküste erhob sich die Insel Immertreff, die als Teil von Arvandor betrachtet wird, der Heimat der Elfengötter auf der Ebene Arborea, eine Brücke zwischen den Welten.

DIE KRONENKRIEGE

Vor etwa dreizehntausend Jahren kam es zum Krieg zwischen den Elfennationen Aryvandaar und Miyeritar, was zu einer Reihe von Auseinandersetzungen führte, die als die Kronenkriege bekannt sind. Diese Konflikte dauerten etwa dreitausend Jahre und mündeten in der Dunklen Katastrophe, in der schreckliche Stürme Miyeritar verschlangen und es innerhalb von einer Jahreszeit in ein Ödland verwandelten. Zurück blieb die Region, die als das Hochmoor bekannt ist. Die Hohen Magi von Aryvandaar werden für die Vernichtung verantwortlich gemacht, doch gibt es dafür keine Beweise.

Die rachsüchtigen Dungelelfen von Ilythiir wandten sich verdorbenen und dämonischen Mächten zu und entfesselten sie gegen Aryvandaar. In den Jahrhunderten der Zerstörung, die folgten, beteten elfische Priester und Hochmagi innig zu Corellon Larethian und den Göttern des elfischen Pantheons um Erlösung.

DER NIEDERGANG DER DROW

Corellon griff in die Kronenkriege ein und verfluchte die Dungelelfen, auf dass sie niemals wieder unbeschadet unter der Sonne verweilen durften. Die Drow, denen nun der Kontakt mit Tageslicht Schmerzen bereitete, zogen sich innerhalb von nur zwei Monaten aus der sonnenbeschienenen Oberwelt ins Unerdliche zurück. Sie gaben jedwede Loyalität zu den Elfengöttern auf, die sie verbannt und verraten hatten, und wandten sich stattdessen Lolth, der Dämonenkönigin der Spinnen zu, die ihre Schutzherrin wurde. Es kam schon bald zu Kriegen zwischen den Drow und den unterirdischen Städten der Zwerge.

DAS ZEITALTER DER MENSCHHEIT

Jahrtausende nach dem Ende der Kronenkriege, als die Nationen der Elfen und Zwerge stagnierten, verbreiteten sich die Menschen und besiedelten ganz Faerûn. Tief im Unerdlichen kämpften die Drow in ihrem neuen Domizil Kriege ums blanke Überleben und mit dem Ziel, neue Gebiete zu erobern.

DER AUFSTIEG UND FALL VON NETHERIL

Vor mehr als fünftausend Jahren vereinigte sich eine Gruppe von Fischerdörfern an den Ufern des Schmalen Ozeans unter der Herrschaft des Schamanenkönigs Nether und wurde als Imperium von Netheril bekannt. Die Netherer erlernten von den Eaelranni-Elfen die Nutzung der Magie und entwickelten sich zu anerkannten Magiern. Jahrhunderte später entdeckten sie in den Ruinen von Aryvandaar die arkanen Schriften, die als die *Nether-Schriftrollen* bekannt sind. Sie gaben die Praktiken der Eaelranni auf und erlangten durch ihr neues Wissen sogar noch größere magische Macht.

Netheril entwickelte sich in eine unbezwingbare Nation der Magie und der Wunder und dominierte für dreitausend Jahre über einen großen Teil des Nordens. Dann versuchte der mächtigere netherische Arkanist Karsus die Rolle der Göttin der Magie an sich zu reißen. Die resultierende Störung im Gewebe der Magie ließ Netherils schwebende Städte zu Boden schmet-

tern, zerstörte zahlreiche Schutzzeichen und Verzauberungen und führte letztendlich zum Untergang des großen Imperiums.

DIE GROSSEN STÄDTE

In den Jahrzehnten und Jahrhunderten nach dem Zusammenbruch von Netheril nahmen viele Städte der Schwertküste und des Nordens, wie z. B. Illusk und die Zitadelle Sundbarr, Flüchtlinge aus dem gefallenem Imperium auf. Neue Siedlungen, die ganz oder weitgehend aus menschlichen Überlebenden aus Netheril bestanden, wurden im ganzen Norden und in den Westlichen Herzlanden gegründet.

Vor fast fünfzehnhundert Jahren gingen die Menschen der Talländer und die Elfen von Cormanthor ein Bündnis ein, das als Talländer-Abkommen bekannt wurde. Ein Standbild, das Stehender Stein genannt wird, wurde errichtet, um das Ereignis zu feiern. Auch wurde damit die Talländer-Zeitrechnung eingeführt, die mit dem Jahre 1 TZ begann. Diese Methode, die Jahre in Torils Geschichte zu zählen, hat sich mittlerweile in ganz Faerûn verbreitet und wird fast überall angewendet (wenn auch nicht immer akzeptiert).

Die Stadt Neverwinter – die Eigersstor genannt wurde, als sie noch eine kleine Siedlung war – wurde im Jahre 87 TZ gegründet. An den Ufern des Flusses Rauvin entstand im Jahre 384 die bescheidene Gemeinschaft Silbrigmondurt. Weniger als zwei Jahrhunderte später war sie zur Stadt Silbrigmond herangewachsen.

Im Jahre 882 TZ wurde ein Dorf und Handelsposten an der Küste einer tiefen Bucht im Schatten eines großen Berges Nimoars Feste genannt, nach dem Uthgardt-Häuptling, der die Gegend für sich beanspruchte und befestigte. Der Ort wurde unter Seekapitänen als „Waterdeep“ bekannt, und dieser Name ersetzte den ursprünglichen innerhalb einiger Generationen. Im Jahre 1032 TZ rettete Ahghairon, Erbe der Künste von Netheril, die Stadt vor sich selbst, indem er Waterdeeps Kriegsherren und den Möchtegern-Imperator Rauril stürzte. Ahghairon verkündete, dass von jetzt an Weisheit, nicht Waffenstärke, die Stadt regieren würden, und etablierte die Fürsten von Waterdeep.

Diese und andere Nationen und große Stadtstaaten gewannen entlang der Schwertküste an Bedeutung und bildeten eine Kette entlang der Handelsstraße, die von Illusk im hohen Norden bis Baldurs Tor im Süden reicht. Wie ihre elfischen und zwergischen Vorgänger wehrten sie Angriffe wilder Humanoider ab, darunter auch Orkhorden vom Grat der Welt. Waterdeep, das von seinen geheimnisvollen Fürsten geleitet wurde, gewann immer mehr an Macht, während das alte Illusk für Jahrzehnte an die Orks fiel, bis es endlich wieder beansprucht und die Stadt Luskan auf seinen Ruinen erbaut wurde.

DAS JETZIGE ZEITALTER

Die viereinhalb Jahrhunderte seit der Etablierung der Fürsten von Waterdeep waren eine chaotische Zeit für die Schwertküste und die Welt. Während dieser Zeit ringen die Zivilisationen gegen die brutalen Mächte des Chaos, und versuchen, gegen die Diener von Tod und Zwist zu bestehen. Der Kampf wird bisweilen an Orten ausgetragen, an denen selbst die Götter nicht vor ihrer Zerstörung gefeit sind.

Die letzten einhundertfünfzig Jahre waren eine der kataklysmischsten Perioden in Faerûns Geschichte. Bei nicht weniger als drei Gelegenheiten wurde Toril von Kräften, die immer wieder die Gesetze der Realität umgeschrieben haben, bis in den Kern erschüttert.

DIE ZEIT DER SORGEN

Im Jahre 1358 TZ wurden die Götter aus ihren außerweltlichen Domänen verstoßen und waren gezwungen, im Leib von Sterblichen durch das Land zu reisen. Im Versuch, ihre Göttlichkeit wieder zu erlangen, führten sie Kriege gegeneinander. Magie

wurde unvorhersehbar, und die Gebete der Gläubigen blieben unbeantwortet. Einige der zu Sterblichen gewordenen Götter wurden getötet, während einige Sterbliche zu Göttern wurden und die Verantwortung der toten Gottheiten übernahmen.

DIE RÜCKKEHR VON NETHERIL

Im Jahre 1374 TZ erhob sich das Imperium von Netheril wieder als schwebende Stadt Thultanthar, weithin auch als Shade bekannt. Sie kehrte von einer fast zweitausend Jahre währenden Reise durch das Shadowfell an ihre neue Position über der Anauroch-Wüste zurück. Die vom Schatten berührten Adeligen der Stadt begannen fast sofort mit der Jagd auf uralte netherische Ruinen und Artefakte, um die Wiederherstellung ihres einst großen Reichs voranzutreiben.

DIE ZAUBERPEST

Mit der Hilfe von Shar ermordete die aufgestiegene Gottheit Cyric im Jahre 1385 TZ Mystra, die Göttin der Magie, in ihrer Domäne Dweomerherz. Diese Tat zerriss die Struktur der Magie in der Welt und entfesselte ihre rohe Macht in Form einer Katastrophe, die als Zaubерpest in die Annalen einging. Tausende von Anwendern dieser Kunst wurden in den Wahnsinn getrieben oder getötet, während das Antlitz von Faerûn von Wellen und Schleiern aus mystischem blauem Feuer umgeformt wurde. Ganze Nationen wurden verdrängt oder durch Reiche aus anderen Welten ersetzt, und Teile der Erde wurden losgerissen und schwebten in der Luft.

DIE ZWEITE TEILUNG

Ein Jahrhundert nach der Zaubерpest hatten sich die Länder und Völker von Faerûn an den neuen Status quo gewöhnt. Just zu diesem Zeitpunkt verwandelte sich alles erneut.

Das erste Anzeichen neuen Unheils kam im Jahre 1482 TZ, als Bhaal, der lange totgeglaubte Gott des Mordes, in Baldurs Tor inmitten von Chaos und Blutvergießen wiedergeboren wurde. Das kostete zwei Herzöge der Stadt und viele Bürger das Leben. Die Rückkehr von Bhaal und seine Wiederbeanspruchung der Domäne des Mordes von Cyric brachte einige Gelehrte zur Überzeugung, dass die Regeln, an die sich alle Gottheiten halten müssen, im Wandel begriffen seien.

Im Jahre 1484 kam es in ganz Faerûn zu seltsamen Katastrophen. Ein Erdbeben traf Iriaebor. Eine Plage von Heuschrecken fiel über Amn her. Dürren ergriffen die südlichen Länder, als sich die See an vielen Stellen zurückzog. In diesen Tumulten kam es in vielen Regionen des Kontinents zu Konflikten. Die Orks der Vielpfeile führten Krieg gegen die Zwergenfestungen des Nordens und ihre Verbündeten. Sembia drang in die Talländer ein, und Cormyr sammelte eine Armee, um das Talländervolk zu unterstützen. Netheril schickte Truppen an Cormyrs Grenze, sodass Cormyr an beiden Fronten in einen Krieg gezogen wurde.

Während dieser Zeit verbreiteten sich Geschichten über Individuen, die von den Göttern berührt worden waren und seltsame Kräfte erhalten hatten. Einige dieser sogenannten Erwählten befanden sich an der Quelle der Konflikte, die das Land ergriffen hatte. Einige schienen von göttlicher Entschlossenheit getrieben, während andere behaupteten, nicht zu wissen, warum sie auserwählt worden waren.

Im Jahre 1485 stachelte der Erwählte von Auril im Eiswindtal einen Krieg mit Zehnstädte an und wurde besiegt. In der Anauroch rebellierte das lange unterdrückte Volk der Bedinen, nachdem es erkannt hatte, dass die Truppen der Netherer überfordert waren. Orks marschierten gegen Silbrigmond, nachdem sie die Zwergenfestungen des Nordens besiegt oder belagert hatten. In Cormyr und Sembia hatten die Netherer und die Cormyrer Boden erobert und verloren, und die Talländer wurden zu einem Kriegsgebiet. Als wollte er die große Dürre im Sü-

den wiedergutmachen, begann im Herbst 1485 der Große Regen am Meer der Gefallenen Sterne und hörte nicht mehr auf.

Während das Wasser im Osten früh im Jahre 1486 stieg, wendete sich das Blatt gegen die Orks im Norden, und am Ende des Jahres waren ihre Armeen gebrochen und verstreut. In diesem Jahr geschah es auch, dass die Elfen von Myth Drannor den Talländern zu Hilfe eilten und dazu beitrugen, die sembianischen Truppen zurückzudrängen. An der Schwertküste erhob sich der Arkane Hausturm wieder in Luskan, zusammen mit der Arkanen Bruderschaft. In Waterdeep und Neverwinter wurden Anstrengungen unternommen, die Städte von jahrhundertaltem Schutt und Vernachlässigungen zu befreien. Cormyr drängte die letzten sembianischen und netherischen Truppen aus der Nation, gewann seine Gebiete wieder und rief seine Truppen zurück. Es richtete sich nach innen, um den Wiederaufbau voranzutreiben.

Spät im Jahre 1486 ließ der Große Regen endlich nach, doch bedeutete das kein Ende des Chaos. Das Meer der Gefallenen Sterne war gewachsen und hatte weite Landstriche unter seinen Wogen ertränkt.

Früh im Jahre 1487 kam es zu monatelangen Erdbeben und Vulkanausbrüchen, als würde die ganze Welt in Krämpfen liegen. Gerüchte besagten, dass Erdspalten, die die Zaubерpest verursacht hatte, plötzlich verschwanden, und man erzählte sich, dass bekannte Orte weiter voneinander entfernt lagen, als hätte die Welt stillschweigend Meilen von Wildnis zur Entfernung hinzugefügt. Man erzählte sich zunehmend von Orten und Völkern, die man seit der Zaubерpest nicht mehr gesehen hatte. Es wurde deutlich, dass einige der Auswirkungen jener schrecklichen Epoche umgekehrt worden waren. Während jenes Jahres segelten Schiffe, die behaupteten, aus Immertreff, Lantan und Nimbral zu stammen (alles Nationen, die als verschwunden oder zerstört gegolten hatten), in die Häfen der Schwertküste und den Leuchtenden Süden. Man erzählte sich sogar, dass die legendären Himmelsschiffe von Halruaa an den südlichen Himmeln gesichtet worden waren. Netheril war nicht mehr in Cormyr gebunden und griff Myth Drannor an, indem es die schwebende Stadt Shade darüber schweben ließ. In einem Kampf um die Kontrolle über Myth Drannors *Mythal* und das Gewebe selbst wurde die fliegende Hauptstadt von Netheril zum Absturz auf Myth Drannor gebracht, was in der kataklysmischen Zerstörung beider resultierte.

Als sich das Jahr dem Ende neigte, gab es Nächte, in denen sich der Himmel nicht zu bewegen schien. In weiten Teilen von Faerûn dauerten der Winter 1487/88 länger als jeder, der bislang verzeichnet worden war. Die Sonnenwenden und Tag- und Nachtgleichen hatten sich verschoben. Spätere Jahreszeiten taten es gleich, und jede fing später an und endete später als erwartet. Gebete an die Götter um Wissen und Gnade schienen nicht beantwortet zu werden, außer, dass die Erwählten erschienen.

Auch wenn die Orks im Norden besiegt wurden, wurde die Liga der Silbermarschen im Jahre 1488 aufgelöst, da die ehemaligen Verbündeten einander für Verfehlungen während des Krieges verantwortlich machten. Sembia zerfiel in einzelne Stadtstaaten, die nur noch nominell miteinander verbündet waren. Das Netherische Imperium existierte nicht mehr, auch wenn einige seiner Siedlungen überlebten. Der Rest der netherischen Truppen kämpfte gegen die Bedinen um die Kontrolle der Erinnerungsspitze, die für eine Gruft der Phaerimm gehalten wurde, Netherils uralter Feinde. Durch die Schlacht wurde ein Schwarm dieser Kreaturen erweckt. Sie nutzten die Macht der Spitze, welche Lebenskraft und Magie aussaugt, gegen das Land darunter.

Im Jahre 1489 waren viele der Kriege, die während der Teilung ausgebrochen waren, zu einem Stillstand gekommen. Andere Konflikte sind entstanden, und mächtige Gefahren bedrohen die Welt, doch die Götter hörten auf, sich durch ihre Erwählten in die Welt einzumischen. Die Götter schwiegen

nicht mehr, waren aber ruhig geworden, und an vielen Orten entstanden neue Priesterschaften, um die jetzt subtilen Zeichen der Götter zu deuten.

Die Welt heute scheint ein Ort voller neuer Länder und Gelegenheiten zu sein, wo die, die es wagen, einen bleibenden Eindruck hinterlassen können. Schüler der Geschichte und die Elfen und Zwerge, die sich an eine Vergangenheit erinnern, die die kurzlebigen Menschen als weit entfernt betrachten, sehen eine Welt, die nicht viel anders ist als vor einem Jahrhundert. Für die meisten Leute sind wilde Geschichten über Leute, die von den Göttern ermächtigt wurden, und über weit entfernte Ländern, die in die Welt zurückgekehrt sind, das Thema von Plaudereien am Lagerfeuer. Tägliche Sorgen und die Gefahren und Gelegenheiten direkt vor ihrer Haustür sind einfach wichtiger, und sowohl in der Schwertküste als auch im Norden gibt es von beidem reichlich.

MAGIE IN DEN REICHEN

Vom einfachsten Zaubertrick bis zu den mächtigsten Werken der Hochmagie, von den Segnungen der heilenden Gnade bis zur Wiederauferstehung mächtiger Helden: Magie durchdringt die Reichen. Jedes Verständnis der Magie beginnt und endet mit dem Verständnis des Gewebes.

DAS GEWEBE

Das Gewebe ist ein essenzielles Element des Universums, das in unsichtbaren Fäden durch alles verläuft. Einige Kreaturen, Gegenstände und Orte haben tiefe, natürliche Verbindungen zum Gewebe und können außergewöhnliche Dinge bewirken, die ihnen ganz natürlich erscheinen (das Fliegen eines Betrachters, der bezaubernde Blick eines Vampirs, die Odemwaffe eines Drachen und so weiter). Kreaturen mit dem notwendigen Talent können das Gewebe auch beeinflussen, um Magie zu nutzen, indem sie Zauber wirken.

Das Gewebe ist normalerweise nicht sichtbar oder spürbar, selbst wenn man Zauber benutzt. *Magie entdecken* ermöglicht es beispielsweise nicht, das Gewebe zu sehen. Das Gewebe ist nicht wirklich magisch, so, wie eine Sammlung von Fäden kein Gewand ist. Es ist das Rohmaterial, aus dem die Struktur der Magie gewebt wird.

In zweierlei Hinsicht, sowohl metaphorisch als auch real, ist die Göttin Mystra das Gewebe. Sie ist seine Bewahrerin und die, die es versorgt, doch alle drei Male, als die Göttin der Magie starb oder von ihrer Göttlichkeit getrennt wurde (zweimal als Mystra, einmal als ihre Vorgängerin Mystryl) wurde die Magie verzerrt oder versagte völlig. Durch Mystras letzten Tod und den Ausbruch der Zauberpest wurde das Gewebe für zerstört erachtet, und der Begriff verlor seine Bedeutung. Seit dem Ende der jüngsten Teilung sind sowohl Mystra als auch das Gewebe zurückgekehrt, um ihre Rollen der vergangenen Jahrhunderte einzunehmen, und Zauber und Magie sind viel verlässlicher, als sie es waren, als die Zauberpest noch tobte.

ÜBERNATÜRLICHE KRÄFTE UND PSIONIK

Die angeborenen magischen Fähigkeiten bestimmter Kreaturen, die erlernten, übernatürlichen Kräfte von Personen wie Mönchen sowie psionische Fähigkeiten ähneln sich insofern, dass die Anwender nicht das Gewebe auf die übliche Weise beeinflussen, so wie es Zauberwirker tun. Der Geisteszustand des Anwenders ist von größter Bedeutung: Mönche und einige Psioniker trainieren lange und hart, um den richtigen Geisteszustand zu erlangen, während Kreaturen mit übernatürlichen Kräften diese Geisteshaltung als Teil ihres Wesens aufweisen. Wie diese Fähigkeiten mit dem Gewebe verbunden sind, ist noch nicht ganz klar. Viele Schüler des Arkanen glauben, dass

der Einsatz der sogenannten Unsichtbaren Kunst ein Aspekt magischer Begabung ist, der nicht direkt studiert oder gelehrt werden kann.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Während ein Zaubereffekt ausgelöst wird, indem man die Fäden des Gewebes manipuliert, erfordert die Erschaffung eines magischen Gegenstands, dass man einige dieser Fäden auf bestimmte Weise zusammenbindet, um den gewünschten Effekt zu erzielen, solange der Gegenstand besteht. Das Gewebe stellt augenblicklich verfügbare Energie für Zauber zur Verfügung und ermöglicht jenen, die die Kunst beherrschen, diese Energie in einem Gegenstand zu verankern, bis diese von seinem Anwender hervorgerufen wird (der natürlich kein Zauberwirker sein muss).

In einigen Fällen muss die Magie eines Gegenstands an den Anwender gebunden werden, was eine Verknüpfung der Fäden des Gewebes zwischen Anwender und Gegenstand darstellt, die als Einstimmung bekannt ist. Wie bei allen Fragen der Magie ist die Anzahl der Gegenstände, auf die sich eine Person einstimmen kann, eingeschränkt, aber die Vorteile einer solchen Bindung sind beträchtlich.

MYTHALS

Mythals gehören zur mächtigsten Magie in der Welt von Toril. Es handelt sich um Konstrukte, die das Gewebe an einem bestimmten Ort binden und formen. Manchmal geschieht dies auf so mächtige Weise, dass die Regeln der Magie oder sogar der Realität gebeugt oder umgeschrieben werden können.

Ein *Mythal* ist ein permanentes Feld überlappender magischer Bannzeichen und Effekte, die an einen bestimmten Ort gebunden sind. In seiner ursprünglichen Verwendung bezeichnete der Begriff die Werke der Hohen Magie, die die uralten Elfenstädte beschützten. Er wurde seitdem ausgeweitet, um alle Formen ähnlicher Schutzmaßnahmen zu bezeichnen, von den gewaltigen schwebenden Städten des gefallenen Netheril über die Bannzeichen von Silbrigmond bis zu den kleineren, aber nicht weniger effektiven, magischen Effekten, die wichtige Örtlichkeiten wie Candlekeep beschützen. Selbst die vielschichtigen Schutzzeichen und Effekte des Undermountains (unter Waterdeep) werden von manchen als *Mythal* betrachtet.

Die meisten *Mythals* sind defensiver Natur und darauf ausgelegt, die Arten von Magie zu beschränken, die in der fraglichen Region gewirkt werden können. Die häufigsten Beschränkungen gelten hierbei für Teleportations- und Beschwörungsmagie. Evereskas *Mythal* beeinflusst das Wetter der Umgebung und beschützt die Bewohner vor Krankheiten, während das *Mythal* des unter dem Meer liegenden Myth Nantar das Wasser atembar und das Leben für Kreaturen angenehmer macht, die sich nicht für das Leben unter Wasser eignen.

In vielerlei Hinsicht ist ein *Mythal* weniger wie ein Zauber oder ein magischer Gegenstand anzusehen, sondern eher wie eine lebende Schöpfung aus Magie, die stärker oder schwächer werden kann, Schaden absorbiert und vielleicht sogar stirbt. *Mythals* können sich auch manchmal heilen, wie das *Mythal* von Silbrigmond, das nach Mystras letzter Rückkehr aus der Mondbrücke erblühte. Jedes aktive *Mythal* verfügt über ein oder mehrere Wesen, die auf seine Effekte eingestimmt sind, die Zauberbeschränkungen ignorieren können, lenkbare Effekte des *Mythal* steuern können und dazu imstande sind, andere die Fähigkeiten zu lehren, wie man auf seine Geheimnisse zugreift.

Außer in Städten wie Silbrigmond und Evereska werden Abenteurer vermutlich am ehesten auf beschädigte oder versagende *Mythals* an zerstörten Orten stoßen, wo Magie einst einen großen Einfluss hatte. Auch wenn der Zauber *Identifizieren* einige der einfachsten Effekte eines *Mythals* offenbaren könnte, können aktive Zauberbeschränkungen nur entdeckt

werden, indem man versucht (und es nicht schafft), einen vom *Mythal* unterdrückten Zauber zu wirken. Ein mächtiger Zauberwerker könnte ohne Unterstützung lernen, wie er auf ein *Mythal* zugreift oder es repariert, aber das ist eine legendäre Tat, die selbst von den berühmtesten Magiern nur selten versucht wird. Alle Elfenstädte mit Myth in ihrem Namen (Myth Drannor, Myth Glaurach, Myth Nantar und andere) haben oder hatten ein *Mythal*, das sie beschützt. Die Ruinen solcher Orte haben mit Sicherheit unvorhersehbare Effekte, die mit ihren beschädigten oder zerstörten *Mythals* zu tun haben.

RELIGION IN DEN REICHEN

Auch wenn Magier mit ihrer Kunst Wunder wirken und Abenteuer ihr Schicksal selbst in die Hände nehmen, verlassen sich die meisten Leute in den Vergessenen Reichen in Notzeiten auf die Götter. Die Götter spielen eine Rolle im Leben der meisten Leute, von den mächtigsten Fürsten bis zu den ärmsten Straßenkindern.

Die verschiedenen Völker von Toril verehren ihre Pantheons, die von Region zu Region weitgehend dieselben sind, wobei verschiedene Kulturen und Gesellschaften einige Gottheiten gegenüber anderen bevorzugen. Auch wenn es Ausnahmen gibt, beispielsweise die Götter von Mulhorand, werden alle Götter in ganz Faerûn verehrt.

FORMEN DER ANBETUNG

Ein durchschnittlicher Einwohner Faerûns betet unter unterschiedlichen Umständen zu verschiedenen Göttern. Die meisten Berufe haben eine Schutzgottheit: Bauern bringen Chauntea Opfer dar, damit ihre Ernte reich ausfällt, Schreiber schärfen ihre Federn mit einem Gebet zu Deneir, und fromme Kaufleute vergessen nicht, am Ende eines Tages eine Münze für Waukeen beiseitezulegen. Die meisten Leute verehren eine Gottheit mit einer Verbindung zu ihrem Beruf, ihrer Familie oder ihrem Heim, während andere sich aus verschiedenen Gründen zu einem bestimmten Gott hingezogen fühlen. Personen tragen oft ein kleines Zeichen ihrer liebsten Gottheit bei sich: einen Anhänger oder Anstecker in der Form des heiligen Symbols des Gottes oder ein anderes Erinnerungsstück.

Außerdem beten die Leute oft entsprechend der Umstände und ihrer Bedürfnisse zu Göttern: Ein Bauer, dessen bevorzugte Gottheit Chauntea ist, würde für ein paar klare, sonnige Tage zu Amaunator beten, eine Adelige aus Waterdeep, die aus Gewohnheit zu Denier betet, würde sich bei Sune bedanken, wenn der Debütantenball ihres Sohnes ein Erfolg war. Selbst Priester bestimmter Gottheiten erkennen die Rolle an, die andere Götter in der Welt und in ihrem Leben spielen.

Grundsätzlich sehen Gläubige ihre Beziehung zu ihren Göttern als praktisch und gegenseitig: Sie beten und bringen Opfer dar, weil man so den Segen der Götter erlangt und ihren Zorn abhält. Diese Gebete und andere Akte der Anbetung werden allgemein still am Schrein im eigenen Zuhause oder der eigenen Gemeinde durchgeführt. Gelegentlich aber auch in einem Tempel der jeweiligen Gottheit, wenn ein Anhänger den Wunsch verspürt, „an die Tür eines Gottes zu klopfen“, um seine Aufmerksamkeit zu erlangen.

Formen der Anbetung sind oft Zeichen der Hochachtung: Man bedankt sich für eine erwiesene Gunst, man bittet um zukünftige Segnungen und lobt jedes Eingreifen der Gottheit, egal wie groß oder klein es ist. Weil die meisten Leute in Faerûn nicht den Groll grausamer oder wilder Götter auf sich ziehen wollen, ist es auch eine Form der Anbetung, sie darum anzuflehen, sie zu verschonen. Ein Jäger oder Bauer könnte Malar Opfer darbringen, um die Raubtiere fernzuhalten, und ein Seemann könnte zu Umberlee beten, damit sie ihren Zorn für die Dauer einer Reise zurückhält.

MAGIE, DIE DAS GEWEBE BEEINFLUSST

Bestimmte Zauber erlauben es Zauberwirkern, das Gewebe auf bestimmte Arten zu beeinflussen. Das Gewebe hat auch Unregelmäßigkeiten, die Einfluss auf Zauber nehmen.

Magie entdecken. Magie entdecken offenbart Fäden des Gewebes, die durch das Wirken von Zaubern verflochten worden sind, oder die „Knoten“ des Gewebes in einem magischen Gegenstand. Ein magischer Gegenstand, der in die silbrig blauen Fäden des Gewebes gehüllt ist, und die Art, wie die Fäden angeordnet sind, offenbart, welche Art von Magie verwendet wird (Nekromantie, Bannmagie und so weiter). Gleichermaßen sind aktive Zauber und Bereiche, die von Magie erfüllt sind, von einem silbrigen Netzwerk aus Fäden umhüllt, die sich abhängig von der beteiligten Magie winden und neu verknoten könnten.

Magie bannen. Magie bannen raubt Magie die Kraft und beendet sie vorzeitig, was das angefertigte Konstrukt des Gewebes entwirrt.

Antimagie. Antimagische Effekte können bestehende Zauber aufheben und jede Magie auflösen, die aus dem Gewebe geflochten worden ist. Dauerhafte Effekte, wie von magischen Gegenständen, werden von Antimagie normalerweise unterdrückt: Solange der Effekt sich in einem Gebiet der Antimagie befindet, löst sich das Konstrukt des Gewebes auf, doch die Fäden ordnen sich selbst wieder an, sobald die Magie das Gebiet verlässt.

Tote Magie. In den seltenen Gebieten der toten Magie gibt es kein Gewebe. Nicht nur Zauber und magische Gegenstände hören dort auf zu funktionieren, selbst die übernatürlichen Fähigkeiten von Kreaturen, die von sich aus mit dem Gewebe verbunden sind, könnten versagen, da sich die Knoten des Gewebes, die sie bei sich tragen, auflösen.

Wilde Magie. In einer Gegend der wilden Magie wird das Gewebe „verheddert“ und bildet somit spontan Konstrukte und daraus entstehende Magie aus. Dieser Effekt neigt auch dazu, durch Zauberwirken erschaffene Konstrukte des Gewebes zu verdrehen, sodass unerwartete Ergebnisse eintreten.

NEUE UND FREMDLÄNDISCHE GÖTTER

Das Pantheon von Faerûn ist nicht das einzige, das auf Toril bekannt ist. Nichtmenschliche Völker verehren ihre eigenen Götter, und Leute in abgelegenen Ländern beten zu vollkommen anderen Gottheiten. Gelegentlich bringen Fremde die Kulte dieser Götter mit nach Faerûn. Außerdem entsteht in seltenen Fällen ein neuer Gott, vielleicht ein Sterblicher, der zur Göttlichkeit erhoben wurde oder eine Gottheit, deren Ankunft von den Propheten und Anführern einer neuen Religion verkündet wurde. An kosmopolitischen Orten wie Waterdeep und Calimshan entstehen von Zeit zu Zeit kleine Schreine und Tempel seltsamer Götter.

Die Anbetung einer aufkeimenden neuen Gottheit ist für die anderen Götter des Pantheons von Faerûn und die Leute, die diese Götter anbeten, selten ein Problem, außer wenn der Einflussbereich des Neuankömmlings direkt im Konflikt mit einer etablierten Gottheit steht. Die Methoden zur Lösung solcher Konflikte reichen von freundlich konkurrierenden Feierlichkeiten oder Riten, die den Ruhm eines Gottes im Vergleich zum anderen betonen sollen, bis hin zu Kampagnen offenen religiösen Blutvergießens.

Über Generationen könnte ein neuer Gott ein etabliertes Mitglied des Pantheons werden. Tatsächlich glauben einige Gelehrte, dass Faerûn viele „zugewanderte“ Götter besitzt, die sich dem Pantheon vor so langer Zeit angeschlossen haben, dass ihre fremde Herkunft vergessen worden ist.

TOTE UND WIEDERAUFERSTANDENE GÖTTER

Wieder und wieder haben die Totenglocken für einige der Gottheiten der Reiche geschellt. Götter wurden niedergeworfen während der Zeit der Sorgen, als die Zauberpäst ihre Zerstörung verursachte, und zuletzt als Netheril fiel. Einige Gottheiten wurden sogar von Sterblichen getötet, die unfassbar mächtige Magie zur Verfügung hatten.

Wenn sich ein Gott aus einem Pantheon zurückzieht, erhalten die Gläubigen keine göttliche Magie mehr und anhaltende Wunder und Omen dieses Gottes werden beendet. Die Priester verlieren den Glauben, heilige Stätten werden aufgegeben oder von anderen Religionen übernommen. Für die Anhänger der Gottheit in der Welt ist es unbedeutend, ob der Gott wirklich tot ist oder nur ruht. Die Konsequenzen für sie sind so oder so dieselben. Und doch muss ein Gott, der verschwunden ist, nicht für immer verschwunden bleiben, wie die jüngsten Ereignisse gezeigt haben. Mehr als ein paar angeblich tote Götter sind zurückgekehrt und haben neue Anhänger um sich geschart. Tatsächlich sprechen die Legenden einiger Götter von einem Kreislauf von Tod und Wiedergeburt.

Wie der Weise von Schattental einst anmerkte: „Wenn die Götter die Macht verleihen können, Sterbliche vom Tod zu erheben, warum sollte man davon ausgehen, dass er sie für immer bezwingen kann?“

DAS JENSEITS

Die meisten Menschen glauben, dass die Seelen der Verstorbenen auf die Fugenebene gebracht werden, wo sie durch die große Stadt der Urteile streifen, oft ohne zu wissen, dass sie tot sind. Die Diener der Götter sammeln solche Seelen auf, und wenn sie würdig sind, werden sie in das Jenseits in die Domäne des Gottes gebracht. Gelegentlich werden die Gläubigen zurück in die Welt geschickt, um ein Werk zu vollenden, das noch vollbracht werden muss.

Seelen, die nicht von den Dienern der Götter beansprucht werden, werden von Kelemvor gerichtet, der über ihr Schicksal entscheidet. Einige erhalten die Aufgabe, als Führer für verlorene Seelen zu dienen, während andere in sich windende Larven verwandelt und in den Staub geschleudert werden. Die wahrlich Falschen und Ungläubigen werden in die Mauer der Ungläubigen gemauert, die große Barriere, die die Stadt der Toten umgibt, wo ihre Seelen sich langsam auflösen und beginnen, ein Teil der Mauer zu werden.

RELIGIÖSE INSTITUTIONEN

Wer den Göttern als Priester dient, muss nicht unbedingt ein Kleriker sein. Tatsächlich wird die Macht, die die Götter in Kleriker und andere göttliche Zauberkrieger legen, nur selten geschenkt (siehe „Göttliche Magie“, unten). Es ist die Aufgabe eines Priesters, seiner Gottheit und ihren Gläubigen zu dienen, eine Aufgabe, die nicht unbedingt Magie erfordert.

Die Art von Person, die sich zur Priesterschaft eines Gottes hingezogen fühlt, hängt von den Geboten des Gottes ab: Die gerissenen Schurken, die Mask verehren, haben wenig mit den aufrechten Gesetzeshütern von Tyr gemein, und die erfreulichen Zeher, die Lilira verehren, sind anders als beide.

TEMPEL UND SCHREINE

Die wichtigsten religiösen Institutionen von Faerûn sind Tempel und Schreine. Egal ob es sich um kleine, abgelegene Gebäude oder einen Komplex handelt, der aus mehreren Bauwerken und großen Ländereien besteht – jeder Tempel handelt nach den Traditionen seines Glaubens. Dennoch können mächtige oder charismatische Persönlichkeiten, die in der Tempelhierarchie an Bedeutung erlangen, Veränderungen dieser Traditionen motivieren oder inspirieren.

Tempel in Faerûn haben keine regelmäßigen Gottesdienste. Gemeinschaftliche Feiern in Tempeln gibt es nur an bestimmten Feiertagen, und die Priester gehen in ihre Gemeinden hinaus, um Riten wie Eheschließungen und Begräbnisse durchzuführen. Tempel sind Orte, zu denen Anhänger gehen, um Zeit für sich oder mit der Familie in einem Bereich zu verbringen, der einer Gottheit geweiht ist, oder um aus verschiedensten Gründen die Unterstützung der Priester zu erbitten.

Kleine Schreine und Privatkapellen, die nicht den Rang eines „echten“ Tempels haben, sind in ganz Faerûn weit verbreitet, besonders in Gegenden, wo es keine Tempel gibt. Schreine haben normalerweise kein Personal und werden von Ortsansässigen und Besuchern in Schuss gehalten, die den Schrein fürs Gebet benutzen. Ein Schrein kann so bescheiden wie ein Brunnen an der Straße sein, in den reisende Kaufleute eine Münze werfen, um von Waukeen mit Glück gesegnet zu werden, oder so prachtvoll wie eine Statue des Amaunator, die von Dutzenden Feuer-schalen umgeben ist und in einem Pavillon am Dorfplatz steht.

Reisende Priester suchen diese Stätten oft auf, und sie dienen als Versammlungsorte für die Gläubigen. Wenn sich die Kunde verbreitet, dass ein reisender Priester von Eldath in die Stadt gekommen ist, dann suchen die Gläubigen ihn an der heiligen Quelle am Rand der Stadt auf, die der Göttin geweiht ist.

Eine Familie oder ein Geschäft könnte einen Schrein oder eine Kapelle der bevorzugten Gottheit besitzen, vielleicht ein Windspiel, das Akadi geweiht ist und von den hohen Zweigen eines Baumes im Garten hängt, oder ein hölzernes Symbol in der Form der Hand von Azuth, das offen an einer Wand präsentiert wird, mit einem Bereich in der Nähe, wo man eine Kerze oder Weihrauch entzünden kann.

ZWIESPRACHE MIT DEN GÖTTERN

Auch wenn man sich viele Geschichten über vergangene Zeiten erzählt, in denen die Götter in körperlicher Gestalt erschienen und über das Land schritten, sind das seltene Vorkommnisse. Meistens kommunizieren die Götter mit ihren Gläubigen durch Zeichen und Omen, die von jenen gedeutet werden, die sie interpretieren können. Natürlich sind einige Zeichen subtiler – und somit freier zu interpretieren – als andere.

Die häufigste Form der Kommunikation von Anhängern und Priestern mit ihren Gottheiten findet durch Gebete, Lieder oder Meditation statt. Solche Erfahrungen sind äußerst persönlich, und es ist eine alte Weisheit, es auch so zu belassen. Schließlich ist der „Rat“ eines Gottes, der einem während des Morgengebets kommt und dem Tag eine gute Wendung gibt, nur für einen selbst wertvoll. Wie das Sprichwort sagt, soll jeder Anhänger auf seine Weise zu den Göttern sprechen.

Göttliche Magie bietet auch eine Methode, mit den Göttern zu kommunizieren, und kann verwendet werden, um ihren Rat zu suchen. Göttliche Verkündungen dieser Art sind oft persönlich und kurz, und die Edikte, die breitere Themen betreffen, neigen dazu, frei interpretiert und diskutiert werden zu müssen.

PRIESTERSCHAFT

Die Priesterschaft ist ein Beruf wie jeder andere, und jene, die ihm folgen, lernen ihre Fähigkeit oft in einem Ausbildungssystem. In einem kleinen Tempel könnte ein Novize oder Akolyth unter dem einzigen verfügbaren Priester lernen. Größere Tempel können Gruppen von Akolythen bewältigen, die jeweils unter der Weisung von einem oder mehreren Mentoren stehen, die dafür zuständig sind, sie in den Pflichten und Fertigkeiten der Priesterschaft zu unterweisen.

Sobald die Akolythen ihre Ausbildung abschließen, werden sie in einem Ritual geweiht, in dem erfolgreiche Kandidaten die Verantwortungen der Priesterschaft übernehmen.

DAS PANTHEON VON FAERÛN

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Akadi, Göttin der Luft	N	Sturm	Wolke
Amaunator, Gott der Sonne	RN	Leben, Licht	Goldene Sonne
Asmodeus, Gott des Genusses	RB	Wissen, List	Drei umgedrehte Dreiecke um ein langes Dreieck
Auril, Göttin des Winters	NB	Natur, Sturm	Sechszackige Schneeflocke
Azuth, Gott der Magier	RN	Arkana, Wissen	Linke Hand, die nach oben zeigt, von Feuer umgeben
Beshaba, Göttin des Unglücks	CB	List	Schwarzes Geweih
Bhaal, Gott des Mordes	NB	Tod	Schädel umgeben von einem Ring aus Blutstropfen
Chauntea, Göttin der Landwirtschaft	NG	Leben	Getreidegarbe oder blühende Rose über Getreide
Cyric, Gott der Lügen	CB	List	Weißer Schädel ohne Kiefer auf schwarzer oder violetter Sonne
Deneir, Gott der Schrift	NG	Arkana, Wissen	Entzündete Kerze über einem offenen Auge
Eldath, Göttin des Friedens	NG	Leben, Natur	Wasserfall, der in einen ruhigen Weiher fällt
Gond, Gott des Handwerks	N	Wissen	Zahnrad mit vier Speichen
Grumbar, Gott der Erde	N	Wissen	Berg
Gwaeron Windstrom, Gott des Spurenlesens	NG	Wissen, Natur	Pfotenabdruck mit fünfzackigem Stern in der Mitte
Helm, Gott der Wachsamkeit	RN	Leben, Licht	Starrendes Auge auf einem aufrechten linken Panzerhandschuh
Hoar, Gott der Rache und Bestrafung	RN	Krieg	Eine Münze mit einem zweigesichtigen Kopf
Ilmater, Gott der Ausdauer	RG	Leben	Hände, an den Handgelenken mit einer roten Kordel gebunden
Istishia, Göttin des Wassers	N	Sturm	Welle
Jergal, Schreiber der Toten	RN	Wissen, Tod	Ein Schädel, der eine Schriftrolle beißt
Kelemvor, Gott der Toten	RN	Tod	Aufrechter Skelettarm, der Waagschalen im Gleichgewicht hält
Kossuth, Gott des Feuers	N	Licht	Flamme
Lathander, Gott der Morgendämmerung und der Erneuerung	NG	Leben, Licht	Straße, die in den Sonnenaufgang führt
Leira, Göttin der Illusion	CN	List	Nach unten zeigendes Dreieck voller wirbelndem Nebel
Lliira, Göttin der Freude	CG	Leben	Dreieck aus drei sechszackigen Sternen
Loviatar, Göttin der Schmerzen	RB	Tod	Neunschwänzige Geißel mit Widerhaken
Malar, Gott der Jagd	CB	Natur	Klauenbewehrte Pranke
Mask, Gott der Diebe	CN	List	Schwarze Maske
Mielikki, Göttin der Wälder	NG	Natur	Einhornkopf
Milil, Gott der Dichtung und Lieder	NG	Licht	Harfe aus Blättern mit fünf Saiten
Myrkul, Gott des Todes	NB	Tod	Weißer menschlicher Schädel
Mystra, Göttin der Magie	NG	Arkana, Wissen	Kreis aus sieben Sternen, neun Sterne, die fließenden roten Nebel umgeben oder ein einzelner Stern
Oghma, Gott des Wissens	N	Wissen	Leere Schriftrolle
Die Rote Ritterin, Göttin der Strategie	RN	Krieg	Rote Lanzenbrett-Figur des Ritters mit Sternen als Augen
Savras, Gott der Weissagung und des Schicksals	RN	Arkana, Wissen	Kristallkugel voller vieler verschiedener Arten von Augen.
Selûne, Göttin des Mondes	CG	Wissen, Leben	Ein Augenpaar umgeben von sieben Sternen
Shar, Göttin der Dunkelheit und des Verlustes	NB	Tod, List	Schwarze Scheibe umgeben von einem violetten Rand
Silvanus, Gott der Wilden Natur	N	Natur	Eichenblatt
Sune, Göttin der Liebe und Schönheit	CG	Leben, Licht	Gesicht einer wunderschönen rothaarigen Frau
Talona, Göttin von Gift und Krankheit	CB	Tod	Drei Tränen in einem Dreieck
Talos, Gott der Stürme	CB	Sturm	Drei Blitzschläge, die von einem Punkt ausgehen
Tempus, Gott des Krieges	N	Krieg	Aufrechtes brennendes Schwert
Torm, Gott der Tapferkeit und Selbstaufopferung	RG	Krieg	Weißer rechter Panzerhandschuh
Tymora, Göttin des Glücks	CG	List	Münze, Kopfseite nach oben
Tyr, Gott der Gerechtigkeit	RG	Krieg	Waagschalen im Gleichgewicht, ruhend auf einem Streithammer
Tyrannos, Gott der Tyrannei	RB	Krieg	Aufrechte schwarze Hand, Daumen und Finger zusammen
Umberlee, Göttin des Meeres	CB	Sturm	Welle, die links und rechts eingedreht ist
Valkur, nordländischer Gott der Seeleute	CG	Sturm, Krieg	Eine Wolke und drei Blitze
Waukeen, Göttin des Handels	N	Wissen, List	Aufrechte Münze mit Waukeens Profil, das nach links blickt

DAS ZWERGISCHE PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Abbathor , Gott der Gier	NB	List	Juwelenverzierter Dolch, Spitze nach unten
Berronar Wahrsilber , Göttin von Herd und Heimat	RG	Leben, Licht	Ineinandergreifende silberne Ringe
Clangeddin Silberbart , Gott des Krieges	RG	Krieg	Gekreuzte silberne Streitäxte
Tiefe Duerra , Duergar-Göttin der Eroberung und der Psionik	RB	Arkana, Krieg	Gedankenschinderschädel
Dugmaren Hellmantel , Gott der Entdeckung	CC	Wissen	Offenes Buch
Dumathoin , Gott der begrabenen Geheimnisse	N	Tod, Wissen	Bergumriss mit einem Edelstein in der Mitte
Gorm Gulthyn , Gott der Wachsamkeit	RG	Krieg	Bronzene Halbmaske
Haela Leuchtaxt , Göttin des Schlachtenglücks	CC	Krieg	Aufrechtes Schwert, dessen Klinge von spiralförmigen Flammen umgeben ist.
Laduguer , Duergar-Gott der Magie und Sklaverei	RB	Arkana, Tod	Gebrochener Pfeil
Marthammor Duin , Gott der Wanderer	NG	Natur, List	Aufrechter Streitkolben vor einem großen Stiefel
Moradin , Gott der Schöpfung	RG	Wissen	Hammer und Amboss
Sharindlar , Göttin der Heilung	CC	Leben	Brennende Nadel
Vergadain , Gott des Glücks und Wohlstands	N	List	Goldmünze mit dem Antlitz eines Zwergs

KONFLIKTE UND VERFOLGUNG

Die moralischen und ethischen Werte der Gottheiten in Faerûn sind sehr vielfältig und stellen alle Haltungen dar, die ihre Anhänger zeigen, von prinzipientreuen Agenten des Guten bis zu grausamen Vertretern des Bösen. Die meisten Kulturen und Gesellschaften sind nicht annähernd so kosmopolitisch wie die Bevölkerung von Faerûn als Ganzes; deshalb wird religiöse Verfolgung (aus dem Blickwinkel jener, die diese Aufmerksamkeit auf sich ziehen) an Orten ausgeübt, wo die Anbetung bestimmter Götter nicht gerne gesehen wird.

Die meisten Regierungen, die derartige Verfolgung betreiben, beschränken die Etablierung förmlicher Tempel, Priesterschaften und organisierter Feiertage. (Auf einer praktischen Ebene ist es unmöglich, Personen davon abzuhalten, unauffällig oder im Geheimen die Gottheiten anzubeten, die sie wollen.) Beispielsweise ist die Anbetung von Talona – und vieler anderer böser Götter – in Waterdeep verboten, doch gilt diese Einschränkung nur für den Bau von Tempeln und die Anwesenheit von Priestern in der Stadt. Einzelne Bürger oder Familien, die Talona verehren, könnten als fehlgeleitet betrachtet werden, aber sie werden nicht verhaftet und bestraft, solange sie sich an die Gesetze der Stadt halten.

Einige Orte treiben diese Form der Verfolgung ein Stück weiter – aus einer Vielzahl von Gründen. Ein Tyrann könnte den Kult des Torm verbieten, damit dieser keine Rebellion anfährt, und ein ansonsten gerechter Bürgermeister einer Gemeinde mit einer Flussmühle könnte verlangen, dass sich die Anhänger von Silvanus einen anderen Wohnort suchen, weil die Holzfäller in letzter Zeit Schwierigkeiten mit den örtlichen Druiden hatten.

GÖTTLICHE MAGIE

Die Götter erweisen den Sterblichen auf zahllose Arten ihre Gunst. Die Seelen und Gedanken einiger Auserwählter wurden für die Macht der Magie geöffnet. Es gibt keine Formel dafür, wer diese göttliche Einsicht erhält und wer nicht, da die Götter keine Aussagen zu ihren Auswahlkriterien machen. Einige, die auserkoren werden, versuchen ihre Gabe zu ignorieren und zu leugnen, während sich andere ihr voll hingeben.

Einige, die das Potenzial für göttliche Magie zeigen, entwickeln und üben ihre Fähigkeiten im Tempel, einem heiligen

Hain oder an einem anderen spirituellen Ort, vielleicht in der Gesellschaft anderer Schüler. Andere Anwender der göttlichen Magie entdecken und fördern ihre gottgegebene Macht ganz für sich.

DIE GÖTTER VON FAERÛN

Die Götter, die das Pantheon von Faerûn bilden, sind wie die Bevölkerung einiger der größten Städte der Reiche: eine vielseitige Mischung aus Individuen unterschiedlicher Herkunft. Die Zusammensetzung des Pantheons hat sich über die Zeitalter verändert, als Folge von Veränderungen der Reiche und ihrer Bevölkerung (oder andersherum, je nachdem, welchen Gelehrten man Glauben schenkt). Die folgenden Seiten beschreiben die wichtigsten Mitglieder des Pantheons.

Die Gottheiten des Pantheons von Faerûn sind beileibe nicht die einzigen Mächte, die in den Reichen angebetet werden. Die nichtmenschlichen Völker haben ihre eigenen Gottheiten (beschrieben in Kapitel 3), und verstreute Kulte und Lokalgottheiten findet man überall in Faerûn.

AMAUNATOR

Der Hüter der Ewigen Sonne, das Licht des Gesetzes, der Gelbe Gott

Die Herrschaft des Gesetzes und die Pracht der Sonne fallen beide in Amaunators Herrschaftsgebiet. Seine Priester helfen bei der Einführung von Bürokratie und rechtmäßiger Ordnung in Gemeinschaften. Sie bezeugen oft Verträge und schriftliche Übereinkünfte und stempeln solche Dokumente mit dem Sonnensymbol Amaunators, um ihre Gültigkeit zu kennzeichnen.

Amaunators Priester lehren, dass er immer und immer wieder gestorben ist und wiedergeboren wurde. Wie die Sonne wechselt er vielleicht in das Reich der Dunkelheit, doch unweigerlich wird sein strahlender Blick wieder auf die Welt fallen. Amaunator wird als strenge und unbarmherzige Gottheit betrachtet, im Verhalten nicht unähnlich zu Silvanus, doch ihm geht es nicht um das Gleichgewicht des Lebens – ihm ist wichtig, dass die Dinge nach der himmlischen Ordnung laufen, dass Versprechen eingehalten werden und dass die Herrschaft des Gesetzes bestehen bleibt.

DAS ELFISCHE PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Aerdrie Faenya , Göttin des Himmels	CG	Sturm, List	Vogelumriss vor einer Wolke
Angharradh , dreifache Göttin der Weisheit und des Schutzes	CG	Wissen, Leben	Dreieck mit drei verschränkten Kreisen im Inneren
Corellon Larethian , Gott der Kunst und Magie	CG	Arkana, Licht	Sichelmond
Erean Ilesere , Gott des Unfugs	CN	List	Asymmetrischer achtzackiger Stern
Fenmarel Mestarine , Gott der Ausgestoßenen	CN	List	Zwei spärende elfische Augen
Hanali Celanil , Göttin der Liebe und Schönheit	CG	Leben	Goldenes Herz
Labelas Enoreth , Gott der Zeit, Geschichte und Philosophie	CG	Arkana, Wissen	Untergehende Sonne
Rillifane Rallathil , Gott der Natur	CG	Natur	Eiche
Sehanine Mombogen , Göttin der Weissagung, Träume, der Reisen und des Todes	CG	Wissen	Vollmond unter einem Mombogen
Shevarash , Gott der Rache	CN	Krieg	Gebrochener Pfeil über einer Träne
Solonor Thelandira , Gott des Bogenschießens	CG	Krieg	Silberner Pfeil mit grüner Befiederung
Tiefer Sashelas , Gott des Meeres	CG	Natur, Sturm	Delphin

DAS DROW-PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Eilistraee , Göttin der Lieder und des Mondlichts	CG	Licht, Natur	Tanzende weibliche Drow-Silhouette mit einem Schwert vor dem Vollmond
Kiaransalee , Göttin der Nekromantie	CB	Arkana	Weibliche Drow-Hand, die viele Silberringe trägt
Lolth , Göttin der Spinnen	CB	List	Spinne
Selvetarm , Gott der Krieger	CB	Krieg	Spinne über gekreuztem Schwert und Streitkolben
Vhaeraun , Gott der Diebe	CB	List	Schwarze Maske mit blauen Glaslinsen über den Augen

DAS HALBLINGS-PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Arvoreen , Gott der Wachsamkeit und des Krieges	RG	Krieg	Gekreuzte Kurzscherer
Brandobaris , Gott des Diebstahls und der Abenteuer	N	List	Halblingsfußabdruck
Cyrrollalee , Göttin von Herd und Heimat	RG	Leben	Eine offene Tür
Sheela Peryroyl , Göttin der Landwirtschaft und des Wetters	N	Natur, Sturm	Blume
Urogalan , Gott der Erde und des Todes	RN	Tod, Wissen	Silhouette eines Hundekopfs
Yondalla , Göttin der Fruchtbarkeit und des Schutzes	RG	Leben	Füllhorn auf einem Schild

DAS GNOMISCHE PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Baervan Wildwanderer , Gott der Wälder	NG	Natur	Gesicht eines Waschbären
Baravar Mantelschatten , Gott der Illusion und Täuschung	NG	Arkana, List	Dolch vor einem Kapuzenumhang
Callarduran Sanfthände , Gott des Bergbaus und der Steinbearbeitung	N	Wissen, Natur	Goldener Siegelring mit sechszackigem Stern
Flandal Stahlhaut , Gott der Metallarbeit	NG	Wissen	Brennender Hammer
Gaerdal Eisenhand , Gott des Schutzes	RG	Krieg	Eisernes Band
Garl Glitzergold , Gott der List und der Juwelen	RG	List	Goldklumpen

Nebelun , Gott der Erfindung und des Glücks	CG	Wissen, List	Blasebalg und ein Eidechsen Schwanz
Segojan Erdrüfer , Gott der Erde und der Toten	NC	Licht	Leuchtender Edelstein
Urdlen , Gott der Gier und des Mordes	CB	Tod, Krieg	Weißer Klauenmaulwurf, der aus dem Boden kommt

DAS ORKISCHE PANTHEON

Gottheit	Gesinnung	Domänen	Symbol
Bahgrtru , Gott der Stärke	RB	Krieg	Gebrochener Oberschenkelknochen
Gruumsh , Gott der Stürme und des Krieges	CB	Sturm, Krieg	Nicht blinzeldes Auge
Ilneval , Gott der Strategie und der Horden	RB	Krieg	Aufrechtes blutbespritztes Schwert
Luthic , Muttergöttin der Fruchtbarkeit und Heilung	RB	Leben, Natur	Orkische Rune, die „Höhleingang“ bedeutet
Shargaas , Gott der Heimlichkeit und Dunkelheit	NB	List	Roter Sichelmond mit einem Schädel zwischen den Hörnern des Mondes
Yurtrus , Gott des Todes und der Krankheit	NB	Tod	Weißer Hand, Handfläche nach außen

Bauern und Reisende ersuchen ihn, wenn sie um Regen oder Sonne beten, wie alle, die sich einen günstigen Wetterumschwung erhoffen. Aber die häufigste Form der Respektsbekundung gegenüber Amaunator ist es, im Licht der Sonne Eide zu schwören, Verträge zu unterzeichnen und Gesetze zu verkünden. Die Verbindung zwischen einem feierlichen Eid und der Sonne ist so in die allgemeine Vorstellungswelt eingegangen, dass jene, die einen Handel schließen oder Edikte aussprechen wollen, oft innehalten und warten, dass eine Wolke vorbeizieht und die Sonne freigibt, ehe sie die Transaktion oder Ankündigung abschließen.

ASMODEUS

Der Fürst der Neunten, der Gespaltene, Alter Huf und Horn

Die offene Anbetung von Asmodeus begann vor ungefähr einem Jahrhundert, als nach der Zauberpest kleine Kulte mit charismatischen Anführern entstanden. Die Katastrophe ließ viele mit der Frage zurück, warum die Götter zornig waren oder sie verlassen hatten. Diesen Fragenden boten die Anhänger von Asmodeus Antworten sowie einen Gott, der all ihre Schwächen vergeben würde. Dennoch musste der Kult von Asmodeus für die nächsten Jahrzehnte um Akzeptanz kämpfen.

In den Vorstellungen der Leute des Nordens, die vielen Geschichten der Zwerge, Elfen und anderer Völker entsprechen, ist Asmodeus der Fürst der Neunten, der Herrscher aller Teufel der Neun Höllen. Es ist bekannt, dass Teufel Versucher mit

eisernem Willen und silberner Zunge sind, deren Preis für ihre Gaben die Seele sein kann. Man sagt, dass, wenn eine Seele auf der Fugenebene auf eine Gottheit wartet, um sie ins entsprechende Jenseits mitzunehmen, Teufel sich dieser Seele nähern und sie in Versuchung führen. Alles, was eine Seele tun muss, ist einen Schritt aus dem Staub und dem Gewühl zu machen und einen Fuß auf die erste Sprosse der infernalischen Leiter zu setzen, die die Hierarchie der Neun Höllen darstellt.

Die Gläubigen von Asmodeus erkennen an, dass Teufel ihren Jüngern einen Pfad anbieten, der nicht für jeden geeignet ist. Aber vielleicht ist es ja auch nichts für jeden, für immer im Licht von Lathander zu baden oder für alle Zeiten einen Hammer in den Minen von Moradin zu schwingen. Wer Asmodeus im Leben dient, hofft, nach dem Tod aus den jammernden Massen der Fugenebene gerufen zu werden. Sie sehnen sich nach der Chance, Meister ihres eigenen Schicksals zu sein und alle Ewigkeit zu haben, ihre Ziele zu erreichen.

Für jene, die nicht so hingebungsvoll sind, bieten die Priester von Asmodeus die Aussicht auf eine Gnadenfrist im Jenseits. Alle Seelen warten auf der Fugenebene, um den Göttern zu gefallen, auf dass sie entscheiden, wo eine Seele den Rest der Ewigkeit verbringen wird. Jene, die ihr Leben am meisten im Einklang mit den Ansichten einer Gottheit geführt haben, werden als erste geholt. Andere, die in den Augen ihrer bevorzugten Gottheit gesündigt haben oder keinem bestimmten Ethos gefolgt sind, warten vielleicht Jahrhunderte, bis Kelemvor entscheidet, wohin sie gehen. Leute, die ein solches Schicksal fürchten, können zu Asmodeus beten, so sagen seine Priester. Dafür wird ein Teufel der wartenden Seele Trost spenden.



Heute sind Schreine für Asmodeus noch immer selten, und Tempel sind so gut wie unbekannt, doch viele Leute haben es sich zur Angewohnheit gemacht, Asmodeus um Vergebung für ihre Sünden zu bitten. Nach einem Verstoß gegen die Regeln eines Gottes beten manche zu Asmodeus, dass er ihnen etwas schenkt, was ihnen während der langen Wartezeit Erholung verschafft. Asmodeus ist dafür bekannt, Wünsche zu erfüllen, und so beten viele für all die Freuden und Ablenkungen, die sie im Leben am meisten erschnen. Wer eine große Sünde begeht, bittet Asmodeus oft darum, seine Sünden vor den Göttern zu verbergen. Priester sagen, dass er dies nach dem Tod auch tun wird – zu einem hohen Preis.

AURIL

Die Frostmaid, Dame Frostkuss, Eisdämmerung

Auril, die gnadenlose Göttin von Kälte und Winter, wird vor allem in Regionen verehrt, in denen harte Winter herrschen. Leute ersuchen Auril mit Opfern und Gebeten um Gnade. Ihre Priester mahnen andere, sich auf den Winter vorzubereiten und zusätzliche Vorräte anzulegen, damit sie etwas haben, das sie der Göttin als Opfer darbringen können.

Wenige schätzen Auril, mit Ausnahme jener, die ihren Lebensunterhalt mit dem Winter verdienen oder diese Jahreszeit wirklich lieben. Ihre wenigen Priester sind oft Leute, die ohne diesen Status vermutlich Ausgestoßene ihrer Gemeinschaften wären. Sie leben im Zölibat und halten sich von anderen fern, wenn sie nicht ihrer offiziellen Funktion nachgehen.

Luskan verfügt über einen Tempel, der Auril gewidmet ist, den Winterpalast mit seinen weißen Spitzen. Das Bauwerk ist eine dachlose Ansammlung von Säulen und Torbögen aus weißem Stein. Die Rituale zur Verehrung von Auril erscheinen Außenstehenden oft grausam. In Luskan versammeln sich die Leute am Tempel, um die häufigen „nassen Paraden“ anzuschauen, ein Ritual, in dem Bittsteller Gewänder anlegen, die mit Eis gefüllt sind. Sie ziehen dann von einer weißen Säule zur nächsten (sechs an der Zahl), die als Küsse von Auril bekannt und über die ganze Stadt verstreut sind. Dabei intonieren sie Gebete an die Göttin. Wenn ein Bittsteller eine Säule erreicht, muss er sie erklimmen und dann „die Dame küssen“, also eine rostige Eisenplatte an der Spitze mit den Lippen berühren. Im Winter ähneln diese Veranstaltungen hektischen Wettläufen, da das zusätzliche Risiko besteht, sich Erfrierungen zuziehen oder von den rutschigen Säulen zu stürzen. Die Läufer der Parade werden von Gästen angefeuert, die aus den nahen Tavernen kommen, um Wetten auf die Ausdauer der Teilnehmer abzuschließen. Die Wenigen, die das Rennen abschließen, sollen damit geholfen haben, den Winter leichter machen, und selten müssen sie im Lauf des Winters zahlen, wenn sie essen oder trinken wollen.



SYMBOL VON AURIL

AZUTH

Der Hohe, der Fürst des Zauberwerks, der Erste Magister

Abgesehen von Magiern, beten wenige zu Azuth. Für sie ist der Hohe die absolute Verkörperung von allem, was sie schätzen.

Mystra dient als Göttin der Magie, Oghma ist der Gott des Wissens und Deneir ist der Gott der Schrift und Sprache. Azuth übernimmt Aspekte dieser allgemeinen Felder und wendet sie auf die spezifischen Praktiken von Magiern an. Beispielsweise ist Mystra zwar eine Gottheit, die die Seele, die Kunst und das Wunder der Magie verkörpert, doch ist Azuth der Gott der langen Stunden des Studiums eines Magiers, der hohen Standards in Bewegung und Sprache und der verkrampften, tintenbefleckten Finger. Magier rufen Azuth an, wenn sie Schriftrollen beschreiben, Schutzkreise zeichnen, versuchen, sich Zauber einzuprägen, und sogar, wenn sie ihre Zauber wirken. Oft besteht diese Respektsbekundung darin, lautlos Azuths heiliges Symbol zu formen, indem man mit dem Zeigefinger der linken Hand zum Himmel zeigt. Für viele Magier ist diese Geste so alltäglich, dass sie sie als unbewusste Angewohnheit aneignen.

Tempel, die Azuth geweiht sind, gibt es kaum, und Kleriker der Gottheit sind extrem selten. Selbst im von Magie erfüllten Halruaa sind nur wenige heilige Stätten Azuth gewidmet. Manchmal steht eine Statue oder ein Schrein zu seinen Ehren in einer Ecke eines Tempels der Mystra oder einer anderen Gottheit. Häufiger jedoch hat ein Magier einen persönlichen Schrein zu Hause. Azuth wird an solchen Stätten als bärtige Gestalt mit Kapuze repräsentiert, die die linke Hand mit ausgestrecktem Finger erhoben hat. Manchmal wird er nur durch diese Hand dargestellt. In beiden Fällen dient der Finger oft als Kerzenständer oder als Ausgangspunkt eines Licht-Zaubers.

BESHABA

Die Maid des Unglücks, Dame des Unheils, Schwarze Bess

Beshaba ist das Gegenstück zu Tymora und erhält im alltäglichen Leben ebenso viel Anerkennung wie ihre wohlwollendere „Schwester“. Sie wird als die grausame und launische Göttin betrachtet, die besänftigt werden muss, um ihre Aufmerksamkeit und ihr Interesse nicht auf negative Weise anzuziehen.

Beshabas Name wird angerufen, wenn jemand unter Pech leidet. Dabei kann es sich um etwas so Geringes wie einen angestoßenen Zeh oder ein gebrochenes Wagenrad, aber auch um etwas so Katastrophales wie der versehentliche Sturz von einer Klippe handeln. Er wird auch dann ausgesprochen, wenn man ihre Aufmerksamkeit abwehren will, weil man etwas tut, bei dem Glück keine Rolle spielt, Pech aber durchaus. Wenn jemand beispielsweise Würfel wirft, würde er Tymora anrufen, weil er will, dass der Zufall auf seiner Seite steht, aber jemand, der eine wackelige Brücke überqueren möchte, würde Beshaba bitten, die Brücke intakt zu halten.



SYMBOL VON AZUTH

Die Leute schlagen das Zeichen der Beshaba, indem sie die Daumen einziehen und die Finger an einer oder beiden Händen ausstrecken (was das Geweih ihres heiligen Symbols nachahmt), um Pech abzuwehren. Die gleiche Geste, die an den Kopf erhoben wird, stellt einen Gruß dar; wenn man sie auf jemanden deutet, bedeuten die „Hörner“, dass man demjenigen Pech wünscht.

Viele Druiden verehren Beshaba als Mitglied des Ersten Zirkels. Sie besänftigen sie mit Tänzen, während sie im Feuer geschwärzte Geweihe tragen, die in Blut getaucht wurden. Wenn man diesen Druiden Glauben schenkt, ist ihr heiliges Symbol deshalb das Geweih eines Hirsches, weil die Menschen einfache Jäger und Sammler waren, als Beshaba erstmals verehrt wurde. Man glaubte, dass sie den Jägern Unglück brachte, wie zum Beispiel von einem Hirsch aufgespießt zu werden.

Auch wenn die meisten Leute vor Furcht zittern, wenn sie sich vorstellen, dass Beshaba Teilnahme an einer Begebenheit zeigt (und sei es nur im Geiste), wird sie fast immer in den Eröffnungsreden oder Zeremonien von förmlichen Anlässen wie Hochzeiten und Krönungen, Wettbewerben sportlichen und kriegerischen Könnens sowie bei der Namensgebungszeremonie von Kindern formell angerufen und willkommen geheißen. Wird sie zu einem solchen Anlass nicht eingeladen, könnte sie wütend werden und allen Beteiligten Unglück bringen.

Tempel der Beshaba sind so gut wie unbekannt. Es ist aber in der Landbevölkerung üblich, einen Pfosten aufzustellen und daran ein Geweih anzubringen, und zwar an Orten, wo an einer Straße ein Unfall oder Mord stattgefunden hat. In Städten, wo Geweihe nur schwer zu bekommen sind, dafür Morde und Unfälle umso häufiger, ist es üblich, Beshabas schwarzes Geweih mit Kohle an eine nahe Wand zu malen und das Symbol zur Schau zu stellen, bis das Wetter es wegwäscht. Diese „Schreine“ dienen als Warnungen vor unglückseligen Orten.

Förmlichere Schreine für Beshaba gibt es an Orten, wo Leute regelmäßig hoffen, Unglück abwehren zu können. Diese Stätten sind normalerweise Pfosten oder Steine, die rot bemalt sind und an denen ein geschwärztes Geweih angebracht ist, oder eine rote, dreieckige Plakette an der Wand mit befestigtem Geweih. Beide Arten verfügen über eine Schale aus Stein oder Bronze, in die man Münzen werfen oder in der man Brandopfer darbringen kann. Die Roten Magier von Thay errichten oft solche Schreine vor ihren Ritualkammern, um sich vor unglückseligen Fehlern zu bewahren.

Wenige wagen es, Beshaba als Schutzherrin zu erwählen. Die seltenen Kleriker der Maid des Unglücks sind jene, die selbst von großem Unglück betroffen wurden und die andere vor der

grundlegenden Ungerechtigkeit des Lebens warnen wollen – oder ihnen eben jene Ungerechtigkeit zufügen wollen.

BHAAL

Fürst des Mordes

Die Bewohner Faerûns beten normalerweise nicht zu Bhaal oder räumen seine Existenz auch nur ein. Er wird als zutiefst böse und zerstörerische Gottheit betrachtet, die nur auf Tod aus ist – und zwar den Tod aller denkenden Wesen durch unrechtmäßige Mittel.

Einige Leute beten zu Bhaal, wenn sie einen Mord begehen wollen. Eine Person hat vielleicht einen guten Grund, einen Mord zu begehen, zum Beispiel wenn sie eine Ungerechtigkeit nicht durch die Mittel des Gesetzes beheben kann. Aber meistens werden Gebete an Bhaal von jenen ausgesprochen, die jemanden aus Eifersucht, Gier oder Zorn ermorden wollen. Normalerweise sind es nur Attentäter oder zwanghafte Mörder, die Bhaal als Schutzherrn annehmen. Kleriker, die Bhaal verehren, sind oft beides.

Mordkulte des Bhaal sind in der Vergangenheit immer wieder entstanden. Sie wurden immer von einem charismatischen selbsternannten Priester des Bhaal angeführt, doch ist organisierte Anbetung des Herrn des Mordes extrem ungewöhnlich. Tempel und Schreine sind gleichermaßen selten. Wer einen Schrein für Bhaal errichtet, tut dies normalerweise, um ihm für einen erfolgreichen Mord zu danken. Solche Schreine beinhalten normalerweise einen Schädel oder abgetrennten Kopf, der von Blutstropfen umgeben ist (oft beide vom ermordeten Opfer).

CHAUNTEA

Die Große Mutter, die Getreidegöttin

Chauntea ist die Göttin der Landwirtschaft: der Aussaat und der Mahd, der Bekeimung und der Ernte, der Zucht und des Schlachtens, des Scherens und Webens. In diesem Aspekt ist sie eine ländliche Göttin, die innerhalb von Stadtmauern normalerweise nur von Küchengärtnerinnen angebetet wird. Aber Chauntea ist auch die Große Mutter, eine Göttin von Krippe, Herd und Zuhause. In dieser Form wird sie bei Mahlzeiten und zur Geburt der Kinder in allen Häusern willkommen geheißen, und die Leute danken ihr, wenn sie die Freude empfinden, sich ans Feuer zu setzen und sich sicher und geliebt zu fühlen.

Chaunteas Glaube ist ein Glaube der Pflege und des Wachstums. Landwirtschaftliche Redewendungen und Bauernparabeln findet man in ihren Lehren oft. Anbauen und Ernten, der



SYMBOL
VON BESHABA



SYMBOL VON BHAAL



SYMBOL
VON CHAUNTEA

ewige Kreislauf, ist ein übliches Thema ihres Glaubens. Zerstörung um ihrer selbst willen, oder einreißen ohne aufzubauen, ist ihr ein Gräuel.

Tempel der Chauntea verfügen über viel Wissen über Landwirtschaft und Aufzucht. Ihre Priester arbeiten eng mit Gemeinschaften in ländlichen Regionen zusammen, und oft sind sie bereit, die Ärmel hochzukrempeln und die Hände in die Erde zu stecken.

CYRIC

Der Prinz der Lügen, die Dunkle Sonne

Die Verehrung Cyrics entspringt direkt der Geschichte, wie er zur Gottheit aufgestiegen ist. Cyric war ein Sterblicher in der Zeit der Sorgen und der Schlüssel dazu, wie diese chaotische Zeit aufgelöst wurde, doch war er auch ein selbstsüchtiger Verräter und ein Mörder. Als Cyric zum Gott wurde, verfolgte er weiter seine Intrigen der Täuschung und des Mordes. Die berühmteste dieser Intrigen ist, wie Cyric Mystra ermordete und so vor über einem Jahrhundert die Zauberverpest erschuf.

Diejenigen, die Cyric nicht verehren, sehen ihn als Gott des Wahnsinns, des Zwistes und der Täuschung, doch seine Priester nennen solche Behauptungen Ketzerei. Ihr Prinz der Lügen ist kein verdrehter Wahnsinniger, sondern ein Gott von dunkler Majestät, der beweist, dass am Ende alle Bande zwischen Menschen verderben und verdorren.

Cyrics Kirche arbeitet offen in Amn, wo die Bürger den Prinzipien von Ehrgeiz, Selbstständigkeit und Misstrauen folgen. Wer Cyric als Schutzherrn auswählt, ist normalerweise ein Sadist, ein Trickbetrüger, ein machtgieriger Tauscher oder schlimmeres. Andere Leute beten zu Cyric, wenn sie etwas Falsches tun wollen, aber nicht wollen, dass andere davon erfahren.

„Die Dunkle Sonne“, ursprünglich einer von Cyrics Beinamen, ist in den Reichen zur Metapher für Konflikt geworden. „Eine Dunkle Sonne ist über diesem Hof aufgegangen“ könnte als Warnung ausgesprochen werden, dass Intrigen und innere Streitigkeiten in einem Adelshaus außer Kontrolle geraten sind. Verheiratete Paare wissen, dass sie den Rat anderer suchen müssen, wenn in ihrer Beziehung „eine Dunkle Sonne durch das Fenster scheint“.

DENEIR

Der Fürst aller Glyphen und Bilder, der Erste Schreiber, der Schreiber von Oghma

Deneir ist der Gott der Literatur und Lesegabe, der Gönner der Künstler und Schreiber. Seine Macht ist es, genau abzubilden und zu beschreiben, zu schreiben und zu lesen und Information zu übermitteln. In der Legende wird Deneir oft als Oghmas Schreiber dargestellt, und er wird manchmal als Oghmas rechte Hand betrachtet.

Viele Leute, die einen Brief schreiben oder Informationen aufzeichnen, beten zu Deneir, um Fehler zu vermeiden. Gleicher-

DIE ERDMUTTER

Die Druiden der Mondscheininseln beten zur Erdmutter, die die erschaffende Macht des Landes selbst darstellt. Für einige Bewohner des Festlandes ist die Erdmutter ein Aspekt oder eine Manifestation von Chauntea, doch für die Ffolk ist sie einfach die Erdmutter und wird es immer sein. Die Mondquellen der Inseln sind ihre heiligen Stätten und ihr Fenster in die Welt. Siehe „Druiden“ in Kapitel 4 für weitere Informationen.

maßen beten Künstler zu Deneir, ehe sie ihr Werk beginnen und wenn sie ihr Gemälde vollenden, besonders bei Illuminationen auf Manuskripten, Wandteppichen, die Geschichten erzählen und anderen derartigen Versuchen, in Kunst die Wahrheit einzufangen.

Anhänger von Deneir glauben, dass Informationen, die nicht aufgezeichnet und für später bewahrt werden, verloren sind. Sie betrachten die Gabe zu lesen als ein wichtiges Geschenk der Götter, eines, das verbreitet und gelehrt werden sollte. Seine Anhänger sind Schreiber und Gelehrte, die sich wie ihr Schutzherr der Aufgabe verschrieben haben, geschriebene Werke zu bewahren und auch zu erfahren, denn sie sagen, dass Deneir selbst in den Zeilen, Formen und Absätzen aller geschriebenen Werke verborgen ist. Priester von Deneir schwören auch einen Eid der Wohltätigkeit, der sie verpflichtet, für andere Briefe zu schreiben und Informationen zu verewigen.

Die Anhänger des Gottes neigen zum Individualismus. Sie sind vereint durch ihren gemeinsamen Glauben, scheren sich aber nicht übermäßig um religiöse Hierarchien und Protokolle. Dieses Verhalten wird durch den Umstand unterstützt, dass Deneir oft jene mit seiner göttlichen Magie segnet, die sich in geschriebenen Werken verlieren, und nicht jenen, die sich als Teil eines Tempels oder eines religiösen Ordens betrachten. Über das heiligste Buch des Glaubens, den *Folianten der Universellen Harmonie*, zu sinnieren, ist die effektivste Methode, um Deneirs Segen zu erhalten.



SYMBOL VON CYRIC



SYMBOL VON DENEIR

ELDATH

*Die Stille, die Wächterin der Haine,
die Mutter der Gewässer*

Eldath ist die Göttin der Wasserfälle, der Quellen, Tümpel, der Stille, des Friedens und der ruhigen Lichtungen. Sie soll an vielen solchen Orten anwesend sein, besonders an jenen, die als Druidenhaine dienen. Eldath ist eine Göttin des Trosts, der Heilung und der Ruhe. Ihr geweihtes Wasser heilt die Kranken, kuriert Wahnsinn und tröstet die Sterbenden.

Die meisten ländlichen Orte verfügen über einen Weiher oder eine Lichtung, die die Ortsansässigen Eldath zuschreiben. Die Tradition verlangt, dass es sich um einen Ort der stillen Reflektion handeln muss, wo der Besucher seinen Gedanken überlassen wird. Ein Gewässer wie ein Weiher oder eine Quelle dient normalerweise als Verwahrungsort für Opfergaben. Wenn die heilige Stätte eine Lichtung ist, könnte ein Strom, an dem man auf dem Weg vorbeikommt, der Ort sein, an dem Leute ihre Opfergaben hinterlassen, oder ein auffälliger Busch oder Baum auf der Lichtung dient diesem Zweck. Typische Opfergaben sind zerbrochene Waffen oder Gegenstände, die Andenken an Streitigkeiten sind. Die Gläubigen legen sie hier ab, um für die Zukunft um Frieden zu bitten. Viele Anhänger von Eldath sind Pazifisten oder Leute, die von der Gewalt verstört sind, die sie erlebt oder beobachtet haben.

Eldaths Priester sind nicht in großen Sekten organisiert. Tatsächlich sind viele von ihnen Wanderpriester, die zwischen verschiedenen heiligen Stätten und Schreinen reisen, sich um diese Orte kümmern und Sorge tragen, dass sie weiterhin der sanften Ruhe verschrieben sind. Die Gläubigen von Eldath stehen normalerweise der Natur nahe und sind mit Druiden verbündet, die Eldath als Mitglied des Ersten Zirkels betrachten. Es ist ein Tabu, einen Priester von Eldath zu schlagen, und einen zu töten, soll großes Unglück bringen. Trotz des Schutzes, den dieser Glaube ihnen bietet, vermeiden die meisten Priester von Eldath Konflikte, anstatt sie zu beruhigen. Wer Eldath dient, ist gerne bereit, friedliche Verhandlungen zu leiten und Verträge zu beglaubigen, aber sie können andere nicht zwingen, in Harmonie zu leben.

GOND

Der Wunderbringer, die Göttliche Inspiration, der Heilige Erschaffer aller Dinge

Gond ist der Gott der Kunstfertigkeit, des Handwerks und des Baus. Er wird von Schmieden, Holzarbeitern, Technikern und

Erfindern geschätzt. Jeder, der etwas herstellt, könnte ein Gebet an Gond richten, dass dieser die Arbeit anleite, aber man weiß, dass Gond am freudigsten lächelt, wenn man neue Erfindungen macht, die andere nützlich finden.

Priester von Gond wandern in safrangelben Gewändern durch den Norden, geschmückt mit Schärpen, die in ihren Falten Zahnräder, Schlösser, Haken und Stücke von Stahl, Zinn und Holz verbergen, die sich in einer Notlage als nützlich erweisen könnten. Sie tragen außerdem Gürtel aus großen, verbundenen Medaillen aus Metall und gewaltige Sonnenhüte. Ein reisender Priester des Gond bietet abgelegenen Dörfern seine Dienste als Kesselflicker, Zimmermann und Bautechniker in einem an. Er hilft dabei, ein besseres Tor für die Pferdekoppel zu bauen, einen neuen Brunnen zu graben oder Töpfe und Möbel zu reparieren, die ansonsten weggeworfen werden würden. Alle Priester von Gond führen Tagebücher, in denen sie Ideen, Erfindungen und Innovationen aufschreiben, die sie auf ihren Reisen entdeckt haben, und sie erfreuen sich daran, andere Priester zu treffen und ihre Funde zu teilen. In großen Städten erbauen die Gondar Tempel, die als große Werkstätten und Erfinderlabore dienen. Wanderpriester geben ihre Tagebücher bei den Schreibern solcher Tempel ab, die die Beobachtungen der Priester dann für die Nachwelt und den Vorteil aller niederschreiben.

Die meisten, die Gond folgen, üben altehrwürdige handwerkliche Berufe aus: Sie sind Schmiede und Techniker, Architekten und Weber, Lederarbeiter und Juweliere. Dennoch hat der Glaube einen wohlverdienten Ruf, Zufluchtsstätte für verrückte Erfinder und Visionäre zu sein.

Der Mittelpunkt von Gonds Anbetung an der Schwertküste liegt in Baldurs Tor, wo die Gläubigen zwei riesige Bauwerke errichtet haben, um den Wunderbringer zu ehren: einen Tempel, der als das Hohe Haus der Wunder bekannt ist, und ein Museum des Handwerks und der Konstruktion, das als Halle der Wunder bezeichnet wird. Lantan war bis vor einem Jahrhundert der wichtigste Ort der Anbetung von Gond, doch dann verschwand die Inselnation, und seit ihrer Rückkehr haben die wenigen lantanesischen Kaufleute, die in den Häfen der Schwertküste aufgetaucht sind, wenig über den gegenwärtigen Zustand ihres Heimatlands gesagt.

GWAERON WINDSTROM

Der Mund von Mielikki, der Meisterliche Spurenleser, der Fährtenleser, der nie vom Weg abkommt

Wenige mit Ausnahme der Waldläufer des Nordens beten zu Gwaeron Windstrom. Gwaeron ist ein sterblicher Mann, der von Mielikki zur Göttlichkeit erhoben wurde. Aus diesem Grund

SYMBOL VON ELDATH



SYMBOL VON GOND

dient er als Vermittler zwischen Waldläufern und Mielikki. Er wird als meisterlicher Jäger betrachtet, als perfekter Fährtenleser, als makellos im Umgang mit Tieren und als hingebungs-voller Feind von räuberischen Kreaturen wie Trollen und Orks. Er soll wie ein alter Mann mit einem langen Bart aussehen, der noch immer rüstig und machtvoll ist, und man sagt oft, dass er sich in einem kleinen Waldstück in der Nähe von Dreieber ausruht und schläft.

Waldläufer beten zu Gwaeron, weil er viel von der Arbeit repräsentiert, die sie tun, und weil er für sie zu Mielikki sprechen kann. Im Norden betrachten die meisten Waldläufer Mielikki als zu geheimnisvoll, heilig und wild, als das man direkt zu ihr sprechen könnte, doch sie betrachten Gwaeron Windstrom als einen der ihnen, der somit ihre Bedürfnisse versteht.

Gwaeron hat keine Tempel, doch findet man vielerorts Schreine, die ihm gewidmet sind und Wanderern als Wegmarke dienen. Jeder ist durch eine Gravur von Gwaerons Symbol gekennzeichnet, einen Pfotenabdruck mit einem Stern in der Mitte des Abdrucks auf einem auffälligen Baum oder Stein.

HELM

Der Beobachter, Er mit dem Schlaflosen Auge, der Wachsame

Helm ist der Gott der Wachsamkeit und des Schutzes. Er wird als der perfekte Wächter, Beobachter und Beschützer betrachtet. Er wird von jenen verehrt, die wachsam sein müssen, weil Gefahren oder Feinde ihnen drohen. Helm ist der bevorzugte Gott derjenigen, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, jemanden oder etwas zu beschützen, wie Leibwächter, Mitglieder der Stadtwache und Wächter von Schatzkammern.

Helm verkörpert den Geist der Wachsamkeit, ohne dabei auf Gut und Böse zu achten. In Legenden ist er ehrenwert und hält stets sein Wort, wie zum Beispiel, als er die himmlische Treppe während der Zeit der Sorgen beschützte und verhinderte, dass die Götter sie erklommen und das Chaos dieses Zeitalters fortführten, bis die Tafeln des Schicksals gefunden wurden.

Auch wenn sein Glaube dunkle Tage erlebt hat, hat die Anbetung von Helm niemals wirklich aufgehört. Die meisten Anhänger glauben, dass der Wächter niemals vollständig bezwungen werden kann, und die jüngsten Ereignisse haben diese Behauptung bestärkt.

Helms Priester lehren, dass man stets wachsam, stets vorsichtig sein muss, immer bereit für seine Feinde. Geduld, klare Gedanken und sorgfältige Planung werden immer überstürztes Handeln besiegen. Diejenigen, die Helm als Gott bevorzugen, wollen wachsam sein, einen klaren Kopf bewahren und ihr Wort halten. Diese Eigenschaften machen sie aber nicht notwendigerweise zu netten Leuten, und viele betrachten die Anhänger von Helm als unflexibel und gnadenlos.



SYMBOL VON HELM

HOAR

Der Unheilsbringer, Poet der Gerechtigkeit

Hoar, der in den Ländern der Inneren See als Assuran bekannt ist, ist ein Gott der Rache und Vergeltung. Er wird normalerweise nicht gewohnheitsmäßig verehrt, doch wird sein Name von jenen angerufen, die Rache suchen. Wenn eine schuldige Person dem Schicksal zum Opfer fällt – wenn etwa ein Mörder einer Anklage entgeht, aber dann selbst zufällig getötet wird – dann wird das der Hand von Hoar zugeschrieben. Wenn man drei Donnerschläge in Folge hört, soll das ein Zeichen von Hoar sein, dass ein Racheakt vollzogen wurde. Viele menschliche Gesellschaften haben den Brauch, dreimal eine Glocke oder einen Gong zu schlagen, wenn ein Schiedsspruch über ein Verbrechen gemacht oder eine Hinrichtung durchgeführt wird.

Die Leute sprechen Hoars Namen, wenn sie Rache wollen, besonders wenn sie nicht imstande sind, sich selbst zu rächen. Diese Anrufung könnte eine Reaktion auf eine unbedeutende Beleidigung oder eine wahre Ungerechtigkeit sein, und die Respektsbekundung für Hoar könnte ein kurzes, laut gesprochenes Gebet sein oder irgendwo niedergeschrieben werden. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass die Wahrscheinlichkeit, dass das Gebet erfüllt wird, steigt, wenn man es dauerhafter macht. Aus diesem Grund ätzen manche ihre Gebete in Blei und vergraben sie oder verbergen sie in ihren Tagebüchern. Abgesehen von Kopfgeldjägern und Personen auf einem Rachezug beten nur wenige zu Hoar, und es gibt noch weniger Anhänger, die sich wirklich Priester nennen würden. Tempel oder Schreine von Hoar gibt es so gut wie keine, mit Ausnahme von uralten Stätten in Chessenta und Unther.

Hoar wurde ein Mitglied des Pantheons von Faerûn, als seine Anbetung sich über die Länder hinweg ausbreitete, wo er ursprünglich verehrt wurde. Die meisten betrachten Tyr als den Herrn der Gesetze und Hoar als den Gott, der die Bestrafungen durchführt, die die Folge sind, wenn man diese Gesetze bricht. Ein Richter würde bevorzugt zu Tyr beten, während ein Gefängniswärter oder Henker vermutlich Hoar verehren wird.

ILMATER

Der Weinende Gott, der auf der Streckbank gebrochene Fürst, Er der erduldet

Ilmater ist der Gott des Leides, des Märtyrertums und der Belastbarkeit, der für sein Mitgefühl und seine Ausdauer bekannt ist. Er ist es, der jenen Beistand und tröstende Worte bietet, die Schmerzen erleiden, die zu Opfern wurden oder in großer Not sind. Er ist es, der freiwillig leidet, der den Platz eines Anderen einnimmt, um dessen Bürde auf seine Schultern zu laden, um dessen Schmerzen zu nehmen. Er ist der Gott der Unterdrückten und der unrechtmäßig Verfolgten.

Man sagt, dass der Weinende Gott, wenn er nur könnte, alles Leid in der Welt auf sich laden würde, um andere zu verschonen. Da er das nicht kann, segnet er jene, die für andere leiden, und



SYMBOL VON HOAR

lindert Leid, wo er kann. Märtyrer, die sterben, damit andere leben können, werden immer von Ilmater mit einer letzten Ruhe und Belohnung in seinem Jenseits beschenkt, wenn sie es wollen.

Ilmaters Priester nehmen die Kranken, die Verhungerten und die Verwundeten auf, und seine Tempel geben das meiste von dem, was sie erhalten, aus, um das Leid in der Welt zu lindern. Seine Anhänger bieten Beistand, wo sie können, doch greifen sie auch zu Gewalt, um Folter und Leid anderer zu beenden. Ilmaters Priester reisen an Orte, wo die schlimmsten Missstände herrschen, und kümmern sich um die Unterdrückten, die Toten und die Armen. Ihnen sind andere wichtiger als sie selbst, sie teilen alles, was sie haben, und legen mehr Wert auf das spirituelle Wesen des Lebens als auf das Wohlbefinden des materiellen Körpers.

Priester von Ilmater, die auf einer Queste sind, um anderen zu helfen, kann man an ihren Büsserhemden erkennen. Das sind Westen aus rauem Fell, die auf der nackten Haut getragen werden. Es ist ein Tabu, solche Priester zu verletzen, wenn sie ihren Pflichten nachgehen, etwa wenn sie sich um die Verwundeten auf einem Schlachtfeld kümmern. Das Tabu wird von Menschen sehr ernst genommen, doch auch andere Völker respektieren den Brauch. Sogar Orks und Goblinoiden meiden es, direkt einen friedlichen Priester des Ilmater anzugreifen, solange der Priester sich auch um ihre gefallenen Krieger kümmert.

Die meisten Leute respektieren die Arbeit und die Aufopferung von Ilmaters Gläubigen und unterstützen ihre Bemühungen, wo sie können. Wenn ein Tempel des Ilmater einen Gläubigen schickt, um Kriegsflüchtlingen oder Opfern einer Seuche zu helfen, bringt ihre Bereitschaft, ihr eigenes Wohlbefinden zu opfern, stets gewöhnliche Leute dazu, sie zu unterstützen, egal ob sie inspiriert sind oder ob sie aus Scham handeln.

JERGAL

Der Letzte Schreiber, der Gnadenlose, der Düstere Seneschall

Die Legende besagt, dass Jergal eine uralte Gottheit ist. Man erzählt sich, dass er in der Zeit von Netheril als Gott des Todes, des Mordes und des Zwistes verehrt wurde. Doch im Laufe der Zeit begann ihn diese Funktion zu langweilen. Dann trafen eines Tages drei Sterbliche, jeder ein mächtiger Abenteurer, im Land der Toten auf Jergal. Sie waren entschlossen, ihn zu zerstören und seine Macht zu rauben. Stattdessen entsagte Jergal gelassen seinem Knochenthron und erlaubte es jedem der drei Sterblichen, einen Teil seiner Göttlichkeit zu übernehmen. Und so übernahm Tyrannos das Aufgabengebiet des Zwistes, Myrkul die Herrschaft über die Toten und Bhaal das Amt des Mordes. Jergal verlor seine vorherige Macht und wurde ein Schreiber der Toten.

Jergal wird jetzt als gleichgültiger Verwalter der Toten betrachtet. Er soll das Verschenden der Lebenden notieren und Kelemvor dabei unterstützen, dafür zu sorgen, dass die Seelen auf die richtige Weise in das jeweils passende Jenseits gelangen. Er wird selten direkt verehrt. Sein Name wird bei Beerdigungen

ausgesprochen und von jenen geehrt, die dem Brauch folgen, den Namen eines Verstorbenen auf ein Stück Pergament zu schreiben und dieses im Mund der Leiche zu platzieren. Dieser Ritus ist dort verbreitet, wo das Grab oder die Gruft einer Person nicht mit ihrem Namen gekennzeichnet wird.

Wenige Leute bevorzugen Jergal als Gottheit, und die meisten, die es tun, haben in irgendeiner Form damit zu tun, die Toten einzuteilen. Priester des Jergal dienen Gemeinschaften als Totengräber und Pfleger von Friedhöfen. Es gibt keine Tempel, die Jergal geweiht sind, mit Ausnahme der verlassenen Orte, die seiner alten, dunkleren Inkarnation gewidmet sind, doch sind seine Priester in den Tempeln Kelemvors, Deneirs und Myrkuls willkommen. Seine Gläubigen schicken ihre jährlichen Aufzeichnungen der Sterblichkeit an heilige Stätten, wo solche Aufzeichnungen aufbewahrt werden.

KELEMVOR

Der Fürst der Toten, der Richter der Verdammten

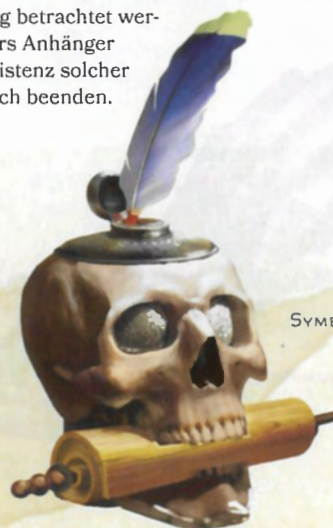
Kelemvor wird als gerechter, anständiger und tröstender Gott des Todes betrachtet. Der Tod kommt zu allen, und wenn er eintritt, dann ist Kelemvor da, um jede Seele an die Hand zu nehmen und sie in das richtige Jenseits zu führen. Kelemvors Priester lehren, dass jene, die Götter nach dem Ritus ihrer Religion verehren, ihre Pflicht erfüllt haben und einen Platz im Jenseits ihrer Wahl erhalten.

Die Gläubigen des Kelemvor bieten einen friedvollen Übergang in die Obhut des Fürsten der Toten. Sie helfen den Sterbenden dabei, ihre Angelegenheiten in Ordnung zu bringen, und sie leiten Begräbnisriten für jene, die sich die ausgefallenen Zeremonien ihres Glaubens nicht leisten können. Die Gebote von Kelemvors Gläubigen fordern sie auf, vorzeitigen Todesfällen vorzubeugen oder sie zu verhindern, wenn möglich. Verschiedene Sekten und Anhänger definieren hierbei „vorzeitig“ auf unterschiedliche Weise. Eine Gruppe konzentriert sich vielleicht darauf, die Ausbreitung von Krankheiten zu verhindern, eine andere auf die Vereitelung von Morden, und eine dritte darauf, die Geißel der Untoten auszurotten. Tatsächlich verabscheuen alle Gläubigen von Kelemvor die Untoten und arbeiten im gewissen Maße daran, sie zu vernichten, denn Untote aller Art werden als Perversion der natürlichen Ordnung betrachtet. Diese Überzeugung bringt Kelemvors Gläubige natürlich in Konflikte mit Nekromanten, Priestern des Myrkul und anderen, die die Erschaffung von Untoten vorantreiben, und führt auch zu Konflikten aus unerwarteten Quellen. Beispielsweise zerstören Priester des Kelemvor aus Prinzip alle Schriften über die Erschaffung von Untoten, die sie finden können – was jene beleidigt, die Wissen um seiner selbst willen schätzen, wie die Anhänger von Oghma und Deneir. Und es gibt auch Untote, die nicht böse sind, wie die Baelnorn, die von den Elfen als heilig betrachtet werden. Kelemvors Anhänger wollen die Existenz solcher Wesen dennoch beenden.

SYMBOL VON ILMATER



SYMBOL VON JERGAL



DIE LEGENDE DER WÜRFELKNÖCHEL, DES SCHÄDELKEGELNS UND DES LEEREN THRONS

Vor langer Zeit gab es nur einen Gott des Zwistes, des Todes und der Toten, und er war bekannt als Jergal, Fürst des Endes aller Dinge. Jergal förderte Zwietracht zwischen Sterblichen und Göttern gleichermaßen und nährte sich daran. Wenn Kreaturen einander erschlugen, um zu Macht zu gelangen, oder weil sie von Hass erfüllt waren, hieß er sie in seinem schattenhaften Königreich ewiger Düsternis willkommen. Da alle Dinge sterben, kam alles irgendwann zu ihm, und im Lauf der Zeit errichtete er ein Königreich, mit dem sich kein anderer Gott messen konnte. Aber seine Pflichten begannen ihn zu ermüden, denn er kannte sie zu gut, und ohne Herausforderung gibt es nichts – und im Nichts gibt es nur Trübsal. In einem solchen Zustand ist der Unterschied zwischen absoluter Macht und absoluter Machtlosigkeit nicht mehr zu erkennen.

Während dieser dunklen Zeit erhoben sich drei Sterbliche, Tyrannos, Bhaal und Myrkul, die nach der Macht von Jergal gierten. Die drei schmiedeten einen unheiligen Pakt, dass sie derlei ultimative Macht erlangen oder im Versuch sterben würden. Sie zogen durch die ganze Welt, auf der Suche nach mächtiger Magie und Zaubern, und trotzten die ganze Zeit dem Tod. Egal welche Monster sie herausforderten oder welchen Zaubern sie sich stellten, die drei Sterblichen kamen stets mit heiler Haut davon. Schließlich reisten die drei in die Graue Einöde und suchten nach der Burg der Knochen. Sie kämpften sich durch Armeen von Skeletten, Legionen von Zombies, Horden von Todesalben und ein Spalier aus Lichs. Schließlich erreichten sie das Ziel ihrer lebenslangen Queste: den Knochenthron.

„Ich beanspruche diesen Thron des Bösen“, rief Tyrannos Jergal zu.

„Ich werde dich zerstören, ehe du einen Finger heben kannst“, drohte Bhaal, der Assassine.

„Und ich werde deine Essenz für ewig einsperren“, versprach Myrkul, der Nekromant.

Jergal erhob sich mit erschöpftem Gesichtsausdruck von seinem Thron und sagte: „Der Thron gehört euch. Ich bin seiner leeren Macht müde geworden. Nehmt ihn, wenn ihr wollt. Ich verspreche euch, euch zu dienen und als Seneschall anzuweisen, bis ihr mit dem Posten vertraut seid.“ Dann, ehe das schockierte Trio reagieren konnte, fragte der Fürst der Toten: „Wer von euch soll herrschen?“

Die drei begannen sofort untereinander zu kämpfen, während Jergal sie gleichgültig beobachtete. Als irgendwann offenkundig wurde, dass sie entweder vor Erschöpfung sterben oder für immer kämpfen würden, griff der Fürst des Endes aller Dinge ein.

„Nach allem, was ihr aufgegeben habt, wollt ihr nichts gewinnen? Warum teilt ihr die Aufgaben des Amtes nicht ein, indem ihr einen Wettbewerb des Könnens austragt?“, fragte Jergal.

Tyrannos, Bhaal und Myrkul überdachten das Angebot des Gottes und stimmten zu. Und so nahm Jergal die Schädel seiner drei mächtigsten Lichs und gab sie den Dreien, damit sie einen Wettkampf im Schädelkegeln austragen konnten. Jeder Sterbliche rollte einen Schädel über die Graue Einöde. Sie hatten sich darauf geeinigt, dass der, der am weitesten kegelte, der Gewinner sein sollte.

Malar der Bestienfürst traf in diesem Augenblick ein, um Jergal zu besuchen. Nachdem ihm versichert wurde, dass der Gewinner des Wettkampfes Jergals ganze Macht erlangen würde, rannte er den Schädeln hinterher, um dafür zu sorgen, dass der Wettkampf pausiert würde, bis er die Gelegenheit hatte, ebenfalls teilzunehmen und einen Teil des Gewinnes zu erlangen. Tyrannos, Bhaal und Myrkul fingen wieder an zu kämpfen, da offenkundig war, dass ihr Wettkampf ruiniert worden war, doch wieder griff Jergal ein. „Warum erlaubt ihr es nicht der Dame des Glücks zu entscheiden, damit ihr nicht mit der Bestie teilen müsst?“

Die drei stimmten dieser Alternative zu, und Jergal brach seine Fingerknochen ab und gab sie den Wettkämpfern. Als Malar zurückkehrte, nachdem er die Schädel gejagt hatte, stellte er fest, dass die drei gerade ein Spiel mit Würfelknöcheln beendet hatten.

Tyrannos rief triumphierend aus: „Als Gewinner wähle ich das Recht, für alle Ewigkeit als der ultimative Tyrann zu regieren. Ich kann nach meinen Wünschen für Hass und Zwist sorgen, und alle werden sich vor mir verbeugen, wenn sie in meinem Königreich sind.“

Myrkul, der den zweiten Platz erlangt hatte, verkündete: „Aber ich wähle die Toten, und damit bin ich der wahre Gewinner, denn alles, worüber du herrschst, Tyrannos, wird irgendwann mir gehören. Alle Dinge müssen sterben – sogar die Götter.“

Bhaal, der als dritter abgeschlossen hatte, verkündete: „Ich wähle den Tod, und nur durch meine Hand wird alles, was du beherrscht, Fürst Tyrannos, zu Fürst Myrkul überwechseln. Ihr beide müsst mir Ehre erweisen und meinen Wünschen gehorchen, da ich dein Königreich zerstören kann, Tyrannos, indem ich deine Untertanen ermorde, und das deine aushungern kann, Myrkul, indem ich nichts tue.“

Malar knurrte frustriert, doch konnte er nichts tun, und wieder blieben ihm nur die Tiere.

Und Jergal lächelte nur, denn er war erlöst worden.

SYMBOL VON KELEMVOR



LATHANDER

Der Morgenfürst, Dämmerung der Inspiration, der Gott von Rose und Gold

Lathander ist der Gott des Frühlings, der Geburt und der Erneuerung, eine Gottheit der Empfängnis, der Lebenskraft, der Jugend und der Selbstvervollkommenung. Er ist nicht der Gott der Sonne, sondern der Morgendämmerung, die den Beginn eines neuen Tages voller Potenzial darstellt.

Lathander ist ein Gott der Anfänge. Viele beten zu ihm, ehe sie eine Reise oder ein anderes Unterfangen beginnen. Lathander wird angerufen, um Bündnisse zu besiegeln und neue Unternehmungen oder Firmen zu begründen. Als Folge ist der Gott sehr beliebt in der Händlerschicht, und seine Kirche hat entsprechend profitiert.

Die aufgehende Sonne ist sein Symbol, und seine Farben sind das Rosa, das Gold und das Violett der Dämmerung. Lathanders Tempel und Schreine übernehmen eine Vielzahl öffentlicher und persönlicher Funktionen. An diesen Orten heiraten Leute bei Zeremonien im Morgengrauen, verkünden den Beginn öffentlicher Projekte und bringen sogar ihre Kinder zur Welt, wenn es möglich ist, damit das diese viel Glück haben.

Die Gläubigen von Lathander schätzen die Gründung neuer Gemeinschaften und das Wachstum der Zivilisation, solange diese Zivilisation allen die Möglichkeit gibt, erfolgreich zu sein. Sie verabscheuen die Untoten, die sie sowohl als Korruption der natürlichen Ordnung als auch als Verleugnung von Neuanfängen sehen, weil sich Untote an ihrer alten Existenz festklammern, anstatt weiterzuziehen.

LEIRA

Die Herrin der Nebel, Nebelschatten, die Dame der Täuschung

Leira hat viele Masken getragen, und mehr als einmal wurde sie für tot oder eine ganz andere Gottheit gehalten. Vielleicht ist ein solcher Ruf nur natürlich für die Göttin der Illusion und Täuschung. Ihre Gläubigen stimmen zu, dass, was immer die „Wahrheit“ sein mag, ihre Dame große Freude daran hat, dass ihre verschiedenen Inkarnationen für so viel Verwirrung sorgen. Selbst die Gläubigen von Cyric glaubten einst, dass ihr Gott Leira getötet hat, aber jetzt verfolgen sie die seltsame Idee, dass sie irgendwie seine Tochter ist.

Leira wird nicht als bössartig oder als Trickserin betrachtet, sondern als rätselhaft, still und zurückgezogen. Man schreibt ihr zu, Ruathlek, die Sprache der Illusionisten und die gesprochene Sprache von Nimbral, erfunden zu haben.

Die Gläubigen von Leira scheinen selten zu sein, doch kann man es nicht sicher wissen, weil die, die sie verehren, diese Neigung selten offen kundtun. Leira ist die Schutzherrin der Illusionisten und Lügner. Sie wird nur selten regelmäßig verehrt. Die einzigen Ausnahmen sind Illusionisten, die zum Nebelschatten beten, um ihre Magie zu stärken, und Trickbetrüger, für die sie eine Art Heldin darstellt. Die meisten Leute beten zu ihr, wenn sie hoffen, etwas geheim zu halten, oder besänftigen sie mit einem Gebet, ehe sie eine wichtige Entscheidung treffen und fürchten, dass sie getäuscht werden könnten. Einige Leute führen eine wirbelnde Bewegung mit einem Finger hinter dem Rücken aus, wenn sie lügen, um Leira um Hilfe zu bitten.

Ihre Priester tragen Gewänder in Weiß und Nebelgrau und verbergen ihre Gesichter hinter glatten, merkmalslosen Masken. Nur in Nimbral gibt es Tempel der Leira, und ihre Schreine überall auf dem Kontinent sind normalerweise als andere Stätten getarnt und mit Zeichen versehen, die nur die Gläubigen erkennen können.

LLIIRA

Unsere Dame der Freude, Freudenbringerin, die Herrin der Feiern

Lliira ist eine geliebte Gottheit, eine Göttin der Zufriedenheit, der Entspannung, der Freude, des Glücks, der Tänze und der Freiheit. Als Schutzherrin der Feste wird sie bei jeder Feierlichkeit geehrt, und Tanz ist die vorrangige Weise, ihr zu huldigen. Man sagt, dass die Herrin der Feiern Gewalt ablehnt, und wenn auf Feiern (außerhalb von Zeremonien) gekämpft wird oder Waffen gezogen werden, wird sie ihre Gunst verweigern. Ihre Priester und Priesterinnen, die als Freudenbringer bekannt sind, sehen es als ihre Mission, Leute glücklich zu machen, und sei es nur für einen Augenblick.

Ihre Gläubigen tragen immer mindestens ein Kleidungsstück in einer hellen, fröhlichen Farbe, und die Ornate ihrer Priester haben mehr mit Festgewändern gemein als mit nüchternen Priesterroben. Rubinen und Saphire sind Unserer Dame der Freude heilig, und ihre Priester segnen jeden, der solchen Schmuck trägt.

Lliiras Anhänger sind aber nicht frivol. Für sie ist göttliche Freude ein sehr reales Geschenk an die Welt der Sterblichen, und eines, das dringend benötigt wird. Zu diesem Zweck bekämpfen sie jene, die anderen Leid zufügen wollen. Sie sind gnadenlos gegen ihre Feinde, und feiern voll Freude, wenn ihre Arbeit vollbracht ist.

SYMBOL VON LEIRA



SYMBOL VON LLIIRA



SYMBOL VON LATHANDER

LOVIATAR

Die Maid der Schmerzen, die Geißelherrin, die Willige Peitsche

Schmerz ist für die Gläubigen von Loviatar kein Mittel zum Zweck, sondern ein Zweck in sich. Für sie ist nichts so transzendent wie Leid, und jeder Schmerz ist heilig, von der grobschlächtesten Barbarei, über die erhabenste Folter bis hin zum emotionalen Leid derer, deren Herz gebrochen oder die verraten wurden.

Die Schmerzen, die man empfindet, sind Beweis für die Aufmerksamkeit der Herrin, und somit sind ihre Gläubigen notorische Selbstgeißler. Schmerz ist auch ein Weg zur Macht, sowohl in der Fähigkeit, sie zu verursachen, als auch in der Fähigkeit, sie zu ertragen. Ein kaltes, grausames Verhalten gilt als ideal, weil es die Geißelherrin am besten nachahmt, und aus demselben Grund schätzen ihre Gläubigen Schönheit, Kultiviertheit und eine gewisse Manipulationsfähigkeit.

Zwar sind Tempel der Loviatar selten, doch sind ihre Gläubigen zahlreicher, als man meinen würde. Loviatar ist die auserwählte Göttin jener, die im alltäglichen Leben Schmerzen verursachen, darunter Folterknechte und andere, die den Willen ihrer Opfer brechen müssen. Sie ist die liebste Göttin von Sadisten und Masochisten, und einige ihrer Gläubigen bilden kultische Zellen von geheimen Anhängern. Alle diese Gruppen werden von jemandem angeführt, der Freude daran verspürt, anderen Qualen zuzufügen und sie zu dominieren, unterstützt von einer Gruppe unterwürfiger Speichellecker.

Die Anhänger von Loviatar versammeln sich selten in nennenswerter Zahl, außer vielleicht in den bevölkerungsreichsten Städten. Wenn kleine Kader von Gläubigen heimlich an solchen Orten aktiv sind, dann bemerken das nur wenige Bürger, und die, die es tun, machen selten Ärger, wenn sie Kultaktivität beobachten. Die Leidenden, die die Peitsche erdulden, sind aber nicht immer bereitwillige Teilnehmer, und Loviatars Kult betreibt manchmal geheime Sklavenringe, die die Aufmerksamkeit der Obrigkeiten auf sich ziehen können. Die offene Anbetung von Loviatar und Tempel, die ihr gewidmet sind, sind selten, außer in Ländern, wo Sklaverei als Praxis akzeptiert wird.

MALAR

Der Bestienfürst, der Schwarzblütige

Malar verkörpert die dunkle Seite der Natur, die Welt der blutigen Zähne und Klauen. Seine Anhänger glauben, dass die Jagd der Mittelpunkt zwischen Leben und Tod ist: die Konfrontation von Jäger und Beute, bei der sich herausstellt, wer lebt und wer stirbt. Die meisten glauben, dass Malar nicht besänftigt werden kann und keine Gnade kennt, also beten nur jene zu ihm, die

auf die Jagd ziehen. Solche Bittsteller beten aus zwei Gründen zu Malar: um die Unterstützung seines makellosen Könnens als Jäger anzuflehen, oder um seine furchterregende Aura anzunehmen und somit andere Raubtiere auf Abstand zu halten. Malar ist der Gott jener, die sich an der Jagd erfreuen, nicht vor Blutvergießen zurückweichen und sich an der Angst ihrer Beute ergötzen.

Viele Lykanthropen betrachten Malar als ihren göttlichen Vater, und gleiches gilt für einige andere intelligente Raubtiere. Er hat viele Anhänger, die Druiden und Waldläufer einer besonders brutalen Ausrichtung sind, und viele Barbaren wählen Malar als Schutzherrn, weil er so wild und grausam ist. Seine Priester verwenden Klauenschienen, eindrucksvolle Panzerhandschuhe, aus deren Fäusten stilisierte Klauen ragen, als zeremonielle Waffen.

MASK

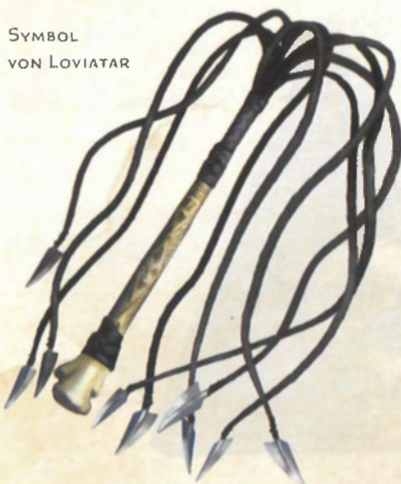
Der Herr der Schatten, der Meister aller Diebe

Mask ist ein Tricksergott, der Schutzherr der Taugenichtse, Spione und Diebe. Alles, was in den Schatten geschieht, liegt in der Domäne des Mask. Die Leute flüstern ein Gebet an Mask, wenn Heimlichkeit erforderlich ist oder eine Intrige droht. Höflinge und Diplomaten rufen den Namen des Gottes an, wenn sie hoffen, dass eine Verhandlung glatt läuft.

Wer Mask schätzt, ist normalerweise ein Dieb oder folgt anderen Arten, das zu erlangen, was anderen gehört, wie Taschendiebe, Einbrecher, Räuber und Trickbetrüger. Gewöhnliche Leute beten zu ihm, um seinen Blick von ihren Wertgegenständen abzulenken, doch die Vorsichtigen nutzen manchmal eine „Masksbörse“, ein kleiner, billiger Stoffbeutel, den sie offen tragen (die somit leicht abgeschnitten oder geklaut werden kann) und der ein kleines Münzopfer enthält. Es ist Brauch, dass Taschendiebe eine Masksbörse stibitzen, wenn sie sehen, dass eine andere Person eine trägt, und den Zugewinn als Gabe des Gottes sehen, und jene, die die Börse verlieren, sind dem Herrn der Schatten dankbar, dass er ein respektvolles Opfer eines kleinen Teils ihres Besitzes angenommen hat. Natürlich hindert nichts einen anderen Taschendieb daran, jemanden auszurauben, der gerade eine Masksbörse verloren hat, doch jemand, der das Pech hat, bei demselben Ausflug mehrere Taschendiebe anzulocken, hat sich vermutlich sowieso irgendwie Masks Zorn eingehandelt.

Priester des Mask sind normalerweise Diebe und dienen oft in hohen Positionen in der örtlichen Unterwelt oder einem Verbrechersyndikat. Sie nutzen dabei den Titel Demarche oder Demarchess und tragen Schleiermasken, wenn sie als Priester dienen.

SYMBOL
VON LOVIATAR



SYMBOL VON MALAR



SYMBOL VON MASK



MIELIKKI

Unsere Dame des Waldes, die Waldkönigin

Leute sprechen nur selten von Mielikki, wenn sie sich nicht in einem stillen Wald aufhalten. Wälder, die Staunen verursachen, sind die Orte, an denen ihre Macht am stärksten ist, aber sie soll alle guten Leute beschützen, die sich in einem Wald aufhalten, egal wie dunkel oder grausam dieser sein mag. Wenn Kinder sich im Wald verirren, dann flehen die Leute Mielikki an, sie zu beschützen, bis sie gefunden werden.

Mielikki ist die Göttin des Waldes und der Kreaturen, die in ihm leben. Sie wird als distanzierte und spirituelle Gottheit betrachtet, die weniger menschenartig ist als andere Götter. Sie ist nicht gleichgültig gegenüber den Leuten, doch sind ihre Aufmerksamkeit und Gunst nur schwer zu erlangen. Sie ist die Schutzherrin der Waldläufer, so wie Milil der Schutzherr der Barden ist, doch nur selten beten die Waldläufer direkt zu ihr. Stattdessen beten sie zu Gwaeron Windstrom, denn sie glauben, dass er ihre Worte zur Göttin bringt, indem er ihre Fährte zu dem Wald verfolgt, in dem sie sich gerade verbirgt.

Mielikkis Symbol ist das Einhorn, weshalb manche sie sich in dieser Gestalt vorstellen und mit Lurue verbinden, der Königin der Einhörner und eigentlichen Gottheit ihrer Art. Aber die meisten Geschichten beschreiben Mielikki als wunderschöne Frau, die von Lurue als Reiterin auf ihrem Rücken akzeptiert wird. Beide werden als ewige Gefährten betrachtet. Mielikkis Beziehung mit anderen Gottheiten der natürlichen Welt ist komplexer. Silvanus wird manchmal als ihr Vater angesehen und Eldath als ihre Schwester, doch beschreitet Mielikki ihre eigenen Wege durch die Wildnis.

Sie verfügt über viele Schreine, besonders im Wilden Grenzland. Die meisten bestehen aus einem toten Baumstamm, in den ihr Bildnis oder ihr heiliges Symbol, der Kopf eines Einhorns, geschnitzt wurde. Alternativ könnte das Bildnis auch in ein Stück Holz geschnitzt sein, das an einem lebenden Baum befestigt wurde. Diese Schreine kennzeichnen normalerweise den Punkt in einem Wald, der die Grenze der Gegend darstellt, in dem die Ortsansässigen Holz schlagen oder jagen. Oft werden diese Würdigungen am Ende eines langen Ausflugs von Holzfällern erschaffen, die sich bei der Göttin bedanken wollen, weil sie ihnen das Holz geschenkt und sie während der Arbeit beschützt hat.

MILIL

Der Fürst der Lieder, die Eine Wahre Hand des Allwissenden Oghma

Milil ist der Gott der Dichtung, der Redegabe und des Gesangs. Er ist der Gott der Kreativität und Inspiration, mehr des gesamten Liedes als nur der Worte oder der Musik. Er stellt den

vollendeten Gedanken dar, das Ergebnis eines Prozesses, der eine Idee vom ersten Gedanken zur Vervollkommenheit führt. Milil wird vor allem von Barden, Troubadouren und anderen Unterhaltungskünstlern verehrt, doch jeder, der ein Publikum unterhalten oder davor sprechen will, könnte Milil ein kurzes Gebet schicken, und damit um eine erfolgreiche Darbietung zu bitten. Diejenigen, die Inspiration in einer kreativen Unternehmung suchen, beten auch zu Milil.

Seine Ikonen zeigen ihn als guttaussehenden Mann, manchmal ist das ein Mensch, manchmal ein Elf und an manchen Orten, die eine große halbfelsche Bevölkerung haben (wie Aglarond) sogar ein Halbfelf. Er wird manchmal als jung und manchmal als alt abgebildet, doch ist seine Identität immer klar, weil er stets eine fünfsaitige Harfe aus silbernen Blättern bei sich führt. Er ist das Ideal, nach dem alle streben, die etwas darbieten wollen: anmutig und zuversichtlich, gewinnend charismatisch und eine Quelle der Inspiration für jene, die ihm zuhören. Er soll sich perfekt an alles erinnern, was er hört oder das gesprochen wird, solange Musik spielt, und er soll ein Meister der Improvisation sein.

Heilige Stätten, die Milil geweiht sind, findet man oft an Darbietungsorten und Musikschulen. Ob es sich bei der Stätte um eine gewaltige Konzerthalle oder eine kleine Chorkammer handelt, ist gleichgültig, solange sie über hervorragende akustische Eigenschaften verfügt. Milils Priester sind Schutzherrn der Künste und selbst Künstler, und sie dienen oft in seinen Schreinen und Tempeln als Lehrer in den Künsten der Darbietung.

Wie Deneir wird Milil manchmal als Diener Oghmas betrachtet. In diesen Darstellungen der Gottheit ist Milil die linke Hand des Gottes und wird auch als die Eine Wahre Hand bezeichnet. Dieser Ausdruck soll nicht die rechte Hand (Deneir) abwerten; er entstammt mehr dem Umstand, dass Linkshändigkeit oft mit größerer künstlerischer Fähigkeit und dem Glauben in Verbindung gebracht wird, dass die größte Kunst entsteht, wenn man die Wahrheit akzeptiert.

MYRKUL

Der Herr der Knochen, Alter Schädelfürst, der Schnitter

Myrkul ist ein uralter Gott, einer der drei vormalig Sterblichen, die zur Göttlichkeit erhoben wurden, als Jergal seiner göttlichen Pflichten müde wurde und seinen Einfluss auf sie aufteilte. Myrkul wurde zum Gott des Todes und der Toten ernannt und herrschte für Jahrhunderte über die Stadt der Toten, bis auch er erschlagen wurde. Nach einer Weile kehrte Myrkul zurück, denn kann der Tod selbst jemals wirklich sterben? Myrkuls Gläubige sehen ihn als den Schnitter, der die Seelen beansprucht und sie zu Kelemvor bringt, auf dass sie gerichtet werden.

Myrkul ist eine Gottheit des Todes, des Verfalls, des hohen Alters, der Erschöpfung, der Abenddämmerung und des Herbstes.



SYMBOL VON MIELIKKI



SYMBOL
VON MYRKUL

Er ist der Gott vom Ende der Dinge und der Hoffnungslosigkeit, so wie Lathander der Gott der Neuanfänge und Hoffnung ist. Die Leute beten weniger zu Myrkul, als dass sie ihn fürchten und ihm die Schuld für ihre schmerzenden Knochen und ihre schwindende Sicht geben. Myrkul wird selbst von seinen frommsten Anhängern als leidenschaftslos und gleichgültig betrachtet. Wer sich Myrkul als Schutzherrn erwählt, ist zu meist mürrisch, schweigsam und von den Toten und Untoten besessen. Wie viele Anhänger von Kelemvor und Jergal dienen Priester des Myrkul als Totengräber und halten die Identität ihres Schutzherrn normalerweise geheim.

Schreine des Myrkul oder Gravuren seines heiligen Symbols sind an vielen Orten zu finden, wo Menschen ihre Toten begraben, doch wirkliche Tempel sind selten. Die wenigen, die es gibt, sind heilige Orte, zu denen die Toten aus einem Umkreis von Hunderten von Kilometern gebracht werden, selbst wenn sie nicht Myrkuls Glauben angehören. Es gibt an diesen Orten nur wenig Platz für die Lebenden, normalerweise einen einzelnen bescheidenen Schrein, doch die Katakomben und Beinhäuser sind gewaltig. In den tiefsten Kammern eines jeden Tempels steht ein Thron, auf dem der Unheilswächter sitzt – der konservierte Leichnam des angesehensten Heiligen in der Geschichte des Tempels (oft handelt es sich um den Gründer). Initiierte des Glaubens werden vor den Unheilswächter eines Tempels gebracht, um vor ihm auf die Knie zu gehen. Dort müssen sie eine Nacht und einen Tag in vollständiger Dunkelheit fasten und meditieren.

MYSTRA

Die Herrin der Geheimnisse, Unsere Dame der Zauber, die Mutter aller Magie

Mystra ist die Göttin der Magie, und somit auch die Göttin der Möglichkeiten. Sie wird von Zauberwerkern und jenen verehrt, die Magie oder magische Gegenstände in ihrem täglichen Leben verwenden. Sie empfängt auch die Gebete jener, die Magie beeindruckend finden oder auf Magie stoßen, die sie fürchten. Mystra ist eine Göttin der essenziellen Kraft, die alles Zauberwirken ermöglicht. Sie gewährt und pflegt das Gewebe, die Verbindung, durch die sterbliche Zauberwerker und magische Handwerker sicher auf die rohe Macht der Magie zugreifen können.

Der Glaube von Mystra ist in Faerûn allgegenwärtig, was in einem Land, das dermaßen von Magie berührt ist, zu erwarten ist. Ihre Anhängerschaft umfasst jene, die Magie nutzen oder eng mit ihr zusammenarbeiten, wie Alchemisten und Weise. Die blau gekleideten Priester von Mystras Tempeln umfassen auch Magier und Zauberer, ebenso einige Barden. Das Ziel von Mystras Anhängern ist einfach: Magie soll überall in den Reichen bewahrt und verkündet werden. Es ist nicht ungewöhnlich für ihre Anhänger, ein Auge auf jene zu haben, denen ein großes Potenzial für den Einsatz von Magie innewohnt, und dafür zu sorgen, dass solche Personen von einem geeigneten Mentor ausgebildet werden.



SYMBOL VON MYSTRA



SYMBOL
VON OGHMA



SYMBOL DER
ROTEN RITTERIN

OGHMA

Der Binder, der Herr des Wissens

Oghma ist der Gott der Inspiration, der Erfindungen und des Wissens. Vor allem verkörpert Oghma das Wissen in seiner reinsten, rohen Form: der Idee. Ein Aphorismus, den seine Anhänger über dieses Konzept zitieren, dient als Gebet, wenn es laut wiederholt wird: „Eine Idee hat kein Gewicht, doch kann sie Berge bewegen. Eine Idee hat keine Autorität, doch kann sie Völker beherrschen. Eine Idee hat keine Stärke, doch kann sie Imperien beiseite schieben. Wissen ist das größte Werkzeug des sterblichen Geistes und wiegt schwerer als alles, was durch sterbliche Hand erschaffen wird. Ehe etwas anderes existieren kann, muss die Idee existieren.“

Oghmas Gläubige verbreiten Wissen und Bildung so weit sie können, weil sie glauben, dass ein Verstand niemals von Ignoranz gefesselt sein darf, damit nicht der Vorteil aufgehoben wird, den er ansonsten seinen Nächsten gewähren könnte. Es überrascht wenig, dass die Anhänger von Oghma sich jenen widersetzen, die Täuschung, List und Unwissen fördern.

Viele Berufsgruppen verehren den Binder: Magier, Kartographen, Künstler, Barden, Beamte, Erfinder, Weise, Schreiber und viele andere, die Wissen und Bildung enthüllen, bewahren und erschaffen. Die Anbetung von Oghma war einst eine der wenigen organisierten Religionen in Faerûn, die eine etablierte Orthodoxie und ein vollständiges Netzwerk von Tempeln hatte, die dieser folgten. Spaltungen während der Zeit der Sorgen zerbrachen dieses Netzwerk, und jetzt sind die Strukturen des Glaubens individuelle Tempel oder kleine Netzwerke verbündeter Tempel, so wie es auch bei anderen Religionen der Fall ist.

DIE ROTE RITTERIN

Die Herrin der Strategie, die Karmesinrote Generälin, die Großmeisterin des Lanzenbretts

Die Rote Ritterin ist die Göttin der Planung und Strategie. Ihre Anhänger nennen sich die Rote Gemeinschaft. Sie glauben, dass Kriege durch die beste Planung, Strategie und Taktik gewonnen werden. Die Anbetung der Roten Ritterin ist voller Doktrin über Strategie, zum Beispiel: „Jeder Krieg ist eine Reihe von Schlachten. Eine Schlacht zu verlieren bedeutet nicht, den Krieg zu verlieren.“ „Plane im Krieg für den Frieden. Plane im Frieden für den Krieg.“ „Suche Verbündete unter den Feinden deines Feindes.“

Die Verehrung der Roten Ritterin entstand kurz nach der Zeit der Sorgen in einem heldenverehrenden Klosterorden des Tempus in Tethyr. Die Rote Ritterin ist seitdem beliebter geworden, was an etwas liegt, das ihre Anhänger die Große Strategie nennen: Über Jahrzehnte sind ihre Priester zu Orten des Krieges gereist, um Generäle und Könige in den Künsten der Strategie und der Taktiken auf dem Schlachtfeld zu unterrichten. Viele

der Anführer, an die sie sich gewendet haben, wiesen sie zunächst ab, aber es wurde bald deutlich, dass jene, die die Ratschläge der Anhänger der Karmesinroten Generälin annahmen, einen deutlichen Vorteil erlangten. Dankbare Sieger errichteten Tempel an die Herrin der Strategie, und langsam verbreitete sich ihre Religion.

Heute findet man Anhänger der Roten Ritterin in so gut wie jedem Land, das im letzten Jahrhundert Kriege erleben musste. Anhänger der Roten Ritterin sind in der allgemeinen Bevölkerung selten, aber jene, die sie verehren, findet man oft als hochrangige Kommandeure von Armeen, als Lehrer in Kriegsschulen, als Zeugmeister und Autoren von Handbüchern über Strategie. Jeder Tempel der Roten Ritterin enthält einen Altar, der Tempus geweiht ist, und wird daher oft von Söldnern und Soldaten besucht. Die Tempel sind von einem großen Pavillon und Hof umgeben, die von Kompanien von Söldnern und Soldaten gemietet werden können, um zu üben und Drills durchzuführen. Ihre Priester glauben, dass der Drill der Truppen im Tempelhof eine Form der Anbetung ist, die die Rote Ritterin mit besonderem Wohlwollen betrachtet.

SAVRAS

Der Allsehende, das Dritte Auge, Herr der Weissagung

Savras ist der Gott der Weissagung und des Wahrsagens. Wenige Leute verehren ihn, doch viele beten zu ihm, wenn sie kleine Rituale der Voraussicht durchführen. Beispielsweise versuchen junge Männer und Frauen manchmal, den Namen ihres zukünftigen Geliebten zu ermitteln, indem sie einen reimenden Singsang anstimmen, der Savras anruft, während sie in einen Spiegel blicken.

Savras hat derzeit keine aktiven Tempel in Faerûn, und seine Schreine sind sehr selten. Normalerweise liegen sie versteckt in den Ecken von Bibliotheken und Schreibstuben. Auch wenn er eher unbedeutend ist, erweisen manche Leute Savras regelmäßig Respekt, darunter Ermittler, Weissager, Richter und andere, die die Wahrheit aufdecken müssen. Solche Personen kann man manchmal an ihren aufwendigen Stäben erkennen, die sie als Hommage an Savras mit sich führen. Der Legende nach war Savras eine ewige Zeit in Azuths Stab eingesperrt. Azuth gab Savras schließlich frei, solange dieser ihm die Treue schwor, und heute ist der Stab ein mächtiges Symbol für jene, die Savras verehren. Fromme Anhänger geben sich große Mühe dabei, ihre Stäbe zu verzieren und zu veredeln, immer in der Hoffnung, dass Savras den Stab als einladenden Ort empfinden könnte, um eine Zeitlang zu verweilen.

SELÛNE

Unsere Dame des Silbers, die Mondmaid, die Nachtweiße Dame

Selûne wird als eine der ältesten Gottheiten von Faerûn betrachtet. Die meisten Menschen in Faerûn betrachten den

Mond am Himmel buchstäblich als die Göttin, die auf die Welt herabblickt, und die Lichtpunkte, die sich hinter ihr herziehen, als ihre Tränen. Sie ist auch die Göttin der Sterne und der Navigation sowie der Mutterschaft und der Fortpflanzung. Sie wird als gelassene Macht betrachtet, die oft von Menschenfrauen und einer Mischung anderer Leute verehrt wird: von Navigatoren und Seeleuten, von allen, die bei Nacht einer ehrlichen Arbeit nachgehen, von jenen, die Schutz im Dunkeln suchen, von den Verlorenen und den Suchenden.

Es gibt viele Legenden über Selûne, wobei die wichtigste die Erzählung vom Kampf zwischen Selûne und ihrer Schwester Shar am Anbeginn der Zeiten ist. Die Tränen von Selûne, der Sternhaufen, der dem Mond über den Himmel folgt, sollen von der Freude der Göttin, ihrer Trauer oder von beidem hervorge-rufen worden sein.

Milch, ein Symbol der Mutterschaft, wird in vielen Riten der Anhänger der Selûne verwendet, und gleiches gilt für Trancezustände und Meditation. Diejenigen, die sie verehren, stellen üblicherweise in jeder Vollmondnacht eine Schale Milch für sie beiseite.

SHAR

Die Herrin der Nacht, die Dunkle Dame, Unsere Dame des Verlusts

Shar, die dunkle Zwillingschwester von Selûne, ist die Göttin der Dunkelheit, sowohl in ihrer körperlichen Form als auch in den Gedanken und Seelen von Sterblichen. Die Leute verehren Shar als Göttin der Nacht, der Geheimnisse, des Verlustes und der Vergesslichkeit. Sie verkörpert Schmerzen, die verborgen, aber nicht vergessen sind, und Rache, die im Dunkeln sorgfältig genährt wird. Sie soll die Macht haben, Leute ihre Schmerzen vergessen zu lassen oder dafür zu sorgen, dass sie sich an einen Verlust gewöhnen, und viele Leute, die in Nöten sind, beten zu Shar, um einen solchen Segen zu empfangen.

Shar wird von jenen verehrt, die an dunkle Orte reisen müssen und ihren Schutz erleben, etwa Bergleuten, sowie von jenen, die Melancholie und Verzweiflung verfallen sind, die etwas vergessen wollen oder die etwas verloren haben und es wiederfinden wollen. Priester, die Shar dienen, hegen oft ihre eigenen tiefen Wunden oder dunklen Geheimnisse, die sie in ihrer Sichtweise am besten dafür geeignet machen, jene zu trösten, die unter einem ähnlichen Übel leiden. In der Geschichte der Welt haben viele Anhänger von Shar in ihrem Namen dunkle Taten vollbracht. Das gilt vor allem für die Shadovar von Netheril, eine ganze Gesellschaft, die sich Shar verschrieben hat. Die Tragödien und Verluste, die Folge des Fanatismus ihrer Anhänger sind, haben dafür gesorgt, dass viele Orte ihre Anbetung verboten und somit die meisten Priester in den Schatten getrieben haben, doch solche Verbote mehrten nur den Groll der Priester auf die Obrigkeiten und machen die Gläubigen zu einem Kristallisationspunkt von Rebellionen und Rache gegen die, die herrschen.



SYMBOL VON
SAVRAS



SYMBOL
VON SELÛNE

SILVANUS

Eichenvater, die Alte Eiche, Alter Baumvater

Silvanus stellt die Gesamtheit der Natur dar, Wüsten genauso wie Wälder, Haie genauso wie Rehe. Aber Leute im Norden, die sich mit den Gefahren des Waldes, der Berge und Ebenen messen müssen, sehen Silvanus mehr als einen Gott dieser Orte. Silvanus wird als grimmige und strenge Vaterfigur betrachtet, die in der Wildnis Fluten und Dürre, Feuer und Eis, Leben und Tod austeilt. In Legenden befehligt er oft andere Naturgottheiten und bestraft und belohnt sie, wie er es für angemessen erachtet.

Die Natur und ihre unparteiische Gerechtigkeit sind der Mittelpunkt des Dogmas von Silvanus' Glauben. Seine Priester wollen die gesamte Situation kennen, den Makrokosmos sehen; ihr Blickwinkel ist nicht auf die Vorstellung einer Nation oder einer Person darüber, was das Beste ist, beschränkt. Der Verlust eines Bauerndorfs an Goblins ist für manche eine Tragödie, doch das Ereignis bietet die Gelegenheit, dass die Wildnis wachsen und das Land wieder fruchtbar machen kann, was wiederum neue Herausforderungen für jene bietet, die sie zähmen wollen.

Das Credo von Silvanus besagt, dass die Pracht der Natur bewahrt werden muss, nicht nur weil die Natur schön ist, sondern auch weil die wilde Natur der wahre Zustand der Welt ist. Ihre Weiten erfrischen und beleben die sterbliche Seele und schenken der ganzen Welt Atem. Viele der Gläubigen widersetzen sich der Ausbreitung von Siedlungen in der Wildnis und betrachten den exzessiven Verbrauch natürlicher Ressourcen nicht nur als verschwenderisch, sondern als blasphemisch.

Silvanus wird oft von Reisenden in wilden Ländern verehrt, von Entdeckern und den Bewohnern ländlicher Gemeinschaften, die weit entfernt vom Schutz eines örtlichen Fürsten oder einer großen Stadt leben. Das Eichenblatt ist das Symbol des Silvanus, und ein Hain von Eichen in einem Dorf oder in seinen Randgebieten ist ihm oft als Schrein geweiht. In ländlichen Gegenden, in denen keine Eichen wachsen, kennzeichnet ein Eichenblatt, das in die Rinde eines anderen Baumes geritzt wird, eine heilige Stätte.

SUNE

Fürstin Feuerhaar, die Dame der Liebe, die Prinzessin der Leidenschaft

Sune Feuerhaar ist eine Gottheit der Leidenschaft und der Sinnesfreuden. Sie ist die Göttin der Schönheit in all ihren Formen – nicht nur der gefälligen Anblicke, sondern auch der bezaubernden Laute, der edlen Gerüche und Geschmäcker und der exquisiten Lust des Fleisches, von der Liebkosung eines Geliebten bis zum Gefühl von Seide auf der Haut. Ihre Anhänger streben nach diesen Freuden im Leben, nicht nur aus Dekadenz, sondern weil die Erfahrung der Lust die Berührung von Sune selbst ist.

Den Anhänger von Sune hängt der Ruf an, Hedonisten zu sein, und das sind sie auch in gewissem Sinne. Darüber hinaus fördern ihre Priester Schönheit in der Welt. Sie tun dies, indem sie Kunstwerke erschaffen, als Gönner für vielversprechende junge Künstler dienen und indem sie in Kaufleute investieren, die Luxusgüter an abgelegene Orte bringen, die noch niemals Satin erblickt oder einen gehaltvollen Wein gekostet haben.

Ihre Priester betrachten Liebllichkeit als eine ihrer größten Berufungen, und sie alle sind in den Künsten von Betragen, Mode und Kosmetik ausgebildet. Tatsächlich sind Sunes Priester so begabt in der Erschaffung von schönem Äußeren, dass viele stolz darauf sind, sich als atemberaubende Vertreter beider Geschlechter präsentieren zu können.

Aber Schönheit geht tiefer als die Haut, sagen die Suniter. Sie entstammt dem Herzen des Wesens und zeigt der Welt das wahre Gesicht, ob es nun schön oder verkommen ist. Die Anhänger von Sune glauben an Romantik und daran, dass die wahre Liebe alles bezwingt und man seinem Herzen zu seiner wahren Bestimmung folgen muss. Schicksalhafte Begegnungen, unmögliche Liebschaften und hässliche Entlein, die zu Schwänen werden, fallen alle in den Einflussbereich von Sune.

Tempel, die der Sune geweiht sind, sind in menschlichen Ländern häufig, und oft dienen sie als öffentliche Bäder und Orte der Entspannung. Ein Tempel beinhaltet normalerweise einen mit Spiegeln versehenen und gut beleuchteten Salon, wo sich die Besucher herausputzen, um sehen und gesehen werden zu können. Wo es keinen Tempel gibt, oder in großen Städten, wo der nächste Tempel zu weit entfernt ist, um ihn zu Fuß zu erreichen, steht oft ein kleiner Schrein der Sune an einer Straßenecke. Diese Stätten bestehen aus einem Spiegel, der unter einem kleinen Dach hängt, unter dem man Gebete sprechen kann, während man gleichzeitig sein Aussehen kontrolliert. Schreine könnten zudem ein Regal oder ein Schränkchen beinhalten, das verschiedene Parfüms und Kosmetika enthält, damit sich auch jene schön fühlen können, die nicht das Geld haben, sich derartiges zu leisten.

TALONA

Fürstin des Gifts, Herrin der Krankheit, die Seuchenvettel

Talona ist eine der Gottheiten Faerûns, die am häufigsten angefleht werden. Sie ist die Göttin der Krankheiten und Gifte, die für alles von einfachen Krankheiten bis zu sterbenden Ernten, fauligem Wasser und Seuchen verantwortlich gemacht wird. Talona wird in der Tempelikonographie als verdorrte Greisin mit einem Becher oder einer Vase abgebildet, die alle Krankheiten und Gifte enthält. Sie ist eine schreckliche Gottheit, und oft wird sie in Gebeten angebettelt, Schutz vor Siechen und Giften zu gewähren. Verschiedene Rituale, um sie zu besänftigen, beinhalten die Verwendung von drei Blutropfen oder drei Tränen. Diese werden in einen Brunnen geträufelt, dessen Wasser schlecht geworden ist, auf ein Taschentuch oder einen Patienten

SYMBOL VON SILVANUS



SYMBOL VON SUNE



SYMBOL VON TALONA



ten, der an Husten leidet, in ein Feuer, in dem totes Getreide verbrannt wird, oder in den Mund eines Seuchenpatienten. Es ist üblich, einen Behälter voller Gift mit ihrem heiligen Symbol zu kennzeichnen, drei Tropfen in einem Dreieck. Wenn eine Epidemie tobt, malen die Leute dieses Bild auf die Infizierten.

Auch wenn sie oft Gebete empfängt, hat Talona so gut wie keine Tempel und wenige Kulte. Ein Kult oder Schrein in ihrem Namen könnte in einer Region entstehen, die unter einer Seuche gelitten hat, wenn einige der Überlebenden entscheiden, sie zu verehren oder sogar ihre Priester zu werden.

TALOS

Sturmfürst, der Zerstörer

Talos ist die dunkle Seite der Natur, die gleichgültige und zerstörerische Kraft, die jederzeit zuschlagen kann. Er ist der Gott der Stürme, der Waldbrände, der Erdbeben, Tornados und der allgemeinen Zerstörung. Zu seinen Anhängern gehören Verwüster, Plünderer, Brandschatzer und Banditen. Diese sehen das Leben als eine Folge zufälliger Ereignisse in einem Meer aus Chaos, also nehmen sie sich, was sie können, wenn sie können. Denn wer kann schon sagen, wann Talos zuschlagen und sie ins Jenseits schicken wird?

Talos wird als breitschultriger, bärtiger junger Mann mit einem gesunden Auge dargestellt. Das andere Auge ist von einer dunklen Klappe verborgen. Er soll eine Sammlung von drei Stäben bei sich tragen, die aus dem Holz des ersten Baums geschnitzt wurden, der in der Welt gefällt wurde, dem ersten geschmolzenen Silber und dem ersten geschmiedeten Eisen. Er verwendet diese Stäbe, um zerstörerische Winde zu rufen, schreckliche Stürme auszulösen und das Land zu zerteilen, wenn er zornig wird. Die drei Blitze seines heiligen Symbols stellen diese Stäbe dar, und wenn er seinen Zorn auf die Welt entfesselt, soll er sie als Blitzschläge aus dem Himmel schleudern.

Auch wenn Talos eine bekannte Gottheit ist, wird sein Name mehr aus Furcht als aus Respekt angerufen. Er hat aber Priester, vor allem reisende Untergangspropheten, die vor drohenden Gefahren warnen und Spenden annehmen und dafür Schutzsegen aussprechen. Viele seiner Gläubigen tragen eine schwarze Augenklappe, selbst wenn beide Augen intakt sind.

TEMPUS

Der Feindhammer, der Herr der Schlachten

Tempus ist ein Kriegsgott, dem es um tapferes Gebaren im Krieg geht, um den Einsatz von Waffengewalt anstelle von Worten und um die Ermutigung zum Blutvergießen. Der Gott des Krieges ist beliebig in seiner Gunst, was bedeutet, dass sein

chaotisches Wesen alle Seiten gleichermaßen bevorzugt. Fürst Tempus könnte an einem Tag der Verbündete einer Armee sein und am nächsten Tag ihr Feind. Er könnte sich scheinbar vor einer Schlacht manifestieren und der einen oder der anderen Seite erscheinen. Wenn er auf einer weißen Stute (Veiros) reitet, dann wird die Armee siegreich sein. Sitzt er auf einem schwarzen Hengst (Deiros), dann ist die Niederlage sicher. Meistens erscheint er mit einem Fuß im Steigbügel beider Pferde, was die Unvorhersehbarkeit der Schlacht zeigt. In solchen Visionen ist Tempus immer ein kraftvoll gebauter Krieger, der in der Art derjenigen, die die Vision erhalten, für die Schlacht gerüstet ist.

Tempus' Gunst wird vielleicht zufällig gewährt, doch im Lauf der Jahrhunderte haben seine Priester sich bemüht, einen allgemeinen Kodex der Kriegsführung zu verbreiten und durchzusetzen. Der Krieg soll von Regeln, einem Respekt vor der Reputation der Gegner und von professionellem Verhalten geprägt sein. Dieser Kodex, der Tempus' Ehre genannt wird, hat den Zweck, Konflikte kurz zu halten, dafür zu sorgen, dass sie zu Entscheidungen führen und sicher für alle sind, die nicht unmittelbar beteiligt sind. Die Regeln des Kodex sind unter anderem: bewaffne jeden, der eine Waffe benötigt, schmähe keinen Feind, zeige Tapferkeit, trainiere für die Schlacht und lasse dich nicht auf Fehden ein. Wer im Namen des Krieges Brunnen vergiftet, Felder unbrauchbar macht, Nichtkämpfer tötet oder Folter anwendet, wird als Sünder betrachtet.

Es gibt unglaublich viele Anhänger von Tempus, und oft rufen Soldaten seinen Namen. Seine Priester sind Taktiker, die oft in der Kunst des Krieges bewandert sind. Viele derer, die ihm geweiht sind, dienen nicht in Tempeln, sondern als Kaplane auf dem Schlachtfeld für Armeen und Söldnerkompanien, die ihre Mitsoldaten mit Wort und Klinge ermutigen. Priester von Tempus lehren, dass richtig geführter Krieg gerecht ist, weil er alle Seiten gleichermaßen unterdrückt, und dass ein Sterblicher in jeder Schlacht erschlagen werden oder zu einem großen Anführer unter seinen Gefährten werden könnte. Sterbliche sollten den Krieg nicht fürchten, sondern ihn als Naturgewalt sehen, als den Sturm, den die Zivilisation durch ihre bloße Existenz hervorbringt.

TORM

Die Treue Wut, der Wahrhafte, die Hand der Rechtschaffenheit

Torm ist der Gott der Pflicht und Loyalität, der von jenen angebetet wird, die sich Gefahren stellen, um für das Gemeinwohl zu kämpfen. Die Anhänger von Torm glauben, dass man Erlösung durch den Dienst an anderen findet, dass jede Pflichtvergesenheit Torm schwächt und dass jeder Erfolg ihn prachtvoller macht. Jene, die Torm in ihre Herzen aufnehmen, müssen sich



SYMBOL VON TALOS



SYMBOL VON TEMPUS



SYMBOL VON TORM

bemühen, seinem Gebot zu folgen. Sie müssen in die Welt ausziehen und aktiv für das Gute kämpfen, böse Taten sühnen und den Hoffnungslosen helfen. Sie müssen versuchen, Frieden und Ordnung zu wahren, während sie sich ungerechten Gesetzen widersetzen. Anhänger von Torm sind immer wachsam gegen Korruption und sollen schnell und hart zuschlagen, wenn es Hinweise auf diese Fäulnis in den Herzen der Sterblichen gibt. Als Schwertarm der Gerechtigkeit sollen Torms Gläubige Veräter einem schnellen Tod zuführen. Wenn man diese Gebote bedenkt, sollte es keine Überraschung sein, dass die meisten menschlichen Paladine Torm als Schutzherrn auswählen.

Die meisten Tempel des Torm sind Festungen, die auf Anhöhen errichtet werden. Diese Bauwerke bieten bescheidenes Quartier für Bewohner und besuchende Ritter, Ausbildungsgebiete und Stallungen. Weißer Granit, Löwenstatuen und gepanzerte Figuren dominieren die Architektur, und die Wappen gefallener Helden schmücken die Wände der großen Hallen.

Torm wird als die rechte Hand von Tyr betrachtet, und daher ist sein Symbol ein weißer Panzerhandschuh, der für die rechte Hand gemacht ist. Es stellt Tyr's Schwerthand dar, ist aber auch ein Symbol der Nachsicht. Torm wird häufig mit dem rechten Panzerhandschuh mit der Handfläche nach vorne ausgestreckt abgebildet. Seine Anhänger nennen das die Entschlossene Hand. Sie verkörpert das Prinzip, dass die Gerechten und Wahrhaftigen innehalten müssen, ehe sie handeln, um zu prüfen, ob ihr Tun Torms Idealen entspricht. Tempel, öffentliche Bauten und die Wohnungen der Gläubigen sind oft mit Bildern der Entschlossenen Hand geschmückt, als ständige Erinnerung an dieses Prinzip.

Anhänger von Torm können die verschiedensten Hintergründe haben, denn er heißt alle willkommen, die das Beste in sich und anderen suchen, die sich an seine Gebote von Loyalität, Verantwortungsbewusstsein, Pflichtgefühl und Mildtätigkeit halten, oder die sich bereitwillig aufopfern, damit das Böse sich nicht in der Welt erheben kann. Die Gläubigen wissen, dass alle von ihnen von Zeit zu Zeit stolpern, während sie Torms Fußspuren folgen, doch Torms Priester lehren, dass die Schande eines unbedeutenden Versagens weniger schwer wiegt als wenn man gar nicht versucht, sich an Torms Standards zu halten.

TYMORA

Die Dame des Glücks, Unsere Lächelnde Dame

Tymora ist die Göttin des Glücks mit dem heiteren Gesicht, die Göttin, zu der Glücksspieler und Spieler aller Art in Faerûn beten. Unsere Lächelnde Dame soll niemanden so sehr lieben wie jene, die mit Geschick und Wagemut spielen. Doch soll sie über alle wachen, die Risiken eingehen, um ihr Glück zu suchen.

Der Schlachtruf der Anhänger von Tymora ist „Das Glück ist mit den Tapferen“. Jemand könnte Worte an Tymora richten, ehe er eine Unternehmung beginnt, bei der Glück helfen könnte, doch nicht, wenn Pech einem schaden könnte. (Bei solchen Gelegenheiten beten die Leute zu Beshaba, damit sie sie vor dem Unglück bewahrt; zu beiden zu beten soll beide Göttinnen wütend machen.) Eine verbreitete Methode der Zukunftsweissagung ist es, einem Fremden (normalerweise einem Bettler) eine Münze zuzuwerfen und ihn zu fragen, ob die Kopfseite oben ist. Ist das der Fall, dann kann der Fremde die Münze behalten, als Bezahlung für Tymoras Gunst. Wenn nicht, dann kann der Fremde entscheiden, ob er sie behält (und damit gleich das Pech) oder sie zurückgibt.

Die, die Tymora als Hauptgöttin verehren und nicht nur murmelnd ihren Namen anrufen, wenn sie beim Würfelspiel sitzen, sind normalerweise ein wagemutiger Haufen. Abenteurer und Glücksspieler machen weite Teile ihrer Anhängerschaft aus. Sie alle glauben, dass sie alles, was an ihrem Leben gut ist, haben,

weil sie Glück hatten und mutig genug waren, es zu versuchen. Tymora hat verschiedenste Anhänger: den draufgängerischen jungen Adligen, den risikobereiten Kaufmann, den tagträumenden Feldarbeiter und den intriganten Taugenichts.

Priester von Tymora und Tempel, die der Dame des Glücks verschrieben sind, sind selten, da ihr Glaube normalerweise nicht auf Mittelsleute setzt. „Sollen der glückliche Mann und die Lächelnde Dame es untereinander ausmachen“, sagt ein altes Sprichwort. Schreine der Tymora in Spielhäusern sind allerdings nicht ungewöhnlich, und manchmal ziehen solche Etablissements Priester an, was sie im Grunde zu Tempeln macht.

TYR

Grimmkiefer, der Verstümmelte Gott, der Gerechte

Tyr Grimmkiefer, Tyr der Gerechte, Verwundeter Tyr, der Verstümmelte Gott, der Blinde, Blinder Tyr, der Herr der Gerechtigkeit – all diese Namen beschreiben das Wesen des faerûnischen Gottes der Gerechtigkeit. Tyr erscheint als nobler Krieger, dem die rechte Hand fehlt. Er verlor sie in einem Akt der Tapferkeit und Selbstaufopferung an Kezef den Chaoshund. Seine Augen sind mit Tuch verhüllt, um seine Blindheit zu zeigen, die Folge einer Wunde, die Ao ihm zufügte, als er die Gerechtigkeit in den Taten des Übergottes hinterfragte.

Tyr's Anhänger verschreiben sich der Sache der Gerechtigkeit. Sie bestrafen Übeltäter und üben Vergeltung. Diese Hingabe hat nicht unbedingt Gleichheit oder Fairness zum Ziel, sondern soll dafür sorgen, dass die Schuldigen bestraft werden. Jene, die Tyr als Gott wählen, sind meistens starrsinnig, wenn es um Fragen der Theologie und der Gesetze geht, da sie diese Themen in Begriffen von Schwarz und Weiß sehen. Tyr's Credo der Rechtschaffenheit und Ehrlichkeit ist fordernd, und seine Priester erinnern die Gläubigen daran, andere, die nicht danach leben können, nicht zu verachten. Es wäre keine ehrenwerte Berufung, wenn jeder die Willensstärke aufbringen könnte, ihr zu folgen.

Viele Ritterorden haben sich Tyr verschrieben, darunter auch die Ritter des Heiligen Schiedsspruchs und die Ritter des Gnädigen Schwertes. Solche Ritter, sowie die Richter und Priester, Kleriker und Paladine, die Tyr verehren, tragen manchmal dünne Streifen aus durchsichtigem Stoff über den Augen, um andere an die Blindheit der Gerechtigkeit zu erinnern.

SYMBOL VON TYR



DIE LEGENDE VON TYCHE UND IHREN ZWILLINGSTÖCHTERN

Vor dem Dämmerungskataklysmus gab es nur eine Göttin des Glücks: Tyche. Die Dame des Glücks kokettierte immer mit Glück und Katastrophe. Sie verlieh ihre Gunst willkürlich und zog sie ebenso wieder zurück. Als ihr damaliger Geliebter Lathander einen Kampf unter den Göttern anzettelte, küsste Tyche den Morgenfürst mit Unglück und wanderte davon, um die Welt zu erkunden.

Während ihrer Reisen entdeckte die Dame des Glücks eine knospende Rose unvergleichlicher Schönheit. Tyche war erfreut über diesen glücklichen Zufall und streckte die Hand aus, um dieses freudige Zeichen zu pflücken. Sie glaubte, es sei ein Friedensangebot von Lathander, der wieder ihre Gunst erlangen wollte. Zu ihrem großen Erstaunen konnte die Dame des Glücks die Rose nicht vom Busch pflücken, egal wie sehr sie es versuchte. Verärgert verfluchte sie die Rose mit Pech, und ihr Stiel brach in ihrer Hand. Tyche steckte die Rose hinter ihr Ohr und machte sich wieder auf den Weg. Sie wusste es nicht, doch war die Rose eine Manifestation von Moander, Gott der Korruption und des Verfalls. Der abgetrennte Rosenstiel kroch in Tyches Ohr und begann fast unmerklich, sie von innen heraus verfaulen zu lassen.

Als Tyche nach Hause zurückkehrte, traf sie auf ihre liebe Freundin, die Göttin Selüne, die mit ihr sprechen wollte. Auch warteten Lathander auf sie, der ihre Zuneigung zurückerlangen wollte, und Azuth, der gekommen war, um zwischen den beiden zu vermitteln. Selüne weinte bittere Tränen, als sie die Korruption erblickte, die ihre Freundin von ihnen heraus zerstörte, und ehe Tyche erkennen konnte, was sie vorhatte, schlug Selüne mit ihrem Strahl aus reinigendem Licht zu. Tyches verfaulter Kern wurde in der Mitte gespalten und eine kleinere, hellere Version der Göttin des Glücks trat hervor, sodass die Göttin des Mondes retten konnte, was an ihrer Freundin gut und rein war. Allerdings trat hinter der ersten Gestalt eine weitere aus der verfaulten Hülle, die wunderschön anzuschauen war, doch voller dunkler Bosheit und launischem bösen Willen. Als die beiden Gestalten sich zeigten, fielen sie einander sofort voller Hass an, führten einen wahnsinnigen Kampf und wurden nur die vereinten Bemühungen aller drei Besucher voneinander getrennt.

Man sagt dass Tymora, Tyches Hellhaarige Tochter, die Gnade und Freundlichkeit ihrer Mutter verkörpert, während Beshaba, Tyches Unerfreuliche Tochter, nur ihr Aussehen hat. Seit ihrer Geburt bekämpfen die beiden Aspekte von Tyche – Tymora, die Dame des Glücks, und Beshaba, die Maid des Unglücks – einander, um Dinge zu entscheiden, die so schwer wiegen wie das Schicksal von Nationen oder so unbedeutend sind wie ein Münzwurf.

TYRANNOS

Die Schwarze Hand, der Fürst der Dunkelheit

Tyrannos hat einen einfachen Ethos: Die Starken haben nicht nur das Recht, sondern die Pflicht, die Schwachen zu beherrschen. Ein Tyrann, der die Macht ergreifen kann, muss es auch tun, nicht nur zum Vorteil des Tyrannen, sondern auch jener, die unter der Herrschaft des Tyrannen stehen. Wenn ein Herrscher sich Dekadenz, Korruption oder Schwäche ergibt, wird sich ein stärkerer, geeigneterer Herrscher erheben.

Tyrannos wird in vielen Legenden verschmäht und diffamiert. Im Lauf der Geschichte haben jene, die ihn verehren, dunkle Taten in seinem Namen vollbracht, aber die wenigsten verehren Tyrannos aus Bosheit. Er repräsentiert Ehrgeiz und Kontrolle, und jene, die ersteren besitzen, denen aber letztere fehlt, beten zu ihm, um Stärke zu erhalten. Man sagt, dass Tyrannos jene bevorzuge, die Antrieb und Tapferkeit zeigen, und dass er jene unterstützt, die Eroberer werden, Königreiche aus der Wildnis erschaffen und den Gesetzlosen Ordnung bringen wollen.

Oft und vielerorts in Faerûn wurden die Gläubigen von Tyrannos als Retter gesehen, für ihre Anstrengungen, Plünderer zu töten, korrupte Herrscher zu stürzen oder Armeen am Rande der Niederlage zu retten. Aber an ebenso vielen anderen Orten hat die Anbetung von Tyrannos grausame Diktaturen erschaffen oder getragen, Handelsmonopole unterstützt oder Sklaverei eingeführt, wo es sie zuvor nicht gegeben hat.

UMBERLEE

Die verruchte Königin, die Königin der Tiefe, die Wellenmutter

Keine Gemeinschaft, die am Meer lebt, kann den Einfluss von Uumberlee ignorieren, der wütenden Göttin, deren stürmisches Wesen die Tiefen des Wassers widerspiegelt und von ihnen widergespiegelt wird. Jede solche Gemeinschaft stellt sicher, Feierlichkeiten abzuhalten, um die Wellenmutter zu besänftigen und ihre Gunst zu suchen. Auch wenn ihr Temperament launisch ist, kann sie großzügig zu jenen sein, die ihr Ehre erweisen, so wie jede große Königin.

Die verruchte Königin wird aus Angst verehrt, nicht aus Bewunderung. Schiffsmannschaften bieten ihr Juwelen an, die sie von Bord werfen, um sturmgepeitschte Gewässer zu beruhigen. Wie ihre verbreitetsten Beinamen andeuten, wird sie als launisch und grausam betrachtet, ohne feste ethische Ansichten; das Meer ist ein brutaler Ort, und jene, die auf ihm reisen, sollten besser bereit sein, den Preis zu zahlen, der anfällt, wenn man ihre Domäne herausfordert.

SYMBOL VON TYRANNOS



SYMBOL VON UMBERLEE



Es gibt keinen nennenswerten organisierten Klerus von Umberlee. Ihre Priester streifen durch Küstenstädte, warnen vor Unheil und verlangen freie Fahrten auf Schiffen im Austausch für das Wohlwollen der Göttin. Oft tragen sie die Farben der Wellen und Stürme, und sie verzieren sich mit Gegenständen, die andere daran erinnern, dass das Meer ein gefährlicher Ort ist – eine Halskette aus Haifischzähnen, Seetang, der um einen menschlichen Knochen gewickelt ist und so weiter. Die konservierte Hand einer ertränkten Person soll ein besonders heiliger Gegenstand sein, und einige ihrer wenigen Kleriker nutzen solche abgetrennten Hände als heiliges Symbol. Umberlee hat viele Schreine in Küstenstädten, und Seeleute legen Blumen oder kleine Süßigkeiten an ihnen ab, in der Hoffnung, dass sie sie auf ihrer nächsten Reise verschonen wird. Sowohl Waterdeep als auch Baldurs Tor verfügen über Tempel, die Umberlee verschrieben sind. Sie werden vor allem von den Witwen von Seeleuten bemannt, die auf See verschollen sind.

WAUKEEN

Unsere Dame des Goldes, die Münzmaid, Kaufmannsfreund

Waukeen ist die Göttin des Wohlstands und des Handels auf beiden Seiten des Gesetzes. Ihre überzeugtesten Anhänger sind Ladenbesitzer, Mitglieder von Handelszügen, wohlhabende Kaufleute, Karawanenführer, umherziehende Hausierer, Geldwechsler und Schmuggler. Sie ist an allem interessiert, was den Handel und den Fluss des Geldes fördert, seien es neue Handelswege, neue Erfindungen oder die Launen der wechselnden Mode. Jene, die Waukeen als Schutzherrin erwählen, können als gierig gelten, doch die Münzmaid soll keine Sympathien für Geizhalse haben und lächelt jenen zu, die arbeitsam und verschwenderisch sind. Daher sind die Priester, die ihr heiliges Symbol tragen, in vielen Städten und Siedlungen willkommen.

Tempel von Waukeen erinnern an Gildenhäuser und dienen oft als Versammlungsorte für Handelskonsortien. Diejenigen, die Waukeens Ethos folgen, wollen mehr Gelegenheiten für alle erschaffen und sehen Konkurrenz um Wohlstand als eines der wichtigsten Mittel zur Entwicklung der Gesellschaft. Somit geraten die Anhänger Unserer Dame des Goldes oft mit Handeldgilden und anderen aneinander, die Monopole anstreben. Unter jenen, die Waukeens Gunst suchen, ist es üblich, einen Zehnt ihrer Profite beiseite zu legen, doch wird dieses Geld nicht einem Tempel gespendet, sondern dafür verwendet, Geschäften zu helfen, die in finanziellen Schwierigkeiten sind, neue Unternehmungen zu finanzieren oder, wenn sonst keine Möglichkeiten bestehen, einfach für frivoles Vergnügen.

SYMBOL
VON WAUKEEN



DIE GÖTTER VON MULHORAND

Die Bewohner von Faerûn bezeichnen Mulhorand als eines der Alten Imperien, aber die meisten wissen nicht, dass Mulhorand tatsächlich das älteste menschliche Imperium ist, das noch auf dem Kontinent existiert. Mulhorands Pantheon von Gottheiten, die manchmal die Gottkönige oder Pharaos genannt werden, können ihre Abstammung sogar noch weiter zurückverfolgen.

Glaubt man den Halbgöttern, die in Mulhorand regieren, wurden die Ahnen des Volks der Mulhorandi aus einer anderen Welt gebracht und von den Imaskari in einem uralten Imperium tief in der Staubwüste Raurin versklavt. Als die Götter dieser Ahnen das Flehen ihrer weit entfernten Anhänger hören, machten sie sich in einer großen himmlischen Arche auf den Weg, die von einer Wesenheit gesteuert wurde, die als Ptah bekannt ist. Als sie in der Welt eintrafen, machten sich zwei der Gottheiten, Re und Enlil, daran, die Sklaven zu ermächtigen und Rebellion zu säen.

Die Revolte war erfolgreich, doch Re und Enlil konnten keinen Frieden miteinander wahren. Sie gründeten beide eigenständige Dynastien göttlicher Sterblicher, Re in Mulhorand und Enlil (Vater von Gilgeam) in Unther. Re und die mit ihm verwandten Gottheiten regierten Mulhorand über Tausende von Jahren durch sterbliche Inkarnationen.

Die Zeit forderte ihren Preis, und die Aufmerksamkeit, die die Götter von Mulhorand ihren Anhängern schenkten, schwand und nahm ab. Jede neue Verkörperung von Isis, Osiris und Thoth war ein bisschen menschlicher und ein bisschen weniger göttlich. Als die magisch mächtigen Imaskari vor etwas über hundert Jahren zurückkehrten, um sich zu rächen, raubten sie das Zepter der Herrschaft aus einer Hand, deren Griff so schwach war, dass sie kaum mehr Stärke besaß.

Auch wenn Mulhorands Eroberer Sklaverei in der Region, die sie jetzt Hohes Imaskar nannten, verboten, erkannte das Volk der Mulhorandi, dass sie jetzt ein Joch trugen. Die Imaskari waren die neue Verkörperung der alten Sklaventreiber, wie sie in den Gravuren in den Gruften der Pharaos gezeigt wurden. Viele beteten, dass die verschwundenen Götter zurückkehren und sie wieder von der Herrschaft der Imaskari befreien würden, und während der Teilung geschah genau das. Die in anderen Ländern als die Erwählten bezeichnet wurden, wurden in Mulhorand als lebende Götter anerkannt, und sie führten den Aufstand der Mulhorandi an.

Heute wird Mulhorand von Halbgöttern regiert, die sich mit Namen wie Re, Anhur, Horus, Isis, Nephthys, Set und Thoth bezeichnen. Sie nehmen verschiedene Gestalten an. Manche sind Menschen, andere Tieflinge oder Aasimar, aber alle sprechen und handeln wie zum Leben erwachte Götter aus den Legenden, und diese müssen sie wahrhaft sein. Diese Familie von Gottheiten trägt die Narben der vergangen Lieben, Rivalitäten und Kriege, die sie untereinander ausfochten. Aber für den Augenblick haben sie ihre Differenzen beiseite geschoben, um Mulhorand und seinem Volk besser nutzen zu können, und das Volk von Mulhorand liebt sie dafür.



KAPITEL 2: DIE SCHWERTKÜSTE UND DER NORDEN

DIESES KAPITEL BESCHREIBT DIE VIELEN Örtlichkeiten der Schwertküste und des Nordens, betrachtet durch die Augen und Erinnerungen je einer Person, die in Faerûn lebt. Dabei handelt es sich nicht um umfassende Beschreibungen, sondern mehr um Informationsschnipsel, die auf den Erfahrungen von fünf Personen basieren, die in diesen Gebieten gereist sind, gelebt und sie erkundet haben. Wie jeder andere Erzähler haben sie Meinungen und Vorurteile, und könnten Schlussfolgerungen aus unvollständigen Informationen ziehen. Niemand in den Reichen weiß alles über jedes Thema, nicht einmal die ältesten und gebildetsten Gelehrten, und die Sichtweisen, die auf derartig unvollständigen Informationen basieren, können oft zu ungenauen Schlussfolgerungen führen. Das soll nicht bedeuten, dass die Informationen, die die Erzähler liefern, falsch sind, nur dass ihre Aussagen nicht unbedingt vollständig oder sachkundig sind.

Die hier beschriebenen Details kratzen nur an der Oberfläche der Abenteuermöglichkeiten im Norden. Auch wenn einige dieser Örtlichkeiten Außenstehenden so gut wie unbekannt sind, könnte man über andere ganze Bücher schreiben, die länger sind als dieses hier (und das ist auch bereits geschehen). Wenn du nach den folgenden Beschreibungen noch mehr wissen willst, solltest du sie als Anreiz für dich und deine Gefährten betrachten, diese Orte zu besuchen und sie selbst zu erleben.

Sei dir außerdem bewusst, dass am Norden noch weitaus mehr dran ist, als hier beschrieben wird. Es gibt Ruinen ohne Namen und Siedlungen, die so klein sind, dass sie in diesem Buch nicht einmal erwähnt werden. Was in diesen unerforschten Gebieten noch Reizvolles oder Erschreckendes wartet, ist umso eindrucksvoller, weil es sich nicht vorhersehen lässt.

DER RAT DER GRAFEN

SEIT MEHR ALS EINEINHALB JAHRHUNDERTEN IST DER Rat der Grafen die wichtigste und einflussreichste Gruppe im Norden. Seine Macht hat Städte vor den Plünderungen größerer Mächte geschützt, die Ambitionen von Luskan unter Kontrolle gehalten und die Herrscher vieler Städte gelehrt, dass es besser ist, zusammenzuarbeiten, und sei es nur für eine Weile, als einfach die Tore zu schließen und die Stürme draußen toben zu lassen. Es war diese Philosophie, die zur Gründung von Luruar geführt hat, und als die Lektion in Vergessenheit geriet, gingen die Silbermarschen unter. Doch hat es keinen Zweck, sich weiter mit der Narrheit der Vergangenheit zu beschäftigen. Es ist besser, in die Zukunft zu schauen, die Mauern zu reparieren und auf Nachricht von den Wachposten zu warten.

—Andwe Cururen, Agentin des Rats der Grafen

Der Rat der Grafen ist keine Nation an sich, sondern eine Partnerschaft von Herrschern von Städten und Siedlungen überall im Norden, die geschworen haben, miteinander Frieden zu halten und Informationen und Bemühungen gegen gemeinsame Bedrohungen wie Orkhorden und nordländische

Piraten zu teilen. Es handelt sich um einen losen Zusammenschluss dieser Siedlungen und ihrer Agenten, die alle zunächst ihrer Heimat verpflichtet sind, erst dann dem Rat der Grafen.

In den rauen Regionen des Nordens, wo die Winter kalt sind und Monster und Barbaren regelmäßig aus den Bergen kommen, um die angrenzenden Siedlungen zu plündern, sind große Nationen selten, besonders im augenblicklichen Zustand der Welt. Stattdessen sind große Stadtstaaten entstanden, die durch Handel reich geworden sind und durch robuste Mauern und loyale Beschützer verteidigt werden. Solche Städte, darunter Baldurs Tor, Mirabar, Neverwinter, Silbrigmond und Waterdeep, weiten ihren Einfluss auf nahe Regionen aus und erschaffen oder akzeptieren oft Vasallensiedlungen. Letztendlich aber sind diese Reiche Städte, die ihren eigenen Schutz und ihre Zukunft vor alle anderen Sorgen stellen müssen.

In den Jahren nach der Gründung des Rats der Grafen vor mehr als einhundertfünfzig Jahren war das Interesse an einer Mitgliedschaft größer als heute, und er Rat akzeptierte einige Mitglieder, die weiter aus dem Süden stammten. Seitdem haben Ereignisse wie das Anwachsen von Elturgard zu einer eigenständigen Macht und jüngst der Fall der Silbermarschen dafür gesorgt, dass sich die Gruppe in sich selbst zurückgezogen hat und nur noch Mächte des Nordens als Mitglieder akzeptiert. Die aktuellen Mitglieder des Rats sind Amphail, Baldurs Tor, Dolchfurt, Langsattel, Mirabar, Mithralhalle, Neverwinter, Silbrigmond, Waterdeep und Yartar. Es bestehen Zweifel, ob Mithralhalle noch lange Mitglied des Rats sein wird, aber bis die Herrschaft über die Zwergenstadt wirklich gefestigt ist, bleibt sie ein Mitglied.

Es ist unmöglich, den einzelnen Mitgliedern des Rats einen allgemeinen Charakter zuzuschreiben. Als Gruppe sind die Agenten der Mitglieder an der Bewahrung der Zivilisation im Norden interessiert, und sie teilen die Informationen, die sie teilen können – und stellen sich den Gefahren, denen sie sich stellen müssen –, um dieses Ziel zu verfolgen. Am Ende jedoch scheren sich der Kaufmann aus Waterdeep und der aus Baldurs Tor vor allem um ihre eigene Börse und das Wohlbefinden ihrer Heimatstädte, und es ist ihnen vermutlich egal, was mit den anderen geschieht, solange es nicht den Handel gefährdet.

Die Ratschläge und Einsichten in diesem Abschnitt stammen von Andwe Cururen, einer halbelfischen Einheimischen aus Silbrigmond, die einst eine Ritterin in Silber war (ein Mitglied der Armee der Stadt) und jetzt als Gesandte und, wenn nötig, aktive Agentin für den Rat der Grafen dient. Sie bereist den Norden im Namen des Rats, verkörpert seine Interessen und sammelt und aktualisiert für ihre Vorgesetzten, Mitagenten und potenzielle Rekruten Informationen über Siedlungen. Davon könnten auch Abenteurer profitieren, die dem Rat oder einem seiner Mitglieder dienen.

AMPHAIL

In der kleinen Stadt Amphail, die nach ihrem Gründer, einem ehemaligen Kriegsherrn aus Waterdeep, benannt wurde, leben gerade mal siebenhundert Seelen. Trotzdem versuchte die Stadt sich vor nicht einmal hundert Jahren dem Rat der Grafen anzuschließen und war dank des Einflusses der Adelsfamilien, die ihre Ländereien kontrollieren, erfolgreich. Wo Amphail einst einfach nur ein Beispiel für das Ausmaß von Waterdeeps Einflussbereich war, ist es heute der Spielplatz der Adelsfamilien dieser Stadt geworden, ein Ort, wo sie gegen ihre Rivalen intrigieren und wohin sie ihre ungestümen Nachkommen abstellen können, um

ANMERKUNG FÜR DEN SL: WIE DU DIE REICHE FÜR DICH BEANSPRUCHST

Die Informationen in diesem Kapitel sind bewusst unspezifisch gehalten, was Bedrohungen, Monster und Spielwerte angeht. Du kannst diese Details nutzen, um deine Beschreibungen von Städten und Siedlungen, die deine Spieler besuchen, atmosphärischer zu machen, aber du solltest diese Erzählungen nicht als definitiv betrachten. Sie sollen Eckpfeiler bieten, nicht deine Spieler auf eine enge Vorstellung der Welt festnageln.

Du könntest einige der Details abändern, entweder um deine Spieler zu überraschen oder um Ereignisse abzubilden, die seit der Sammlung dieser Informationen vorgefallen sind. Du solltest das nehmen, was wir hier vorstellen, und es und die ganzen Vergessenen Reiche dein eigen machen.

einige ihrer zerstörerischen Tendenzen zu entfesseln, ohne dem Ruf der Familie in der schicklichen Gesellschaft zu schaden. Weil Amphail Mitglied des Rats der Grafen ist, ist es in Angelegenheiten, die die anderen Mächte der Region betreffen, gleichrangig mit großen Städten wie Neverwinter und Baldurs Tor, auch wenn es eindeutig deutlich kleiner und schwächer ist. Amphails Souveränität bedeutet, dass zwar manchmal Patrouillen der Stadtgarde von Waterdeep nach Norden reiten, um Amphail zu überprüfen, die einzige wahre Autorität in der Stadt jedoch die Adelsfamilien sind, die sie kontrollieren. Die Haupteinnahmequelle von Amphail ist die Pferdezucht, und die Stadt ist daher ein guter Ort, um Reittiere, Sättel, Zaumzeug, Futter und andere Gegenstände zu kaufen, die man für die Versorgung des Pferdes benötigt. Die meisten Bauernhöfe verfügen über Hufschmiede oder zumindest Stallburschen, die ein Pferd beschlagen können, und Hufeisen liegen fast schon auf der Straße herum.

Besucher in Amphail erhalten oft eine höfliche Ermahnung von den Ortsansässigen, „auf die Hochgeborenen zu achten“ oder „mit den Silbersätteln aufzupassen“, doch wer solche Warnungen ignoriert, sollte keine Hilfe erwarten, wenn er in Schwierigkeiten mit den Adeligen gerät. Amphailaner sind von Hause aus misstrauisch und schweigsam gegenüber Leuten, die offen Wohlstand und Status zur Schau stellen. Sie haben in ihrem Leben gelernt, dass Adelige Leute sind, die ihren Einfluss geltend machen, zum Nachteil der Leute in der Umgebung, die kein Geld und keinen hohen Titel haben, um sich ihnen zu widersetzen. Ich habe festgestellt, dass diese einfachen Leute ideale Informationsquellen über die Personen sind, denen sie misstrauen.

Die jungen Adeligen, die überall in der Stadt zu finden sind, scheinen Unheil zu stiften, nur weil sie es können. Die Fehden und Rivalitäten, die in der großen Stadt nur sorgfältig formulierte Beleidigungen zur Folge hätten, können zu Schlägereien eskalieren, wenn die Unruhestifter nicht von wachsamen Eltern im Blick behalten werden. Duellen wurden schon lange durch eine allgemeine Übereinkunft verboten, weil sie in der Vergangenheit Blutfehden provoziert haben, aber oft zucken die Hände zum Schwertgriff, wenn hitzige Worte ausgetauscht werden. So gut wie alle anderen Arten adeliger Fehltritte werden den Bewohnern von Amphail zugetraut. Wer Sachbeschädigung oder Schlimmeres durch die Adeligen erleidet, wird gezwungen, das Vergehen zu verzeihen, im Austausch für Geld oder ein Versprechen im Namen des Übeltäters (das zum Inhalt hat, dass die Verwandten des Adeligen sich um jedwede Verpflichtungen kümmern werden). Einige Geschäfte überleben nur, indem sie die Annehmlichkeiten Waterdeeps nach Amphail bringen und so Versammlungsorte erschaffen, an denen sich junge Adelige zu Hause fühlen können.

Die drei größten Familien mit beträchtlichem Interesse an Amphail sind Haus Amcathra, Ilzimmer und Brüllhorn. Die meisten Münzen und Geschäfte fließen letztlich durch die Hände dieser Häuser oder ihrer Mittelsleute. Als sich Amphail dem Rat der Grafen anschloss, waren diese drei Häuser die lautesten und einflussreichsten Stimmen und kontrollieren jetzt die Herrschaft der Stadt. Die Familie, die das Sagen hat, wechselt bei jedem Schildtreffen. Der aktuelle Fürstbeschützer ist Dauner Ilzimmer, der im Rat der Grafen für die Stadt spricht. Haus Amcathra hat noch keinen Nachfolger fürs nächste Schildtreffen bestimmt. Die Häuser Jhanszil und Tarm haben kleinere Zuchtbetriebe in der Region, und Haus Adlerschild hat Ländereien in der Nähe von Amphail und nutzt diese, um die Tradition fortzuführen, sich um kranke Tiere aus nahen Höfen zu kümmern und um edles Zaumzeug und andere Ausrüstung anzubieten.

Unter den einfachen Leuten hat die Oglyntyr-Familie die größte und älteste Vieh- und Pferdezucht in Amphail und versorgt Adelige und Reisende in der Region mit einigen der edelsten Amphailer Grauen (loyale, intelligente Reittiere, die als persönliche Reittiere sehr beliebt sind). Eine neue Familie, die nicht adelig, aber sehr wohlhabend ist, hat den alten Baldaskerhof gekauft. Wir vermuten, dass die Hemzar-Familie, die vor dem Kauf weder in Amphail noch in Waterdeep bekannt war, die geheime Unterstützung eines der Adelshäuser genießt – sowie wie die meisten rätselhaften Angelegenheiten in Amphail.

Meine Kontakte sagen, dass die Oglyntyrs die Ilzimmers um Unterstützung beim Ausschalten dieses aufstrebenden Geschäfts gebeten haben, und dass diese es in Erwägung ziehen, darauf einzugehen. Ich habe den Hemzarhof besucht, und ich empfinde ein solches Vorgehen nicht als ratsam. Die große Familie tashlutarischer Abstammung schien fähig und zuversichtlich, was ihre Position angeht, trotz meiner Warnung. Ich hatte nicht die Gelegenheit, das ganze Anwesen zu erkunden, aber ich bemerkte Anzeichen, dass die Hemzars bereit sind, weitaus gefährlichere Tiere als Vieh und Pferde zu züchten und auszubilden. Ich war versucht, die Oglyntyrs zu warnen, aber diese Familie kann so abstoßend sein wie die schlimmsten Adeligen. Solche Situationen klären sich normalerweise von selbst.

Die Adelsfamilien von Waterdeep, die ihre Kinder nach Amphail schicken oder es ihnen erlauben, dorthin zu gehen, hoffen, dass ihre Söhne und Töchter fern von Waterdeep Lektionen über das Leben lernen können. Wenn sie dabei Schaden verursachen oder Gefühle verletzen, dann tun sie dies zumindest abseits der wachsamen Augen der anderen Adeligen der Stadt. Für die jungen Adelige gibt es in Amphail niemanden von Bedeutung, dem ihre Übeltaten schaden könnten. Sie glauben auch, dass niemand von Bedeutung anwesend ist, der hört, wenn diese hitzköpfigen jungen Leute prahlen und ihre Pläne verkünden. Ich habe mehr als einmal von einer Bedrohung erfahren, indem ich nur zugehört habe, wie Kinder verschiedener Häuser voreinander über Angelegenheiten prahlten, die nur für die Familie bestimmt waren.

Abgesehen von den Exzessen der Adeligen ist Amphail ein friedliches Städtchen, da die Gefahr der Vergeltung durch Waterdeep und den Rat der Grafen einen langen, dunklen Schatten auf alle Pläne wirft, die den Frieden hier stören könnten. Die Adeligen von Waterdeep haben volle Börsen und sind bereit, so viel Geld wie nötig auszugeben, um ihren liebsten Spielplatz zu beschützen. Und sie bestrafen jeden, der ihre Kontrolle darüber anfechten will. Das einzige, das die Adeligen nicht mit Geld loswerden können, scheint der Gestank von Dung zu sein, der in den Sommermonaten dick über der Stadt hängt. Es ist dieser Dung, der das wahre Geschäft von Amphail am Laufen hält: Das Städtchen ernährt

Waterdeep mit den Feldfrüchten, die die vielen Bauernhöfe in der Umgebung anbauen.

Weil so viele von Amphails Bauernhöfen Haus Ammakyl gehören, sind die Mitglieder dieser Adelsfamilie mit Abstand die, die am meisten an der hiesigen Wirtschaft verdienen. Sie betrachten sich als gute Verpächter für die Leute, die ihr Land bestellen, und machen den Fürstbeschützer und die Fürsten von Waterdeep auf jeden aufmerksam, der eine Bedrohung für die ehrlichen, hart arbeitenden Gemeinen darstellt. Alles, was die Landwirtschaft in Amphail bedroht, ist eine direkte Gefahr für die Prachtvolle Stadt, und solche Situationen werden von der Stadtwache schnell und rabiat geklärt. Als Folge achten selbst die rebellischsten Adelige darauf, sich im Gebiet der Ammakyl in Amphail zurückzuhalten, da ein Haus, das dies nicht tut, plötzlich feststellen wird, dass seine liebsten Speisen für eine Feier oder einen Anlass, bei dem der Name der Familie auf dem Spiel steht, plötzlich schwer zu bekommen sind.

BALDURS TOR

Auf dem Küstenweg, von der Schwertküste rund sechzig Kilometer stromaufwärts entlang des Flusses Chionthar, liegt die geschäftige Stadt Baldurs Tor. Die Hafenstadt ist die Heimat von Zehntausenden und hat schlechten Boden, doch ihre geschützte Bucht, die weit abseits der Gezeiten liegt, die die Küste plagen, bietet einen idealen Ort für den Handel mit Waren. Diese werden über das Schwertmeer im Westen oder aus dem Inland über den Fluss herantransportiert. Baldurs Tor ist ein Ort des Handels, und die Stadt ist zudem sehr erfolgreich darin, das Geld anderer Mächte zu verwalten und es dabei zu ihrem Eigentum zu machen.

Traurigerweise hat Baldurs Tor eine lange Geschichte, die sie mit dem dunklen Gott Bhaal verbindet. Vor nur wenigen Jahren erlebte die Stadt die schreckliche Rückkehr des Fürsten des Mordes. Nach einer Reihe von Todesfällen wurde einer der Herzöge der Stadt, Torlin Silberschild, als Erwählter von Bhaal offenbart. Er durchlief eine monströse Verwandlung, in deren Verlauf auch viele Bürger in blutrünstige Mörder verwandelt wurden und was für Aufstände und viele Tote sorgte, ehe er schließlich von tapferen Abenteuern ausgeschaltet werden konnte. Noch heute hallen mörderische Echos durch die Stadt und darüber hinaus, und Berichte über unerklärliche, grausige Morde kommen immer wieder aus Baldurs Tor.

Baldurs Tor wird vom Viererrat regiert, Herzögen, die über alle städtischen Angelegenheiten, des Gesetzes und der Politik bestimmen. Ein einzelner Großherzog wird unter den Vieren bestimmt, der das Recht hat, Gleichstände aufzuheben, wenn der Rat nicht entscheidungsfähig ist. Der aktuelle Großherzog ist Ulder Rabenwacht, und unter ihm stehen die Herzöge Thalamra Vanthampur, Belynn Stelmane und Dillard Portyr. Letzterer ist der ehemalige Großherzog, der den Posten nach den jüngsten Problemen der Stadt an Rabenwacht abtrat. Unter dem Konzil steht das Herrenparlament, eine Gruppe von ungefähr fünfzig Baldurianern, die sich täglich treffen (wenn auch so gut wie nie in voller Besetzung), um über die Zukunft der Stadt zu diskutieren und den Herzögen Handlungsweisen für große und kleine Angelegenheiten vorzuschlagen. Zu jedem Zeitpunkt sind ungefähr ein Viertel der Parlamentäre mächtige Mitglieder der Gesellschaft der Unterstadt, während der Rest aus den Adelsfamilien der Oberstadt stammt, die Patriars genannt werden.

Die Verteidigung der Oberstadt wird durch die Wache gehandhabt, die offizielle Polizeitruppe der Stadtelite. Es ist ihre Pflicht, die Patriars zu beschützen und ihre Gesetze durchzusetzen, aber wenig sonst. Für die Sicherheit des Rests von Baldurs Tor ist die Söldnerkompanie der Flammenden Faust verantwortlich, eine angeblich neutrale



Streitkraft, die auch in externen Konflikten kämpfen kann, solange sie sich nicht gegen Baldurs Tor stellt. Der Tradition nach ist der höchste Offizier der Flammenden Faust einer der Herzöge der Stadt, und Großherzog Ulder Rabenwacht folgt stolz dieser Tradition. Es ist recht einfach, ein Mitglied der Flammenden Faust zu werden, und Abenteurer mit viel Erfahrung können schnell aufsteigen (und somit politischen Einfluss erlangen), sobald sie dauerhafte Mitglieder sind. Viele hochrangige Offiziere sind ehemalige Abenteurer, die im militärischen Leben den „Ruhestand“ suchen.

Sowohl in der Ober- als auch in der Unterstadt wird die Unterwelt von einer schattenhaften Gruppe kontrolliert, die nur als die Gilde bekannt ist. Die Herzöge erkennen diese Gruppierung nicht an – zumindest nicht öffentlich – doch versuchen sie (zumindest nominell), ihren Einfluss einzuschränken, wo und wie sie können. Ich kann gar nicht mehr zählen, wie viele Banden Reviere in der Unter- und Außenstadt beanspruchen, die allesamt der Gilde verpflichtet sind. Bemühungen, die Gilde zu zerstören, sind bislang gescheitert, teilweise weil Außenstehende nicht dazu in der Lage sind, einen klaren Anführer der Gruppe zu identifizieren, aber auch zum Teil, weil von den Herrschern der Stadt beschämend wenig Aufwand betrieben wird, ihr Volk zu schützen.

OBERSTADT

Die Oberstadt von Baldurs Tor ist die abgeriegelte Zuflucht des Adels der Stadt, der Patriars. Die Patriars sitzen auf ihrem Hügel und blicken auf den Rest von Baldurs Tor herab – in jeglicher Hinsicht. Sie nutzen ihren Wohlstand und Einfluss, um den Viererrat dazu zu bringen, ihren Lebensstil zu schützen. Zwar könnte ein wohlhabender Kaufmann oder mächtiger Abenteurer hoffen, zum Range eines Patriars aufzusteigen, doch gibt es keinen Platz mehr für ihn in der Oberstadt, weder räumlich noch anderweitig. Heute erben nur jene, die in die Patriar-Familien geboren werden, die Anwesen in diesem ältesten Teil von Baldurs Tor. Die Ärmsten unter ihnen gehen so weit, die Möbel und Dekorationen ihrer Häuser zu verkaufen, um vor den anderen Patriars den Schein zu wahren.

Die meisten würden sagen, dass das Leben eines Patriars von Luxus und Dekadenz bestimmt ist, und für die meisten von ihnen entspricht das vermutlich der Wahrheit. Einige Familien jedoch geben sich ehrlich Mühe, die Stadt zu verbessern, und so fast jede Familie hat mindestens ein Mitglied, das im großen Stile Handel treibt. Egal, welche Herkunft man hat – wenn man essen will, braucht man Münzen. Es gibt nur eine nicht-menschliche Familie unter den Patriars, die zwergischen Schmetterschilde, die schon so lange



in Baldurs Tor leben, dass sie ebenso gut wie ihre menschlichen Standesgenossen darin sind, auf den Rest der Bürger herabzublicken.

Mehrere Tore trennen die Oberstadt von der Unterstadt, aber das bemerkenswerteste davon ist das berühmte Baldurs Tor, von dem die Stadt ihren Namen hat. Jeglicher Handel führt durch dieses Tor und wird von der Stadt besteuert, auch wenn es genau solche Steuern waren, die dafür gesorgt haben, dass die Stadt von den ersten Herzögen gestürzt und die Unterstadt mit ihrer Ringmauer umgeben wurde. Die anderen Tore gibt es nur, um den Patriars und ihrem Gefolge das Leben einfacher zu machen. Jeder, der sich nicht in Gesellschaft eines Patriars befindet, das Wappen eines Patriars trägt oder einen Brief bei sich führt, der beweist, dass er in den Diensten eines Patriars steht, muss das Baldurs Tor verwenden, um zwischen Oberstadt und Unterstadt zu wechseln. Vergesst das nicht, wenn ihr versucht, von einem Teil der Stadt in den anderen zu schleichen.

UNTERSTADT

Die Unterstadt schmiegt sich fest gegen den Hafen. Hier stehen (manchmal etwas schief) Häuser aus Stein, die mit Schiefer gedeckt sind, und hier wohnen die Leute, die schon lange die wirkliche Arbeit für die Stadt leisten. Baldurs Tor ist von Handel abhängig, und der Handel fließt in und aus dem Grauen Hafen. Die Arbeiter, die die Schiffe be- und entladen, die Fracht abzählen und Waren schleppen, die Schiffsrümpfe reparieren und Segel flicken, sie alle leben hier. Die Feuchtigkeit hängt in diesem Teil der Stadt an allem. Manche sagen, sie würde von der Alten Mauer zurückgehalten. Lampen, die von Bürgern (und nicht von der Stadt) befüllt werden, durchdringen den Nebel. Die meisten Ortsansässigen sind weise genug, Laternen oder Lampen mit sich

zu führen, und Besucher, die dies noch nicht gelernt haben, können normalerweise einen jungen Baldurianer anwerben, der sie durch die Straßen führt.

Die Unterstadt wurde vor langer Zeit ummauert, um die Stadt besser zu schützen, doch die Trennung zwischen den beiden Bezirken ist ebenso stark zu fühlen wie in der Zeit vor der Mauer. Die Flammende Faust ist dafür zuständig, in der Unterstadt für Ordnung zu sorgen, und sie tut dies mit brutaler Effizienz, was die meisten Einwohner davon abhält, sich öffentlich Akten des Diebstahls, des Vandalismus oder der Gewalt hinzugeben.

Kaufleute in anderen Städten mögen die Hoffnung haben, eines Tages in den Adelsstand aufzusteigen, jedoch in Baldurs Tor ist es besser, darauf zu hoffen, ein absurd wohlhabender und einflussreicher Kaufmann zu werden. Ein Patriar zu werden ist nicht möglich. Dennoch imitieren die reichsten Baldurianer den Lebensstil der Patriars so gut wie sie können. Sie kaufen aneinander angrenzende Immobilien, in der Hoffnung, sie einzureißen und größere Häuser zu errichten, die an die prachtvollen Anwesen der Oberstadt gemahnen. Der Blütenkamm-Distrikt hat viele solcher Häuser, und einige der Patriars monieren, dass diese Kaufleute sich in ihrem neuen Status zu wohl fühlen.

AUSSENSTADT

Außerhalb der Stadt gibt es keine Gesetze, die Bau oder Besiedlung verbieten, und so haben jene, die zu arm sind, um in der Stadt selbst zu leben, begonnen, einen dritten Bezirk aus dem Boden zu stampfen. Sie leben in den Schatten der Mauern, bezahlen ihre Steuern und errichten ihre Häuser auf beiden Seiten der Straßen, die nach Baldurs Tor führen. Die Ärmsten der Armen leben in der Außenstadt, aber hier leben auch jene, deren Geschäfte als zu störend, lärmend oder

übelriechend betrachtet werden, um sie in die Stadtmauern zu lassen. Aus diesem Grund gibt es hier zahlreiche Gerber, Schmiede, Steinmetze, Färber und andere Handwerker. Die Stadt tut unglaublich wenig, um den Leuten hier zu helfen, und manchmal schreiten großzügige Seelen (mich selbst eingeschlossen) von einem Ende der Straße mit voller Börse zum anderen Ende – wo die Börse geleert ist.

Dass es keine Gesetze in der Außenstadt gibt, hat zu zwei seltsamen Phänomenen geführt, die nichts miteinander zu tun haben. Ein ummauerter calishitischer Distrikt ist östlich der eigentlichen Stadt entstanden. Er ist unter den Baldurianern als Klein-Calimshan bekannt. In diesem Distrikt sind Wohnblöcke mit Mauern voneinander getrennt, doch haben diese Mauern an der Oberseite Fußwege, damit Fußgänger sich bewegen können, ohne von den Toren behindert zu werden, die Karren und Reittiere verlangsamen. Hier haben Flüchtlinge aus Calimshan ein Zuhause in der Ferne gefunden, weit weg von ihrer Nation im Süden. Sie verdienen ihren Lebensunterhalt vor allem mit Handel, Kultur und Verteidigung.

Es wurden auch entlang des Wurmübergangs Bauwerke über die Chionthar gebaut. Läden, Tavernen und Mietshäuser scheinen die Brücke regelrecht zu ersticken, hängen an beiden Seiten der gesamten Spannweite und sogar zum Teil an den Streben, die sie stützt. Leute müssen einen Zoll bezahlen, um die Brücke zu Fuß oder mit Wagen oder Karren zu überqueren, doch viele schwören, sie würden sogar noch mehr bezahlen, wenn sie die Brücke nutzen könnten, ohne den Marktschreiern und Straßenkindern ausweichen zu müssen, die hier überall zu finden sind.

DOLCHFURT

Diese kleine, ummauerte Stadt ist an den Hang eines niedrigen Hügels auf den Talauen von Delimbiyr gebaut. Sie wird von der Festung der örtlichen Herzogin, Morwen Dolchfurt, dominiert. Wenn man die Stadt selbst und die nahen Dörfer und Gehöfte, die hier nach Schutz und Weisung suchen, zusammen nimmt, nennen ungefähr zwölfhundert Personen diese Gegend ihr Zuhause. Herzogin Morwen ist die Schwester des ehemaligen Herzogs Maldwyn Daggerdale, und sie scheint eine fähige und charismatische Anführerin zu sein. Die Autorität der Familie Daggerdale über die Region geht auf das uralte Königreich der Menschen zurück, das in der Region die Nachfolge von Phalorm angetreten hat. Auch wenn dieses Reich seit Jahrhunderten zu Staub zerfallen ist, gibt es doch jene, die Daggerdale als letzte Bastion einer besseren Zeit des Friedens, des Wohlstands und des Einflusses ansehen. Einer Zeit jedoch, die mit der richtigen Führung durchaus wiederkehren könnte.

Daggerdale ist ein idyllisches Paradies. Weite, ausgedehnte Hügel in der Umgebung bieten einen friedlichen Ausblick, doch werden sie manchmal von plündernden Orks oder Goblins überrannt. Die zahlreichen Karawanen, die nach Norden in Richtung Waterdeep oder nach Süden in Richtung Baldurs Tor ziehen, brauchen Begleitschutz und können Neuigkeiten aus beiden Städten (und den Siedlungen auf dem Weg) bringen. Mehrere Tavernen stehen für Besucher offen, außer in den geschäftigsten Zeiten des Handels oder bei Feierlichkeiten. Dann werden sie schnell voll, und die Ortsansässigen müssen Gäste in ihre Häuser aufnehmen. Krieger, die Geld benötigen, können hier ihre Barschaft aufbessern, indem sie ihre Dienste als Ausbilder für die örtliche Miliz anbieten oder die Stadtwache auf Patrouillen begleiten.

Die tägliche Herrschaft liegt in den Händen des Gildenrats, der aus den Oberhäuptern der informellen Handelsverbände besteht. Diese Gildenmeister halten sich für mächtiger und einflussreicher, als sie wirklich sind, und sie ahmen die Fürsten von Waterdeep nach, indem sie ihre eigenen Ratstreffen

maskiert und in Roben besuchen. Diese Scharade ist in den Augen der meisten schon fast eine Farce, da jeder in Daggerdale genau weiß, wer die Ratsmitglieder sind und keine Magie verwendet wird, um die Gestalt, Stimme oder Manierismen der Gildenführer zu verbergen. Ein fähiger Spion kann innerhalb von ein oder zwei Tagen herausfinden, welcher Gildenmeister unter welcher Maske steckt.

Das größte und älteste Bauwerk in Daggerdale ist das Herzogsschloss, eine dreistöckige Festung, die von einer zweistöckigen Mauer umgeben ist und eine eigene Schmiede, einen großen Exerzierplatz und Stallungen für viele Tiere enthält. Die Herzöge von Daggerdale hatten schon immer eine volle Vorratskammer, welche die Bewohner des Schlosses und alle Bürger, die während einer Belagerung Schutz suchen, ernähren kann.

Drei Tore führen in die Stadt Daggerdale: das Flusstor, das Zugang zum Fluss erlaubt und durch welches Fracht von Schiffen in die eigentliche Stadt gekarrt wird, das Karawanentor, das den meisten Verkehr und Handel zu Land bewältigt, und das Bauertor, das so gut wie immer offen steht, aber nur breit genug für einen Wagen oder Karren ist.

Eine Miliz schützt Daggerdale. Der Dienst in der Miliz ist Pflicht für alle tauglichen Erwachsenen und dauert zwanzig Jahre. Alle Bürger, die in der Stadt leben, werden von den Soldaten der Herzogin im Umgang mit Speeren und anderen Waffen geschult und müssen mindestens einen Tag pro Monat aufwenden, um die Stadt zu beschützen. Dabei stehen sie Wache an den Mauern oder patrouillieren auf den umliegenden Straßen. Diese Ausbildung bedeutet, dass sich die gemeinen Bürger von Daggerdale nicht einfach von Bewaffneten einschüchtern lassen, die Waren, Geld oder freien Durchgang fordern, und es ist etwas wahrscheinlicher, dass sie Arbeit als Söldner, Karawanenwächter oder Abenteurer suchen.

Auch wenn Herzogin Morwen weniger umgänglich ist als ihr Bruder, wird doch allgemein anerkannt, dass sie eine fähigere Herrscherin für Daggerdale ist, als es Herzog Maldwyn war. Das Volk mag sie, denn es glaubt, dass sie ein ehrenwertes Herz besitzt und das Beste für Daggerdale will. Sie trainiert regelmäßig mit der Miliz und wird in der Stadt ebenso oft mit Rüstung gesehen wie mit edlen Gewändern, die eher ihrem Stand entsprechen. Oft besucht sie den örtlichen Schrein des Tempus, was ihren Ruf, eine fromme Frau zu sein, nur noch verstärkt. Herzogin Morwens Züge beginnen erst jetzt ihr Alter zu zeigen, als würden sie versuchen, ihre weißen Haare einzuholen.

Die meisten Leute von Daggerdale kennen einander, wenn auch vielleicht nur entfernt vom Sehen. Fremde sind normalerweise willkommen, besonders wenn sie Geld ausgeben wollen, solange sie nicht bewaffnet und streitlustig in die Stadt marschieren. Wachen, die an jedem Tor postiert sind, merken sich alle neuen Gesichter, doch greifen sie nicht ein, wenn sie jemanden nicht erkennen, es sei denn, es gibt einen Grund dazu.

Die größte Herberge in der Stadt, die Taverne „Zum Leuchtenden Fluss“, ist das zweitgrößte Bauwerk in Daggerdale und der Schauplatz vieler örtlicher Feiern und Versammlungen. Hier treffen sich die Wohlhabenden, um etwas zu essen und sich zu entspannen. Die Herberge ist alt, viele Ortsansässige behaupten, sogar älter als die Herzogenburg, und für viele die Seele von Daggerdale. Die Silberflut-Herberge und der Echtenbauch bieten auch Zimmer an, doch letzterer hat kein Essen für seine Gäste im Angebot, nur Betten.

Eines von Daggerdales ungewöhnlichsten Unternehmen ist die Handelsbank Schwertküste, die Einzahlungen von reisenden Kaufleuten akzeptiert und es ihnen ermöglicht, das Geld an ähnlichen Orten in Waterdeep oder Baldurs Tor wieder

ZERSTÖRTE KÖNIGREICHE DES NORDENS

Viele Leute sind der Meinung, dass die Zivilisation im Norden mit der Gründung von Waterdeep begann. Gebildete Personen wissen um die tiefere Geschichte der Region und kennen zumindest einige Königreiche, die im Lauf der Jahrhunderte von den Bewohnern des Nordens errichtet wurden.

Ruinen dieser Königreiche sind im ganzen Norden verstreut, und viele der heutigen Städte und Siedlungen wurden auf ihren Überresten errichtet. Manchmal wissen deren Bewohner gar nicht, was unter ihren Stiefeln liegt.

Eaerlann. Das elfische Königreich Eaerlann, ein Überbleibsel der uralten Kronenkriege, erstreckte sich vom Hohen Wald bis zum Delimbiyrtal. Eaerlann war durch den Rückzug eines großen Teils der Bevölkerung nach Immerdar und Orkangriffe geschwächt und fiel schließlich vor sechshundert Jahren an Dämonen, die aus Ascalhorn hervorbrachen (das einst als Höllentorfeite bekannt war und heute als Höllentorsenke bekannt ist).

Illefarn. Vor zehntausend Jahren lag die Hauptstadt von Illefarn an der Stelle des heutigen Waterdeeps. Illefarn war ein Königreich von Elfen, das Menschen und Zwerge akzeptierte, und blieb für sieben Jahrtausende bestehen. Es zerbrach schließlich, als immer mehr menschliche Siedlungen in der Region entstanden und wiederholte Angriffe der Orks seinen Untergang einleiteten.

Athalantar. Das kurzlebige menschliche Königreich Athalantar lag südlich des Hohen Waldes in einem Gebiet, das vom selbsternannten Hirschkönig vor dreizehn Jahrhunderten beansprucht wurde. Seine Herrscher wurden kurzfristig von Magierfürsten verdrängt, holten den Thron dann aber zurück und wurden schließlich innerhalb weniger Generationen von den Orks ausgelöscht.

Phalorm. Zwergische, elfische und menschliche Monarchen teilten sich die Herrschaft über Phalorm, das auch als Reich der Drei Kronen bekannt ist und vor fast tausend Jahren im Hochmoor gegründet wurde. Phalorm überstand kaum ein Jahrhundert, ehe es durch wiederholte Angriffe durch Orks und Goblins zerstört wurde.

Königreich der Menschen. Als Phalorm fiel, gründeten die überlebenden Menschen das Königreich der Menschen, das formell den Namen Delimbiyran trug und nur zwei Generationen überdauerte. Seine Auflösung führte an mehreren Orten zur Gründung einiger kleinerer „Königreiche“; welche neue menschliche Siedler willkommen hießen, was zur Gründung neuer Städte und Siedlungen an der Schwertküste und ihrer Umgebung führte.

Netheril. Jahrhundertlang diente die Legende von Netheril als Lektion über menschlichen Hochmut und als Köder für Schatzsucher, die zu stolz waren, um aus seiner Geschichte zu lernen. Lange vor dem Talländer-Abkommen und dem Beginn der Taliser Zeitrechnung erhob sich Netheril als menschliches Königreich, das auf der Macht der Magie gründete, die aus den goldenen Nether-Schriftrollen erlernt worden war. Diese Artefakte waren mindestens so alt wie die Schöpfungsvölker. Fliegende netherische Städte trieben überall im Norden durch den Himmel, doch vor allem hingen sie über einem grünen Land, wo sich jetzt die Wüste Anauroch ausbreitet.

Dann glaubte Karsus, einer der mächtigsten Magier von Netheril, dass er die Kontrolle über das Gewebe übernehmen und selbst ein Gott werden könnte. Es gelang ihm fast, doch in seinem Versagen tötete Karsus die Göttin der Magie, zersetzte das Gewebe und ließ die fliegenden Enklaven, die nicht zu anderen Ebenen flüchten konnten, auf den Boden stürzen. Von den Augenblicken nach dem Absturz, als das vergossene Blut noch frisch war, bis zu den heutigen von Moos bedeckten oder von Dünen begrabenen Steinen haben die Ruinen von Netheril und ihre arkanen Geheimnisse viele Abenteurer in ihr Verderben gelockt.

abzuheben. Die Dame Belinda Anteos (aus dem Adelshaus aus Waterdeep) verspricht, dass ihr Geschäft sicher ist und dass die magischen Methoden der Bank, präzise Geldsummen zwischen Städten zu übermitteln, nicht manipuliert werden können.

Mitglieder der Gilde, die Geschäfte außerhalb der Stadt führen, vertrauen der Handelsbank jedoch nicht vollständig und ziehen es vor, Münzen von der Halblingsfamilie Harkäse zu borgen, die die Taverne „Glückliche Kuh“ leitet. Der Rat der Grafen hat offiziell keine Vorliebe, doch empfinde ich die Dame Anteos als ausreichend vertrauenswürdig, um sie als Alternative dazu zu sehen, große Geldsummen auf Reisen herumzutragen. Es ist leichter, sich von einem kleinen Teil seines Goldes zu verabschieden als alles zu verlieren, wenn man bei einer Reise durch die Wildnis auf Banditen stößt.

Besucher in Daggerdale sind angewiesen, sowohl die Gerberei im Westen zu meiden als auch schnell Tyndals Brücke zu überqueren, wenn sie sich aus dem Süden nähern. Der Standort der Gerberei hoch auf dem Hügel trägt wenig dazu bei, den Gestank des Prozesses einzudämmen, und die Gilde der Wasserleute kippt das Abwasser der Stadt über die Brücke. An heißen Tagen kann der Gestank, der von beiden Orten ausgeht, überwältigend sein. Aus diesem Grund habe ich den Rat erneut gebeten, in den nächsten Sommerrunden einen anderen Agenten zu beauftragen.

Tyndals Brücke ist eine niedrige Steinbrücke, die Reisende überqueren, wenn sie aus dem Westen kommen. Hier wehrt ein einheimischer Junge namens Tyndal mehrere Echsenmenschen nur mit einem Dolch ab. Er wurde erwachsen, heiratete die Tochter des örtlichen Herrschers, ernannte sich zum Herzog und errichtete Daggerdale auf den Ruinen einer älteren Burg. Diese Erzählung und der Großteil der Geschichte der Gegend wird Sir Darfin Floschin voller Freude erzählen. Er ist ein Elf, der älter ist als Daggerdale selbst. Er würde es gerne sehen, wenn die Menschen, Zwerge und Elfen in der Region enger zusammenarbeiteten, so wie es einst im Reich Phalorm praktiziert wurde. Darfin war im Lauf der Jahre Ratgeber vieler Herzöge von Daggerdale. Auch wenn er während der Herrschaft von Herzog Maldwyn abgewiesen wurde, gibt es Anzeichen, dass Herzogin Morwen empfänglicher für die Ratschläge eines Goldelfen ist, der den Sturz des menschlichen Königreichs Delimbiyran, die Gründung von Daggerdale und alles seitdem miterlebt hat.

LANGSATTTEL

Das Dörfchen Langsattel ist wenig mehr als eine Reihe von Gebäuden auf beiden Seiten der Langen Straße, auf halbem Weg zwischen Dreieber und Mirabar. Hier verlässt ein Pfad die Straße und schlängelt sich zum Efeu-Anwesen, dem großen Haus der Magier der Harpell-Familie. Seit die Harpells das Städtchen vor mehr als vierhundert Jahren gegründet haben, duldeten sie keinen Unfug und noch weniger Chaos. Ihr eigenes Verhalten ist manchmal geradezu bizarr und kann sehr verstörend sein: Sie verwandelten einmal zwei rivalisierende Sekten von Malaritern in Kaninchen, weil sie Langsattel mit ihren Streitigkeiten in Aufruhr brachten, und überließen sie der Gnade der Raubtiere, welche sie bis dahin verehrten. Doch sind sie eine der mächtigsten Gruppierungen von Zauberwerkern im Norden.

Die Harpells sind ansonsten ein umgänglicher, wenn auch zurückgezogen lebender Haufen. Sie sind allesamt Magier und neigen dazu, andere Magier zu heiraten. Die älteren Frauen der Familie, egal ob blutsverwandt oder angeheiratet, legen die Richtung des Hauses fest und sind die unangefochtenen Herrscher des Efeu-Anwesens. Die Familie nimmt Zauberlehrlinge auf und verwendet sie für alltägliche Aufgaben sowie die grundlegende Verteidigung von Langsattel. Einige Lehrlinge müssen als unbeabsichtigte

Testobjekte für experimentelle Zauber herhalten – aber das ist das Risiko einer Lehre bei den Harpells. Es ist vermutlich dieser Geist der Experimentierfreude, der dafür gesorgt hat, dass die Harpells ihre Stadt so weit weg von anderen Siedlungen gegründet haben. Junge Magier mit Gliedmaßen von merkwürdiger Form oder Größe, seltsamen Haarfarben oder wechselhafter Gestalt sind in Langsattel ein ziemlich alltäglicher Anblick. Die Ortsansässigen sind davon nicht überrascht, auch wenn Besucher vielleicht stutzen.

Aufgrund des Rufs der Harpells, mächtige Magier zu sein, und weil sie so verdammt zahlreich sind, gibt es genug Leute, die in und um Langsattel herumstöbern, weil sie hoffen, Lager von magischen Schätzen zu entdecken, versteckt wie das Spielzeug eines Kindes. Natürlich gibt es nur wenige solcher Verstecke, wenn es überhaupt welche gibt, aber die Ortsansässigen haben viel Spaß daran, Möchtegern-Diebe auf Schnitzeljagden nach Stäben, Ringen und anderen Gegenständen zu schicken, von denen jeder vernünftige Mensch wüsste, dass sie nicht existieren. Wüsste der durchschnittliche Händler in Langsattel nämlich, wo mächtige Magie zu finden ist, hätte er vermutlich im Lauf der Jahre versucht, sie an sich zu reißen.

Das Hauptgeschäft von Langsattel ist Viehzucht, und das Umland des Dorfes ist von Hunderten von Viehfarmen und Gehöften verschiedener Ausrichtung und Größe dominiert, von winzigen Pferdehöfen bis zu großen Viehwirtschaften. Während der Zeit, in der das Vieh zum Handel in die Stadt gebracht wird, ist Langsattel ein staubiger, lauter Ort, an dem sich die Geräusche der Tiere mit den Rufen der Bauern messen, die ihre Waren verkaufen wollen.

Zu anderen Zeiten ist es ein stilles, fast verschlafenes Dorf, außer wenn das Echo eines Harpell-Zaubers dröhnend die Stille bricht. Die Familie erforscht beständig alte und neue Magie, und sie verwandeln Zauber und Rituale in (für sie) interessante Innovationen. Diese Neigung hat dazu geführt, dass das Efeu-Anwesen von so vielen magischen Schutzmaßnahmen umgeben ist, wie die Familie aufbringen kann, um die Bevölkerung vor unbeabsichtigten Explosionen, schrecklichen Trugbildern und gelegentlich vorbeigaloppierenden Blitzpferden zu schützen.

Es gibt mehrere Geschäfte in Langsattel, die Reisende anlocken sollen, und sei es auch nur aus dem Grund, dass Reisen auf der treffend benannten Langen Straße anstrengend sein können. Das erste ist Zum Goldenen Hufeisen, eine alte Herberge westlich der Straße, die gutes Essen und Getränke serviert, bequeme Betten hat und nahe genug am Efeu-Anwesen liegt, dass es niemand wagt, das Haus oder seine Gäste zu stören. Die Besitzer haben Zugriff auf einige der besten Fleischstücke in Langsattel, und als Folge sind ihre Braten und Eintöpfe hervorragend.

Gegenüber an der Straße dient die Ostevert-Familie als die örtlichen Schlachter und Metzger für Leute, die nur Fleisch und keine lebenden Tiere aus Langsattel mitnehmen wollen. Gerüchte besagen, dass sich die Würste im Lauf der Jahre deutlich verbessert haben, doch Käufer werden von Ortsansässigen immer noch gewarnt, „auf die Hauer aufzupassen“. Niemand erinnert sich mehr daran, worauf sich dieser alte Scherz bezieht. Leute, die bereit sind zu warten, können die geschickten Ostevers das Schlachten, Abhängen, Ausnehmen und Verpacken übernehmen lassen, doch wird dieser Prozess vermutlich länger dauern, als sich die meisten Reisenden erlauben können.

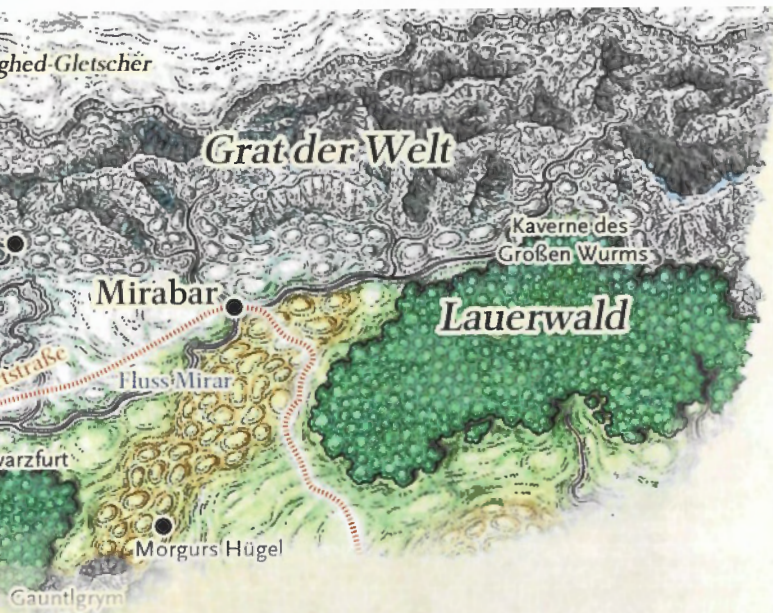
Unterhaltung findet man im „Zum Zockenden Golem“, wo Betrüger in Karten- oder Würfelspiel auf die Straße geworfen werden und ein örtliches Murnelspiel namens Streuschild beliebt ist. Trockenwaren, Kerzen, Laternen, Sättel, Seil und Wagenräder sind in verschiedenen anderen Geschäften verfügbar.



Man kann nicht genug betonen, dass die Harpells zwar kein Interesse an der alltäglichen Leitung von Langsattel haben, es sich aber dennoch eindeutig um ihre Stadt handelt. Sie dulden Beleidigungen nur selten und erlauben keine Gewalt gegen sich selbst, ihre Familie oder die Ortsansässigen. Ein Konflikt, an dem die Harpells beteiligt sind, endet vermutlich schnell und blutig, und wenn der Übeltäter sich nicht überzeugend entschuldigt, bewusstlos, tot ist oder ihm verziehen wurde, stoßen oft zusätzliche Harpells dazu, um ihre Verwandten zu unterstützen. In der Öffentlichkeit unterstützen sich die Harpells gegenseitig, und niemand macht sich die Mühe, die Zahl und Namen jener zu notieren, die das vergessen.

Abgesehen von den Harpells sind die vorherrschenden Familien von Langsattel Viehzüchter: die Familien Cadrasz, Emmert, Kromlor, Mammlar, Sharnschild, Suldivver und Zelorrhosz sind schon seit Generationen in und um Langsattel tätig und beeinflussen das tägliche Leben hier. Sie legen die Markttage fest, helfen dabei, Streitigkeiten zwischen Familien beizulegen und vermitteln Verkäufe, wenn ein Bauer oder Geschäftsmann ohne Erben stirbt. Sie kümmern sich um kleine Angelegenheiten und wahren den Frieden so gut sie können. Sie wissen genau, dass, wenn die Harpells in eine Streitigkeit hineingezogen werden müssen, immer die Möglichkeit besteht, dass ein Übeltäter in Stücke gesprengt wird.

Diese Familien werben mit der größten Vehemenz Außenstehende an, um sich um Probleme auf den Viehhöfen zu kümmern, sei es ein Orküüberfall oder das Auftauchen von Lykanthropen in der Region. (Gerüchteweise handelt es sich dabei um die Nachkommen eines Harpells.) Die größeren Viehzuchtbetriebe werben oft Abenteurer an, nicht nur um ihre eigenen Ziele voranzutreiben oder sich um die Verteidigung zu kümmern, sondern auch, um einander heimlich zu behindern oder zu schaden und einen Vorteil in ihrer fortlaufenden Konkurrenz zu erlangen. Abenteurer, die auf solchen



Missionen zu weit gehen, können als närrische Außenstehende erklärt werden, und wenn sie einen Harpell beleidigen und mitten auf der Tiefstraße in die Luft gesprengt werden, wird niemand Fragen stellen. Mein Rat wäre, auf den Geruch von Magie in der Luft zu achten und sich entsprechend zu verhalten.

MIRABAR

Mirabar ist eine Stadt der Menschen, die auf zwergische Kavernen gebaut ist. An der Oberfläche dominieren die Menschen die Bevölkerung, mit einigen Zwergen und einer Handvoll von Gnomen und Halblingen. Die oberste Ebene der Unterstadt ist vor allem von Zwergen bevölkert, mit einigen wenigen Menschen. Die Mischung der Völker ist die Folge von Beruf, Vorliebe oder Können: So wie einige wenige Menschen gerne Bergarbeiter sind, gerne starke zwergische Getränke zu sich nehmen und unter der Erde arbeiten, so gibt es eine Minderheit der Zwerge, die den offenen Himmel liebt und am Hafen arbeitet, vielleicht sogar Schiffe bemannt oder baut. Die unteren Ebenen unter Mirabar werden nur von Zwergen bewohnt, da selbst der zwergenartigste Mensch nur eine gewisse Zeit unter der Erde leben kann. So gut wie alle Bürger, egal welchen Volks, beten Moradin und die Zwergengötter an. Das macht Mirabar in Geist und Ethos zu einer Zwergenstadt, wenn auch nicht ganz, was die Bevölkerung angeht, ähnlich wie mein eigenes Silbrigmond elfische Ideale natürlicher Schönheit anspricht.

Vor langer Zeit gab es westlich von Delzoun das große zwergische Königreich Gharraghaur. Es grub Minen in der Region des Flusses Mirar und fand große, fast endlose Edelsteinadern. Wie viele Zwergenreiche wurde Gharraghaur Opfer der marodierenden Orks, die das Königreich und seine Hauptstadt zerstörten, aber seine Reichtümer nicht nutzen konnten. Über Jahrtausende blieb die untere Stadt leer, bis vor achthundert Jahren Prinz Ereskas von Amn an derselben

IMMERGLANZ

Die Zwerge waren die ersten, die das Geheimnis entdeckten, ihr Metall mit Immerglanz zu behandeln. Ihre Technik wurde von anderen Völkern nachgeahmt, doch mit unterschiedlichem Erfolg. Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände aus Metall, die mit Immerglanz behandelt wurden, behalten ihren Glanz, ohne dass man sie polieren müsste, und sind resistent gegen natürlichen (und in einigen Fällen magischen) Lochfraß, Rost und gegen das Stumpfwerden.

Stelle siedelte und die Stadt Mirabar gründete. (Dies erinnerte unabsichtlich an die zwergische Namenskonvention, dass Zitadellen im Norden auf „-bar“ enden.) Erst als die Zwerge zurückkehrten, um in den Minen unter der Erde zu arbeiten, nahm der Wohlstand von Mirabar zu.

Mirabar wird vom Marchion (ein vererbbarer Titel) Selin Raurym regiert, der Edikte ausgibt, die ihm der Rat der Funkelnden Steine zuspielt. Der Rat ist eine Gruppe von Zwergen und einigen wenigen Menschen, die gewählt werden, um Politik für die Stadt zu machen. Sie sind es, die entscheiden, wohin die Erzeugnisse von Mirabars Minen verkauft werden. Auch wenn der Rat lange die Verbindung von Mirabar mit dem Rat der Grafen erhalten hat, ist es der Marchion, der mit den anderen Fürsten verhandelt. Bislang erwies sich Selin Raurym als weitaus fähiger als seine Vorgänger, wenn es darum ging, gute Entscheidungen für die Stadt zu treffen, und der Rat hat ihm große Freiheiten eingeräumt, wenn er außerhalb der Mauern für Mirabar spricht. Seine Drohung, sich aus dem Rat der Grafen zurückzuziehen, nachdem dieses die nördlichen Städte nicht gegen die jüngste Orkhorde unterstützte, wird von manchen zwar als leere Geste betrachtet, hat Mirabar aber vorteilhaftere Beziehungen zu Waterdeep und Baldurs Tor eingebracht. Dies ist dem Rat nicht entgangen.

Die Stadtwatche, die Axt von Mirabar, hat vor allem die Aufgabe, Sabotage in den Minen zu verhindern, denn ohne diese würde Mirabars Wirtschaft zusammenbrechen. Die Wache sorgt auch für schnelle und kompetente Verteidigung und einen ebensolchen Gesetzesvollzug in der Stadt. Der Wohlstand von Mirabar ist so gewaltig, dass die Stadt über Docks, Schiffe und befestigte Häfen auf vielen Inseln im Schwertmeer verfügt, und somit sucht die Stadt immer magische und militärische Unterstützung für diese Wehranlagen. Andere Städte, die solche große Geldberge wie Mirabar besitzen, präsentieren stolz ihren Wohlstand, doch Mirabarrer streben praktischere Ziele an. Sie sorgen dafür, dass die Wehranlagen der Stadt stets in Schuss sind, dass sich die Tore sicher schließen, und dass die Bauwerke und Mauern stark und sicher sind. Bedenkt man die jüngste Zerstörung von Sundabars oberirdischer Stadt durch die Armeen der Orks, sind solche Bemühungen leicht zu erklären. Niemand in Mirabar will, dass die oberirdische Stadt ausgelöscht wird. Es wäre einfach schlecht fürs Geschäft. Mirabar scheut keine Ausgaben, um seinen Wohlstand zu beschützen. Die Stadt wirbt so viele Magier und Abenteurer wie nötig an, um die Straßen sicher zu machen, Sabotageakte zu untersuchen und auf jede andere Art den Handel zu beschützen.

Durch den Aufstieg von Mithralhalle im vergangenen Jahrhundert und jetzt von Gauntlgrym fürchtet Mirabar, dass sein Platz als Rüstkammer des Nordens in Gefahr sein könnte. Die Bergarbeiter, Schmelzer und Schmiede von Mirabar arbeiten sogar noch härter, um ihre Produktion zu erhöhen und ihr Handwerk zu verbessern, während die Juweliere und Emailleure Möglichkeiten suchen, uralte Techniken in der Art des alten Phalorm aufzunehmen, um zwergische, menschliche und elfische Elemente in ihrer Arbeit zu vereinen.

Mirabarrische (manchmal kurz: Mierren) Zwerge kultivieren gerne lange, breite (also nicht spitz zulaufende oder konische) Bärte und enge Haarzöpfe an anderen Stellen als dem Kinn, eine Mode, die sie von einigen örtlichen Menschen übernommen haben. Sie lieben polierte, mit Immerglanz behandelte Metallplatten, besonders aus Kupfer, die als Türen oder spiegelartige Wandpaneele verwendet werden. Sie setzen oft Edelsteine in die Knäufe und nicht funktionstüchtigen Enden von Werkzeugen und Waffen ein. Mierren-Zwerge sind normalerweise wohlhabend, haben eine persönliche Sammlung ungewöhnlicher oder seltener Edelsteine, verwenden Siegel aus beschnittenen Edelsteinen

in ihren Siegelringen und investieren in Unternehmungen (nicht Landbesitz) überall entlang der Schwertküste. Sie sind kultiviert und weltgewandt, und sie stellen sich gegen die isolationistischen und xenophoben Tendenzen mancher Zwerge. Mierren-Zwerge demonstrieren ihre eigene offene Haltung als diplomatische Händler und Strippenzieher bei Handelsversammlungen und Abkommen in Feuerschere und Neverwinter und überall sonst, wo sie sich einbringen können, sowohl unter Zwergen als auch zwischen Zwergen und anderen Völkern.

Für andere Zwerge dienen Mierren als Übersetzer, örtliche Führer und die „Leute, die die richtigen Leute kennen“ in von Menschen dominierten Städten überall an der Schwertküste und weiten Teilen der Herzlande. Die meisten erwachsenen Mierren machen Geschäfte mit einer Vielzahl von Händlern und Kaffleuten. Sie achten darauf, Exklusivität zu meiden und möglichst viele Geschäftspartner und Kontakte aufzubauen, damit sie für ihr eigenes Schicksal und ihr eigenes Vermögen verantwortlich sein können. Sie verabscheuen den Gedanken, dass Menschen auch nur die geringste Chance haben könnten, sie zu dominieren.

Der Wohlstand, der durch Mirabar fließt, hat nicht nur den Einfluss aller Mierren und ihr Wissen über die Welt erhöht, es erlaubt ihnen auch, einer Vielzahl von Steckenpferden nachzugehen, beispielsweise Kunstsammlungen (besonders Statuetten und Gemälde). Die privaten Wohnräume der meisten Mierren enthalten gemütliche Möbel, große und kleine gemalte Kunstwerke, Statuen und hängende Glöckchen, die oft aus Metall gefertigt sind, aber immer leise und angenehm, niemals laut oder schrill. Edelsteine sind in Mierren-Familien weit verbreitet und werden als Währung oder Schmuck verwendet, anstatt nur weggeschlossen zu werden. Halbedelsteine säumen viele der Straßen in Mirabar, und wunderschöne Einlegearbeiten kennzeichnen wichtige Ecken und Kreuzungen. Einige von ihnen sind so neu, dass man noch den Juwelstaub riechen kann.

Dennoch gibt es trotz des allgemeinen Reichtums der Stadt reiche und (relativ) arme Mirabarrer. Nicht jeder hat einen Anteil an dem Geld, das die Verkäufe der Stadt einbringen, und Lohnarbeiter, deren Einkommen von ihrer täglichen Arbeitsleistung oder den Erzeugnissen des Monats abhängen, können nicht darauf hoffen, dass ein gut formulierter Vertrag des Arbeitgebers sie reich macht. Wohlhabende Kaufleute und Geschäftsbesitzer achten darauf, nicht zu sehr mit ihrem Erfolg zu protzen; ihre Kleidung besteht vielleicht aus kostbarerem Stoff, ist aber im gleichen Stil und den gleichen Farben gehalten wie die Gewänder der ärmeren Schichten. Wartezimmer von Vorhallen in den befestigten Häusern der Reichen sind ebenso bescheiden möbliert wie die in ärmeren Haushalten. Es ist wichtig, den Anschein von relativer finanzieller Gleichheit zu erhalten. Denn wenn jemand, der in der Position ist, einen Akt der Gewalt zu vollführen – etwa ein Waffenschmied, der Zugriff auf Lager voller Schwerter und Äxte hat – wüsste, wie reich die reichsten Mirabarrer tatsächlich sind, würde es wahrscheinlich zu Blutvergießen kommen, ehe die beleidigte Partei zufrieden ist.

NEVERWINTER

Vor nicht allzu langer Zeit hatte Neverwinter unter allerlei Beschädigungen, Gefahren und Düsternis zu leiden. Jetzt sind die Orks, die die Stadt einst bedrohten, nach Osten gezogen, um gemeinsam mit ihren Brüdern von den Zwergen zermalmt zu werden. Die Spalte, die das Land zerrissen hat, wurde mit mächtiger Magie versiegelt. Die Hohe Straße wurde aufgeräumt und wieder aufgebaut, und der Handel mit Waterdeep und den Reichen des Südens wurde wieder aufgenommen. Was noch vor zehn Jahren die zerstörte, verwundete Stadt Neverwinter war, ist heute ein aufregender,

quirlicher Ort, dessen Einwohner begierig scheinen, die Mühen hinter sich zu lassen, aus denen sie sich erhoben haben und eine neue, strahlende Zukunft für ihre Stadt zu erschaffen.

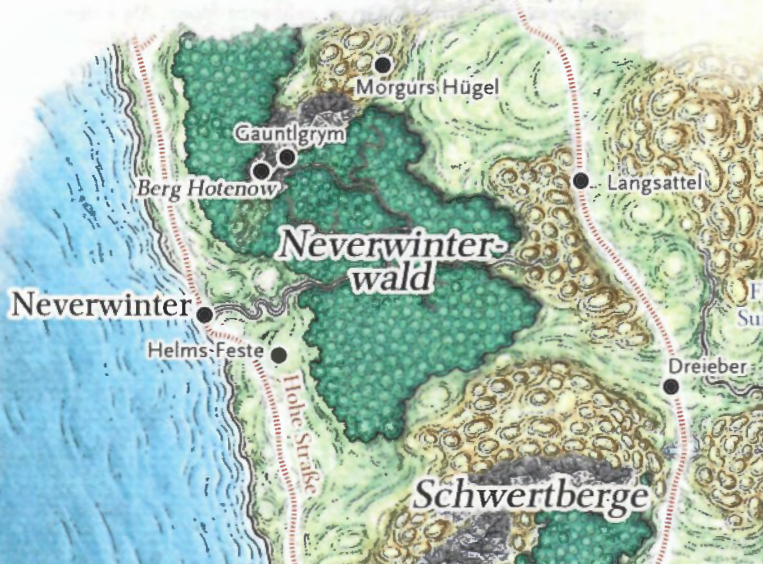
Vor fast einem halben Jahrhundert brach Berg Hotenow (der nahe Vulkan, der den Fluss, der durch die Stadt geht, beständig aufwärmt) heftig aus und zerstörte weite Teile von Neverwinter. Dabei kamen Tausende ums Leben und es blieb ein großer, klaffender Spalt zurück, der die Stadt teilte. Neverwinter war verwüstet, und Mächte von außen – von Netheril über Thay bis hin zu Fürst Dagult Nieglut von Waterdeep oder den Dienern der Höllen selbst – wollten Kontrolle über die Stadt ausüben. Viele Leute kämpften gegen all diese Gefahren, und schließlich erlangte Neverwinter wieder ein gewisses Maß an Frieden.

Seit Dagult Nieglut als Offener Fürst von Waterdeep abgesetzt wurde, hat er seine volle Aufmerksamkeit und seine Mühen in den Wiederaufbau der Stadt gesteckt, aus der zu stammen er behauptet. Was die Leute auch von seinem Anspruch auf den Thron von Neverwinter halten, hat er sich doch im Lauf der zurückliegenden Jahre als fähiger, inspirierender Anführer erwiesen, und die Bevölkerung hat ihn als Fürstprotektor anerkannt. Er war für die Versiegelung des Spalts und die Wiederherstellung der Hohen Straße verantwortlich, und er sucht andere Möglichkeiten, die Stadt zu sanieren und zu verbessern. Auch wenn er niemals beweisen kann, dass er von Fürst Nasher Alagondar abstammt, haben die Leute von Neverwinter seine Führung anerkannt. (Die Gerüchte über meine persönliche Abneigung gegen Fürst Nieglut haben nichts mit meiner Einschätzung seiner Führungsqualitäten zu tun; ich halte ihn einfach für einen unerträglichen Weiberheld.)

Niegluts Einfluss geht von der Protektorenklave aus, deren Mittelpunkt die Halle der Gerechtigkeit darstellt. Jetzt, da Tyr wieder lebt und seine Anbetung an Bedeutung zurückgewinnt, ist der Fürstprotektor in eine bescheidene Privatvilla gezogen. Dieses Opfer und die Erneuerung von Tyr's Religion in ihrem vorherigen Betätigungszentrum ist für manche nur ein weiterer Beweis, dass Nieglut es verdient, Neverwinter zu regieren. Bislang bleibt Niemalsburg eine gefährliche Ruine, doch hat Nieglut Pläne, die Burg zu beanspruchen und als Zeichen der Erneuerung der Stadt wieder aufzubauen.

Die Gläubigen von Oghma sind in Neverwinter angekommen, um das Haus des Wissens zu seiner alten Pracht zurückzubringen, aber darüber hinaus sind an allen Straßenecken Schreine für die unterschiedlichsten Götter zusammengezimmert worden.

Jetzt wo die Stadt sich langsam erholt, wird es vermutlich Anfragen nach Adelstiteln und den Privilegien geben, die diese mit sich bringen. Außerdem wird ohne Frage der Handel zunehmen. Aber Fürstprotektor Nieglut weist darauf hin, dass er nur ein Protektor ist, kein König, und so





niemanden in den Adelsstand erheben kann. Es könnten sich Gilden bilden, doch wird es Jahre, wenn nicht Jahrzehnte dauern, bis eine stark genug wird, sich gegen ihre Rivalen durchzusetzen.

Es werden zunehmend Rufe unter den Bürgern laut, die fordern, dass die Vollstrecker aus Mintarn durch respektable, örtliche Wachen ersetzt werden, die ein persönliches Interesse an der Verteidigung von Neverwinter haben. Diese Geisteshaltung hat dazu geführt, dass Nachbarschaften ihre eigenen improvisierten Milizen aufstellen. Auch will der Fürstprotektor Konflikte zwischen ihnen und den Söldnern, die er angeworben hat, so gut es geht vermeiden. Als Folge hat Neverwinter langsam begonnen, die Zahl der Soldaten aus Mintarn zu verringern, da die Bürger, die damit aufgewachsen sind, die Mauer vor Bedrohungen aus dem Spalt zu beschützen, sich mehr als fähig erwiesen haben, eine richtige militärische Einheit zu bilden. Sowohl Baldurs Tor als auch Waterdeep haben Hilfe dabei angeboten, die neuen Wachen von Neverwinter auszubilden, doch Fürst Nieglut zieht die Unterstützung erfahrener Abenteurer der Schmach, die Hilfe seiner ehemaligen Stadt zu suchen, vor.

Durch die Wiederherstellung des nahen Gauntlgrym hofft Neverwinter, einen engen Verbündeten zu haben, der die Stadt mit robuster Rüstung und starken Waffen versorgen kann. Auch wenn die Stadt im Augenblick wenig anzubieten hat, wächst der Handel in Neverwinter beständig, da die Kunde über die Wiedergeburt der Stadt den Schiffsverkehr

auf dem Schwertmeer zunehmen und Waren aus dem Norden sowie Geld aus dem Süden eintreffen lässt. Abenteurer kommen nach Neverwinter, um Arbeit zu suchen, und folgen Gerüchten über Schätze in der Gegend. Oft finden sie zusätzliche Arbeit, die gefährlichen Ecken der Stadt zu säubern und die sogar noch zahlreicheren Karawanen entlang der Hohen Straße zu eskortieren. Der Fürstprotektor hofft, dass der zunehmende Handel und das steigende Einkommen sowie die fähigen Handwerker, die zurückkehren, um ihrer Arbeit nachzugehen, dafür sorgen werden, dass Neverwinter eines Tages seinen ehemaligen Beinamen wieder verdienen wird: die Stadt der Geschickten Hände.

Es gibt immer noch Widerstand gegen Niegluts Autorität, aber ohne vereinte Führung und durch die Abwesenheit einer anderen Macht in der Stadt, an die sie sich wenden können, wenden sich die Rebellen langsam vom Widerstand ab und beginnen, beim Wiederaufbau der Stadt zu helfen. Viele der Söhne von Alagondar, einer Rebellengruppe, die sich ursprünglich Fürst Nieglut widersetzt hat, haben begonnen, sich freiwillig als Ersatz für die Söldner aus Mintarn zu melden, die augenblicklich die Stadt patrouillieren. Wenn Nieglut die Söhne von Alagondar mit seinen Zielen in Einklang bringen kann, hofft er, diesen Erfolg nutzen zu können. Er möchte wohlhabende Adelige aus Waterdeep – die bislang zögerten, sich mit einem ehemaligen, effektiv exilierten Offenen Fürsten abzugeben – zur Investition in die Stadt überzeugen. Vielleicht würden sie auch einige der Adelsvillen

dieses Distrikts wieder aufbauen und für ihre Geschäfte nutzen. Jetzt, wo der Spalt geschlossen ist und die Mauer, die den Rest der Stadt vor seinen Schrecken schützte, abgerissen wurde, stehen große Teile von Neverwinter leer. Es gibt in diesen Bereichen keine Bewohner, und große Steinbrocken wurden aus Ruinen überall in der Stadt gestohlen. Jeder, der willens ist, kann in diesen Bereich kommen, einen Teil des Landes für sich beanspruchen und ein Bauwerk errichten, in dem er leben oder arbeiten kann. Es gibt noch keine Gilden, die Handel oder Bau beschränken würden, und keine Adligen, die man bitten oder beschwichtigen müsste. Wer ein Zuhause oder ein Geschäft aufbauen möchte, kann dies einfach tun. Selbst wer keine Fähigkeiten und kein Geld hat, kann sich einen Lebensunterhalt mit seinen Händen und seinem Rücken verdienen, bis er sich ein Zuhause leisten kann.

Entlang des Flusses werden viele der Kaufmannsvillen von Leuten beansprucht und restauriert, die Gerüchte über das gehört haben, was Neverwinter einmal war und vielleicht wieder sein wird. Einige haben keine nennenswerten Fähigkeiten, und viele haben kein Geld, aber alle kommen mit dem Wunsch zu arbeiten und dabei reich zu werden. Neue Geschäfte und Werkstätten werden jeden Zehntag eröffnet, und ungelernte Arbeiter bieten ihre Dienste für körperliche Arbeiten oder als Lehrlinge an. Wer dies nicht schafft, sucht sich eine andere Aufgabe und nutzt die Vielzahl von Gelegenheiten, die die Stadt heute bietet. Wer keine andere Möglichkeit hat, kann die Kanalisation der Stadt für den Fürstprotector durchsuchen oder kartographieren, eine Aufgabe, die durch den Kataklysmus, der den Spalt erschaffen hat, notwendig wurde.

Wie jede andere Stadt ist Neverwinter auch nicht ohne Schattenseiten. Auch wenn die meisten Leute bereit sind, zu arbeiten, gibt es doch manche, die stehlen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen und jene auszubeuten, die nur wenig haben, was man ihnen wegnehmen könnte. Nahrung ist manchmal knapp, da Tavernen und Herbergen unterschätzen, wie viele Gäste sie empfangen werden, oder Kaufleuten die Waren ausgehen, die sie verkaufen können. Es wird wahrscheinlich einige Jahre dauern, bis die Stadt diese Probleme überwinden kann, aber für einige sind es die Unsicherheiten eines Lebens in Neverwinter, die den Ort aufregend machen. Für viele Händler, besonders die, die Getreide und Gemüse produzieren und verkaufen, ist das eine gewaltige Gelegenheit, eine wachsende Macht zu unterstützen und dabei reich zu werden.

SILBRIGMOND

Silbrigmond ist schon lange ein mächtiges und einflussreiches Mitglied des Rats der Grafen – und früher der Silbermarschen von Luruar – und ist heute das, was viele Städte sein wollen: ein ruhiges, friedliches Reich, in dem viele Völker zusammenleben, um ihr Wissen zu teilen, gemeinsam zu feiern und einander zu beschützen. Die Stadt wird vor allem von den „guten“ Völkern bewohnt (Menschen, Zwerge, Gnome, Elfen, Halblinge und Halbelfen), doch wird kein Wesen aufgrund seiner Abstammung von Silbrigmond abgewiesen. Allerdings wird ein Ork oder Drow, der sich seinem Blute nach verhält, für seine Verstöße gegen den Frieden der Stadt bestraft. Ich werde in der folgenden Zusammenfassung meine Liebe für meine Heimat nicht verbergen, aber ich werde versuchen, so unvoreingenommen in meiner Beschreibung zu sein, wie ich kann.

Das Juwel des Nordens ist ein atemberaubender Ort voller ausladend geschwungener Linien, hoch aufragender Türme und Bauwerke, die in lebende Bäume hineingebaut wurden. Für viele Elfen ist die Stadt eine Erinnerung an die alten Elfenstädte; einige nennen es das Myth Drannor des

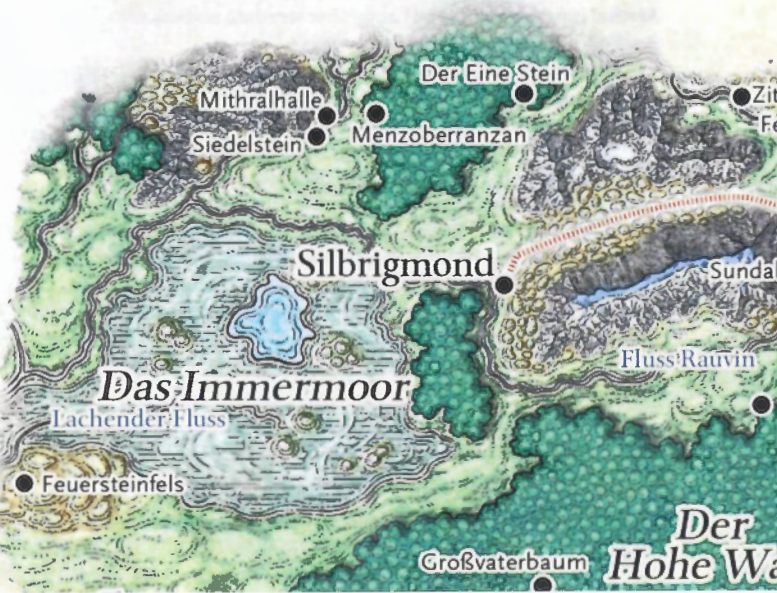
Nordens, selbst heute nach dem Wiederaufbau und dem erneuten Fall dieser sagenhaften Stadt. Selbst wo Steine im Bau verwendet werden, wachsen Efeu und andere lebende Pflanzen durch, über oder um die meisten Bauelemente, sodass der Großteil der Stadt grün wirkt.

Trotz der baumartigen Architektur ist Silbrigmond sehr zivilisiert. Es gibt hier Schulen der Musik und Magie, eine große Bibliothek, Bardenausbildung und Tempel oder Schreine von Mielikki, Oghma, Silvanus, Sune, Tymora und Mystra. Sowohl das Erlangen von Wissen als auch die Weisheit, die aus fleißigem Studium entsteht, sind der wahre Schatz von Silbrigmond, mehr als Magie oder Reichtümer es jemals sein könnten.

Man kann sich zwar schon sehr gut zwischen den Bäumen der Stadt verlieren, doch jeder, der dem Fluss Rauvin nahe genug kommt, ist besonders beeindruckt vom Anblick der Mondbrücke: dem großen Bogen aus silberner Energie, der sich über das Wasser erstreckt. Selbst für die Einheimischen ist sie ein mächtiger, anrührender Anblick, und einige behaupten, die Göttin Lurue (nach der die Stadt benannt ist) über den Lichtflecken der Brücke tanzen zu sehen, wenn niemand sonst hinschaut.

Aufgrund der Schönheit der Stadt ist ein Besuch in Silbrigmond eine der erinnerungswürdigsten Erfahrungen, die die meisten Leute von außerhalb jemals haben werden. Selbst unter jenen, die regelmäßig gegen Monster kämpfen oder mit Magie umgehen, ist Silbrigmond ein Ort der stillen, nachdenklichen Schönheit, der hervorragenden Gelegenheiten, um zu lernen, und der Erholung von der rauen Realität des Nordens.

Leute, die verlorenes oder verborgenes Wissen suchen, kommen oft nach Silbrigmond, um es zu erlangen. Vielleicht studieren sie im Gewölbe der Weisen oder nutzen die Pläne im Kartenhaus, um den Standort einer verlorenen Stadt oder eines Hains ausfindig zu machen. Das sind nur zwei von vielen Bauwerken und Häusern des Lernens im Konklave von Silbrigmond, dem großen Zentrum des Wissens und der Weisheit, das den südlichen Teil der Stadt bildet. Wenn eine Karte, ein Buch oder ein Zauber irgendwo in Faerûn existiert, dann weiß man hier vermutlich davon, selbst wenn es sich nur um eine Erwähnung in einem Folianten oder einer Sammlung der größten Weisen der Stadt handelt. Candlekeep enthält vielleicht die größte Sammlung geschriebenen Wissens in der Welt, doch letztendlich stellt dieser Ort nur die Anhäufung um ihrer selbst willen dar. In Silbrigmond werden das Lernen und die Weisheit geehrt. Wenn es deine Aufgabe ist, einen uralten Folianten in einer verlorenen Sprache zu übersetzen oder die richtige Betonung eines komplexen Liedes zu erlernen, oder auch die kryptischen



Schriften lange toter Weiser zu verstehen, gibt es keinen besseren Ort, um nach Hilfe zu suchen, als Silbrigmond.

Es ist leicht, auf der Suche nach Wissen nach Silbrigmond zu kommen, und sich so in seinen Studien zu verlieren, dass es ein Leben dauert, bis man sie beendet – oder bis man begreift, dass es diese Studien waren, nicht die gesuchte Tatsache, die man wirklich begehrte. Auch wenn Lehrer und Weise aller Bereiche in Silbrigmond zu finden sind, ist eine Interaktion selten so einfach, dass man eine direkte Frage stellt und eine einfache Antwort erhält. Wenn man lernen will, einen bestimmten Zauber zu wirken, eine uralte Ruine sucht oder ein bestimmtes Geheimnis in Erfahrung bringen möchte, muss man vielleicht Monate der Unterweisung durchlaufen, um einem Lehrer zu beweisen, dass das übermittelte Wissen einer würdigen Person anvertraut wird.

Im Osten der Stadt steht der Hohe Palast, Regierungssitz der Stadt und des gefallenen Staats Luruar. Fürst Methrammar Aerasumé lebt in diesem hohen Bauwerk mit seinen schlanken Türmen. Die Zinnen der Wehrgänge sind so gestaltet, dass sie an Einhornköpfe erinnern. Die Soldaten der Hohen Garde, die in glänzend silberne Plattenrüstung gekleidet sind, beschützen die Residenz und den Sitz der Macht und halten jene fern, die hier nichts zu suchen haben.

Silbrigmond wurde lange von einem Hochmagus geführt. Eine von ihnen, die am längsten regierten und gewiss die einflussreichste unter ihnen, Alustriel Silverhand, dankte vor mehr als hundert Jahren ab, um die Hohe Dame von Luruar zu werden. Ihr Nachfolger war Taern Hornklinge. Auch wenn Taern die letzten hundert Jahre weise regierte, trat er die Führung der Stadt vor kurzer Zeit an Hochmarschall Methrammar Aerasumé ab, Alustriels halbfelischen Sohn und Anführer von Silbrigmonds Streitkräften. Taern spricht noch immer in Methrammars Namen bei Versammlungen des Rats der Grafen, da der neue Herrscher viel zu direkt und ungeduldig ist, um den anderen Fürsten des Abkommens zu behagen.

Silbrigmond wird von mehreren Kräften verteidigt. Da sind zunächst die Ritter in Silber, die in glänzende Rüstung gekleideten Krieger, die die Stadt und die Umgebung patrouillieren. Offiziere der Ritter sind gut in Taktik und Militärgeschichte ausgebildet und halten viel auf ihre eigenen Fähigkeiten und die ihrer Gefährten. Diese Ansichten werden oft unter Beweis gestellt. Sie werden von der Zaubergarde unterstützt, einem Kader mächtiger Magier und Zauberer, die in Kampfmagie ausgebildet sind. Zu guter Letzt gibt es noch das *Mythal* der Stadt, das große Feld magischer Energie, das dafür sorgt, dass die Bewohner der Stadt verschiedene Arten von Zaubern nicht wirken können. Besonders Zauber, die Flammen rufen, Kreaturen beschwören oder Teleportation ermöglichen scheitern, wenn sich das Ziel im Einflussbereich des *Mythal* befindet. Sollte ein Feind versuchen, die Mondbrücke zu überqueren, kann sie (durch die Herrscher der Stadt und bestimmte andere Zauberwirker, die auf das *Mythal* eingestimmt sind) aufgelöst werden, sodass die Angreifer in den Fluss fallen.

Keine Stadt erlitt schwereren Ansehensverlust durch den jüngsten Krieg und die darauf folgende Auflösung der Silbermarschen als Silbrigmond. Auch wenn sie versuchten, die Städte der Umgebung zu stärken, wurden die Silvacren beschuldigt, Sundabar nicht im notwendigen Ausmaß unterstützt zu haben, was dazu führte, dass dessen ganze Oberflächenbevölkerung ausgelöscht wurde. Am Ende zogen sich alle Zwergenstaaten von Luruar zurück, und ohne die Unterstützung dieser Königreiche und die Führung, die Alustriel bei der Gründung des Bündnisses geleistet hatte, brach dieses in sich zusammen. Taern Hornklinge ist auch keine

so mächtige Stimme im Rat der Grafen, wie es Alustriel war, zum Teil weil sein Respekt und seine Zuneigung für die ehemalige Hohe Dame auch größtenteils auf ihre Schwester Laeral ausgeweitet wurde, die heute die Offene Fürstin von Waterdeep ist. Auch wenn es vor Jahrzehnten Berichte über ihren Tod gab, haben in letzter Zeit Gerüchte die Stadt

DIE BEZIRKE VON WATERDEEP

Waterdeep ist schon lange in mehrere Bereiche eingeteilt, die Bezirke genannt werden. Für Ortsansässige sind diese ein essenzieller Teil von Waterdeep, aber Fremde verlieren oft den Überblick, in welchem Bezirk sie sind oder was der Name eines Bezirks bedeutet. Die Namen der Bezirke deuten an, was man in den Gebäuden findet und was hier vor sich geht, aber es gibt keine Gesetze, die eine bestimmte Aktivität oder Klasse von Leuten an einen Bezirk binden.

Burgbezirk. Wie der Name vermuten lässt, enthält der Burgbezirk Burg Waterdeep, Piergeirons Palast und viele andere öffentliche Bauten der Stadt. In diesem Bezirk leben vor allem wohlhabende oder einflussreiche Leute, die nicht zum Adel zählen. Andere Bauten werden für erzieherische oder religiöse Aufgaben verwendet, die vor allem der Stadt als Ganzes dienen, nicht den Bewohnern des Bezirks.

Hafenbezirk. Der Großteil der Hafenanlagen der Stadt liegt im Hafenbezirk, so wie die Geschäfte und Lagerhäuser, die vom wiederaufgebauten Hafen der Stadt abhängig sind. Es ist eine überfüllte Nachbarschaft mit vielen gewundenen Straßen, wo die Leute gerne solche Geschäfte machen, die an anderen Orten Gesetzeshüter auf den Plan rufen würden.

Feldbezirk. Der Feldbezirk ist ein relativ neuer Bezirk zwischen den inneren und äußeren Nordmauern der Stadt (ein Bereich, der früher als Karawanengelände genutzt wurde). Der Bezirk wuchs auf unordentliche, ungesteuerte Weise, und hier findet man die ärmsten Bewohner der Stadt.

Nordbezirk. Hier findet man Adelsvillen, Stadthäuser und viele Herbergen. Der Nordbezirk ist ein Stadtviertel respektablen Wohlstands.

Seebezirk. Wer zu Geld kommt, baut sein neues Haus im Seebezirk, und dabei schließt er sich vielen etablierten Adelsfamilien an, die hier leben. Dieser Bereich im Nordwesten der Stadt ist die Heimat großer Teile des städtischen Wohlstands und der Standort der größten Villen der hiesigen Adelsfamilien (außer denen im Nordbezirk).

Südbezirk. Stallungen, Lagerhäuser und Läden, die mit dem Überlandhandel zu tun haben, prägen den Südbezirk. Die meisten Bewohner sind fleißige Leute, die Karawanenwägen beladen und abladen und anderweitige schlecht bezahlte Arbeiten verrichten.

Handelsbezirk. Ein schmaler Streifen Land zwischen Burgbezirk und Totenstadt. Der Handelsbezirk ist der Mittelpunkt der Wirtschaft der Stadt. Die meisten kleineren Transaktionen und respektablen Geschäfte finden hier statt.

Totenstadt. Die Totenstadt, der ummauerte Friedhof der Stadt, ist der einzige Ort in Waterdeep, wo es legal ist, die Toten zu begraben. Sie wird tagsüber von vielen Bürgern als öffentlicher Park genutzt, da es sich um eine wunderschöne Grünfläche voller hübscher Mausoleen und großer Statuen handelt, wo man dem Trubel der Stadt entkommen kann.

Unterklippe. Auch wenn die vielen kleinen Dörfer und Bauernhöfe, die sich östlich der Stadt erstrecken, von vielen nicht als Bezirk der Stadt wahrgenommen werden, wurden sie doch rechtmäßig in die Stadt aufgenommen, als diese eine Kaserne und einen Ausbildungsplatz in die Gegend verlagerte.

erreicht, dass Alustriel am Leben und im Süden aktiv ist. Scheinbar hat sie weder ihren Sohn noch ihren ehemaligen Gefährten Taern Hornklinge kontaktiert – bedenkt man aber, wie weit bekannt Taerns hoffungslose Liebe für die Hohe Dame war, und wie viele Jahre er brauchte, um seine Trauer zu überwinden, ist nicht sicher, wie er auf einen Beweis für ihr Überleben reagieren würde.

Silbrigmond ist nichtsdestotrotz schon lange eine sichere Zuflucht im Norden für die Harfner, weil die Stadt nicht der Ansicht ist, dass die Ziele des Rats denen der Harfner widersprechen. Wo andere Stadtherrscher die Anwesenheit der Harfner als Bedrohung ihrer Autorität betrachten, möchte Silbrigmond Tyrannei ebenso überwinden wie die Harfner, damit dem Gemeinwohl gedient ist. Gleichzeitig glauben einige Silvaeren, dass die Toleranz der Stadt für bestimmte Mitglieder des Rats (einige erwähnen Mirabar, andere Baldurs Tor) etwas naiv ist.

WATERDEEP

Waterdeep, die Prachtvolle Stadt, die Krone des Nordens, erhebt sich an den Ufern ihres tiefen Hafens und umringt den großen Berg, der hoch aus dem Schwertmeer ragt. Für alle Bewohner von Faerûn verkörpert diese große Metropole den Höhepunkt dessen, was eine große Stadt sein kann, wenn es um Wohlstand, Einfluss und Stabilität geht. Die Bürger arbeiten hier, die Adligen zeigen eine überhebliche Miene und die großen maskierten Fürsten intrigieren und planen, während Kaufleute zwischen ihnen allen umhertanzen, um ihre Münzen einzusammeln und weiter zu profitieren. Waterdeeps Läden und Kaufleute bieten Waren aller Art aus jeder Ecke von Toril an, und selbst die seltensten Gegenstände kann man hier besorgen, wenn man genug Gold und Geduld besitzt. Abenteurer können verschiedene Arten von Anstellungen finden. Sie könnten einfach Karawanen begleiten, Adelige beschützen oder Ruinen oder Gerüchte von Monstern irgendwo im Norden untersuchen.

Auch wenn Waterdeep seit Hunderten von Jahren existiert, kehrt die Stadt erst jetzt zu dem Status zurück, den sie vor eineinhalb Jahrhunderten innehatte. Die jüngsten Probleme begannen, als die Götter durch die Reiche schritten und einander vor den Augen der Sterblichen erschlugen, bis sie durch die Straßen von Waterdeep selbst in ihre göttlichen Domänen zurückkehrten. Jahrzehnte später begannen mehr Gottheiten wegzusterben, Magie versagte und allerlei Katastrophen veränderten das Wesen der Stadt selbst. Fürst Nieglut vergeudete die Marine der Stadt, und anstatt sie wieder aufzubauen, heuerte er Matrosen aus Mintarn an (und profitierte dabei).

Heute ist die prächtige Stadt wieder im Aufbau. Der Hafen wurde von den zerstörten Schiffen befreit, die den ehemaligen Distrikt Mistshore bildeten, und Waterdeep hat wieder eine eigene Marine. Die Armee der Stadt, ihre Wachtruppe, die Marine und die berühmte Greifenkavallerie werden alle reformiert, aber all das könnte Jahre dauern. Eine Seuche vertrieb die meisten Bewohner aus dem Gewirr und Unterschatten, und unter der Oberfläche der Stadt zu leben oder zu graben ist nur mit Autorisierung durch die Fürsten möglich. Irgendwie scheint sogar die Luft frischer zu sein. Um mit den Worten einer weisen mondelfischen Matrone zu sprechen (deren Status als meine Tante definitiv keinen Einfluss auf ihre Weisheit hat): „Waterdeep ist wieder da, wo es war, als ich ein kleines Mädchen war.“

Vielleicht die überraschendste jüngste Entwicklung ist die Rückkehr von Laeral Silverhand nach Waterdeep. Sie wurde lange für tot gehalten und tauchte erst vor kurzer Zeit wieder auf. Sie sammelte schnell die Unterstützung der maskierten Fürsten, um Dagult Nieglut als Offener Fürst von Waterdeep zu ersetzen. Nur sehr wenige erinnern sich

an die Dame Laeral aus ihrer vorherigen Zeit in der Stadt, aber die Elfen, die hier seit einem Jahrhundert leben, behaupten, dass sie reservierter ist, als sie es früher war. Die neue Offene Fürstin spricht nicht über ihre Familie. Und wenn man ihre Kinder erwähnt, ihren verstorbenen Ehemann (den sagenumwobenen Schwarzstab Khelben Arunsun) oder eine ihrer berühmten Schwestern, beendet sie sofort das laufende Gespräch. Ihre Beziehung mit dem aktuellen Schwarzstab Vajira Safahr ist umgänglich, aber man sieht die beiden selten im unmittelbaren Gespräch, und die meisten glauben, Fürstin Laeral hat wenig von einer Magierin zu lernen, die ihr nicht ansatzweise gewachsen ist.

Wie immer wird die Offene Fürstin von mehreren maskierten Fürsten unterstützt, die Masken, Roben und Amulette tragen, um sich zu verkleiden, wenn sie öffentlich Gericht halten oder sich beraten. Sie entscheiden über die Richtung von Waterdeep. Jeder Bewohner von Waterdeep hegt Vermutungen, dass dieser oder jener einflussreiche Bürger ein Fürst der Stadt sein könnte, und einige sind bereit, ihre Überzeugungen öffentlich kundzutun, doch nur wenige, die auf solche Weise herausgefordert wurden, haben jemals behauptet, ein Fürst zu sein, und keiner davon konnte Beweise für diese Behauptung vorlegen.

Die anderen Herren der Stadt sind gar nicht verborgen: Sie sind die Adligen von Waterdeep, deren hochmütiges Verhalten und deren offene Verschwendungssucht die Mode





in der Stadt beeinflussen, was wiederum Modeströmungen im ganzen Norden erschafft, wenn es um Kleidung, Waffen, Lieblingsspielzeuge, Musik und andere Vorlieben geht. Mehr als fünfundsechzig Adelsfamilien nennen Waterdeep ihr Zuhause, und sie unterhalten verschiedene Geschäftsinteressen, Rivalitäten und innere Streitigkeiten.

Wenn man ein Adelige ist, hat das viele Vorteile. Von seinem Platz an der Spitze der wirtschaftlichen und sozialen Hierarchie kann ein Adelige mühelos einen mittelpächtigen Handwerker berühmt machen, die Hoffnungen eines wohlhabenden Kaufmanns zerstören, jemals wieder einen Vertrag in der Stadt zu schließen, oder eine ehrgeizige Abenteurergruppe unterstützen, die Ruhm und Reichtümer sucht. Die einzigen wirklichen Konkurrenten für Adelige sind andere Adelige. Solche Rivalitäten sind die Quelle zahlreicher Gerüchte und Intrigen, da die Adligen von Waterdeep immer versuchen, zumindest den Anschein von Höflichkeit in Streitigkeiten zu wahren.

Sie sind sich zwar selten einig, doch alle Adelshäuser sind der Ansicht, dass ihr Status nicht von Neuankömmlingen befleckt werden sollte, und gewiss von niemandem, der so geschmacklos ist, sich einen Adelstitel kaufen zu wollen. Als es während Fürst Niegluts Amtszeit für verarmte Häuser legal wurde, ihre Titel zu verkaufen, sodass andere adelig werden konnten, waren viele der Häuser alten Blutes rasend vor Zorn, besonders nachdem manche der Leute, die einen Titel erstanden hatten, all ihr Geld verloren und ihn nach ein oder zwei Jahreszeiten wieder verkaufen mussten. Die Offene Fürstin Laeral Silverhand hat zur Erleichterung dieser Anführer die Narrheit dieser Entscheidung erkannt und genug Unterstützung unter den Fürsten von Waterdeep gesammelt, um sie nicht nur aufzuheben, sondern auch Titel und Land von Adelsfamilien wiederherzustellen, die diese aus Dummheit verloren haben. Die Reform hat ihr große Unterstützung unter den Adelligen eingebracht. Heute haben Zhents, Thayaner und baldurianische Kaufleute genug Geld, um Besitz in der Stadt zu erwerben, aber das ist kein Grund, ihnen Adelstitel und Privilegien zuzugestehen.

YARTAR

Yartar liegt an der Gabel der Flüsse Surbrin und Dessarin in der Nähe des Immermoorwegs. Es handelt sich um eine befestigte Stadt, die ohne ihre kleinlichen, inneren Streitigkeiten weitaus mehr Einfluss unter den anderen Städten des Nordens haben könnte. Derzeit ist das Bemerkenswerteste hier der Kahnbaubetrieb (und die Bedeutung dieser Industrie für den Handel anderer Siedlungen) sowie die jährlichen Märkte.

Jeden Sommer, außer in Jahren, in denen es das Schildtreffen gibt, wird ein großer Werberjahrmarkt in Yartar abgehalten. Dabei versammeln sich allerlei wenig wünschenswerte Personen im Norden der Stadt und suchen Arbeit als Wachen, Bergarbeiter, Erntehelfer, Führer und andere ungelernte Tätigkeiten. Zum größten Teil sind jene, die den Jahrmarkt besuchen, Schläger, Banditen, Freibauern, deren Land sie nicht mehr ernähren kann, oder Uthgardt, die sich für eine Weile unter „zivilisierten“ Leuten bewegen wollen. Ab und zu findet man jedoch eine starke Hand oder einen fähigen Krieger in dem Haufen. Solange diese Veranstaltung läuft, wird Yartar von unerwünschten Besuchern überlaufen. Diese stehlen, verkaufen Dinge in den Straßen (die sie manchmal gerade gestohlen haben), treffen skrupellose Kontaktpersonen, um Geld, Informationen oder entwendete Gegenstände auszutauschen und gelegentlich Zauberduelle auszutragen. Es ist üblich, dass neue Abenteurergruppen auf diesen Jahrmärkten entstehen, wenn die Leute, die aus der Menge herausragen, weil sie wirkliches Können besitzen, voneinander angezogen werden und entscheiden, sich zusammenzutun.



In den Jahren des Schildtreffens findet stattdessen an diesem Tag ein großes Fest statt, das vor allem vom örtlichen Tempel der Tymora finanziert wird, der Fröhlichen Halle der Glückseligen Zufälle. Das Schildtreffen-Fest verfügt über verschiedene Spiele des Glücks, Könnens und Muts, von Würfelspielen über Wurfspiele und betrunkenen Wettrennen bis zu Ringkampf und andere körperliche Auseinandersetzungen. Gelegentlich nutzen die Priester Tymoras das Fest, um Abenteurer zu identifizieren, die die Göttin zu einer bestimmten Aufgabe gerufen, für einen Segen auserkoren oder anderweitig für ein unbestimmtes Schicksal ausgewählt hat.

Egal ob während des Werbermarkts oder des Schildtreffen-Festes, mindestens eine Abenteurergruppe scheint jedes Jahr ihren Anfang in Yartar zu nehmen. Die meisten geraten in Vergessenheit, aber die Lächelnde Kompanie, der noch aktive Teil einer größeren Kriegerschar, die sich vor fast zehn Jahren in Yartar zusammengeschlossen hatte, genießt nach wie vor bescheidene Erfolge und spendet jedes Jahr an die Fröhliche Halle.

Yartar wird von einem Wasserbaron regiert, der auf Lebenszeit gewählt wird. Die aktuelle Wasserbaronin ist Nesta Ruthiol, eine heißblütige Frau, die teuflisch berechnend ist. Sie ist zwar freigiebig mit Worten und Beleidigungen, doch geht sie selten gegen Rivalen vor, wenn sie sich nicht sicher sein kann, dass es den größtmöglichen Schmerz verursacht. Während meines letzten Besuchs in Yartar wurden Anschuldigungen gegen die Wasserbaronin erhoben, sie hätte einen Mann namens Kaidrod Palyr ermordet, der sich später als ihr Liebhaber herausstellte. Seine Leiche wurde im Fluss gefunden, mit den durchnässten Überresten von dem, was Nesta Ruthiols Lieblingsumhang zu sein schien. Dass sie kurz, bevor die Anschuldigungen bekannt wurden, laut und öffentlich mit Palys Frau Tiarshes stritt, half ihrem Ruf nicht gerade, und auch nicht ihrer scheinbaren Unschuld. Als sie schließlich von allen Anschuldigungen freigesprochen wurde, stellte Wasserbaronin Ruthiol klar, dass sie nicht mehr über die Sache sprechen wolle. Sie sorgte auch dafür, dass jeder, der sie während offizieller Angelegenheiten zum Gespräch brachte, sehr unzufrieden mit dem Ergebnis sein würde. Auch wenn darüber geflüstert wird, wird die Sache nicht mehr in ihrer Gegenwart ausgesprochen. Einige machen die Hand von Yartar für den Mord verantwortlich, die örtliche Diebesgilde, aber ich glaube, dass Kaidrod getötet und die Wasserbaronin beschuldigt wurde, um den Posten für einen ihrer Rivalen in der Stadt freizugeben.

Es sind solche Konflikte und Intrigen, die verhindern, dass Yartar im Norden an Bedeutung gewinnt. Wenn die Stadt

ihre inneren Probleme überwinden kann, ausnutzen kann, was ihre Gefährten im Rat der Grafen anzubieten haben, und eine Möglichkeit findet, größere Profite aus ihrer Position als wichtiges Handelszentrum zu ziehen – schließlich ist sie das Tor zu allen Siedlungen im Nordosten –, dann könnte Yartar größer, wohlhabender und einflussreicher werden. Physisches Wachstum würde es erforderlich machen, Gelände für weitere Besiedlung zu roden und eine weitere Ringmauer zu bauen, um die Siedler zu beschützen. Außerdem wären zusätzliche Wachen notwendig, um jene zu beschützen, die diese Arbeiten leisten.

Aufgrund seiner Position an zwei großen Flüssen und der Nähe zu einem dritten (dem Lachenden Fluss, sodass ein Trio entsteht, dass die Ortsansässigen die Drei Flüsse nennen) ist Yartar eine Fischerstadt, und auf den Tischen findet man zu jeder Mahlzeit Fisch. Frische Krabben, Aale und andere Flusstiere kann man hier sowohl essen als auch kaufen, und sie dienen als wichtigste Einkommensquelle für die Fischer der Stadt.

GEFALLENE ZWergenKÖNIGREICHE UND IHRE ZEICHEN

Der Norden ist von den Überresten vieler Zwergenreiche übersät. Auch wenn weite Teile der Reichtümer dieser Orte im Lauf der Jahrhunderte von Monstern und Abenteurern geplündert wurden, kann man noch gravierte Beweise ihrer Siedlungen und Grenzen an Höhlenwänden, Wegmarken und einzelnen Münzen erkennen. Einige dieser Reiche und die Zeichen, die Zeugnis über ihre Präsenz ablegen, sind unten beschrieben.

Haunghdannar. Die ältesten Belege einer Zwergensiedlung im Norden kommen aus der ehemaligen Stätte von Haunghdannar. Dieses kleine Küstenreich entstand vor beinahe 65 Jahrhunderten in den nördlichen Schwertbergen und fiel etwa 15 Jahrhunderte später schnell und geheimnisvoll. Einige Berichte deuten an, dass viele der Bürger, die das Meer in den Wahnsinn getrieben hatte, nach Westen gesegelt und niemals zurückgekehrt sind. **Zeichen:** Ein Berg mit einem nach links blickenden Fisch, gekrönt von einem siebenzackigen Stern.

Gharraghaur. Die Zwerge von Gharraghaur waren die ersten, die an der Stelle des heutigen Mirabar in die Erde gruben. Das Königreich wurde kurz nach Haunghdannar gegründet, währte aber nicht so lange; nach zwölfhundert Jahren erlag es einer Horde marodierender Orks. **Zeichen:** Vier vertikale, rautenförmige Juwelen in einem Dreieck, mit dem größten in der Mitte.

Besilmer. Vor fast sechstausend Jahren gründeten Schildzwerge ein überirdisches Reich im Dessarin-Tal, das sie Besilmer nannten. Sie erbauten dabei zwei bemerkenswerte Landmarken an der Schwertküste: die Steinbrücke und die Hallen der Jagenden Axt. Weniger als dreihundert Jahre nach seiner Gründung wurde Besilmer von einer Horde von Humanoiden und Riesen überrannt und vernichtet. **Zeichen:** Ein Rad über einem Pflug.

Delzoun. Delzoun, das große Nordkönigreich der Zwerge, wurde aus dem Fels unter der Region geschnitten, die bis vor kurzem als die Silbermarschen bekannt war. Delzoun wurde kurz nach dem Fall von Besilmer gegründet und blieb für beinahe viertausend Jahre eine große Macht, bis Orkhorden und unterirdische Monster es zerstörten. Viele von Delzouns größten Werken, Zitadellen wie Sundbar und Adbar, überdauerten und sind noch heute aktiv. **Zeichen:** Ein horizontaler, doppelköpfiger Hammer in einem Dreieck aus funkelnden Juwelen.

Der andere wichtige Industriezweig in Yartar ist der Kahnbau. Die meisten Flusskähne der Region werden in Yartar gebaut oder beginnen zumindest hier ihren Dienst, und die Arbeit der örtlichen Kahnbauer ist überall entlang des Dessarin und seiner Nebenflüsse berühmt. Es ist die Bedeutung von Yartars Kähnen für den Handel des Nordens, die der Stadt einen Platz im Rat der Grafen eingebracht hat, um dafür zu sorgen, dass Yartar nicht an Feinde fällt. Das würde das Handelsnetzwerk entlang der Flüsse in Aufruhr bringen.

Was nicht auf einem Kahn nach oder aus Yartar transportiert werden kann, kommt über Karawanen, und die Position der Stadt macht sie zu einem wichtigen Zwischenhalt für Karawanen, die zwischen Waterdeep und Silbrigmond reisen. In Yartar kann eine Karawane schnelle Reparaturen arrangieren, den Ersatz von Wagenrädern, Karren oder ganzen Wägen, oder den Ersatz von Zaumzeug und anderen Hilfsmitteln.

Weil Yartar so wenige Industrien und noch weniger nahe Nachbarn hat, stehen die Kaufleute der Stadt oft zueinander in Konkurrenz, und sie haben weder die Ressourcen, neue Kunden zu suchen, noch den Platz oder die Ressourcen, um neue Geschäftszweige zu erkunden. Als Folge entstehen ein guter Teil der Gerüchte, Diebstähle und Überfälle in Yartar, weil ein Kaufmann die Oberhand über einen Rivalen erlangen will, entweder durch die Beschädigung von Gütern, Einschüchterung der Arbeiter oder den Diebstahl von Gönnern und Kunden.

Um diese Rüpelhaftigkeiten zu unterbinden und zu lenken, setzt die Wasserbaronin auf die Schilde von Yartar, eine berittene Wachtruppe, die die Stadt kontrolliert, für Ordnung sorgt und die Uthgardt-Plünderer verjagt, die manchmal das Umland bedrohen. Die Schilde haben ihren Sitz im Schildturm, einem befestigten Bauwerk am Westufer des Surbrin (die Stadt liegt vor allem am Ostufer), dessen Außenmauer oft niedergerissen und wiederaufgebaut wurde. Gerüchte machen die Runde, dass sich Wächterskelette erheben, wenn unberechtigte Personen den Bereich zwischen den Mauern betreten, aber niemand hat den Ort überprüft, um zu testen, ob die Magie noch funktioniert; selbst wenn sie nicht mehr aktiv ist, würden Hunderte von zornigen Krieger, die aus dem Turm in Richtung der Eindringlinge stürmen, genug Gefahr darstellen, um Leute daran zu hindern, der Idee nachzugehen. Eine befestigte Brücke verbindet die Ufer zwischen dem Turm und der eigentlichen Stadt.

Eindrucksvoller als die Schilde oder der Schildturm ist der Wasserbaronskahn. Das gewaltige Schiff kann zweihundert Soldaten oder fünfundsiebzig Schilde von Yartar mit ihren Pferden transportieren. An den Seiten ist er über der Wasserlinie mit Eisen verstärkt. Hinter diesem Schutzwall stehen mehrere Armbrustvorrichtungen, die jeweils ein Dutzend Bolzen auf einmal abfeuern können. Wenn der Kahn gegen eine Streitmacht am Flussufer eingesetzt wird, feuern die Schilde zwei Salven auf ihre Feinde ab und bringen den Kahn dann ans Ufer und stürmen vor. Keine Plünderer konnten jemals einem solchen Ansturm widerstehen.

In der Mitte der Stadt steht Wasserbaronshalle, ein großes Bauwerk, das sowohl das Zuhause der Herrscherin als auch der Ort ist, an dem sie Bittsteller empfängt. Hier werden oft Festmähler abgehalten, doch meistens finden die Aktivitäten in der Halle in den Nebenräumen statt, wo Kaufleute, die mit großen Mengen an Lebensmitteln handeln oder Geschäfte und Vorschläge machen, die die ganze Gemeinschaft betreffen, sich komfortabel treffen können.

ZWergenfestungen des Nordens

WER ICH BIN? SÖHNCHEN, ICH HABE HAARE AUF DEM Rücken die länger sind als dein kleiner Bart. Ich habe mit Emerus gekämpft, um Felbarr zurückzuerobern, und bin mit jedem Zwergenkönig des Nordens marschiert, um Gauntlgrym zurückzufordern. Habe meinen halben Fuß an eine Orkklinge verloren und habe trotzdem jeden Scheißkerl umgebracht, der sich mir auf dem Weg nach Hause in den Weg gestellt hat. Wenn ich jetzt, wo wir die Orks vertrieben haben, sitzen und mein Alter genießen will, werde ich genau das machen, und schieß auf Höflichkeit. Ich habe mir meine Ruhe verdient. Wenn dein kleiner Fürstling das nicht mag, soll er kommen und es mir selbst sagen. Ich stehe erst auf, wenn ich mein Bier ausgetrunken habe.

—Drorn Kriegsamboss, an den Gesandten des
Marchion von Mirabar

Die Geschichte der Zwerge im Norden ist lang und blutig und reicht mehr als sechs Jahrtausende zurück. Ehe es einen Stehenden Stein in den Talländern gab, oder ein Waterdeep, oder ein Myth Drannor, gab es die kurze (nach zwergischen Maßstäben) Pracht von Besilmer und die Reiche von Haunghdannar und Gharraghaur. Diese Königreiche sind heute natürlich Ruinen, doch bestanden sie länger als so gut wie alle Reiche der Menschen, selbst wenn ihre Werke von Menschen und Zwergen gleichermaßen vergessen wurden.

Das größte und jüngste dieser Zwergenreiche war Delzoun, auch das Nordkönigreich genannt. Es erstreckte sich vom Westrand dessen, was damals der Schmale Ozean war (später die Große Wüste von Anauroch), nach Westen, fast bis zum heutigen Silbrigmond, und von den Eisbergen zu den Nimmerbergen. Die Zitadellen Adbar und Felbarr waren Festungen von Delzoun, und Mirabar, Mithralhalle und Sundabar verdanken alle ihre Existenz dem uralten Königreich oder seinen Nachkommen. Das sagenumwobene Gauntlgrym, das von der Präsenz von Moradin selbst berührt worden sein soll, wurde von Delzouns Zwergen errichtet, zunächst als Mine, dann als Stadt. Es waren auch die Zwerge von Delzoun, die Eisenmeister erbauten, und alle großen Minen und berühmten Schmieden des Nordens befinden sich in den Hallen der Zwerge.

Wenn heute Schildzwerge den Namen Delzoun erwähnen, berufen sie sich auf den Ruhm ihrer früheren Leistungen: jedes Wunder der architektonischen Meisterschaft, jede edle Klinge und jeder zerschmetternde Kriegshammer, der geschmiedet wurde, jedes Königreich, jede Schlacht, egal ob verloren oder siegreich. Der Name ist ebenso Schlachtruf und Ehrenzeichen wie eine Berufung auf die Geschichte, denn auch wenn jede zwergische Siedlung ihre eigenen Meister, Könige und Königinnen hat, respektieren sie alle das Gedächtnis des großen Hammers von Delzoun und des glorreichen Königreichs, das er darstellte.

Die Details in diesem Abschnitt stammen aus den umfangreichen Lehren von Drorn Kriegsamboss, einem Langbart (Zwergenahn), der ein ausgeschiedener Veteran der Eisengarde von Zitadelle Adbar und der Zitadellwachen von Felbarr ist. Drorn kämpfte in den Orkkriegen dieses und des letzten Jahrhunderts und half dabei, Zitadelle Felbarr (zweimal) und Gauntlgrym zu befreien, ehe er vor einigen Jahren

seinen Kriegshammer niederlegte und begann, seine Erfahrungen aufzuschreiben, zum Wohle der jüngeren Zwerge, die mehr über ihr Erbe und die heutige Welt lernen wollen ... natürlich aus der richtigen Perspektive.

ZITADELLE ADBAR

Im hohen Norden von Faerûn, nahe des Kalten Walds, liegen die Eisberge. Dort steht in der bitteren Kälte die ewige Festung von Zitadelle Adbar, das letzte große Überbleibsel des Nordkönigreichs und Ruhm des gefallenen Delzoun. Für beinahe achtzehn Jahrhunderte trotzte Adbar jeder Bedrohung, egal durch welchen Feind, sehr zum Stolz seiner Bewohner und der Bevölkerung des gesamten Umlandes.

Von der Oberfläche aus betrachtet sieht Zitadelle Adbar weniger wie eine Burg oder eine menschliche Stadt, sondern mehr wie ein Berg aus, der für die Zwecke der hier lebenden Zwerge ausgehöhlt wurde. Die beiden großen Türme, die am höchsten aufragen, sind von brutalen Drachenspitzen umringt, damit große Kreaturen nicht landen können, um die Bauwerke direkt anzugreifen. Der große Kamin der zentralen Gießerei der Stadt steht zwischen ihnen und speit Rauch aus wie ein Vulkan, der gleich ausbrechen wird. Die Zitadelle ist umringt von einer Vielzahl von Plattformen, Zinnen und Schießscharten, von denen Verteidiger ihre Armbrüste auf jeden abfeuern können, der dumm genug ist, die Stadt anzugreifen.

Jahrhundertlang war Adbar das lebende Monument des Nordkönigreichs. Es war bereits die Hauptfestung von Delzoun, als das Imperium fiel, doch wurde es für die Zwerge der Region zunehmend wichtiger, als andere Siedlungen von Orks überrannt und von Goblins attackiert wurden oder schlichtweg verschwanden. Eine Orkhorde, die Zitadelle Adbar einzunehmen hofft, würde mit geringem Effekt gegen die Mauern wüten. Die große Zugbrücke ließ nur willkommene Gäste ein, und solche Gäste waren in der Tat selten. Es wurde nie eingenommen und war die Bastion der zwergischen Hoffnung, des Ruhms und des Handels.

Aber heute, zum ersten Mal seit Zwergengedenken, scheinen meine Mit-Adbarrer wirklich die Aussicht zu fürchten, die Zitadelle für Fremde zu öffnen. Vielleicht reagieren sie auf die jüngsten Verluste des Krieges, auf den Mangel an Führungsqualitäten ihres neuen Königs, oder sie sind einfach des Krieges müde, aber aus welchem Grund auch immer sind die Tore von Adbar noch schwerer mit sanften Worten zu bewegen als in der Vergangenheit, und es kommen heutzutage weniger Händler aus der Stadt.

Die jüngsten Orkkriege haben das Königreich viel gekostet, sowohl was Krieger als auch was seine Führung angeht. In kurzer Zeit starb unser König Harbromm, der lange geherrscht hatte. Seine unvorbereiteten Zwillings söhne teilten sich die Herrschaft, bis der ältere von beiden, Bromm, selbst von einem Drachen getötet wurde, sodass der junge König Harnoth die uralte Zitadelle regieren musste.

Was folgte, war ein großes Ausbluten des Reichs. Viel war erforderlich, um den Norden aus der großen Belagerung zu befreien, die von den Orks der Vielpfeile ausging. Es gibt auch Gerüchte, dass König Harnoth seine Ritter des Mithralschildes ins Schlachtfeld führte, um seinen Zorn und seine Trauer mit unvernünftigen Überfällen auf die Orks zu bekämpfen. Dadurch fiel die Zahl der einst großen Ritter auf weniger als zwei Dutzend. Die Eisengarde, Adbars Armee, scheint so stark wie sie es immer war, aber bedenkt man die Verluste gegen die Orks, würde es nicht überraschen, wenn ihre neuen Rekruten mehr Schmiede als Krieger sind, die ihrem Reich aus Pflichtbewusstsein dienen, nicht weil sie sich die Schlacht ersehnen. Ich habe ein Jahrhundert in der Garde gedient, aber ich muss die Neuen erst noch prüfen, um zu sehen, aus welchem Metall sie gemacht sind.



Wenn du das Glück hast, in Adbar eingelassen zu werden, sei vorsichtig, wenn du alleine unterwegs bist. In der Zitadelle gibt es an verschiedenen Orten Fallen, Fallgruben und andere Gefahren, die nur darauf warten, dass sich jemand auf die falsche Weise einem geschützten Ort nähert. Ein Führer, so man denn einen finden kann, ist nötig, wenn ein Neuankömmling sicher herumkommen will.

Unter der eigentlichen Zitadelle gibt es Kilometer von Kavernen in Zwergengröße, die ein verwirrendes Labyrinth bilden, das die meisten Besucher, die keine Zwerge sind, zutiefst frustriert. Diese Tunnel sind Überbleibsel der ersten Berbaubemühungen im Berg. Unter ihnen liegen die großen Erzminen von heute, in denen ständig Mannschaften von Technikern und Arbeitern schuften.

Dem Gesetz nach dürfen Besucher die Minen nicht betreten, nicht einmal Zwerge, die nicht aus Adbar stammen, außer in Zeiten großer Not. Aufgrund der Undurchdringbarkeit der Festung hatte noch niemand, der nicht aus Adbar stammt, das Privileg, zu sehen, was sich darunter abspielt. Das Große Rad der Zitadelle, ein beeindruckender Anblick selbst für einen Zwerg, ist ein Wasserrad, das ständig in Bewegung ist und Adbars Gießereien, Minen und andere Aktivitäten durchgängig in Betrieb hält. In der Nähe des Rades befindet sich die Halle von Moradins Schmiede, ein Ort der Anbetung, der jeden Zwerg an die Stärke des Seelenschmieds und seinen immerwährenden Schutz erinnert.

DAS KLAGELIED VON DELZOUN

Die Geschichte des großen Nordkönigreichs der Schildzwerge, das Klagelied von Delzoun, dauert länger als einen Tag, wenn man es ganz singen will. Das Lied gibt die Geschichte von Delzoun wider, von der Gründung vor Jahrtausenden über die Ausbreitung seiner Städte bis zur Besiedlung der Nachfolgereiche im Norden. Es wird nur in Zwergisch aufgeführt, und es wurden noch niemals schriftliche Kopien aufgefunden. Nur wenige privilegierte Nichtzwerge haben das Klagelied jemals in seiner Gesamtheit gehört, und Zwergenbarden, die diesen Epos darbieten wollen, müssen nicht nur im Gesang außerordentlich bewandert sein, sondern auch in der Geschichte.

Der aktuelle Klageliedwahrer ist Ollyn Grimmzunge aus Zitadelle Felbarr, der vor einem Jahrhundert von König Emerus Kriegskrone ernannt wurde. Er ist der einzige Zwerg, der das Recht hat, die Ballade um neue Zeilen zu ergänzen. Es wird davon ausgegangen, dass jetzt, wo Emerus in die Hallen von Moradin gegangen ist, Grimmzunge eine Strophe vorbereitet, um seinen ehemaligen Lehnsherrn als Helden zu ehren, der den Recken des Alten Delzoun gewachsen ist.

Man kann sich in seiner Gegenwart nur sicher fühlen, und ein wahrer Zwerg ist in der Wärme von Moradins Schatten zu Hause.

Bedenkt man den augenblicklichen Zustand des Landes an der Oberfläche um die Zitadelle herum, überrascht es wenig, dass Adbarrer gegenüber Karawanen und Besuchern, die sich der Stadt über einen unterirdischen Weg nähern, sogar noch misstrauischer sind als sonst. Eine solche Straße kommt aus dem Westen und verbindet Adbar mit Mithralhalle und Mirabar durch die uralten Tunnel des Alten Delzoun. Ein weiterer Tunnel führt südlich von Adbar und trifft auf die Tiefstraße, die die Ruinen von Ascore im Osten mit Zitadelle Felbarr im Westen verbindet.

Egal, woher sie kommen, alle Straßen, die nach Adbar führen, führen Besucher vor das Paar großer Eisentüren, die als die Karawanentür bekannt sind. Wie der Rest von Zitadelle Adbar wurde dieses Tor noch niemals überwunden. Wenn du jemanden zum Lachen bringen willst, erwähne, dass das passieren könnte, gegenüber einem Zwerg aus Adbar.

ZITADELLE FELBARR

Zitadelle Felbarr gehört zu den größten der Delzoun-Festungen und wurde vor mehr als dreitausend Jahren erbaut. Diesen Zeitraum können sich die jüngeren Völker gar nicht vorstellen. Durch großen Wohlstand, der durch den profitablen Handel mit Netheril und einigen der älteren menschlichen Siedlungen des Nordens zusammenkam, errichteten die Zwerge eine mächtige Festung.

Wie die meisten zwergischen Siedlungen wurde Felbarr um den Bergbau herum aufgebaut. Mit dem Sturz von Netheril, dem Rückgang des Handels entlang der Tiefstraße und Anzeichen, dass die Minen der Stadt sich dem Ende ihrer Nutzbarkeit näherten, verließen die Felbarrer die Zitadelle nach beinahe zwei Jahrtausenden. Kurze Zeit später nahm eine Streitmacht aus Silbrigmond die Festung ein. Innerhalb eines halben Jahrhunderts begriffen die Orks, wie schwach die weitaus kleinere Garnison war, und Felbarr wurde nach einer viermonatigen Belagerung von den Wilden eingenommen. Die Orks gaben der Stätte ihren Stammesnamen, und die Zitadelle der Vielpfeile war für mehr als dreihundert Jahre eine Orkfestung.

Die jüngste Geschichte von Zitadelle Felbarr ist die Geschichte meines gefallenen Freundes, König Emerus

Kriegskrone. Im Jahre 1367 TZ führte Emerus eine Armee von Zwergen, als zu unserer Überraschung und Freude eine weitere Orkhorde die Orks im Inneren der Zitadelle der Vielpfeile angriff. Emerus wartete ab, bis die Invasoren die Tore niederrissen, vernichtete beide Orkstämme und beanspruchte die Zitadelle wieder für die Zwerge. Nach einem ersten brutalen Winter wurde Zitadelle Felbarr wiederhergestellt: Die Schmiedefeuer wurden neu entfacht, und die Geräusche von Zwergenhämmern begannen wieder durch ihre Hallen zu klingen. Es war eine stolze Zeit, als wir den folgenden Sommer begrüßten und sich Felbarr wieder in den Händen der Zwerge befand.

Im letzten Krieg nahmen die Orks Zitadelle Felbarr wieder ein, aber mit der Unterstützung von König Bruenor Heldenhammer und einem Bündnis von Zwergen aus dem gesamten Norden schaffte es König Emerus erneut, Felbarr einzunehmen und jeden Ork zu erschlagen, dem es gelang, in die Stadt und die darunterliegenden Tunnel einzudringen. Der dankbare König und seine loyalen Krieger erklärten sich bereit, Bruenor nach Gauntlgrym zu begleiten, und dort unterstützten sie ihn dabei, auch diese uralte Stadt zu erobern. Doch Emerus wurde in dieser Schlacht tödlich verwundet. Bruenor ehrte König Emerus, indem er ihn zum zweiten König des aufgebauten Gauntlgrym ernannte (nachdem König Connerad posthum die Ehre der ersten Königsherrschaft gewährt wurde). Doch für die meisten Zwerge von Felbarr ist diese Ehre ein leerer Trost, denn ihr geliebter Heldenkönig wurde ihnen genommen.

Heute wird Zitadelle Felbarr von König Emerus' entfernten Verwandten König Morinn und Königin Tithmel regiert, die vor kurzer Zeit verheiratet wurden, da ihre Vereinigung verschiedene Ansprüche auf den Thron in einer Familie vereinen sollte. Tithmels Anspruch auf den Thron ist um einen kleinen Grad der Verwandtschaft stärker, doch ist Morinn der ruhigere, weisere Herrscher. Königin Tithmel ist schon immer eine Kriegerin gewesen, und einige Felbarrer fürchten, dass sie mit dem Kopf voran in die falsche Schlacht stürmen könnte, ehe das Paar einen Erben für das Reich zeugen kann. Und so hoffen sie, dass König Morinns sanfter Einfluss dazu beitragen wird, ihr ungestümes Wesen zu besänftigen, damit die Stadt in der schwierigen Zeit nach den jüngsten Konflikten stark bleibt. Auch wenn die beiden Monarchen die Herrschaft der Stadt teilen und mit absoluter Autorität sprechen, sollten ihre Bürger zuhören, was beide zu sagen haben, ehe sie entscheiden, wie sie auf königliche Edikte reagieren.

Die meisten Menschen kennen Zitadelle Felbarr aus der Entfernung. Sie sehen nur eine große, erhobene Straße, die sich durch ein Tal aus gebrochenen Felsen schlängelt und über der sich düster zwei Wachtürme erheben, die als der Hammer und der Amboss bekannt sind. Zwei andere Wehranlagen ragen noch höher über der Straße auf. Sie sind in die nahen Klippen eingebettet und auf ihnen erbaut. Diese werden als Nordwacht und Südwacht bezeichnet. Hinter ihnen steht das gewaltige Runentor am Ende der Straße, um Einlass nach Felbarr zu gewähren, doch wird es nur selten von Besuchern durchschritten.

Wie die meisten Zwergenstädte liegt Felbarr vor allem unter der Erde. Da die Stadt aber mehr als einmal von Orks eingenommen wurde, gibt es keine bekannten, genauen Karten des gesamten Innenlebens der Stadt. So sollen potenzielle Angreifer diese Informationen nicht erlangen können. Zwerge, selbst solche, die durch die Verbindungen der Tiefstraße aus anderen Reichen zu Besuch sind, haben wenig Mühe, sich zurechtzufinden, doch Menschen, besonders wenn sie kein Zwergisch lesen können und keine Erfahrung mit den Kurzschrift-Runen haben, haben größere Probleme.

Nach dem Krieg freuten sich die meisten Felbarrer über die Auflösung der Silbermarschen. In den Zeiten größter Not erbrachte kein Volk außer den Zwergen auch nur die geringste Unterstützung für Zitadelle Felbarr, obwohl mehr Hilfe und größere Koordination nicht nur den Sturz der Zitadelle hätten verhindern können, sondern auch den von Sundabar. Felbarrische Kaufleute handeln weiter mit den Städten des Nordens, und sie unterstützen die anderen zwergischen Königreiche, wenn es erforderlich ist, aber es ist zu bezweifeln, dass Königin Tithmel jemals ein Bündnis mit Menschen wie das in Luruar in Erwägung ziehen wird, selbst wenn König Morinn es gerne würde.

GAUNTLGRYM

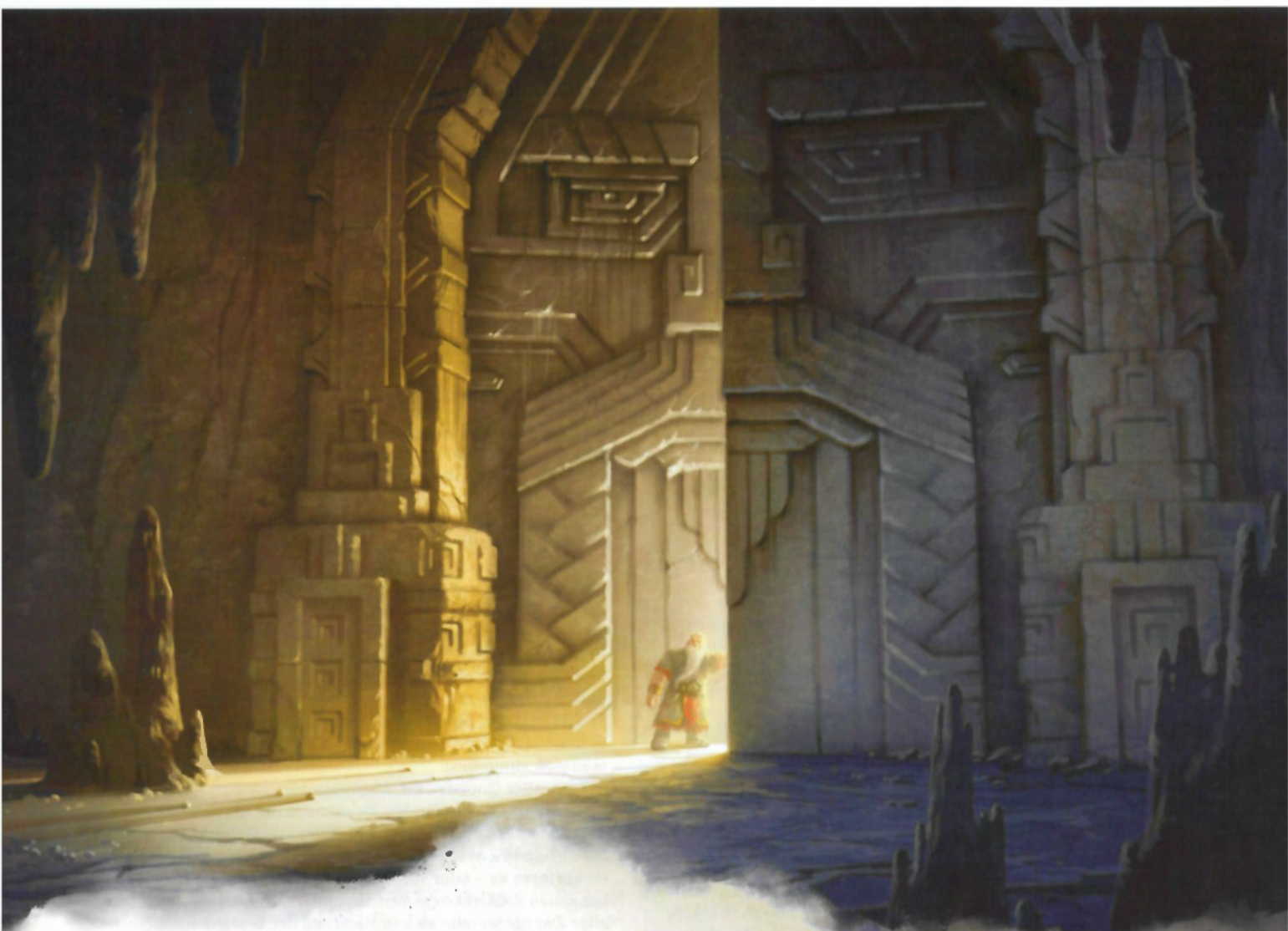
Gauntlgrym hat eine komplexe und widersprüchliche Geschichte, die stark davon abhängt, wer sie gerade erzählt. Die Menschen haben eine Geschichte über das, was sie aus den letzten Jahren wissen, aber für uns Zwerge ist Gauntlgrym ein uralter Ort, der das erste Mal in den Tagen des Alten Delzoun als Mine genutzt wurde. Es gibt viele Mythen über die großen Mithralthore der Stadt, doch am Anfang war Gauntlgrym eine einfache Mine. Als die Zwerge dort zu tief gruben, entdeckten sie ein mächtiges Wesen des Feuers, versiegelten die Mine und zogen sich zurück. Erst später, als die Menschen die Delzoun-Zwerge anflehten, eine Stadt zu bauen, wurde hier eine errichtet. Sie entstand, weil es den Zwergen diesmal gelang, die urtümliche Macht des Feuers in ihren Tiefen zu nutzen, was den Bau der Großen Schmiede ermöglichte auf dem die Stadt fußt. So erzählt man sich zumindest.

Trotz aller Questen, die Abenteurer im Lauf der Jahrhunderte unternahmen, fanden sie niemals die uralte Stadt, bis die Geister der ehemaligen Bewohner von Gauntlgrym begannen, lebende Zwerge aufzufordern, die Stadt zu suchen. Und einige taten es – oder versuchten es zumindest. Kurz danach begannen die Orkkriege erneut, und die Aufmerksamkeit fast aller Zwerge wandte sich in Richtung der bestehenden Zwergenfestungen und der Gefahren, denen sich diese Orte nun stellen mussten. Nach und nach wurden die Orks zurückgedrängt und die zwergischen Städte zurückerobert, und diese Entdecker erinnerten sich an ihre Versprechen gegenüber ihren Ahnen. Als der Krieg endete, versprach König Bruenor Heldenhammer von Mithralhalle außerdem, die Zwerge nach

DER LOBGESANG VON GAUNTLGRYM

Der Lobgesang von Gauntlgrym wird von Zwergen des Nordens seit Jahrhunderten weitergereicht und ist so etwas wie eine Hymne für die wiedereingenommene Stadt. Er wird oft auf der Straße von zwergischen Reisenden gesungen, die auf dem Weg sind, um ein Leben in Bruenors Hallen zu beginnen.

Silberhall' und Mithraltor
Steinwand schütze die Kaverne
Prachtvoller als je zuvor
In Schmiede, Mine und Taverne
Schufte schwer in tiefer Nacht
Der Trunk das Feuer wird entfachen
Du brauchst den Trunk für deine Macht
An der Schmied' die backt den Drachen.
Komme, Delzoun, kommet alle!
Kommt, bring euer Kind
Und sagt ihnen, die Heimat ruft
Im großen Gauntlgrym!



Gauntlgrym zu führen und es für die Zwerge des Nordens zu beanspruchen.

Es waren brutale Kämpfe nötig, um die Kreaturen zu vertreiben, die die Stadt aus der Tiefe eingenommen hatten, und niemand ist sich sicher, wer oder was (mit Ausnahme der Drow) versucht hatte, Gauntlgrym zu beanspruchen. Aber am Ende waren die zwergischen Armeen die stärkeren und Bruenor siegreich. König Emerus Kriegskrone von Zitadelle Felbarr war schwer verwundet, und Bruenor verkündete vor seinem Tod, dass er der zweite König von Gauntlgrym sein sollte. Als der gute Emerus verschieden war, nahm Bruenor die Herrschaft über Gauntlgrym an und entsagte der Führung von Mithralhalle.

Es gibt manche, die glauben, dass König Bruenor Pläne für ein großes, wiederhergestelltes Delzoun hegt, in dem alle Zwerge des Nordens, von Eisenmeister bis Adbar und Sundabar, ihm die Treue schwören werden. Andere fürchten, dass er jene Siedlungen bestrafen könnte, die keine Krieger zur Zurückeroberung von Gauntlgrym beigetragen haben, aber diese Leute kennen den zurückgekehrten König nicht sehr gut. Wenn er ein wiedergeborenes Delzoun will, dann mögen ihm Moradin und seine Kinder die Weisheit gewähren, es richtig zu machen, und die Willensstärke, es zum Abschluss zu bringen. Es ist ein Thron, dem ich niemanden wünschen würde.

Der Aufstieg einer Zwergenstadt so nah an den Küstenmächten von Neverwinter und Waterdeep bringt seine eigenen Gelegenheiten und Sorgen. Sobald die Zwerge ihre Schmieden richtig in Gang gebracht haben, werden sie sicherlich Waffen und Rüstungen herstellen, ähnlich den

hervorragenden Stücken, die sie in den östlichen Städten des Alten Delzoun geschmiedet haben, und diese Waren könnten den Bedarf nach Importen aus den weiter entfernten Zwergensiedlungen mindern. Insbesondere Sundabar macht sich Sorgen, dass seine Waffen an der Schwertküste nicht mehr begehrt sein könnten, und sucht südwärts nach neuen Märkten in Elturgard und anderswo.

Hinter den großen Mithraltoren der Stadt liegt das große Eisentabernakel, das heilige Zentrum von Gauntlgrym, welches die Priester aller Morndinsamman sorgfältig restaurieren, um die Götter zu ehren. Alle Teile der Straße verfließen über eine Straße oder einen Durchgang, der letztlich hierher führt, in eine große Kaverne kreuz und quer verlaufender Stege und großer Treppen. Auf den untersten Ebenen des Tabernakels befinden sich die Ruhestätten von zahllosen Toten von Gauntlgrym. Gelehrte haben begonnen, die Abstammungslinien zu katalogisieren, die hier verzeichnet sind, um König Bruenor ein vollständigeres Bild der Blutlinien der Stadt zu geben, und um zu ermitteln, ob es unter den lebenden Klans Personen gibt, die Verwandte oder geehrte Tote unter den Begrabenen haben.

Noch tiefer liegt die Große Schmiede von Gauntlgrym, wo in vergangenen Zeiten Hämmer auf adamantene Ambosse schlugen, um Wunderwerke aus jeder erdenklichen Art von Metall zu erschaffen. Jetzt könnte die Schmiede wieder zum Leben erweckt werden, und zwar bald. Die Priester und

Zauberwirker der Stadt arbeiten an Methoden, die große Hitze unter Kontrolle zu bringen, die aus der Feuergrube strahlt, wo das Wesen aus reinem Feuer eingesperrt ist, wie die Zwerge der alten Zeit es getan haben.

EISENMEISTER

Ich habe selbst niemals Fuß in Eisenmeister gesetzt, aber ich kämpfte an der Seite von Storn Dunkelschädel, einem jungen Kriegerpriester von Clangeddin, der eine Art „Urlaub“ machte, um Gauntlgrym wieder zu beanspruchen. Seine Beschreibungen des Lebens in Eisenmeister bestätigen viel von dem, was ich von dem Ort gehört habe, und somit ist das, was ich euch hier berichte, eine Wahrheit, die so solide ist wie Moradins Amboss.

Die Zwerge von Eisenmeister wollen nicht, dass ihr kommt, und sie wollen wenig von der weiten Welt, das ihnen ihre Händler nicht bringen können. Die Wege zum Tal, in dem ihre Stadt liegt, sind deutlich mit dem Symbol von Eisenmeister markiert: einem Amboss auf einem Diamanten. Ein solches Zeichen ist die einzige Warnung, und wer seine Bedeutung nicht kennt, riskiert den Tod durch Zwergenpatrouillen, die jeden Eindringling angreifen. Einige Unschuldige wurden verschont und zurückgeschickt, aber niemand sollte sich auf die Gnade der Zwerge von Eisenmeister verlassen.

Solltet ihr die Grenzen überschreiten und in Eisenmeister selbst eindringen, würdet ihr eines der Wunder dieser Welt erblicken. Der große Fluss Shaengarne strömt über eine Reihe von Kaskaden und Wasserfällen durch eine tiefe Schlucht aus Felsen und Eis, schleudert eisigen Schaum empor, während er gegen gewaltige Felsspitzen schmettert, die sich aus dem Flussbett erheben. Eisenmeister ist in diese Felsspitzen und in die Wände der Schlucht gebaut. Die Tunnel und Türme sind durch hohe Brücken und Stege entlang der Klippen verbunden. Wenn man Storn von der Stadt erzählen hört, klingt es so, als wären Zwerge, die in freier Luft so hoch herumklettern, so normal wie ein Dachs in seinem Bau, aber ich gebe gerne zu, dass ich mein Bier abgestellt habe, nachdem er davon erzählt hat.

Eisenmeister schuldet seine Existenz der Rastlosigkeit von Ilgostrogue Sstar, der vor langer Zeit Zitadelle Adbar mit fast einem Viertel der Bevölkerung des Nordkönigreichs verließ und sich in Richtung dessen aufmachte, was heute Mirabar ist. Allen Berichten zufolge war er wahnsinnig und wollte das Imperium der Zwerge bis zum Ozean ausweiten. Sobald er da war und sich eingerichtet hatte, wurde er wieder unruhig, und zog mit seinem Trupp weiter nach Westen. Er konnte seine Nerven endlich in Blickweite der See über dem Shaengarne besänftigen. Dort starb der Zwergenführer, und sein Erbe verlangte, dass seine Anhänger ihm eine Siedlung erbauten, als Tribut für Klanmeister Sstars große Vision eines zwergischen Imperiums. Die Zwerge fanden beträchtliche Eisenvorkommen in den Hügeln um ihr Tal, und so nannten sie ihre Stadt Eisenmeister.

Eisenmeister erwies sich seines Namens würdig, und die Zwerge gruben seit Jahrhunderten unter der Tundra und folgten den Metalladern. Das brachte sie vor einer Generation in Kontakt mit den Duergar des Tiefen Königreichs, und Eisenmeister liegt seitdem im Krieg mit ihnen. Storn selbst war ein Veteran vieler Schlachten um Tunnelgebiete, und auch wenn er so jung war, dass nicht ein Haar seines Bartes weiß war, kam sein Wissen über Taktiken für den Tunnelkampf dem meinen gleich.

Ihr Krieg gegen die Duergar ist aber nicht Eisenmeisters einziges Geheimnis. Mein Freund Storn führte zwei versilberte Äxte, wie es jedem frommen Anhänger von Clangeddin Silberbart angemessen ist, doch als ich ihm eine Axt zurückgab, die er in der Hitze des Gefechts geworfen hatte,

bemerkte ich, wie schwer sie war. Storn sagte mir, dass die Klinge darunter nicht Stahl war, sondern Adamant. Ich befragte ihn dazu, und seine Bereitschaft, mir zu erzählen, wo es herkam, spricht sowohl von der großen Menge an Adamant unter den Zwergen von Eisenmeister als auch von der Naivität meines Freundes über die Außenwelt. Scheinbar geben die drachenanbetenden Menschen der weit entfernten Insel Tuern schon lange rohes Adamant, das sie in ihren Minen abbauen, an die Schmiede von Eisenmeister weiter, und diese schicken die fertigen Erzeugnisse aus Adamant zurück an die Nordländer. Natürlich geht nicht das gesamte Adamant zurück an die Nordländer, aber da die Menschen nicht wissen, wie Adamant geschmiedet wird, bemerken sie es vermutlich nicht. Was für ein Schatz an Waffen und Rüstungen muss hinter Eisenmeisters Grenzen liegen! Oh, nun, sie wissen sicher, es gut gegen die Duergar einzusetzen.

Ich denke nicht, dass Storn Probleme damit hat, wenn ich die Geheimnisse der Stadt teile. Du kannst ihn selbst fragen, wenn du willst. Er genießt ohne Frage einen weiteren kleinen „Urlaub“ vom Krieg in den Tunneln.

MITHRALHALLE

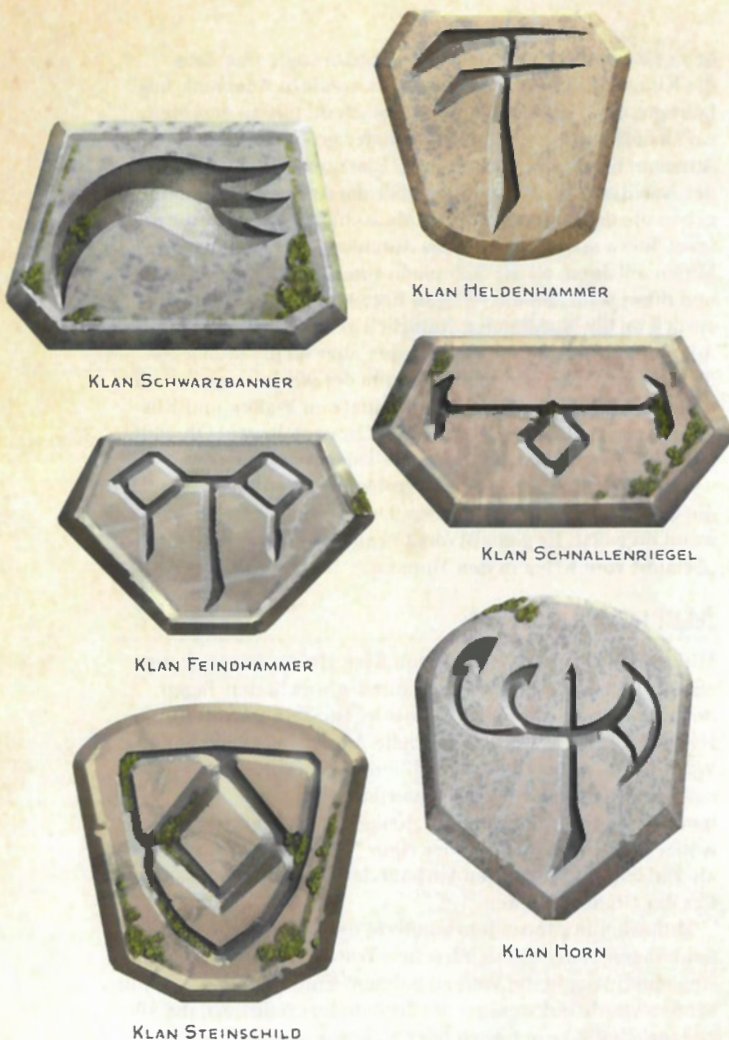
Mithralhalle, die alte Heimat von Klan Heldenhammer, war ein Ort potenziell großen Reichtums, als es in den Tagen des Alten Delzoun gegründet wurde. Die Zwerge von Klan Heldenhammer verließen Zitadelle Adbar und brachen nach Westen auf, in der Hoffnung, Mineralienvorkommen in den südlichen Ausläufern des Weltenrückens zu finden. Sie fanden sie, und so begann die Aushebung von Mithralhalle, wobei Klan Eisenschild in der Nähe Siedelstein gründete, um als Zwischenlager für den Verkauf der Erzeugnisse aus dem Erz der Stadt zu dienen.

Mithralhalle genoss Jahrhunderte des Profits, ehe ihre Grabungen dem Schattendrachen Trübschimmer erlaubten, sich einen Weg in die Welt zu bahnen. Eine Siedlung von Tausenden wurde auf weniger als dreihundert reduziert, die alle zu jung, zu alt, zu schwach oder zu krank gewesen waren, um zu kämpfen. Diese flohen nach Siedelstein. Dort warteten sie monatelang auf eine Nachricht von König Garumn, dass ihr Land wieder sicher sei. Als ausgesendete Späher nicht zurückkehrten, war offenkundig, dass Mithralhalle verloren war, und die Zwerge machten sich nach Norden auf. Zunächst kamen sie nach Eisenmeister, wo sie aber mit solchem Misstrauen behandelt wurden, dass sie nicht bleiben konnten. Sie marschierten weiter in Richtung Eiswindtal.

Als Garumns Enkel Bruenor alt genug und sich seines Pfades sicher war, sammelte er Verbündete, um seine ehemalige Heimat zu erobern, und er zog mit der Gruppe, die später als die Helden der Halle bekannt wurden, auf viele Abenteuer. Am Ende erschlug Bruenor den Drachen Trübschimmer und beanspruchte nach fast zwei Jahrhunderten Mithralhalle wieder für Klan Heldenhammer.

Nachdem Bruenor den Thron bestiegen hatte, zogen seine persönlichen Freunde einige mächtige Feinde nach Mithralhalle, unter anderem die Drow von Menzoberranzan. Das ist ein Grund, so sagen seine Unterstützer, dass der König zugunsten seines Ahnen Gandalug Heldenhammer abgedankt hat: um sein Volk vor seinen persönlichen Feinden zu schützen. Einige der Kritiker von Bruenor behaupten, es sei seine Wanderlust gewesen, die ihn dazu getrieben hatte, aber niemand macht sich die Mühe (oder wagt es), ihn zu fragen. Als Gandalug starb, kam Bruenor seiner Pflicht nach und bestieg wieder den Thron.

Ehe Bruenor starb, war er entscheidend darin, die Unterstützung der Zwerge für das Abkommen von Garumns Kluft zu erringen, was zum Frieden zwischen den Zwergen und dem Orkkönigreich der Vielpfeile führte. Als die Orks nach einer Weile das Abkommen brachen und Krieg gegen den



Norden führten, kehrte er von den Toten zurück, als sei er beschworen worden, die Zwerge zu vereinen, damit diese sich verteidigen und ihre Feinde bestrafen konnten. Einige sagen, er habe seine Belohnung, in Moradins eigenes Zwergenheim einzuziehen, verzögert, um zurückkehren und seine Gefährten und Verwandten unterstützen zu können. Ein solches Opfer, solche Loyalität, machen einen Zwergenkönig seiner Krone würdig.

Bruenor Heldenhammer, der achte und zehnte und dreizehnte König von Mithralhalle, führt Mithralhalle und die Heldenhammer-Zwerge, die dort leben, nicht mehr an. Seit seiner Rückkehr ins Leben hat er seine Aufmerksamkeit wieder Gauntlgrym zugewandt und beansprucht nicht mehr die Krone seiner früheren Heimat. Stattdessen wurde die Krone Generalin Dagnabbet Wegbart, Enkelin von Bruenors Verbündetem, dem großen General Dagna, angeboten.

Als ich Mithralhalle vor einigen Jahren zuletzt besuchte, kam ich durch die wiederaufgebauten Ruinen von Siedelstein, wo eine Garnison von zweihundert Mann stationiert ist, um den Weg nach Mithralhalle zu beschützen. Als ich die Tore erreichte, erwiesen sich die schweren Granittüren als stark bewacht, und sie waren fast unmöglich von außen zu öffnen. Mithralhalles Verteidiger nennen sich das Heer der Halle und sind eine disziplinierte, gut gerüstete Kohorte, die bereit ist, die Stadt bis zum letzten Zwerg zu beschützen. Die berühmte Knochenbrecher-Brigade ist ein Teil des Heers. Sie sind Schlachtenwüter, die jene Gegner in Angst und Schrecken versetzen, die intelligent genug sind, um zu verstehen, mit wem sie es zu tun haben.

Reisende, die man in die Stadt lässt, werden in den Gästezimmern in den oberen Ebenen untergebracht, am Rand des Irrgartens aus Kavernen, der als das Labyrinth bekannt ist. Von dort aus führen Pfade in die mittleren Ebenen der Stadt, vorbei an ihren verschiedenen Hochöfen und weiter in die unteren Ebenen und tieferen Minen (wo Gäste nicht zugelassen sind) oder die Unterstadt (wo Nicht-Zwerge nicht zugelassen sind).

Trotz des heutigen Rufs der Stadt und der wachsenden Legende ihres berühmtesten Königs ist Mithralhalle mehr eine Mine als eine Stadt. Wie die meisten Zwergenreiche verlor es viele Bewohner an die Orks, und die Bevölkerungszahl litt weiter unter Bruenors Queste, Gauntlgrym zu erobern, die zum dauerhaften Umzug einiger seiner Leute führte. Als Folge hat Mithralhalle heute schmerzhaft wenig Bewohner, und es bleibt abzuwarten, was mit der Stadt geschieht.

SUNDABAR

Wie Mirabar war Sundabar eine zwergische Siedlung, auf der eine Menschenstadt errichtet wurde. Sundabars kürzlicher Sturz sollte als Beispiel für meine Mitzwerge dienen, was geschehen kann, wenn sich das Gleichgewicht der Macht in Richtung der Oberfläche und der Menschen bewegt.

Die Stadt stammt von der Zitadelle von Sundbarr ab, einer Festung von Delzoun, die vor zweitausend Jahren um einen seltsamen vulkanischen Riss erbaut wurde, der als das Immerfeuer bekannt war: eine mystische Quelle endloser Hitze für die Schmieden und Schmelzen der Stadt, in denen große Wunderwerke entstanden. Sundbarr wurde von einem Schmiedemeister angeführt, demjenigen Schmied, der am geschicktesten darin war, mit dem Immerfeuer zu arbeiten. Als ein Schmiedemeister starb oder ein anderer sein Können übertraf, ging die Führung von Sundbarr auf einen anderen Zwerg über.

So war es, bis die fliehenden Überlebenden von Ascalhorn einige Zeit später bis an die Schwelle der Zitadelle verfolgt wurden. Der Schmiedemeister von Sundbarr unterstützte die Menschen dabei, die Dämonen und anderen Monster abzuwehren, die sie verfolgten. Um zu würdigen, dass ein Mensch während des Kampfes sein Leben gerettet hatte, erlaubte der Schmiedemeister es den Flüchtlingen, an der Oberfläche zu siedeln, anstatt sie weiterzuschicken, als der Kampf vorüber war. Die Partnerschaft, die zwischen Zwergen und Menschen erwuchs, wurde im ganzen Norden bekannt, und die Stadt an der Oberfläche, Sundabar, wurde zu einer mächtigen Festung des Handels ausgebaut.

Als die Menschen jedoch an der Oberfläche gediehen, nahm die zwergische Bevölkerung ab, und schließlich wurde das Ansehen und der Einfluss des Schmiedemeisters vom Herrschenden Meister von Sundabar übertroffen, der für die menschlichen Gilden und Kaufleute der Oberfläche sprach. Einer dieser Herrschenden Meister, Helm Zwergenfreund, war so geliebt und respektiert, dass seine Nachkommen sich zu Königen krönen konnten, etwas, das kein Zwerg seitdem oder zuvor in Sundabar gewagt hatte.

König Feuerhelm, Helms Enkel, war der König von Sundabar, als die Stadt gegen die Orkhorde fiel. Er überlebte nicht. Abgesehen von dieser Tragödie fügte der jüngste Krieg Sundabar und den Menschen an der Oberfläche beträchtlichen Schaden zu. Ein Drache schmetterte riesige Steine auf viele Gebäude, und ein guter Teil der Außenmauern der Stadt wurde dabei zerstört. Der Großteil der militärischen Führer Sundabars wurde ausgelöscht, als das Gebäude, in dem sie sich trafen, zermalmt wurde. Trotz aller Bemühungen von Aleina Lanzenlicht von Silbrigmonds Rittern in Silber, eine Verteidigung zu organisieren, und der tapferen Anstrengungen der Sundabar-Garnison, strömten die Orks in die Stadt,

schlachteten die menschliche Bevölkerung ab und trieben die verbleibenden Verteidiger in die Kavernen. Von dort aus flohen viele durch das Underdark. Die Zwerge der Unterstadt verbarrikadierten sich in den Immerfeuer-Höhlen und warteten. Als der Ork-Kriegsherr Hartusk nur eine kleine Besatzung in der Stadt zurückließ, um Verfolger zu verlangsamen, kamen die Zwerge hervor und machten sich daran, jeden Ork und Goblin in Sundabar zu erschlagen.

Sundabar ist heute eine Zwergenstadt. Die menschliche Bevölkerung gibt es nicht mehr. Die Anstrengungen, den Schutt und das Geröll des Angriffs aufzuräumen, gehen langsam voran, da die meisten Zwerge in der geschützten Unterstadt bleiben. Die wenigen, die Pflichten an der Oberfläche haben, übernehmen die Gebäude, die den geringsten Schaden erlitten haben, und nutzen Steine aus zerstörten Bauten, um die, die noch gerettet werden können, zu verstärken.

Vor dem Krieg waren Sundabars Straßen an der Oberfläche mit glatten Steinen gepflastert, aber viele dieser Straßen wurden von fallenden Steinen zerstört, aufgerissen und als Munition verwendet, zur Reparatur der Mauern herangezogen oder einfach vernachlässigt. Jetzt ist die Oberflächenstadt eine ausgehöhlte Ruine. Einige glauben, dass die Stadt an der Oberfläche verfallen und vergessen werden wird, mit der Ausnahme der robusten Doppelmauer, die sie umgibt (und die die Zwerge bereits repariert haben). Die Tempel der menschlichen Gottheiten sind verlassen. Die Mauern werden von einigen wenigen scharfsichtigen Wachen patrouilliert, deren Pflicht es ist, zu berichten, was sie sehen und unerwünschte Besucher abzuweisen.

In der Mitte der Oberstadt steht noch immer der Kreis um die Ruine der Meisterhalle, bereit, besuchende Karawanen, Vieh und Kaufleute aufzunehmen. Es kommen aber nur wenige solcher Besucher, und noch seltener werden sie eingelassen, da Sundabar es heutzutage vorzieht, nur noch über das Underdark Handel mit anderen Zwergenstädten zu treiben. Ginge es nach dem Schmiedemeister, würde er dafür sorgen, dass jeglicher Handel, der durch die Stadt führt, über das Underdark verläuft, sodass die meisten Handelswege an der Oberfläche ganz aufgegeben werden könnten.

Sundarrar haben nur wenig Vertrauen in Außenstehende und noch weniger Achtung für Menschen. Während des Krieges versuchte von allen Menschenstädten nur Silbrigmond, Sundabar zu unterstützen, und diese Hilfe war (in den Augen der Zwerge) zu wenig und kam zu spät. Als sich die Silbermarschen auflösten, vergeudete Sundabar deshalb keine Zeit und verließ sofort den Rat der Grafen, sodass es offiziell alle Bande mit den Menschenreichen des Nordens kappte, mit Ausnahme der wenigen, die für den Handel notwendig waren. Da solcher Handel heutzutage selten stattfindet, sind die meisten Menschenreiche der Ansicht, Sundabar würde eifersüchtig seine Reichtümer hüten und sich feige unter der Oberfläche verschanzen, während der Rest der Region tut, was er kann, um sich von den jüngsten Konflikten zu erholen. Sundabars Verluste an Gebäuden und Bevölkerung haben dem Inhalt seiner überladenen Schatzkammern nicht geschadet, und trotz des augenblicklichen Zustands der Stadt gehört sie zu den reichsten im Norden. Allerdings verlassen nur wenige dieser Münzen heute noch die Stadt.

Die Vorstellung der Königswürde wurde unter den Zwergen der Unterstadt ins Gespräch gebracht, aber der Schmiedemeister hat die Idee abgelehnt. Die Zwerge sollten sich um sich selbst kümmern, gewiss, aber es sollte keinen König in Sundabar geben. Ich weiß nicht, ob Flammenschürers Zurückhaltung falsche Bescheidenheit oder wahre Weisheit ist, oder ob er darauf wartet, dass ein Kriegerkönig Sundabar als Teil eines größeren Reichs beansprucht.

DORNENFESTE

Westlich der Hohen Straße an der Küste in der Nähe des Totensumpfs liegt das, was die Menschen als die Dornenfeste bezeichnen. Diese ehemalige Festung eines unbedeutenden Kriegsherren aus der Margaster-Familie aus Waterdeep wurde während des Zweiten Trollkriegs von einem Paladin eingenommen und beansprucht. Für viele Jahre nutzten die Ritter von Samular, ein Orden von Paladinen des Tyr, die von Samular Caradoon gegründet wurden, die Dornenfeste als ihren Stützpunkt, doch die Festung ist nach wie vor im Besitz der Margaster-Familie.

Für eine kurze Zeit vor mehr als einem Jahrhundert fiel die Dornenfeste in die Hände der Zhentarim. Als die Zhentarim durch das Underdark marschierten, um die Dornenfeste einzunehmen, kamen sie durch die Höhlen von Klan Steinschacht, die dort unten gelebt hatten, noch ehe die Stadt an der Oberfläche von den Menschen erbaut worden war. Auch wenn die Zhentarim viele der dort lebenden Zwerge töteten oder versklavten, konnten sie den Klan doch nicht zerstören. Es gelang den Überlebenden schnell, zu entkommen, sich neu zu organisieren und die Dornenfeste einzunehmen, alles unter der Führung von Ebenezer Steinschacht, unterstützt von Samulars Nachfahr, dem Harfner Bronwyn Caradoon. Nachdem die Festung wieder eingenommen worden war, überschrieb Caradoon als Geste des Respekts und der Dankbarkeit ihre Verwaltung an Klan Steinschacht.

Die Zwerge der Dornenfeste gehören alle zum Steinschacht-Klan, und weil Tunnel ihre Heimat mit der Burg verbinden, bezeichnen sie den Ort als Steinschachtfeste; sie verwenden „Dornenfeste“ nur, wenn ein Nicht-Zwerg in einem Gespräch verwirrt und eine Erklärung notwendig ist. Die Steinschacht-Zwerge sind gewohnheitsmäßig geheimnistuerisch (selbst für Zwerge), aber dennoch immer begierig zu hören, was in Waterdeep vor sich geht, besonders wenn es die Margaster-Familie betrifft. Diese betrachten sie als Feinde, die eines Tages ihre Heimat angreifen werden, um sie zurückzuerobern oder zu zerstören, wenn sie sie nicht einnehmen können.

Für die meisten Menschen ist die Dornenfeste nur die Festung über der Oberfläche, eine Burg aus grauem Stein mit dicker, gewölbter Mauer und einer Hauptfestung mit zwei Türmen. Sie wissen nichts von den Höhlen darunter, die zum Klanreich der Steinschachts führen. Die Klippe in Richtung Meer ist so steil, dass keine Mauer gebaut werden muss, um diese Seite des Hügels, auf dem Thornwall steht, zu beschützen. Die Burg ist bar jeder Verzierung und jeden Schmucks, und nur Zinnen und Schießscharten durchbrechen die solide Steinmauer. In der Burg, um den Burghof, stehen kleine Gebäude aus Holz und Gips, in denen Tiere gehalten und die für Schmiedearbeiten, die Herstellung von Kerzen, Wäsche, Holzreparaturen (darunter Wagen und Ähnliches) und das Brauen von Bier verwendet werden.

Vor langer Zeit war die Dornenfeste ein profitabler Zwischenhalt für Karawanen, Abenteurer und andere Reisende auf dem Weg nach Norden über die Hohe Straße, die sich durch den Totensumpf oder daran vorbei bewegten. Für Jahrzehnte schnitt die Ausdehnung des Teichs im Chaos der Zauberpest die meisten Reisen auf der Hohen Straße ab. Während dieser Zeit lebten die Steinschachts in ziemlicher Isolation und horteten ihr Erz, verarbeitetes Metall und ihre Handwerkerzeugnisse. Steinschachts sind für hervorragende Metall- und Juwelenarbeiten bekannt, die die meisten als Kunstwerke betrachten, die zum persönlichen Schmuck getragen wird.

Die Margasters von Waterdeep glauben, noch immer einen Anspruch auf die Dornenfeste zu haben. Die Festung liegt an der wieder etablierten Hohen Straße, die nach Neverwinter führt, sodass es nicht verwundert, dass Adelige von der Lage

der Festung an der Straße profitieren wollen. Die Ritter von Samular zeigen auch ein Interesse daran, ihren Außenposten in der Dornenfeste wiederherzustellen, um Expeditionen in den Totensumpf zu unternehmen, und es gibt Gespräche darüber, dass diese Begierden zu einer seltsamen Allianz zwischen den gierigen adeligen Menschen und den edlen Paladinen führen könnte.

Steinschachts fürchten, dass die Politik von Waterdeep zu einem Angriff auf die Dornenfeste führen könnte. Sie haben deshalb begonnen, sich auf eine Belagerung vorzubereiten, indem sie die Verteidigung der Dornenfeste stärken.

Steinschacht-Zwerge können den Wohlstand, die sprudelnde Energie und ständige Aufregung des nahen Waterdeep schmecken und wollen einen Teil daran haben. Sie wollen nicht in die Isoliertheit gezwungen und von der Gesellschaft von Waterdeep und den Reichtümern des Handels getrennt sein. Die Steinschachts sind nicht blind gegenüber Haus Margasters Ambitionen, und sie wissen, dass sie Profite einbringen müssen, wenn sie den drohenden Herausforderungen gewachsen sein wollen. Sie sind sehr vorsichtig, nicht allein erwischt zu werden, da sie Entführungen und Folter durch angeworbene Agenten der Margasters fürchten, die die Geheimnisse ihrer Wehranlagen ergründen wollen. Aus diesem Grund kennen und planen nur die Steinschacht-Ältesten die Details dieser Wehranlagen, sodass kein einzelner Zwerg alles weiß und es offenbaren kann.

Steinschachts mögen und interessieren sich für das ganze Angebot an Kleidung und Mode, Musik, Witzen, aktuellen Neuigkeiten und Gerüchten sowie Haushaltswaren und Werkzeugen, die Waterdeep anbietet. Sie ziehen Streitkolben, Morgensterne und andere stumpfe Hiebaffen vor, sowie einfache Rüstung mit Vollhelmen, die die Identität des Trägers verbirgt und die wichtigsten Körperstellen eines niedergeschlagenen Zwerges schützt. Ihr Essen mögen sie scharf.

INSELKÖNIGREICHE

WAS MICH ZU SO EINEM EXPERTEN FÜR DAS SEGELN VOR der Schwertküste macht? Nun, zum einen Erfahrung. Zum anderen, dass ich überlebt habe. Ich mache das länger, als die meisten meiner Leser am Leben waren, und dies ist die dritte Ausgabe dieses Buchs, die ich anbiete. Ich schreibe nur jedes halbe Jahrhundert eine, und wenn du glaubst, der Einkaufspreis wäre nicht die Haufen von Münzen wert, die du mit meinem Werk einnehmen wirst, dann bist du ein Narr. Du willst es nicht? Dann kauf es nicht.

– Gardorra Burr, an einen Buchhändler in Waterdeep

Westlich der Schwertküste liegt das Schwertmeer, und dahinter die Unbefahrene See, ein gigantisches Gewässer, das Faerûn von dem trennt, was im Westen liegen mag. Zwischen der Küste und dem Unbekannten liegen mehrere Inseln, einige groß und andere so klein, dass sie keinen eigenen Namen haben. Diese Inselnationen handeln mit Faerûn und miteinander, und führen manchmal auch Krieg, so wie jede Nation auf dem Festland.

Die Information hier stammt aus *Fünfzig Jahre auf See, Band 3* von Gardorra Burr, einer gnomischen Seefahrerin, die die meisten ihrer zweihundert Lebensjahre auf dem Schwertmeer verbracht hat.

MINTARN

Ich weiß nicht, was die Leute von Mintarn getan haben, um Beshabas Zorn auf sich zu ziehen, aber sie haben ohne Frage

ihre Aufmerksamkeit. Solange ich mich erinnern kann, lebte Mintarn im Schatten des Drachen Hoondarrh, der der Rote Zorn von Mintarn genannt wird, seit er sich auf einer nahen Insel bemerkbar machte. Aber ebenso lang konnten die Leute von Mintarn die Gnade des Drachen kaufen. Jetzt wirkt eine Reihe von Umständen zusammen und droht ihre Möglichkeit einzuschränken, den Drachen auszuzahlen, und behindert auch ihre anderen Bestrebungen an der Schwertküste.

Mintarn war lange ein neutraler Boden für verschiedene Mächte, ein Ort, der sich aus den Streitigkeiten der Stadtstaaten der Küste und den Rivalitäten der nördlichen Inseln heraushielt. Jedes Schiff, egal ob Pirat, Freibeuter oder Handelsschiff, konnte in Mintarn anlegen und wurde herzlich willkommen geheißen. Viele Verträge wurden an den Küsten der Insel geschlossen, und wenn kein Frieden erreicht werden konnte, boten die Soldaten und Schiffe von Mintarn verschiedenen Gruppierungen ihre Dienste an, da sie keine Vergeltung auf Mintarn fürchten mussten.

Vor nicht allzu langer Zeit war Mintarn reich. Dagult Nieg-lut investierte große Summen in die Insel, gründete eine Schiffbaufirma, baute Anlagen zur Ausbildung von Kämpfern und verlieh sogar eigenes Geld für den jährlichen Tribut an Hoondarrh, wenn die anderen Mittel nicht reichten. Die Kompanie der Weißen Segel, in die er investiert hatte, wuchs und wurde Mintarns wichtigster Anbieter von Söldnerschiffen und Söldnern.

Die Lage wurde nur noch besser, als Waterdeep seine Marine auf der Jagd auf nordländische Piraten vergewaltete. Dann verließ sich Nieg-lut, der als Offener Fürst von Waterdeep agierte, auf seine Verbindungen mit Mintarn, um eine neue Söldnermarine für die Stadt zu erschaffen. Nieg-lut nahm außerdem die Aufgabe auf sich, Neverwinter aus der Asche zu erheben, und warb dafür noch mehr Söldner aus Mintarn an, um seinen Anforderungen als Fürstprotektor der Stadt gerecht zu werden.

Da Reichtümer aus zwei der größten Städte an der Schwertküste die Schatzkammern füllten, erlebte Mintarn einen Wohlstand, von dem seine Bewohner niemals geträumt hatten. Es ist wahr, dass die Gezeiten, die die Münzen nach Mintarn fließen ließen, viele der jungen und lebenden Bewohner in die Ferne lockten, aber die, die zurückblieben, wurden durch das Wissen getröstet, dass ihre Freunde und Familienmitglieder nicht in den Krieg zogen, sondern weitaus sichereren Pflichten nachkamen.

Die Schwierigkeiten begannen, was nicht überrascht, bei Hoondarrh. Auch wenn Mintarn dem großen Drachen jährliche Tribute erbrachte und immer genau darauf achtete, nicht eine Kupfermünze zu unterschlagen, war der alte Hoondarrh bekannt dafür, Jahrzehnte am Stück zu schlafen, und die Leute von Mintarn nahmen ihr Abkommen mit dem Drachen als gegeben hin. Aber vor einigen Jahren weckte ihn etwas früher auf, und es war, als könne der rote Bastard das Gold riechen, das auf die Insel kam. Auch wenn Mintarn die erforderlichen Tribute bezahlt hatte, landete Hoondarrh auf Burg Mintarn, ließ zwei ihrer Türme unter seinem Gewicht zusammenbrechen und forderte brüllend mehr Schätze, jetzt sofort und dann bei zukünftigen Tributen.

Natürlich bemühte sich das Volk von Mintarn, den Forderungen des ungeduldigen Drachen gerecht zu werden. Selbst wenn sie nicht alle Soldaten nach Neverwinter und Waterdeep verschifft hätten, was hätten sie gegen den mächtigen Hoondarrh tun sollen?

Die Lage spitzte sich noch weiter zu, als Nieg-lut als Offener Fürst von Waterdeep abgesetzt wurde. Die Fürsten von Waterdeep haben begonnen, ihre eigene Marine aufzubauen, und sie haben den Söldnern aus Mintarn gesagt, sie sollen die Stadt verlassen oder sich der Marine oder den anderen Streitkräften der Stadt anschließen. In Neverwinter



entschied Fürst Nieglut nun ebenfalls, keine Söldner mehr zu nutzen. Er sagt, er wolle die Bewohner von Neverwinter mit einem Gefühl des bürgerlichen Stolzes erfüllen, doch viele in Mintarn sehen dies als Verrat. Nieglut ist ein verschlagener Mann. Ich denke, dass der Fürstprotektor jetzt, da Hoondarrh aktiv ist, nur versucht, seine Verluste zu minimieren. Er hat den Spitznamen Der Dolch nicht nur bekommen, weil sein Vorname Dagult ist.

Mintarn hat das Spiel gut gespielt, doch jetzt ist es in eine Ecke gedrängt worden und kann nur noch wenige Züge machen. Die Münzen strömen nicht mehr in die Häfen, und viele der besten und schlauesten Bewohner haben entschieden, die Insel zu verlassen. Es gibt Überlegungen, Abenteurer anzuwerben, um Hoondarrh zu erschlagen, doch muss sein Hort wirklich gewaltig sein. Wenn das nicht ausreicht, um potenzielle Drachentöter anzulocken, dann gibt es keine Summe, die Mintarn anbieten könnte, um das Angebot reizvoller zu machen.

Ich mag Mintarn. Es hat gemütliche Tavernen, und sie machen dort einen hellgrünen Wein, den es nur auf der Insel gibt. Aber es gibt im augenblicklichen Sturm gewiss sicherere Häfen. Vielleicht werde ich es in ein oder zwei Jahrzehnten noch einmal mit Mintarn versuchen.

Solltest du einen Besuch wagen, gibt es einige andere Dinge, die du über Mintarn wissen solltest.

Alle fünf oder sechs Jahre kommt ein neuer Tyrann – ja, so nennen sie sich – in Mintarn an die Macht und regiert das Inselkönigreich. Sein Ziel ist es, den Status als neutraler Boden und Freihafen zu wahren. Vor einigen Jahren war Ihre Tyrannei Bloeth Embuirhan an der Macht, die angebliche Ururenkelin eines Tyrannen vor einem Jahrhundert. Sie

regierte die Insel in ihren reichsten Tagen, aber es ist wahrscheinlich, dass die Menschen von Mintarn (und vielleicht sie selbst, wenn sie schlau ist) jemand anderen auf dem Thron sehen wollen.

Trotz der offenen Häfen und schicken Etablissements ist Mintarn eine dünn besiedelte Insel. Es gibt Bauernhöfe und Weiler, natürlich, aber auch weite, offene Bereiche zwischen ihnen, und genug Land, dass jeder hier bescheiden leben könnte, wenn er möchte.

SKADAURAK

Der Rote Zorn von Mintarn lebt in diesem Berg, der sich nördlich von Mintarn aus dem Meer erhebt. Ich habe noch niemals von Schatzsuchern gehört, die ihn lebend wieder verlassen hätten, aber die, die Hoondarrh den Tribut bringen, sagen, dass sie in eine Meereshöhle segeln und die Schätze auf dem Sandstrand darin zurücklassen. Mehr Höhlen sollen aus dieser Bucht führen, und eine soll sogar bis zur Decke reichen. Manchmal können die Überbringer der Tribute Hoondarrhs Atem aus einer der Höhlen kommen hören: gewaltiges Einatmen, Ausatmen und das tiefe Grollen des Schlafs. Wenn sie solche Laute nicht hören könnten, könnte man meinen, dass die Leute von Mintar Skadaurak erkunden wollen würden. Aber es wurde mir erklärt: Wenn der Drache nicht schnarcht, könnte es sein, dass er anderswo auf der Jagd ist, er könnte aber genauso gut anwesend sein, zusehen und den Atem anhalten.

DIE MONDSCH EININSELN

Die felsigen Klippen der Mondscheininseln sind in Nebel gehüllt und erheben sich hoch über den Strand des Schwertmeers. Ihre Gipfel sind von uralten Wäldern bedeckt. Die Mondscheininseln liegen direkt westlich von Mintarn – und



Baldurs Tor, und Candlekeep und sogar Amn, wenn man es so sieht: Diese große Inselkette ist beinahe halb so lang wie die Schwertküste und umschließt die Mondscheinsee.

Auf den südlichen Inseln leben die Ffolk, Menschen, die von ihrem Hochkönig Derid Kendrick regiert werden, von der Festung Caer Callidyr auf Alaron aus. Die Ffolk verehren eine Göttin, die sie die Erdmutter nennen; ihre Druiden versammeln sich in heiligen Hainen auf den Inseln. In einigen dieser Haine gibt es Mondquellen, magische Weiher, die die Göttin laut den Druiden als Fenster in die Welt nutzt.

Die nördlichen Inseln sind das Territorium der Nordländer, die sich von Ruathym aus nach Süden verbreitet und hier gesiedelt haben. Sie haben in den Jahrhunderten, in denen die beiden Gruppen die Inseln teilten, mehrere Kriege gegen die Ffolk geführt.

ALARON

Die größte und bevölkerungsreichste Insel der Mondscheininseln ist Alaron. Die Festung der Ffolk Caer Callidyr überblickt eine Bucht südlich der Hohenholdberge am Nordrand des Dornwalds. Der Wald ist ein gefährlicher Ort, voll mit Goblins, Worgs und ihren Artverwandten. Je tiefer man geht, umso unweltlicher werden die Wälder, und Feenkreaturen führen Reisende auf Irrwege oder in den Tod. Selbst die Waldläufer des Hochkönigs bewegen sich nur vorsichtig durch den Wald.

Gerüchte besagen, dass die Rookoath-Zwerge des Hohenhold-Gebirges – unterstützt von Klan Rostfeuer von der Insel

Gwynneth und Abenteuern aus Callidyr – Siege gegen die örtlichen Orks und ihren Schattendrachenmeister erlangt haben. Hochkönig Derid hofft, ein Bündnis mit den Zwergen zu schließen, aber bislang haben sie die Hilfe der Krone abgelehnt.

In der Zwischenzeit wirbt Kythys, eine Hafenstadt am Großsüdkopf von Alaron, Söldner an, um Karawanen zu beschützen, die nach Norden in Richtung Callidyr reisen. Karawanenmeister dort sind immer auf der Suche nach Hilfe, wenn du bereit bist, dich für eine Weile der Straße zu stellen.

GWYNNETH

Im Lauf meines Lebens wurde die Insel Gwynneth immer feenhafter und geheimnisvoller. Sie ist die Heimat des Elfenreichs Sarifal, unter der Herrschaft der Hohen Dame Ordalf.

Sarifal teilt die Insel mit dem zurückgezogenen Bergkönigreich Synnoria, der Heimat der Llewyr-Elfen, sowie einigen kleinen Siedlungen der Schildzwerge und den Ruinen von Caer Corwell, der ehemaligen Ffolk-Siedlung auf Gwynneth. Hochkönig Derid will die alte Zitadelle wieder beanspruchen und sie als Botschaftsgebäude ausbauen, doch hat er noch nicht Dame Ordalfs Zustimmung erlangen können.

Auf Gwynneth befindet sich auch das Myrlochthal, ein üppiges Tal, das sich nördlich der schimmernden Gewässer des Myrloch in die Berge schmiegt. Es gibt aktive Druidenzirkel im Vale, die mit den Elfen und den Feenwesen dieser Region verbündet sind.

Im Norden der Insel führt der Sohn der Hohen Dame, Prinz Araithe, den Kampf gegen die dunkleren Feen im Wald von Winterglen an. Der Prinz ist ein Pragmatiker, der willens ist, Unterstützung zu akzeptieren, um die Feinde seines Volks zu bezwingen, und er ist dafür bekannt, Abenteurergruppen zu erlauben, den Alaron-Sund zu überqueren und auf Gwynneth anzulegen, wenn sie sich der Sache verschreiben.

KORINN-ARCHIPEL

Das Korinn-Archipel besteht aus Dutzenden von felsigen, verregneten und windgepeitschten Inseln, die vor allem von Nordländern bevölkert werden. Sie hüten Schafe, fischen in den Gewässern der Umgebung und gehen gelegentlich plündern oder Schiffe überfallen. Dutzende von eigenständigen Siedlungen sind jeweils eigene, kleine Königreiche, die nur wenig vereint, mit Ausnahme einer gemeinsamen Nordländerkultur.

Es gibt hier keinen sicheren Hafen für Außenstehende; du hast einfach keine Ahnung, auf was du dich einlässt. Für andere Nordländer dient die Siedlung Westhaven auf Pandira als neutraler Boden, wo sich Nordländer aller Art, die auf den Gewässern des Schwertmeers unterwegs sind, anlegen können, um einen Sturm vorbeiziehen zu lassen oder neue Vorräte zu kaufen.

MORAY

Moray, eine Insel westlich von Gwynneth, ist ein Land, das Krieg gegen sich selbst führt. Die kämpferischen Ffolk von Caer Moray versuchen, die Hafenstadt offen zu halten, damit Dynnegall, das weiter im Inland liegt, wichtige Waren und Vorräte erhalten kann.

VALKUR, HELDENGOTT DER NORDLÄNDER

Während die Nordländer viele andere Götter verehren, besonders Auril, Umberlee, Talos und Tempus, sehen sie den mächtigen Valkur als wichtigsten. Den Heldengott gibt es nur unter den Nordländern, und er verkörpert die Eigenschaften, die diese am meisten bewundern: Wildheit, Gerissenheit, Mut, Stärke und die Kunst der Seefahrt.

Hierzu gehören manchmal Verstärkungen für die Bemühungen, sich um die Bedrohungen der Insel zu kümmern, die viele und vielseitig sind: der Schwarzblut-Stamm, Werwesen, die Malar anbeten, die Riesen des Trollklauen-Gebirges im Norden und die Oger und Orks der Orkskill-Berge im Süden.

Die Ffolk von Moray sind dem Hochkönig loyal ergeben. Sie hoffen auf eine Rückkehr zu vereinten Mondscheininseln unter dem Kendrick-Banner und sind entschlossen, lange genug zu überleben, um es zu sehen.

NORLAND

Nördlich von Moray liegt Norland, die Hochburg der Nordländer der Inseln. Unter den Norls ist in letzter Zeit viel passiert, was ihren Einfluss auf die Mondscheininseln verringert hat, aber ich fürchte, Hochkönig Kendrick hat nicht die Macht, um das auch auszunutzen.

In den letzten Jahren erhob sich unter den Nordländern eine Frau, die sich die Sturmmaid nennt, als Anführerin in der Schlacht, was ungewöhnlich war, weil Nordländer ihren Frauen nicht erlauben, zu plündern oder zu fischen. Die Sturmmaid soll bei ihrer Geburt von Valkur und Umberlee gesegnet worden sein, und sie versammelte viele Norls unter ihrem Banner. Es schien, als könnte sie die Kontrolle des Königs über Norland herausfordern. Vor einem Jahrzehnt jedoch schien sie von der Macht von Umberlee verzehrt zu werden, und sie trieb ihre Anhänger auf eine wahnsinnige Queste, das Schwertmeer zu kontrollieren. Als sie am Ende zur See besiegt wurde, verschwanden sie und ihr Schiff in den Wellen. Sie ist dafür bekannt, nicht ertrinken zu können, und viele Leute fürchten ihre Rückkehr.

Rault der Weise, König der Norls, verlor sowohl seinen in die Jahre gekommenen Sohn Olfgaut als auch seinen Enkel in der Schlacht gegen die Sturmmaid, was die Thronfolge unklar macht. Er hat eine Enkelin, die sehr mutig und weise ist, aber in der männlich dominierten Gesellschaft der Nordländer, gerade kurz nach der katastrophalen Machtergreifung der Sturmmaid, ist es unvorstellbar, dass sie regieren könnte.

OMANS INSEL

Das letzte Mal, dass ich Fuß auf Omans Insel setzte, war kurz nach der Vereinigung der Mondscheininseln. Es war ein friedlicher, hübscher Fleck. Es gab Schafe, Bauernhöfe und Fischerboote, und viele Leute, die bereit waren, das Gold aus ihren Minen für Waren vom Festland und anderen Inseln einzutauschen. Heute ist Omans Insel ein zersprengter Ort, der von Riesen dominiert wird, besonders von Fomorianern, die riesige Steine auf jedes Schiff schleudern, das der Küste nahe kommt. Wenn du es an die Küste schaffst, bring Freunde und viele Waffen mit – es ist ein gefährlicher Ort, könnte aber das Risiko wert sein. Ich kann mir kaum die Belohnung vorstellen, die Jarl Rault oder Hochkönig Derid den Abenteurern bieten würden, die die Ruinen der Eisenfestung einnehmen, die einst Sitz der Herrscher der Insel war.

SCHNEEFALL

Die kleine Insel Schneefall, südlich von Alaron, ist ein Besitztum von Amn. Fürstin Erliza regiert hier von Caer Westphal aus. Sie ist die zweite ihres Namens, die für ihre auffällige Ähnlichkeit mit ihrer Urgroßmutter bekannt ist, der ersten amnischen Herrscherin der Insel.

Seit sie den Ort eingenommen haben, haben die Besitzer von Schneefall die Wälder gefällt, die Minen ausgebeutet und die Wasserstraßen mit den Abfällen der unter ihrer Herrschaft stehenden, völlig überarbeiteten Ffolk verstopft. Fürstin Erliza und ihre Soldaten haben ohne Gnade mehrere Rebellionen niedergeschlagen, und die Ffolk nennen sie „Blutige Erliza“. Einige Amnier glauben, die Insel bedeutet langsam mehr Ärger, als es die schwindenden Exporte wert

sind, und weitere Aufstände, die heimlich von Alaron aus unterstützt werden, brodeln fast garantiert unter den Ffolk.

NORDLÄNDERINSELN

Weit im Norden der Mondscheininseln und westlich von Faerûn sind die Heimatinseln der Nordländer, die so leben, wie sie es jahrhundertlang getan haben. Die größte dieser Inseln, Ruathym, ist der Ort der ältesten Siedlungen der Nordländer, und von dort aus sind allerlei nördliche Königreiche und Legenden entstanden.

Die Nordländerinseln werden von starken Winden und mächtigen Wellen gepeitscht und erleben für weite Teile des Jahres beißende, eisige Kälte. Im tiefsten Winter sind die Meeresarme von Eis verstopft, und der Nebel hält weit in den Tag an, wenn er sich überhaupt lichtet. Die Meisten tragen Felle, um die Kälte abzuhalten, und wer in den Krieg zieht, schützt sich mit dickeren Häuten und Helmen, die mit Wolle oder Fell gefüttert sind. Sie verachten Magie und glorifizieren die Schlacht, so sehr, dass die meisten Gemeinschaften rastlos werden, wenn sie keinen Gegner haben, den sie bekämpfen können.

Weil die Nordländer gute Kämpfer und Seeleute und absolut bereit sind, Schiffe anzugreifen, die sich ihrer Küste nähern, sollte man in der Umgebung der Nordländerinseln vorsichtig sein, besonders wenn man keine sichere Durchfahrt gewährt bekommen hat – und oft sogar dann.

Nordländer verehren mehrere Gottheiten, aber am meisten beten sie zu Valkur, ihrem eigenen Heldengott, der die Eigenschaften verkörpert, die ihre Krieger am meisten schätzen. Du solltest diese Anbetung in ihrer Gegenwart niemals hinterfragen oder beleidigen.

GUNDARLUN

Die Fischer und Kaufleute von Gundarlun ähneln mehr ihren Vettern vom Festland als die meisten Inselbewohner. Im Gegensatz zu anderen Nordländern ist es nicht so wahrscheinlich, dass sie einen Kampf mit Leuten anfangen, die sie nicht kennen. Aufgrund ihres friedlicheren Wesens wirst du in Gundarlun wahrscheinlicher Trinkwasser und Vorräte bekommen, doch solltest du dich darauf einstellen, bei deinem Aufenthalt großzügig Handel zu treiben.

Mehr als ein Dutzend Siedlungen erweist dem König in Gundarg Tribut. Sie profitieren vom Ruf der Insel, ein sicherer Zwischenhalt zu sein. Zwar bringt Gundarlun vielleicht nicht die besten seetauglichen Krieger hervor, doch Schiffe, die Reparaturen vornehmen wollen, Seeleute oder Segelflicker benötigen oder große Fracht geladen haben, werden hier vermutlich bekommen, was sie brauchen.

DIE PURPURFELSEN

Wenn du Schutz während eines Sturms suchst, findest du ihn vielleicht auf den vielen Inseln der Purpurfelsen. Es war einst mein großes Glück, einen sicheren Hafen in dem Hafendorf zu finden, das als Ulf von Thuger bekannt ist. Ich wurde hier fast ebenso herzlich willkommen geheißen wie unter den Gunds, und ich stellte fest, dass die Felsleute ein gutes Publikum für meine Geschichten der Reisen und Abenteuer waren. Allerdings lässt mich manches glauben, dass ich nicht zurückkehren sollte.

An dem Tag, als der Sturm endete, verließ ich das Langhaus, in dem ich untergebracht worden war, und erblickte eine gepflegte und gut organisierte Siedlung mit grünen Weiden und vollen Fischernetzen. Die Besatzung des Schiffes wurden von allen freundlich behandelt, und das Schiff war bereits repariert und abfahrtbereit. Die Felsleute hatten allem Anschein nach die Nacht durchgearbeitet, um es fertig zu machen.

Wir gingen in Freundschaft auseinander, und erst, als wir schon weit weg waren, bemerkten wir, dass wir alle eine seltsame Nervosität teilten. Wir hatten nicht viele Frauen gesehen, als wir auf der Insel waren, doch das überraschte nicht, da Nordländer ihre Gäste normalerweise weit von den Häusern, Gehöften und Schmieden entfernt unterbringen, die die Domäne der Nordland-Frauen sind. Aber wir sahen und hörten auch keine Kinder oder jungen Männer, und wir sahen auch keine alten Männer oder Frauen. Ich bin mir in der Tat nicht sicher, ob auch nur einer der Nordländer, die wir trafen, ein graues Haar auf dem Kopf oder im Bart hatte. Dieser seltsame Umstand, und der merkwürdige Brauch der Felsleute, jede menschliche Statue und Abbildung mit den Armen ihres Totems – einem Tintenfisch mit vielen Tentakeln – darzustellen, lässt mich eine Rückkehr fürchten.

RUATHYM

Die Insel Ruathym ist die angestammte Heimat der Nordländer, die auf den Inseln des Schwertmeers leben, und jener Menschen, die das alte Illusk (heute Luskan) gründeten und sich als illuskanisches Volk verbreiteten. Die kriegerischen Menschen von Ruathym kennen dieses Vermächtnis, und sie sehen die Herrschaft über die Nordländer und die Städte der Küste als ihr Geburtsrecht.

Kaufleute können manchmal mit Ruathym in der Hauptstadt Handel treiben, die ebenfalls Ruathym heißt, aber ich riskiere solche Zwischenhalte nicht, wenn ich es vermeiden kann. Man weiß nie, wann Ruathym in den Krieg ziehen wird, und wenn das geschieht, ist jedes Schiff in Sichtweite der Insel nur Beute.

TUERN

Die abgelegene Insel Tuern, die weit westlich ihrer nächsten Nachbarn liegt, ist der Wohnort brutaler Leute, die voller Willkür rauben und plündern und alle Fremden, die sie auf oder in der Nähe ihrer Insel fangen können, versklaven. Sie vertrauen Magie nicht und zahlen Tribute an die roten Drachen und Riesen, die in den hohen Gebirgshöhlen dieses Ortes hausen. Sie haben fünf Könige, mit einem Hochkönig, der angeblich in der Hauptstadt Äußersee auf dem Thron sitzen soll, doch wie jeder Seemann mit Verstand haben ich die Insel weitläufig gemieden. Also kann ich nicht sagen, welcher blutrünstige Schuft zur Zeit regiert.

DIE WALFISCHKNOCHEN

Die winzigen Inselchen, die die Walfischknochen ausmachen, sind so zahlreich, dass es unmöglich ist, sie genau zu kartographieren. Jede hat ihre eigenen Legenden und ihren eigenen (oft selbsternannten) König, und sie bekämpfen einander ständig in Scharmützeln, in denen es (höchstens) wenige dutzend Todesopfern zu beklagen gibt.

Die Walfischknochen werden so genannt, weil die verstreuten Skelette von riesigen Walen die Strände der meisten Inseln übersäen. Diese Knochen sind die einzigen Dinge von Wert, die auf diesen Inseln wirklich zu finden sind. Das bedeutet, dass jeder, der hofft, einfach anlegen und Elfenbein vom Strand der Walfischknochen pflücken zu können, deutlich unterschätzt, wie zornig die Bewohner ihren Besitz verteidigen.

ORLUMBOR

Wenn du ein Schiff erwerben oder reparieren lassen willst, dann gibt es an der ganzen Schwertküste keinen besseren Fleck dafür als Orlumbor. Die besten Schiffsbauer in der Welt leben hier, und ihre Versiegelungsarbeit gehört zu den Gründen, dass Waterdeep über die Jahre so stark blieb. Selbst als ein großer Teil der Marine der Stadt zerstört im Hafen lag, waren die starken Schiffe aus Orlumbor robust genug, dass Leute auf und in ihnen leben konnten, während sich die Stadt erholte.

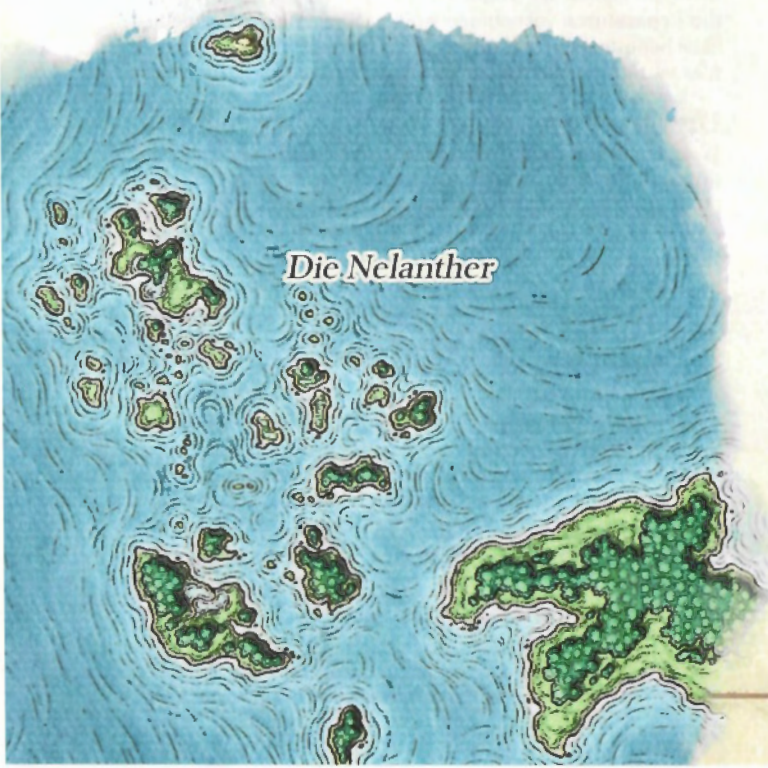
Orlumbor war einst eine einfache Schiffsbauerinsel, die die Stadtstaaten der Schwertküste mit Schiffen für ihre Marinen versorgte. Insbesondere Waterdeep verließ sich darauf, von Orlumbor Schiffe für die Verteidigung zu erhalten, was die Insel im Austausch zu einem wohlhabenden und gut geschützten Ort machte. Als Fürst Nieglut in seinem Kampf gegen Piraten Waterdeeps Marine versenkte, arrangierte er es, Söldnerschiffe anzuwerben, um die Streitmacht zu ersetzen, lenkte die unrechtmäßig erworbenen Gewinne in seine Schatzkammer und ließ die Schiffswerften von Orlumbor ausbluten. Nachdem Nieglut entthront worden war, machte Waterdeep wieder Geschäfte mit der Insel, und so kehrte auch ihr Wohlstand zurück.

Es ist knifflig, Orlumbor mit dem Schiff zu erreichen, weil die Hafeneinfahrt felsig und höhlenartig ist. Sobald das Schiff den richtigen Weg durch die Durchfahrt findet, kann sie eine breitere Stelle wählen, und jeglicher geringfügige Schaden, den das Schiff erlitten hat, wird von den Hafenarbeitern von Orlumbor nur zu gerne (und für wenig Geld) repariert. Diese Leute sind dafür geboren, an Schiffen zu arbeiten. Die Häuser auf Orlumbor sind in die Kavernen der Insel gebaut und ebenso gut verteidigt wie der Hafen, der das Lebensblut der Insel darstellt.

Mehr als einmal hat Waterdeeps Schutz verhindert, dass Orlumbor in die Hände von Mintarn, Luskan, Amn oder Baldurs Tor fiel, die allesamt die Insel und ihre Werften für sich haben wollten. Keiner dieser Orte hat jemals in Erwägung gezogen, dass Orlumbor sich einfach weigern könnte, Schiffe für sie zu bauen, aber glücklicherweise ist es niemals dazu gekommen. Jetzt dient Orlumbor wieder Waterdeep, im Austausch für Geld, Lebensmittel und andere Waren aus Faerûn.

SÜDLICHE INSELN

Vor der Küste der Südreiche von Faerûn, sogar noch südlich der Mondscheininseln, liegen einige kleinere, weniger einflussreiche Inselnationen. Die Nelanther, direkt gegenüber von Tethyr über Asavirs Kanal, beherbergen plündernde Piraten. Weiter im Süden, vierhundertfünfzig Kilometer vor den Mondscheininseln, liegt die sagenhafte Insel Lantan,



Geburtsort vieler seltsamer Erfindungen. Deutlich im Süden davon, jenseits der Dschungel von Chult, liegt die geheimnisvolle Insel Nimbral.

LANTAN

Ich hatte Lantan über ein Jahr lang nicht mehr besucht, als es passierte, aber wenn man den Leuten glaubt, versagte die Magie dieses Orts vollkommen und das gelagerte Rauchpulver und die magischen Spielzeuge, die in Lantan aufbewahrt wurden, explodierten als große Wellen über die Insel spülten. Innerhalb einer erschreckend kurzen Zeit gab es Lantan nicht mehr.

So erzählen es zumindest Überlebende. Es scheint jetzt so, als ob Lantan in eine andere Welt transportiert worden wäre, so wie Halruaa. Halruaa jedoch hatte die Katastrophe vorausgesehen und sich darauf vorbereitet. Lantan hatte nicht so viel Glück.

Die Lantaneser waren fasziniert, manche sagten besessen, davon, mechanische Wunderwerke zu erbauen. Auch wenn sie manchmal Magie nutzten, roch die ganze Insel nach Sägespänen, Schmieröl und frisch abgeschabtem Metall, weil Werkstatt um Werkstatt daran arbeitete, ihre neuesten und größten Erfindungen zu vollenden. Die neue Schöpfung konnten kleine Metallritter sein, die laufen und einander zu Boden werfen konnten, aufwendige Truhen, deren Schlösser sich selbst verriegeln konnten, oder mechanische Arme, die das, was ein Schreiber verfasst, auf ein zweites Blatt Pergament kopieren. Während meiner Besuche in der Vergangenheit habe ich all diese Dinge mit eigenen Augen gesehen.

Waren diese Gerätschaften und Spielereien den Lantanesern eine Hilfe, als die ganze Welt unter ihnen fortgerissen wurde? An wen wendeten sie sich, als in der anderen Welt ihre Gebete an ihren Gott Gond unbeantwortet blieben? Was geschah in dem Jahrhundert, in dem sie verschwunden waren? Und jetzt, wo sie wieder da sind, sind sie froh, zurück zu sein, oder haben sie das Gefühl, dass ihnen wieder die Welt fortgerissen wurde?

Einige Schiffe, die behaupten, aus dem zurückgekehrten Lantan zu stammen, sind in Häfen entlang der Schwertküste aufgetaucht, aber ich habe gehört, dass die Lantaneser, die von Bord kommen, reserviert sind und wenig über ihre Heimat erzählen. Diese Händler versuchen, große Mengen an Rohmaterialien zu erwerben, wie verschiedene Arten von Holz und Metall, und tauschen normalerweise ungewöhnliche Edelsteine und seltsame Goldmünzen dafür ein. Die Leute haben bislang wenig von ihren Erfindungen gesehen, aber die paar Blicke, die sie erhaschen konnten, treiben Spekulationen an, dass Lantan Rauchpulverwaffen entwickelt hat und eher dazu bereit scheint, Magie und Maschinen zu verbinden. Tatsächlich haben lantanesische Händler viele Schildwächter in Privatauktionen überall an der Schwertküste angeboten, und solche golemartigen Konstrukte sind normalerweise das Feld von Magiern, nicht Erfindern.

NELANTHER

Nimm den Ratschlag einer alten Matrosin an und meide die Pirateninseln des Schwertmeers, die Nelanther. Hier leben viele Arten von seefahrenden oder in der See lebenden Kreaturen, von Echsenmenschen und Minotauern bis zu Orks und Ogern, mit einigen Menschen, die die Mischung abrunden. Wo einige Piraten sich an einen Verhaltenskodex halten, haben die Bewohner der Nelanther keinen Respekt für Regeln, Ehre oder sogar Nachbarschaftsgefühl. Sie greifen ebenso oft und brutal einander wie vorbeifahrende Schiffe oder Konvois an. Kurz gesagt sind die Nelanther Isles eine Kette voller Piraten und Plünderer, die ihren Lebensunterhalt damit verdienen, gegen jeden zu kämpfen, den sie finden können.



BANNER DER RITTER
VON NIMBRAL

Niemand hat sich die Mühe gemacht, alle Stämme auf dieser Insel zu zählen oder zu benennen, und ich bezweifle, dass jetzt jemand damit anfangen wird. Zum einen ist es vergebliche Mühe: Stämme werden so oft zerstört oder spalten sich auf, dass man ohnehin von vorne anfangen müsste, sobald man mit dem Zählen fertig ist. Zum anderen ist es eine dreckige, gefährliche Arbeit, und man sollte den Umgang mit den Piraten am besten schnellen Schiffen, gut bewaffneten Marinestreitkräften und den Narren überlassen, die sie überhaupt erst zählen wollten.

Wenn du den Namen eines Stammes in den Nelanthern herausfindest, solltest du vorsichtig sein und ihn nicht unbedingt in Anwesenheit eines anderen Nelanther-Schiffs verwenden, wenn du dir nicht sicher bist, dass es sich um einen verbündeten Stamm handelt. Du musst jedoch wissen, dass Bündnisse auf diesen Inseln so kurzlebig sind wie Sommerstürme, und es ist nicht wahrscheinlich, dass du lange genug da sein wirst, um zu erleben, wie ein neues erschaffen wird. Wenn du deine Verbindung zu einem bestimmten Stamm verkündest, könntest du denjenigen wütend machen, mit dem du gerade sprichst.

Wenn du aber nach billigen, starken Händen suchst, könnte Nelanther der perfekte Ort für dich sein, aber erwarte nicht allzu viel Loyalität oder Intelligenz. Wenn du zu viele Nelanther-Seeleute für ein Schiff anwirbst, forderst du nur heraus, dass sie dir das Schiff abnehmen, es zurück zu den Inseln segeln und zum Piratenschiff umfunktionieren.

NIMBRAL

Hast du jemals gesehen, wie eine Insel einfach verschwunden ist? Das ist vermutlich das, was mit Nimbral geschehen ist, etwa in der Zeit, als Lantan ertrank, wie man sagt. Vier Schiffskapitäne, mit denen ich bekannt bin, behaupten, es in einem Augenblick gesehen zu haben und dann im nächsten

nicht mehr, und dass sie direkt durch die ehemalige Position der Insel gesegelt sind, als sei sie nie da gewesen.

Einige behaupten, dass mächtige Magie die Insel bewegt oder unter einer gewaltigen Illusion verborgen hat. Das kann ich mir gut vorstellen, denn die Fürsten von Nimbral sind schon lange für ihre Illusionen und Schwindeleien bekannt. Wenn eine Insel einfach verschwindet, dann ihre. Gleichmaßen liegt Nimbrals Rückkehr ohne Frage in ihren Möglichkeiten, und vielleicht ist dieses Ereignis der Höhepunkt einer List, die so langwierig und komplex ist, dass selbst ein Gnom ihr Ausmaß beneiden kann.

Das heutige Nimbral ist, was es schon immer gewesen ist: entlegen und geheimnisvoll. Wo die Insel hingegangen ist und was geschehen ist, als sie weg war, und warum sie überhaupt zurückgekommen ist, das halten die Fürsten von Nimbral lieber geheim.

Nimbral wird noch immer von seinen geheimnisvollen Fürsten regiert, einer miteinander verwandten Familie von Erzmagiern, die alle meisterliche Illusionisten sind. Sie ernennen die Herolde, die die Gesetze verkünden, und die Ritter von Nimbral, berühmte Pferdegreifreiter, die in Rüstung gekleidet sind, die durchsichtig wie Glas und fest wie Stahl ist. Du solltest dich nicht von dem Umstand täuschen lassen, dass sie Ritter genannt werden. Die Ritter von Nimbral waren schon immer Piraten, wenn sie auf Patrouillen auf See aufgebrochen sind, und machten Jagd auf Schiffe, die ihrer Insel zu nahe kamen.

Was meine Kapitänsfreunde in Gewässern so nahe an Nimbral zu tun hatten, das wollten sie nicht sagen. „Geschäfte“, das war alles, was sie sagten, aber niemand hat Geschäfte so weit im Süden, wenn er nicht vorhat, an der Insel anzulegen. Doch ach, seit wir das letzte Mal gesprochen haben, sind all diese Kapitäne gestorben, und ich kann sie nicht weiter über den Ort befragen.

Wenn du einen Grund hast, an Chult entlang gen Süden zu segeln, halte den Himmel im Auge. Es hilft vielleicht nicht, weil die Ritter von Nimbral manchmal einfach aus dem Nichts erscheinen und offensichtlich unsichtbar waren, ehe sie angriffen, doch ist es gut, vorsichtig zu sein, wenn man etwas Dummes tut.

IMMERDAR

Was ich euch jetzt erzähle ist Wahrheit, so rein wie Garls Goldklumpen, und der einzige Grund, warum ich es in ein Buch schreibe, damit alle es erfahren können, ist, weil niemand sonst es schaffen wird: Ich war blinder Passagier auf einem Schiff nach Immerdar, und meine Füße berührten den gesegneten Boden der Insel!

Jeder, der Ahnung von dem Ort hat, könnte meine Behauptung belächeln, und wer nichts darüber weiß, ist vielleicht der Meinung, dass meine Tat nicht die legendäre Leistung gewesen sei, die sie war. Aus diesem Grund möchte ich den Zweiflern unter euch erklären, was Immerdar ist und warum ihr am Ende meiner Geschichte meine Stiefel beneiden werdet.

EIN KLEINES STÜCKCHEN HIMMEL

Legenden besagen (und das glaubt jeder Elf, den ich jemals getroffen habe), dass die Insel Immerdar nicht in dieser Welt liegt und dass sie es niemals tat. In der Vergangenheit, so weit zurück, dass selbst die Elfen es als die mythische Vergangenheit sehen, suchten die Elfen vieler Nationen eine perfekte Heimat für ihr Volk. (Das war natürlich das Problem. Man verpasst viel Schönes, wenn man immer nach dem perfekten Juwel sucht.) Da sie diese in der Welt nicht fanden, suchten einige Elfen (Sonnenelfen, würde ich wetten) jenseits dieser Welt, um eine solche zu erschaffen. Diese Hochmagier versammelten sich, um ein mächtiges Werk der

Magie zu wirken, das Toril in Kontakt mit Arvandor bringen würde. Ganz genau, die verrückten Narren wollten einen Teil der Welt, in der ihre Götter lebten, in unsere Welt bringen!

Die Geschichten sind sich nicht einig, ob Corellon es zuließ oder nicht verhindern konnte, aber es geschah, und Toril wurde als Folge von Katastrophen überzogen. Dies war die erste Teilung, und die Elfen haben schon immer gesagt, dass sie durch die Zeit widerhallt. Die jüngsten Katastrophen scheinen ihre Worte zu bestätigen.

Als sich die Lage beruhigte, erkannten die Elfen ihre Dummheit. Für Tausende von Jahren wagte es kein Elf, Immerdar zu betreten. Aber schließlich muss Corellon seinen abtrünnigen Kindern vergeben haben, denn die ältesten Elfen begannen den Ruf des Westens zu spüren.

Vielleicht hast du einen Mondbogen über Selûne hängen sehen und von der Vorstellung gehört, dass das bedeutet, dass ein Elf nach Immerdar gerufen wird. Nun, das ist keine Kindergeschichte. Hast du jemals einen alten Elfen getroffen? Wie soll man es wissen, nicht wahr? Nun, wenn du jemals die Ehre hast, einem alten Elfen in einer solchen Zeit zu begegnen, dann wirst du einen ähnlichen Bogen in den Augen des Elfen über der Pupille sehen. Das ist Sehanine Mondbogens Art, den Elfen ins Jenseits zu geleiten. Die Bögen können den Elfen blind für diese Welt machen, aber sie verschwinden, wenn er die nächste betritt, sodass er den elfischen Himmel erblicken kann. Nun, das ist genau das, was in Immerdar passiert, und der Elf muss nicht tot sein, um es zu erlangen. Du glaubst mir nicht? Nun, ich habe gesehen was ich gesehen habe.

Einige Elfen folgten ihren gealterten Verwandten nach Immerdar, und schon bald lebte ein Königreich von Elfen in einem Himmel auf Toril. Über Zeitalter hinweg war Immerdar von mächtigen Tieren, mächtiger Magie und der Macht der Seldarin selbst geschützt. Elfen aller Arten von überall in der Welt reisten nach Immerdar, um Trost zu finden. Und als die Elfen ihren Rückzug aus der Welt verkündeten, wohin glaubst du, sind sie gegangen?

Dann schlug die Zauberpest zu, und ein Teil der alten elfischen Hochmagie muss sich aufgelöst haben. Immerdar wurde von der Welt abgetrennt und fand sich in einem Meer des Feywild wieder, dem seltsamen Reich der Feen, das die Welt an geheimnisvollen Orten berührt. Ein Jahrhundert lang schien es, als sei Immerdar für die Welt verloren. Uralte Elfen versuchten, am Leben zu bleiben, da sie hofften, dass das Echo der ersten Teilung Immerdars Verbindung mit der Welt widerhallen lassen könnte, sobald die Zeit der Katastrophen vorüber war.

Ihre Geduld (und wer außer einem Elfen könnte solche Geduld haben?) wurde belohnt, als Schiffe aus Immerdar wieder in den Häfen der Schwertküste anlegten.

SEGELN IN DEN WESTEN

Da ich all das wusste und gerade einen altherwürdigen Elfen getroffen hatten, der sich auf die Reise vorbereitete, wie konnte ich da nicht die Chance ergreifen und mich daranhängen? Ich hatte ein schlechtes Gewissen, weil ich die Blindheit des Elfen ausnutzte und ihn zwang, einen Teil seines Gepäcks zurückzulassen, aber es war die Gelegenheit eines Lebens!

Ich hörte, wie der Kapitän des Schiffes sagte, dass Immerdar jetzt irgendwie in allen drei Ebenen existiert: in unserer Welt, im Feywild und in Arvandor. Es berührt sie alle, existiert aber in keiner von ihnen vollständig. Um die Insel zu finden, musst du einem Muster von Sternen folgen, bis sie sich ändern, und dann neuen Sternen folgen. (Ich schwöre bei Garls Goldklumpen, das hat er gesagt!) Wer vom Weg abkommt, der ist verloren. Wie sehr ich mir wünsche, ich

hätte den Kapitän fragen können, wohin die verlorenen Schiffe verschwanden! Aber ich konnte mich nicht zeigen.

Ich hatte Nahrung mitgebracht, da ich ja nicht wusste, wie lange ich mich an Bord des Schiffs verbergen musste. Zu Beginn der Reise spitzte ich die Ohren bei jedem Knarren der Bretter, bei jeder elfischen Stimme, doch nach einer Weile wiegte die See mich in den Schlaf. Die Reise danach fühlt sich wie ein Traum an. Ich weiß, dass ich aufgewacht sein und wohl gegessen, geschlafen und andere Bedürfnisse erfüllt haben muss – zumindest war mein ganzer Proviant am Ende der Reise gegessen – aber ich kann mich nicht an die Details erinnern. Ich weiß nur, dass das Schiff irgendwann anhielt, jemand den Korb nahm, in dem ich mich versteckt hatte, und ihn auf einen Sandstrand stellte.

WAS ICH GESEHEN HABE

Ich fühlte es, ehe ich es sah. Selbst, als ich nichts sehen konnte als das schwächste goldene Schimmern durch das Geflecht des Korbs, raubte mir Immerdar den Atem. Ich lag gewunden wie eine Schlange im Korb, hatte Krämpfe in allen Gliedern und war verzweifelt darum bemüht, mich nicht zu verraten. Doch konnte ich spüren, wie die Magie von Immerdar durch meinen Körper sickerte, meine schmerzenden Glieder besänftigte und mein schlechtes Gewissen linderte. Als ich wieder atmen konnte, keuchte ich auf. Und da fand mich der Elf.

Der blinde Elf, dessen geliebte Schätze ich entfernt hatte, um meine Reisemöglichkeit zu bekommen, zog mich aus seinem Korb. Und seine Augen waren so klar wie Diamanten und nicht weniger hart. Ich war mir des Todes sicher, und als ich meine Umgebung sah – und das sage ich aus vollem Herzen –, war es mir egal. Hätte der Elf mich in diesem Augenblick umgebracht, dann wäre meine Seele zu Garl gegangen und hätte ein Schiff gefordert, um wieder nach Immerdar zu segeln. Mein stummes Erstaunen brachte den Elfen dazu, sich umzudrehen und ebenfalls einen Blick auf seine Umgebung zu werfen, und auch er war bezaubert.

Was wir sahen? Nun, stelle dir einen Ort atemberaubender natürlicher Schönheit und unglaublicher elfischer Kunstfertigkeit vor, ein fremdes Reich, so fern und wunderschön wie die Sterne, aber so sehr ein Teil von dir wie deine eigenen Träume. Ein Teil Himmel, ein Teil Heimat.

Ich würde gerne sagen, wir dort einen Augenblick teilen, der Elf und ich. Vielleicht erkannte er das und brachte mich deswegen nicht um.

Es war alles viel zu schnell vorbei. Ich wurde zurück auf das Schiff gebracht, zurück in die Welt transportiert, und gewarnt, ich solle nie wieder etwas so Dummes machen, wenn ich nicht getötet werden wollte. Ich denke nicht, dass ich es tun werde. Zumindest nicht, bevor sich wirklich alt bin. Dann werde ich Ausschau halten nach Elfen mit milchigen Augen, die nach Westen blicken!

Kannst du es jetzt begreifen? Wärest du nicht gerne ein paar Gnomentiefel und hättest Immerdar berührt, und wenn es auch nur für ein paar Herzschläge war?



FOLIANT DES
FEYWILD-WISSENS

UNABHÄNGIGE REICHE

ICH WANDERE SCHON LÄNGER DURCH DIESES LAND, ALS du am Leben bist, Karawanenmeister. Ich sage das nicht, um dich mit meinen Jahren klein zu machen, sondern damit du es verstehst, wenn ich dir sage, dass deine vorgeschlagene „Abkürzung“ nur in den blutigen Niedergang von dir und deinen Arbeitern führt. Denn ich habe andere den gleichen Fehler machen sehen und den gleichen Tod sterben sehen.

—Aedyn Graumantel,
an Wundrith Parr, Karawanenmeister aus Waterdeep

Auch wenn es unzählige Nationen, Königreiche und Stadtstaaten überall in Faerûn gibt, wäre es ein gefährlicher Fehler, davon auszugehen, dass all das Land zwischen diesen Orten gezähmt ist. Wenn man sich nur wenig von den meisten zivilisierten Orten entfernt, findet man sich inmitten der Wildnis wieder, heimgesucht von tödlichen und verkommenen Kreaturen.

Die Informationen unten stammen aus *Weit von den Nebelhügeln*, einer Abhandlung über die abgelegenen Orte des Nordens, verfasst von Aedyn Graumantel, einer mondelfischen Waldläuferin aus Evereska. In den Jahren, in denen Aedyn sich durch die Wildnis gekämpft hat, war sie Führerin, Karawanenwache, Leibwächterin und Pionierin.

BOARESKYR-BRÜCKE

Die Boareskyr-Brücke steht auf der Handelsstraße und ist für mehr als hundert Meilen in beide Richtungen die einzige beständig sichere Überquerung des Winkelwassers. Das allein macht sie bemerkenswert, aber dort, mitten in der Wildnis, wo es nichts gibt, das die Größe des Ortes zeigen würde, ermordete ein sterblicher Mann Bhaal, den Gott des Mordes. Das ist kein Märchen. Selbst ein Jahrhundert, nachdem Bhaals Blut hier vergossen wurde, ist das Wasser des Flusses für Meilen westlich der Brücke schwarz und übelriechend.

Noch verstärkt wird die heilige Natur des Ortes dadurch, dass Cyric, der Mann, der Bhaal getötet hat, selbst zur Gottheit erhoben wurde. Auch wenn er sich als böse Macht erwies, wurden Statuen von Cyric und Bhaal an beiden Enden der Brücke errichtet, wobei die beiden Götter aufeinander blicken (auch wenn man sagt, Cyric habe Bhaal in den Rücken gestochen). Vor ungefähr einem Jahrhundert rissen Fanatiker von Mystra die Statuen nieder und warfen ihre Steine in den Fluss. Aber die Kaufleute, die die Brücke nutzen, fürchteten Vergeltung für das Sakrileg, legten ihr Geld zusammen und bauten die Statuen größer wieder auf, als sie zuvor gewesen waren. Jetzt steht jeder Gott auf seinem eigenen verzierten Torbogen, der als Eingang zur Brücke dient.

Die Boareskyr-Brücke ist nach einem lange verstorbenen Abenteuerer benannt, der die ursprüngliche Brücke erbaute und sie als Mittelpunkt eines kleinen Königreichs nutzte, das ebenfalls seinen Namen trug. Es lag nördlich und östlich der Handelsstraße, doch überdauerte es nur einige Jahrzehnte, ehe es den Bedrohungen aus den Feldern der Toten zum Opfer fiel. Die Brücke dient als Verbindung zwischen dem Land des Nordens und den Westlichen Herzlanden.

Die gewaltige schwarze Granitbrücke ist breit genug, dass zwei Wagen in unterschiedlichen Richtungen aneinander vorbeikommen, und die hüfthohe Umwallung ist dicker als manche Burgmauern. An den meisten Sommertagen und sogar während Jahreszeiten, die weniger zum Reisen

geeignet sind, kreuzen Kaufmannskarawanen die Brücke, und Pilger kommen, um ihre Ehrerbietung zu erweisen. Alles unter dem schützenden Blick der Paladine von Elturgard, die im nahen Fort Tamal stationiert sind.

FORT TAMAL

Für Jahre diente eine zerstörte Festung am Südufer, Brückenfurt genannt, als Lager für Karawanen, die die Brücke überquerten. Egal ob die Karawanenmeister nach Norden oder Süden gingen, sie konnten sich einer sicheren Rast auf der von der Mauerruine umschlossenen Wiese gewiss sein, und sie teilten die Pflicht, Wache zu halten, mit anderen Reisenden.

Dann, inmitten einer Führungskrise im weit entfernten Eltreul, verschwand eine der möglichen Erbinnen für den Posten des Hohen Beobachters, eine Paladinin namens Tamal Thent, mit ihrem ganzen Gefolge in der Nähe der Brücke. Auch wenn es eine Ermittlung gab, fand man keine Spur von Tamal und den anderen. Thavus Kreeg, Tamals Rivale um den Posten, wurde kurze Zeit später ins Amt des Hohen Beobachters gehoben, und eine seiner ersten Deklarationen war, dass Brückenfurt wiederaufgebaut werden und einen neuen Namen zu Ehren der verlorenen Tamal erhalten sollte.

Es gab zu dieser Zeit viel Aktivität in der Umgebung der Boareskyr-Brücke, und die Soldaten von Elturgard führten häufige Patrouillen auf der Straße und der Umgebung durch, während Fort Tamal errichtet wurde. Heute ist die Lage an der Brücke ziemlich ruhig. Die Tradition, dass Karawanen an der Brücke kampieren und Pilger sie besuchen, besteht noch immer, aber heute bleiben die Leute auf dem Karawanengelände um ein kleines Dorf, das vor dem Fort entstanden ist.

Die Aktivität in der Region wird von einer eigentümlichen Mischung aus Gefährten von Elturgard überwacht. Die Gefährten, allesamt Paladine von Göttern wie Tyr, Torm, Helm und Amaunator, sind entweder junge Hitzköpfe oder alte Veteranen, die zufrieden damit sind, ums Feuer zu sitzen. Viele Veteranen wurden in Fort Tamal stationiert, seit es erbaut wurde, und sie haben Familien, die im Dorf vor den Mauern leben. Ihre jugendlicheren Gegenstücke stammen aus ganz Elturgard, scheinen aber alle für die eine oder andere Ungehorsamkeit nach Fort Tamal geschickt worden zu sein. Vielleicht wird gehofft, dass ihre Zeit im Grenzland mit ihren erfahreneren Brüdern den Eifer der jungen Gefährten abkühlen wird.

Gewiss sehen manche der jungen Gefährten, mit denen ich gesprochen habe, ihren Posten als Bestrafung. Die Boareskyr-Brücke ist weit vom Rest von Elturgard entfernt, und die Karawanen, die bei Fort Tamal kampieren, schienen noch nie so viele Bewacher zu brauchen wie heute. Selbst die relative Nähe von Najara scheint wenig Grund zu sein, dass so viele von Elturgards mächtigsten Verteidigern für eine solch triviale Aufgabe vergeudet werden. Die älteren Gefährten sprechen davon, ihre Pflichten zu erfüllen und ihren Befehlen zu gehorchen, aber mir schienen sie zu zufrieden zu sein.

Ein Paladin sollte Antrieb haben. Sie haben aus einem guten Grund die Macht der Götter erhalten, und gewiss kann dieser Grund nicht darin bestehen, schlafende Kaufleute zu bewachen. Andererseits ist der Hohe Beobachter allen Berichten zufolge ein weiser und effektiver Herrscher. Vielleicht erkennt er eine Bedrohung an der Boareskyr-Brücke, die ich nicht sehen kann. Najara war in letzter Zeit aktiver, trotz seines stillen Äußeren, das versichere ich euch. Burg Drachenspeer im Norden war wieder einmal der Ausgangspunkt eines infernalischen Eindringens. Und vielleicht ist ein Ort, an dem ein Gott des Mordes starb und ein Gott der Lügen geehrt wird, einfach finster.

Ich für meinen Teil habe Mitgefühl mit den jungen Hitzköpfen und habe jenen, mit denen ich gesprochen habe, geraten, in die Himmel zu blicken. In der Zeit von Cyrics legendärer Schlacht mit Bhaal waren Pegasi in der Nähe. Die magischen Kreaturen sollen jene schätzen, die ein reines Herz haben, und sich sogar von ihnen reiten lassen, wenn die Sache gerecht ist. Die jungen Paladine werden vielleicht nicht eine solche Gunst erlangen, aber ich bin mir sicher, der Gedanke bringt ihnen einige angenehme Tagträume.

CANDLEKEEP

Die große Festung raubt mir immer den Atem. Sie steht auf einem Vulkanfels etwa 30 Meter von der Küste entfernt, ein Dorn aus rauem Stein mit flacher Spitze inmitten der brandenden See. Jetzt stellt euch vor, wenn ihr könnt, dass die Spitze dieses Felsen vollständig von einer hohen Mauer umrandet ist. Die Mauer wird auf allen Seiten von mehreren Türmen unterbrochen, und sie umfasst einen großen Bereich, aus dem sich noch mehr derselben Türme erheben. Wer diesen Ausblick von oben betrachten konnte, der sagt, dass es wirklich aussieht wie ein Kuchen, der mit zu vielen Kerzen verziert wurde. Die Nebel der Gischt füllen die Luft an den westlichen Mauern, und im Winter kann diese Feuchtigkeit dafür sorgen, dass sich tückisches Eis ansammelt. Manchmal werden ganze Türme am Westrand der Festung aus diesem Grund für die kalte Jahreszeit aufgegeben, weil sie so von Frost überzogen sind.

Aus der Mitte erhebt sich der größte und dickste Turm von Candlekeep. Wenn die anderen Türme fein gezogene Zweige und Blüten sind, dann ist dieser gewiss der Stamm des Baumes: stark, massiv und hoch über den Bauten der Umgebung aufragend. Um die zentrale Festung ist ein Garten auf in einer Spirale steigenden Stufen erbaut, und wer das Glück hat, die eigentliche Bibliothek zu betreten, tut dies, indem er sich über diesen Grünbereich dem Haupttor nähert. Die meisten Leute allerdings, die Candlekeep besuchen, sehen dieses Bauwerk nur vom Hof östlich davon, wo die Anlage für ankommende Gelehrte liegt.

Das einzige Tor nach Candlekeep steht am Ende des Wegs des Löwen, der einzigen Straße, die Zugang zur Außenwelt erlaubt. Die Route beginnt in Beregov, in vielen Meilen Entfernung, und schlängelt sich einen einsamen Pfad entlang auf die Halbinsel, auf der Candlekeep steht.

DIE GROSSE BIBLIOTHEK

Candlekeep enthält die umfangreichste Sammlung von Wissen und Schriftstücken in den gesamten Reichen (auch wenn meine gelehrten Kollegen in Evereska nicht gerne daran erinnert werden). Die Burg war einst das Zuhause des großen Propheten Alaundo des Sehers, und innerhalb dieser Mauern wurden die Prophezeiungen von Alaundo verfasst. In ihren Gewölben, so sagt man, ist genug Wissen verborgen, um jede Person, die die Fähigkeit besitzt, alles zu finden und aufzunehmen, unvergleichbar mächtig zu machen. Das Problem ist natürlich dasselbe wie bei Geheimnissen an allen anderen Orten: Man muss wissen, dass ein Geheimnis existiert, ehe man seine Details ermitteln kann.

Aus diesem Grund ist die große Bibliothek von Candlekeep selbst eine Verteidigungsanlage: Für jedes Stück Wissen von großer Macht, das hier zu finden ist, gibt es tausend unbedeutende Rezepte, alte Lieder, historische Anekdoten, Tagebücher von lange toten Personen und endlose andere Schriftstücke ohne wirkliche Bedeutung, außer für die Mönche des Orts und die Gelehrten, die hier nach solchen Schätzen suchen.

Natürlich muss man erst einmal Einlass in die heiligen Hallen erlangen, ehe man die Schatzkammer erkunden kann. Die im Kloster lebenden gelehrten Mönche von Candlekeep,

die die Bekennenden genannt werden, bewachen diesen Ort und arbeiten unermüdlich daran, die Bibliothek zu schützen und zu bewahren. Auch wenn sie in ihrem alltäglichen Umgang recht freundlich sind, misstrauen sie doch allen Besuchern der Bibliothek.

ZUGANG ERHALTEN

Ich habe mehr als einen Besucher dabei unterstützt, Einlass in die Bibliothek zu erhalten, sodass ich den Prozess gut kenne. Der Eintrittspreis besteht aus der Spende eines Schriftstücks, das sich nicht bereits im Besitz von Candlekeep befindet. Auch wenn die Mönche dies als das „Eingangsgeschenk“ bezeichnen, ist es eine Gebühr, die bezahlt werden muss, und oft ist sie sehr hoch.

Für die meisten scheint diese Forderung schwierig oder unmöglich zu erfüllen zu sein. Wie soll der Besucher schließlich wissen, was Candlekeep in ihren irrgartenartigen Bücherstapeln aufbewahrt und was nicht? Aus diesem Grund kommen die meisten Besucher mit mehreren Büchern nach Candlekeep, von denen sie glauben, dass sie angenommen werden können.

Zum Glück für manche muss die Spende nicht absolut einzigartig sein. Ein Foliant oder eine Abhandlung, die die Bibliothek noch nicht in den Archiven hat, ist vorzuziehen, aber die Mönche sind auch einigen anderen Möglichkeiten gegenüber offen: seltene Ausgaben, sogar Bücher, die viel Geschichte haben, oder sogar Folianten, an deren Rand erkenntnisreiche (oder zumindest interessante) Notizen gekritzelt worden sind, wurden akzeptiert, ebenso die Tagebücher von Leuten, die weit herumgekommen oder sehr gebildet sind.

Die meisten, die als Bittsteller an die Tore von Candlekeep kommen, wissen bereits, was der Eintrittspreis ist. Wer es nicht weiß, erfährt es an den Toren und wird abgewiesen, wenn er kein derartiges Geschenk bei sich führt. Herolde, Priester der Götter Oghma, Gond, Deneir und Milil, bestimmte Erzmagier und andere, die als „Freunde von Candlekeep“ anerkannt werden, dürfen ohne eine solche Spende eintreten (auch wenn viele solcher Leute oft von sich aus einen Beitrag für die Gewölbe der Bibliothek leisten).

Die großen Doppeltore von Candlekeep sind dreimal so hoch wie ein Mensch und bestehen aus einem seltsamen schwarzen Metall, das Blitze abzuweisen und immun gegen magische Weissagungen zu sein scheint, zumindest wenn man mindestens einem Magier glaubt, den ich begleitet habe. Beide Türen sind im oberen Bereich mit dem Zeichen Candlekeeps, der Burg und der Flamme, verziert. Eines der beiden Tore steht weit genug offen, um während des Tages Besucher einzulassen, das andere bleibt geschlossen.

Fünf in Purpur gekleidete Mönche kümmern sich um diesen Eingang. Einer von ihnen tritt vor, um jene zu begrüßen, die um Einlass bitten. Er diskutiert die Absichten der Neuankömmlinge und untersucht die Gaben, die sie gebracht haben. Während der erste Mönch die dargereichte Gabe untersucht und ihren Titel und ihr Thema ermittelt, wirkt ein zweiter Wächter am Tor den Zauber *Botschaft*. Der Gelehrte Waldrop aus Waterdeep sagt mir, dass der Empfänger des Zaubers ein Bekennender in einem nahen Raum ist, der über einem gewaltigen Folianten sitzt, der alle Bücher von Candlekeep auflistet. Der Wahrer des Folianten wird offensichtlich durch eine Form von Magie unterstützt und findet heraus, ob die Bibliothek schon über das angebotene Buch verfügt. Er schickt dann eine Antwort, ob das Geschenk akzeptiert wird oder nicht.

Ein Priester von Deneir, den ich regelmäßig nach Candlekeep begleite, hat erwähnt, dass an dieser Schwelle Magie wirkt, um die Wahrheit zu ermitteln. Die Kameraden der Türwächter achten genau auf jeden potenziellen Ärger, und



andere Mönche blicken von hohen Türmen an den Toren herab, bereit, Hilfe zu rufen oder im Falle eines Angriffs magische Unterstützung zu leisten.

Wer eingelassen wird, wird als „Sucher“ bezeichnet, aber auch namentlich angesprochen, wenn die Mönche ihn kennen, ansonsten als „guter Herr“ oder „gute Dame“. Sobald ein Besucher eingelassen wird, treten die Mönche am Tor beiseite, um den Sucher in den Hof der Luft einzulassen. Besucher werden angewiesen, diesen Bereich zu überqueren und sich vor die Smaragdtür zu stellen, wo ein weiterer Mönch sie in Empfang nimmt, ihnen Nahrung, ein Bad und einen Schlafplatz anbietet und dafür sorgt, dass sie einen Mönch treffen, der ihnen dabei hilft, ihren Besuch in der Bibliothek zu planen, und ihn dann überwacht.

DER HOF DER LUFT

Der Hof der Luft trägt seinen Namen zurecht. Der gepflasterte Hof ist leer und enthält weder einen Baum noch einen Brunnen. Seine Südmauer ist die südlichste Mauer von Candlekeep selbst, und an sie sind einige aus unbehauenen Steinen bestehende Bauwerke für Besucher errichtet. Nahe der Westwand des Hofes stehen zwei Gebäude: das Haus des Binders, ein großer Tempel von Oghma, mit viel Platz, wo seine Gläubigen kampieren und Kontakte knüpfen können, und die Bäder, eine öffentliche Anlage, die Wasser aus einer natürlichen Quelle darunter bezieht.

Auf der anderen Seite der Bäder steht der Herd, ein großer Speisesaal und Versammlungsort für Sucher, mit Schreinen von Deneir, Gond und Milil in seinem Inneren. Der Herd ist verbunden mit dem Haus der Ruhe, einem Bauwerk mit vier Schlafsälen, wo Suchern Quartiere zugewiesen werden, wenn sie eingelassen worden sind. Neben dem Haus der Ruhe und an der Ostwand des Hofes stehen die Stallungen, wo Reittiere untergebracht und für die Dauer des Aufenthalts der Sucher versorgt werden, und der Getreidespeicher.

Der Nordrand des Hofes der Luft besteht aus einer Mauer, in die zwölf Türme eingesetzt sind. Das sind die Türme, in denen Besucher studieren dürfen.

Die berühmte Smaragdtür befindet sich in der Westmauer. Hier steht die ganze Zeit ein Hüter der Smaragdtür bereit, unterstützt von einer kleinen Gruppe rangniedrigerer Mönche, die als Boten und Laufburschen dienen. Es ist der Hüter, der neu eingetroffene Sucher offiziell begrüßt und Vorkkehrungen für ihren Aufenthalt trifft. Nur diese Tür führt in den inneren Bereich; die anderen Türme haben Eingänge zum Hof der Luft, doch haben sie keine Zugangspunkte zum inneren Bereich und somit den Rest der Bibliothek.

Diese dem Hof zugewandten Türme in der Nordmauer, die von den Mönchen „Necessaria“ genannt werden, sind die Orte, an denen die Besucher vor allem mit den Schätzen von Candlekeep interagieren. In ihnen befinden sich zahllose Lesesäle und kleine Versammlungsräume, in die Mönche einzelne Bücher bringen, damit sie gelesen werden können, und wo Sucher sich mit den Mönchen über weiteres Material beraten können, das ihre Forschung unterstützt. Auch wenn die Kammern an andere Türme angrenzen und über Brücken mit denen verbunden sind, die weiter entfernt sind, ermöglichen die Räume, die Gäste in einem Necessarium betreten können, keinen Zugang in den Rest der Burg.

IN DER BURG

Unglücklicherweise ist dies das ganze Ausmaß der Informationen, die ich über das Innere von Candlekeep habe. Meine persönlichen Erfahrungen sind auf den Hof der Luft begrenzt (das gilt für meisten Besucher). Auch wenn im Herd viele Geschichten erzählt werden, was sich jenseits der Necessaria befindet, ist das fast alles nur Spekulation und Hörensagen, und vieles ist nur erfunden, da bin ich mir sicher.

Vom Hof der Luft aus kann man die Türme sehen, die sich hoch über die Mauern des nördlichen Hofes erheben und die mit Stegen verbunden sind. Viele sind überdacht, aber haben keine Wände, und man kann Mönche sehen, die dort hin und herlaufen und dabei oft eine eindrucksvolle Last an Büchern tragen. Ihr Weg wird manchmal von kleinen Wendeltreppen unterbrochen, die Zugang zu höheren und niedrigeren Ebenen erlauben, und einige der größeren Stege sind sanft geneigt und führen von einem Stockwerk in einem Turm zu einem anderen im nächsten.

Das einzige, was ich sonst noch über das Innere von Candlekeep weiß, ist dass es sich noch unter der Ebene der Höfe erstreckt. Treppen in den Kellern mancher Türme führen ins Grundgestein der Felssäule, auf der die Festung erbaut ist. Ein Mönch vertraute mir einmal an, dass sich in diesen Höhlen Notfallvorräte befinden und sie Zugang zu großen Brunnen erlauben. Aus diesem Grund könnte die Anlage ganze Jahreszeiten, wenn nicht Jahre, einer Belagerung überstehen.

DIE BEKENNENDEN

Die Mönche von Candlekeep sind allesamt zurückgezogen lebende Gelehrte. Die meisten von ihnen haben keine nennenswerte magische Macht (auch wenn viele von ihnen viel über derlei Dinge wissen). Eine bemerkenswerte Minderheit jedoch sind Zauberwirker – entweder Kleriker von Göttern, die das Streben nach Wissen unterstützen, oder Magier. Selbst Kriegermönche und Paladine waren schon unter den Bekennenden zu finden, doch niemals viele auf einmal.

Die Bekennenden sind die eingeschworenen Diener der großen Burg, und sie werden genau geprüft, um jede Falschheit auszusortieren, ehe sie den Schwur des Ordens leisten dürfen. Die erste Priorität der Mönche ist der Schutz des Wissens der Bibliothek vor jenen, die es stehlen oder zerstören wollen, aber auch vor natürlichen Effekten, die ähnliche Folgen haben könnten, wie Schimmel, Feuchtigkeit und Verfall. Viele der Mönche nutzen verschiedene Arten von magischen Gegenständen bei ihrer Arbeit, und in den Anlagen von Candlekeep findet man mehr als einige Skriptorien, in denen abgenutzte Bücher kopiert werden, Bindereien, um sie zu reparieren und sogar magische Lagerplätze, die seltene Bücher vor weiterem Verfall oder Schaden bewahren.

Ich habe die Bekennenden niemals genauer studiert, da mir dies niemals wirklich notwendig erschien, aber in der Zeit, die ich im Hof der Luft verbracht habe, sowie bei meinen Gesprächen mit Waldrop, habe ich einige Dinge aufgeschnappt.

Die einfachen Mitglieder der Bekennenden sind eingeteilt in die Akolythen, die Neuankömmlinge im Orden, und die Schreiber, die den Großteil der Arbeit in der Burg verrichten. Akolythen schufteten, putzten, heben und tun all die anderen anstrengenden Dinge, die ein Ort dieser Größe benötigt, und arbeiten an ihren Studien. Sie hoffen, sich beweisen zu können, damit sie irgendwann in die Reihen der Schreiber aufgenommen werden. Die Schreiber leisten den Großteil der Archivierungsarbeit der Bekennenden und legen auch oft Hand an, wenn eine besonders große Arbeit ausgeführt werden muss.

Die Meisterleser sind die Gelehrten und alten Mönche, die die Schreiber anweisen und die Akolythen unterrichten. Alle verfügen über beträchtliche Erfahrung und haben sich der großen Bibliothek verschrieben, und aus ihren Reihen werden Kandidaten ausgewählt, wenn in den oberen Rängen Positionen frei geworden sind.

Über den Meisterlesern stehen die anderen hochrangigen Posten, die jeweils über spezialisierte Pflichten verfügen. Das reicht vom Torwächter, der für die Sicherheit der Burg zuständig ist, bis zum Führer, der die Bekennenden

unterweist und ausbildet. Besonders bemerkenswert ist der Kantor, der für die fortlaufende Rezitation der Prophezeiungen des großen Sehers Alaundo zuständig ist, der einst hier gelebt hat.

Ich erinnere mich an das erste Mal, als ich auf die Endlose Rezitation gestoßen bin. Sie beginnt am Rande des Hörvermögens (und ich war einer der ersten im Hof, der sie hörte), kommt langsam näher und wird dabei lauter. Dabei wird alles andere in der Umgebung still. Kurze Zeit später trifft eine Prozession von Bekennden ein, und das einzige Geräusch, das man vernehmen kann, ist ihr widerhallender, sonorer Gesang. Der Kantor oder einer seiner Untergebenen (die die „Stimmen“ genannt werden) führt diese Prozession an, und alle Bekennden sollen gelegentlich ihre Stimme der Prozession leihen.

Durch meine Freundschaft mit Waldrop konnte ich eine der acht Großen Leser treffen, dem Ältestenrat der Bekennden, die für die Leitung von Candlekeep zuständig sind. Sie war groß, und ich erinnere mich, dass ich dachte, dass sie eine der höchstgebildeten Personen war, mit denen ich jemals gesprochen hatte. Jeder Große Leser hat einen Verantwortungsbereich unter den Bekennden, normalerweise ein bedeutendes Wissensthema, und wird als größter Experte in diesem Feld betrachtet und behandelt.

Letztlich stehen zwei über allen anderen: der Hüter der Folianten und der Erste Leser. Während es die Aufgabe des Ersten Lesers ist, die Integrität der Gelehrsamkeit von Candlekeep zu wahren und für die Erweiterung ihrer literarischen Ressourcen und Wissensbasis zu sorgen, verwaltet der Hüter die große Bibliothek. Das Wort des Hüters ist Gesetz, und zwar buchstäblich. Die Edikte aller Hüter werden für die Bildung der zukünftigen Hüter aufgeschrieben und als Tradition weitergeführt, bis sie durch das Wort eines zukünftigen Hüters aufgehoben werden. Waldrop erzählte mir, dass es Tradition ist, dass der Hüter und der Erste Leser eine antagonistische Beziehung haben, da sich der eine auf die Mönche und die erleuchteten Ziele der Bibliothek konzentriert, der andere auf die weltlichen Aspekte der Gelehrsamkeit und die Interaktionen von Candlekeep mit der Außenwelt.

Auch wenn diese hochrangigen Mönche die meisten Besucher auf Abstand halten, kommt es durchaus vor, dass sie sich direkt mit Abenteurern abgeben, wenn sie deren Dienste benötigen. Auch wenn die Gelehrten selten viel für die Arbeit von Abenteurern bezahlen können, verfügen sie doch über die kostbarste Währung von Candlekeep: Wissen. Ich kenne viele Gruppen, denen Wissen über lange verlorene Ruinen gezeigt wurde und die dann gebeten wurden, sich einem gefährlichen Ort zu stellen und mit Dingen zurückzukehren, die nur an diesem Ort zu finden sind. Wenn die Schätze, die an solchen Orten zu finden sind, nicht genug Belohnung darstellen, können einige Bekennde zur Motivation Dinge wie Prozeduren zur Erschaffung von magischen Gegenständen und schriftliche Kopien seltener Zauber anbieten, um das Angebot reizvoller zu machen.

DIENTSTLEISTUNGEN

Wer nach Candlekeep kommt, darf einen Zehntag bleiben, ehe er abreisen muss, und muss mindestens einen Monat fortbleiben, ehe er zurückkehrt. Während dieses Zehntags darf er darum bitten, bestimmte Folianten zu lesen, die bekanntermaßen im Besitz der Bibliothek sind, oder sie können die Mönche bitten, ihnen Bücher über bestimmte Themen zu bringen. Diese Werke werden in die Lesesäle in den Türmen am Hof der Luft gebracht. Gäste dürfen diese Türme betreten und dort die Bücher lesen (aber nicht kopieren), immer in der Gesellschaft von Mönchen.

Eine der Haupteinnahmequellen von Candlekeep ist der Verkauf von Büchern. Es gibt drei Arten solcher Bücher:

Kopien von Folianten nichtmagischen Wissens, Kopien von Zauberbüchern und anderen magischen Formeln, und Werke der Bekennden.

Kopiertes Wissen. Das Kopieren und Binden eines Werks nichtmagischen Wissens in Candlekeep wird üblicherweise für einen Preis von 100 GM durchgeführt (aber sehr große Bücher kosten immer mehr). Das kann mehrere Wochen dauern, besonders bei großen Folianten, und somit ist es nicht ungewöhnlich, dass ein solches Werk schriftlich in Auftrag gegeben wird, zusammen mit einer Vorauszahlung. Später kann man das Buch am Tor abholen oder einen zusätzlichen Preis bezahlen, um es liefern zu lassen.

Zauberbücher. Im Gegensatz dazu kosten magische Bücher mit Zaubern und Formeln sehr viel mehr. Ein Zauberbuch könnte Tausende oder sogar Zehntausende von Goldmünzen kosten. Jeder einfache Zauber oder Zaubertrick in einem solchen Buch kostet etwa 25 GM, doch komplexere und mächtigere Zauber können 150 GM oder mehr kosten.

Werke der Bekennden. Jedes Jahr bringen die Mönche von Candlekeep ein kleines Buch heraus, das mit dem Siegel der Burg geprägt ist und als Herausgeber „Die Bekennden von Candlekeep“ angibt. Diese Bücher konzentrieren sich immer auf ein bestimmtes Thema und enthalten kurze Aufsätze, Auszüge und andere Texte zum Thema. Sie werden in Candlekeep und von Repräsentanten in großen Städten verkauft, für einen Preis zwischen 50 GM und 100 GM pro Buch, doch manche werden für weitaus mehr wiederverkauft.

Candlekeep kauft auch Bücher und finanziert sogar Abenteurer auf Expeditionen, um verlorene Wissensquellen überall in den Reichen zu finden. Wie viel Geld bei solchen Aufträgen fließt, kann natürlich verhandelt werden.

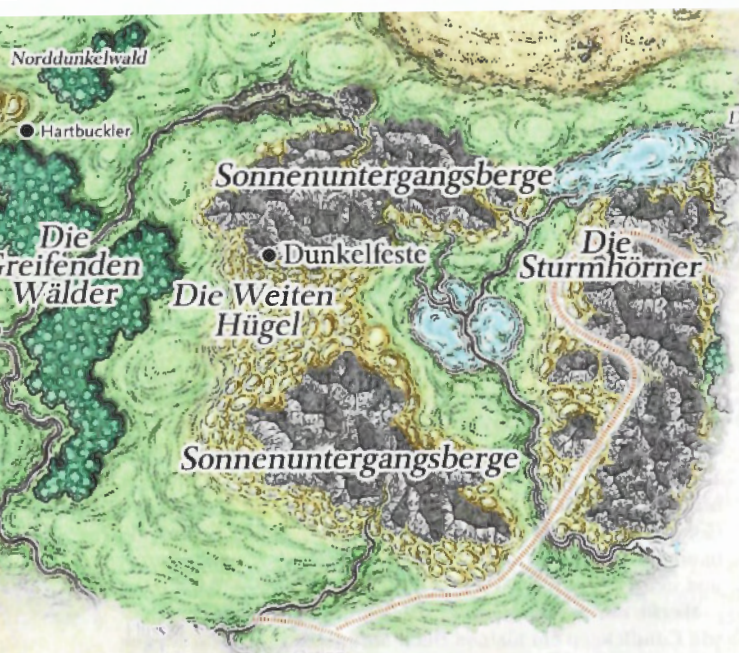
DUNKELFESTE

Ich vermute nicht, dass ihr schon von Dunkelfeste gehört habt. Es ist viele Jahre her, dass die Leute den Namen des Ortes voller Furcht geflüstert haben. Schließlich sind die Zhentarim, die Organisation, die Dunkelfeste seinen schlechten Ruf eingebracht hat, allen Berichten nach nicht mehr der Kader von Dieben, Mördern und bösen Magiern, das sie einmal waren. Und seltsamerweise lässt sich diese charakterliche Veränderung laut meiner Quelle unter den Zhentarim auf Dunkelfeste zurückführen. Wie mir erzählt wurde, hat es sich so zugetragen ...

Die Zhentilfeste brannte. Die Zitadelle der Raben lag in Ruinen. Die Anführer der Zhentarim starben, wurden von den Shadovar des zurückgekehrten Netheril gefangen oder waren auf der Flucht. Das gerühmte Schwarze Netzwerk wurde in Stücke gerissen. Zellen von Zhentarim-Agenten wurden isoliert, und ohne Verbindungen oder Richtung lösten sie sich auf oder wurden von Rivalen vernichtet. Die Zhentarim waren nicht mehr.

Oder so schien es. Es gab eine Festung der Zhents, die nicht gefallen war und deren Anführer niemals in ihrer Hingabe zur Organisation schwankten. Dunkelfeste steht tief in den Bergen der Westlichen Herzlande, und dort versammelten sich die Überreste der Zhentarim heimlich. Sie schworen erneut Treue gegenüber ihren Anführern, die schworen, die Organisation in etwas zu verwandeln, das stärker war als zuvor.

Der Mann, dem diese neuen Zhentarim Treue schworen, war ein dunkler Ritter, der nur als der Pereghost bekannt ist. Der Pereghost hatte lange die Streitkräfte der Zhentarim von Darkhold angeführt, und seine Vision für die Wiederbelebung der Organisation war militärischer Natur. Nach einer Zeit der Rekrutierung und Ausbildung kamen die Zhentarim aus Dunkelfeste, nicht als Eroberer oder dominante Kapitalisten, sondern als Söldner, die bereit waren, anderen zu dienen anstatt sie zum Dienen zu zwingen.



In den Jahren, die folgten, tat diese Verwandlung den Zhentarim gut. Sie verdienten sich einen Ruf, hervorragende Dienste zu leisten, und ihre Zahl nahm zu. Wer von der Dunkelfeste wusste, betrachtet sie als Hauptquartier dieser neuen Version der Zhentarim.

Die Mitgliederzahl der Zhentarim ist schwer zu bestimmen, aber meine Quellen sagen mir, dass sie womöglich zahlreicher sind als vor dem Fall ihrer Organisation. Die neue Führung dieser größeren Gruppe hat zu einer Fokusschiebung geführt. Die Zhentarim sind immer noch eine Quelle fähiger Söldner, doch haben sie sich auch in kaufmännische Bestrebungen ausgeweitet. Zhent-Wachen reiten nun an der Seite ihrer eigenen Karawanen. Und während eine militärische Organisation ihnen in der Zeit nach dem Fall gut diente, beschreibt meine Quelle die Zhentarim oft als „Familie“ und Anführer als „mein guter Freund“.

Meine Quelle sprach auch in ehrfürchtigem Ton vom Pereghost, als sei er noch am Leben und Anführer von Dunkelfeste. Der Pereghost ist niemals ohne Vollrüstung und einen Helm, der sein Gesicht bedeckt, zu sehen. Wenn kein Elf hinter der Maske steckt, dann vermute ich, dass eine Reihe von Menschen sich im vergangenen Jahrhundert als Pereghost ausgegeben haben.

DUNKELFESTENTAL

Die Geschichten meiner Quelle hatten mich neugierig gemacht. Und als ich einen Grund hatte, in der Gegend zu sein, brach ich in Richtung Dunkelfeste auf. Ein gewaltiger Berg, welcher der Graue Wächter des Morgens genannt wird, ragt im Osten hinter Dunkelfeste auf und wirft von Sonnenaufgang bis Mittag einen tiefen Schatten über die Festung. Dunkelfeste liegt in einer Kluft in der Seite des Grauen Wächters und stellt den höchsten Punkt in einem relativ flachen und gut zu verteidigenden Tal namens Dunkelfestental dar.

In Dunkelfestental findet man eine kleine Siedlung desselben Namens, die vor allem aus Schafhirten besteht, die sich auf den Hochwiesen der Sonnenuntergangsberge um ihre Herden kümmern, und einige Bauern, die der Erde, die sie an die Felder des Tales klammert, gute Feldfrüchte abtrotzen. Die Haupteinnahmequelle des Dorfes ist der Steinbruch für schwarzes Gestein am südöstlichen Rand des Tals; die schweren Wagen, die unter dem Gewicht der Steine ächzen und die großen, muskulösen Zugpferde, die sie ziehen, sind hier ein alltäglicher Anblick. Die einfachen Leute des Dunkelfestentals sind mürrisch und misstrauisch gegenüber Fremden, doch achten sie sorgfältig darauf, niemanden zu

beleidigen. Die Siedlung mit ihren etwa hundert Einwohnern steht komplett unter der Vorherrschaft von Dunkelfeste und zieht einigen Nutzen aus der Situation: Die Bewohner des Tals erhalten mehr Besucher und treiben mehr Handel als jedes andere kleine Dorf. Bis vor kurzer Zeit konnten Karawanen auf dem Weg nach Dunkelfeste nur im Schatten der Burg selbst karnieren. Jetzt haben die Leute des Tals eine Herberge errichtet, die „Zur Rastenden Wyvern“ genannt wird, und noch eine weitere eigenständige Taverne, das „Krähennest“.

Einige der Ortsansässigen schicken Bündel dicker, reichhaltiger Wolle, die sie ihren Schafen abscheren, auf den Markt. Andere verdienen ihren Lebensunterhalt damit, den Löwenzahnwein zu verkaufen, den das Dunkelfestental schon immer produziert hat, den sie aber erst in letzter Zeit ins Ausland verkaufen. Das Tal verfügt über eine kleine Miliz, die technisch gesehen unter dem Befehl des Pereghost steht, die aber von einem örtlichen Hauptmann namens Sulvarn geleitet wird.

Leute, die Schwierigkeiten mit den Zhentarim hatten, könnten es sich nicht vorstellen, an einem Ort zu leben, der so sehr unter ihrer Macht steht, aber die Realität ist, dass das Leben hier ziemlich entspannt ist. Gewiss, man sollte sich nicht mit den Soldaten in der Burg anlegen, aber sie sind selten so kleinlich grausam, wie man es von Kriegern erwartet, die einem örtlichen Fürsten dienen. Wer die Zhentarim nicht versteht, der stellt sich oft böse lachende Schurken vor, wie die Zhents es früher gewesen sind. In Wahrheit sind sie pragmatisch und bereit, alles zu tun, was sie dabei unterstützt, ihre Ziele zu erfüllen. Aber sie haben keinen Grund, die Bewohner von Dunkelfestental zu terrorisieren, aus einem einfachen Grund: Sie kontrollieren sie bereits.

In den vergangenen Jahren lebten diese Leute in Angst und Misstrauen, mit einer ordentlichen Portion rassistischer Vorurteile; mein erster Besuch in Dunkelfeste vor fast einem Jahrhundert war die Gelegenheit für mich, einige der ekelhaftesten Beleidigungen zu hören, die man sich jemals für meine Art ausgedacht hat, schlimmer noch als das, was ich von den verderbten Lippen der Orkplünderer im Norden gehört habe. Die Einstellungen der Bewohner des Dorfes haben sich aber über die Jahre geändert, ohne Zweifel zum Teil wegen der Befehle des Pereghost, als er die Zhentarim wieder in die weite Welt brachte.

BURG DUNKELFESTE

Als ich die großen, schwarzen Mauern von Dunkelfeste das erste Mal betrachtete, dachte ich, dass alle Legenden darüber wahr sein mussten. Bei meinem zweiten Besuch wollte ich meine Vermutungen bestätigen.

Den Legenden nach begann die Geschichte der Dunkelfeste vor mehr als einem Jahrhundert, als sie als die Festung der Weiten Hügel bekannt war. Sie wurde als Sommersitz für die so genannten „Riesenimperien“ erbaut. Die Burg lag in den Weiten Hügeln und konnte von hier die Handelsrouten dominieren, die im Norden aus dem Iriaebor-Tal führten. Sie konnte auch den Flusshandel in der Gelbschlangenschlucht dominieren.

Die Rolle der so genannten Riesenkaiser ist noch heute Anlass für Spekulationen und Diskussion. Es gibt aber einige wenige Individuen in den Riesenstämmen des Nordens, die behaupten, die Erben ihrer uralten Kronen zu sein. Was die Wahrheit über diese Imperien auch sein mag, die Burg selbst wurde definitiv für Riesen erbaut. Ihre Größe und Bauweise lassen keine andere Erklärung zu.

Legenden besagen, dass die Riesen Dunkelfeste wegen innerer Streitigkeiten verloren – zwei Brüder, die um ihr Erbe stritten. Durch Gift, Magie und Söldner dünnten die Brüder die Bevölkerung der Burg aus, bis nur noch die

Brüder selbst übrig waren. Die beiden kämpften und fügten einander tödliche Verwundungen zu, und sie beide schleppten sich weg, um alleine zu sterben. Die Geister der Brüder sollen noch immer die Burg heimsuchen, immer noch auf die Vernichtung ihres Bruders aus.

Die Festung wurde dann von einer Folge von Besitzern bewohnt, darunter auch ein Drache von einem gewissen Ruf, aber erst als eine Lich die Burg in Besitz nahm, wurde sie als Dunkelfeste bekannt. Die Lich trug den Namen Varalla, und sie soll vielerlei böse Kreaturen beschworen haben, die ihr dienten. Sie schickte sie aus, um die Umgebung zu dominieren und ein Imperium des Bösen zu errichten. Varalla regierte Dunkelfeste, bis die berühmten Anführer der alten Zhentarim, Manshooon und Fzoul, die Geschichte von ihrem Reichtum an Gold und Magie hörten. Derartige Beute lockte die beiden an, und schließlich besiegten sie die Lich, um ihre Burg für sich zu beanspruchen.

Bei meiner Ankunft vor den großen Toren der Festung stellte ich fest, dass ich erwartet wurde. Ich musste beobachtet worden sein, seit ich das Dunkelfestental betreten hatte. Vielleicht sogar noch früher. Nach einer kurzen Wartezeit begrüßte mich eine Seneschallin, eine direkte Frau mit starkem Händedruck, die herzlich von der Person sprach, die mir heimlich die Geschichte der Zhentarim hatte zukommen lassen. Ich war erstaunt, da ich gedacht hatte, meine Quelle und ich hätten vertraulich gesprochen. Wie ihr ohne Zweifel bemerkt habt, meide ich es, den Namen, das Geschlecht oder eine körperliche Beschreibung meiner Quelle zu erwähnen, da ich einen Eid der Geheimhaltung geschworen habe. Nach meinem ersten Schock war meine Unterhaltung mit der Seneschallin angenehm, und sie führte mich durch Teile der mächtigen Burg.

Als ich sie auf die Legende der Erschaffung und Besetzung von Dunkelfeste ansprach, erzählte sie mir ziemlich genau die Geschichte, die ich schon gehört hatte, fügte aber einige Charaktere aus der Geschichte der Burg hinzu, von denen ich noch nie gehört hatte. Als ich Spuk in der Burg erwähnte, lächelte die Seneschallin nur. Auch wenn es mir wie ein ehrliches Lächeln erschien, konnte ich keine Wahrheit daraus ablesen.

Ich kann wenig zu den Verteidigungsanlagen der Burg sagen. Meine Führung war begrenzt. Aber ich habe bemerkt, dass zwar einige Dinge im Riesenmaßstab angepasst wurden, um sich für Menschen zu eignen (wie Treppen und die meisten Türen), andere aber immer noch gigantisch sind. Beispielsweise habe ich keine Ahnung, wie sie es ohne Magie geschafft haben, die Tore zu öffnen, um mich einzulassen.

BEWOHNER VON DUNKELFESTE

Ich habe den Pereghost während meines Besuchs nicht gesehen, also kann ich nichts über den Mann sagen. Aber die Seneschallin und alle anderen, mit denen ich gesprochen habe, sprachen in ehrfürchtiger Stimme vom Pereghost. Wie die Wahrheit über diesen Heiland der Zhentarim auch aussehen mag, er ist scheinbar zu beschäftigt, um neugierige Besucher zu empfangen. In Dunkelfeste hörte ich den Namen eines anderen Anführers von Bedeutung, Manxam, aber meine Fragen über diese Person wurden auf andere Themen abgelenkt, und ich fühlte mich nicht wohl damit, die Seneschallin wegen der Sache zu bedrängen.

Über den Rest von Dunkelfeste kann ich kaum mehr berichten. Die Zhentarim haben zwei Kriegseinheiten in Dunkelfeste: die Sturmwatch, ein Kader von Zhentarim-Veteranen, die als schwere Infanterie dienen, und die Grauen Federn, Bogenschützen, die vor allem für die Verteidigung der Festung zuständig sind.

Das sind allerdings nicht die einzigen Truppen, auf die Dunkelfeste zugreifen kann. Die Jahre, als ein Kontingent

von Riesen in Dunkelfeste lebte, sind lange vorbei, aber an ihrem Platz befindet sich ein Horst von Wyverns, die gezüchtet und ausgebildet werden, um Dunkelfeste zu beschützen und dem Pereghost zu gehorchen. Ihr Ausbilder ist ein Waldläufer namens Grigarr, dessen Körper von zahllosen Narben von Wyvernstichen bedeckt ist. Der Mann ist ein gieriger Halunke, der behauptet, jetzt immun gegen das Gift der Wyverns zu sein, weil er so oft gestochen worden ist. Er liebt es, im Krähenest Geschichten zu erzählen, wie er seine vielen Stiche bekommen hat, und hält sich für einen unterhaltsamen Erzähler, weil die Leute zuhören und applaudieren. Die Wahrheit ist, dass die Einheimischen Angst vor ihm haben, also halten sie ihn bei Laune, wenn er besoffen ist.

ELTURGARD

Ah, Elturgard! Wenn ein Ort in der Welt das menschliche Potenzial für Größe verkörpert, dann diese junge Nation. Wer könnte den Anblick einer strahlenden Heerschar der Gefährten vergessen, Paladinen, die aufs Schlachtfeld reiten, mit straffen Bannern, die sich im Wind blähen, mit Harnischen und Schilden, auf denen das Symbol von Elturgard glänzt, und jeder mit einem heiligen Symbol seines Gottes, ihrer Rüstung für die Seele. In meinem Volk gibt es genug, die gut und gerecht sind, aber der schiere Eifer und die echte Tapferkeit, die die Gefährten bei ihrem Kampf für die Wahrheit zeigen, scheint mir einzigartig menschlich zu sein. Und es sind nicht nur diese Wenigen, die von den Göttern berührt sind, die diese hohen Ideale anstreben; Elturgards Streitkräfte sind voll von Männern und Frauen, die sich den Gefährten anschließen wollen. Sie sind die Höllenreiter, die ihren Namen tragen, weil vor langer Zeit die Krieger von Elturel tatsächlich durch ein Tor in die Neun Höllen ritten, um die Teufel zu verfolgen und zu zerstören, die ihr Volk heimgesucht hatten. Da sie diese strahlenden Beispiele haben, zu denen sie aufblicken können, ist es da ein Wunder, dass die einfachen Leute von Elturgard auch dazu neigen, fromm der Gerechtigkeit zu folgen und ihre Götter zu verehren?

Oh, wie hell Elturgards Licht brennt! Wenn es doch nur anhalten könnte. Menschen sind schließlich kurzlebige Geschöpfe, und wankelmütig in ihrem Glauben und ihrer Aufmerksamkeit. Elturgard ist das Produkt einer oder zweier Generationen von Menschen, und es scheint mir nicht glaubwürdig, dass noch viele weitere folgen werden. Es ist traurig, aber ich denke, ich werde noch sehen, wie Elturgard schwindet. Aber es war ein Wunder, das die Nation von Elturgard erschaffen hat, und vielleicht wird diese göttliche Vorsehung sie auch bewahren.

Es begann, wie alle großen Geschichten, in der Dunkelheit. Vor einem halben Jahrhundert war die Stadt Elturel eine unbedeutende Macht. Sie hatte unter verschiedenen Vorwänden das Gebiet ihrer Nachbarn beansprucht und sie unter „Elturels Schutz“ gestellt. Dann stellte sich heraus, dass der Anführer der Stadt, der Hohe Reiter, ein Vampir war. Das Ausmaß des Netzwerks von bezauberten Dienern, untoten Verbündeten und willigen Speichelleckern des Vampirs überraschte die Höllenreiter. Eine untote Seuche suchte Elturel heim, und auch wenn die Höllenreiter am Tag Siege erzielen konnten, fügten ihnen der Vampir und seine Schergen in der Nacht grausame Verluste zu. In jeder Nacht beteten die guten Menschen von Elturel zu den Göttern, dass die Morgenröte schnell kommen möge.

Dann, in einer besonders schrecklichen Nacht, als alles verloren schien, kam die Morgenröte. Ein warmes, goldenes Licht erfüllte die Stadt und die Umgebung, ausgestrahlt von einer goldenen Kugel, die bewegungslos am Himmel hing, so hell, dass es schien, als wäre ein neuer Tag angebrochen. Der



DAS WAPPEN
VON ELTUREL

Hohe Reiter und seine vampirische Brut waren draußen, als das Wunder passierte, und sie wurden zu Staub verbrannt. Die anderen Untoten wichen im Licht zurück. Kurze Zeit später war Elturel frei.

Als der wahre Morgen kam, blieb die neue Sonne am Himmel. Und sie blieb auch in der nächsten Nacht am Himmel, und in der Nacht danach, und in jeder Nacht seitdem. Einige nennen es Amaunators Gabe, doch niemand konnte sagen, welcher Gott ihnen diese Gunst erwiesen hatte. Die meisten sahen sie als Gefährten der Sonne und als Gefährten ihrer selbst, und so wurde das Licht der Gefährte genannt. Dieses heilige Wunder lockte Pilger aller Art nach Elturel. Die Frommen, die Neugierigen, die Kranken, sie alle kamen, um die Wärme zu genießen und in der Nacht das gesegnete Licht zu sehen. Es hatte schon immer einige wenige Paladine unter den Höllenreitern gegeben, aber der Gefährte zog viele weitere nach Elturel, und der Beste von ihnen wurde der Hohe Beobachter genannt, um anstelle des Hohen Reiters zu regieren.

Um die Ordnung unter den vielen Religionen der Paladine zu wahren, wurde ein besonderer Ritterstand erschaffen, benannt nach dem Gefährten der Sonne. Diese Paladine schworen, das Entschlossene Bekenntnis aufrechtzuerhalten, einen Eid, Elturel und allen guten Leuten zu dienen. Und deshalb hat Elturel heute die Gefährten und die Höllenreiter.

Der Posten des Hohen Beobachters wird nicht mehr von einem Paladin eingenommen, sondern von einem Priester von Torm namens Thavus Kreeg, und dies scheint mir angemessen. Paladine sollten draußen in der Welt sein und ihre göttlichen Gaben zum Wohle aller nutzen, nicht hinter einem Schreibtisch sitzen und Dokumente unterzeichnen oder sich mit Würdenträgern herumärgern. Hoher Beobachter Kreeg regiert seit rund vierzig Jahren weise und gut, doch da er ein kurzlebiger Mensch ist, nähert er sich dem Ende seiner

Tage. Wenn er stirbt oder den Anforderungen seines Amtes nicht mehr gewachsen ist, hoffe ich, dass Elturel schnell zu einer ähnlich starken Führung übergehen kann. Es sind solche Veränderungen und die resultierenden Machtkämpfe, die Menschen oft vom rechten Pfad abbringen. Vielleicht wird das Licht des Gefährten ihnen den Weg zeigen.

ELTURELS GARDE

Elturel, manchmal Königreich der Zwei Sonnen genannt, umfasst Elturel, Triel, Scornubel, Soubar und Berdusk. Es beansprucht und beschützt auch viele der kleineren Dörfer und Bauernhöfe an den Straßen und Flüssen der Westlichen Herzlande.

Das Wappen von Elturel, die Sonne und die kleinere Gefährtensonne, von einer Flamme umgeben, ist vielen an den Straßen, die nach Elturel führen, vertraut, denn es verziert auch die Rüstungen und Flaggen der beiden Gruppen von Beschützern, der Höllenreiter und der Gefährten.

Man kann sagen, dass Elturel nur als Nation existieren kann, weil es diese Ritter gibt, denn es wird von allen Seiten bedroht. Die Wildnis im Süden ist die Heimat gieriger Monster, und das Schlangenkönigreich von Najara im Norden schickt oft Agenten, sowohl Plünderer als auch Spione, um die Stärke von Elturel zu prüfen. Die Ritter müssen immer wachsam sein, und glücklicherweise für die Bewohner von Elturel sind sie genau das.

Für mich ist es eine Erleichterung, über die Grenze nach Elturel zu treten, denn diese bedeutet normalerweise den Beginn einer sicheren Zuflucht, sodass man bei Nacht weniger Wachen aufstellen muss. Viele Abenteurer finden einen guten Grund, Elturel zu besuchen, egal ob sie persönlichen Zielen folgen oder Schutz vor den Gefahren suchen, die die kleine Nation umgeben. Außerdem ist der Hohe Beobachter dafür bekannt, Gruppen von Abenteurern in wichtigen Angelegenheiten für die Nation anzuwerben. Auch wenn er viele Paladine und Kleriker in seinen Diensten hat, ist Unterstützung von außen für den Schutz des Reiches von größter Bedeutung.

DER GEFÄHRTE

Die zweite Sonne, die sich direkt über Elturel befindet, brennt am Tag und in der Nacht. Die Kugel wird oft der Gefährte genannt, aber manche schreiben sie einem Gott zu. Während sich die natürliche Sonne über den Himmel bewegt und bei Nacht verschwindet, ist der Gefährte beständig und treu und verhindert stets, dass Kreaturen der Dunkelheit die Stadt angreifen. Die zweite Sonne bietet den Leuten von Elturel stets Beleuchtung wie am Tage, und diese Beleuchtung schadet Kreaturen, die gegenüber Sonnenlicht empfindlich sind, wie es die Sonne tut. Dieses beständige Tageslicht nimmt ab, je weiter man sich von Elturel entfernt, und wirft ein schwaches Dämmerlicht im Umkreis von 75

FORT MORGENFÜRST

Vor einigen Jahren verschwand die ganze Paladin-Besatzung von Fort Morgenfürst einfach in einem verhängnisvollen Zwischenfall, der die Steine der Festung schwärzte und ihre Türen und Fenster versiegelte. Der Hohe Beobachter der Zeit befahl, dass das Fort, einen Tagesritt westlich von Elturel, zugemauert und Neugierigen der Zutritt untersagt werden sollte, aus Angst vor dem Bösen, das sie in die Welt entfesseln könnten. Das Fort ist bis heute versiegelt, und Wachen besetzen in der Nähe ein befestigtes Lager, welches als Stützpunkt dient, von dem aus die Paladine von Elturel diese Region der Nation patrouillieren können, und auch als Abschreckung für Abenteurer und andere Taugenichtse, die finden wollen, was in den Tiefen begraben ist.

Kilometern um die Stadt. Aus größeren Entfernungen ist die Kugel als strahlendes Leuchtfeuer am Himmel zu erkennen. Man kann sie bei Nacht selbst an der Boareskyr-Brücke und in Berdusk klar erkennen. Sie erscheint wie ein unbeweglicher Stern über dem Horizont. Man kann wohl sagen, dass jedes Land, das von ihrem Licht berührt wird, jetzt unter „Elturels Schild“ steht, aber die Nachbarn von Elturgard sträuben sich gegen solche Behauptungen.

DAS ENTSCLOSSENE BEKENNTNIS

Da es kein klares Zeichen gibt, woher der Gefährte stammt, und da so viele Gläubige jeden Tag in Elturgard eintreffen, brachte der erste Hohe Beobachter ein Kader von Paladinen zusammen und entwickelte das Entschlossene Bekenntnis. Diese Reihe von Schwüren und Grundsätzen legt unter anderem fest, dass jene, die ihr folgen, den Gefährten nicht einem bestimmten Gott zuschreiben, und dass sie auch nicht erlauben werden, dass religiöse Differenzen zwischen sie und andere kommen. Wer auf das Entschlossene Bekenntnis schwört, verspricht auch, dem Hohen Beobachter zu dienen, die Gesetze von Elturgard einzuhalten und immer im Dienste des Guten zu stehen. Ursprünglich sollte das Entschlossene Bekenntnis die zänkischen Paladine von Elturgard zu den Gefährten machen, doch seitdem wurde es auch von den Höllenreitern übernommen. Wenn ein Höllenreiter oder ein Gefährte die Grenzen des Gesetzes oder guten Benehmens überschreitet, sagen ihm seine Gefährten oft „denk an das Bekenntnis“, und schon bald werden die Dinge richtig gestellt.

Auch wenn einige, die dem Bekenntnis folgen, unnötig streng erscheinen, haben die Bewohner von Elturgard den höchsten Respekt vor den Höllenreitern und den Gefährten. Die Gefährten sind ohne Frage in erster Linie die Helden des Volks, und das Volk von Elturgard liebt sie dafür. Es ist vielleicht schwer, einem Gefährten ein Lächeln abzurufen, doch habe ich festgestellt, dass hier sogar die einfachsten Wachen bereit sind, ohne zu zögern ihr Leben zu opfern, um ihr Volk zu beschützen. Und das Volk von Elturgard weiß das. Wenn man das Bekenntnis schmätzt, wird man nicht den Zorn des Bekenntnisses erleiden, sondern den der einfachen Leute.

ELTUREL

Elturel ist eine Stadt auf einem Hügel. Sie steht über dem Fluss Chionthar und ist beständig vom Gefährten erleuchtet. Elturel ist ein wichtiger Ort an der Handelsroute durch die Westlichen Herzlande. Die Stadt und ihr Umland sind auf viele Meilen eine sichere Zuflucht gleichermaßen für Bürger und Besucher. Ein großer Teil dieser Sicherheit entstammt den Bemühungen der Höllenreiter, deren Kavallerie die Straßen nach Elturgard und die Pfade am Fluss patrouilliert.

Im Zentrum der Stadt, direkt unter dem Gefährten, ist eine felsige Anhöhe mit einer Klippe, auf deren Spitze die Hohe Halle steht. Diese Burg, deren Mauern den Gipfel des Hügels umgeben, ist das Zuhause des Hohen Beobachters und eines Großteils der Bürokratie von Elturgard. Ein Fluss fließt aus der Mitte der Burg, erzeugt durch die ergiebigen Quellen in ihrem Keller. Er fließt nach Norden über die Spitze der Burg und dann eine der Klippen hinab, in einer Reihe von Wasserfällen, die man den Jungfernsprung nennt. Durch einen Kanal bildet er einen Burggraben für den östlichen Hafendistrikt, ehe er sich dem Chionthar anschließt. Entlang des Flusses, auf der anderen Seite des Hügels, liegt der lange, schmale Garten, ein offener Ort voller Blumen, Waldwege und Brücken. Der Garten ist ein beliebter Treffpunkt für die Bürger von Elturel und bewahrt sich im Winter eine wilde Schönheit. Die reichen Bewohner der Stadt leben nahe des Gartens auf dem Hügel, während die Bewohner der Stadt darunter vor

allem in hohen, schmalen Häusern mit vielen Balkonen und Fenstern leben.

Trotz aller Vorteile kann das ständige Licht, in das Elturel gehüllt ist, für Neuankömmlinge erst einmal gewöhnungsbedürftig sein. Tavernen und Unterkünfte bedecken normalerweise die Fenster ihrer Gästezimmer mit dickem Tuch, um das Licht abzuhalten, damit Besucher schlafen können. Ohne den Einbruch der Morgen- und Abenddämmerung, um die Arbeit des Tages zu begrenzen, verlassen sich Bürger auf Glocken in der Hohen Halle, um den Beginn und das Ende eines Arbeitstages zu bestimmen. Dass es keine natürliche Dunkelheit gibt, bedeutet, dass die Stadt weniger von den Aktivitäten sieht, denen Stadtbewohner in anderen Siedlungen oft bei Nacht nachgehen. In Elturel gibt es weniger Schlägereien und Hinterhalte in den Gassen um die Tavernen und Herbergen, und wer andere bestehlen will, muss besonders vorsichtig und schlau sein, um erfolgreich zu sein.

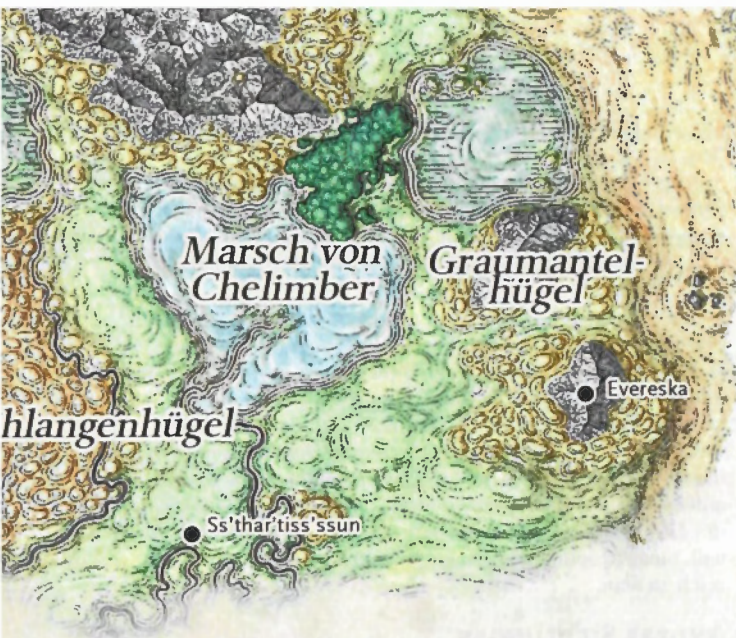
ANDERE SIEDLUNGEN

Innerhalb von Elturgard gibt es noch einige andere bedeutende Siedlungen. Ich beschreibe hier drei davon in Kürze.

Berdusk. Eine große Bevölkerung von Handwerkern hält die Stadt Berdusk am Leben. Der einheimische Adel, das so genannte „Erste Volk von Berdusk“, bemüht sich seit der Gründung von Elturgard, seine Frömmigkeit zur Schau zu stellen, und viele der hochrangigen Priester stammen aus ihren Familien. Im Lauf der Jahre haben die schwarzen Schafe in ihrer Mitte Berduskanern den Ruf eingebracht, der Sünde der „falschen Frömmigkeit“ nachzuhängen, alsdass sie vorgeben, stärker im Glauben zu sein, als es wirklich der Fall ist. Auch wenn sich das Bekenntnis gegen diese Einstellung ausspricht, ist durch sie in anderen Teilen von Elturgard das Sprichwort „so heilig wie ein berduskischer Priester“ entstanden – sprich: nicht besonders.

Scornubel. Scornubel, weithin als die Stadt der Karawanen bekannt, ist ein großer Handelsnexus des Königreichs der Zwei Sonnen. Es ist die Stadt in Elturgard, mit der ich am vertrautesten bin. Auch wenn sie für einen großen Teil des Wohlstands der Nation verantwortlich ist, ist sie auch die Quelle vieler Probleme. Scornubel ist eine Zuflucht für Ausländer, von denen viele Unruhestifter oder Leute sind, denen Ärger an den Hacken klebt. Wenn man dann noch die Machenschaften der einheimischen Handelsfürsten von Scornubel nimmt, und die Gerüchte über eine Diebesgilde irgendwo innerhalb der Mauern der Stadt, dann kann man verstehen, dass das Sprichwort „Die Kopfschmerzen des Hohen Beobachters heißen Scornubel“ einen gewissen Wahrheitsgehalt hat.

Soubar. Soubar ist eine kleine, ummauerte Stadt, die von Gehöften unterstützt wird, die sich entlang der Straße im Norden und Süden aufreihen. Es ist eine Zwischenstation wie viele andere, wenn man von der Existenz der Schwarzen Abtei absieht. Dieses dunkle, steinerne Bauwerk diente einst als Kloster für Tyrannos und war für viele Jahre eine Ruine. Jetzt haben Priester von Tyrannos begonnen, es wieder aufzubauen, was einen Zustrom von Handel und Wohlstand verursacht hat, zusammen mit den vielen fähigen Steinmetzen und Arbeitern, die für ein solches Projekt erforderlich sind. Einige Leute hinterfragen, ob ein Tempel für Tyrannos in Elturgard überhaupt wünschenswert ist, aber wer das tut wird angeregt, an das Bekenntnis zu denken. Für ihren Teil haben die Priester des Tyrannos geschworen, Soubars Verteidigung gegen plündernde Goblinoide und andere Bedrohung zu unterstützen. Dieses Versprechen gibt den Misstrauischen einen gewissen Trost.



EVERESKA

Es wäre ein Versäumnis, würde ich Evereska nicht erwähnen, aber ich werde mich kurz halten, will ich doch nicht all seine Geheimnisse offenbaren. Ich werde versuchen, mein Heimatland so unvoreingenommen wie möglich zu schildern, aber ich muss euch warnen: Ich bin eine Tochter der Graumantelhügel, und ihre Nebel wabern durch meine Seele, wie das elfische Blut durch meine Adern kreist. Ehe ich jedoch meine Heimat beschreibe, werde ich den Treffpunkt vorstellen, der als die Herberge Zum Halben Weg bekannt ist. Näher als hierher kommen die meisten Außenstehenden nie an das schöne Evereska heran.

ZUM HALBEN WEG

Evereska liegt verborgen in den Graumanteln. Unsere Pfade dorthin sind ein Geheimnis, sind sie doch von natürlichen Merkmalen und magischer Tarnung verhüllt. Westlich gibt es innerhalb von hundertfünfzig Kilometern keine nennenswerten menschlichen Siedlungen, und im Osten lauert der hungrige Wüstensand der Anauroch.

Es ist also seltsam, dass die Herberge „Zum Halben Weg“ so heißt, wie sie steht. Vielleicht liegt es daran, dass sie, wie es die Menschen sagen, „auf halbem Weg zu jedem Ort“ liegt. Ein kleines Dorf umgibt die namensgebende Herberge, die selbst nicht ein einzelnes Gebäude ist, sondern eine kleine Anlage mit Stallungen und Außengebäuden. Die Leute, die hier leben, sind Jäger, Fallensteller, Goldsucher, Juwelensucher, Kleinbauern und ihre Familien, und sie sind es, die die Herberge besetzen, wenn Händler auf der Suche nach Gütern aus der Region vorbeikommen.

Evereska versorgt sich selbst, doch seine Bürger halten auf ihren Reisen manchmal am Halben Weg an, und wenn Händler anwesend sein, tauschen sie Waren mit ihnen aus. Immer wenn ich zurückkehre, achte ich darauf, mindestens eine Nacht in der Herberge zu verbringen, um alte Freunde zu sehen (die oft deutlich älter geworden sind, seitdem ich sie das letzte Mal sah) und herauszufinden, was seit meinem letzten Besuch vor sich gegangen ist.

Elfische Handwerker kommen manchmal aus den Graumantelhügeln, um ihre Erzeugnisse zu verkaufen, und einige der bekanntesten verursachen manchmal spontane Bieterkriege um das Recht, ihre Waren zu erwerben. Meine Art tut nichts so gewöhnliches, wie Stände oder Tische aufzustellen. Stattdessen handeln sie mit den wenigen Händlern, die zu dieser Zeit in der Herberge sind. Diese reisen dann hinaus, um anderen die elfischen Erzeugnisse zu verkaufen. Das hat dem Halben Weg den unverdienten Ruf eingebracht, Evereskas Handelsposten zu sein.

Erlaubt mir, dies so deutlich zu sagen, wie ich es in Schriftform tun kann: Reist nicht in die Berge, um Evereska zu suchen, wenn ihr nicht in der Gesellschaft eines Bürgers von Evereska seid. Ihr werdet solche Begleiter nicht leicht finden, denn wir sind entschlossen, dass Zeit unseres Lebens keine Außenstehenden unsere Heimat erblicken dürfen, wenn nicht unsere Ältesten sie eingeladen haben. Wenn sich Fremde mit uns treffen müssen, dann können sie das im Halben Weg tun.

DIE ZUFLUCHT IN DEN HÜGELN

Wenn ich mich am Ende des Tages ausruhe und mich in meine Träume zurückziehe, besuche ich nicht die Wunder der uralten Ruinen und majestätischen Kreaturen, die ich auf meinen Wanderungen gesehen habe. Ich erinnere mich in diesen Augenblicken immer an das Evereska, durch das ich in meiner Jugend gewandert bin, wenn ich einem unheimlichen Lied oder einem Lichtfetzen im wabernden Nebel der Greycloaks folgte, süße Beeren in den Hügeltälern pflückte und in den kalten Flüssen schwamm, die aus ihren Höhen flossen.

Evereska schmiegt sich in eine sonnige Schlucht hoch in den Bergen. Die Gipfel der Umgebung verbergen es vor allen außer den mächtigsten Fliegern, die die Kälte und den starken Wind der großen Höhe ertragen können. Doch sollte ein solcher sich Evereska nähern, würden die Wächter auf ihren Riesenadlern dafür sorgen, dass dem Tal kein Schaden zugefügt wird.

Im Gegensatz zu engen und überfüllten Menschenstädten besteht Evereska aus Gruppen von Gebäuden auf den vielen Ebenen des großen Tals, die mit zahlreichen Fußpfaden verbunden sind. Diese Gruppen sind durch Lichtungen, Wiesen und kleine Haine voneinander getrennt. Dies sind natürliche Bereiche, die genauso Teil der Stadt sind wie die Gebäude. Ihre Existenz ist von größter Bedeutung für unsere Lebensweise.

Durch die jüngste Tragödie von Myth Drannors zweitem Fall hat Evereska den größten Zustrom neuer Bürger seit vielen Jahrhunderten erlebt, in der Gestalt unserer Brüder aus Cormanthor. Sie wurden herzlich in Evereska willkommengeheißen, aber einige von uns machen sich Sorgen, dass so viele neue Bewohner den Frieden und das Gleichgewicht stören werden. Gleichzeitig haben einige der Neuankömmlinge unangenehm auf Evereskas Zurückgezogenheit reagiert, die sie als Form der Voreingenommenheit oder Feigheit sehen, und einige der Jüngeren haben begonnen, sehr hitzig über solche Themen zu sprechen. Ich hoffe, dass die kommenden Jahrzehnte die Differenzen begleichen und die Meinungsverschiedenheiten auflösen werden. Evereska ist ein wunderschöner Ort, und ich sehe keinen Grund, diese Schönheit durch einen Streit unter Freunden zu stören.

FELDER DER TOTEN

Die Fläche, die als die Felder der Toten bekannt ist, war das Schlachtfeld zahlloser Kriege und Scharmützel im Lauf der Jahrhunderte. Man sagt, dass die Hügel, die die Landschaft hier übersäen, alle voller Toter sind, und das ist nicht ganz unwahr. Viele der Hügel sind tatsächlich Grabhügel, die aufgeschüttet worden sind, um die Gefallenen einer Kriegspartei oder Nation aufzunehmen. Ich habe mehr als einen solchen Grabhügel gesehen, der entweder von Schatzsuchern von außen aufgebrochen wurde, oder irgendwie von innen.

Die Felder der Toten sind eine gewaltige, hügelige Ebene voller windgepeitschtem Gras, die sich in jede Richtung bis zum Horizont zu erstrecken scheint. Wer oft durch die Gegend reist, spricht vom „Flüstern der Toten“, ein verbreiteter Begriff für das Geräusch, das der Wind verursacht, wenn er durch das Gras weht. Der Wind weht hier so gut wie

immer, und es ist nicht ungewöhnlich, selbst Meilen landeinwärts Salz in der Luft zu riechen.

Auch wenn das Land unzivilisiert ist, ist es nicht unfruchtbar. Auch wenn sich viele Monster im hohen Gras verbergen oder Unterschlüpfe in die Hänge der Hügel bauen, stellen die Felder eine Möglichkeit für Hirten und freie Menschen dar, Land zu beanspruchen, das noch niemandem gehört. Kleine, robuste Bauernhäuser und sogar einige ummauerte Bereiche mit mehreren solchen Gebäuden sind gelegentlich in der Nähe von Straßen und Flüssen finden, die durch die Felder führen oder an ihnen entlang.

Die Leute des Landes sind freundlich, aber misstrauisch. Sie sind normalerweise bereit, ihre Brunnen oder Zisternen zu teilen und mit den Waren zu handeln, die sie gelagert haben. Ich habe einige hier getroffen, die noch gastfreundlicher waren. Sie lassen Fremde im Schutz der niedrigen Steinmauern kampieren, die ihre Gehöfte beschützen. Sie sind größtenteils gute und ehrliche Leute.

Wenn man sich weiter von diesen Siedlungen entfernt, kann man auf zahlreiche Gefahren treffen. Kleine Scharen von nomadischen Humanoiden ziehen durch das Grasland, so wie Monster aus dem Scharfzahnwald im Süden, den Trollklauen im Norden oder dem Schlangenkönigreich Najara im Osten. Gelegentlich bläht sich einer der Hügel auf und erbricht Untote, die von einem Instinkt geweckt worden sind, den nur sie kennen, oder ein Stück Land hebt sich und bricht in sich zusammen, wodurch ein Erdloch in die Bauten darunter freigelegt wird.

BURG DRACHENSPEER

Auch wenn das Bauwerk bröckelig und stets in Nebel gehüllt ist, hat mehr als eine Karawane, die ich durch dieses Land geführt habe, Burg Drachenspeer aus der Ferne gesehen und den Wunsch zum Ausdruck gebracht, dort Zuflucht zu suchen. Wie ich bei solchen Gelegenheiten sage: Es ist besser, Zuflucht in einer der geöffneten Gruften dieses Landes zu suchen und sich zwischen die toten Krieger zu legen, als auf Burg Drachenspeer auf Schutz zu hoffen.

Burg Drachenspeer wurde von einem Abenteurer namens Daeros erbaut, nachdem er in einer versunkenen Zwergensiedlung einen Juwelschatz gefunden hatte. Es wurde über den Höhlen erbaut, in denen diese Siedlung, das gefallene Kanaglym, begraben war. Vor zweihundert Jahren sorgten magische Machenschaften zu Daeros' Fall und öffneten ein höllisches Portal in den Tiefen der Burg.

Nach diesem Ereignis wurden die Ruinen von Drachenspeer von Hobgoblins und zahlreichen Banditenhaufen besetzt, bis Waterdeep und Baldurs Tor Truppen schickten, um sie zu vertreiben. Sie entdeckten, dass das Portal noch existierte, sie es aber nicht zerstören konnten, und so errichteten sie die Festung der Schlachtlöwen, einen befestigten Tempel des Tempus, um zu verhindern, dass etwas hindurch kommt. Im Lauf der Zeit brachen die Teufel durch neue Portale in den Mauern der Burg und überrannten die Verteidiger.

Dann kam es zum Zweiten Drachenspeer-Krieg, vor mehr als hundert Jahren. Ein seltsamer Nebel legte sich über die Burg, und die Truppen von Waterdeep und Baldurs Tor griffen wieder an. Diesmal besiegten sie die Teufel und ließen die Burg zerstört und in Nebel gehüllt zurück. Mindestens einmal seitdem sind die Teufel wieder hindurchgedrungen und sammelten andere verkommene Kreaturen, um nahe Siedlungen anzugreifen (besonders Daggerdale), aber sie wurden jedesmal von Abenteurern besiegt. Die jüngsten Geschichten erzählen von Helden, die die Roten Magier von Thay und andere Teufeleien herausforderten. Ich hoffe, dass dies das letzte Mal war, dass solche Anstrengungen notwendig waren, aber ich glaube es nicht.

Heute ist Drachenspeer verfallen und von Nebel umhüllt. Gerüchte sagen, dass die Burg, die scheinbar ganz ruhig daliegt, das Zuhause irgendwelcher untoter Schrecken geworden ist, aber niemand scheint besonderes Interesse zu haben, solche Behauptungen zu überprüfen, solange sie nicht die Leute der Umgebung bedrohen. Einige interessierte Parteien aus Baldurs Tor haben mir eine mehr als angemessene Summe angeboten, damit ich diese Gerüchte untersuche, aber ich habe abgelehnt. Ich sehe mich nicht als Ermittlerin oder Spionin, und ich weiß es besser, als die Verderbtheit aufzusuchen, die sich an diesem Ort festgesetzt haben könnte.

TROLLKLAUEN

Die Trollklauen sind eine verworrene Landschaft rauer Hügel am Nordende der Felder der Toten. Hier leben viele der regenerierenden, blutrünstigen Bestien, die der Gegend ihren Namen gegeben haben. Was genau diese Hügel zu einem so beliebten Jagdgebiet für Trolle macht, ist nicht bekannt (und ein beliebtes Thema an vielen Lagerfeuern, an denen ich an diesem Ort und seiner Umgebung gegessen habe), aber ohne Zweifel leben sie hier in großer Zahl.

Wer nach Süden Richtung Baldurs Tor oder nach Norden in die Felder der Toten reist, reist normalerweise durch die Trollklauen. Die Trollklauenfurt, die ihren Namen aus nahelegenden Gründen trägt, ist der einzige Ort in der weiten Umgebung, an denen ein Wagen sicher das Winkelwasser überqueren kann. Die Stätte ist sehr wichtig und wurde daher im Lauf der Jahre von mehreren Streitkräften besetzt, wie es die zerstörten Überreste von Lagern und ähnlichen Bauwerken in der Umgebung beweisen. Aber wer den Ort beanspruchte, fiel immer den anhaltenden Angriffen der Trolle zum Opfer. Mein Rat ist es, die Region ganz zu meiden, aber wenn das nicht möglich ist, immer eine entzündete Fackel zur Hand zu haben.

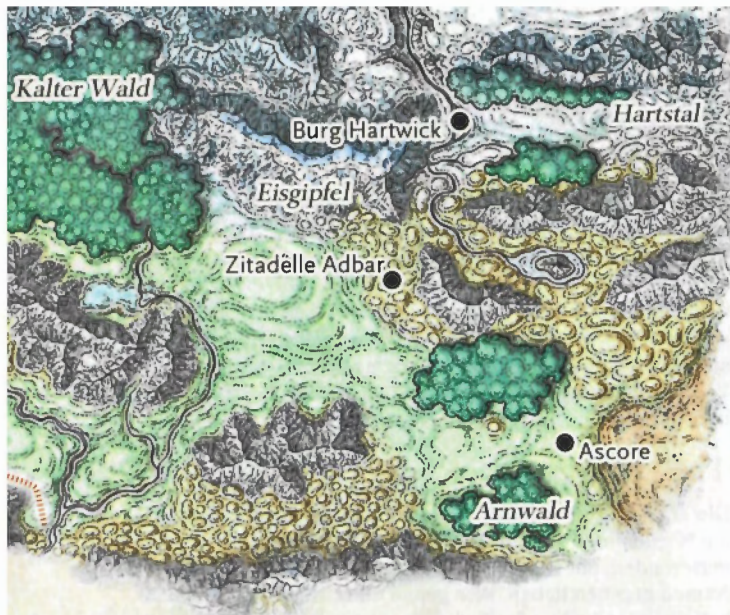
HARTSTAL

Ich war nur einmal in Hartstal, und empfand es als ausnehmend schön. Seine Wunder sind wild und ungezähmt, und selbst die sogenannte Zivilisation des Ortes strahlt eine urchenliche Schönheit aus, die man nirgends sonst finden kann.

Hartstal liegt weit im windgepeitschten Norden, in einem fruchtbaren Gebirgstal, wo die Eisgipfel-Berge ans Hohe Eis angrenzen. Der Fluss Klarwirbel, ohne Frage der sauberste und kälteste, in dem ich jemals gebadet habe, fließt aus dem Land des Endlosen Schneesturms nach Süden ins Tal. Er nährt den fruchtbaren Boden, der sich zwischen die nördlichen und südlichen Ausläufer der Eisgipfel schmiegt. Der Fluss spaltet sich, während er durch das Hügelland verläuft und fließt schließlich in eine Reihe von Seen am Südrand des Tals. Zwei kleine Wälder wachsen im Tal, einer entlang seines nördlichen Randes, zwischen dem eigentlichen Tal und den nördlichen Eisgipfeln, und ein weiterer, der von den Seen am südlichen Rand genährt wird.

Hartstal war ursprünglich die Heimat von Riesenklans und barbarischen Stammesmenschen, die mit den Uthgardt verwandt waren, bis es vom Helden Hirschtöter erobert wurde. Er war ein Riese, der die Länder des Südens bereist und etwas von ihrer Lebensweise erlernt hatte. Als er nach Hartstal kam, sammelte er die menschlichen Stämme, einte sie als Streitmacht, die die Riesen, die sie tyrannisierten, bezwingen konnte, und sie stürzten die Riesen und beanspruchten das Tal zwischen den Bergen für ihre Nachkommen.

Es gibt noch immer zahlreiche Riesen in den Bergen und auf den bewaldeten Hügeln von Hartstal, aber sie haben eine



Übereinkunft mit den Menschen des Tals erreicht. Soweit ich weiß, leben sie in friedlicher Entfernung zum Land der Menschen, und bei Menschen und Riesen gleichermaßen gibt es Tabus, die sie getrennt halten. In meiner Zeit in Hartstal sah ich keine Riesen, aber ich sah ohne Frage ihre Werke. An den Grenzen des Landes, wo Menschen (und andere Völker, die kleiner als Riesen sind) nicht hingehen dürfen, stehen titansche Menhire, die wahrscheinlich von Steinriesen errichtet worden sind.

Die Menschen von Hartstal werden von Haus Hartwick regiert, einer Linie von Königen, die angeblich von Hirschtöter abstammt. Auch wenn Haus Hartwick aus Menschen besteht, sind ihre Nachkommen doch alle sehr groß und stark, die meisten über zwei Meter groß. Der König von Hartstal sitzt auf dem Alabasterthron in Burg Hartwick, und die vielen Grafen der Fürstentümer des Tals sind ihm zur Lehnstreue verpflichtet.

Es herrscht seit vielen Jahren Frieden in Hartstal. Graumann, der von seinem Volk der Gute König genannt wird, sitzt auf dem Alabasterthron, doch ist er schon alt. Sein ältester Sohn und Erbe Tamaurik ist ein junger Waldläufer, der vor kurzer Zeit von einer dreijährigen Reise zurückgekehrt ist, auf der er den Norden erkundet hat. Er kam mit einer Ehefrau zurück, der Zauberin Ylienna von Silbrigmond, und hat begonnen, mehr der lästigen Pflichten seines Vaters zu übernehmen. Es gibt aber einigen Zwist bei Hofe, denn die Grafen misstrauen der „außertalischen Hexenbraut“ (eine Ausdrucksweise, die Tamaurik wütend macht, aber Ylienna leicht zu amüsieren scheint). Was mich angeht, ich empfand Ylienna bei der einen Gelegenheit, die ich in ihrer Gegenwart verbracht habe, als wahre Freude.

Das Tal ist gut bewacht, wie es alle Juwelen sein sollten – in diesem Fall durch die gefährlichen Berge und die Riesenstätten, die es umgeben. Dennoch reist ein mutiger Schlag von Kaufleuten durch die schmalen Gebirgspässe, die nach Hartstal führen. Die Zwerge von Zitadelle Adbar bezeichnen diese Leute im Scherz als „Münzziegen“, da sie sich wie diese Tiere an die gefährlichsten Berghänge klammern, während sie die Gelegenheiten suchen, die dahinter auf sie warten. Meine eigenen Reisen mit den Münzziegen haben mir gezeigt, wie fähig diese Leute sind, die sich bröckeligen Pfaden, Pässen mit häufigen Lawinen, schrecklich heulenden Schneestürmen und allerlei Monstern stellen, um Hartstal zu erreichen und es sicher wieder zu verlassen.

Es sind nicht nur die hohen Berge um das Tal, die Gefahren bergen. Auch wenn es im ganzen Tal verstreute Siedlungen gibt, kann man kaum ganz Hartstal zivilisiert nennen. Zu der Zeit, in der ich durch dieses Land reiste

(mit einer der wenigen Münzziegen, die sich nicht von den Sümpfen um Burg Hartwick abschrecken ließ), musste ich feststellen, dass es sich noch immer wie ein Grenzland anfühlt, so wie einige der wilderen Bereiche des Nordens, besonders in der Zeit vor der Gründung von Luruar und der Wiederbesiedlung von Mithralhalle. Überall im Tal hausen gefährliche Bestien an abgelegenen Orten, und Plündertrupps von Ogern kommen oft aus den Bergen.

BURG HARTWICK UND STAGWICK

Zwischen zwei Armen des Flusses Klarwirbel liegt eine große Insel, auf der Hirschtöter seine Burg errichtet hat. Stagwick, am Ostufer des Flusses, ist eine kleine Gemeinschaft von Bauern, Fischern, Hirten und Handwerkern. Diese Leute machen ein gutes Geschäft, da die meisten Kaufleute von außerhalb nicht weiter reisen als Stagwick und ihre Waren stattdessen an die Kaufleute von Hartstal verkaufen. Vielleicht ein Drittel der Händler, die nach Hartstal reisen, reisen bis in die Lehen der Grafen hinaus, die mehr bezahlen, um dies zu motivieren.

DIE OGER

Aus Gründen, die ich nicht nachvollziehen kann, findet man in Hartstal und den Gebirgen der Umgebung viele Stämme von Ogern. Es handelt sich tatsächlich nicht nur um bloße Familiengruppen, sondern ganze Stämme! Wo Oger anderswo wie Bären leben, scheinen sie sich im Umland von Hartstal mehr wie Orks zu verhalten. Dankenswerterweise sind die Rohlinge zu dumm für solch komplexe Aufgaben wie die Bearbeitung von Metall, aber ich habe in meiner Zeit im Tal gehört, dass ihre Kultur erstaunlich weit entwickelt ist. Verschiedene Stämme beten zu unterschiedlichen Göttern, wobei ich vor allem von Vaprak gehört habe. Diese Unterschiede in ihrem Glauben unterscheiden die Stämme scheinbar voneinander. Wie ich gehört habe, hassen sowohl die Riesen als auch die Menschen von Hartstal die Oger, und ich bin mir sicher, viele sind dankbar für diesen Umstand. Wenn einer oder mehrere Riesen sich entscheiden würden, die Oger zu organisieren, weiß ich nicht, ob Hartstal ihnen gewachsen wäre.

HELMS FESTE

Helms Feste ist seit Generationen ein Ort der Wachsamkeit und des Schutzes. Seit seiner Gründung durch die Kompanie der Verrückten Glücksritter haben Reisende es als sicheren Ort genutzt, um sich auf ihren Reisen auszuruhen und zu erholen. Selbst während dunkler Zeiten, als Helm seinen Gläubigen keine Zeichen mehr schickte, hielten die Priester und Leute von Helms Feste ihre Türen offen und die Augen auf die Straße gerichtet, um jedem Zuflucht zu bieten, der in Frieden kam. Diese Einstellung wurde vor kurzer Zeit harten Prüfungen unterzogen, und ich bin mir unsicher, ob Helms Feste diese bestanden hat oder nicht.

Auch wenn der Wächter vor der Zauberpest vernichtet wurde, schufteten die Gläubigen durch diese schrecklichen Zeiten hindurch, um einen großen Haupttempel zu vollenden, zum Wohle ihrer Gemeinschaft und zum Ruhme ihres Gottes. Die gütigen Priester des Tempels, der die Kathedrale von Helm genannt wurde, nahm jene auf, die von der Pest berührt oder durch die Zerstörung von Mystras Gewebe in den Wahnsinn getrieben worden waren. Es ist traurig, doch wie es allzu oft geschieht, kroch Korruption in die Siedlung. Diese kam in Gestalt räuberischer Kreaturen und Übeltäter, die Experimente an den Unglückseligen vornehmen wollten, die sich in die Obhut des Tempels begeben hatten.

Mit der Zeit wurde selbst die Führung von Helms Feste korruptiert und fiel in die Hände einer gestaltwandelnden Sukkubus, die viele Mönche in willige Diener verwandelte.

Als ihre Machenschaften schließlich aufgedeckt wurden und die Schlacht um Helms Feste begann, zeigten sich andere übernatürliche Mächte: beschworene Teufel, Untote, die aus den Gruften des Tempels entstiegen, und Kreaturen mit Tentakeln und gallertartiger Haut, über deren Herkunft ich gar nicht nachdenken will. Mit der Unterstützung von Abenteurern aus dem nahen Neverwinter wurden alle bezwungen und Helms Feste endlich gereinigt.

ORDEN DES VERGOLDETEN AUGES

Unter den standhaften Kriegerern, die Helms Feste retteten, war auch ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs. Dieser Mann trug den Namen Javen Tarmikos, und als er die Schrecken sah, die in Helms Feste auf die Welt entfesselt wurden, sah er die Schuld bei seinem Orden. Der Orden des Panzerhandschuhs bestraft die Verbrecher nicht, ehe das Verbrechen begangen ist. Wenn sich das Böse erhebt, schlagen die Mitglieder des Ordens zu, und zwar hart, aber sie lassen die Orks in ihren Bergen in Ruhe und stören nicht die Drachen in ihrem Schlaf. Nach Helms Feste empfand Javen diese Philosophie nicht mehr als ausreichend. Böses, nach dem niemand sucht, kann in den Schatten wachsen und stärker werden, bis es schließlich angreift. Das schien besonders für außerweltliche Bedrohungen zu gelten, wie Portale in die Teufelsreiche, böse Geister, die Besitz von den Lebenden ergreifen wollen, und den korumpierenden Einfluss fremdartiger Ebenen.

Javen sagt, dass er hierüber nachsinnte, als er ein Zeichen von Helms Rückkehr erhielt. In der Hauptkapelle hatten die Gläubigen ein neues Symbol Helms errichtet, nachdem das alte entweiht worden war. Javen sagte, dass er das Symbol anblickte und über das Versagen seines Ordens meditierte, als Helms starres Auge Tränen aus Gold weinte. Schon bald darauf erlebten unverdorrene Priester von Helms Feste – Männer und Frauen, die immer nach Helms Rückkehr Ausschau gehalten hatten – ähnliche göttliche Zeichen. Als Antwort auf ihre Gebete wurden einige sogar mit Zaubern belohnt. Javen nahm diese Priester und Anhänger aus dem Orden des Panzerhandschuhs, die ihm loyal waren, und gründete einen neuen Orden, den er unter dem wachsamem Blick von Helms noch immer weinenden Auge einschwor.

Der Orden des Vergoldeten Auges hat sich der Aufgabe verschrieben, die Welt und die guten Menschen zu beschützen, indem er verborgenes Böses auslöscht und die Verbindungen zu anderen Ebenen durchtrennt. Laut ihren Lehren ist es nicht genug, Bedrohungen zu bekämpfen, wenn sie entstehen. Viele Leben können gerettet werden, wenn die Zeichen des Bösen und jene, die sich in dunklen Machenschaften versuchen, aktiv gesucht und zerstört werden, ehe sie ein Tor zu größeren Bedrohungen öffnen. Seit seiner Gründung hat der Orden des Vergoldeten Auges Zuwachs erfahren, und er ist noch geschickter darin geworden, Bedrohungen entgegenzutreten, weil er Exorzisten, Bannwirker und Spione sowie Paladine und Kleriker des Helm in seinen Reihen aufnimmt. Ich habe sogar gehört, dass Assassinen das Symbol des Ordens tragen – Helms Auge auf einem goldenen Panzerhandschuh, der zur Faust geballt ist –, und ich kann diese Behauptung nicht missachten. Der Orden des Vergoldeten Auges kann in seinem Kampf gegen das Böse brutal sein.

Hat Helms Symbol geweint, wie Javen Tarmikos und andere gesagt haben? Wenn das der Fall war, war Javens Erschaffung des Ordens Helms Plan? Ist der Helm, der von den Toten auferstanden ist, anders als der Gott, dessen Anbetung mir in meiner Jugend bekannt war? Wie sollen wir Sterbliche es wissen? Helm war immer ein Gott der Wachsamkeit und des Schutzes, aber das machte ihn nicht zu einem gerechten oder gnädigen Gott.

Was auch die Wahrheit sein mag, wisset dies: Der Orden des Vergoldeten Auges kontrolliert jetzt Helms Feste. Wenn du Böses in deinem Herzen verbirgst, oder wenn dich nur ein Hauch des Andersweltlichen umgibt, reite weiter. Du wirst hier keine Zuflucht finden.

ORTE UND PERSONEN DER FESTE

Helms Feste ist noch immer eine relativ kleine Siedlung: einige Straßen, die einen zentralen Marktplatz umgeben, mit robusten Böschungsmauern aus Stein und Holz rundherum. In der Mitte der Stadt liegt der Herzbezirk, ein großer Marktplatz mit mehreren Reihen von Buden, die um sein zentrales Merkmal aufgestellt sind, einen alten Galgen, der heutzutage nicht mehr oft benutzt wird. Der Markt trägt den Namen aufgrund des Schreins von Sune, der einst an seinem Rand stand. Dieser Schrein wurde seitdem durch einen unlängst errichteten Tempel von Dame Feuerhaar ersetzt, der die Herzbezirkshalle genannt wird.

Nicht weit vom Herzbezirk entfernt liegt die Stadthalle, eine ehemalige Herberge, die in das Ratsgebäude verwandelt wurden, wo sich die Sprecher von Helms Feste treffen. Die Sprecher sind die gewählten Vertreter der Hold, acht an der Zahl, zuzüglich des Obersten Sprechers. Die aktuelle Oberste Sprecherin ist Amarandine Wanderfuß, eine in die Jahre gekommene Halblingsmatrone, die in ihrer Jugend eine Abenteurerin war. Die Sprecher arbeiten eng mit dem Heiligen Wächter zusammen, um für angemessene Regierung der Hold zu sorgen.

In kurzer Entfernung zur Stadthalle liegt Glücksritters Rast, eine beliebte Raststätte für Abenteurer in der Region, und für die Leute aus der Stadt, die gerne am Tresen sitzen und sich die Geschichten anhören, die die Leute erzählen. Die Rast wurde bis vor kurzem „Zum Alten Dreckigen Zwerg“ genannt, aber von der neuen Besitzerin, einer charmannten Paladinin namens Kharissa Anuvien, umgetauft. Die Dame Kharissa behauptet, dass einer ihrer Vorfahren in der Kompanie der Verrückten Glücksritter gekämpft hat, die Helms Feste gegründet haben soll, und ihre schnell wachsende Beliebtheit unter den Bewohnern hat ihr einen Sitz als Sprecherin eingebracht.

Den Umriss der Hold dominiert ein gewaltiges Bauwerk: die Kathedrale von Helm. Die Kathedrale ist ebenso Wehranlage wie Tempel und verfügt auf dem Gelände über ein kleines Gebäude, das als Waisenhaus dient, Stationen zur Versorgung Kranker und Verwundeter sowie ein neueres Gebäude, das die Wahnsinnigen und Deformierten aufnimmt, die aus den Katakomben gebracht worden sind.

Die Siedlung genießt heute einigen Wohlstand, doch wurde er hart erkämpft und muss wachsam verteidigt werden. Helms Feste ist an vielen Fronten verwundbar, zum großen Teil aufgrund seiner Nähe zum Neverwinterwald. Dieser ist in letzter Zeit eher noch gefährlicher geworden. Es gibt zahlreiche Gerüchte über verrückte Baumhirten sowie Erzählungen über Uthgardt-Barbaren, die auf den Wegen, die zur Hold führen, Reisende überfallen. Noch schlimmer ist, dass der Heilige Wächter Vorahnungen hatte, dass sich etwas Unausprechliches in den Tiefen unter der Hold regt und die untersten Gewölbe der Kathedrale bei seinem blutigen Aufstieg einreißen wird. Als Folge hat der Tempel die Wachpatrouillen in den Tunneln drastisch verstärkt, vielleicht als Vorspiel zum Anwerben von Abenteurern, die die Tunnel unter Helms Feste erkunden sollen, auf der Suche nach einem Hinweis auf das, worauf diese Visionen hinweisen.

DER HOHE WALD

Jeder, der nur über ein bisschen elfisches Blut verfügt, kann nicht anders als spüren, wie es sich regt, wenn er den Hohen Wald betritt. Das schiere Alter und die Macht der Bäume,

die Tiefe ihrer Wurzeln und der Wind, der durch ihre Blätter wispert, alle diese Dinge rufen uns.

Der Hohe Wald ist ein großer grüner Schleier in der Mitte des Nordens, eine Erinnerung an vergangene Zeitalter, als dichte Wälder einen Großteil von Faerûn bedeckten und Waldkreaturen jedweder Art zwischen den Bäumen lebten. Selbst bis heute wurde der Hohe Wald kaum von Menschen betreten oder berührt, und die meisten Pflanzen hier sind alt.

Elfische Gemeinschaften im Wald sind normalerweise klein und oft nomadisch. Zum Teil spiegelt das den Wunsch wider, die Wälder unberührt zu belassen, doch gibt es hier Ruinen, wie die von Ascalhorn – heute Höllentorsenke genannt – die uns an die gefallen Städte und Imperien der Vergangenheit erinnern.

Der Hohe Wald behütete einst drei große elfische Reiche unter seinen Zweigen, und die Knochen dieser Reiche liegen noch immer zwischen den knorrigen Wurzeln. Viele Stämme der Waldelfen – und einige Mondelfenstämme – ziehen noch immer durch die Wälder, um diese Ruinen zu schützen, sind sie doch die Monumente ihres goldenen Zeitalters. Wenige jenseits der Grenzen des Hohen Waldes wissen viel über diese Elfen, die keinen einzelnen Anführer und wenig Kontakt zur Außenwelt haben. Reisende im Hohen Wald müssen immer vorsichtig im Umgang mit den Elfen sein, die sie treffen, denn sie können sich niemals sicher sein, dass sie willkommen sind. Versprechen einer sicheren Durchreise könnten von der nächsten Elfengruppe nicht gewürdigt werden.

Eine Elfe führt die Bemühungen an, diese Situation zu ändern. Morgwais ist als die Rote Dame oder die Herrin des Waldes bekannt. Sie ist eine Waldelfe, die die verstreuten Stämme vereinen will. Sie führt das Caerilcarn an, den „Rat des Waldes“, in dem sich regelmäßig viele Stammesführer versammeln, um Informationen zu teilen und sich zu beraten. Es ist ihr erklärtes Ziel, das Königreich von Eaelrann wiederzuerwecken, und sie hat kühne Schritte in diese Richtung unternommen, indem sie die Siedlungen Nordahaeril, Reitheillaethor und Teuveamanthaar (das den meisten unter dem Namen Hochbäume bekannt ist) verbündet hat. Bislang glauben aber nur wenige und weit über die östlichen Gebiete des Hohen Waldes verstreute Elfen an diese Vision.

Feenwesen und Waldkreaturen aller Art, darunter Satyrn, Dryaden und Baumhirten, bewohnen den Hohen Wald. Es ist kein Wunder, dass man fast augenblicklich die Anwesenheit unsichtbarer Beobachter spürt, wenn man diesen Forst betritt.

Nirgends im Wald ist dieses Gefühl greifbarer als in der Nähe des Großvaterbaums, einer Eiche, die größer ist, als man sich vorstellen kann und als heilige Stätte für den Baumgeist-Stamm der Uthgardt dient. Vier kleinere Eichen, die immer noch gewaltig, aber kleiner als der Großvater sind, kennzeichnen die Grenzen dieses Ortes. Sie beschützen den Baum und unterstützen jene, die von seinen Geistern als würdig erachtet werden, indem sie ihre natürliche Heilung beschleunigen. Teleportationsmagie schlägt hier oft fehl, und die Kavernen tief unter dem Ort sollen allerlei magische Portale enthalten.

Wenn es nicht die Elfen, die Feen oder die Bäume selbst sind, die Besucher im Auge behalten, dann sind es vielleicht die Zentauren, die im Hohen Wald leben und die Plateaus an der Quelle des Einhornflusses beanspruchen. Seit Jahrzehnten werden die Zentauren immer zahlreicher, so sehr, dass sie vielleicht bald ihre Stämme aufspalten und zusätzliches Gebiet beanspruchen werden. Pegasi und Einhörner sind hier zu finden, und sogar einige der sagenumwobenen Aarakocra, der geflügelten Vogelmenschen, leben zwischen den Gipfeln im Herz des Waldes.

In den Tiefen des Waldes liegt ein ganzes Gebirge, das als die Sternenhügel bekannt ist. Ständige starke Winde sorgen dafür, dass sich schwächere fliegende Kreaturen nicht den Gipfeln der Berge nähern können, mit der seltsamen Ausnahme der Aarakocra, die dort ihre angestammte Heimat hatten, ehe sie von einem Drachen vertrieben wurden. Die meisten Gipfel können nur aus der Ferne betrachtet werden, und aus der Entfernung scheinen sie durch die seltsamen, gewaltigen Kristalle, die ihre Hänge übersäen, regelrecht zu funkeln. Es ist bekannt, dass sie auch reiche Vorkommen von Eisen und Nickel enthalten, aber niemand hat in Hunderten von Jahren in diesen Bergen Bergbau betrieben.

Die Sternenhügel sind die Quelle des Wassers des Einhornflusses, der durch die Felsen der unteren Berge schneidet, um eine Reihe von Schluchten und Klippen zu bilden, die als die Schwestern bekannt sind. Der Anblick der gestuften Wasserfälle ist atemberaubend und die Herausforderung wert, zu ihnen zu gelangen. Nebel umhüllt die Schwestern und nährt die Pflanzen auf den kleinen Plateaus in der Umgebung. Im Norden fließt der Oberlauf des Des-sarin-Flusses von einem kleineren Bergpaar herab, das die Verlorenen Gipfel genannt wird.

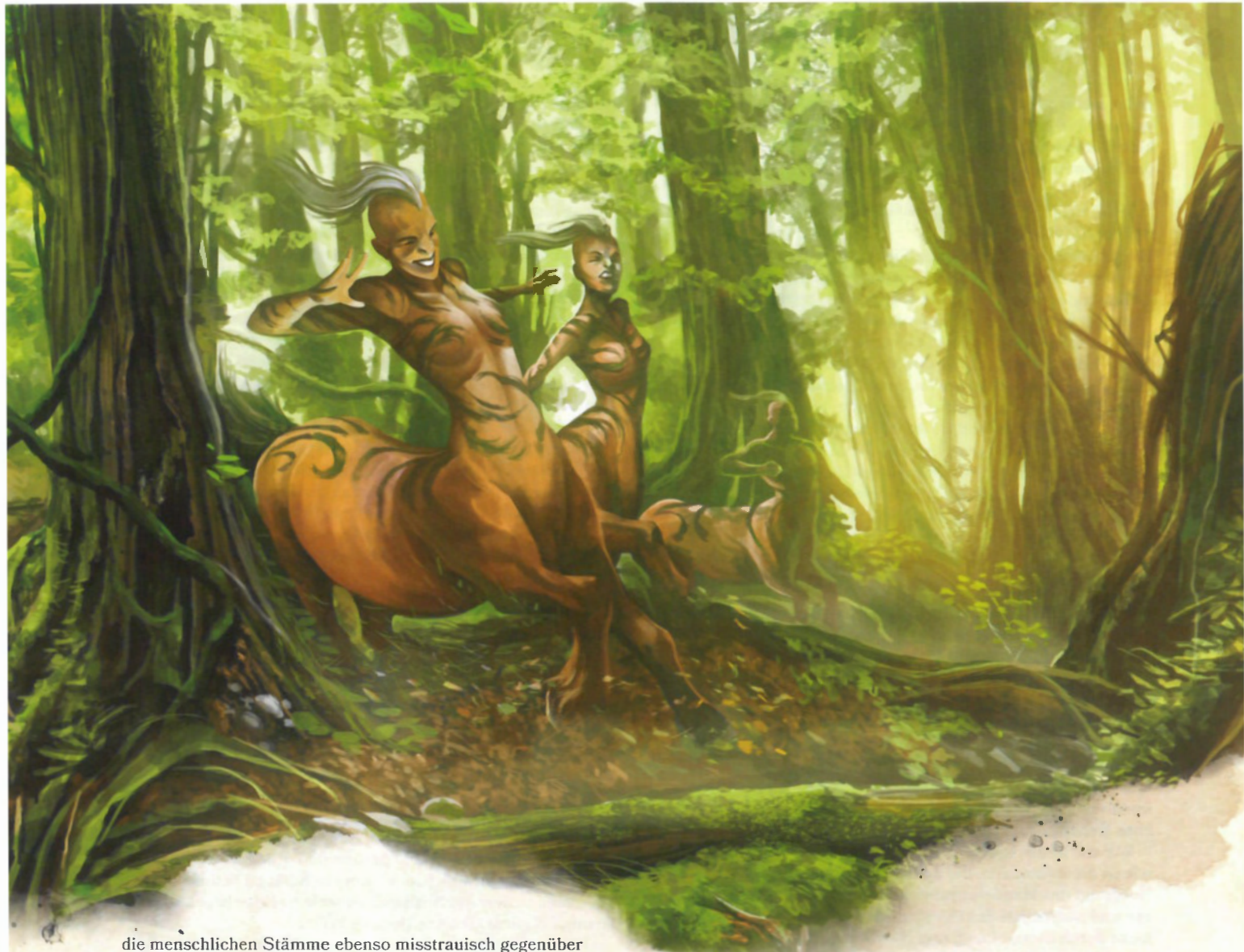
Weitaus weniger idyllisch sind die verfluchten Ruinen von Karse. Dort findet man die Überreste der großen Häresie des netherischen Magiers Karsus, der zum Gott werden wollte, die Göttin der Magie erschlug und das Ende eines Zeitalters sowie unsäglich Zerstörung über die ganze Welt brachte.

HOCHMOOR

Das Hochmoor war einst ein Ort wie der Hohe Wald oder der nahe gelegene Nebelwald, aber während der Kronenkriege vor Tausenden von Jahren verbrannte mächtige Magie das Land, sodass nur noch ein zersprengtes Moor übrig blieb. Es ist eine felsige Wildnis voller Trolle und Goblinoider und allerlei anderer Gefahren für alle, die hindurchziehen anstatt es zu umgehen.

Wie der Name sagt, ist das Hochmoor ein erhöhtes Gebiet, das sich über viele Kilometer erstreckt. Es besteht aus Heide, von Flechten bedeckten Felszungen und verborgenen Schluchten. Herdentiere streifen durch das Land, von Schafen über Felsponys bis hin zu gelegentlichen Rothé. Diese Tiere können hier ohne große Gefahr grasen, weil Wölfe und andere Raubtiere, die die Herden ausdünnen würden, selbst die Beute der Trolle und Goblinoiden werden, die außer den Tieren das Moor beherrschen. Diese zweibeinigen Gefahren legen manchmal Fallen im Hochmoor, sind aber normalerweise damit beschäftigt, ihre Beute und einander zu bekämpfen. Die Jagden im Hochmoor folgen einem Kreislauf: Wölfe werden in einem Jahr von den Hobgoblins getötet, was dazu führt, dass mehr Schafe grasen, was die Trolle hervorlockt (die örtlichen Trolle scheinen Hammelfleisch zu mögen), was wiederum furchtlose Abenteuer anzieht, die sich um die wachsende Bedrohung kümmern, sodass gerade genug Wölfe überleben können, um nicht vollständig ausgelöscht zu werden.

Es leben auch menschliche Barbaren im Hochmoor. Sie leben vor allem am Westrand und halten große Schaf- und Ziegenherden, weil das Erdreich zu dünn und zu schwach ist, um Ackerbau zu betreiben. Sie sind keine Uthgardt und auch nicht mit ihnen verwandt, aber sie könnten einige entfernte Verbindungen zu den Nordländern haben, da sie illuskanischer Abstammung zu sein scheinen. Sie sprechen einen illuskanischen Dialekt, den ich zuvor nicht gehört hatte, und meine ersten Begegnungen mit ihnen waren angespannt und von Missverständnissen geprägt. Ich habe aber Leute aus den Girondi- und Belcondi-Stämmen kennengelernt, und sie waren in meiner Anwesenheit tapfer, ehrenwert und guter Stimmung. Reisende in dieser Region sollten beachten, dass



die menschlichen Stämme ebenso misstrauisch gegenüber Magie sind wie andere Nordländer, aber glücklicherweise hassen sie sie nicht so sehr wie die Uthgardt.

Es gibt auch einige kleine Orkstämme in der Gegend, darunter die Rotklauen und die Blauen Federn. Die Menschen und Goblinoiden verabscheuen die Orks, und meine Gastgeber sagten, dass sie sich in der Vergangenheit verbündet hatten, wenn die Orks zu zahlreich wurden.

OROGOTH

Für ein so großes Gebiet enthält das Hochmoor wenige bekannte Ruinen. Eine davon ist Orogoth, die ehemalige Villa einer Adelsfamilie aus dem alten Netheril. Die örtlichen Legenden besagen, dass die Familie mit Drachenmagie herumgepfuscht hat, im Versuch, diese mächtigen Kreaturen zu fangen und ihre Macht zu erlangen. Es gibt unterschiedliche Geschichten darüber, wodurch die Familie in ihrem Zuhause eingeschert wurde, aber die meisten sind sich einig, dass der Schuldige ein Drakolich war, der in den Ruinen lebte und den Wohlstand der Familie beschützte. Nur die Götter wissen, was zur Erschaffung einer solchen Kreatur geführt hat oder was sie an den Ort bindet. Die Antworten, wenn es welche gibt, sind in ihrem Hort verborgen.

NEBELWALD

Der Nebelwald liegt westlich des Hochmoors, ist aber stark von diesem beeinflusst. Er trägt seinen Namen wegen des Nebels, der aus den Höhenlagen des Moors kommt und die Bäume einhüllt. Melendrach, König der Wälder, regiert

hier und betrachtet den Wald als die exklusive Domäne der Elfen. Auch wenn es viele Tiere gibt, die man jagen kann, wissen die örtlichen Menschen nur zu gut, dass die Elfen diese beschützen und Eindringlinge, die im Wald wildern, bestrafen. Selbst Barbaren wissen es besser, als hier zu jagen, da sie nicht Melendrachs Aufmerksamkeit oder Wut anziehen wollen.

Reisende, die die Bewohner des Nebelwaldes unbehelligt lassen, und die ihre Lagerfeuer klein halten und nur gefallene Zweige als Brennmaterial verwenden, dürfen normalerweise hindurchziehen, solange die Bewohner des Waldes keine üble Laune haben oder aus einem anderen Grund Groll gegen Fremde hegen.

SECOMBER

Direkt außerhalb des Hochmoors, am Nordufer des Delimbjyr in der Nähe des Einhornflusses, liegt die kleine Siedlung Secomber, an der Grenze zwischen dem Norden und den Siedlungen der Westlichen Herzlande. Secomber ist über den Ruinen von Hastarl errichtet, der Hauptstadt des alten Königreichs Athalantar. Es ist ein ruhiger Ort, wo Fischer und Bauern ihrer Arbeit nachgehen. Ortsansässige lassen sich anwerben, um zu jagen, zu fischen oder Reisende durch die Region zu führen. Fähige Führer, die das Hochmoor gut kennen und einen Weg durch seine vielen Gefahren und örtlichen Stämme finden, sind weit verbreitet. Zumindest scheint

es so, wenn man bedenkt, wie oft ihre Dienste angeboten werden. Die örtlichen Steinmetze, die meisten davon aus einem kleinen Zwergenklan, fördern rosafarbenen Granit aus den Felswänden am Nordrand des Moors.

RHYMANTHIIN: VERBORGENE STADT DER HOFFNUNG

Es gibt viele Geschichten dass Faer'tel'miir, eine uralte Stadt von Miyeritar, irgendwann im letzten Jahrhundert durch Hohe Magie auf dem Hochmoor wiederhergestellt wurde. Vielleicht ist dies sogar schon vor der Zauberpest geschehen. Die wiederhergestellte Stadt aus dunklem, glatten Stein, die Rhymanthiin genannt wird, die „Verborgene Stadt der Hoffnung“, erscheint auf keiner Karte und soll durch Magie und List verborgen sein. Angeblich können nur jene sie erreichen, die würdig sind und kein Böses im Herzen tragen, während andere (so sagen die Geschichten) „ihren Weg hierher nicht finden werden“. Die, von denen diese Geschichten stammen, müssen selten sein, denn ich habe niemanden getroffen, der wirklich behaupten kann, die Stadt gesehen zu haben, aber die Geschichten scheinen ein eigenes Leben zu haben.

NAJARA

Vorbei sind die Tage, als die Geschichten über ein Königreich der Schlangen Gerüchte und Hörensagen waren, Erzählungen von Abenteurern und Reisenden, die zu weit vom Weg abgekommen sind und irgendwie zurückgekehrt sind. Es war einst zu leicht, ihre Wahrhaftigkeit anzuzweifeln, denn welche Nation patrouillierte nicht an ihren Grenzen oder suchte das Gespräch (wohlwollend oder nicht) mit anderen Nationen? Die Geschichten über Naga und Yuan-ti waren nicht schwer zu glauben, denn in der Region hatte es schon immer solche Kreaturen gegeben. Aber eine Nation solcher Wesen?

Wie wir heute wissen, liegt das Königreich von Najara, wie es die Schlangen, die darin leben, ausgerufen haben, am Nordrand der Handelsstraße, nordöstlich der Boareskyr-Brücke und südöstlich des Hochmoors. Das Winkelwasser fließt durch dieses Land, und die wichtigsten anderen

geographischen Merkmale sind die Schlangenhügel, die Marsch von Chelimer und der Wyrmwald.

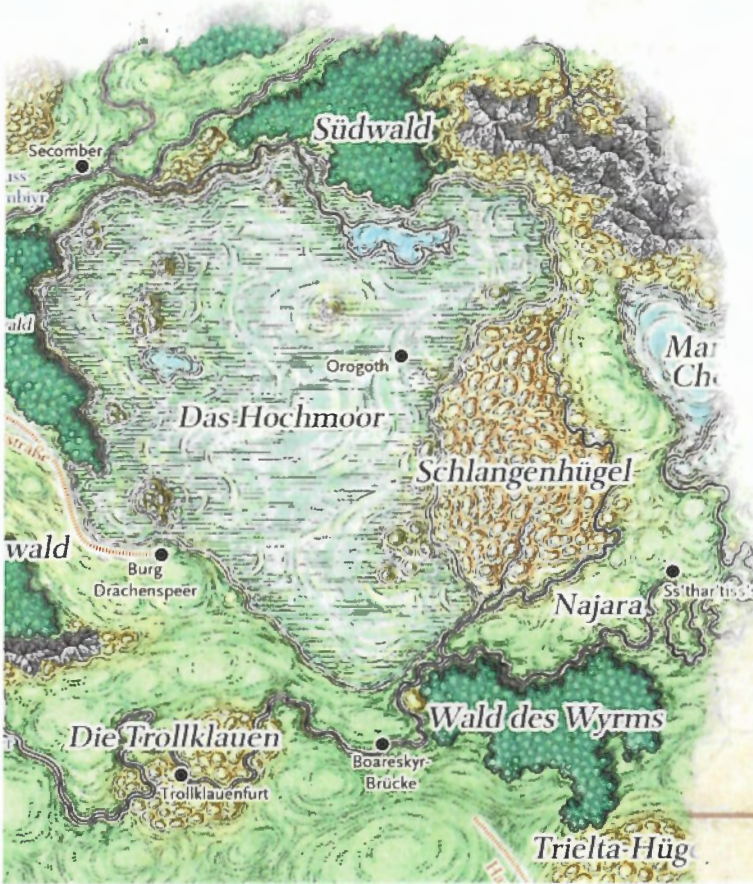
Ich habe für mich die Wahrheit über Najara, das Königreich der Schlangen, entdeckt, als ein Gelehrter in Baldurs Tor mich anwarb, um ihn, seine Lehrlinge und eine Handvoll Abenteurer zu einigen Ruinen am östlichen Rand des Hochmoors zu geleiten. Ich werde für immer bereuen, diesen Auftrag angenommen zu haben, denn nicht nur stellten sich die Abenteurer als gierige Schweine heraus, die nur auf die Plünderung der Ruinen aus waren, anstatt dem Gelehrten seine Studien zu erlauben. Zusätzlich weckten sie durch ihre Dummheit einen uralten Geist auf, der die meisten Mitglieder der Gruppe in einen todesähnlichen Schlaf versetzte, während er ihre Seelen verschlang. Da ich von Magie, die Schlaf erzwingen, nicht betroffen bin, konnte ich entkommen, zusammen mit dem Halbfelf, der zu den Lehrlingen des Gelehrten gehörte. Der Geist jagte uns unermüdlich durch das Moor und trieb uns in die Tunnel unter den Schlangenhügeln, wo wir von Yuan-ti gefangen genommen wurden, die an der Grenze ihrer Domäne patrouillierten. Der Halbfelf wurde in Sklavenketten weggeschleppt, doch aus irgendeinem Grund wurde ich an den Hof von Jarant, dem Schlangenkönig gebracht. Es folgt ein kurzer Bericht dieser Erfahrung.

Jarant, eine Geisternaga, ist uralt und böseartig und regiert sein Königreich durch seine persönliche Macht und die Unterstützung der *Mergelnadel von Najara*, einer schlanken Silberkrone, die über schützende und andere magische Eigenschaften verfügt. Auch wenn er es noch vorzog, vollkommen von der Welt isoliert zu sein, als ich ihn traf, begann die Dunkle Schlange vor zehn Jahren, Botschafter in benachbarte Königreiche zu schicken, um sie davor zu warnen, was die Folgen sein würden, sollten sie sich in die Angelegenheiten von Najara einmischen. Auch wenn ich den König nur für einen Augenblick sah, ist Jarants Einfluss in seinem Reich unzweifelhaft, denn sein Name wird von all seinen Untertanen voller Ehrfurcht gesprochen. Ein Wächter schwört vielleicht „bei Jarants Krone“, um ein Edikt zu betonen, und der Yuan-ti, dem die Schlüssel zu meinen Fesseln gehörten, nannte Najaras Gesetze „Jarants Willen“.

Niemand weiß, warum Jarant jenen Zeitpunkt gewählt hat, um die Souveränität seines Königreichs zu verkünden, oder was er sich davon erhoffte. Die Yuan-ti-Gesandten, die er in die Welt schickte, machten den Nationen, die sie besuchten, die Wünsche des Königs klar: Sie sollten den Wohlstand Najaras in Ruhe lassen und Eindringlinge (wie Abenteurer) davon abhalten, die Grenzen Najaras zu übertreten, um die Reichtümer der Schlangenenmenschen zu stehlen. Im Austausch versprachen die Schlangen, dass Karawanen und andere legitime Reisende, die durch Najaras Domäne reisten, unverletzt und ungehindert bleiben würden, solange sie nicht vom Hauptweg abwichen.

Die Reaktionen unter den so kontaktierten Reichen variierten zwischen beiden Extremen. Dunkelfeste soll die Botschafter gut verköstigt haben, und die Schlangenenmenschen hatten am Ende nicht nur eine Übereinkunft mit den zhentischen Fürsten, sondern auch das Angebot eines potenziellen militärischen Bündnisses für die Zukunft. Es verwundert nicht, dass Elturgard das Edikt sofort ablehnte – und als man dies zum Ausdruck brachte, kam es zu Blutvergießen. Die Paladine töteten alle bis auf einen der Botschafter und schickten den Überlebenden zurück zu Jarants Hof, um ihre Antwort zu überbringen.

Die anderen Antworten an die najaranischen Botschafter lagen irgendwo dazwischen. Es kam zu Zusagen und Verweigerungen der Zusammenarbeit, die normalerweise höflich waren, doch egal, was zum Ausdruck gebracht wurde, Jarants Ziel war erreicht: Najaras Nachbarn sahen das Reich jetzt



als Nation, egal ob sie es als potenziellen Verbündeten oder Feind betrachteten.

Die Wirtschaft von Najara kann nur durch Sklaven existieren. Sklavenhandel ist vielleicht der einzige Handel, der in Najara stattfindet, wobei die Ruinen von Thlohtzin im Wyrmwald als Versammlungsort für jene dienen, die so tief gesunken sind, dass sie Sklaven an die Yuan-ti verkaufen. Verschiedene Fraktionen unter den Najaranern haben Agenten in der Nähe von Thlohtzin, immer in der Hoffnung, mit Sklavenhändlern Handel zu schließen, ehe andere eintreffen. Sklaven mit ungewöhnlichen Fähigkeiten oder besonderem Wissen lösen manchmal Bieterkriege unter den Yuan-ti aus. Ich fürchte, dass dies das Schicksal des Lehrlings war, der mich aus dem Hochmoor begleitet hat.

Jeder, der Einfluss hat und dies liest, hört auf meine Worte: Lasst euch nicht in die Irre führen. Die Schlangen streben nicht nach friedlicher Koexistenz. Sie wollen nur ihre seltsame Diplomatie als Mantel und Schild verwenden, um sich vor der Wachsamkeit anderer zu schützen, bis sie bereit sind, ihre Pläne in Gang zu setzen, wie diese auch aussehen mögen.

DER HOF DES SCHLANGENKÖNIGS

Ich wurde in Ss'khanaja eingesperrt, einer weitgehend unterirdischen Stadt am Winkelwasser, wo sich der Hof von König Jarant versammelt.

Während meiner Zeit in der Gefangenschaft der Najaraner lernte ich viel über – und von – Dhosun Silberschuppe. Als Yuan-ti-Reinblütiger in Najara agiert Dhosun als Ratgeber des Königs und versucht oft, Jarants Exzesse im Zaum zu halten. Ich glaube, dass das Aussenden der Botschafter Dhosuns Idee gewesen ist, besuchte er mich während meiner Gefangenschaft doch mehrere Male und fragte, was ich über die Künste der Gesandten und Botschafter wusste. Den Gesprächen bei Hofe nach ist es kein Geheimnis, dass Dhosun seinem König dabei helfen will, eine Nation zu errichten, deren Ansehen den anderen Reichen von Faerûn entspricht oder sie noch übertrifft. Jarant hält ihn in seiner Nähe, so sagt man, weil Dhosun von allen Höflingen am wahrscheinlichsten versuchen wird, die *Mergelnadel* zu stehlen. Ob er zu einer solchen Tat imstande ist oder nicht, ich habe jedenfalls die Yuan-ti-Naga als ehrenwert empfunden, schließlich war er es, der die Gelegenheit für meine Flucht arrangierte, und ich weiß, dass er dergleichen auch in der Vergangenheit für andere getan hat. Ich schulde ihm etwas, und ich gedenke, es irgendwann zurückzuzahlen.

Eine andere wichtige Person am Hof ist die verschlagene grüne Drachin Emikaiwufeg, die oft die Smaragdtochter genannt wird. Sie ist jung für einen Drachen und noch klein genug, um in die Tunnel zu passen, die zu Jarants Audienzsaal führen. Jarant soll die Windungen und Hakenschlänge ihres Verstandes schätzen. Einige Höflinge glauben, dass sie oft in der Nähe gehalten wird, um als Gegenstück zu Dhosun zu dienen, da ihr verschlagen brutales Wesen ein Gegengewicht zu Dhosuns ehrenhaften Tendenzen darstellt. Ich glaube, sie wartet nur ab. Es leben viele metallische Drachen in den Schlangenhügeln, und eine Rivalin, wenn es um Partner, Reichtum und Macht geht, die grüne Drachin namens Ralionate, lebt im nahen Wyrmwald.

Es gibt eine Vielzahl von Ratgebern und Speichelleckern an Jarants Hof, was ihn zu einem gefährlichen Ort macht. Drei Yuan-ti-Hexenmeister, die behaupten, sich die Überreste einer uralten Schlangengottheit nutzbar gemacht zu haben, die einst in Ss'thar'tiss'ssun verehrt wurde, führen die Yuan-ti von Najara an, doch bei Hofe bleiben sie oft im Hintergrund und beobachten.

SCHLANGENHÜGEL

Die Schlangenhügel sind eine trostlose Region aus roten Lehmhügeln und tiefen, tückischen Schluchten, mit Bereichen aus rauem, zerklüftetem Land, das hohe Tafelberge umgibt. Hier wachsen nur trockene Büsche, die sich verbissen in den harten Lehm krallen. Unter diesem gefährlichen Gelände, in dem es viele Schlangen und giftige Kreaturen aller Art gibt, liegen die Schlangenwege, eine Reihe komplexer, gut geschützter Tunnel, die von Kavernen und Kammern durchsetzt sind. Die Durchgänge dienen den Bewohnern von Najara als der Hauptweg durch dieses Land; tatsächlich wurden ich und der halbfelsche Lehrling von den Yuan-ti gefangen, während wir uns in einer solchen Höhle ausruhten. Ich habe seitdem gelernt, dass es den Schlangen zumeist egal ist, wer über die Hügel stolpert, solange sie sich von den Orten *darunter* fernhalten. Die Hauptstadt von Najara, Ss'khanaja, liegt nordwestlich der Schlangenhügel, aber ein sogar noch größerer Teil der Bevölkerung der Schlangemenschen liegt unter der Oberfläche. Man findet oft Siedlungen in den großen unterirdischen Kammern, die von den Tunneln verbunden werden und deren Ausschachtung viele Jahrhunderte zurückliegt.

MARSCH VON CHELIMBER

Ich hatte keine Gelegenheit, vor meinem „Aufenthalt“ am Hof von Najara nach Chelimber zu reisen, aber ich fragte Dhosun über den Ort aus. Durch diese Fragen bemerkte er meine Absicht, zu entkommen, und bat mir tatsächlich seine Hilfe an. Die Marsch ist ein großes Sumpfland voller schwefelhaltiger Tümpel, die oft ihren dampfenden Inhalt in die Luft schleudern. Sie ist selbst für die meisten Schlangen unwirtlich; der Großteil der Bewohner hier sind Echsenmenschen. Die Marsch von Chelimber war einst ein netherisches Fürstentum, das von Vampiren regiert wurde, dann Besitz der Zhentarim, doch heute liegt sie definitiv in Najara. Auch wenn jeder Stamm der Echsenmenschen von einem Häuptling ihrer Art beherrscht wird, haben all diese Anführer dem König von Najara die Treue geschworen.

WYRMWALD

Am Ende floh ich durch den Wyrmwald aus Najara, auch wenn Dhosun mir riet, es nicht zu tun. Letztlich entschied ich mich aus dem Grund dafür, aus dem er es mir ausreden wollte: weil nur ein Narr diesen Wald freiwillig betreten würde. Im Wald gibt es zahllose Schlangen, sowohl normaler als auch monströser Natur.

Gelehrte, die das Schlangenleben des Waldes studiert haben, behaupten, dass eine Kraft die Schlangen hierher zieht und sie dann verändert. Gattungen, die nicht giftig sein sollten, schlagen in diesem Wald mit Giftzähnen zu, und die meisten Arten werden fast doppelt so groß wie normal. Ralionate, eine uralte grüne Drachin, die allem Anschein nach nicht mit den Yuan-ti verbündet ist, hat diesen Wald als Domäne auserkoren. Es ist ein gutes Gebiet für sie: Die großen Rotholzbäume und Fichten erschaffen ein dichtes, dunkles Wipfeldach.

Dhosun hat mich gewarnt, dass die Ruinen von Ss'thar'tiss'ssun, einer uralten Tempelstadt, am Nordrand des Waldes liegen. Irgendwann in der fernen Vergangenheit errichteten Menschen eine kleine Siedlung, die einst Schlangenhaube genannt wurde, auf diesen Ruinen. Heute steht sie leer, vermutlich wegen der Angriffe der Yuan-ti. Auch wenn heute kaum mehr zu sehen ist als niedrige Hügel im Wald, hat Dhosun mir gesagt, dass in den Ruinen der Schrein der Kapuzenschlangen liegt, eine Pilgerstätte für das Schlangenvolk.

Ein sehr gefährlicher Ort im Wald ist Thlohtzin, einst die Zitadelle eines Lichs und heute ein wichtiger Ort für



Najaras Sklavenhandel. Sklavenhändler aus der ganzen Umgebung wissen, dass die Schlangenmenschen gutes Geld für die hierhergebrachten Sklaven zahlen. Sie werden dann normalerweise an andere Orte in Najara gebracht, wo sie arbeiten müssen.

Ich habe mich entschieden, durch den Wyrmwald aus Najara zu flüchten, weil er zwar von Schlangen befallen, aber doch ein Wald ist, und ich bin an solchen Orten zu Hause. Ich bewegte mich durch seine Schatten und blieb tief genug im Wald, um nicht entdeckt zu werden, aber nicht so weit, um mich seinem Herzen zu nähern. Dann bewegte ich mich an seinem Rand entlang, bis ich die Hügel von Trielta in der Entfernung sehen konnte.

TRIELTA-HÜGEL

Im gewellten Gelände der Trielta-Hügel, wo kleine Siedlungen von Gnomen und Halblingen verstreut liegen, scheint das Leben ländlich und idyllisch. Halblingsbauern kümmern sich um ihre Felder, und gnomische Bergarbeiter kratzen das Innere von Hügeln aus, um das Gold und Silber zu finden, die dort zu finden sein könnten. Keine Kriegsherren bedrohen dieses Land, keine Lichs oder Drachen wollen es für sich erobern. Es gibt keine großen Burgen, die man begehren könnte, keine Ruinen, die es zu plündern gilt. Insgesamt scheint die Gegend langweilig und wenig bemerkenswert zu sein.

Das ist natürlich genau, wie die Bewohner es mögen. Sie genießen ihre Abgeschiedenheit, die nur selten unterbrochen wird. Die Hügel von Trielta fördern manchmal eindrucksvolle Reichtümer zu Tage, in der Gestalt von unentdecktem Gold und Silber. Während solche Funde normalerweise kleine Adern sind, die ausgebeutet werden, ehe andere sie bemerken, gab es in Trielta doch auch Ausbrüche regelrechten

Goldrauschs. Jemand stolpert über eine besonders große Erzader, und Goldsucher und Glücksritter kommen dutzendweise angerannt. Die Bewohner von Trielta sehen diesen gelegentlichen Zufluss goldgieriger Schatzsucher so, wie andere Siedlungen bisweilen vorkommende Heuschreckenschwärme sehen: lästig, unausweichlich und extrem störend, aber auch Teil der natürlichen Ordnung, also nichts, worüber man sich aufregen sollte.

Tatsächlich sind selbst die größten dieser Entdeckungen nicht so lukrativ, dass sie den Aufbau richtiger Minenbetriebe rechtfertigen würden, wie man sie in anderen Ländern findet. Es warten keine großen Nationen oder Handelskonsortien im Hintergrund, um einzudringen und die Minen von Trielta zu übernehmen. Sie sind das, was ein zwergischer Bekannter einmal als „Kratzminen“ bezeichnet hat, weil sie kurz unter der Oberfläche liegen und für wenig Graberei ordentliche Erträge liefern, aber nicht den Bau von „richtigen“ (womit er natürlich meinte: zwergischen) Minen wert sind.

Ich ruhte mich gerade nach meiner Flucht aus Najara in Trielta aus, als es zu einem solchen Ausbruch von „Goldhirn“ (wie es die Ortsansässigen nennen) kam. Auch wenn die meisten Leute, die zu solchen Zeiten hierherkommen, ehrliche Goldschürfer sind, die ihr Glück machen wollen, ziehen die plötzlichen Gelegenheiten, zu Geld zu kommen, auch weniger anständige Leute an, darunter viele Diebe, Schwindler und Minenräuber – ganz zu schweigen von Monstern, die Jagd auf die unglücklichen oder schlecht vorbereiteten Bergleute machen, die unwissend in ihr Gebiet eindringen.

Die intensivste Reise, die ich durch diese Hügel unternommen habe, bestand aus einer Verfolgung einer Bande marodierender Echsenmenschen. Das Oberhaupt der freundlichen Gnomenfamilie, bei der ich untergekommen war, war

entführt worden, zusammen mit seinem ältesten Sohn. Ich half dem örtlichen Halblingsschulzen und der kleinen Miliz, die er versammelte, dabei, die Schar zu verfolgen. Es musste schnell gehen, wenn wir die Gefangenen retten wollten. Ich bin seitdem in der Region immer willkommen gewesen und habe die braven Leute hier gut kennengelernt.

HARTBUCKLER

Am Südrand der Hügel liegt die ummauerte Siedlung Hartbuckler. Es ist eine Stadt, die vor allem von Gnomen bewohnt wird, mit ein paar Halblingen, Menschen und Halbelfen in ihren Reihen. Es ist eine der am besten verteidigten Städte, die ich besucht habe, mit mehreren Batterien von Ballisten auf eindrucksvollen, mit Zahnrädern betriebenen einstellbaren Gestellen, die einen fast konstanten Kreislauf von Nachladen und Abfeuern von allen Mauergeschützen ermöglichen. Auch wenn die Leute von Hartbuckler sie nicht sehr oft verwenden müssen, schrecken diese Waffen die Banditen, Plünderer und vereinzelt Orkbanden ab, die ansonsten Hartbucklers Reichtümer rauben würden.

Die Stadt verzichtet auf die Art von Straßennetzwerk, die die meisten großen Siedlungen einteilt; stattdessen gibt es eine Straße, die innerhalb entlang der kreisförmigen Stadtmauer verläuft, und noch zwei gerade Straßen, die von Nord nach Süd und Ost nach West verlaufen und sich in der Mitte an der Kreuzung im Marktplatz vereinen. Viele Bauwerke, die für größere Leute ausgelegt sind, säumen diese Straßen, denn große Leute ziehen die vertraute Bequemheit vor, die sie bieten. Der Rest der Stadt besteht hingegen aus einer Reihe schmaler Wege zwischen den kleineren Gebäuden, in denen die Gnome der Stadt leben.

Das erste Mal, als ich diese engen Gassen beschritt, hatte ich das Gefühl, nur einen kleinen Teil der eigentlichen Siedlung zu sehen, und ich hatte recht. Später entdeckte ich dass unter den schiefgedeckten Häusern mit ihren bescheidenen Gärten hinter Bretterzäunen oder Mauern aus unbehauenen Steinen Tunnel liegen, die die eigentlichen Durchgangsstraßen von Hartbuckler darstellen.

Unter jedem Bauwerk gibt es einen großen Keller, der oft drei oder mehr Stockwerke tief ist. In diesen Bereichen gehen die geschäftigen Leute von Hartbuckler ihren Berufen nach. Einige der Kellerbereiche sind Läden oder Werkstätten für Handwerker, die im Haus darüber schlafen. Andere dieser Geschäfte vermieten ihren zusätzlichen Platz an Reisende. Sie halten einige Zimmer frei, um sie zu vermieten, und nutzen einen einzelnen großen Bereich als offenen Schankraum, wo sie alles anbieten, was man in einer Taverne finden würde. Das Essen in solchen Etablissements ist eigenartig: Es gibt viele Pilze, Kartoffeln, Steckrüben, dichte Flechten und Eintöpfe aus Spitz- und Wühlmäusen. Es ist aber dennoch sättigend und auf seine eigene Art wohlschmeckend.

Die Kammern in diesen unterirdischen Tavernen werden von großzügigen Feuerstellen gut gewärmt, und somit stellen sie eine sehr gemütliche Unterbringung dar. Mehr als ein paar Kaufleute planen ihre Reisen so, dass sie vor Wintereinbruch in Hartbuckler eintreffen, damit sie die kalten Monate an einem Herd verbringen können, mit einer gebratenen Pastete in einer Hand und einem Krug bitteren gnomischen Dunkelbiers in der anderen.

Jeder Kellerbereich, der nicht einem anderen Zweck dient, wird als Lager verwendet und nicht einfach leer gelassen. So gut wie jede Familie in der Stadt hat ein bisschen Platz, den sie für ihre eigenen Bedürfnisse verwendet oder vermietet. Wer Lagerplatz von einem Hartbuckler kaufen will, muss die Kisten und anderen notwendigen Waren bei örtlichen Handwerkern erwerben, die auch Schlösser, Riegel, Wachsversiegelungen zum Abdichten von Kisten und Schachteln

und so weiter herstellen. Die Kisten werden in einer bestimmten Größe hergestellt, und Regale und freie Bereiche in den Kellern sind genau so abgemessen, dass jeder Behälter genau hineinpasst.

Hartbuckler verfügt über einen gut bezahlten Magier, der magische Sicherheitsmaßnahmen für gelagerte Gegenstände zur Verfügung stellt, wenn dies gewünscht wird. Fremde Magier dürfen keine Bann- oder Schutzzeichen auf Waren legen, die für die Keller gedacht sind. Solche müssen von Delia Inchtarwurn angebracht werden, der letzten Magierin einer langen Reihe von Leuten, die im Lauf der Generationen in Hartbuckler diesen Posten eingenommen haben. Sie trägt magische Armschienen, die sie von ihrem Vater geerbt hat.

LÄNDLICHE SIEDLUNGEN

Die meisten der abseits gelegenen Siedlungen in den Trielta-Hügeln bestehen aus einem oder zwei Dutzend Halbling- oder Gnomenfamilien, die in Häusern leben, die in die sanften Hügel eingefügt sind. Relativ flache Täler werden zur Landwirtschaft genutzt, während die Hänge genutzt werden, um Schlingpflanzen anzubauen (wie Kürbisse und Erdbeeren) oder kleine Herden der großhornigen Schafe, die die Halblingsfamilien halten, oder die grantigen Ziegen mit geflochtenen Bärten, die die Gnome vorziehen, grasen zu lassen.

Die meisten dieser kleinen Siedlungen werden nicht ausschließlich von Halblingen oder Gnomen bevölkert, da solche Gruppen besser gedeihen zu scheinen, wenn Mitglieder beider Völker hier leben. Halblingsfamilien konzentrieren sich oft auf landwirtschaftliche Aufgaben (abgesehen von den kleinen Pilzgärten, die gnomische Haushalte in ihren Kellern haben), während die Bergleute der Region fast nur Gnome sind. Beide Völker arbeiten als Hirten, wobei die Halblinge Schafe vorziehen und die Gnome Ziegen, sowie als Handwerker aller Art. Jede Gemeinschaft hat einen Schulzen, der für Frieden sorgt und die Verteidigung anleitet. Diese Rolle wird meistens von einem Halbling übernommen, wie ich festgestellt habe, doch auch Gnome werden ihre Häuser und Nachbarn beschützen, wenn es nötig ist.

Einige der ländlichen Siedlungen sind die ehemaligen Standorte von erschöpften Minen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Halblinge einziehen, wo eine gnomische Mine verlassen wurde. Dabei verwandeln sie die Eingänge an der Oberfläche in akzeptable, gemütliche Häuser, mit eingebauten Tunneln, die sich durch die Siedlung ziehen. Diese Tunnel können nützlich sein für Verteidigung und Flucht, aber sie werden meistens verwendet, wenn es draußen regnet und man das Haus eines Nachbarn erreichen will, um einen Becher Honig zu borgen, damit man nicht nass wird oder Schlamm überall verteilt.

Gelegentlich verwandelt eine Gemeinschaft, die große Wohntunnel mit genügend Platz für größere Leute hat (oder „die Großen“, wie die örtlichen Gnome sagen), die Siedlung in ein Etablissement, das auf solche Kundschaft ausgerichtet ist. Die Tavernen, die ich kenne, sind „Zum Vergnügten Minenmädel“, das „Pfeife und Herd“ und die „Riesenrast“, welche meine liebste ist.

Jede dieser Siedlungen ist eindrucksvoll selbstversorgend. Wenn offizielle Anführer notwendig sind, treffen die ältesten Halblinge und Gnome die Entscheidungen, aber Freundschaftlichkeit ist das Herz des gemeinschaftlichen Lebens in diesen Hügeln. Es gilt unter den Trieltanern als Schande, sich zu weigern, bei Streitigkeiten zu einem friedlichen Abschluss zu kommen. Die Leute hier genießen ihr einfaches Leben, auch wenn ich ungefähr ein halbes Dutzend junger Abenteurer getroffen habe, die von hier stammten. Sie wollten das Neue der weiten Welt suchen, das im Gegensatz zur Vertrautheit ihrer Heimat steht.



Es gibt nur wenige gefährliche Kreaturen in den Hügeln; sie sind schlichtweg so dicht besiedelt (auf und unter der Oberfläche), dass es wenig Platz gibt, wo Monster einen Unterschlupf finden können. Manchmal finden grausame oder gefräßige Kreaturen einen Weg nach Trielta, vor allem aus dem Wyrmwald, aber ein solches Eindringen dauert nie lange. Nachdem einige Schafe (und vielleicht der eine oder andere Schäfer) gefressen worden sind, verschwenden die Schulzen keine Zeit und beginnen, die Raubtiere zu jagen oder zu vertreiben, ehe sie mehr Schaden verursachen können.

Unglücklicherweise könnte sich diese Situation zum Schlechten verändern. Einigen Briefen nach, die ich in letzter Zeit von Freunden in den Hügeln erhalten haben, sind Gruppen von najaranischen Plünderern alltäglicher und zahlreicher geworden. Meine Freunde fürchten, dass die Bedrohung des Schlangenkönigreichs die Trieltaner zwingen wird, ihr Land zum ersten Mal seit Generationen aktiv zu verteidigen.

UTHGARDT-LAND

Als ich mein Heimatland gerade verlassen und mich zuerst in den Norden aufgemacht hatte, traf ich eine Schar von Uthgardt-Nomaden auf dem Weg. Sie waren ein Teil des Elchstamms, der von einer Kriegerin namens Gyrt angeführt wurde. Es war ein angespanntes Treffen.

Ich denke, der einzige Grund, dass ich nicht sofort getötet wurde, war, dass ich eine allein reisende Elfe war. Ich denke, sie fürchteten, ich sei eine Magierin. Uthgardt hassen jegliche Magie außer der ihrer Schamanen und aller verzauberten Waffen und Rüstungen, die sie finden können, doch eine Magierin, die willens ist, alleine durch die Wildnis zu wandern, könnte eine sehr mächtige Magierin sein. Da wir über eine grasige Ebene reisten, konnten wir einander aus großer Entfernung sehen. Da ich sie nicht aus der Entfernung mit Blitzen niedergestreckt hatte, waren sie bereit, sich friedlich zu nähern.

Dennoch hielten sie an, als sie in Schussweite ihrer Bögen waren und schienen zu diskutieren, ob sie mich erschießen sollten. Ich wartete so geduldig wie ich konnte, bis eine von ihnen, die ihre Anführerin zu sein schien, mich in der Gemeinsprache ansprach, wenn auch mit starkem Akzent. Ich erwiderte ihren Gruß in Bothii, ihrer eigenen Sprache, was die Gruppe wieder zum Streiten brachte. Am Ende stieg die Anführerin ab und näherte sich mir. Sie stellte sich als Gyrt vor. Ich war froh, dass ich mir die Zeit genommen hatte, die Sprache von einem gebildeten Freund in Evereska zu lernen!

Weil ich wusste, dass sie etwas fordern würden, bot ich Gyrt einen edlen Dolch aus Evereska an und eine Halskette, die ich trug. Für ihre Schar hatte ich einen Beutel voller Spielereien, die ich für eine solche Gelegenheit mit mir führte. Da Gyrt zufrieden mit meinen Gaben war und mir glaubte,

dass ich keine Magierin sei, setzte sie sich mit mir nieder, um zu reden. Ich bat sie, für die Nacht ihr Lagerfeuer teilen zu dürfen, und Gyrt machte mir Platz. Das war meine erste Begegnung mit Gyrt, aber es sollte nicht meine letzte sein, und auch nicht meine letzte Begegnung mit den Uthgardt. Ich danke meiner Freundin Gyrt, dass sie mich so viel über ihr Volk gelehrt hat, denn das hat mir und meinen Mitreisenden ermöglicht, Uthgardt zu sehen und jetzt noch davon berichten zu können.

Im Lauf der Jahre verdiente ich mir Gyrts Respekt und sie den meinen. Wir wurden Freunde und ich lernte auch ihre drei Söhne kennen. Auch wenn Gyrt vor einigen Jahrzehnten gestorben ist, besuche ich noch heute ihre Kinder, mit denen ich gespielt habe, als sie noch klein waren. Sie haben jetzt eigene Kinder und alle nennen mich Tante.

Während meiner Zeit bei Gyrt und ihrer Familie hat mir das Volk des Elchs viel darüber erklärt, wie ihr Stamm funktioniert, ihre Sichtweise auf die Welt und ihren Platz darin, ihre Traditionen und die Gesetze, nach denen sie leben. Als ich auf meinen Reisen andere Uthgardt-Stämme getroffen habe, habe ich begriffen, das viel von dem, was für den Elchstamm gilt, auch auf andere Uthgardt zutrifft. Auch wenn sie sich in scheinbar eigenständige Gruppen aufteilen, die unterschiedliche Totems ehren, haben Uthgardt viel gemein. Was folgt ist das, was ich über das Volk gelernt habe, das sich selbst „Kinder von Uthgar“ nennt.

Auch wenn alle Uthgardt zu einem bestimmten Stamm gehören, sind diese Zugehörigkeit Zeichen ihrer Identität, nicht einer zusammengehörigen Bevölkerungsgruppe. In meiner Erfahrung versammeln sich die Mitglieder verschiedener Stämme außerhalb von besonderen Ereignissen (wie der Machtergreifung eines neuen Häuptlings oder bestimmten religiösen Versammlungen) nur selten an einem Ort. Stattdessen reisen die Uthgardt in Scharen, Gruppen von Stammesmitgliedern zwischen einem Dutzend und einhundert Personen, normalerweise zwischen zwanzig und fünfzig. Diese Scharen bestehen normalerweise aus mehreren Familiengruppen, die jeweils von einer Matriarchin oder einem Patriarchen geführt werden. In vielerlei Hinsicht ähneln diese Leute den nomadischen *Tel'Quessir*, da sie über Entscheidungen in der Familiengruppe abstimmen und Meinungsverschiedenheiten schnell entschieden werden: wer die Entscheidung der Mehrheit nicht mag, geht seinen eigenen Weg, gründet eine neue Schar oder schließt sich einer bestehenden an.

Die Uthgardt sind über den Norden verstreut und kommen selten weiter südlich als bis zum Hohen Wald. Es gibt keine Uthgardt-Nation, zu der sie gehören; vielmehr hat jeder Stamm einen Ahnenhügel, der als heilige Stätte betrachtet wird. Gyrt erzählte mir, dass die heilige Stätte des Elchstamms ein Ort namens Feuersteinfels ist, irgendwo im Immermoor. Sie hat mir verständlicherweise niemals angeboten, mich dorthin zu bringen, und ich war niemals dumm genug zu fragen.

Im großen und ganzen sind die Uthgardt ein Jägervolk, und der Großteil ihrer Nahrung ist Wild. Sie ziehen dabei große Herdentiere wie Elche, Rothé und Rehe vor. Junge Männer und Frauen, die sich einen Namen machen wollen, erringen sich manchmal einen Ruf, indem sie gefährliche Raubtiere und große Bestien jagen: Bären, Raubkatzen, große Eber und sogar Monster wie Wyverns, Eulenbären und Täuschungsbestien.

Einige Stämme nutzen ihr Jagdgeschick auf eine andere Weise, für welche die Uthgardt wohl bekannt sind: Raubzüge. In der Regel überfallen die Uthgardt nur abgelegene Regionen. Das bedeutet, dass je näher ein potenzielles Ziel der Zivilisation ist, desto unwahrscheinlicher wird es angegriffen werden. Die Plünderer ziehen es vor, wohlhabende

Handelskarawanen und die Trosse reisender Adelliger anzugreifen, weil sie dabei eine gute Chance haben, edle Speisen, Alkohol und Schmuck zu finden, den die Uthgardt als Trophäen tragen und untereinander tauschen. Die meisten Uthgardt haben wenig Verwendung für Münzen, sodass Reisende, die sich aus einer Konfrontation freikaufen wollen, besser etwas anderes anbieten sollten.

Uthgardt erkennen keine Staatsgrenzen an und auch nicht die Bande der Zivilisation, die einen Kaufmann an einen Bauern binden, dessen Haus der Kaufmann auf der Straße passiert. Für sie ist jede Interaktion mit uns, also uns, die keine Uthgardt sind, einzigartig. Somit könnte eine Uthgardt-Schar, die in einer Jahreszeit einen Überfall ausführt, in der nächsten Handel treiben. Sie verstehen das Konzept, zu einer größeren Gruppe zu gehören, und dass diese Gruppen in Konflikt stehen können. Schließlich hat jeder Stamm der Uthgardt uralte Feinde unter den anderen Uthgardt-Stämmen. Doch als ich versuchte zu erklären, dass ich, eine Elfe aus Evereska, mit Leuten aus Waterdeep oder Silbrigmond verbunden war, lachte Gyrt nur. Sie hatte diese Städte nicht gesehen, also hätte ich auch sagen können, dass ich Leute kennen würde, die auf dem Mond leben. Als ich Yartar und Rotlerche erwähnte, Orte, von denen ich wusste, dass Gyrt's Schar sie letztes Jahr besucht hatte, lachte sie nur noch mehr. Für sie war ich zu bedeutsam, zu „stark“, wie sie es nannte, um jedwede Verbindung mit den Orten zu haben, die sie nur als Beute für ihren Stamm betrachtete.

Wenn eine Schar von Uthgardt Euer Lager besucht, ist dies mein Rat: Zunächst tut, was Ihr könnt, um alle Zeichen von Magie und Zaubern zu verbergen. Dann seid gastfreundlich und ladet sie ein, sich an Eurem Feuer zu wärmen. Wenn Ihr Schmuck oder eine gute Waffe bei Euch tragt, bietet diese Geschenke demjenigen an, der der Anführer zu sein scheint. Fragt, wie erfolgreich ihre Jagd war, und gebt ihnen die Gelegenheit zu prahlen. Seid respektvoll, aber nicht unterwürfig. Sagt ihnen, dass Ihr von der Kampfkraft der Uthgardt gehört habt, von ihrem Jagdgeschick und ihrer Stärke, doch schreibt diese Eigenschaften einem anderen Clan als dem ihren zu. Die Stärksten in der Schar werden darauf bestehen, die Geschichten über den anderen Stamm zu übertrumpfen und sich als besser zu erweisen und werden wollen, dass Ihr stattdessen Geschichten über ihren Stamm mit Euch nehmt.

Ihr oder einer eurer Gefährten muss sich vielleicht auf eine Herausforderung einlassen, ein Stärkemessen oder einen Faustkampf, durch die die Schar Euer Können misst. Es ist nicht wichtig, ob Ihr gewinnt oder verliert. Bringt einfach den Wunsch oder die Bereitschaft zum Ausdruck, Euch mit ihnen zu messen, und Ihr werdet ihren Respekt erlangen. Wenn Ihr die Herausforderung gewinnt, seid gütig und drückt Dankbarkeit aus, dass Ihr endlich jemanden von großem Ansehen gefunden habt, gegen den Ihr Euch messen konntet. Wenn Ihr verliert, seid bescheiden und kleinlaut, und gebt dem Sieger den besten Teil der Mahlzeit.

DIE UTHGARDT-STÄMME UND IHRE TERRITORIEN

Für die meisten Uthgardt-Stämme ist die einzige Stabilität in ihrer Geschichte der Standort ihres Ahnenhügels. Die meisten heiligen Stätten der Uthgardt existieren seit langer Zeit, aber das Schicksal der Stämme, die sie verehren, stand nicht gerade still. Es folgen kurze Beschreibungen der heutigen Uthgardt-Stämme.

Blauer Bär Der östlichste Stamm der Uthgardt ist der Blaue Bär. Man glaubte lange, er sei vor mehr als einem Jahrhundert zerstört worden, doch sind die Blauen Bären vor kurzer Zeit aus dem Hohen Wald getreten und haben ihren Ahnenhügel, den Steinplatz, für sich beansprucht, direkt südlich des Mondpasses und nördlich des Waldes. Die Blauen Bären haben seit ihrer Rückkehr weite Teile ihres alten Gebiets zurückerobert, doch scheinen sie sich nicht der Höllentorfeite nähern zu wollen, da der Ort für sie ein Tabu darstellt.

Schwarzer Löwe und Roter Tiger. Nördlich des Reviers der Blauen Bären, im Schimmerwald, liegt Beorunnas Quelle, eine größere Siedlung, die nahe des uralten Ahnenhügels des Stamms der Roten Tiger liegt. Die Siedlung wurde vor einiger Zeit von Mitgliedern des Stammes der Schwarzen Löwen gegründet, die hier Wurzeln schlugen, anstatt ihr Leben als Nomaden fortzusetzen.

Auch wenn sich die Roten Tiger alles andere als wohl mit der aktuellen Situation fühlen, betrachten sie Beorunna Quelle als ihren heiligen Ort, also machen sie das Beste aus der Situation. Oft überwintern Gruppen von Stammesmitgliedern der Roten Tiger in Beorunnas Quelle, und viele der Jäger und Fallensteller des Stamms nutzen die Siedlung als Ort, wo sie das Leder und die Felle verkaufen, die sie in den nahen Wäldern beschaffen.

Himmelspony. In einem Teil des Schimmerwalds, der Mondwald genannt wird, steht der Eine Stein, der Ahnenhügel des Himmelspony-Stamms. Sie sind ein geteiltes Volk. Der halbe Stamm hat sich niederlassen und ein großes Gehöft um den Einen Stein gegründet, ähnlich dem, was die Schwarzen Lö-

wen in Beorunnas Quelle getan haben. Die andere Hälfte des Stamms betrachtet dies als Beleidigung gegen ihr Totem, also überfallen sie die Siedlung und verbrennen so viel davon, wie sie können, ehe sie flüchten.

Baumgeist. In den Tiefen des Hohen Waldes steht der Großvaterbaum, der Ahnenhügel des Baumgeiststamms. Die Baumgeister haben sich vor langer Zeit von den Blauen Bären abgespalten und sind im Wald verschwunden, doch gelegentliche Berichte dringen bis zur Zivilisation vor, dass sie noch am Leben seien und man sie manchmal um den Großvaterbaum stehen sähe. Einige Gelehrte sind der Ansicht, dass der gerade wiedergeborene Stamm der Blauen Bären sehr wohl Baumgeister-Uthgardt sein könnten, die dem Ruf des wiedererweckten Totems des Blauen Bären folgen.

Großer Wurm. Die Frosthügel, ein kleiner Südzipfel der Gratberge nördlich des Immermoors, sind der Standort der Kaverne des Großen Wurms, dem Ahnenhügel des Stamms des Großen Wurms. Diese Uthgardt sind berüchtigt für ihre Zurückgezogenheit. Es ist zwanzig Jahre her, dass der Stamm Plündertrupps gegen jemand anderen als die Orks der Rückenberge ausgesandt hat.

Schwarzer Rabe. Die Schwarzen Raben sind so beunruhigend wie die Gratberge, in denen sie aktiv sind. Sie sind fanatische Anhänger der alten Uthgardt-Wege. Vom Rabenfels, ihrem Ahnenhügel, der tief in den Bergen liegt, schicken sie Plündertrupps bis nach Silbrigmond in den Süden, doch ihre üblichen Ziele sind die Karawanen, die nach Mithralhalle reisen oder von dort kommen.

Elch. Die Elche sind grimmige Plünderer und wilde Mörder überall in ihrem Gebiet: das Immermoor und die Ebenen südlich der Flußtäler des Dessarin und des unteren Surbrin. Sie sind unter allen Uthgardt-Stämmen die arrogantesten, mürischsten und hemmungslosesten. Viele halten sie für nichts weiter als Banditen, und sie plündern oft andere Stammsiedlungen, für Nahrung, Beute oder einfach aus Spaß.

VERLORENE STÄMME DER UTHGARDT

Manche Uthgardt-Stämme werden von anderen als verloren betrachtet. Sie gelten als Gräuelt, und es ist verboten, über sie zu sprechen – außer bei bestimmten Anlässen.

Vom **Donnerbiest**-Stamm ist seit mehreren Jahren nichts gehört worden. Als die Donnerbiester ihre jährliche Pilgerfahrt zu Morgurs Hügel im Neverwinterwald antraten, mussten sie feststellen, dass ihre heilige Stätte entweiht worden war. Kurze Zeit später führte ihr Häuptling sie zurück in die Tiefen des Hohen Waldes, und sie wurden seitdem nicht mehr gesehen.

Der Stamm der **Grauen Wölfe** ist aufgrund der vielen Werwölfe in seinen Reihen tabu. Er hat viel getan, um die Leute in der Umgebung des Neverwinterwaldes zu plagen. Der Stamm teilt das „Geschenk“ der Lykanthropie nicht mit anderen und stellt deshalb sicher, dass seine Angriffe keine Überlebenden hinterlassen.

Der **Greifen**-Stamm wird seit langem gemieden, weil er in einer Siedlung namens Greifennest mit Nicht-Uthgardt handelte – und sogar mit Zauberwerkern.

Die Stämme des **Roten Ponys** und des **Goldenen Adlers** verschwanden vor Jahrhunderten. Sie wurden zuletzt in der Nähe des Einen Steins gesehen, dem Ahnenhügel, den diese Stämme mit den Himmelsponies geteilt hatten.

Dieser Ratschlag funktioniert natürlich nicht immer. Einige Scharen lassen sich nicht so leicht zufrieden stellen, besonders wenn sie bewusst auf der Jagd nach Leuten wie Euch sind. Vergesst niemals, dass Ihr es mit einem stolzen und starken Volk zu tun habt, welches das Leben und die einfachen Freuden liebt. Zeigt eine Lebenshaltung, die der ihren ähnelt, und sie könnten Euch zu einem Gefährten machen. Zeigt Furcht oder seid verächtlich, und sie werden schnell gewalttätig.

DAS VOLK VON UTHGAR

Die Uthgardt führen ihre Herkunft auf den mächtigen Helden Uthgar zurück, einen unvergleichlichen Krieger. Während meiner Zeit beim Stamm sprach Gyrt offen über die Geschichten von Uthgar, die in seinem Volk weitergegeben wurden. Die Saga beginnt in der fernen Vergangenheit, als die Menschen des Nordens in Furcht und Isolation lebten. Große Geister zogen durch die Wälder des Nordens und verhinderten, dass Menschen sich zusammenschlossen, um sich gegen sie zu erheben. In dieses Chaos kam Uthgar, der jeden der großen Geister herausforderte, einen nach dem anderen, sie bezwang und unter seine Herrschaft brachte. Jeder der besiegten Geister wurde im Totem einer der Menschengruppen verkörpert, die Uthgar folgten und ihn ehrten. Und so entstanden die Stämme der Uthgardt, die jeweils den Namen ihres Totemgeists tragen.

Die Stätten der Siege Uthgars werden bis heute durch die großen Ahnenhögel der Uthgardt markiert. Jeder soll über den Überresten des Totemgeists eines Stammes erbaut worden sein, der dort zusammen mit den Stammesmitgliedern ruht, die beim Kampf an Uthgars Seite gegen die Kreatur gefallen sind.

Ein Stamm beansprucht das Gebiet um seinen Ahnenhügel über viele Kilometer und erklärt es zum Territorium, in dem er jagt und Lager errichtet. Allgemein gesprochen, entfernen sich die Uthgardt-Banden eines Stammes nicht weiter als zwei oder drei Reisewochen vom Ahnenhügel ihres Stammes, wobei Plündergruppen weitaus weiter ziehen. Diese heiligen Stätten sind über den Norden verstreut; in so gut wie allen Fällen ist der genaue Standort Wenigen außer den Mitgliedern des Stammes bekannt.

So gut wie alle ursprünglichen Stämme der Uthgardt sind heute im Norden aktiv. Selbst Stämme, die für verloren oder zerstört gehalten werden, könnten irgendwo durch eine kleine Gruppe von Menschen vertreten sein, die behaupten, von einem der alten Stämme abstammen, aber solche Leute sind – selbst wenn es sie gibt – nicht zahlreich und ihre Ansprüche oft von zweifelhafter Natur.

Die Uthgardt nehmen ihre spirituellen Praktiken und Tabus sehr ernst. Die meisten Tabus und Traditionen unterschieden sich von Stamm zu Stamm, aber zumindest eine Regel gilt für alle Uthgardt: Magie, mit Ausnahme der Magie der Schamanen oder von Waffen und Rüstungen, ist verboten.

Die Priester der Uthgardt ehren ihren Ahnengott und rufen auch die Namen ihrer Totems an, damit diese als Fürsprecher beim Vater der Stämme dienen können. Ihr Ethos ist einfach: Stärke wird mit mehr Stärke belohnt, und wenn die Stärke versagt, dann liegt das daran, dass die Person nicht würdig war.

DIE GRUFT DES HEXERS

Am Westrand der Trollhügel liegt ein Bereich bizarren Geländes: Zerborstenes Geröll ist über die Landschaft verstreut, zwischen und unter Haufen aus aufgewühlter Erde und tiefen Furchen, wie man oft bei Einschlägen von Trebuchets sieht. Wenn man weiter in das zersprengte Land vorstößt, findet man ein verstreutes Chaos aus Bauwerken. Manche sind relativ intakt, andere halb eingestürzt und an ihre Nachbarn gelehnt.

In der Mitte erheben sich über allem einige verdrehte Türme, die definitiv wie Klauen aussehen, die nach dem Himmel greifen. Diese Türme sind auf große Entfernung zu sehen und scheinen nicht betroffen von der Katastrophe, die den Schaden um sie herum verursacht hat. Tatsächlich glauben manche Leute aufgrund ihres unberührten Zustands, dass diese Türme nach jenem Ereignis erbaut worden sein müssen, das die Landschaft derart formte.

Die Wahrheit des Ortes, der heute Gruft des Hexers genannt wird, sieht aber ganz anders aus. Alle Bauwerke, die hier zu sehen sind, von den jetzt zerstörten Außengebäuden bis zu den zentralen Türmen, waren eine Stadt, die während des Zeitalters des uralten Netheril auf einer Scheibe aus Stein schwebte. Als die uralte, böse Magie der Netherer versagte, stürzte diese Stadt vom Himmel; die Brocken und Platten aus Stein, die in der Region verstreut sind, sind kein natürliches Gelände, sondern die Scherben eben dieser Scheibe.

MEIN EINZIGER BESUCH

Ich bin nur ein einziges Mal in der Gruft des Hexers gewesen, in den Tagen meiner Jugend, ehe ich es besser wusste. Ich war von Daerismun Aerath, einem der Bekenner – den hoch angesehenen gelehrten Mönchen von Candlekeep – angeworben worden, ihn hierher zu führen. Er schrieb eine Abhandlung über den Ort und wollte ihn aus erster Hand gesehen haben. Ich kam gerade frisch aus Evereska und hatte noch keine Warnungen bezüglich dieses Ortes gehört. Entweder liebt mich Solonor sehr, oder ich habe das Glück einer Närrin, aber ich habe lebendig wieder hinausgefunden. Tragischerweise hatte Daerismun nicht so viel Glück.

Als wir näher kamen, schien die zerstörte Stadt unbewohnt zu sein. Das Gebiet ist ziemlich klein und besteht fast vollständig aus einem Durcheinander von zerstörten Bauwerken und gewaltigen Felsbrocken.

Die zentralen Türme wurden scheinbar von einem magischen Schutz bewahrt. Das soll aber nicht bedeuten, dass der Absturz spurlos an ihnen vorübergegangen ist. Eine genauere Untersuchung zeigt, dass in einem der zentralen

Türme ein großer Riss durch die westliche Außenmauer verläuft, und mehrere der anderen scheinen auch Schaden erlitten zu haben.

Als wir uns den Türmen noch weiter näherten, schienen sie alles andere als verlassen zu sein. In ihren Fenstern flackerten manchmal unheimliche Lichter, und an ihren Seiten konnten wir vage Formen erkennen, die über ihre Oberflächen huschten. Diese Gebäude wurden so errichtet, dass sie aussehen, als seien sie in schwarze Rüstung gehüllt, mit überlappenden Platten und leicht unharmonischer, schief ausgerichteter Architektur, die den Eindruck von Gelenken verleiht, die sich jeden Augenblick biegen könnten.

Die Türme, die von Mauern aus glattem schwarzen Stein in einem groben Kreis verbunden sind, umringen das Herz der Gruft, das man nur sehen kann, wenn man beunruhigend nahe herangekommen ist. Durch die Türme verhüllt und geschützt sind mehrere seltsame Stücke Land: einige tot, andere von verdrehten, dornigen Pflanzen überwuchert, die man nicht in der Natur finden kann. Brücken ohne Geländer verbinden diese Türme an verschiedenen Punkten, und sie alle sind spiralförmig um das Herz angeordnet, die angeblich die Domäne des Lichtkönigs Larloch selbst sein soll, der auch der Schattenkönig genannt wurde.

BEDROHUNGEN UND VERTEIDIGUNG

Ich warne Euch: Haltet Euch fern von diesem Ort. Und wenn Ihr ihn aufsuchen müsst, dann spaltet Euch, denn seine Beschützer sind brutal und blutrünstig, dem Leben so feindlich gesonnen wie jede Seuche, jedes Gift, und sie erfreuen sich am Leid jener, die in ihre Reichweite gelangen.

Der Ort ist von Untoten aller Art überrannt. Zusätzlich zum Schattenkönig gibt es in der Gruft mehrere Lichs, untote, zauberkräftige Vasallen von Larloch. Er macht sich ihre Mächte zunutze, wenn er muss, aber ansonsten lässt er sie in Frieden, um die Experimente und Pläne durchzuführen, die er von ihnen fordert. Auch wenn sie einst unter seiner absoluten Kontrolle standen, lassen Berichte darauf schließen, dass er heute ihre Leinen länger lässt, denn magische Monster, die sehr wohl die Ergebnisse ihrer Experimente sein könnten, wurden in den Trollhügeln und dem Trollwald, die die Ruinen umgeben, entfesselt.

Solche Monster streifen auch oft durch die Ruinen der Gruft selbst. Während meines kurzen Aufenthalts an diesem Ort habe ich mehrere Kreaturen identifiziert, die ihr Leben als Greifen, Eulenbären, Trolle und sogar Betrachter begonnen hatten, aber nun verändert und so gut wie nicht mehr zu erkennen waren. Was diese Lichs den Kreaturen antun, das ist eine Frage für weisere Denker als mich. Ich weiß nur, dass die erste derartige Scheußlichkeit, gegen die ich kämpfen musste, mich fast getötet hätte, und den anderen, die wir gesichtet haben, bin ich auch nur mit knapper Not entkommen.

Die Gruft hat auch noch andere Wehranlagen als die Monster. Mein Gefährte Daerismun versicherte mir, dass sie von Schichten aus „Zaubernetzen“ geschützt war, Konstruktionen magischer Energie, die darauf warteten, Zauber gegen jene zu entfesseln, die in sie stolpten. Ich hatte die schreckliche Gelegenheit, eines davon in Aktion zu sehen, als der gelehrte Bekennende ohne es zu merken eines dieser sogenannten Netze betrat und eine Kugel aus Feuer auslöste, die sich mit ihm im Mittelpunkt entzündete.

Wie man sich vorstellen kann, lockte diese Explosion die Aufmerksamkeit allerlei verdrehter Raubtiere und hungriger Untoter an, die sofort kamen, um nachzusehen. Ich weiß nicht, was verhindert, dass diese Kreaturen in diese Fallen geraten, oder ob sie einfach lange genug hier gehaust haben, um zu wissen, wie sie sie vermeiden können. Ehe ich der Sache noch weitere Überlegungen schenken konnte, musste ich flüchten, und ich plane nicht, jemals wiederzukommen.

LUSKAN

Jeder, der nach Luskan geht, sollte über die herrschenden Schiffe und die Arkane Bruderschaft Bescheid wissen. Die Schiffe von Luskan werden als Piratenbanden bezeichnet, aber diese Beschreibung fängt nicht ein, wie tief die Schiffe mit der Gesellschaft von Luskan und der Mentalität seiner Bürger verbunden sind. Greifst du ein Mitglied eines Schiffes an, wirst du nicht nur den Zorn des Schiffes erwecken, sondern auch den weiter Teile der Stadt. Was die Arkane Bruderschaft angeht, ein Mitglied davon wird vielleicht einem anderen nicht zur Hilfe eilen, aber wisse, dass all diese selbstsüchtigen Magier darauf aus sind, ihr magisches Können zu beweisen, und sie können es sich nicht leisten, Schwäche vor dem Volk von Luskan zu zeigen.

Luskan, die Stadt der Segel, überbrückt den eisigen Fluss Mirar, der vom Grat der Welt herabfällt, an Mirabar vorbeirauscht und dann in Richtung See stürzt. Der schnelle Fluss hat sich hier ein tiefes Bett gegraben, und Luskan ruht auf zwei Böschungen auf beiden Seiten, mit steilen, zwölf Meter hohen Mauern aus grauem Stein, die sich über dem Wasser erheben. Um die Stadt herum bieten dicke Steinmauern mit gedrungenen Türmen Schutz. Das Südtor, das die Zwillingssäue genannt wird, verfügt über die eindrucksvollsten Türme, die doppelt so hoch wie die Stadtmauern und mit Zinnen und Schießscharten bedeckt sind, die für zahlreiche Verteidiger ausreichen, um jenen, die aus dem Süden kommen, Stärke zu zeigen.

DIE SCHIFFE

Innerhalb der Stadtmauern und auf den nahen Gewässern wird Luskan von seinen Schiffen und ihren fünf Hohen Kapitänen regiert:

- Erster Hoher Kapitän Beniago Kurth
- Zweiter Hoher Kapitän Barri Baram
- Dritter Hoher Kapitän Dagmaer Suljack
- Vierter Hoher Kapitän Throa Taerl
- Fünfter Hoher Kapitän Hartouchen Rethnor

Die fünf Hohen Kapitäne übernehmen die Namen ihres Schiffs, wenn sie an die Macht kommen. Die Kapitäne sind die obersten Autoritäten in Luskan; sie und die Mitglieder ihrer Schiffe benehmen sich wie eine Art Adel, auch wenn ihre Titel nicht vererbbar sind.

Trotz des Namens ist jedes Schiff nicht nur ein einziges Wassergefährte, sondern eine Organisation aus Getreuen, die einander und ihrem Kapitän, den sie auf Lebenszeit wählen, Loyalität schulden. Ein Mitglied eines Schiffs zu sein ist ein erlesenes Privileg, das nur einer von zehn Bewohnern Luskans für sich beanspruchen kann.

Die fünf Schiffe von Luskan sind mehr als Piratenbanden. Sie sind Gemeinschaften von Leuten, die miteinander leben, trainieren, arbeiten, Liebe machen und in den Krieg ziehen. Sich anzuschließen, ist ein Zeichen der Ehre und setzt eine große Tradition fort, die Luskaner mit Demokratie, Entscheidungsgewalt über das eigene Leben und Individualität gleichsetzen.

Jedes Schiff hat sein eigenes Symbol und eigene Farben. Mitglieder eines Schiffs tragen oft seine Farben, verzieren ihre Rundschilder mit seinem Symbol und seinen Farben und tätowieren sich das Symbol auf die Haut. Wie ihre nordländischen Verwandten tätowieren die Mitglieder von Luskaner-Schiffen oft ihre Gesichter, doch repräsentieren diese nicht ihre Insel, sondern sind entweder persönliche Zeichen oder solche, die ihre Treue zu ihrem Schiff anzeigen.

Die Mitgliedschaft in einem Schiff ist freiwillig, doch wenn man sich anschließt, dauert sie bis zum Tod. Um sich einem Schiff anzuschließen, muss ein Luskaner von

kampftauglichem Alter sein (bei Menschen etwa vierzehn Jahre alt) und mindestens ein Schwert oder eine Axt, einen Speer und drei der robusten, genieteten Schilde besitzen, die die Nordländer bevorzugen. Jedes Schiff nimmt manchmal neue Kandidaten auf, um leere Plätze zu füllen, die durch Todesfälle entstanden sind, doch in der Regel geschieht es nicht, dass die Schiffe ihre Mitgliedschaft erhöhen, indem sie auf einmal viele neue Mitglieder annehmen.

Jedes Schiff verfügt über mehrere Segelschiffe, deren Größe, Besatzung und Typen helfen, den Einfluss des Hohen Kapitäns und seines Ranges in der Stadt zu bestimmen. Das derzeitige Erste Schiff, Kurth, verfügt über so viele Schiffe, dass es fast mehr sind als die der nächsten beiden Schiffe zusammen, und seine Mitglieder sind so zahlreich, dass die Schiffe Suljack, Taerl und Rethnor sich vereinen könnten und immer noch kleiner wären.

Die Gesetze der Stadt regeln das Verhalten der Schiffe und ihrer Kapitäne. Sie bestimmen, dass die Schiffe verantwortlich dafür sind, die Stadt zu verteidigen und sie sowie ihre Ressourcen zu verwalten. Neben diesen universellen Aufgaben nimmt jeder Kapitän andere Pflichten nach Wunsch an, entsprechend des Rangs des Schiffs in der Hierarchie, sodass weniger ruhmreiche und lukrative Aufgaben oft an die Kapitäne und Schiffe der niederen Ränge fallen.

Da jedes Schiff die Fähigkeit hat, sich zu nehmen, was es will, und die Reste den rangniedrigeren Schiffen zu lassen, ist eine strenge Aufteilung der Pflichten entstanden.

Schiff Kurth kontrolliert die Häfen der Stadt und alle Aktivitäten dort. Zu den profitabelsten Waren, die durch den Hafen verschifft werden, gehören Waffen und Werkzeuge aus Eisenmeister sowie Ambra für den Parfümhandel.

Schiff Baram betreibt Luskans Fischereiindustrie. Die Nahrung, die es dadurch erzeugt, ist heute so wichtig für das Wohlbefinden der Stadt, dass Baran aufgrund dieser erfolgreichen Fahrten auf See zum Zweiten Schiff aufgestiegen ist.

Schiff Suljack ist verantwortlich für luskanische Piraterie und Raubzüge und führt tatsächlich die meisten davon selbst durch. Gelegentlich tritt es die weniger ergiebigen Gelegenheiten an Schiff Taerl ab.

Schiff Taerl, das vor kurzem vom Fünften Schiff aufgestiegen ist, war daran gewöhnt, den letzten Platz einzunehmen. Jetzt akzeptieren die Arbeiter und Seeleute nur zu gerne jede Gelegenheit auf Profite, die von oben herabgereicht werden, und delegieren ebenso gern die anstrengendsten und ungeliebtesten Aufgaben an Rethnor.

Schiff Rethnor hat wenige bemerkenswerte Aktivitäten außer dem Wachdienst, der eine schlechte Einnahmequelle darstellt. Jedoch ziehen manchmal Rethnor-Schläger durch die Straßen von Luskan, auf der Suche nach schnellen und vielleicht gewalttätigen Methoden, ein paar Münzen abzugreifen.

BEWOHNER UND GESETZE

Ohne Frage zeigen die Bewohner von Luskan ihre nordländische Abstammung. Sie überfallen Schiffe und Küstensiedlungen, betreiben Piraterie und Blockaden und schätzen Waffenstärke mehr als alle anderen Eigenschaften. Während Luskans langer Geschichte an der Schwertküste hat die Stadt jedoch viele Eigenschaften der Leute vom Festland übernommen. Luskaner entführen keine Leute aus anderen Siedlungen oder Stämmen, und bei ihnen haben die Frauen den gleichen sozialen Stand wie die Männer (zwei der Hohen Kapitäne, Suljack und Taerl, sind Frauen). Sie misstrauen Magie nicht, so wie ihre Inselbrüder es tun. Sklaverei ist zumindest nominell verboten, doch über einen Sklaven, der auf See gefangen und verkauft wird, wird normalerweise von den Obrigkeiten hinweggesehen.

Das Gesetz in Luskan soll von den Soldaten der Schiffe aufrechterhalten werden, die das Recht haben, Verbrecher zu verhaften und sie vor die Magistrate der Stadt zu bringen. In der Praxis werden Verhaftungen oft von einem Pöbel durchgeführt, doch das Ergebnis ist dasselbe: ein Erscheinen vor den Magistraten. Alle fünf Magistrate werden jeweils von einem Hohen Kapitän gewählt, doch müssen sie kein Mitglied des Schiffs sein. Die Magistrate sind, zumindest offiziell, neutral. Die Fälle der meisten Bürger werden von einem einzelnen dieser Richter entschieden, doch Streitigkeiten, die ein Schiffsmitglied betreffen, werden von allen fünf Richtern angehört.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Luskan erhebt keine offizielle Steuer von seinen Bürgern; die Stadt verdient ihr Geld durch Handel, Fischerei, Piraterie und Raubzüge. Die Schiffe sind für die Verteidigung der Stadt zuständig und bezahlen sie mit den Profiten aus diesen Aktivitäten sowie mit Schutzgeld, das sie von Geschäften und Bürgern verlangen, damit sie die Diebe und Banden auf Abstand halten. Bestechung ist weit verbreitet, eine scheinbar akzeptierte Methode, die Gunst eines Hohen Kapitäns zu erlangen und so Fischrechte zu erhalten, eine vorteilhafte Entscheidung durch die Magistrate zu erlangen oder dafür zu sorgen, dass ein Geschäftsrivale oder unerwünschter Freier verhaftet oder zusammengeschlagen wird.

Da Luskan der Hafen ist, der die Schwertküste mit den Waren aus Mirabar versorgt, die Küste mit dem hohen Norden verbindet und auf viele Meilen die einzige praktische Möglichkeit darstellt, den Fluss Mirar zu überqueren, verdient die Stadt gutes Geld als Kreuzungspunkt. Kaufleute, die Luskan vermeiden wollen, können die Schwarzfurt wählen, die etwa 45 Kilometer stromaufwärts liegt und irgendwann zur Schwarzfurtstraße am Nordufer führt, doch die Kundigen wissen, dass Luskans Schiffe die von Tauen geleiteten Fähren an dem Übertrittspunkt kontrollieren und Zölle verlangen, die von der Art und dem Inhalte der beförderten Güter abhängt. Die Schwarzfurtstraße trägt noch immer die uralten Zeichen des Zwergenreichs Gharraghaur, die Reisende daran erinnern, wessen Wohlstand den Norden am Leben erhält.

Nördlich der Stadt führt die Nördliche Hauptstraße bis ins Eiswindtal. Nicht viele nehmen diese Route, wenn sie keinen Grund haben, doch kann man Beinschnitzereien aus dem Tal auch in Luskan finden, sodass man sie dort kaufen kann, ohne weiter in den eisigen Norden vordringen zu müssen.

Die Nordseite der Stadt, als Nordufer bekannt, besteht fast vollständig aus Lagerhäusern, Karawanenhöfen und Arbeitsbereichen. Dazu gehört der Schild von Mirabar, die befestigte Anlage, die Mirabars Handelsinteressen in Luskan vertritt. Mirabar nutzt sie als Stützpunkt, um Handel mit der Schwertküste und den Inseln der Unbefahrenen See zu treiben.

Die Kernstadt steht am südlichen Ufer des Flusses Mirar. Nördlich von Räuberlauf ist der Griff, wo die meisten Häuser und kleineren Geschäfte liegen. Südlich des Laufs liegt das





Elendsviertel, der „schlechte“ Teil der Stadt. In der Nähe der Elendsviertels liegt der Kapitänring, wo die Häuser der Hohen Kapitäne Taerl und Suljack stehen, doch ist die Gegend ansonsten ziemlich arm.

DIE INSELN

Fünf Inseln liegen in der Bucht, die durch den Mirar gebildet wird, und werden von Luskan beansprucht.

- Die Blutinsel wird von den Soldaten der Schiffe bewohnt, die die Stadt verteidigen sollen; hier findet man einen Wachturm, Kasernen, eine Waffenkammer und ansonsten wenig von Interesse.
- Die Nahwächterinsel ist das Zuhause des Hohen Kapitäns Kurth.
- Die Entermesserinsel hat zwei felsige Anhöhen, die von einem kieselbedeckten Strand geteilt werden. Der Südgipfel wird vom Seeturm gekrönt, wo Luskans erste Piraten eine Festung errichteten, während der Nordgipfel Standort des Arkanen Hausturms und der Stallungen ist, die dieser mit Schiff Kurth teilt.
- Die Fangzahninsel hat keine Bewohner und trägt ihren Namen, weil sie oft Schiffe zerstört, die auf dem Mirar angeschwemmt werden.
- Die Hafnarinsel ist eine hohe Felsnadel, die den Weißsegelhafen vor den schlimmsten Auswirkungen von Stürmen und Wellen schützt, die aus dem Süden kommen.

DIE BRÜCKEN

Die Nord- und Südufer werden von drei Brücken verbunden: die Oberstrombrücke, vom Südufer direkt zum Nordtor, Daleths Brücke, die mittlere Brücke, deren Namen niemand in den Legenden verorten kann, und das Hafenkreuz, eingeteilt in die Kurze Brücke, die vom Südufer zur Blutinsel verläuft, und die Lange Brücke, die weiter zum Nordufer führt. Nur Schiffsmitglieder, die von einem Hohen Kapitän autorisiert worden sind, dürfen das Hafenkreuz überqueren.

Der Dunkle Bogen verbindet das Südufer mit der Nahwächterinsel, und nur Mitglieder von Schiff Kurth und der Arkanen Bruderschaft dürfen diese Brücke ungefragt überqueren. Dasselbe gilt für die Schwertbrücke, die von der Nahwächterinsel zur Entermesserinsel führt. Auch wenn die Entermesserinsel offiziell nicht bewacht wird, gilt doch, dass nur Mitglieder der Arkanen Bruderschaft oder von Schiff Kurth sich hier aufhalten sollen, und so wird jeder, der hier nichts zu suchen hat, aggressiv über seine Anwesenheit befragt.

DIE ARKANE BRUDERSCHAFT

Innerhalb des letzten Jahrzehnts hat es in Luskan zwei große Veränderungen gegeben. Die erste war die Seuche, die die Banden schwächte, die die Stadt kontrollierten. So konnten die Hohen Kapitäne die Macht, die sie lange in Luskan innehatten, wieder für sich beanspruchen. Die andere, die weitaus

plötzlicher war, war die Rückkehr der Arkanen Bruderschaft und ihres Turms mit seinen fünf Spitzen. Vor einigen Jahren begann der zerstörte Arkane Hausturm, seine beschädigten Steine zu reparieren, und kletterte wieder gen Himmel. Kurz danach erschienen Magier der Arkanen Bruderschaft, begannen fast augenblicklich, die Ruinen in Luskan von Untoten zu befreien, und wehrten einen Drachen ab, der die Stadt bedrohte. Sie wurden von den Bürgern bejubelt und schworen, sich aus der Politik der Hohen Kapitäne und der Stadt herauszuhalten. Doch die Vorstellung, dass mächtige Magier, die so eng verbündet sind, wirklich neutral bleiben können, ist für jeden lachhaft, der mit derlei Dingen vertraut ist.

Jetzt wandert die Arkane Bruderschaft wieder durch die Straßen von Luskan, und man erkennt sie an den auffälligen Farben und Mustern ihrer Umhänge. Aus der Entfernung haben all diese Umhänge den gleichen Schnitt und Umriss, doch wählt jeder Magier des Hausturms eine Farbe und ein Muster und einen Beinamen, der dazu passt. Die Führung der Arkanen Bruderschaft übernehmen der Erzmagus und die vier Übermagier der anderen Türme des Hausturms:

- Cashaan der Rote, Arkaner Erzmagus
- Zelenn die Weiße, Übermagierin des Westens
- Jendrick der Blaue, Übermagier des Südens
- Teyva die Graue, Übermagierin des Ostens
- Druette die Räbin, Übermagierin des Nordens

Andere bemerkenswerte Mitglieder der Bruderschaft sind Vaelish der Braune und Maccath der Karmesinrote.

EISWINDTAL

Wenn du weit genug in den Norden gehst, kommst du irgendwann an die Berge, die zurecht Grat der Welt genannt werden. Geh nach Westen in Richtung des Treibeismers, und du triffst vielleicht auf eine der verstreuten

Gemeinschaften des Eiswindtals. Du kannst auch entlang der immer schmäler werdenden Straße von Luskan aus reisen, die Nördliche Hauptstraße genannt wird, und wirst irgendwann auf die gefrorene Tundra dahinter stoßen.

Warum sollte man aber so weit reisen? Nun, wenn du wie so viele bist, die aus dem Süden hierher gekommen sind, dann ist der Grund, dass dir ein einfaches Leben nicht behagt, du vor etwas wegläufst oder einfach sonst nirgends hinpasst.

ZEHNSTÄDTE

Wenn man über die harte Straße aus dem Süden kommt, ist das erste, was man sieht, Kelvins Steinhügel, ein großer Berg, der von einem Riss an seinem Südwesthang gezeichnet ist. Selbst im Hochsommer ist der Gipfel von Schnee und Eis bedeckt. Im Südschatten des Bergs liegt Bryn Shander, die größte, bevölkerungsreichste und am stärksten befestigte der Zehnstädte im Eiswindtal. Zehnstädte ist eine Gruppe von Siedlungen, die sich um die drei großen Seen der Umgebung sammelt: Maer Dualdon, aus dem der Fluss Shaengarne in Richtung Eisenmeister fließt, Lac Dinneshere im Osten, dessen Wasser fast kalt genug ist, um einen umzubringen, und das Rotwasser, das seinen Namen nach einem alten Kampf zwischen rivalisierenden Fischern trägt, der das Wasser blutig einfärbte.

Zehnstädte lebt von Fischerei und Handel, was beides von der Dickschädelforelle abhängt, die es nur in den Seen des Eiswindtals gibt. Ohne diese Fische würden die Leute von Zehnstädte verhungern, aber es gäbe auch wenig, was sie verkaufen oder eintauschen könnten. Die elfenbeinartigen Knochen der Fische sind die Grundlage der berühmten Beinschnitzereien, die südlich bis nach Calimshan und weiter östlich, als ich mir vorstellen will, verkauft werden. Die Knochen werden auch für viele kleine, robuste Werkzeuge verwendet: Angelhaken, Pfeilspitzen, Nähnadeln, Knöpfe und vieles mehr. Jede Stadt an den Seen hat ihre eigene Flotte von Fischerbooten, und die Städte teilen die Seen genau auf, um die Population der Fische und das empfindliche Gleichgewicht zwischen den Gemeinschaften zu schützen.

Unabhängig eingestellte Leute, die nach Zehnstädte kommen, werden davor gewarnt, sich alleine aufs Wasser zu begeben, und wenn sie es tun, scheitern sie oft. Das liegt entweder an den Gefahren der Gewässer, dem Umstand, dass sie aus den besten Fischgebieten ausgeschlossen werden, oder weil die Beinschnitzer, deren Waren teuer sind, einfach keinen Handel mit ihnen treiben wollen. Das Eiswindtal ist ein Ort, wo Zusammenarbeit entscheidend fürs Überleben ist, und wenn man das ignoriert, dann kann man in Zeiten der Not ziemlich allein sein.

Während neun der Zehnstädte vor allem von Fischerei leben, setzt Bryn Shander auf Handel, sodass man hierher kommen sollte, wenn man die Region besucht. Die Mauern schützen die Stadt vor Barbaren, die die Umgebung plündern, und den Bestien der Tundra, und dass die Leute so eng gedrängt leben, bedeutet außerdem, dass Bryn Shander wärmer als die anderen Städte ist, sowohl buchstäblich als auch in der Art, wie sie einen Besucher willkommen heißen.

Ich habe nur wenige der anderen Städte besucht, und obwohl sie alle ihre eigenen Marotten und ihren eigenen Charme haben, sind sie doch vor allem das, was man erwartet: Fischerdörfer am Rand eines eisigen Gewässers in einem gefrorenen Ödland. Doch ohne Zweifel kann man selbst in den kleinsten dieser Gemeinschaften (die kaum größer als einige hundert Seelen sind) Handel treiben, Geld verdienen, und Ränkespiele erforschen. Der einzig andere interessante Ort ist die Stadt Targos am Maer Dualdon, die schnell



DAS SYMBOL
DER ARKANEN
BRUDERSCHAFT

gewachsen ist und droht, die Grenzen ihres Schutzwalls zu sprengen. Hier kann man die vielen Gelegenheiten, die sich bieten, förmlich spüren.

REGHED-BARBAREN

Zehnstädte ist nicht die einzige Gemeinschaft im Eiswindtal. Stämme von menschlichen Barbaren, die Reghed genannt werden, sind hier ebenfalls aktiv. Sie sind Jäger und Plünderer, die Wert auf Stärke und ihre Ahnenhelden legen. Von diesen Helden gibt es viele unter ihren geehrten Toten, darunter einige, die verantwortlich für die Sicherheit von Zehnstädte, des Eiswindtals und darüber hinaus waren. Ein Reghed-Lager besteht aus einem großen Ring von Lederzelten, die die Reghed abbauen und mitnehmen können, um mit den Rentierherden Schritt zu halten, die sie für Nahrung und Kleidung benötigen.

DIE ZWERGE

Es leben noch immer Zwerge in den Minen von Kelvins Steinhügel, aber sie sind weniger zahlreich als früher und haben weniger Einfluss auf den Rest des Eiswindtals als noch vor ein oder zwei Jahrhunderten. Die Zwerge hier beteuern immer noch ihre Treue zu Klan Heldenhammer von Mithralhalle, auch wenn sie in den kälteren Norden zurückgekehrt sind, als sie festgestellt hatten, dass die Heimat ihrer Ahnen ihnen nicht mehr entspricht. Bryn Shander dient für sie als Handelsposten, sodass sie Menschen und andere Fremde auf Abstand von ihren Minen halten können, die in einiger Entfernung im Schatten des Cairns liegen. Die Zwerge schicken einen Vertreter zum Sprecherrat, der die Zehnstädte regiert, haben aber keine Stimme auf dessen Verfahren, außer ihre Akzeptanz oder Ablehnung der Entscheidungen der menschlichen Versammlung zu erklären.

DAS UNDERDARK

WEISST DU, WIE ES IST, EIN SKLAVE ZU SEIN? DAS

Knallen der Peitsche zu spüren, das Gift der schlangenköpfigen Geißel einer Drow-Priesterin, das Gewicht einer Last, die du nach all der Schufterei nicht mehr stemmen kannst? Nein, tust du nicht. Also halt den Mund und sperre Augen und Ohren auf, und mach deine Schreibfeder bereit.

—Oshgir der Halbork, zu Kimitar Thaeless,
Glyphenschreiber von Deneir

Das gewaltige, kilometertief reichende Netzwerk von Kavernen, Höhlen und unterirdischen Wasserwegen, das das Underdark genannt wird, ist vielen als die Tiefen Reiche bekannt und die Heimat vieler seltsamer Kreaturen und noch seltsamerer Gesellschaften. Niemand ist sich ganz sicher, wie groß dieses gewaltige Ökosystem ist, nur dass es sich mindestens über die Breite des Kontinents erstreckt und dass die meisten Kreaturen mühelos ihr ganzes Leben hier verbringen können, vorausgesetzt, sie finden genug Nahrung und Schutz. Es gibt genug Luft, die man atmen kann, und auch sauberes Wasser ist zu finden. Darüber hinaus haben die meisten Leute von der Oberfläche nur die Geschichten von Abenteurern, Überlebenden von Angriffen und seltenen entkommenen Gefangenen gehört, die die Grauen beschreiben, die unter der Oberfläche lauern.

Was folgt sind Teile der Erzählung von Oshgir, einem halborkischen Krieger, der von einem Duergar-Überfalltrupp gefangen genommen wurde, an einen Agenten der Zhentarim

verkauft, von den Drow verschleppt und schließlich aus seiner Gefangenschaft entkam, indem er einen Vorarbeiter tötete und nach Blingdenstein flüchtete. Der Bericht wurde von einem reisenden Schreiber des Deneir namens Kimitar Thaeless aufgeschrieben und der Bibliothek von Candlekeep zur Verfügung gestellt. Die meisten glauben nicht, dass ein Halbork bei seiner Erzählung so eloquent sein könnte, und sind daher der Meinung, dass der Schreiber die Geschichte ausgeschmückt hat.

GEFANGENNAHME

Es ist unmöglich, die Scham eines erprobten Kriegers zu beschreiben, der von einem halben Dutzend Duergar, die gerade seine Kameraden erschlagen haben, in die Knie gezwungen wird. Es ist egal, dass wir zu diesem Zeitpunkt schliefen und nicht gerüstet waren, oder dass ich vier von ihnen ausschalten konnte, ehe eine Axt mir die Stärke aus dem Bein schnitt. Ich wurde gefesselt und geknebelt, meine Wunde in einen Verband gelegt, der eng genug war, die Blutung zu stillen und mein Bein taub zu machen. Die grauen Plagegeister lachten und machten Witze über mich, und dann zwangen sie mich zu gehen, bis ich das Bewusstsein verlor. Als ich das nächste Mal erwachte, war über mir kein Himmel mehr.

GRACKLSTUGH

Nachdem wir tagelang an den tiefen, dunklen Orten unter der Oberfläche gewandert waren, wurde ich in schweren Ketten nach Gracklstugh geführt, am Ufer des Dunkelsees. Ich wurde fast sofort zur Arbeit in einer Schmiede gezwungen, wo ich den Blasebalg bediente, Barren stemmte und Fässer voller Abschrecköl trug. Der Ort wird die Stadt der Klingen genannt, und das aus gutem Grund: Der edle Stahl der Duergar ist eindrucksvoll, wenn man bedenkt, mit welcher Qualität von Eisen sie arbeiten müssen. Das Hämmern, Veredeln und die sorgfältige Politur gaben dem Metall die notwendige Stärke und Eleganz, und das gründliche Schärfen gab vielen der Klingen, die ich in der Hand hielt, eine bösartige Schneide.

Die Duergar leben vor allem hinter einer großen Mauer, hinter die ich niemals kam. Im Norden ist der Boden der Kaverne, die den Dunkelsee enthält, gefährlich tief, sodass er an manchen Orten kaum drei Meter über der Wasseroberfläche liegt. Die ganze große Kaverne leuchtet, und das ständig durch die Stadt fließende heiße Eisen gibt diesem Licht immer einen gelben Schimmer. Es ist furchterregend, wenn man vergisst, wo man ist. Vor allem ist es heiß.

Nach etwa einem Monat, den ich unter einem rangniedrigen Schmied gearbeitet hatte, begann ich mit dem Lehrling zu streiten, der mich überwachte, und er forderte mich heraus, die Stärke seiner neuen Klinge zu prüfen. Sie brach, wie ich erwartet hatte, aber sie war gut genug für ihre Aufgabe geeignet. Die Duergar schienen nicht wütend zu sein, den Lehrling tot zu meinen Füßen zu sehen, aber es war nur kurze Zeit später, dass ich zum Markt geschleppt wurde, um verkauft zu werden. Als es dazu kam, war gerade ein Mensch auf irgendeiner diplomatischen Mission in der Stadt. Ich fiel ihm ins Auge, und er kaufte mich.

MANTOL-DERITH

Ich erfuhr schnell, dass ich nicht nur wegen meiner Kraft gekauft worden war, sondern auch wegen des Wissens, das ich über die Duergar hatte. Mein neuer Besitzer war ein Mitglied einer Gruppe, die er die Zhentarim nannte, und als



ich ihm alles erzählt hatte, was ich wusste, bot er mir die Freiheit und einen Platz unter seinen Agenten an. Zusammen sollten wir zu einem Ort namens Mantol-Derith reisen, wo ich als sein Leibwächter dienen sollte. Von dort aus würden wir an die Oberfläche gehen, und ich könnte in seinen Diensten bleiben, wenn ich wollte. Meine Freiheit und Arbeit? Wie konnte ich das ablehnen?

Mantol-Derith ist ein verborgener Ort, der über geheime Wege zugänglich ist. Sklaven, wie ich einer gewesen war, durften normalerweise nicht dorthin. Als wir in der Kaverne waren, musste ich bei meinem Arbeitgeber bleiben, aber indem ich Augen und Ohren aufsperrte, lernte ich viel über den Ort.

Nach Mantol-Derith kommen die Duergar, Drow und Svirfnebli, um miteinander und den Bewohnern der Oberfläche Handel zu treiben, die Interesse daran haben, Geschäfte mit den Bewohnern der Tiefe zu machen. Der genaue Ort wird geheim gehalten. Ich weiß nur, dass es nicht weit vom Dunkelsee ist. Die Drow verkaufen Waffen, Rüstungen, magische Schriftrollen und Tränke und edle Kunstwerke. Die Duergar handeln vor allem mit gutem Stahl und verlangen hohe Preise. Tiefengnome kommen mit Juwelen, bestimmten Pilzen, die nur sie anbauen können, und Salz zum Markt. Von letzterem gibt es in weiten Teilen des Underdarks keine leicht zugänglichen Vorkommen. Die Oberflächenbewohner bringen Weine, Biere und Schnäpse, Stoffe, Holz, Papier und viele andere Waren.

Die Gesetze von Mantol-Derith scheinen sich nur um den Handel zu drehen. Es gibt keine Einschränkungen, welche Kreaturen hierherkommen können. Ich sah unter anderen zwei Gesandte der Gedankenschinder, die auf dem Markt einkauften. Die schwersten Verbrechen sind Diebstahl, die Verwendung von Magie, um Verhandlungen zu beeinflussen, und die Fälschung von Waren durch gewöhnliche oder magische Methoden. Jeder, der bei einem Vergehen erwischt wird, wird sofort verurteilt, in schwere Ketten gelegt und weggebracht, um in den Dunkelsee geworfen zu werden.

Als mein Arbeitgeber seine Geschäfte abgeschlossen hatte, hielt er sein Wort, und wir gingen an die Oberfläche. Wäre nur der Drow, mit dem er Geschäfte gemacht hatte, ähnlich vertrauenswürdig gewesen. Wir wurden überfallen, er wurde getötet, und ich wurde wieder in Ketten gelegt.

MENZOBERRANZAN

Ich bin diesem Ort irgendwann entkommen, aber erst nachdem ich mehr über Menzoberranzan gelernt hatte, als jeder, der bei klarem Verstand ist, wissen will. Auch wenn das Leben eines Sklaven in der Stadt der Spinnen brutal kurz sein kann, sind die Drow nicht so verschwenderisch, dass sie jeden Gefangenen töten. Gleichzeitig sind sie Meister der Bestrafungen. Es ist die Furcht vor Schmerzen, nicht vor dem Tod, die die Sklaven der Drow antreibt. Wenn du Glück hast, fühlst du nur normale Fesseln und wirst manchmal ausgepeitscht oder mit einem leichten Zauber belegt. Wenn du weniger Glück hast oder auf mehr Bosheit stößt, dann holen die Priesterinnen ihre schlangenköpfigen Peitschen hervor.

Wenn du in der Stadt der Spinnen kein Drow bist, bist du keinen Namen wert. Hierher werden zahlreiche Oberflächenbewohner, Orks und Elfen, Menschen und Halblinge, gebracht, um den Drow in ihrem Zuhause als Sklaven zu

dienen. Die ständige Furcht vor Bestrafung, von einer Herrin oder einem anderen, mächtigeren Drow, sorgt dafür, dass die meisten Sklaven gehorsam sind, selbst wenn sie nicht direkt überwacht werden.

Die große Höhle der Stadt ist voll von hohen Felsspitzen, und große und kleine Wohnräume sind in die Stalagmiten und Stalaktiten geschnitten, die die Dunkelheit durchbohren. Sanftes Licht durch Magie oder leuchtende Pilze verziert einige Häuser und Geschäfte, sowie die Villen und hohen Häuser der Stadt, von denen sich acht über alle anderen erheben. Während die niederen Häuser tanzen und kämpfen und intrigieren, um einen Vorteil über die anderen zu erringen, leben sie alle unter der Knute von Haus Baenre und der Mutter Oberin, die die Stadt in Lolths Namen regiert.

Auf einem großen Plateau hoch über dem Hieroglyphenboden liegt Tier Breche, das auch die Akademie genannt wird. Hier werden die Priesterinnen, Magi und adeligen Krieger der Stadt ausgebildet. Der Marktplatz der Stadt liegt zentral, und Rothé werden auf einer Insel am Ostrand der Stadt gezüchtet.

Wenn du je das Pech haben solltest, von den Drow von Menzoberranzan versklavt zu werden, ist mein Rat einfach und streng: Tu, was man dir sagt, beleidige nicht ihre Göttin (was bedeutet, dass du nicht mal eine Spinne abstreifen darfst, die auf dir krabbelt), und versuche nur zu entkommen, wenn du verzweifelt oder sicher bist, dass du es überleben wirst. Wenn man dir die richtige Gelegenheit bietet, so wie mir, dann wirst du vielleicht entdecken, dass ein Drow-Hals erstaunlich leicht bricht.

FLUCHT

Eines Tages, lange nachdem ich den Überblick verloren hatte, wie viele Tage ich als Gefangener gelebt hatte, war ich mit einigen anderen Sklaven in einer abgelegenen, kleinen Kaverne. Wir ernteten ein Pelzfeld ab. Mir wurde erlaubt, ein Stück entfernt von den Pilzen dem Ruf der Natur zu folgen, und ich verweilte lange genug in einem Seitentunnel, dass mein Aufseher kommen und mich suchen musste. Ich nahm den ersten Hieb seiner Peitsche hin, dann packte ich die Waffe und zog den dürren Narren auf mich zu, ehe er Alarm schlagen oder seine Klinge ziehen konnte. Ich brauchte nur eine Sekunde, um beide Hände um seine Kehle zu legen. Als er tot zu meinen Füßen lag, nahm ich sein Schwert und rannte so schnell und weit ich konnte. Ich wusste, dass die Gnomenstadt Blingdenstein in der Nähe war, und ich erreichte sie schließlich, aber die Reise dauerte Tage, in denen ich mich durch die verwinkelten Gänge wand und versuchte, nicht entdeckt zu werden.

BLINGDENSTEIN

Meine anfängliche Freude darüber, Blingdenstein zu erreichen, ließ schnell nach. Die Tiefengnome scheinen keine Besucher zu mögen, die sie nicht erkennen oder identifizieren können, und ein Halbork zu sein half mir nicht im Geringsten. Nachdem ich Pfeilen ausgewichen war, die von den hohen Wänden der Stadt abgefeuert wurden, gab ich auf, durch das Tor zu gehen. Stattdessen schlich ich mich durch einen kleinen Wagentunnel, indem ich einen Teil einer Erzladung ausleerte, um Platz für mich zu schaffen.

Ich schaffte es, Konflikte mit den Wachen zu vermeiden, die mich im Wagen entdeckten. Als sie mir befahlen, aufzustehen, tat ich dies mit meiner Waffe an der Seite, und ich drehte ihnen dabei den Rücken zu. Als sie sahen, dass ich von Striemen und den Narben der widerhakenbewehrten Peitschen der Priesterinnen bedeckt war, und sie erkannten, dass meine Klinge von den Drow gefertigt worden war (ich aber eindeutig keiner war), waren sie bereit, meine Geschichte zu glauben.

Auch wenn die Gnome mich im Auge behielten, durfte ich für einige Tage meine Kräfte sammeln, und ich konnte dabei etwas von ihrer Siedlung sehen. Als ich in der Stadt war, konnte ich erkennen, dass es sich gar nicht um eine richtige Stadt handelt. Die Svirfnebli leben alle in engem Kontakt zueinander, und diese Nähe kann unangenehm sein, besonders für jemanden, der Luxus wie Läden an den Fenstern und Türen am Abort gewohnt ist. Die Häuser bestehen alle aus geglättetem natürlichen Stein, und es ist kaum eine harte Kante zu sehen.

Jede Industrie hat einen Teil der Stadt für sich: Handel, Schmiedehandwerk, Bergbau und der Anbau besonderer Pilze. Viele der alten Tunnel und Höhlen sind abgeriegelt. Ob das vor Invasionen schützen soll oder ob es an dem liegt, was jetzt dort haust, das weiß ich nicht.

Wenn du lange genug in der Stadt willkommen bist, kannst du hier gute Waren und Rüstungen kaufen; die Kettenhemden und Spitzhacken der Gnome scheinen sich am meisten zu lohnen. Ehe die Gnome mich auf den Weg schickten, waren sie freundlich genug, mir eine Spitzhacke, einen Dolch und etwas Rillifane zu geben, einen seltsamen Pilz, der zu einer Art Brot gebacken werden kann. Es ist etwas schwammig, aber es wird nicht leicht schlecht, und es hat mich an die Oberfläche gebracht, ehe ich verhungerte.

DIE HÖHLE VON MENZOBERRANZAN

Menzoberranzan füllt ein großes Gewölbe, das früher die Behausung von Riesenspinnen und Betrachtern gewesen war. Das Gewölbe ist unter seinem zwergischen Namen Araurilcaurak („Große Säulenhöhle“) bekannt, und zwar aufgrund von Narbondel, der riesigen Felsensäule in der Mitte des Gewölbes, die den Boden mit der Decke verbindet. Die Kaverne ist ungefähr wie eine Pfeilspitze geformt, mit dem Teich von Donigarten an der Spitze, und ist am breitesten Punkt drei Kilometer breit. Die Decke erhebt sich 300 Meter, und der Boden ist von Stalagmiten übersät.

Zwei Bereiche liegen höher als der Rest der Stadt: Tier Breche, die Seitenhöhle, in der die Akademie liegt, in der die meisten Drow-Bürger für ihr Leben als Erwachsene ausgebildet werden, und das größere Qu'ellarz'orl (oder Hausspeicher), ein Plateau, auf dem viele der mächtigsten Adelshäuser der Stadt liegen, getrennt von der Unterstadt durch einen Wald von Riesenspilzen. Von diesen erhöhten Punkten kann man die Stadt erblicken. Der Ausblick zeigt Reihen von Burgen mit steinernen Spitzen, deren bildhauerische Verzierungen vom weichen, bunten Schimmer dauerhafter Feenfeuer beleuchtet sind.



KAPITEL 3: VÖLKER DER REICHE

FAERÛN IST DIE HEIMAT ZAHLREICHER VÖLKER, von denen manche aus anderen Welten eingewandert sind. Sie fanden in uralten Zeiten ihren Weg, als Portale und Tore zahlreicher und leichter zu nutzen waren. Andere sind relativ neu in der Welt und suchen noch immer ihren Platz unter den lange etablierten Völkern. Die Zivilisationen der älteren Völker sind im Niedergang, während die jüngeren Völker gedeihen und sich über die Welt ausbreiten.

Man findet alle Völker, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind, auch in den Reichen, zusammen mit einigen Volksunterarten, die man nur in Faerûn findet. Jeder Charakter hat alle Merkmale seines primären Volks, wie sie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind, sowie Merkmale für alle Volksunterarten, die für diese Charaktere einzigartig sind. Dieses Kapitel beschreibt die Merkmale einer Volksunterart nur, wenn sie sich von denen unterscheiden, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind. Die Informationen in diesem Kapitel gelten speziell für die Reiche, wenn also etwas, das hier geschrieben steht, dem widerspricht, was im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist, dann gilt das hier präsentierte Material.

ELFEN

Die *Tel'Quessir* – „das Volk“, wie sie sich nennen – ist in Magie und Krieg gleichermaßen bewandert. Sie kamen vor vielen Zeitaltern nach Faerûn und errichteten große und machtvolle Imperien, ehe die Menschen zur Macht gelangten. Heute liegen die Tage der großen Elfennationen weit zurück, und viele Elfen haben sich aus der Welt in isolierte Waldreiche zurückgezogen oder sind in die Unbefahrene See aufgebrochen, um die Insel Immerdar zu erreichen.

Im Gegensatz zu den Zwergen, die ihre Volksunterarten in der Welt entwickelt haben, haben die Elfen ihre Unterscheidungen schon mitgebracht und jeweils einzelne Königreiche gegründet. Die ersten Elfen waren Wesen von gewaltiger Macht und erkundeten und besiedelten die Welt. Sie brachten ein goldenes Zeitalter der Kunst, Magie und Zivilisation mit sich. Am Höhepunkt ihrer Macht führten die Elfen ein Ritual der Hohen Magie durch, das eine ideale Heimat erschaffen sollte. Sie waren erfolgreich, doch teilte der Zauber das Land in einer schrecklichen Katastrophe, während er die abgelegene Insel Immerdar aus dem Meer aufsteigen ließ.

Dann kamen die Kronenkriege, eine Reihe von Konflikten zwischen den großen Elfenkönigreichen, die dreitausend Jahre anhielten. Diese Schlachten verwüsteten weite Teile der Welt und sorgten dafür, dass die Dunkelfelfen ins Underdark flohen.

Die Elfenreiche waren durch diese Katastrophen ins Straucheln geraten und begannen langsam abzubauen, und viele ihrer Art schlossen sich dem großen Rückzug zu ihrem Zufluchtsort Immerdar an. Als sich die Elfen immer mehr von der Welt zurückzogen, erlangten andere Völker und Zivilisation in Faerûn an Bedeutung.

Die elfische Sprache, die in Faerûn verwendet wird – und die die Elfen manchmal die Wahre Sprache nennen – wird in der anmutigen Schrift des Espruar-Alphabet niedergeschrieben. Seldruin, die uralte Sprache der elfischen Hochmagie, die das Hamarfae-Alphabet verwendet, ist heutzutage so gut wie vergessen.

MONDELFEN

Die Mondelfen, die auch Silberelfen oder *Teu'Tel'Quessir* genannt werden, sind toleranter und abenteuerlustiger als Elfen anderer Arten. In der fernen Vergangenheit verstreute die Auflösung ihrer Reiche die Mondelfen unter den anderen Völkern, und seitdem sind sie immer gut mit ihren nichtelfischen Nachbarn ausgekommen. Sie vermischen sich mit anderen Völkern, während ihre Vettern in verborgenen Siedlungen und abgelegenen Festungen leben.

Mondelfen werden manchmal als frivol betrachtet, vor allem von anderen Elfen. Aber es ist das umgängliche, fließende Wesen ihrer Kultur, Philosophie und Persönlichkeit, das es ihnen ermöglicht hat, während und nach tragischen Zeiten in der Geschichte der Elfen zu überleben und zu gedeihen. Man kann zwar Gemeinschaften von Mondelfen auf dem Festland von Faerûn finden, doch leben die meisten in den Siedlungen anderer Völker und bleiben einige Jahreszeiten oder mehrere Jahrzehnte, ehe sie weiterziehen.

Für Mondelfen kann die Heimat bei den Mitgliedern der Familie, des Klans oder anderer Freunde und geliebter Personen liegen. Mondelfen, die temporär in oder in der Nähe von Sonnenelfensiedlungen leben, halten nicht mit der Meinung hinterm Berg, dass ihre Vettern weniger ernst sein müssen. Die Reaktion ist, dass die Sonnenelfen vorgeben, sich mehr von ihren Mondelfen-Vettern gestört zu fühlen, als es der Fall ist, vorausgesetzt, die Launen und abenteuerlustigen Triebe der Mondelfen machen keine zu großen Probleme. Da die Mondelfen normalerweise weiterziehen, ehe sie nicht mehr willkommen sind, kommt es selten zu solchen Unruhen.

Mondelfen haben die Volksmerkmale von Hochelfen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Sie haben blasse Haut mit einer bläulichen Färbung. Ihre Haare können alle menschlichen Farben haben, und manche Mondelfen haben silbrig weiße Haare oder verschiedene Blauschattierungen. Ihre Augen sind blau oder grün und haben goldene Einschlüsse.

Da das Volk Reisen, Erkundung und neue Erfahrungen so sehr liebt, werden viele Mondelfen zu Abenteurern, die ihre Talente im Krieg, in der Wildnis und in der Magie auf verschiedene Arten einsetzen.

SONNENELFEN

Sonnenelfen, die auch als Goldelfen oder *Ar'Tel'Quessir* bekannt sind, haben den Ruf, arrogant und selbstherrlich zu sein. Viele von ihnen glauben, dass sie Corellons auserwähltes Volk sind und dass die anderen Völker, sogar die anderen Elfen, ihnen in Können, Bedeutung und Kultiviertheit unterlegen sind. Sie beanspruchen den Titel „Hochelfen“ voller Stolz, und tatsächlich ist ihr Volk verantwortlich für große, manchmal schreckliche Leistungen.

Sonnenelfen erinnern sich an die glorreichen Errungenschaften ihrer Geschichte und betonen sie. Sie verschreiben sich dem Prinzip der „elfischen Exzellenz“: Egal wie interessant, außergewöhnlich, heroisch oder bemerkenswert die Leistungen anderer Völker auch sein mögen, ist doch alles, was elfisch ist, für sich genommen überlegen. Diese Einstellung färbt die Beziehung der Sonnenelfen mit anderen Elfen, die sie als verwässerte oder geringere Vertreter der elfischen Kultur sehen. Einige Sonnenelfen verachten diese Sichtweise, aber sie ist verbreitet genug, dass die meisten Leute in Faerûn, wenn sie einen Sonnenelfen sehen, nur eine Verkörperung der Arroganz erblicken. Ihre hochmütige Einstellung kann die Tatsache überdecken, dass die meisten Sonnenelfen

auch unermüdlich mitfühlende und rücksichtsvolle Verfechter des Guten sind.

Sonnenelfen haben die Volksmerkmale von Hochelfen im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Sonnenelfen haben bronzefarbene Haut. Ihre Augen sind schwarz, metallisch golden oder metallisch silbern, und ihr Haar ist schwarz, metallisch kupferfarben oder goldblond.

Die Kultur und Zivilisation der Sonnenelfen ist äußerst magisch in ihrer Natur, dank der Leistungen der vielen fähigen Magier, Weisen und Handwerker des Volks. Nicht jeder Sonnenelf ist ein fähiger Anwender der Kunst, aber sie alle verfügen zumindest über ein kleines bisschen angeborene Magie. Viele Sonnenelfen verbinden Magie mit anderen Kunstformen, wodurch die komplexen Tänze der Klingensänger, die verzaubernde Musik ihrer Barden und die makellose Kunst ihrer Handwerker entstehen. Abenteurer unter den Sonnenelfen bringen oft eine Einstellung von „Adel verpflichtet“ in ihren Beruf ein: Sie reisen in die Welt, um ihre Gefahren herauszufordern, denn jemand muss es tun, und wer wäre besser geeignet?

WALDELLEN

Waldelfen, die auch Kupferelfen oder *Sy'Tel'Quessir* genannt werden, sind die Art von Elfen, die auf Faerûn noch am weitesten verbreitet sind. Ihre Ahnen ließen vor Jahrtausenden den Zerstörung der Kronenkriege zurück, um Festungen und Siedlungen tief in den Wäldern zu gründen. Heute stehen die meisten Waldelfen Wache über den Ruinen der Vergangenheit, weil sie glauben, dass es ihre Pflicht ist, ihre gefallene Pracht als Lektion über die Gefahren des Hochmuts zu bewahren.

Waldelfen sind normalerweise belastbarer als andere Elfen, solider und bodenständiger als ihre Vettern. Diese Einstellung spiegelt sich in ihrer Kultur und ihren Traditionen wider: Waldelfen neigen mehr zu körperlichen Aktivitäten als andere Elfen, und sie sehen die alte elfische Geschichte mit kritischerem Blick. Für die Waldelfen waren die „großen“ elfischen Königreiche verantwortlich für viele gleichermaßen große Fehler. Sie sehen die Teilung, die Kronenkriege, den Niedergang der Drow und andere Katastrophen als das Ergebnis der Arroganz ihrer Vorfahren. Da Waldelfen inmitten von Erinnerungen an diese Arroganz leben und Zeugen des Aufstiegs und Niedergangs vieler elfischen Imperien sind, sehen sie den Platz der Elfen in der Welt anders, als Mondelfen und Sonnenelfen es tun. Waldelfen suchen stille Harmonie mit der weiten Welt, nicht Vorherrschaft über sie.

Als Gegenstücke zu den Sonnenelfen und Mondelfen meiden die Waldelfen die Städte und Festungen ihrer Vettern und leben lieber nahe bei der Natur. Waldelfen haben kein großes Reich für sich beansprucht, seit das Königreich von



Eaerlann vor Jahrtausenden zerstört wurde. Stattdessen unterhalten sie mehrere kleinere Siedlungen, um diese Gemeinschaften besser verbergen oder beschützen zu können. Waldelfen beanspruchen Gebiete im Hohen Wald, im Großen Tal, in den Westlichen Herzlanden und darüber hinaus. Einige Waldelfen leben in anderen elfischen Gemeinschaften und Gebieten, wo sie als Kundschafter, Waldläufer und Jäger dienen.

Auch wenn sie sich als Teil der Welt sehen, verlassen Waldelfen ihre Heimat normalerweise nicht häufig, um auf Nicht-Elfen zu stoßen. Gleichermaßen treffen die meisten Waldelfen tief in den Wäldern der Welt nicht auf die Mitglieder anderer Völker. Abenteurer, Diplomaten, Kurier und

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ᐅ	ᐆ	ᐇ	ᐈ	ᐉ	ᐊ	ᐋ	ᐌ	ᐍ	ᐎ	ᐏ	ᐐ	ᐑ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ᐒ	ᐓ	ᐔ	ᐕ	ᐖ	ᐗ	ᐘ	ᐙ	ᐚ	ᐛ	ᐜ	ᐝ	ᐞ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
ᐟ	ᐠ	ᐡ	ᐢ	ᐣ	ᐤ	ᐥ	ᐦ	ᐧ	ᐨ	ᐩ	ᐪ	ᐫ

ESPRUAR, DIE BUCHSTABEN UND ZIFFERN DES ELFISCHEN

ähnliche Berufe sind die Ausnahme, die weit außerhalb ihrer Walddomänen reisen und verschiedenste Leute treffen.

Waldelfen haben die Volksmerkmale von Waldelfen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Sie haben gebräunte oder kupferfarbene Haut, mit braunen, goldenen, blonden, schwarzen oder metallisch kupferfarbenen Haaren und grünen, braunen oder hellbraunen Augen.

Als fähige Naturkundler ergreifen Waldelfen oft Berufe, die es ihnen erlauben, nahe der Wildnis zu bleiben oder ihr Wissen der Holzbearbeitung, der Tierwelt und der Forstwirtschaft zu nutzen. Waldelfen sind mehr als fähig im Krieg, besonders wenn es ums Bogenschießen geht. Sie sind weniger magisch begabt als ihre Vettern, doch gibt es auch genug Anwender der Kunst unter ihnen, sowie Kleriker und viele Druiden.

DUNKELELFEN (DROW)

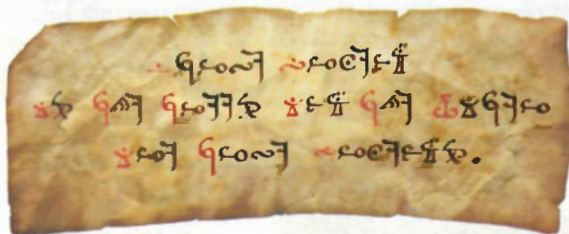
Die Drow sind die Nachfahren jener Dunkel elfen, die sich nach den Kronenkriegen ins Underdark zurückgezogen haben. Sie sind berüchtigt für ihre Grausamkeit, ihre Bosheit und ihren Drang, andere zu beherrschen.

Für einen großen Teil der Geschichte glaubten viele, dass die Drow Wesen des angeborenen, unverbesserlichen Bösen seien. Es ist wahr, dass die meisten Drow zum Bösen neigen und im Namen ihrer Dämonengöttin Folter, Sklaverei, Mord und andere böse Akte begehen. Drow, die gegen die Wege ihres Volks aufbegehren, werden so gut wie immer ausgestoßen oder als Rebellen, Häretiker und Aufständische, die sich gegen die Drow-Kultur und den Willen Lolths gewendet haben, hingerichtet. Aber die Existenz von edlen und selbstauflösenden Drow wie Liriel Baenre und Drizzt Do'Urden lässt darauf schließen, dass das Böse der Drow nicht angeboren ist und überwunden werden kann. Die Taten dieser wenigen heroischen Drow haben die Meinung, die manche Leute über das Volk haben, etwas gemildert, doch das Erscheinen eines Dunkel elfen an der Oberfläche ist noch immer selten und ein Anlass zur Besorgnis.

Viele Drow in Faerûn stammen aus Menzoberranzan, der berüchtigten Stadt der Spinnen, oder einer der anderen Drow-Stadtstaaten im Underdark, wie Jhachalkhyn oder Ched Nasad. Man begegnet Dunkel elfen an der Oberfläche üblicherweise in der Nähe von Eingängen ins Underdark, weil ihnen das Tageslicht weh tut und sie und ihre Magie schwächt. Drow, die Abenteurer werden, tun dies oft, nachdem sie aus der unterdrückerischen, grausamen Theokratie der Stadtstaaten geflohen sind. Die meisten dieser Individuen leben als Ausgestoßene und Wanderer, doch einige wenige finden ein neues Zuhause bei einem anderen Volk oder einer anderen Kultur.

Drow haben die Volksmerkmale von Dunkel elfen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Drow-Charaktere können aus jedem Hintergrund stammen, doch die meisten haben eine Geschichte, die mit einem der Stadtstaaten der Drow im Underdark zu tun hat.

Angeborene magische Fähigkeiten und eine Vorliebe für dunkle Orte machen Drow zu begabten Assassinen, Dieben und Spionen. Traditionell sind männliche Drow Krieger und Magier, und weibliche Drow übernehmen Führungspositionen als Kriegerinnen oder Priesterinnen der Lolth. Verstoßene Drow finden meist ihren eigenen Weg, unabhängig von ihrem Geschlecht.



SELTENE VOLKSUNTERARTEN DER ELFEN

Es gibt noch andere Abstammungslinien der Elfen, die ursprünglich nach Faerûn gekommen sind, aber sie sind so selten, dass sie als Legenden und Mythen betrachtet werden.

Avariel. Die *Aril'Tel'Quessir*, oder geflügelten Elfen, gehörten zu den ersten, die Faerûn besiedelten. Sie sind für ihre Federschwinge und ihre Flugfähigkeit bekannt. Uralte Konflikte mit Drachen haben sie fast ausgelöscht, und heute sind sie selten, wenn man sie überhaupt noch zu Gesicht bekommt.

Lythari. Die *Ly'Tel'Quessir* haben die Fähigkeit, sich in Wölfe zu verwandeln. Im Gegensatz zu Werwölfen haben Lythari keine Hybridgestalt und leiden nicht unter einem Fluch. Sie leben in geheimen Rudeln zusammen, vor allem in Wolfsgestalt, und führen ein freies Leben tief in der Wildnis der Welt.

Meereselfen. Die *Alu'Tel'Quessir* („Wasserelfen“) sind eine im Wasser lebende Volksunterart der Elfen, die man in den Ozeanen findet, besonders vor den Küsten von Faerûn und Immerdar. Meereselfen leben entlang der Schwertküste in eng verbundenen nomadischen Klans, doch anderswo beanspruchen sie Königreiche an sonnenbeschienenen, seichten Stellen. Durch ihre ganze Geschichte befanden sie sich im Krieg gegen die Sahuagin.

Sternenelfen. Die Sternenelfen, oder *Ruar'Tel'Quessir*, sehen aus wie große Mondelfen. Sie leben auf der Halbebene Sildëuyir in der Nähe des Feywild. Ein Konflikt mit den Nilshai, einem Volk von wurmartigen Zauberern von der Ätherebene, zwang einige Sternenelfen dazu, ihre Heimat zu verlassen und nach Faerûn zu kommen.

Wildelfen. Die *Sy'Tel'Quessir* werden von vielen Elfen als die seltsamsten Vertreter ihres Volks betrachtet, da sie große Teile ihrer uralten Kultur aufgegeben oder verloren haben.

ELFISCHE GOTTHEITEN

Die Götter des *Tel'Quessir*, die kollektiv als die Seldarine bekannt sind, verkörpern seit ewigen Zeiten die Ideale des elfischen Volks. Sie sollen im Reich Arvandor auf der Ebene Arborea leben.

GOTT DER ELFEN

Corellon Larethian ist der weise Anführer der Seldarine, der Gott der Elfen, der Magie, der Poesie, der Führung und der Kriegskunst. Er wird als Vater des Volks gesehen, wird aber ebenso oft weiblich wie männlich dargestellt.

GÖTTIN DER WEISHEIT

Angharradh, dreifaltige Göttin der Weisheit und die wilde beschützende Mutter des elfischen Volks, ist Corellons Gefährtin. Ihre drei Aspekte sind: Aerdrie Faenya, wilde Göttin der Winde und des Wetters und Schutzherrin der Avariel; Hanali Celanil, die Bezaubernde Rose, Göttin der Liebe, Schönheit, Kunst und Verzauberung; und das Mondlichtgeheimnis, die silberne Sehanine Mondbogen, Göttin aller Geheimnisse des Lebens, darunter Mystizismus, Prophezeiungen, Tod und Träume. In den Legenden sind diese Göttinnen oft Wesenheiten, die unabhängig von Angharradh existieren, und werden oft als Corellons Töchter oder Gefährtinnen dargestellt.

GÖTTER DER NATUR

Tiefer Sashelas ist ein Meeresgott, Herr der Meereselfen und der Delphine. Labelas Enoreth ist der Philosophengott, Gottheit von Zeit und Geschichte, dessen Gabe der Trance entscheidend für die elfische Identität und ihr Überleben ist. Rillifane Rallathil ist der Gott der Wälder und der wilden Orte, der Vater der Waldelfen und Beschützer der Druiden.

Er ist eng mit Solonor Thelandira verbündet, dem Gott der Jagd, des Bogenschießens und des Lebens im Wald.

GÖTTER DES SCHATTENS

Der etwas dunkler wahrgenommene Erevan Ilesere ist eine Gottheit des Unfugs, ein Tricksergott. Fenmarel Mestarine ist der launische und mürrische Gott der Ausgestoßenen und der Einsamkeit, der wenig mit dem Rest der Seldarine zu tun hat (außer mit Erevan, der Fenmarel als Sündenbock für seine Intrigen und Streiche verwendet). Und dann gibt es noch Shevarash, einen Gott, der als verbittert und zwanghaft wahrgenommen wird, an den sich Elfen aber wenden, wenn sie Rache suchen.

FAERÛNISCHE GÖTTER

Viele Elfen verehren Gottheiten aus dem faerûnischen Pantheon, darunter Mielikki (und die Einhorngöttin Lurue), Silvanus und Sunc. In den letzten Jahren haben Elfen ihre Erfüllung auch in der Anbetung von Lathander gefunden.

DROW-GOTTHEITEN

Die Götter der Drow sind ebenso zersplittert und heimtückisch wie ihre Anhänger.

Die Spinnenkönigin. Lolth, die Dämonenkönigin der Spinnen, herrscht unangefochten als Göttin der Drow und schaltet unbarmherzig all jene aus, die ihre Position gefährden. Ihre Priesterinnen tun dasselbe mit den Kulturen rivalisierender Götter in ihrem Volk.

Andere dunkle Mächte. Selvetarm ist Gott der Krieger und somit Schutzherr der männlichen Drow, doch vielleicht nicht im gleichen Ausmaß wie Vhaeraun, der schurkische Gott des Diebstahls und der männlichen Drow, die gegen das Matriarchat rebellieren. Kiaransalee, Drow-Göttin der Untoten, wird heimlich von verschwiegene Kulten von Nekromanten verehrt. Ghaunadaur, bekannt als Das Was Lauert, ist eine subversive Macht, der wahnsinnige Gott der Schliche, Rebellen und Ausgestoßenen, den manche Drow verehren.

Die Dunkle Maid. Einige Drow haben das Lied von Eilistraee gehört, das sie antreibt, an die Oberfläche zu gehen und zuzuschauen, wie der Mond aufgeht. Die Drow-Göttin der Lieder, der Schönheit, der Schwertkunst, der Jagd und des Mondlichts ist die Schutzherrin aller Drow, die das Böse ihrer Gesellschaft ablehnen. Sie bietet ihnen Licht und Hoffnung.

HALBLINGE

Viele stellen sich Elfen als distanziert und anmutig vor, Zwerge als wild und zäh und Gnome, wenn sie sie überhaupt in Erwägung ziehen, als klug und schüchtern. Halblinge hingegen haben den Ruf, behände und beherzt zu sein.

Halblinge, oder *Hin*, wie sie sich selbst nennen, verfügen über natürliche Anmut, die größere Völker oft überrascht. Diese Flinkheit ist praktisch, wenn ihre Tapferkeit ihren gesunden Menschenverstand übertrifft, und Geschichten über Halblinge sind voll von glücklichen Wendungen und Entkommen mit knapper Not.

Jenseits dieser typischen Elemente der Halblingspersönlichkeit kann man die Halblinge in zwei große Volksunterarten einteilen. Viele Aspekte der Kulturen der beiden Gruppen unterscheiden sie, aber selbst ohne diese Merkmale sind sie einzigartig, weil sie sich scheinbar in einem grundlegenden Trieb unterscheiden: zu gehen oder zu bleiben. Leichtfuß-Halblinge sind in der Regel Reisende, und ihre Zungen und Herzen sind so wendig wie ihre Füße. Wenn Starkherz-Halblinge auf Reisen sind, scheinen sie immer vom Wunsch getrieben zu sein, nach Hause zurückzukehren oder ein neues Zuhause zu finden. Wie das Sprichwort sagt: „Leichtfuß, leichtes Herz. Starkherz, starker Stand.“



Auch wenn es viele Halblingsgemeinschaften gibt, besonders in der Umgebung von Luiren, fügen sich Halblinge doch oft in zwergische, gnomische, elfische und menschliche Gesellschaften ein. Leichtfüße schweben geradezu in die Gemeinschaften, die sie bereisen, finden schnell Freunde und ziehen weiter, wie der Wind oder ihre Laune sie treibt. Starkherzen lassen sich nieder, bauen ein Zuhause auf und fügen sich so geschickt in die Substanz der Gemeinschaft, dass sich die Leute kaum mehr vorstellen können, dass es eine Zeit ohne sie gegeben hat.

LEICHTFUSS-HALBLINGE

Für Leichtfuß-Halblinge sind weder die Reise noch das Ziel wichtiger; am wichtigsten ist, immer in Bewegung zu bleiben. Das Leben eines Leichtfußes ist eine lange Erkundung. Jeder

GEISTERWEISEN-HALBLINGE

Geisterweisen-Halblinge führen ihre Geschichte auf einen Krieg zwischen Halblingsstämmen zurück, der dafür sorgte, dass ihre Vorfahren aus Luiren flüchten mussten. Geisterweisen-Halblinge sind die seltensten der *Hin*. Man findet sie nur im Chondalwald und einigen anderen isolierten Wäldern, wo sie in eng verbundenen Klans über das Land verstreut sind.

Viele Geisterweisen-Klans wählen eine natürliche Landmarke als Mittelpunkt ihres Territoriums aus, und die Mitglieder tragen immer ein Stück der Landmarke mit sich. Klanskrieger, die als Nachtgleiter bekannt sind, gehen ein Band mit Rieseneulen ein und reiten auf ihnen.

Weil sie stammesverbunden und Fremden gegenüber misstrauisch sind, sind Abenteurer unter den Geisterweisen-Halblingen selten. Frag deinen SL, ob du ein Mitglied dieser Volksunterart spielen kannst, das die Volksmerkmale der Halblinge aus dem *Spielerhandbuch* verwendet, sowie die folgenden Merkmale für die Volksunterart.

Attributswerterhöhung. Dein Weisheitswert steigt um 1.

Stille Sprache. Du kannst telepathisch mit jeder Kreatur innerhalb von 9 Metern um dich sprechen. Die Kreatur versteht dich nur, wenn ihr beide eine gemeinsame Sprache teilt. Du kannst nur mit einer Kreatur auf einmal telepathisch kommunizieren.

neue Horizont, jede neue Stadt, jedes neue Gesicht birgt die Chance, etwas Wunderbares zu erblicken.

Leichtfuß-Halblinge reisen normalerweise in kleinen Gruppen. Sie nutzen die Transportmittel, die sich anbieten, haben aber auch kein Problem mit Wandern zu Fuß. Die Gruppen bestehen aus lose verwandten Personen, und wenn sich solche Scharen treffen, wechseln die Mitglieder oft. Leichtfuß-Halblinge sind normalerweise sehr begabt in Aufgaben, die zum Reisen notwendig sind, egal ob es sich um Navigation, den Umgang mit Packtieren, Nahrungssuche, Segeln oder Arbeit an den Wagen handelt, da sie all diese Dinge einmal ausprobiert oder von anderen Leichtfüßen auf ihren Reisen gelernt haben.

Leichtfuß-Halblinge sind extrem sozial und oft so neugierig auf andere Völker wie auf das, was hinter der nächsten Kurve liegt. Sie haben normalerweise eine umgängliche und offene Haltung, sind neugierig auf andere und wollen Dinge über sich teilen. Auf diese Weise finden sie leicht Freunde. Ihre oberflächlichen Freundschaften und die Leichtigkeit, mit der sie Abschied nehmen, können Leichtfuß-Halblinge unaufrichtig wirken lassen. Sie haben den Ruf, unbeständig, schnell abgelenkt, wankelmütig und unzuverlässig zu sein. Aber ihre Freundschaften und ihr Liebeswerben sind zwar kurz, aber meist ehrlich. Das gesetzte und stabile Leben, das sich die meisten anderen Leute wünschen, ist einfach nicht Teil ihres Charakters.

Leichtfuß-Halblinge haben die Volksmerkmale von Leichtfuß-Halblingen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Sie haben die gleichen Haut-, Haar- und Augenfarben wie Menschen, doch haben die meisten Leichtfüße hellbraune oder braune Augen und Haare. Leichtfuß-Halblinge haben normalerweise keine Gesichtsbehaarung, aber Männer wie Frauen tragen häufig kurze Koteletten.

STARKHERZ-HALBLINGE

Starkherz-Halblinge sind Kreaturen der Erde, die einen warmen Herd und angenehme Gesellschaft schätzen. Sie sind die Feinde weniger und die Freunde vieler. Starkherzen werden manchmal liebevoll von Mitgliedern anderer Völker als „das gute Volk“ bezeichnet, denn wenig macht ein Starkherz wütend oder verdirbt seinen Geist. Für viele von ihnen ist die größte Angst, in einer Welt der schlechten Gesellschaft und der bösen Absichten zu leben, wo man keine Freiheit und nicht den Trost der Freundschaft genießt.

Wenn sich Starkherz-Halblinge an einem Ort niederlassen, dann wollen sie auch bleiben. Es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Dynastie von Starkherzen über Jahrhunderte am gleichen Ort lebt. Starkherz-Halblinge bauen ein solches Zuhause nicht in Abgeschlossenheit auf. Im Gegenteil, sie tun ihr Möglichstes, um sich in die örtliche Gemeinschaft einzufügen und ein wichtiger Teil von ihr zu werden. Aus ihrer Perspektive ist Zusammenarbeit wichtiger als alles andere, und die Fähigkeit, mit anderen an einem Strick zu ziehen, ist in ihren Ländern das wertvollste Verhalten.

Wenn sie aus ihrem Nest gestoßen werden, versuchen Starkherzen normalerweise, so viel Komfort aus ihrem Zuhause mitzunehmen wie möglich. Nicht-Starkherzen, die eher praktisch veranlagt sind, können die Reiseangewohnheiten der Starkherzen ermüdend finden, doch ihre Leichtfuß-Vettern genießen es normalerweise als interessante Abwechslung, zumindest solange sie nicht helfen müssen, das Gepäck zu tragen.

Sie haben zwar aufgrund ihres häuslichen Wesens und ihrer Besessenheit mit Nahrung den Ruf, dick und faul zu sein, doch sind Starkherzen normalerweise recht fleißig. Ihre flinken Hände, ihre geduldige Mentalität und ihr Fokus auf Qualität macht sie zu hervorragenden Webern, Töpfern, Holzschnitzern, Korbflechtern, Malern und Bauern.

Starkherz-Halblinge haben die Volksmerkmale von Stämmigen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Starkherz-Halblinge sind im Schnitt kleiner als ihre Leichtfuß-Vettern und ha-

ben rundere Gesichter. Sie haben die Haut- und Haarfarben von Menschen, und die meisten haben braune Haare. Im Gegensatz zu ihren Leichtfuß-Vettern haben Starkherzen auch oft blondes oder schwarzes Haar und blaue oder grüne Augen. Den Männern wächst kein Bart, aber sowohl Männer als auch Frauen können Koteletten bis zur Mitte der Wangen wachsen lassen, die beide Geschlechter zu langen Zöpfen flechten.

HALBLINGSGOTTHEITEN

Die *Hin* haben ein kleines, aber intimes Pantheon von Gottheiten, die vor allem an Altären in Häusern, Schreinen an der Straße und in Hainen verehrt werden.

DIE GESEGNETEN SCHWESTERN

Die Muttergöttin der *Hin* und Oberhaupt des Pantheons ist Yondalla, die Gesegnete, Göttin der Fülle und Fruchtbarkeit, Beschützerin des Herdes, des Zuhauses und der Familie. Sheela Peryroyl ist die Grüne Schwester von Yondalla. Sie ist eine Naturgöttin, die Herrin der Felder, Bäche und der Wildnis, die man in Auen und Tälern findet, und des Wetters an solchen Orten. Sie ist auch die Göttin der Liebe, der Lieder und des Tanzes.

BEWAHRER DES HAUSES

Cyrrollalee ist die Göttin des Herdes und der Gastfreundschaft, sowie des Vertrauens und des Handwerks. Arvoreen ist ein Beschützergott, ein wachsamer Verteidiger, der persönlichen Komfort für die Sicherheit anderer aufgibt.

DIE GÖTTER IM SCHATTEN

Brandobaris ist der Tricksergott des Diebstahls und der Heimlichkeit, der Schutzherr vieler Halblingsabenteurer. Urogalan ist der stille, melancholische Gott der Erde und des Todes. Er wird überallhin von einem großen, dunklen Hund begleitet. Seine Pflichten betrüben ihn, und er achtet wachsam darauf, dass die Toten respektiert und geschützt werden.

HERRIN DES GLÜCKS

Viele Halblinge haben begonnen, Tymora zu verehren, da sie sie als helfende Hand in ihrem Leben sehen und als Schutzherrin des Glücks, das man den *Hin* zuschreibt.

MENSCHEN

Menschen leben in jeder Ecke Torils und umfassen zahlreiche Kulturen und Ethnien. An der Schwertküste und im Norden sind Menschen das allgegenwärtigste Volk, und an vielen Orten sind sie auch vorherrschend. Ihre kulturelle und gesellschaftliche Zusammensetzung ist vielseitig, von den kosmopolitischen Bewohnern großer Städte wie Baldurs Tor und Waterdeep bis zu den Barbaren, die durch das Wilde Grenzland wüten.

Menschen sind für ihre Anpassungsfähigkeit bekannt. Kein anderes Volk lebt in so vielen unterschiedlichen Ländern und Umgebungen, von üppigen grünen Dschungeln bis zu sengenden Wüsten, von der ewigen Kälte des Großen Gletschers bis zu den fruchtbaren Ufern von Flüssen und Seen. Menschen finden fast überall Möglichkeiten, um zu überleben und zu florieren. An Orten, von denen sich Elfen und Zwerge zurückgezogen haben, ziehen oft Menschen ein und errichten neue Gebäude neben oder über einer früheren Gemeinde.

Die Folge ist, dass die größte Gemeinsamkeit der Menschen ihr Mangel an Gemeinsamkeiten ist. Diese Vielseitigkeit hat es menschlichen Zivilisationen ermöglicht, schneller als die anderer Völker zu wachsen, was Menschen zu einem der vorherrschenden Völker in weiten Teilen der heutigen Welt macht. Sie hat auch zu Konflikten zwischen menschlichen Gemeinschaften geführt, weil sich ihre kulturellen und politischen Meinun-

gen unterscheiden. Hätten Menschen nicht diese Neigung zu inneren Konflikten, wären sie ohne Frage noch zahlreicher und mächtiger, als sie es ohnehin schon sind.

MENSCHLICHE ETHNIEN IN FAERÛN

Im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) sind neun menschliche Ethnien aus Faerûn beschrieben. Mehrere andere bemerkenswerte Gruppierungen von Menschen werden hier dargestellt. Einige sind wichtige Minderheiten in Regionen oder Nationen, die an den Norden angrenzen, während andere in Teilen der Welt, die weitaus weiter von der Schwertküste entfernt sind, vorherrschen.

ARKAIUNER

Die Arkaiuner sind klein gewachsen und haben gebräunte Haut und dunkles Haar. Sie leben vor allem in Dambrath sowie in Halruaa und der Shar. Viele Arkaiuner lebten vor Jahrhunderten unter dem Joch der Sklaverei durch die Drow, nachdem eine militärische Kampagne gegen die Dunkelelfen gescheitert war, was letztlich zur Zerstörung des arkaiunischen Königreichs in Dambrath führte.

Arkaiunische Namen: (Männlich) Houn, Rhivaun, Umbril, Xaemar, Zeltaebar; (weiblich) Glouris, Maeve, Sevaera, Xaemarra, Zraela; (Nachnamen) Lharaendo, Mristar, Wyndael

BEDINEN

Die Bedinen sind dunkelhäutig und dunkelhaarig und waren Krieger und Nomaden in der südlichen Anauroch. Die einst in Hunderte von Stämmen eingeteilten, sehr stammesverbundenen Bedinen blieben meistens in ihrer Wüstenheimat und hatten wenig Kontakt zu Außenstehenden, außer um Handel zu treiben. Im Lauf der Generationen sind mehr Bedinen Stadtbewohner geworden und haben ihre nomadische Lebensweise aufgegeben. Somit ist die Zahl der Stämme, die noch ihrer traditionellen Lebensweise folgt, stark zurückgegangen.

Bedinen-Namen: (männlich) Aali, Rashid, Tahnon, Tanzim, Whalid; (weiblich) Aisha, Farah, Nura, Rashida, Zalebyeh; (Stammesnamen) Alaii, Bordjia, Clelarra, Desai, Dakawa, Dursalai, Golder, Irphawa, Kellordrai, Lalajar, Qahtan, Yethtai, Zazalaar

FOLK

Die Ffolk der Monscheininseln sind Nachkommen der tethyrianischen Siedler, die vor Tausenden von Jahren auf die Inseln gekommen sind. Die Ffolk haben einen tiefen Respekt vor der Natur und sind in erster Linie Bauern. Sie verehren die Göttin, die sie die Erdmutter nennen, und folgen alten druidischen Pfaden. Schiffsbauer unter den Ffolk sind respektiert, da sie ihre Fähigkeit bewiesen haben, robuste Schiffe zu bauen, die die stürmische See um ihre Heimat überstehen können.

Ffolk-Namen: (Männlich) Artur, Bern, Colin, Manfred, Tristan; (weiblich) Alicia, Gennifer, Meridith, Elaine, Olivia; (Nachnamen) Archer, Gareth, Leed, Kendrick, Morgan, Waters

GUR

Gur sind mit den Rashemi verwandt. Sie sind stämmig, dunkelhäutig und haben rabenschwarzes Haar. Sie betrachten sich selbst als „Kinder von Selûne“, und die meisten von ihnen verehren die Mondgöttin. Ihre Gemeinschaften führen eine nomadische Existenz und reisen durch die Westlichen Herzlande, weshalb andere sie als das „Volk der Straße“ bezeichnen.

Gur-Namen: (männlich) Boriv, Gardar, Madevik, Vlad; (weiblich) Varra, Ulmarra, Imza, Navarra, Yuldra; (Nachnamen) Chergoba, Drazlad, Tazyara, Vargoba, Stayankina

HALRUAANER

Die Menschen aus dem geheimnisvollen und magischen Königreich Halruaa, die Halruaaner, sind von Magie berührt. Viele von ihnen sind in der Kunst bewandert. Sie und ihr Land sind während der Zauberpest plötzlich verschwunden, aber ebenso mysteriös nach der zweiten Teilung wieder aufgetaucht. Die meisten Halruaaner haben blondes oder dunkles Haar und einen olivfarbenen Teint. Schwarze, braune und grüne Augen sind weit verbreitet.

Halruaanische Namen: (Männlich) Aldym, Chand, Meleghost, Presmer, Sandrue, Uregaunt; (weiblich) Aithe, Chalan, Oloma, Phaelc, Sarade; (Nachnamen) Avhoste, Darante, Maurmeril, Stamaraster

IMASKARI

Ein Aufstand von mulanischen Sklaven führte vor Tausenden von Jahren zum Untergang von Imaskar und der Magier, die es regierten, doch einige Imaskari überlebten und flohen ins Underdark. Sie haben sich verändert. Ihre Haut ist glatt und blass, und weißliche Haare sind unter ihnen üblich. Die Imaskari, die die Region von Mulhorand dominierten, wurden von einem zweiten Aufbegehren jener, die sie unterdrückt hatten, ins Exil getrieben.

Imaskari-Namen: (männlich) Charva, Duma, Hukir, Jama, Pradir, Sikhil; (weiblich) Apret, Bask, Fanul, Mokat, Nismet, Ril; (Nachnamen) Datharathi, Melpurvatta, Nalambar, Tiliputakas

NARS

Vor mehr als tausend Jahren sammelten die dunklen Priester von Narfell große Macht an, indem sie Pakte mit Dämonen schlossen, doch ihr Tun führte schließlich zu einem Krieg, der ihre Zivilisation zerstörte. Die Nars verließen ihre zerstörten und verwünschten Städte und wurden zu Nomaden und Händlern. Nars haben gebräunte Haut, braune oder schwarze Augen und schwarzes Haar, das sie oft lang und zu einem Pferdeschwanz oder Dutt zusammengefasst tragen.

Nar-Namen: (Männlich) Avan, Ostaram, Petro, Stor, Taman, Thalaman, Urth; (weiblich) Anva, Dasha, Dima, Olga, Westra, Zlatara; (Nachnamen) Dashkev, Hargroth, Laboda, Lackman, Stonar, Sturmwind, Sulyma

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ɽ	ⱥ	ⱦ	Ⱨ	ⱨ	Ⱪ	ⱪ	ⱬ	Ɑ	Ɱ	Ɐ	Ɒ	ⱱ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Ⱳ	ⱳ	ⱴ	Ⱶ	ⱶ	ⱷ	ⱸ	ⱹ	ⱺ	ⱻ	ⱼ	ⱽ	Ȿ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
Ɀ	ⱽ	Ȿ	Ɀ	ⱽ	Ȿ	Ɀ	ⱽ	Ȿ	Ɀ	ⱽ	Ȿ	Ɀ

THORASS, DIE BUCHSTABEN UND ZIFFERN DER GEMEINSPRACHE

SHAARANER

Die dunkelhaarigen und gebräunten Nomaden aus dem südlichen Faerûn, die Shaaraner, sind geschickte Jäger, Bogenschützen und Reiter, die verschiedene Naturgottheiten verehren. Sie sind in Klans organisiert, die direkt unter der Führung von Ältesten und Häuptlingen stehen.

Shaaran-Namen: (männlich) Awar, Cohis, Damota, Gewar, Hapah, Laskaw, Senesaw, Tokhis; (weiblich) Anet, Bes, Idim, Lenet, Moqem, Neghet, Sihvet; (Nachnamen) Cor Marak, Laumee Harr, Moq Qo Harr, Woraw Tarak

TUIGAN

Die Tuigan, eine Nomadenhorde aus den großen Ebenen zwischen Faerûn und Kara-Tur, eroberten einst unter der Führung des großen Anführers Yamun Khahan fast ganz Faerûn, bis sie von einer Koalition von Armeen besiegt wurden. Seitdem sieht man Tuigan manchmal an der Schwertküste und in anderen nahen Regionen, aber niemals in großer Zahl.

Die Tuigan ähneln den Shou, und ihre Haut hat eine bronzefarbene oder goldene Färbung, aber sie haben dunklere und breitere Gesichtszüge (*Player's Handbook*). Jeder hat einen einzelnen Namen, der manchmal von den Eltern weitergegeben wird. Tuigan benutzen keine Nachnamen. Tuiganische Händler und Abenteurer sind ans Reisen gewöhnt und sind oft vertraut mit vielen Sprachen und Kulturen.

Tuigan-Namen: (Männlich) Atlan, Bayar, Chingis, Chinua, Mongke, Temur; (weiblich) Bolormaa, Bortai, Erdene, Naran

OPTION: MENSCHLICHE SPRACHEN

Viele menschliche Ethnien und Nationen in Faerûn haben ihre eigene Sprache neben der Gemeinsprache. Die meisten menschlichen Sprachen werden in Thorass geschrieben, dem Alphabet der Alten Gemeinsprache, abgeleitet von der chondathanischen Sprache, die die Händler als ihre Gemeinsprache nutzten. Einige wenige menschliche Sprachen nutzen andere Alphabete, darunter Drakonisch, Dethek und Espruar. Die Sprachen der Ethnien, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) und diesem Buch beschrieben sind, sind die folgenden:

Arkaiuner: Dambrathanisch (geschrieben in Espruar)

Bedinen: Midani

Calishiter: Alzhedo

Chondathaner: Chondathanisch

Damaraner: Damaranisch (geschrieben in Dethek)

Ffolk: Waelan

Gur: Guran (ein Dialekt aus Roushoun und Rashemi)

Halruaaner: Halruaanisch (geschrieben in Draconisch)

Illuskaner: Illuskanisch

Imaskari: Roushoun

Mulan: Chessentanisch, Mulhorandi, Untheric oder Thayanisch

Nar: Damaranisch

Rashemi: Rashemi

Shaaran: Shaaran (geschrieben in Dethek)

Shou: Shou

Tethyrianer: Chondathanisch

Tuiganer: Tuiganisch

Turami: Turmisch

Ulutiuner: Uluiik

Wenn dein Spielleiter diese Option erlaubt, dann wird bei jedem Menschen, der aus einer ethnischen Gruppe stammt, die ihre eigene Sprache hat, davon ausgegangen, dass er diese Sprache neben der Gemeinsprache beherrscht. Die ethnische Sprache wird für solche Personen als kostenlose zusätzliche Sprache behandelt.



ULUTIANER

Die Ulutianer sind ein kleiner, dunkelhaariger Menschengeschlecht mit goldener Haut, der aus dem nördlichen Kara-Tur stammt und nach Westen ins Eiswindtal und in andere kalte Länder nahe des Endlosen Eismeers ausgewandert ist. Ulutianer sind Jäger und Sammler und leben in kleinen Stämmen, die es geschafft haben, in einer der rauen Umgebungen der Welt zu überleben. Jeder hat nur einen einzelnen Namen, der manchmal von den Eltern weitergegeben wurde. Ulutianer benutzen keine Nachnamen.

Ulutiunische Namen: (Männlich) Amak, Chu, Imnek, Kanut, Siku; (weiblich) Akna, Chena, Kaya, Sedna, Ublreak

GOTTHEITEN DER MENSCHEN

Die Vielfalt und Vielseitigkeit des menschlichen Volks in Faerûn ist nirgends offensichtlicher, als wenn es um die zahlreichen Gottheiten geht, die die Menschen anbeten. Das faerûnische Pantheon (das in Kapitel 1 beschrieben ist) umfasst Götter aller Art, und mehrere Götter, deren Einflussbereiche sich zu überschneiden und zu bekämpfen scheinen, und genau so scheint es den Menschen zu gefallen.

An der Schwertküste haben die meisten menschlichen Gemeinschaften Tempel und Schreine, die von Priestern gepflegt werden, die sich den verschiedenen faerûnischen Göttern verschrieben haben. An einigen dieser Orte spielen die Gläubigen von Gottheiten, die von Herrschern und anderen mächtigen Individuen verehrt werden, eine größere Rolle in der örtlichen Politik als jene, die nicht diese Gunst genießen. Im Extremfall wird Anbetung, die als häretisch oder gefährlich betrachtet wird, verboten. Beispielsweise könnte in einer Region, in der Anhänger von Shar Autorität und Macht innehaben, die Anbetung ihrer guten Zwillingschwester und Erzfeindin Selûne gegen das Gesetz sein.



ZWERGE

Das Stämmige Volk ist bedacht und standhaft und hat eine stolze Geschichte als große Handwerker, Baumeister und Krieger. Auch wenn die Pracht ihrer Imperien vor langer Zeit vergangen ist, folgen die Zwerge noch immer ihren alten Bräuchen und Traditionen. Sie verteidigen starrsinnig, was von ihren alten Domänen unter Hügel und Berg übrig ist, und einige versuchen, das zu beanspruchen, was sie an die Übergriffe von Orks, Goblins und den unaufhaltsamen Fortschritt der Zeit verloren haben.

Ihren eigenen Legenden nach wurden die Zwerge aus Eisen, Mithral, Erde und Stein auf Moradins Seelenschmiede geformt. Nachdem der Allvater ihnen im Herz der Welt Atem eingehaucht hat, fanden die Zwerge ihren Weg an die Oberfläche und breiteten sich von dort aus auf allen Kontinenten aus.

Tausende von Jahren der Besiedlung und Separation teilten die Zwerge in einzelne Volksunterarten ein: die Schildzwerge, die im Norden und an der Schwertküste am verbreitetsten sind, die Goldzwerge der Südländer und die Grauzwerge oder Duergar aus dem Unerdark.

Die zwergische Sprache auf Faerûn benutzt ein Runenalphabet mit dem Namen Dethek, dessen Buchstaben leicht in Stein und Metall zu ritzen sind. Das ist an den Runensteinen und Wegmarkern ersichtlich, die man in uralten zwergischen Tunneln und Minen findet.

SCHILDZWERGE

Die angestammte Heimat der Schildzwerge liegt im nördlichen Faerûn, wo uralte Zwergenfestungen im Norden, in Damara, Impiltur, Vaasa, der Weite und den Westlichen Herzlanden existieren. Die berühmteste der alten Schildzwergestädte ist Zitadelle Adbar, nordöstlich von Silbrigmond. Viele

dieser Zwergenfestungen haben im Lauf der Jahrhunderte in einem Kreislauf aus Invasion durch Feinde und die Rückeroberung durch die Zwerge immer wieder den Besitzer gewechselt.

Schildzwerge leben seit Generationen in einem fast durchgehenden Kriegszustand. Sie sind ein zähes Volk, das nur langsam Vertrauen fasst, mit einem langem Gedächtnis und einer oft ebenso langen Liste des Grolls gegen ihre alten Feinde. Die konservativeren Schildzwerge wollen die Traditionen und die verbleibenden Festungen ihres Volks wahren, isoliert vom Einfluss der Außenstehenden und sicher vor Invasoren hinter dicken Mauern aus Stein. Schildzwerge mit eher abenteuerlustiger Gesinnung sind daran interessiert, die Welt zu erkunden und zu sehen, was jenseits der Grenzen der alten Zwergenfesten liegt.

Schildzwerge haben die Volksmerkmale von Gebirgszwerge im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Ihre Haut ist normalerweise hell, ihre Augen grün, hellbraun oder silbrig-blau, und sie haben braunes, blondes oder rotes Haar. An männlichen Schildzwerge sieht man oft Vollbärte und Schnauzer.

Schildzwerge sind renommierte Handwerker, besonders im Umgang mit Metall und Stein. Sie konzentrieren sich meistens eher auf die Robustheit ihrer Erzeugnisse als auf die künstlerischen Verzierungen und Vergoldungen, die ihre goldzwergischen Vettern vorziehen. Handwerker unter den Schildzwerge bauen für die Ewigkeit, und wenn man seine Signatur auf ein lange währendes Meisterwerk setzt, kann man so Unsterblichkeit erlangen.

GOLDZWERGE

Goldzwerge sind in den Ländern des Südens und Ostens verbreitet. Sie sind eindrucksvolle Krieger, die stolz auf ihre alten Traditionen sind und starke Verbindungen zu ihrem Klan haben. Sie sind ruppig und überheblich, lieben gute Handwerksarbeit und betreiben Handel mit großem Eifer.

Es gibt wichtige Siedlungen der Goldzwerge in der Großen Spalte, in der Region, die die Drachenküste umgibt, sowie in den Alten Reichen des östlichen Faerûn. Kleinere Gemeinschaften findet man in den Rauchenden Bergen, in den Riesenlaufbergen und den Westlichen Herzlanden.

Weil sie nicht den gleichen Kreislauf der Invasion und Vertreibung erdulden mussten, sind Goldzwerge meistens optimistischer als ihre Schildzwerge-Vettern, aber sie sind dennoch so distanziert und stolz, wie es nur ein Zwerg sein kann. Sie glauben, dass die stabile Geschichte ihres Volks die Folge ihrer Achtung der Tradition ist, und sie haben wenig Zweifel, dass die Zukunft der Goldzwerge ebenso friedlich sein wird, wenn sie nur weiter ihren Bräuchen und Prinzipien folgen.

Goldzwerge haben die Volksmerkmale von Hügelzwerge im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Sie sind stämmig und muskulös, im Schnitt 1,20 m groß, mit brauner Haut, schwarzem oder braunem Haar und braunen oder hellbraunen Augen. Grüne Augen sind selten und gelten als Glücksfall. Männer lassen sich Vollbärte wachsen, die sie gut ölen und pflegen, und beide Geschlechter tragen ihre Haare lang und oft aufwendig geflochten.

Goldzwerge sind vor allem dafür bekannt, dass sie schöne Gegenstände herstellen. Wenn es nach ihnen geht, existieren die natürlichen Ressourcen der Welt, damit Sterbliche sie in Objekte großer Schönheit verwandeln können. Goldzwerge wollen nicht das meiste, sie wollen das beste. Ihre Kunsthandwerker arbeiten jahrelang an einem Gegenstand, damit die Gravuren und kleinen Details genau richtig sind, ehe sie zufrieden mit ihren Mühen sind.

Ihr überlegter, perfektionistischer Ansatz spiegelt die Kultur der Goldzwerge wider, in der es einen richtigen und anständigen Weg für alles gibt. Traditionen bestimmen alle

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Ɽ	ⱥ	ⱦ	Ⱨ	ⱨ	Ⱪ	ⱪ	Ⱬ	ⱬ	Ɑ	Ɱ	Ɐ	Ɒ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ⱱ	Ⱳ	ⱳ	ⱴ	Ⱶ	ⱶ	ⱷ	ⱸ	ⱹ	ⱺ	ⱻ	ⱼ	ⱽ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
Ɀ	Ⰰ	Ⰱ	Ⰲ	Ⰳ	Ⰴ	Ⰵ	Ⰶ	Ⰷ	Ⰸ	Ⰹ	Ⰺ	Ⰻ

DETHEK, DIE BUCHSTABEN UND ZIFFERN DES ZWERGISCHEN

Aspekte im Leben eines Goldzwergs, vom Platz in der Gesellschaft über Ehechancen bis hin zu akzeptablen Berufen. Goldzwerge, die ein Leben als Abenteurer ergreifen, weg von ihrem Klan, geben dabei selten ihre Traditionen auf. Auch wenn sie vielleicht für eine Weile als Außenseiter leben müssen, hoffen sie, irgendwann ihren Stand in ihrer Gesellschaft verbessern zu können.

GRAUZWERGE (DUERGAR)

Die Grauzwerge oder Duergar leben tief im Underdark. Nachdem sie tiefer als alle anderen Zwerge gegraben haben, wurden sie für Äonen von den Gedankenschindern versklavt. Auch wenn sie irgendwann ihre Freiheit gewonnen haben, fangen diese grimmigen Zwerge mit der äschernen Haut heute selbst Sklaven und sind so tyrannisch wie ihre ehemaligen Gebieter.

Duergar ähneln anderen Zwergen körperlich auf manche Weise, sind aber drahtig und schlank, mit schwarzen Augen und kahlen Köpfen. Die Männer lassen sich lange, ungepflegte, graue Bärte wachsen.

Duergar schätzen nichts mehr als Mühe. Gefühle außer grimmiger Entschlossenheit oder Zorn zu zeigen, wird in ihrer Kultur nicht gerne gesehen, aber manchmal zeigen sie bei der Arbeit eine gewisse Freude. Sie haben die typisch zwergische Hochachtung vor Ordnung, Tradition und makelloser Handwerkskunst, aber ihre Erzeugnisse sind rein zweckbestimmt und haben keinen ästhetischen oder künstlerischen Wert.

Wenige Duergar werden Abenteurer, noch weniger auf der Oberflächenwelt, weil sie ein engstirniges und misstrauisches Volk sind. Diejenigen, die ihre unterirdischen Städte verlassen, sind normalerweise Ausgestoßene. Frage deinen Spielleiter, ob du einen Grauzwerg spielen darfst.

MERKMALE DER DUERGAR-VOLKSUNTERART

Die Duergar-Volksunterart hat die Merkmale der Zwerge im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), plus die unten beschriebenen Merkmale der Volksunterart.

Attributswerterhöhung. Dein Stärkewert steigt um 1.

Überlegene Dunkelsicht. Deine Dunkelsicht hat einen Radius von 36 Metern.

Zusätzliche Sprache. Du kannst die Gemeinsprache der Unterreiche sprechen, lesen und schreiben.

Duergar-Widerstandskraft. Du hast einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Illusionen und gegen die Zustände bezaubert und gelähmt.

Duergar-Magie. Wenn du die 3. Stufe erreichst, kannst du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf dich wirken, wobei du nur die Option *Vergrößern* des Zaubers nutzen kannst. Wenn du die 5. Stufe erreichst, kannst du den Zauber *Unsichtbarkeit* auf dich wirken. Du brauchst keine Materi-



alkomponenten für diese Zauber, und du kannst sie nicht wirken, solange du dich in direktem Sonnenlicht befindest, auch wenn Sonnenlicht keine Auswirkungen auf die Zauber hat, sobald sie gewirkt sind. Du erhältst die Fähigkeit, diese Zauber mit diesem Merkmal zu wirken, zurück, wenn du eine lange Rast abschließt. Für diese Zauber ist Intelligenz dein Attribut zum Zauberwirken.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Du erleidest einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfeln auf Weisheit (Wahr-

ZWERGENKLANS DES NORDENS

Alle Zwerge werten das Erbe ihres Klans als wichtigen Teil ihrer Abstammung und Identität. Während in einigen Städten ein einzelner Klan vorherrscht (oder der einzige ist, der dort lebt), gibt es in anderen Zwergensiedlungen ein komplexes Beziehungsnetz zwischen Familie, Klan und der Gesellschaft als Ganzes.

Einige der Zwergenklaus im Norden sind Arnschädel, Hel denhammer, Schwarzbanner, Schwarzhammer, Eisenbieger, Dunkelfall, Tiefaxt, Grabentief, Adlerspalter, Feindhammer, Gallowglar, Fernhügel, Horn, Eisenschild, Jundeth, Narlagh, Orothiar, Bruchmeister, Felsenfaust, Sstar, Steinschacht, Steinschild, Steinschulter, Treuschmied, Immerwacht, Weltenthron, Wyrmtöter und Yund.

Einige Zwerge stammen aus der Familie, die den Klan gegründet hat oder ihn regiert, und sie benutzen den Klansnamen als Familiennamen. Andere sind einfach nur „vom“ Klan, tragen aber den Klannamen mit so viel Stolz wie ihre eigenen Nachnamen.

nehmung), die Sicht erfordern, wenn du, das Ziel deines Angriffs oder das, was du wahrnehmen willst, sich in direktem Sonnenlicht befindet.

ZWERGISCHE GOTTHEITEN

Die Götter der Zwerge sind ein Pantheon, oder Klan, der kollektiv als die Morndinsamman bezeichnet wird.

SCHMIEDEVATER UND VEREHRTE MUTTER

Moradin, der Seelenschmied, führt die zwergischen Gottheiten an. Er ist als der Zwergenvater oder Allvater bekannt und ist der Gott des zwergischen Volks als Ganzes, sowie der Gott der Schöpfung, des „Zwergenhandwerks“ (Schmiedekunst und Steinarbeit) und des Schutzes. Seine Frau ist die Verehrte Mutter, Berronar Wahrsilber, Göttin von Herd und Heimat, von Ehrlichkeit und Glaube, von Schwüren, Loyalität und Ehre.

GÖTTER DER SCHLACHT

Clangeddin Silberbart ist der zwergische Gott von Krieg und Tapferkeit. Gorm Gulthyn, auch Feueraugen und Fürst der Bronzemaske genannt, ist der Gott der Verteidigung und Wachsamkeit, der Beschützer der Zwerge. Haela Leuchtaxt ist die Göttin des Glücks im Kampf und die Schutzherrin der zwergischen Kämpfer.

GÖTTER DES HANDWERKS

Dumathoin, der Wahrer der Geheimnisse unter dem Berg, ist der Schutzherr der Schildzwerge, sowie der Gott des vergrabenen Reichtums, des Bergbaus, der Juwelen und der Erkundung sowie der Wächter der Toten. Sharindlar, die Herrin von Leben und Gnade, ist die Göttin der Heilung, der romantischen Liebe und der Fruchtbarkeit, und sie wird oft mit dem Mond in Verbindung gebracht.

GÖTTER DER WEIT ENTFERNTEN ORTE

Der Gott der Erfindungen und Entdeckungen ist Dugmaren Leuchtmantel, der der Wandernde Kesselflicker oder das Leuchten im Auge genannt wird. Marthammar Duin ist der Gott der Reisenden, der Schutzherr der Auswanderer und Führer und die Gottheit der Blitze und Straßen.

GÖTTER DES REICHTUMS

Vergadain, der der Händlerkönig genannt wird, ist der Gott der Diebe (der seine Anhänger anweist, niemals von anderen Zwergen zu stehlen), des Glücks und der Zufälle sowie des Handels und der Verhandlungen. Abbathor ist der Gott der Gier, der manchmal als Drache dargestellt wird, der andere um ihren Wohlstand beneidet und sich eifersüchtig um seinen eigenen Hort kümmert.

GÖTTER DES BÖSEN

Laduguer ist der Schutzherr der Duergar, Gott der Magie und der Handwerksfertigkeiten, die nicht im Einflussbereich Moradins liegen. Die Duergar verehren außerdem Tiefe Duerra, eine Göttin der Eroberung und der Macht der Gedanken.

DRACHENBLÜTIGE

Die Drachenblütigen von Faerûn sind drachenartige Humanoide aus einer anderen Welt. Sie sind stolz, ehrenwert und relativ selten. In der Welt, aus der sie stammen, waren sie die Sklaven von Drachen, doch jetzt sind sie ein freies Volk, das einen Platz und eine Bestimmung in seiner neuen Welt sucht.

UNBEKANNTE HERKUNFT

Wie bei allen Geschichten aus der weit entfernten Vergangenheit ist der Ursprung der Drachenblütigen unklar und manchmal widersprüchlich. Jede Erzählung offenbart jedoch etwas über die Drachenblütigen.

Eine Geschichte erzählt, dass die Drachenblütigen vom uralten Drachengott Io geformt wurden, als er auch die Drachen erschuf. Am Anbeginn der Zeit ließ Io geniale astrale Geister mit der unkontrollierten Wut der Elemente verschmelzen. Die größeren Geister wurden zu Drachen, Wesen, die so mächtig, stolz und eigensinnig sind, dass sie Fürsten der neugeborenen Welt wurden. Die schwächeren Geister wurden die Drachenblütigen. Auch wenn sie kleiner gewachsen waren, waren sie nicht weniger drachisch in ihrem Wesen. Diese Geschichte betont die enge Beziehung zwischen den Drachen und den Drachenblütigen, während sie gleichzeitig die natürliche Ordnung der Dinge bestätigt: Drachen herrschen und Drachenblütige dienen, zumindest wenn es nach den ehemaligen Gebietern der Drachenblütigen geht.

Eine andere Legende bestätigt, dass Io die Drachen am Anbeginn der Welt erschaffen hat, doch sagt sie, dass die Drachenblütigen noch nicht existierten. Während des Krieges der Morgenröte wurde Io von dem Urtümlichen getötet, der als Erech-Hus, König des Schreckens bekannt war. Mit einer grob gearbeiteten Axt aus Adamant spaltete der Koloss Io vom Kopf bis zum Schwanz und zerteilte den Drachengott damit in zwei gleiche Hälften, die sich als neue Götter erhoben: Bahamut und Tiamat. Tropfen von Ios Blut regneten auf die Welt und wurden die ersten Drachenblütigen. Für einige, die diese Geschichte glauben, bestätigt sie die Ansicht, dass Drachenblütige den Drachen, die durch Ios liebevolle Hand erschaffen wurden, eindeutig unterlegen sind, während andere betonen, dass die Drachenblütigen aus Ios Blut entstanden sind, so wie die Drachengötter sich aus dem zerteilten Körper des Gottes erhoben haben. Sind die Drachengötter somit nicht selbst Göttern gleich?

Eine dritte Ursprungsgeschichte behauptet, die Drachenblütigen seien die Erstgeborenen der Welt, die von Io vor der Existenz der anderen humanoiden Völker erschaffen wurden, die lediglich blasse Abbilder der Perfektion der Drachenblütigen sind. Io formte die Drachenblütigen und befeuerte sie mit seinem Odem, dann vergoss er sein eigenes Blut, um ihnen Leben zu schenken. Die ersten Drachenblütigen dienten als Ios Gefährten und Verbündete, die seinen astralen Hof bevölkerten und Loblieder auf ihn sangen. Die Drachen erschuf er erst später, zu Beginn des Kriegs der Morgenröte, um als Maschinen der Zerstörung zu dienen. Diese Perspektive auf die Geschichte der Drachenblütigen teilen jene, die der Ansicht sind, die Drachenblütigen seien den anderen Völkern überlegen und sollten somit die Gebieter der Drachen sein, nicht andersherum.

Trotz ihrer unterschiedlichen Folgerungen verbindet ein gemeinsames Thema all diese Legenden: Die Drachenblütigen verdanken ihre Existenz Io, dem großen Drachengott, der die ganze Drachenheit erschaffen hat. Die Drachenblütigen sind nicht, da sind sich die Legenden einig, Geschöpfe von Bahamut oder Tiamat – und somit haben sie keine feststehende Seite im Konflikt zwischen diesen Göttern. Jeder Drachenblütige, unabhängig von seiner drakonischen Abstammung, trifft eine persönliche Entscheidung, wenn es um Fragen der Ethik und Moral geht.

DER KAMPF UM DIE FREIHEIT

Drachenblütige stammen aus Abeir, der urtümlichen Zwillingswelt von Toril. Auf dieser Welt sind die meisten Drachenblütigen Sklaven ihrer drachischen Gebieter, doch viele haben ihre Freiheit erlangt und Nationen freier Drachenblütiger gegründet. Während der Zauberppest überschritten



sich die beiden Welten, und eine dieser freien Nationen, Tymanchebar, wurde nach Faerûn transportiert. Sie verdrängte die Nation Unther, und aus der Asche der beiden Königreiche bildeten die überlebenden Draconblütigen Tymanther, eine neue Draconblütigennation in Faerûn.

Für eine Weile versuchten die Draconblütigen von Tymanther, sich in die neue Welt zu integrieren, während sie ihre eigenen Traditionen und Kultur wahrten. Diese Bemühungen brachten der Nation und seinem Volk den Ruf ein, ehrenwert zu sein und Respekt zu verdienen. Nur wenige Generationen später jedoch brachten die Geschehnisse der Teilung Unther nach Faerûn zurück, und das ehemals verdrängte Land versuchte, alles zu beanspruchen, was es an Tymanther verloren hatte. Nach diesem Unglück müssen die verbleibenden Draconblütigen auf Faerûn noch härter und mit weniger Ressourcen arbeiten, um ihren Platz unter den Völkern der Welt zu finden.

EHRE UND FAMILIE

Jeder Aspekt des Lebens der Draconblütigen wird von ihrem Ehrenkodex und dem strengen Befolgen von Traditionen bestimmt. Die Gesellschaft der Draconblütigen ist sehr stark geordnet, und es wird von jedem Mitglied erwartet, sein Möglichstes für Familie und Klan zu tun. Diese Loyalität und dieses Pflichtgefühl bewahrten die Draconblütigen während ihrer langen Geschichte der Sklaverei und erlauben es ihnen auch, Gemeinschaften und Nationen freier Draconblütiger zu erschaffen.

In der Kultur der Draconblütigen besteht die Familie aus direkten Verwandten, während ein Klan eine Sammlung von Familien ist, die durch Bündnisse, Heiraten oder gemeinsame Geschichte zusammengebracht wurden. Auch wenn sie selten gezwungen sind, das eine über das andere zu stellen, ist den meisten Draconblütigen das Wohlbefinden des Klans wichtiger als das der Familie. Das Versprechen der Ehre im Klan treibt sie zu Akten des Heldentums, des Wagemuts und der Exzellenz, die Ruhm bringen sollen, zuerst dem Klan und dann dem Individuum.

Die Nachwirkungen der Teilung haben diese Prinzipien auf die Probe gestellt, was einige Klans zerbrochen und dezentralisiert zurückgelassen hat. Einige Draconblütige in Faerûn wollen die Art von Verbindung wiedererlangen, die sie mit einem jetzt verlorenen Klan oder einer Familie hatten, indem sie neue Beziehungen unter ihren Nicht-Draconblütigen Verbündeten und Gefährten knüpfen.

Draconblütige in Faerûn haben die Volksmerkmale von Draconblütigen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

PHILOSOPHIE UND RELIGION

Ihr Kodex ehrenhaften Verhaltens und ihre eiserne Loyalität dienen den Draconblütigen als eine Art Glauben, und wenn man nach den Traditionalisten unter ihnen geht, ist diese Einstellung die ganze Religion, die sie brauchen. Weil sie gezwungen waren, in der Vergangenheit ihre Draconmeister zu verehren, sind Draconblütige grundsätzlich skeptisch, was Religion angeht, da sie sie als Form der Knechtschaft betrachten. Die Skeptiker glauben, dass unabhängig davon, wie ihr ursprünglicher Gott Io sie erschaffen hat, diese uralte Gottheit nun entweder tot ist oder sich nicht um ihr Schicksal schert, und dass die Drachengötter, die Io ersetzt haben, vor allem daran interessiert zu sein scheinen, Soldaten für ihre uralten Konflikte anzuhäufen.

Dennoch hören einige Draconblütige den Ruf der Götter von Faerûn und entscheiden sich, ihnen zu dienen. In diesem Glauben sind sie so loyal wie in allen anderen Dingen. Bahamut und Tiamat haben Anhänger unter den Draconblütigen, und sowohl Torm als auch Tyr sprechen das Gefühl für Ehre und Ordnung an, das die Draconblütigen empfinden. Gleichermaßen sprechen Tempus und die Rote Ritterin den Kriegergeist in einigen Draconblütigen an, und Kelemvor steht für manche von ihnen dafür, dass der Tod unvermeidbar ist und dass man mit der Zeit, die einem zugeteilt wurde, so viel wie möglich anfangen sollte. Religiöse Überzeugungen sind bei den Draconblütigen unglaublich persönlich, und einige sind ihrem Glauben gegenüber so treu wie ihrer Familie und ihrem Klan.

GNOME

Gnome sind kleingewachsen und leben in den Ecken von Faerûn, die weit entfernt von neugierigen Augen sind. Sie gehören zu den seltensten und am wenigsten einflussreichen Völkern in der Welt, und manche nennen sie das „Vergessene Volk“. Dieser Beiname stört die Gnome nicht; sie schätzen sogar die Anonymität und den Schutz, den er ihnen bietet.

Den Legenden nach entstanden die ersten Gnome in Faerûn aus den mystischen Edelsteinen, die tief in der Erde begraben sind. Dies erklärt sowohl die Liebe der Gnome zu Edelsteinen als auch die gemütliche Umarmung ihrer unterirdischen Bauten. Man sagt, dass mystische Diamanten zu Felsengnommen wurden, Smaragde die Waldgnome hervorgerufen haben und Rubine sich in Tiefengnome verwandelt haben. Seit der Zeit ihrer Erschaffung haben Gnome an verborgenen Orten gesiedelt, die weit von den anderen Völkern entfernt waren, da sie fürchteten, ihre Lebensweise würde den Kontakt mit der Außenwelt nicht überstehen.

Gnome verbringe gerne Zeit mit Menschen, Elfen und Zwergen und arbeiten gerne mit ihnen zusammen, aber sie behalten immer im Hinterkopf, dass sie ein kleines und vergleichsweise unbedeutendes Volk sind und dass ihre Interessen selbst unter ihren Verbündeten schnell zweitrangig werden könnten. Tatsächlich behandeln die Mitglieder der anderen Völker Gnome manchmal gedankenlos als Bürger zweiter Klasse. Sie halten vielleicht viel von ihren gnomischen Freunden, aber denken nur selten an die Gnome als Volk. Gnome werden regelmäßig unterschätzt, und sie nutzen diesen Mangel an Achtung sowohl zur Verteidigung als auch zum Angriff, wenn es nötig ist.

Wie Zwerge haben Gnome lange mit den Kobolden, Goblins und Orks um Territorium gekämpft, doch Gnome und Kobolde hegen einen besonderen Hass aufeinander. Beide Völker glauben an eine Legende, dass vor langer Zeit der Gott Garl Glitzergold den Koboldgott Kurtulmak überlistet hat, die Erde über ihm einstürzen ließ, ihn in einen unterirdischen Labyrinth einsperrte und sich seine ewige Feindschaft verdiente.

WALDGNOME

Die zurückgezogenen Waldgnome führen ein einfaches Leben in Hügelbehausungen in den Wäldern. Ein Nachbar mag nur einige Meilen von einer Waldgnomensiedlung entfernt leben und es niemals erfahren. In diesen Gemeinschaften helfen Anonymität und Heimlichkeit dabei, für Schutz, Frieden und Überleben zu sorgen. Wenn sie entdeckt und gut behandelt werden, sind Waldgnome gute Nachbarn, aber sie

meiden normalerweise jeden Kontakt selbst mit Zivilisationen, die freundlich scheinen.

Waldgnome nutzen ihre Bindung zu kleinen Tieren und ihre Gabe für Illusionen, um besser verborgen zu bleiben. Wenn nötig verteidigt sich eine Waldgnomen-Gemeinschaft mit allen Ressourcen, die sie zur Verfügung hat. Viele Siedlungen verschwinden allerdings, wenn sie entdeckt werden; sie ziehen sich in eine noch nicht erforschte Ecke des Waldes zurück und fangen von vorne an.

Die seltenen Waldgnome, die ihr Volk verlassen, um Abenteurer zu werden, nutzen oft ihre Nähe zur Natur und ihre magischen Gaben, um als Führer, Kundschafter oder Mystiker zu dienen. Das Leben nahe an der Natur hilft den Waldgnomen auch dabei, die Rolle von Druiden anzunehmen, die verschiedenen Waldgeistern und Gottheiten dienen.

Waldgnome haben die Volksmerkmale von Waldgnomen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

FELSENGNOME

Wenn die meisten Leute an der Schwertküste und im Norden von Gnomen reden, dann meinen sie Felsengnome. Im Gegensatz zu ihren scheuen Vettern im Wald haben die neugierigen und unverwundlichen Felsengnome oft Kontakt mit Mitgliedern anderer Völker, besonders wenn diese Personen etwas haben, das sie ihnen beibringen können. Felsengnome ziehen es vor, in ihren eigenen Enklaven am Rande von Siedlungen zu leben, doch die vereinzelt abenteuerlustigen Felsengnome lassen sich auch in menschlichen oder zwergischen Städten nieder.

Gemeinschaften von Felsengnomen sind in den Westlichen Herzlanden und an der Küste der Strahlenden See am weitesten verbreitet, doch Gnomenwanderer reisen zwischen Siedlungen in ganz Faerûn umher, um mit Fremden zu handeln oder von ihnen zu lernen. Dazu gehören auch die Mitglieder anderer Völker.

Felsengnome, die ihre Gemeinschaften verlassen, finden oft Arbeit, indem sie die Begabungen ihres Volks zu ihrem Vorteil nutzen. Ihre Abstammung und ihr Interesse an Edelmetallen bringt viele Felsengnome dazu, geschickte Steinschleifer und Juweliere zu werden. Felsengnome nutzen auch ihre Affinität zu Maschinen, um als Tüftler, Alchemisten und Ingenieure zu arbeiten. In menschlichen Siedlungen sind gnomische Lehrer und Weise beliebt, da ihre vergleichsweise lange Lebensspanne es ihnen ermöglicht, für Generationen Wissen anzusammeln und weiterzugeben.

Felsengnome haben die Volksmerkmale von Felsengnomen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

TIEFENGNOME (SVIRFNEBLI)

Die Tiefengnome des Underdarks, die auch als Svirfnebli bekannt sind, stehen im deutlichen Kontrast zu ihren Vettern

DAMEN DER GOLDENEN HÜGEL

Ein seltsamer Aspekt der gnomischen Folklore ist, dass das Pantheon nicht eine Frau in seinen Reihen hat. Die Legenden besagen, dass die geheimnisvollen Damen der Goldenen Hügel in der Urzeit zu einer gemeinsamen Aufgabe aufgebrochen und noch nicht zurückgekehrt sind. Die Geschichten sind sich nicht einig, was die Aufgabe der Damen war. Vielleicht sollten sie Beispiele aller schönen Dinge und Reichtümer auf Toril sammeln oder im Schutze ihrer Anonymität einen geheimen Plan entwickeln, der dem Bösen der Welt entgegenwirkt, wodurch die Welt sogar ihre Namen und Identitäten vergaß. Von Gnomen, die weit von der Heimat entfernt umherziehen, sagt man, dass sie „nach den Damen suchen“.



von der Oberfläche. Sie sind im Vergleich zu den meist fröhlichen und optimistischen Felsengnommen und Waldgnomen trübsinnig und ernst. Wie ihre Vettern sind sie von ihrer Privatsphäre besessen, und ihre Häuser tief unter der Oberfläche von Faerûn sind gut geschützt und versteckt.

Aufgrund der Feindseligkeit ihrer Nachbarn im Underdark, besonders der Drow, sind die Siedlungen und Königreiche der Svirfnebli in der ständigen Gefahr, verdrängt, erobert oder zerstört zu werden. Das war auch das Schicksal von Blingdenstein, einer der größten Festungen der Tiefengnome, das mehr als zweitausend Jahre existierte, bis es vor etwas mehr als einem Jahrhundert von den Dunkelfelfen von Menzoberranzan erobert wurde. Die Tiefengnome haben vor kurzer Zeit ihre alte Heimat wieder beansprucht, und jetzt ringen sie darum, den bösartigen Einfluss loszuwerden, der in ihrer Abwesenheit in die Tunnel und Stollen gekrochen ist.

Tiefengnome sind schlank mit Hauttönen in dunklem, erdigen Grau. Männer sind kahl und bartlos, während Frauen Haare auf dem Kopf haben. Beide Geschlechter haben kaum oder keine Körperbehaarung und ihre Haut sieht aus wie Stein.

Abenteurer der Tiefengnome sind ebenso neugierig und wagemutig wie die anderer Völker. Einige finden ihren Daseinszweck im Leben unter anderen unterirdischen Völkern, und einige machen sich zur Oberfläche auf. Diejenigen unter ihnen, die insbesondere die arkane Kunst der Illusion studieren, reisen oft weiter von ihrer Heimat weg, da sie auf Wissen aus sind, das in ihrem eigenen Land nicht zur Verfügung steht.

MERKMALE DER SVIRFNEBLI-VOLKSUNTERART

Die Svirfnebli-Volksunterart hat die Merkmale der Gnome im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, plus die unten beschriebenen Merkmale der Volksunterart. Im Gegensatz zu anderen Gnomen sind Svirfnebli meistens neutral. Sie wiegen zwischen 80 und 120 Pfund, sind mit 25 Jahren erwachsen und erreichen ein Alter von 200 bis 250 Jahren.

Attributerhöhung. Dein Geschicklichkeitswert steigt um 1.

Überlegene Dunkelsicht. Deine Dunkelsicht hat einen Radius von 36 m.

Steintarnung. Du erhältst einen Vorteil bei Würfeln mit Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um dich in felsigem Gelände zu verbergen.

Zusätzliche Sprache. Du kannst die Gemeinsprache der Unterreiche sprechen, lesen und schreiben.

TIEFENGNOM-TALENT

Wenn dein SL die Verwendung von Talenten erlaubt, dann kann ein Tiefengnom-Charakter das folgende Talent wählen.

Svirfnebli-Magie

Voraussetzung: Gnom (Tiefengnom)

Du hast die angeborenen Zauberfähigkeiten deiner Ahnen geerbt. Das erlaubt es dir, jederzeit *Unauffindbarkeit* auf dich selbst zu wirken, ohne dass du Materialkomponenten benötigst. Du kannst auch jeden der folgenden Zauber einmal mit dieser Fähigkeit wirken: *Blindheit*, *Taubheit*, *Selbstverkleidung* und *Verschwimmen*. Du erhältst die Fähigkeit, diese Zauber mit diesem Merkmal zu wirken, zurück, wenn du eine lange Rast abschließt. Für diese Zauber ist dein Attribut zum Zaubern Intelligenz.

GNOMISCHE GOTTHEITEN

Gnome verehren ein kleines Pantheon aus mehreren Hauptgottheiten, die als die Fürsten der Goldenen Hügel bekannt sind, sowie zwei andere Wesenheiten.

WEISE BESCHÜTZER

Der Wachsame Beschützer, Garl Glitzergold, ist der König der gnomischen Götter, eine Gottheit des Humors, der Juwelierkunst, des Schutzes und der List. Seine Streiche sollen die Gnome schützen und seine Opfer Bescheidenheit und Weisheit lehren. Garls rechte Hand, Gaerdal Ironhand, ist der gnomische Kriegsgott, der Wachsamkeit und Verteidigung verkörpert.

NATURGÖTTER

Baervan Wildwanderer ist der gnomische Gott der Wälder, der von Chiktikka Fastpaws begleitet wird, einem großen Waschbär, der der Weisere der beiden sein soll. Segojan Erdenrufer ist der Gott der Wildnis unter der Erde, nicht der darauf, sowie der Gott der Erdlöcher und der Pflanzen und Tiere darin.

SCHATTEN UND STEIN

Baravar Cloakshadow ist der Gott der Illusionen und der Täuschung, was ihm den respektvollen Titel „der Verschlagene“ eingebracht hat. Callarduran Glatthände ist der Gott des Underdarks, der Schutzherr der Svirfnebli.

HANDWERK UND ERFINDUNG

Flandal Stahlhaut, der Gott des Bergbaus und der Schmiedekunst, ist als der Stahlschmied bekannt. Er ist auch der gnomische Gott der körperlichen Verbesserung und Gesundheit. Der furchtlose Nebelun der Einmischer ist der Gott der Erfindungen und des Glücks, der von vielen Gnomen verehrt wird, auch wenn er nicht als ein Mitglied der Fürsten der Goldenen Hügel gezählt wird. „Nebeluns Kopf!“ ist ein verbreiteter gnomischer Ausruf der Entdeckung.

DER KRIECHER DARUNTER

Das letzte Mitglied des gnomischen Pantheons ist Urdlen, der nicht als Gnom erscheint, sondern als gigantischer, blinder, bleicher Maulwurf. Urdlen ist der mit großen Klauen ausgestattete Gott der Blutlust und des Bösen, der Gier und der unkontrollierten Impulse. Junge Gnome warnen man: „Erlaube Urdlen niemals, sich in dein Herz zu graben!“, damit sie sich keinen bösen Impulsen ergeben.

HALBELFEN

Ein Elf, der auf einen Halbelfen blickt, sieht einen Menschen, und ein Mensch, der dieselbe Person sieht, nimmt einen Elfen wahr. Auch wenn diese Beschreibung vereinfachend ist, beschreibt sie doch im Grunde gut, was es bedeutet, ein Halbelf in Faerûn zu sein.

Für Elfen, die eine extreme Sichtweise auf die Sache haben, sind Halbelfen ein Zeichen des Verfalls der elfischen Zivilisation, eine Verwässerung des Erbes und der Kultur des Volks, die zu seiner Auflösung führen wird. Für die Menschen am anderen Ende des Spektrums haben Halbelfen einen ungerechten Vorteil gegenüber ihren menschlichen Verwandten, und sie werden als privilegiert oder begünstigt gesehen, egal wie die tatsächlichen Umstände ihrer Geburt sind.

Für die meisten Leute in Faerûn ist die Angelegenheit nicht so eindeutig. Halbelfen werden allgemein toleriert, wo sie auch hingehen oder sich niederlassen. Allerdings gilt, dass eine Gesellschaft, die eine Abneigung gegen Elfen oder Menschen hat, wahrscheinlich ähnliche Empfindungen für je-



manden haben wird, der das Blut beider Völker in den Adern trägt. Umgekehrt hat eine Gesellschaft, die hohe Achtung vor Menschen oder Elfen hat, normalerweise nicht den gleichen Respekt vor Halbelfen (auch wenn sie normalerweise nicht ausgeschlossen werden).

JUNGES VOLK, URALTE WURZELN

In ferner Vergangenheit waren Halbelfen selten, weil Menschen und Elfen nur selten in Kontakt kamen. Die uralten Elfenkönigreiche Cormanthyr und Myth Drannor hatten beträchtliche Bevölkerungen von Halbelfen. Erst in den letzten tausend Jahren, in denen sich die Völker mehr und mehr vermischt haben, hat die Zahl der Halbelfen so zugenommen, dass man sie mittlerweile überall in Faerûn findet.

Es überrascht nicht, dass Halbelfen die Gesellschaft anderer ihrer Art genießen. Wo sich Halbelfen niederlassen, schließen sich ihnen wahrscheinlich andere an. Die meisten Halbelfen im Norden und entlang der Schwertküste sind mondelvischer Abstammung, vermischt mit illuskanischem oder tethyrianischem Blut. In anderen Teilen von Faerûn haben Halbelfen beträchtliche Gemeinschaften im Yuirwald und überall in Aglarond. Aquatische Halbelfen findet man überall an den Küsten, unter anderem in der Umgebung von Aglarond, der Drachenküste, Impiltur, Sembia und dem Vilhongriff. Drow-Halbelfen sind am zahlreichsten in der Nation von Dambrath, die vor Jahren von den Dunkelfelfen erobert wurde, und im Underdark, wo Haus Ousstyl von Menzoberranzan besonders berüchtigt dafür ist, sich mit Menschen fortzupflanzen.

HALBELFEN-VARIANTEN

Einige Halbelfen in Faerûn haben ein Volksmerkmal anstelle dem Merkmal Vielseitigkeit. Wenn der SL es erlaubt, kann dein halbelfischer Charakter auf Vielseitigkeit verzichten und stattdessen das elfische Merkmal Scharfe Sinne oder ein Merkmal auswählen, das von deiner elfischen Abstammung abhängt:

- Ein Halbelf von **waldelfischer** Abstammung kann auswählen, ob er Deckmantel der Wildnis, Elfische Waffenvertrautheit oder Flinkheit auswählen möchte.
- Ein Halbelf von **mondelvischer** oder **sonnenelfischer** Abstammung kann zwischen Elfische Waffenvertrautheit oder Zaubertrick auswählen.
- Ein Halbelf mit **Drow**-Abstammung kann die Drowmagie der Drow auswählen.
- Ein Halbelf, der von den **Meereselfen** abstammt, kann eine Schwimmbewegungsrate von 9 Metern auswählen.

GEMISCHTES ERBE

Halbelfen sind ein vielseitiger Haufen, bedenkt man die Anzahl von Kombinationen elfischer Volksunterarten und menschlicher Ethnien in ihren Reihen. Die meisten von ihnen betrachten ihr doppeltes Wesen als Segen und nicht als Nachteil, weil es ihnen eine Reihe von Fähigkeiten und eine Perspektive auf die Welt verleiht, die „vollblütige“ Menschen und Elfen niemals haben können.

Gleichzeitig zwingt das vermischte Erbe der Halbelfen sie dazu, Anstrengungen zu unternehmen, sich an Menschen oder Elfen anzupassen, wenn das möglich ist. Beispielsweise haben Halbelfen, die in menschlichen Siedlungen geboren sind, normalerweise menschliche Namen, während Halbelfen in elfischen Gemeinschaften meistens elfische Namen tragen. An einigen Orten werden halbelfische Kinder nach dem „anderen“ Elternteil benannt, oder mit einer Mischung menschlicher und halbelfischer Namen, um die Halbelfen vom Rest ihrer Gemeinschaft abzuheben.

Halbelfen sprechen die Gemeinsprache und Elfish. Außerdem sprechen Halbelfen aus dem Yuirwald meistens auch noch Aglarondanisch.

Halbelfen in Faerûn verwenden die Volksmerkmale von Halbelfen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), doch sind Varianten möglich; siehe hierzu den Kasten „Halbelfen-Varianten“.

DIE GÖTTER ZWEIER VÖLKER

Es gibt keine halbelfischen Götter, also folgen Halbelfen menschlichen oder elfischen Gottheiten ihrer Wahl. Es gibt aber auch genügend religiöse Halbelfen, die der Ansicht sind, von ihren Göttern gewählt zu werden. Halbelfen verehren oft die Götter der Kultur, in der sie aufgezogen worden sind, doch einige rebellieren gegen ihre Erziehung und suchen die Götter des anderen Aspekts ihres Erbes auf oder verspüren die Berufung oder das Bedürfnis, dies zu tun.

Wie bei allen Völkern wählen Halbelfen oft eine bevorzugte Gottheit aus, die auf ihrer Berufung oder ihrer Profession basiert: Corellon Larethian, Azuth oder Mystra für Magier, Solonor Thelandira oder Mielikki für Waldläufer, Milil oder Corellon für Dichter und Barden und so weiter.

Viele Halbelfen verehren Sune oder Hanali Celanil, aus Achtung für die Liebe, die ihre Eltern füreinander empfunden haben, und die beiden Göttinnen werden als Gefährtinnen betrachtet. Einige Halbelfen werden von Außenseitern wie Au-

ril, Eldath, Erevan Ilesere und Ilmater angezogen, oder von Naturgöttern wie Mielikki, Rillifane Rallathil und Silvanus. Halbelfen aus Aglarond erwählen oft Chauntea, Selûne oder einen der Seldarine als ihren Schutzherren.

HALBORKS

Halborks gab es schon in der Welt, ehe die Geschichtsschreibung begann, seit Orks und Menschen das erste Mal in Kontakt kamen. Doch in all dieser Zeit fanden sie wenige Orte für sich in der Gesellschaft von Faerûn. Vielleicht aber sollte man besser sagen, dass die Zivilisation niemals Platz für sie gemacht hat.

Die meisten einfachen Leute haben eine Abneigung gegen Halborks, die vor allem an ihrem Erscheinungsbild liegt; jeder, der so sehr wie ein Ork aussieht, muss ihrer Meinung nach wie ein Ork sein und sollte auf Abstand gehalten werden. Weil Halborks normalerweise stärker und zäher sind als die Menschen, die sie umgeben, finden sie Anstellungen in vielen Siedlungen und Städten, doch ihr Aussehen macht sie immer zu Außenseitern. Auf diese Ausgrenzung zeigen Halborks verschiedene Reaktionen: Sie akzeptieren, dass sie anders sind und entwickeln Stolz auf ihre körperliche Überlegenheit, sie ziehen sich zurück und versuchen, nicht zu viel Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, oder sie geben ihre Versuche auf, einen Platz zu finden und werden zu Nomaden.

Halborks haben die Volksmerkmale von Halborks im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch). Sie sprechen die Gemeinsprache und Orkisch. Die seltenen schriftlichen Beispiele der Orksprache verwenden das Dethek-Alphabet.

DAS BLUT SETZT SICH DURCH

Halborks verdanken ihre Misere letztendlich Gruumsh, dem Erschaffer der Orks. Als Gruumsh den Legenden nach feststellte, dass alle Gebiete der Welt von anderen Völkern beansprucht worden waren, schwor er, dass die Orks sich rächen würden, indem sie das, was sie wollen, mit Gewalt an sich nehmen. Die großen Orkhorden tun genau das bis heute und tauchen immer wieder aus der Wildnis auf, um zu plündern und zu brandschatzen.

Als Folge hat das Wort „Ork“ keinen erfreulichen Beiklang in den Gedanken anderer Faerûner. Gleichzeitig ist das Wort „Halb“ ein Zeichen des Hohns unter den Orks. Einige Halborks, die in Orkstämmen aufgezogen werden, reagieren auf dieses Stigma, indem sie brutaler sind als andere Mitglieder ihres Stammes, doch außenstehende Halborks werden nicht in der Orkgesellschaft aufgenommen, weil ihr Blut nicht rein ist. Und in anderen Gesellschaften werden sie aufgrund ihrer orkischen Abstammung auch nicht akzeptiert.

Halborks werden von anderen Leuten als verstörend und einschüchternd wahrgenommen, was ein Segen und ein Fluch gleichermaßen ist. Zwar lassen die, die sie fürchten, sie in Ruhe, doch werden sie auch Ziel von Diskriminierung oder sogar offenen Angriffen durch jene, die sich von ihnen bedroht fühlen. Diese Vorurteile sorgen dafür, dass Halborks sehr misstrauisch sind, sogar gegenüber jenen, die freundlich zu ihnen sind – denn sie alle haben Geschichten zu erzählen, wie sie mit solchem Verhalten hereingelegt worden sind. Ihr Orkblut – das Zeichen von Gruumsh – macht sie jähzornig und lässt sie dazu neigen, nach jedem auszuschlagen, der sie ungerecht behandelt.

Da Halborks unter Orks oder unter dem Schatten ihrer Abstammung aufwachsen, haben sie selten Erfahrung mit angenehmer Gesellschaft, und sie wirken oft grobschlächtig, direkt oder unhöflich im Umgang mit anderen Leuten. Mit der Direktheit eines Orks sagen sie oft, was sie denken, ohne sich darum zu scheren, was andere von ihrer Meinung halten. Überall wo sie leben, werden Halborks von anderen oft durch

ihre Nützlichkeit als harte Arbeiter und Soldaten definiert. Nur wenige Orks, die wirklich Glück haben, werden anhand ihres Charakters und ihrer Taten bewertet, nicht nach ihrer Abstammung.

HALBORKISCHES HEIMATLAND

In Ländern, die weit von der Schwertküste entfernt sind, wie Thesk und Chessenta, gibt es große Gemeinschaften von Halborks, wo Generationen von ihnen als ihr eigenes Volk gelebt haben. Doch gibt es nur wenige solcher Orte im Norden. Eine kleine Gemeinschaft entstand in der Nähe des Königreichs der Vielpfeile, doch der jüngste Krieg gegen die Orks dieses Reichs sorgte dafür, dass sich diese wachsende Bevölkerung auflösen begann.

Heute hat kein zivilisierter Ort im Norden eine erhebliche Population von Halborks, doch zumindest einige von ihnen leben in oder am Rand von jeder stabilen Siedlung. Ironischerweise stoßen die Halborks an den größten und zivilisiertesten dieser Orte am ehesten auf Akzeptanz – in den großen Städten, wo die Leute weltoffener in ihren Ansichten sind.

In Waterdeep beispielsweise machen Halborks einen winzigen Prozentsatz der Bevölkerung aus, doch selbst dort sind es nur wenige hundert. Halborks, die Waterdeep ihre Heimat nennen, schätzen die Akzeptanz, oder zumindest Toleranz, die sie in der Stadt genießen, egal ob sie dort geboren wurden, über Land von anderswo aus dem Kontinent kamen oder mit Handelsschiffen in der Stadt eingetroffen sind.



HALBORKISCHE GOTTHEITEN

Wie es ihrem dualen Wesen entspricht, verehren viele Halborks Gottheiten aus dem menschlichen und dem orkischen Pantheon. Alleine oder unter sich beten Halborks zu Orkgottheiten, besonders Ilneval, der als Schutzherr der Halborks und anderen orkischen Mischlinge betrachtet wird.

FAERÛNISCHE GÖTTER

Halborks, die versuchen, sich der menschlichen Gesellschaft anzupassen, nehmen oft aus Notwendigkeit eine menschliche Gottheit an (doch selten nur zum Schein). Sie ziehen faerûnische Gottheiten des Krieges und der List vor, wie Tyrannos, Mask und Tempus.

ERSTE FAMILIE

Das Orkpantheon, bekannt als der Stamm Dessen, der Beobachtet, ist eine Gruppe brutaler und grausamer Götter, die von ihrem Vater und Häuptling Gruumsh Einauge dominiert werden. Dieser Gott der Eroberung, der Stärke und des Überlebens ist der verhasste Rivale der elfischen Gottheit Corellon Larethian. Man sagt, dass Gruumsh den Verlust seines Auges Corellons gut gezieltem Pfeil verdankt.

Die Muttergottheit der Orks ist Luthic, das Weib von Gruumsh und die Göttin der Fruchtbarkeit, der Kavernen und der Hexerei.

Bagtru, der Sohn von Gruumsh, ist der Gott der reinen, rohen Stärke, der für seine Kraft bekannt ist, aber von manchen für seine Dummheit verachtet wird.

HORDENFÜHRER

Der Schutzgott der Halborks ist der Kriegsgott Ilneval. Er hat im Pantheon den Titel Kriegsmeister und wird von jenen verehrt, die an die Weisheit des Angriffs mit großer Überzahl glauben.

SCHWARZ UND WEISS

Die beiden finstersten Mitglieder des Ork-Pantheons befinden sich an gegenüberliegenden Enden des visuellen Spektrums. Der eine ist Shargaas, der Nachtfürst, Gott der Dunkelheit, der Nacht und der Heimlichkeit. Der andere ist Yurtrus mit der Weißen Hand, Fürst der Maden, die schreckliche Gottheit der Seuchen und des Todes.

TIEFLINGE

Die meisten Tieflinge in Faerûn, Menschen mit dem Blut von Unholden, teilen dank der Machenschaften des Erzteufels Asmodeus vor einem Jahrhundert eine Verbindung.

DAS ZEICHEN VON ASMDEUS

Während der Zauberpäst verschlang Asmodeus den göttlichen Funken von Azuth und erreichte so die Göttlichkeit. Danach vollführten Asmodeus und ein Zirkel von Hexenmeistern, die Toril-Dreizehn, einen Ritus, in dem der Erzteufel alle Tieflinge in der Welt als sein Eigen beanspruchte und sie verfluchte, das „Blut von Asmodeus“ zu tragen. Diese Tat kennzeichnete alle Tieflinge als „Nachkommen“ des Fürsten der Neun Höllen, ungeachtet ihrer wahren Abstammung, und verwandelte sie in Kreaturen, die ihrem vermeintlichen Verfahren ähnelten. Die anderen Völker von Faerûn waren von der Erscheinung dieser teuflischen Wesen beunruhigt und wurden misstrauisch, gelegentlich sogar feindselig, gegenüber allen Tieflingen.

Den Annahmen mancher Leute zum Trotz übt Asmodeus keinen Einfluss auf seine „Kinder“ aus, und die heutigen Tieflinge haben einen so freien Willen und sind ebenso starrsinnig wie sie es jemals waren. Einige entscheiden sich, dem Fürsten der Neun Höllen und seinen Intrigen zu dienen,

während andere sich mit anderen höllischen Fraktionen verbünden – oder sie verbünden sich mit gar keinen und tun ihr Möglichstes, um sich aus der infernalischen Politik herauszuhalten.

Seit dem Ritual, das vor einem Jahrhundert den Fluch des Asmodeus verbreitet hat, wurden auf Faerûn Tieflinge geboren, die anderen infernalischen Blutlinien angehören, doch die, die das Zeichen des Erzteufels tragen (und ihre Nachkommen), sind nach wie vor die zahlreichsten Vertreter ihrer Art.

Tieflinge in Faerûn haben normalerweise die Volksmerkmale der Tieflinge im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*). Nur die, die nicht von Asmodeus abstammen, könnten andere Eigenschaften aufweisen; siehe dazu den Kasten „Tiefling-Varianten“.

EIN VOLK OHNE HEIMAT

Als Sprösslinge der Hölle nennen Tieflinge keinen Ort in Faerûn ihr Eigen, auch wenn einige Orte und Nationen sie eher dulden als andere.

Im Norden findet man die größte Bevölkerung von Tieflingen in Neverwinter. Da die Ashmadai, ein gewalttätiger Kult, der sich Asmodeus verschrieben hat, auch in der Stadt aktiv sind, ist Misstrauen gegenüber Tieflingen nicht einmal hier ungewöhnlich. Die Leute können einfach niemals wissen, ob ein Tiefling ein Mitglied der Ashmadai ist oder von der Gelegenheit, in der Metropole unterzutauchen, nach Neverwinter gelockt wurde.

TIEFLING-VARIANTEN

Da nicht alle Tieflinge vom Blute Asmodeus' sind, haben einige Merkmale, die von denen im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) abweichen. Der Spielleiter kann die folgenden Varianten für deinen Tieflingscharakter erlauben, doch schließen sich Teufelszunge, Höllenfeuer und Geflügelt gegenseitig aus.

Aussehen. Dein Tiefling sieht vielleicht nicht aus wie andere Tieflinge. Statt der körperlichen Merkmale, die im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind, kannst du 1W4 + 1 der folgenden Merkmale auswählen: kleine Hörner; Fangzähne oder scharfe Zähne; eine gespaltene Zunge; katzenartige Augen; sechs Finger an jeder Hand; ziegenartige Beine; gespaltene Hufe; ein gespaltener Schwanz; ledrige oder schuppige Haut; rote oder dunkelblaue Haut; kein Schatten oder kein Spiegelbild; Schwefelgeruch.

Wilder. Dein Intelligenzwert steigt um 1 und dein Geschicklichkeitswert steigt um 2. Dieses Merkmal ersetzt das Merkmal Attributswerterhöhung.

Teufelszunge. Du beherrscht den Zauberspruch *Gehässiger Spott*. Wenn du die 3. Stufe erreichst, kannst du den Zauberspruch *Person bezaubern* mit diesem Merkmal einmal als Zauberspruch des 2. Grades wirken. Wenn du die 5. Stufe erreichst, kannst du einmal den Zauberspruch *Fesseln* mit diesem Merkmal wirken. Du musst eine lange Rast abschließen, um diese Zaubersprüche mit dem Merkmal noch einmal wirken zu können. Für diese Zaubersprüche ist dein Attribut zum Zaubern Charisma. Dieses Merkmal ersetzt das Merkmal Infernalisches Erbe.

Höllenfeuer. Wenn du die 3. Stufe erreichst, kannst du den Zauberspruch *Brennende Hände* einmal pro Tag als Zauberspruch des 2. Grades wirken. Dieses Merkmal ersetzt den Zauberspruch *Höllischer Tadel* des Merkmals Infernalisches Erbe.

Geflügelt. Fledermausartige Flügel ragen aus deinen Schulterblättern. Du erhältst eine Flugbewegungsrate von 9 m, solange du keine schwere Rüstung trägst. Dieses Merkmal ersetzt das Merkmal Infernalisches Erbe.

Kleine und verstreute Gruppen von Tieflingen findet man überall in Faerûn, besonders in weltoffenen Städten (wo sie in gewissem Maße anonym sein können) und in rauen und armen Siedlungen, die jeden willkommen heißen, der dazu beitragen kann, dass sie überleben und gedeihen.

Tieflinge sind in Calimshan im Süden weit verbreitet, wo viele von ihnen als Söldner für die Dschinni gekämpft haben und jetzt anderen Meistern dienen, die das notwendige Geld haben. Im Osten leben viele Tieflinge in Aglarond – entkommene Sklaven aus Thay oder ihre Nachkommen – und in Mulhorand, wo man von Tieflingen sagt, sie würden das Blut der alten Mulhorandi-Götter selbst in den Adern tragen.

EINSAME GLÄUBIGE

Auch wenn viele faerûnische Leute glauben, dass alle Tieflinge Asmodeus, den Fürsten der Neun Höllen, verehren, ist doch die Wahrheit, dass das nur ein Bruchteil von ihnen tut. Jedoch beten genug von ihnen zu Teufeln und Dämonen, dass es den Gerüchten und dem Misstrauen Gewicht verleiht.

Tieflinge, die einen anderen Gott als Asmodeus verehren, beten oft zu Gottheiten, die sich um Außenseiter kümmern und sie im Auge behalten, wie Ilmater, Mask, Selûne, Shar und Tymora. Götter des Wissens, des Überlebens, der Gerissenheit und der Kriegsführung sind auch attraktiv für Tieflinge, die diese Eigenschaften schätzen. Beshaba hat Tieflinge unter ihren Anhängern, die den Unfall ihrer Geburt als grausamen Witz betrachten, den sie sich nun zu eigen machen.

Gleichermaßen faszinierend und verstörend für Anhänger einiger Religionen in Faerûn sind von Tieflingen verbreitete Gerüchte, die behaupten, sie hätten Visionen erlebt, in denen ihnen die Götter von Faerûn erschienen seien, geformt im Bildnis der Tieflinge selbst. Eine dieser Wesenheiten nennen sie die „bleiche, gehörnte Göttin des Mondes“ (Selûne), eine andere ist die „dunkle, teuflische Dame des Glücks“ (Tymora) – die Tieflinge sagen, dass das ein Zeichen dafür ist, dass das äußere Erscheinungsbild und die Abstammung den Göttern weniger wichtig sind als das Herz und die Seele im Inneren.

TIEFLINGSNAMEN

Zahlreiche Tieflingseltern folgen den Namenskonventionen der Kultur, in der ihre Nachkommen geboren werden. Beispielsweise verwenden sie menschliche Namen, wenn sie in menschlichen Siedlungen leben (um mehr wie „normale“ Bürger zu erscheinen). Andere nehmen Namen an, die aus der infernalischen Sprache stammen und seit uralten Zeiten weitergereicht wurden.

Außerdem nutzen manche Tieflinge von Faerûn Namen, die aus Sprachen von Kulturen stammen, in denen sie relativ verbreitet und allgemein akzeptiert sind, wie Calishitisch und Mulhorandi, die für die Leute im Norden und entlang der Schwertküste ausländisch klingen.

Al-Khem und Beni-Asmodai sind zwei verbreitete calishitische Tieflingsnachnamen, die die Abstammung des Volks angeben, zusammen mit Vornamen wie Haroun, Ishaq und Nizam (männlich) oder Hania, Rashaa und Zaar (weiblich).

Mulhorandische Nachnamen, die mit „Sia“ oder „Zia“ beginnen, gefolgt vom Namen eines Gottes, beschreiben den Träger der Blutlinie eines Gottes, wie Zianhur und Siasobek. Vornamen, die unter Mulhorandi-Tieflingen verbreitet sind, umfassen Aybtep („gehört“), Bahati („weise Seele“), Het („Rauch“), Kamen („dunkel“), Katsu („Stern“) und Kohl („dunkles Auge“).

AASIMAR

Aasimar, die himmlischen Gegenstücke der Tieflinge, stammen von Menschen mit himmlischer Abstammung ab. Aasimar sind in den Reichen nicht so weit verbreitet wie Tieflinge, aber verbreitet genug, dass einige von ihnen Abenteurer werden. Spielleiter, die es ihren Spielern erlauben wollen, Aasimar-Charaktere zu erschaffen, finden die erforderlichen Regeln im *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch).





KAPITEL 4: KLASSEN



IE ZWÖLF KLASSEN, DIE WIR IM *PLAYER'S Handbook (Spielerhandbuch)* vorgestellt haben, sind allesamt in den Vergessenen Reichen zu finden. Das Material in diesem Kapitel beschreibt den Platz, den diese Klassen in Faerûn einnehmen, besonders an der Schwertküste und im Norden. Das Kapitel enthält auch neue Klassenmerkmale für die meisten Klassen sowie einige neue Zauber.

BARBAREN

PWENT, DER DEN DUNKELELFEN AM NÄCHSTEN STAND, senkte den Kopf, an dem er seinen langen Helmstachel trug, und durchbohrte die Brust eines Elfen. Er durchschlug das feine Gewebe der Drow-Rüstung mühelos und brutal. Der zweite Drow schaffte es, den Ansturm des nächsten Schlachtenwüters abzuwehren und lenkte den Helmstachel mit beiden Schwertern ab. Aber eine gepanzerte Faust, deren Knöchel teuflisch spitz waren, erwischte den Drow unter dem Kinn und riss ihm ein klaffendes Loch in die Kehle. Der Drow rang um Atem und schaffte es, dem Rücken seines Gegners zwei böse Treffer zuzufügen, doch diese Schläge bewirkten wenig im Angesicht des Schlagwirbels, den der Zwerg mit den wilden Augen herabregnen ließ.

—R.A. Salvatore, *Brüder des Dunkels*

Viele der Länder der Schwertküste und des Nordens sind wild, und das alltägliche Überleben ist ein Kampf. Solche Länder bringen zähe Stämme und erbitterte Krieger hervor, wie die Reghed- und die Uthgardt-Barbaren des Nordens und die zur See fahrenden Nordländer der Mondscheininseln und der nördlichsten Regionen der Schwertküste.

Die Barbaren dieser Länder sind meistens Menschen und Halborks, gelegentlich Halbelfen, die aus dem Kontakt zwischen wilden Menschenstämmen und den Elfen des Nordens und der Westlichen Herzlande entstanden sind, oder Tieflinge aus Stämmen, die Umgang mit Unholden haben. Zwergenbarbaren sind berühmte und gefürchtete Krieger unter den äußerst stolzen Klans, die Gebiete wie Mithralhalle und Gauntlgrym wieder für sich beansprucht haben. Barbaren der meisten anderen Völker stammen aus den wärmeren Ländern des Südens und nicht aus dem Wilden Norden, doch manchmal werden Findelkinder aus dem Süden im Norden adoptiert und von den Stämmen dort großgezogen.

URTÜMLICHE PFADE

Barbaren in den Vergessenen Reichen haben die folgenden Optionen für Urtümlicher Pfad, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Reghed- und Nordländer-Barbaren folgen normalerweise dem Pfad des Berserkers, während Uthgardt-Barbaren fast immer Anhänger des Pfades des Totemkriegers sind.

PFAD DES SCHLACHTENWÜTERS

Schlachtenwüter, die auf Zwergisch als *Kuldjargh* (wörtlich „Axt-Idiot“) bekannt sind, sind die zwergischen Anhänger der Kriegsgötter und folgen dem Pfad des Schlachtenwüters. Sie

spezialisieren sich darauf, sich in wuchtiger, stachelbewehrter Rüstung in den Kampf zu werfen. Sie schlagen mit dem ganzen Körper zu und ergeben sich dem Zorn der Schlacht.

EINSCHRÄNKUNG: NUR ZWERGE

Nur Zwerge können dem Pfad des Schlachtenwüters folgen. Der Schlachtenwüter füllt eine besondere Nische in der zwergischen Gesellschaft und Kultur.

Dein SL kann diese Einschränkung aufheben, wenn es besser zur Kampagne passt. Die Einschränkung gilt für die Vergessenen Reiche. Sie könnte für die Spielwelt deines SLs oder seine Version der Reiche nicht gelten.

SCHLACHTENWÜTER-RÜSTUNG

Wenn du diesen Pfad ab der 3. Stufe auswählst, erhältst du die Fähigkeit, Stachelrüstung als Waffe zu verwenden (siehe den Kasten „Stachelrüstung“).

Solange du die Stachelrüstung trägst und im Kampfrausch bist, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um gegen ein Ziel innerhalb von 1,5 Metern einen Nahkampfangriff mit deiner Rüstungsstacheln auszuführen. Wenn der Angriff trifft, verursachen die Stacheln 1W4 Punkte Stichschaden. Du verwendest deinen Stärkemonifikator für deinen Angriffs- und Schadenswurf.

Wenn du außerdem deine Angriffsaktion verwendest, um eine Kreatur in einem Ringergriff zu packen, erleidet das Ziel 3 Punkte Stichschaden, wenn der Angriff erfolgreich ist.

RÜCKSICHTSLOSE UNGEZÜGELTHEIT

Wenn du ab der 6. Stufe deinen Rücksichtslosen Angriff verwendest, wenn du im Kampfrausch bist, erhältst du außerdem temporäre Trefferpunkte gleich deinem Konstitutionsmodifikator (Minimum 1). Wenn noch Punkte übrig sind, wenn der Kampfrausch endet, verschwinden sie.

SCHLACHTENWÜTER-STURMANGRIFF

Ab der 10. Stufe kannst du die Spurt-Aktion als Bonusaktion verwenden, wenn du im Kampfrausch bist.

STACHELIGE VERGELTUNG

Wenn dich ab der 14. Stufe eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern mit einem Nahkampfangriff trifft, erleidet der Angreifer 3 Punkte Stichschaden, wenn du im Kampfrausch bist, nicht kampfunfähig bist und deine Stachelrüstung trägst.

PFAD DES TOTEMKRIEGERS

Wenn du dem Pfad des Totemkriegers aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* folgst, hast du Zugriff auf die hier vorgestellten Optionen.

TOTEMGEIST

Diese Optionen sind verfügbar, wenn du in der 3. Stufe ein Totemtier auswählst.

Wie bei den Geistern im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* erfordern die hier vorgestellten Optionen ein physisches Objekt, das einen Teil des Totemtiers enthält, und du

STACHELRÜSTUNG

Stachelrüstung ist eine seltene Art von mittelschwerer Rüstung, die die Zwerge herstellen. Sie besteht aus einem Ledermantel und Beinlingen, die mit Spitzen bedeckt sind, die normalerweise aus Metall bestehen.

Kosten: 75 GM

RK: 14 + Geschicklichkeitsmodifikator (Maximum 2)

Heimlichkeit: Nachtteil

Gewicht: 45 Pfund

UTHGARDT-TOTEMS

Die Totems der Uthgardt-Barbaren des Nordens (Beschreibungen findest du in Kapitel 5) entsprechen den Geistern des Pfads des Totemkriegers, entsprechend der folgenden Tabelle.

Totem	Geist
Schwarzer Löwe	Tiger
Schwarzer Rabe	Adler
Blauer Bär	Bär
Grauer Wolf	Wolf
Großer Wurm	Wolf
Greif	Adler
Roter Tiger	Tiger
Himmelspony	Adler, mit Tierspekt des Elchs
Donnerbestie	Bär, mit Einklang mit dem Totem des Tigers
Baumgeist	Bär, mit <i>Mit Pflanzen sprechen</i> anstelle des normalen Rituals für das Merkmal Geistsucher.

könntest kleinere körperliche Eigenschaften erhalten, die mit deinem Totemtier in Verbindung stehen. Beispielsweise könnte deine Nase sehr ausgeprägt sein, wenn du dem Elchtotem folgst, oder du hast katzenartige Augen, wenn du das Tigertotem verehrst.



Außerdem könnte dein Totemgeist ein Tier sein, das einem der hier aufgelisteten ähnelt, aber besser in deine Heimat passt, wie ein Pferd oder ein Hirsch statt einem Elch oder ein Löwe, Panther oder eine andere Raubkatze statt einem Tiger.

Elch. Solange du im Kampfrausch bist und keine schwere Rüstung trägst, steigt deine Schrittbewegungsrate um 4,5 Meter. Der Geist des Elchs macht dich außerordentlich schnell.

Tiger. Solange du im Kampfrausch bist, addierst du 3 Meter auf deine Weitsprungdistanz und 90 Zentimeter auf deine Hochsprungdistanz. Der Geist des Tigers lässt dich weiter springen.

TIERASPEKT

Diese Optionen sind verfügbar, wenn du in der 6. Stufe ein Totemtier auswählst.

Elch. Egal ob du beritten oder zu Fuß unterwegs bist, deine Reisegeschwindigkeit wird verdoppelt, und gleiches gilt für bis zu zehn Gefährten, die sich innerhalb von 18 Metern um dich befinden, solange du nicht kampfunfähig bist (siehe Kapitel 8 im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) für mehr Informationen zur Reisegeschwindigkeit). Der Elchgeist hilft dir dabei, schnell und weit zu reisen.

Tiger. Du bist in zwei Fertigkeiten aus der folgenden Liste geübt: Akrobatik, Athletik, Heimlichkeit und Überlebenskunst. Der Katzegeist schärft deine Überlebensinstinkte.

EINKLANG MIT DEM TOTEM

Diese Optionen sind verfügbar, wenn du in der 14. Stufe ein Totemtier auswählst.

Elch. Solange du im Kampfrausch bist, kannst du eine Bonusaktion während deiner Bewegung verwenden, um dich durch den Bereich einer großen oder kleineren Kreatur zu bewegen. Die Kreatur muss einen Stärkerettungswurf (SG 8 + dein Stärkebonus + dein Übungsbonus) schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden und 1W12 + dein Stärkemodifikator Wuchtschaden zu erleiden.

Tiger. Solange du im Kampfrausch bist und dich mindestens 6 Meter in einer geraden Linie auf ein Ziel zu bewegst, das groß oder kleiner ist, ehe du einen Nahkampfangriff gegen dieses Ziel ausführst, kannst du eine Bonusaktion verwenden, um einen zusätzlichen Nahkampfwaffenangriff gegen es auszuführen.

BARDEN

Barden haben in den Vergessenen Reichen einen besonderen Platz des Respekts und der Verantwortung inne. Sie sind die Überbringer von Neuigkeiten, Gerüchten und Botschaften auf ihren Reisen von Ort zu Ort, und außerdem lebende Lagerhäuser der Geschichten und der Folklore. Barden wissen viele Dinge und sind normalerweise bereit, zu teilen, was sie wissen, oder es zumindest einzutauschen.

Die Ankunft eines berühmten Barden ist ein besonderer Anlass, ähnlich einem Besuch eines Würdenträgers. Ein Barde kann normalerweise zumindest eine heiße Mahlzeit und einen sauberen Schlafplatz erwarten, wenn er dem örtlichen Wirt einige Lieder oder Geschichten darbietet. Ein Adelliger könnte einen Barden hochklassig unterbringen, während er gleichzeitig sorgfältig darauf achtet, alle Geheimnisse seines Haushalts zu wahren, die er nicht in ganz Faerûn erzählt oder besungen haben möchte.

Nicht alle wandernden Künstler sind wahre Barden, und nicht alle Barden singen für ihr Abendessen, doch die meisten werden es tun, wenn es nötig ist. Barden haben buchstäblich etwas magisches an sich, und die Kräfte, die sie durch ihre Darbietungen und ihr Wissen kontrollieren, bringen ihnen zusätzlichen Respekt ein.

Im Wilden Norden werden Sänger und Erzähler Skalden genannt. Sie sind die Hüter der Geschichte und der großen Legenden der Nordländer und Reghed. Diese Kriegerpoeten sind die Sänger der Lieder und Sagas, die in der Schlacht das Feuer im Blut der Krieger anfachen, und die Erfinder neuer Lieder und Sagas, die die mächtigen Taten von Helden und Schurken beschreiben. Zauberei ist allerdings unter Reghed und Nordländern ein Tabu, wenn sie es nicht als Gabe ihrer Götter betrachten. Charaktere mit der Bardenklasse, die in diesen Völkern zu Ansehen kommen, müssen sich mit den Priestern und Schamanen ihrer Klans arrangieren, um nicht ausgestoßen zu werden. Die meisten Skalden folgen der Schule des Wagemuts, wie es im Klassenmerkmal Bardenschule im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

DIE HARFNER

Barden im Norden und in den Talländern ziehen Vorteile aus der Existenz der Harfner, dieser legendären Gesellschaft, die Barden und andere unabhängige Agenten rekrutieren, um gegen die Mächte des Bösen zu kämpfen. Auch wenn die meisten Barden in der Region keine Harfner sind (und viele, die es sind, damit nicht hausieren gehen), benehmen sich einfache Leute im Norden oft so, als ob alle Barden legendäre wandernde Helden seien, und es ist gut möglich, dass sie einen Barden um die Lösung für ein Problem bitten, das ihrer Gemeinschaft Schwierigkeiten macht, als sei er ein wandernder Kämpfer oder Magier. Dieser Ruf hat allerdings auch Nachteile, da einige Gegner der Harfner misstrauisch davon ausgehen, dass jeder bescheidene Spielmann insgeheim ein Agent der Harfner sein könnte.

BARDENSCHULEN

Neben der Tradition, eine Lehre bei einem Meisterbarden zu machen, kennt die Schwertküste auch Bardenschulen, wo Meister ihre Schüler in den bardischen Künsten unterrichten. Sie gehen auf die großen Bardenschulen der entfernten Vergangenheit zurück, besonders die sieben alten Schulen: Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth und Ollamh. Diese sieben sollen die Herkunft der *Bardeninstrumente* sein, die jeweils nach einer der Schulen benannt sind. Siehe Kapitel 7 im *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*), dort findest du die Spielwerte dieser magischen Instrumente.

Vor langer Zeit besuchten Barden, die den Rang eines Meisterbarden erlangen wollten, alle alten Schulen auf, um ihre musikalischen und magischen Geheimnisse zu erlernen. Traditionell wurden die Schulen in der oben erwähnten Reihenfolge besucht, beginnend mit Fochlucan. Diese Tradition endete, als die Schulen dem Niedergang anheimfielen, aber einige Barden träumen davon, sie wiederherzustellen.

SCHULE VON FOCHLUCAN

Die ursprüngliche Schule von Fochlucan stand einst am nordöstlichen Rand von Silbrigmond. Viele Jahre, nachdem sie die Tore schloss, wurde der Ort unter dem Namen Ultrumms Musikkonservatorium wiedereröffnet. Das Konservatorium zog später ans Südufer, und das Haus der Harfe übernahm den ursprünglichen Standort unter der Führung des Meisterbarden Forell „Flammenbart“ Luckuan, der die uralten Traditionen und Lehren von Fochlucan wiederbeleben wollte. Jahre der Kultivierung und Unterstützung durch Silbrigmond und die Harfner brachten eine Fakultät hervor, die die Schule wieder eröffnen konnte, und das Haus der Harfe nahm wieder den Namen Fochlucan an. Die meisten Barden der Schule folgen der Schule des Wissens, wie es im



Klassenmerkmal Bardenschule im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

Die Schule von Fochlucan ist von Natur aus mit den Harfern verbündet, auch wenn die Meisterbarden darauf achten, stets zu betonen, dass sie einer anderen Mission folgt als die Harfner.

SCHULE VON NEU OLAMN

Die Schule von Neu Olamn ist in zwei Villen über dem Meer bei Waterdeep untergebracht. Es handelt sich um eine angesehene Bardenschule, die im Jahr des Stabs (1366 TZ) von wohlhabenden Gönnern aus Waterdeep gegründet und nach der alten Schule von Ollamh benannt wurde. Schüler dieser Einrichtung durchlaufen eine Ausbildung in ihrem erwählten Instrument, zusammen mit anstrengenden Übungen im Auswendiglernen und dem Studium uralter Lieder, Sagas und Geschichte. Die meisten Barden der Schule folgen der Schule des Wissens, wie es im Klassenmerkmal Bardenschule im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

Der Klippenritt, ein Kiesweg, der zur Nordspitze des Waterdeepbergs führt, wird verwendet, um Waren zur Schule zu bringen, doch die meisten Besucher und Schüler verwenden den Bergmelodienweg, einen Tunnel durch den Berg selbst. Im Tunnel erklingt oft Musik, dank der Ewigen Perlenschnur, einem anhaltenden Konzert, in dem die Bardenschüler in einer kleinen Nische des Tunnels spielen, der ihre Musik trägt und widerhallen lässt.

SCHULE DES HEROLDS

Die Schule des Herolds hat ihren Stützpunkt im großen Wissenshaus Heroldsfeste, nordwestlich von Silbrigmond. Sie hat sich der Aufgabe verschrieben, alte Geschichten und Legenden zu bewahren. Die Herolde haben die Aufgabe, Wissen zu sammeln und zu organisieren, und sie stellen es allen zur Verfügung, die gute und friedliche Absichten haben. Die Herolde wurden im Jahre 922 TZ vom Harfner Aliost Oskrunnar gegründet. Sie sind Verbündete der Harfner, bleiben aber in den meisten Konflikten neutral, da ihnen das Bewahren von Wissen wichtiger ist als alles andere.

Die Schule des Herolds befasst sich weniger mit musikalischen Darbietungen (auch wenn sie eine beträchtliche Bibliothek von Liedern besitzt), sondern mehr mit Geschichte, Heraldik und Folklore, was sie zu einem wichtigen Zentrum für Barden macht, die die Schule des Wissens erlernen wollen, wie sie im Klassenmerkmal Bardenschule im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) beschrieben ist.



MUSIKINSTRUMENTE

Neben den Musikinstrumenten, die in Kapitel 5, Ausrüstung, des *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) aufgelistet sind, verwenden Barden in den Reichen auch die folgenden Instrumente:

Vogelflöte: Die Panflöte oder Satyrflöte, auch als Shalm bekannt, ist das heilige Instrument der Lliira und dadurch beliebt bei Barden der Waldelfen und Wildelfen.

Glaur: Kurze, geschwungene Hörner, wie ein Füllhorn. Wenn sie mit einem Ventil gespielt werden, klingen Glours wie Trompeten, aber jene ohne Ventil, Gloon genannt, haben einen eher klagenden Klang.

Handtrommel: Eine doppelköpfige Ledertrommel mit Griffen an der Seite.

Langhorn: Eine faerûnische Flöte aufwendiger Bauweise, die man nur in Gebieten mit geschickten Handwerkern findet, wie in großen Städten oder elfischen Enklaven.

Shawm: Ein Doppelblattinstrument, ähnlich einer Oboe oder einem Fagott. Es ist beliebt bei Gnomen, die einige blasebalgbetriebene Versionen entwickelt haben.

Liedhorn: Eine einfache Blockflöte, die normalerweise aus Holz geschnitzt wird.

Tantan: Ein Tamburin, ein beliebtes Instrument bei Halblingen und Menschen südlich der Talländer.

Thelarr: Dieses auch als Pfeifrohr bekannte Instrument ist ein einfaches und leicht herstellbares Instrument, das aus Schilf geschnitten wird. Es ist in der Tat so einfach, dass geschickte Barden es oft herstellen und Kindern schenken – sehr zur Freude oder zum Bedauern der Eltern.

Tocken: Ein Satz hängender, graviert, ovaler Glocken, die oft mit zwei leichten Holzhämmern (oder mit der offenen Hand) gespielt werden. Sie sind am weitesten in unterirdischen Kulturen verbreitet, wo der Hall ihres Klangs weiter getragen wird.

Kriegsgong: Ein Metallgong, der traditionell aus einem Schild hergestellt wird, bevorzugt dem Schild eines Feindes. Sowohl Goblins als auch Zwerge stellen Kriegsgongs her und spielen sie, und ihr Klang hallt durch die Tunnel des Underdarks.

Yarting: Ein südländisches Instrument aus Amn und Calimshan, das das faerûnische Äquivalent zur Gitarre ist. Es gibt zahlreiche Varianten, die sich über den Kontinent ausgebreitet haben.

Zulkoon: Ein komplexes Harmonium, die bei den Zulkiren von Thay entstanden ist, die es beim Wirken ihrer Zauber nutzen. Der Ton gilt als dramatisch und finster.

DIE MONDSTERNE

Vor über einem Jahrhundert erlitten die Harfner ein Schisma. Khelben „Schwarzstab“ Arunsun wurde von anderen Anführern der Harfner angeklagt, weil er Fzoul Chembryl, damals der böse Anführer der Zhentarim, ein mächtiges Artefakt anvertraut hatte. Dass Khelben dies tat, damit Fzoul einen gefährlichen Lich zerstören konnte, interessierte sie wenig. Khelben und Laeral Silverhand, seine Ehefrau, verließen die Harfner, nahmen bestimmte Agenten mit sich und gründeten eine neue Organisation, an der Khelben schon eine Weile heimlich gearbeitet hatte, um einer alten Prophezeiung der Elfen von Cormanthor zu folgen. Diese Gruppe waren die Mondsterne, oder auf Elfish Tel'Teukiira. Auch wenn die Mondsterne manchmal mit den Harfnern zusammenarbeiten, haben die beiden Organisationen auch schon gegensätzliche Ziele verfolgt, und die Mondsterne haben auch viele Mitglieder, die die Harfner als zu böse betrachten, beispielsweise Vampire. Die Mondsterne haben viele guten Taten vollbracht, aber ihre Methoden waren oft brutaler und pragmatischer, als es die Ideale der Harfner zulassen würden. Als Khelben verstarb, schienen die Mondsterne in sich zusammenzubrechen, und für viele Jahre galt die Organisation als aufgelöst. Doch während der Teilung erweckten Schläferagenten der Mondsterne die Organisation in einem überraschend großen Maßstab zum Leben, mit aktiven Mitgliedern in Candlekeep, Waterdeep und Myth Drannor. Die Organisation ist seitdem wieder in den Untergrund gegangen. Ihre Beziehung mit den heutigen Harfnern, Laeral Silverhand und dem aktuellen Schwarzstab von Waterdeep, Vajira, sind nicht klar.

DRUIDEN

Die Druiden der Reiche verehren die Natur in all ihren Formen, sowie die Götter des Ersten Zirkels, die Gottheiten, die der Macht und Majestät der natürlichen Welt am nächsten stehen. Diese Gruppe von Göttern beinhaltet Chauntea, Eldath, Mielikki, Silvanus sowie Auril, Malar, Talos und Umberlee, denn die Natur ist vielseitig und nicht immer gütig.

Im Gegensatz zu Klerikern, die normalerweise einer einzigen Gottheit dienen, verehren Druiden alle Götter des Ersten Zirkels in ihrer Folge und sehen sie als Verkörperungen der natürlichen Welt, die sich in Zyklen bewegt: Schöpfung und Zerstörung, Zunehmen und Abnehmen, Leben und Tod. Somit ist Grumbar für die Druiden nicht nur der Gott der Erde; er ist der fruchtbare Erdboden und die sanften Hügel selbst. Malar ist nicht nur der Bestienfürst, sondern der Hunger und der Jagdinstinkt eines Raubtiers.

Auch wenn sie am ehesten mit urtümlichen Wäldern verbunden werden, sorgen sich Druiden um alle Aspekte des Landes, auch die eisigen Berge, die brennenden Wüsten, die sanften Hügel und die rauen Küsten.

DRUIDENZIRKEL

Die Wege der Druiden sind uralt und werden vor allem geheim ausgeübt, abseits der Augen der Uneingeweihten. In vielen Ländern haben die Alten Wege des Ersten Zirkels Platz für neue Kirchen und Tempel gemacht, doch Druiden und ihre Anhänger ehren noch immer die Zyklen der Natur und sorgen dafür, dass das natürliche Gleichgewicht nicht bedroht wird. Leute, die in oder nahe der Wildnis leben, sollten besser in Erfahrung bringen, ob ein Druidenzirkel in der Nähe aktiv ist und den Segen des Zirkels suchen, ehe sie auf dem Land, das dieser beschützt, jagen oder Landwirtschaft betreiben.

Die druidische Angewohnheit, sich auf Lichtungen, Hainen oder an heiligen Weihern zu versammeln, haben die Tradition von Druidenzirkeln hervorgebracht. In einem Zirkel sind alle gleich, und auch wenn Alter und Leistung respektiert wird, trifft der Zirkel Entscheidungen als Gemeinschaft. Wer nicht zustimmt, kann seine Meinung vertreten oder sogar den Zirkel verlassen, wenn er will, aber der Zirkel handelt als Einheit für das Wohl aller. Druidenzirkel beziehen oft Verbündete ein, die keine Druiden sind, wie Waldläufer, Waldelfen und die Feenwesen des Landes, wo sich der Zirkel trifft. Bei Abstimmungen haben alle die gleiche Stimme.

Man findet zahlreiche Zirkel überall in Faerûn, und normalerweise bestehen sie aus nicht mehr als rund einem Dutzend Druiden sowie ihren Verbündeten. Dazu gehören der Hohe Tanz, die den Platz des Tanzes in den Hochtälern der Donnerbügel zusammen mit ihren Feenverbündeten beschützen.

DIE HARFNER UND DRUIDEN

Druidenzirkel im Norden sind oft mit den Harfnern verbündet, da sie gemeinsame Ziele verfolgen. Barden und Waldläufer stellen hierbei die Mittelsleute dar. Individuelle Harfner können normalerweise damit rechnen, dass ein Zirkel ihnen zumindest Essen und Obdach gewährt, und eine Gelegenheit, einer Versammlung beizuwohnen und zu sprechen, wenn sie es wollen.

Dennoch sind die Harfner keine druidische Organisation, und trotz dessen, was manche einfache Leute glauben mögen, ist nicht jeder Druide oder Druidenzirkel mit den Harfnern und ihrer Sache verbündet oder ihnen auch nur freundlich gesonnen. Tatsächlich betrachten einige Druiden die Harfner als Wichtigtuer, die das natürliche Gleichgewicht fast so sehr bedrohen wie das Böse, gegen das sie kämpfen.



Die Wächter von Sevreld treffen sich im Alten Pilzhain im Hohen Wald, nordöstlich von Secomber, und der Sternwasser-Zirkel sammelt sich um den namensgebenden Weiher im nördlichen Wald von Mir.

DER ZIRKEL DER SCHWERTER

Der Zirkel der Schwerter, Beschützer des Neverwinterwalds, vertreibt destruktive Humanoide wie Hobgoblins, Grottenschrate und ihre Brut aus dem Wald, während sie ihn gleichzeitig vor der Ausbeutung durch die zivilisierten Völker bewahren und die uralten Ruinen und heiligen Stätten des Waldes vor Plünderern beschützen.

Für das Druidenzirkel-Klassenmerkmal im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) ist der Zirkel des Mondes üblich unter Druiden des Zirkels der Schwerter, auch wenn einige zum Zirkel des Landes (Wald) gehören.

DIE SMARAGDENKLAVE

Die Smaragdenklave ist weniger ein Druidenzirkel und mehr eine lose Konföderation von Zirkeln und ihren Verbündeten. Sie hat sich der Aufgabe verschrieben, die Stätten der Zivilisation im Norden vor der Zerstörung zu bewahren. Anderswo in der Welt muss die Smaragdenklave einen ausgewogeneren Pfad verfolgen, doch birgt die gewaltige Wildnis des Nordens mehr Gefahren für die Leute, als diese für die Wildnis darstellen.

Die Smaragdenklave wurde vor mehr als tausend Jahren im Vilhongriff gegründet und hat sich über weite Teile von Faerûn ausgebreitet. Zu ihren Mitgliedern gehören Druiden, Waldläufer, Barbaren und andere, die in der Wildnis leben und ihre Wege kennen und respektieren. Sie tragen als Symbol ihrer Mitgliedschaft ein Stück smaragdgrüner Kleidung. Oft trägt es das Emblem eines Hirschkopfs.

Für das Druidenzirkel-Klassenmerkmal im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) gehören Druiden der Smaragdenklave im gleichen Maß dem Zirkel des Landes und dem Zirkel des Mondes an.

DIE MONDSCHN-IRKEL

Die Ffolk der Mondscheininseln verehren das Land als die große Göttin, die sie die Erdmutter nennen. Die Zirkel sammeln sich um heilige Weiher, die sie als Mondquellen bezeichnen. Diese sind ihre Verbindung zur natürlichen Welt und der Göttin, umringt von stehenden Steinkreisen, die ihre Ahnen aufgestellt haben.

Für das Druidenzirkel-Klassenmerkmal im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) gehören Druiden der Mondscheininseln meistens dem Zirkel des Landes an (Küste, Wald und Gebirge).

MONDQUELLEN

Wenn man das Wasser einer Mondquelle direkt mit den Händen schöpft und trinkt, stellt es 1W8 Trefferpunkte wieder her, plus den Weisheitsbonus des Trinkers, wenn er einen besitzt. Wenn der Trinker seit dem letzten Vollmond das Gleichgewicht der Natur bedroht hat, fügt ihm das Wasser stattdessen 1W8 Punkte Giftschaden zu. Dieser Schaden wird auch von einer korruptierten Mondquelle zugefügt. Der Effekt tritt nur einmal pro Trinker ein. In den Nächten des Vollmondes kann das Trinken aus einer Mondquelle nach Entscheidung des Spielleiters zusätzliche Effekte haben, beispielsweise die Vorteile des Zaubers *Schwache Genesung*.

Mondquellenwasser, das in einen Behälter gefüllt oder mehr als 9 Meter von der Quelle entfernt wird, verliert diese Eigenschaften; es handelt sich dann einfach nur um Wasser.

In den drei Vollmondnächten können drei oder mehr Druiden, die um eine Mondquelle versammelt sind, jeweils einmal *Heiliges Gespräch* und *Ausspähung* wirken, ohne dabei Zauberplätze oder Materialkomponenten zu verbrauchen, vorausgesetzt, dass einer der Druiden mindestens die 9. Stufe und die anderen mindestens die 4. Stufe haben. Nach Entscheidung des Spielleiters können die Druiden eine Mondquelle in solchen Nächten verwenden, um andere Druidenzauber zu wirken.

HEXENMEISTER

Aufgrund ihres Umgangs mit oft finsternen außerweltlichen Schutzherrn haben Hexenmeister nicht den besten Ruf in den Reichen. Selbst wohlwollende Hexenmeister werden mit Misstrauen und gerechtfertigter Vorsicht betrachtet. Einige Magier sind der Ansicht, dass die bloße Existenz von Hexenmeistern die Einstellung zu ihrer edlen Kunst verschlechtert und dafür sorgt, dass die einfachen Leute alle Anwender von Magie mit Zweifel betrachten.

Einige Hexenmeister, besonders wenn sie feischen oder teuflischen Blutlinien angehören, werden mit einer Begabung für ihre Macht geboren und ziehen von Kindheit an die Aufmerksamkeit potenzieller Schutzherrn an. Andere streben nach einem Pakt, manchmal, weil sie die Macht, die sie begehren, nicht anderswo finden können. Einige Hexenmeister schließen mehrere Pakte, doch müssen sie irgendwann einen den anderen vorziehen, denn ihre Schutzherrn sind eifersüchtige und besitzergreifende Wesenheiten.

SCHUTZHERREN DER REICHE

Die Götter sind beileibe nicht die einzigen Mächte, die in den Reichen aktiv sind, und ehrgeizige Hexenmeister können viele Schutzherrn finden, die ihnen arkane Macht verleihen können.

DIE ERZFEE

In der großen Wildnis der Reiche kann man noch immer Verbindungen mit dem Feywild finden. Dies sind Feenkreuzungen, Orte geheimnisvoller natürlicher Schönheit in der Welt, die ein fast perfektes Spiegelbild im Feywild besitzen. Du kannst durch eine Feenkreuzung treten, indem du eine Lichtung betrittst, durch die Oberfläche eines Tümpels tauchst, in einen Pilzkreis trittst oder unter den Stamm eines Baumes krabbelst. Einige Hexenmeister suchen solche Orte auf, um mit der Erzfee dieses Reichs um Macht zu feilschen. Wichtige Erzfeen sind unter anderem die folgenden:

Titania, die Sommerkönigin, ist vielleicht die mächtigste der Erzfeen. Mit einem Lächeln kann sie Feldfrüchte reifen lassen, ihre finstere Miene beschwört Lauffeuer. Sie regiert die lichten Feen des Sommerhofs.

Oberon, der Grüne Fürst, unvergleichlicher Jäger und Krieger des Waldes, ist der Geliebte und oft der Feind von Titania. Oberon ist auf jeden Zweig eines jeden Baums und jeden Nebenfluss eines jeden Stroms in den Wäldern des Feywild eingestimmt. Wenn Oberon eine Schwäche hat, dann ist es sein wildes Herz. Er hat Stimmungsschwankungen wie ein Wetterhahn im Sturm.

Hyrsam, der Prinz der Narren, soll der erste Satyr gewesen sein. Er kann dem Gold den Glanz wegsingen, und seine Streiche und Scherze können Steine vor Gelächter weinen lassen. Doch ist Hyrsam auch die Seele der Wildheit und der Wildnis. Hyrsam der Narr ist ein Scherzbold und neigt zu Unfug, doch wenn die Witze grausam und tödlich werden, dann ist Hyrsam der Wilde am Zug.

Die Königin von Luft und Dunkelheit regiert die finsternen Feen des Winters am Dämmerungshof, von einem Thron aus Onyx aus, der leer ist bis auf den Nachtdiamanten, ein schwarzes Juwel von der Größe eines Menschenkopfes, das stumpf im Licht gefangener Sterne funkelt. Die Königin von Licht und Dunkelheit ist eine unsichtbare Präsenz um den Stein. Ihre Stimme donnert aus dem Nachtdiamanten oder flüstert Geheimnisse direkt in die Ohren ihrer Höflinge. Manchmal passiert sogar beides auf einmal.

Der Prinz des Frosts war einst als der Sonnenprinz bekannt, doch sein Herz wurde kalt, als sein Weib ihn verriet und vor ihm floh. Ihre Seele wurde einer der Sterne. Seitdem versucht der zornige Prinz, sich mit seiner Gattin zu vereinen, sobald sie in sterblicher Gestalt wiedergeboren wird.

DER UNHOLD

Zahlreiche Unholde schmieden in den Reichen Pakte mit sterblichen Hexenmeistern. Es sind so viele, dass Hexenmeister in Faerûn fast als gleichbedeutend mit höllischer Macht betrachtet werden. Zu diesen Unholden gehören die Erzteufel der Neun Höllen und ihre mächtigsten Herzöge, die Dämonenfürsten des Abyss und die Ultralothe, die die Armeen der Yugoloths regieren. Solche Abkommen müssen allerdings nicht direkt mit der fraglichen Macht getroffen werden. Oft dient ein schwächerer Unhold als Vermittler, und der Hexenmeister weiß vielleicht gar nicht, wem er dient. Bemerkenswerte unheilige Schutzherrn, die besonders für die Vergessenen Reiche sind, sind die folgenden:

Baazka ist der Höllenschlundteufel hinter dem jüngsten Eindringen höllischer Mächte aus Burg Drachenspeer. Seine

Pläne für die Schwertküste wurden zusammen mit denen der Roten Magier, die mit ihm verbündet waren, vereitelt, doch hat er weiterhin Interesse an der Region.

Belaphoss ist ein Dämon, der Demogorgon dient. Er sieht sich als den größten Diener des Prinzen der Dämonen und somit als Rivale für Demogorgons Macht.

Eltab war einst unter der Stadt Eltabbar in Thay gebunden, eingesperrt von der Ausrichtung der Straßen und Kanäle der Stadt, die eine Glyphe der Gefangenschaft bildeten. Der Dämon ist jetzt frei in der Welt und auf Rache aus.

Errtu der Balor hat Drizzt Do'Urden für mehr als ein Jahrhundert geplagt, vor allem über den Besitz eines Artefakts, welches das Crenshinibon genannt wird. Nachdem der Balor den letzten Kampf verloren hat und aus der Welt verbannt wurde, sucht er jetzt nach indirekten Rachemethoden.

Gargauth ist eine geheimnisvolle infernalische Macht, die zur Gottheit werden will, während sie in der Welt in einem magischen Schild eingesperrt ist.

Lorcan ist ein Cambion, der Hexenmeister sammelt wie andere Leute Schmetterlinge. Seine Liebessammlung, die Toril-Dreizehn, enthält Hexenmeister, die Nachkommen der dreizehn Personen sind, die als erstes einen Pakt mit Asmodeus geschlossen haben.

Malkizid ist ein Solar, der in Ungnade gefallen ist, als er die Seldarine verriet. Seitdem ergötzt sich Malkizid an jeder Übeltat, die er den Elfen zufügen kann, doch erfüllt es ihn mit der größten Freude, wenn er die Elfen dazu manipulieren kann, einander zu schaden.

Wendonai ist der Balorfürst, der als erster während der uralten Kriege zwischen den Elfenvölkern die Dungelelfen verführte, Dämonen zu beschwören. Er brachte sie auch zur Anbetung von Lolth und beriet und unterrichtete sie noch lange nach dem Niedergang.

DER GROSSE ALTE

Jenseits der Ebenen, die großen Magiern und Weisen bekannt sind, liegt das Ferne Reich der Großen Alten, Wesen, die außerhalb von Zeit, Raum und Vernunft existieren. Dieses Reich kann durch unheilige Rituale und in den Träumen mancher, die von der Macht dieser Wesenheiten angelockt werden, erreicht werden. Einige der blasphemischen Namen, die mit diesem Ort und seinem Wahnsinn in Verbindung stehen, sind die folgenden:

Dendar die Nachtschlange, Verschlinger der Welten, soll die Brut des ersten Albtraums sein, die Verzehrerin verderbter Visionen und Vorbotin des Endes der Welt. Ihre Hexenmeister träumen oft von Dendars Zischen und dem trockenen Kratzen ihrer Schuppen, wenn sie erstmals ihr Potenzial erkennen.

Ghaunadaur, Das was Lauert, Underdark-Gott der Aberrationen, auch bekannt als das Älteste Auge. Diese Kreatur wird von Schleimen, Schlickern und ähnlichen Kreaturen verehrt (wenn man dieses Wort verwenden kann).

Kezef der Chaoshund ist eine schwarze, skelettartige Dogge, die von Maden bedeckt und deren Blut schwarze Säure ist. Die Götter sperrten Kezef mit einer unzerstörbaren Leine ein, die von Gond erschaffen worden war, und mit einem leuchtenden Bannzeichen, das von Mystra beschworen wurde. Dafür biss der Chaoshund Tyr's Hand ab.

Moander ist eine dunkle Macht der Korruption und des Verfalls. Wer von seinem Einfluss berührt wird, empfängt einen Traum, die „Saat von Moander“, in der er die folgenden Worte hören kann: „Hinterfrage nicht die Worte von Moander, auf dass dich nicht der Fraß aus dem Inneren ereile. Gehe und ergreife für mich Besitz von Wesen großer Macht und großen Einflusses. Töte und lass die Fäulnis alles bedecken. Fürchte mich und gehorche.“

Tyranthraxus, auch der Geist der Besessenheit und der Geflammte genannt, will die Welt durch die Körper anderer beherrschen. Wie auch die Erdmutter nutzt er magische Tümpel als Fenster in die Welt, um seinen Einfluss auszuweiten.

Zargon, der Rückkehrer, auch der Unbesiegbare Tyrann genannt, soll ein Böses sein, das unsterblich und nicht zu töten ist. Einige Geschichten behaupten, Zargon sei der ursprüngliche Meister der Neun Höllen gewesen. Andere behaupten, er sei ein mächtiger Dämonenprinz, der aus dem Abyss verstoßen wurde. Vielleicht sind diese Geschichten nicht wahr, aber man kann ohne Frage sagen, dass Zargon eine Macht ist, die zu Wahn und Schrecken führt.

ANDERSWELTLICHER SCHUTZHERR

Hexenmeister in den Vergessenen Reichen haben die folgenden Optionen für ihre Andersweltlichen Schutzherrn, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

DER UNSTERBLICHE

Der Tod hat keinen Einfluss auf deinen Schutzherrn, der die Geheimnisse des ewigen Lebens entschlüsselt hat, doch fordert diese Gabe wie jede Macht einen Preis. Der Unsterb-



liche war einst ein Sterblicher und hat sterbliche Leben wie Jahreszeiten an sich vorbeiziehen sehen, wie das Flackern endloser Tage und Nächte. Er kann die Geheimnisse der Zeitalter mit dir teilen, die Geheimnisse von Leben und Tod. Wesen dieser Art sind Vecna, Fürst der Hand und des Auges, der schreckliche Iuz, die Lichkönigin Vol, der Todlose Hofstaat von Aerenal, Vlaakith, Lichkönigin der Githyanki, und der unsterbliche Magier Fistandantalus.

In den Reichen sind mögliche Unsterbliche Schutzherrn Larloch der Schattenkönig, legendärer Meister der Gruft des Hexers, und Gilgeam, der Gottkönig von Unther.

ERWEITERTE ZAUBERLISTE

Der Unsterbliche erlaubt es dir, aus einer erweiterten Zauberberliste auszuwählen, wenn du einen Hexenmeister-Zauber erlernst. Die folgenden Zauber werden für dich zur Hexenmeister-Zauberliste addiert:

ERWEITERTE ZAUBERLISTE FÜR DEN UNSTERBLICHEN

Zaubererstufe	Zauber
1. Grad	<i>Falsches Leben, Strahl der Übelkeit</i>
2. Grad	<i>Blindheit/Taubheit, Stille</i>
3. Grad	<i>Mit Toten sprechen, Totstellen</i>
4. Grad	<i>Aura des Lebens, Todesschutz</i>
5. Grad	<i>Ansteckung, Sagenkunde</i>

UNTER DEN TOTEN

Auf der 1. Stufe erlernst du den Zauberspruch *Verschönerung der Toten*, der für dich als Hexenmeister-Zauberspruch gilt. Du hast auch einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen jede Krankheit.

Außerdem haben Untote Schwierigkeiten dabei, dich zu verletzen. Wenn ein Untoter dich direkt mit einem Angriff oder schädigenden Zauber treffen will, muss er einen Weisheitsrettungswurf gegen deinen Zauberspruch-SG ablegen (ein Untoter muss den Rettungswurf nicht ablegen, wenn er dich in einem Flächeneffekt einschließt, wie der Explosion eines *Feuerballs*). Bei einem misslungenen Rettungswurf muss die Kreatur ein neues Ziel auswählen oder davon absehen, ein neues Ziel zu wählen, was den Angriff oder Zauber verschwendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen diesen Effekt. Ein Untoter ist auch für 24 Stunden immun gegen diesen Effekt, sobald du ihn mit einem Angriff oder einem schädigenden Zauber triffst.

DEM TODE TROTZEN

Ab der 6. Stufe kannst du dir selbst Lebenskraft schenken, wenn du den Tod betrügst oder einem anderen hilfst, ihn zu betrügen. Du erhältst Trefferpunkte gleich 1W8 + dein Konstitutionsmodifikator zurück (Minimum von 1 Trefferpunkt) wenn du einen Rettungswurf gegen Tod schaffst oder eine Kreatur mit dem Zauber *Verschönerung der Toten* stabilisiert.

Sobald du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder verwenden, wenn du eine lange Rast abgeschlossen hast.

UNSTERBLICHES WESEN

Ab der 10. Stufe kannst du unendlich lange den Atem anhalten, und du brauchst weder Nahrung, noch Wasser oder Schlaf, doch brauchst du noch immer Ruhe, um Erschöpfung abzubauen, und kannst nach wie vor lange und kurze Rasten nutzen.

Außerdem alterst du langsamer. Für alle 10 Jahre, die vergehen, altert dein Körper nur 1 Jahr, und du bist immun gegen Effekte, die dich magisch altern lassen.

UNZERSTÖRBARES LEBEN

Wenn du die 14. Stufe erreichst, erlangst du einige der wahren Geheimnisse der Unsterblichen. In deinem Zug kannst du eine Bonusaktion verwenden, um Trefferpunkte gleich 1W8 + deine Hexenmeisterstufe zurückzuerlangen. Wenn du außerdem einen abgetrennten Teil deines Körpers an seine Stelle drückst, wenn du dieses Merkmal nutzt, befestigt sich der Teil wieder selbst.

Sobald du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder verwenden, wenn du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

KÄMPFER

„WOLLEN NICHT LERNEN, ODER?“, KNURRTE EIN weißhaariger alter Ritter, der im letzten Gefecht seinen Helm verloren hatte. „Das wird ja wie eine richtige Kloppelei in den Drachenhöhlen, jawohl! Ich muss meinen Spielmann eine Ballade darüber schreiben lassen ...“

„Ich hoffe, er singt schnell“, grollte ein Soldat der Purpurdrachen. „Da kommen sie!“

Das Geheul brach in einer weiteren Flut aus flatterndem Leder, schlitzenden Schwertern und glänzenden Goblinaugen über die Leiber herein. Die Männer keilten sich ein – es gab jetzt kein Rennen und Springen mehr –, um beständig zuzuschlagen, wie Schnitter mit der Sense und vielen Feldern vor ihnen, in einem Rhythmus des Todes

—Troy Denning, *Death of the Dragon*

Egal, ob sie kühne Krieger, idealistische junge Soldaten oder abgebrühte Söldner sind, Kämpfer findet man überall in den Vergessenen Reichen. Selbst in den friedlichsten Ländern gibt es Milizen zum Schutz vor Feinden, und viele große Herrscher der Vergangenheit waren einmal selbst Kämpfer. Es gibt immer Gelegenheiten für jene, die wissen, wie man sich in einem Kampf zur Wehr setzt.

Kampftaugliche Personen in vielen Teilen der Schwertküste und des Nordens lernen zumindest die Grundlagen des Kampfes bei ihrer örtlichen Miliz, in der sie in Zeiten der Not dienen, während andere einen Schritt weiter gehen und professionelle Soldaten, Wachen und so weiter werden. Offiziere entstammen normalerweise dem Adel, doch gibt es Gelegenheiten für fähige Anführer, ihr Können zu demonstrieren und in den Rängen aufzusteigen.

Kämpfer, die keine Karriere als Soldaten anstreben, finden andere Möglichkeiten, um ihr Können zu zeigen. Söldner finden Anstellung bei jenen, die fähige Kämpfer brauchen, aber nicht die Zeit oder die Mittel haben, sie auszubilden. Solche Auftraggeber umfassen auch Abenteurerkompanien, die fast immer einen verlässlichen Kämpfer brauchen.

Kaufleute und Gilden werben Wachen an, um Karawanen, Schiffe und ihre Lagerhäuser und Gildenhallen zu beschützen. Solche Arbeit bietet oft die Gelegenheit für Reisen und viele Gefahren.

Ein guter Teil dieser Gefahren kommt von Kämpfern, die eine legitime Anstellung aufgegeben haben und Banditen geworden sind. Sie überfallen Karawanen, rauben Reisende aus und plündern isolierte Gehöfte, Anwesen und Dörfer. Glücklose Kämpfer nehmen mitunter an Gladiatorenkämpfen oder ähnlichem Blutsport teil, um einen Lebensunterhalt mit ihren Fertigkeiten zu verdienen, doch solche Kämpfe sind an der Schwertküste und im Norden so gut wie unbekannt,



besonders im Vergleich mit den südlichen Nationen wie Amn und Calimshan.

KAMPFARCHETYP

Kämpfer in den Vergessenen Reichen haben die folgende Option für Kampfarchetypen, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

PURPURDRACHENRITTER

Purpurdrachenritter sind Krieger, die aus dem Königreich Cormyr stammen. Sie haben geschworen, die Krone zu beschützen, und kämpfen auch jenseits der Grenzen ihres Königreichs gegen das Böse. Sie haben die Aufgabe, als fahrende Ritter durch das Land zu ziehen, und verlassen sich auf ihre Urteilskraft, Tapferkeit und Treue gegenüber ihrem Kodex der Ritterlichkeit, um sie anzuleiten, damit sie Übeltäter bezwingen können.

Ein Purpurdrachenritter inspiriert andere zur Größe, indem er in der Schlacht tapfere Taten vollbringt. Die schiere Anwesenheit eines Ritters in einem Dorf sorgt dafür, dass einige Orks und Banditen leichtere Beute suchen. Ein einzelner Ritter ist ein fähiger Krieger, doch ein Ritter, der

eine Gruppe von Verbündeten anführt, kann selbst die am schlechtesten ausgerüstete Miliz in eine wilde Kriegsbande verwandeln.

Ein Ritter zieht es vor, durch Worte, nicht durch Taten anzuführen. Wenn ein Ritter einen Angriff anführt, können seine Taten Reserven an Tapferkeit und Willensstärke in Verbündeten erwecken, die diese niemals erwartet hätten.

EINSCHRÄNKUNG: RITTERSTAND

Purpurdrachenritter sind an einen bestimmten Orden des cormyrischen Ritterstands gebunden.

Bannerherr dient als generischer Name für diesen Archetypen, wenn du ihn in anderen Kampagnenwelten verwenden willst, oder wenn du Kriegsherren abbilden willst, die nicht zu den Purpurdrachenrittern gehören.

SCHLACHTRUF

Wenn du diesen Archetyp in der 3. Stufe auswählst, lernst du, deine Verbündeten zu inspirieren, trotz ihrer Verwundungen weiter zu kämpfen.

Wenn du dein Merkmal Durchschnaufen verwendest, kannst du bis zu drei Kreaturen innerhalb von 18 Metern, die mit dir verbündet sind, auswählen. Jede davon erhält Trefferpunkte gleich deiner Kämpferstufe zurück, vorausgesetzt, sie kann dich sehen oder hören.

KÖNIGLICHER GESANDTER

Ein Purpurdrachenritter dient als Gesandter der cormyrischen Krone. Es wird erwartet, dass sich Ritter von hohem Ansehen mit Anstand benehmen.

Auf der 7. Stufe erhältst du Übung in der Fertigkeit Überzeugen. Wenn du bereits in dieser Fertigkeit geübt bist, erhältst du Übung in einer der folgenden Fertigkeiten deiner Wahl: Auftreten, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen oder Motiv erkennen.

Dein Übungsbonus wird für jeden Attributswurf, der Überzeugen verwendet, verdoppelt. Du erhältst diesen Vorteil unabhängig von der Fertigkeit, in der du durch dieses Merkmal geübt bist.

INSPIRIERENDER TATENDRANG

Wenn du dein Merkmal Tatendrang verwendest, kannst du eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die mit dir verbündet ist, auswählen. Die Kreatur kann einen Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff mit ihrer Reaktion ausführen, vorausgesetzt, dass sie dich sehen oder hören kann.

Ab der 18. Stufe kannst du zwei Verbündete innerhalb von 18 Metern um dich auswählen, nicht nur einen.

BOLLWERK

Ab der 15. Stufe kannst du den Vorteil deines Merkmals Unbeugsamkeit auf einen Verbündeten übertragen. Wenn du Unbeugsamkeit verwendest, um einen Intelligenz-, Weisheits- oder Charismarettungswurf zu wiederholen, und nicht kampfunfähig bist, kannst du einen Verbündeten innerhalb von 18 Metern, der ebenfalls einen Rettungswurf gegen denselben Effekt nicht geschafft hat, auswählen. Wenn diese Kreatur dich sehen oder hören kann, kann sie ihren Rettungswurf wiederholen und muss das neue Ergebnis akzeptieren.

KLERIKER

Die Götter sind am aktivsten durch ihre auserwählten Kleriker, die das Werk der Götter auf der Materiellen Ebene ausführen. Ein typischer Kleriker in Faerûn dient einem einzelnen göttlichen Schutzherrn, aber einige Personen fühlen den Ruf, einer Gruppe zu dienen, wie den elementaren Göttern Akadi, Grumbar, Kossuth und Istishia, während andere Wesenheiten dienen, die verflochtene Götter sind, wie Angharadh bei den Elfen.

Einige Kleriker in Faerûn gehören zu einer etablierten religiösen Hierarchie, viele aber auch nicht. Die Götter wählen, wen sie wollen, und manchmal wird ein frommer Anhänger mit den Fähigkeiten eines Klerikers gesegnet, auch wenn er kein Priester ist. Dieser Kleriker könnte ein nachsinnender Eremit sein, ein wandernder Prophet oder einfach ein frommer Bauer. Oft versuchen religiöse Orden, solche Kleriker zu rekrutieren und sie in die Gemeinde aufzunehmen, aber nicht all diese Kleriker wollen in eine Hierarchie eingebunden werden.

Gleichermaßen ist nicht jeder, der einer religiösen Berufung folgt, ein wahrer Kleriker. Einige Akolythen entdecken einen anderen Lebensweg als den des Klerikers. Sie dienen ihrem Glauben in anderen Rollen, beispielsweise als Priester, Gelehrte oder Kunsthandwerker, während andere Berufen folgen, die gar nichts mit Religion zu tun haben. Einige Seelen, denen der Pfad des Klerikers verwehrt wird, werden verbittert und suchen die Gunst von finsternen oder verbotenen Göttern oder schließen Pakte mit anderen mächtigen Wesenheiten. Religiöse Gelehrte in den Reichen diskutieren, ob eine göttliche Abweisung eine solche Person auf den dunklen Weg schickt, oder ob die Person abgelehnt wurde, weil die Götter das Potenzial der Dunkelheit in der Zukunft der Person gesehen haben. Die Götter schweigen sich dazu aus.

Einige Kleriker sind Stubenhocker, die einer bestimmten Gemeinde dienen, aber abenteuerlustige Kleriker neigen dazu, den Eifer eines Kreuzfahrers zu haben und die Arbeit ihrer Gottheit in der weiten Welt vorantreiben zu wollen. Dazu kann es gehören, abgelegene Gemeinden zu leiten oder Bedrohungen für die zivilisierte Welt aufzusuchen und zu besiegen.

GÖTTLICHE DOMÄNE

Kleriker in den Vergessenen Reichen haben die folgenden Optionen für Göttliche Domänen, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

ARKANA-DOMÄNE

Magie ist eine Energie, die das Multiversum durchdringt und sowohl Schöpfung als auch Zerstörung antreibt. Götter der Arkana-Domäne kennen die Geheimnisse und das Potenzial der Magie nur zu genau. Für einige dieser Götter ist magisches Wissen eine große Verantwortung, die ein besonderes Verständnis des Wesens der Realität mit sich bringt. Andere Götter der Arkana sehen Magie als reine Macht, die so verwendet werden kann, wie der Anwender es für angemessen erachtet.

Die Götter dieser Domäne werden oft mit Wissen in Verbindung gebracht, da das Lernen und arkane Macht Hand in Hand gehen. In den Reichen gehören Azuth und Mystra zu den Gottheiten dieser Domäne, sowie Corellon Larethian aus dem elfischen Pantheon. In anderen Welten umfasst diese Domäne Hekate, Math Mathonwy und Isis; die dreifachen Mondgötter Solnari, Lunitari und Nuitari auf Krynn; und Bocob, Vecna und Wee Jas in Greyhawk.



DOMÄNENZAUBER DER ARKANA-DOMÄNE

Klerikerstufe	Zauber
1. Stufe	<i>Magie entdecken, Magisches Geschoss</i>
3. Stufe	<i>Magische Waffe, Nystuls magische Aura</i>
5. Stufe	<i>Magie bannen, Schutzkreis</i>
7. Stufe	<i>Arkane Auge, Leomunds geheime Truhe</i>
9. Stufe	<i>Planare Bindung, Kreis der Teleportation</i>

ARKANER INITIIERTER

Wenn du diese Domäne in der 1. Stufe auswählst, erhältst du Übung in der Fertigkeit *Arkane Kunde*, und du erhältst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der *Magier-Zauberliste*. Für dich zählen diese Zaubertricks als Kleriker-Zaubertricks.

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN: ARKANE BANNMAGIE

Ab der 2. Stufe kannst du dein Merkmal *Göttliche Macht* fokussieren nutzen, um andersweltliche Kreaturen zu verbannen.

Du musst als Aktion dein heiliges Symbol präsentieren, und ein Himmlischer, ein Elementar, eine Fee oder ein Unhold deiner Wahl innerhalb von 9 Metern um dich muss einen Weisheitsrettungswurf schaffen, vorausgesetzt, die Kreatur kann dich sehen oder hören. Wenn die Kreatur ihren Rettungswurf nicht schafft, wird sie für 1 Minute oder bis sie Schaden erleidet vertrieben.

Eine vertriebene Kreatur muss ihre Züge dafür verwenden, sich so weit weg von dir zu bewegen, wie sie kann, und sie kann nicht willentlich ihren Zug in einem Bereich innerhalb von 9 Metern um dich beenden. Sie kann auch keine Reaktionen ausführen. Als Aktion kann sie nur Spurt-Aktionen nutzen oder versuchen, einem Effekt zu entkommen, der ihre Bewegung einschränkt. Wenn die Kreatur sich nirgends hinbewegen kann, kann sie die Ausweichaktion verwenden.

Wenn eine Kreatur, nachdem du die 5. Stufe erreicht hast, ihren Rettungswurf gegen dein Merkmal Arkane Bannmagie nicht schafft, wird sie verbannt (wie im Zauber *Verbannung*, ohne dass Konzentration nötig ist), wenn sie sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet und ihr Herausforderungsgrad unter der Schwelle liegt, die du in der Tabelle Arkane Verbannung finden kannst.

ARKANE VERBANNUNG

Klerikerstufe	Verbannt Kreaturen mit HG ...
5. Stufe	1/2 oder weniger
8. Stufe	1 oder weniger
11. Stufe	2 oder weniger
14. Stufe	3 oder weniger
17. Stufe	4 oder weniger

ZAUBERBRECHER

Wenn du ab der 6. Stufe einem Verbündeten mit einem Zauber des 1. Grades oder höher Trefferpunkte wiederherstellst, kannst du auch einen Zauber deiner Wahl beenden, der auf der Kreatur liegt. Der Grad des Zaubers, den du beendest, muss gleich oder niedriger sein als der Grad des Zaubersplatzes, den du zum Wirken des Heilzaubers verwendet hast.

VERSTÄRKTES ZAUBERWIRKEN

Ab der 8. Stufe addierst du deinen Weisheitsmodifikator auf den Schaden, den du mit Kleriker-Zaubertricks verursacht.

ARKANE MEISTERSCHAFT

Auf der 17. Stufe wählst du vier Zauber von der Magierzauberliste aus, einen aus jedem der folgenden Grade: 6. Grad, 7. Grad, 8. Grad und 9. Grad. Du addierst sie zur Liste deiner Domänenzauber. Wie andere Domänenzauber sind sie immer vorbereitet und zählen für dich als Klerikerzauber.

MAGIER

DAS ERSTE HEFT PARIERTE EINEN SCHWERFÄLLIGEN

Axthieb und fing den Rhythmus des Zaubers des Magiers ein. Es war einer, mit dem er sehr vertraut war. Mit seiner freien Hand ahmte der Klingensänger das Wirken seines Gegners nach und schickte seine beträchtliche Macht aus, um den unterlegenen Magier zu umgeben und den Zauber an ihn zu binden. Silberne Energie flog aus der ausgestreckten Hand des Menschen und verpuffte im Nichts, als der Klingensänger den Zauber unterdrückte.

—Keith Francis Strohm, *Bladesinger*

Magier sind Gelehrte und Anwender der Macht, die sie „die Kunst“ nennen (Details findest du in Kapitel 1). Sie sind die diszipliniertesten Zauberwirker in den Vergessenen Reichen. Sie müssen es auch sein, da ihre Mächte aus Jahren des sorgfältigen Studiums und der Übung erwachsen. Einige Magier

MAGIERSIGILLEN

Magier und andere arkane Zauberwirker entwickeln eine Signaturreune, die sie nutzen, um ihre Besitztümer zu kennzeichnen, zu signieren und andere zu warnen. Wenn ein Magus an Macht gewinnt, werden mehr Personen die Sigille erkennen und sie mit einem mächtigen Zauberwirker verbinden, mit dem man sich nicht anlegen sollte. Einige Magiersigillen werden in Verbindung mit Zaubern wie *Glyphe des Schutzes* verwendet, was die Tendenz normaler Leute, Gegenstände, die mit solchen Sigillen geschmückt sind, zu meiden, nur noch verstärkt. Es gibt tatsächlich Volksmärchen, die beschreiben, wie die Götter selbst Leute bestrafen, die die Sigille eines Magiers missbraucht haben. Diese absurden Geschichten wurden vermutlich von den Magiern selbst in Umlauf gebracht. Es gibt keine feststehende Strafe für den Missbrauch oder den unerlaubten Einsatz der Sigille eines anderen Magiers. Mächtige Magier neigen aber dazu, solche Aktivitäten selbst zu bestrafen, um weiteren Missbrauch zu verhindern.

Magierlehrlinge in Faerûn werden mit einem Reim an die Gefahren erinnert, die Sigille eines anderen Zauberwirkers zu nutzen: „Wenn du webst deine Magie / Ist das Lügen weise nie.“



KLINGENGESANG-STILE

Der Klingengesang war seit seinen Anfängen als Kunst des Kampfes und der Magie mit dem Schwert verbunden, besonders mit dem Langschwert. Doch viele Generationen der Entwicklung erschufen verschiedene Stile des Klingengesangs, die auf unterschiedlichen verwendeten Nahkampfwaffen basierten. Die Techniken dieser Stile werden in kleinen Schulen von Meister an Schüler weitergegeben. Einige dieser Schulen besitzen ein Gebäude, das dem Unterricht gewidmet ist. Selbst die neuesten Stile sind Hunderte von Jahren alt, werden aber aufgrund der Langlebigkeit der Elfen noch immer von ihren ursprünglichen Entwicklern gelehrt. Die meisten Schulen des Klingengesangs befinden sich in Immerdar und Evereska. Eine wurde in Myth Drannor gegründet, doch die Zerstörung der Stadt hat die überlebenden Schüler in alle Winde zerstreut.

Stile des Klingengesangs werden grob in Kategorien eingeteilt, die von der verwendeten Waffenart abhängen, und jede wird mit einer Tierart in Verbindung gebracht. Innerhalb eines solchen Stils gibt es Spezialisierungen nach spezifischen Tieren, abhängig von den genutzten Zaubern, den Techniken des Meisters und der verwendeten Waffe. Klingensänger, die als Lehrlinge unter einem Meister dienen, erhalten normalerweise eine Tätowierung des Tieres ihres gewählten Stils. Einige Klingensänger erlernen mehrere Stile und tragen viele Tätowierungen, eine Warnung vor ihrem tödlichen Können auf ihrer Haut.

Katze. Stile, die ein Schwert verwenden, gehören zu dieser Familie. Der Löwenstil, der älteste, bildet seine Anwender im Einsatz des Langschwertes aus und bevorzugt keine bestimmte Art von Zauber. Der Leopardstil konzentriert sich auf das Kurzsword und Zauber der Illusion und Heimlichkeit. Roter Tiger, ein Stil, der erst drei Jahrhunderte alt ist, verwendet einen Krumsäbel in einem wirbelnden Tanz der Verteidigung, aus dem die Anwender zu plötzlichen Sprüngen und Angriffen übergehen.

Vogel. Stile, die sich auf den Einsatz von Waffen mit Schaft, wie Äxte und Hämmer, konzentriert, sind als Vogelstile zusammengefasst. Doch unterscheiden sie sich deutlich. Diese Stile sind alle relativ neu und nutzen Waffen, die Elfen normalerweise nicht schätzen. Klingensänger des Adlerstils verwenden kleine Handbeile, und viele Manöver im Stil konzentrieren sich auf fließende Manöver, in denen die Waffe geworfen und eine neue gezogen wird. Der Rabenstil nutzt die Kriegshacke, und Zauber, die mit ihm verbunden sind, verleihen größere Beweglichkeit im Kampf.

Schlange. Anwender dieser Stile nutzen Flegel, Ketten oder Peitschen. Der Vipernstil nutzt die Peitsche, auch wenn sie eine unelegante Waffe ist, und hat eine fast so lange Geschichte wie der Löwenstil. Seine Meister unterstreichen ihr Klingenlied mit einem atemberaubend schnellen Rhythmus von Peitschenschlägen, die viele Feinde auf Abstand halten können und dem Klingensänger Platz geben, um die grausamen Zauber des Gifts und der Krankheit zu wirken, die der Stil so schätzt.

lernen und studieren unter einem erfahrenen Meister, während andere förmliche Akademien oder Universitäten der Magie besuchen, wie in Immerdar oder Halruaa, oder in den großen Städten des Nordens wie Waterdeep oder Silbrimond.

Aufgrund der Intensität ihrer Studien neigen Magier dazu, immer einzelgängerischer zu werden, während sie in ihrer Kunst voranschreiten. Sie haben immer weniger Standesgenossen, mit denen sie ihre Einsichten teilen können, wenn sie sie überhaupt mit anderen teilen möchten. Somit lassen sich die großen Magier oft in isolierten Türmen oder Festungen nieder und werden im Lauf der Zeit immer exzentri-

scher. Einige sagen, dies sei ein Zeichen des Wahnsinns, der entsteht, wenn man sich zu tief in arkanes Wissen versenkt, aber sie sagen es niemals laut, wenn ein Magier sie belauschen könnte.

Die größten Magier der Reiche finden Möglichkeiten, ihr Leben weit über das hinaus zu verlängern, was allen Völkern außer den Elfen möglich ist. Erzmagier können Jahrhunderte alt sein und Zivilisationen in ganz Faerûn aufsteigen und fallen gesehen haben. Andere Magier suchen in der Existenz als Licht nach dieser Langlebigkeit. Sie leben in isolierten Gruf-ten und Festungen und ziehen sich körperlich und geistig aus der Welt zurück.

MAGIERGRUPPIERUNGEN

Es gibt viele Magiergruppierungen in den Vergessenen Reichen, aber insbesondere zwei stechen hervor.

DIE ROTEN MAGIER

Die berühmteste Gruppe von Magiern in den Reichen sind die Roten Magier von Thay. Die Roten Magier hüllen sich in ihre auffälligen roten Roben und wollen ihre Macht vergrößern und Thays Einfluss auf die Reiche ausweiten, besonders in den Ländern des Ostens. Sie rasieren ihre Schädel und tragen komplexe Tätowierungen, die ihren Ehrgeiz und ihre Leistungen sowie ihre liebste Schule der Magie zeigen.

In Thay haben die Roten Magier absolute Macht, doch sie überlassen die alltäglichen Angelegenheiten der Regierung jenen, die keine Fähigkeiten in der Kunst besitzen. Jeder Rote Magier verschreibt sich dem Studium einer der acht Schulen der Magie und dient dem Zulkir der Schule, dem Anführer und absoluten Meister dieser Art von Magie. Die Zulkire und ihre Untergeben ringen beständig um Macht und Einfluss, und dieser Wettkampf führt oft dazu, dass Rote Magier fern von Thay neue Zauber suchen, verlorene Artefakte bergen und Wohlstand erzeugen, der nach Thay zurückfließen kann. Die Macht, die die Roten Magier in Thay innehaben, gibt ihnen in den Ländern der Schwertküste und im Norden ein Maß diplomatischer Legitimität, aber ihre Anwesenheit ist selten willkommen und wird allgemein mit Misstrauen betrachtet.

KRIEGSMAGIER

Das Ausmaß, in dem Magier das Ergebnis einer Schlacht beeinflussen können, ist etwas, das alle Herrscher in Faerûn in Erwägung ziehen müssen, und die meisten großen Armeen wollen Magier in ihre Reihen aufnehmen. Hervorruf-er sind am verbreitetsten, einfach weil ihre Zauber der größten Anzahl von Feinden den größtmöglichen Schaden zufügen können. Dennoch haben alle Magieschulen ihre Anwendungsmöglichkeiten im Krieg.

Die Kriegsmagier von Cormyr stellen vielleicht die bekannteste Anwendung der Kunst auf dem Schlachtfeld dar. Sie sind ebenso Soldaten, wie sie Gelehrte sind, und viele von ihnen waren Purpurdrachen, ehe sie ihre Ausbildung in den Künsten begannen. Neben dem Dienst auf dem Schlachtfeld in Kriegszeiten beschützen die Kriegsmagier auch die Könige von Cormyr, und jeder von ihnen schwört einen magischen Eid, der Krone zu dienen. In dieser Rolle dienen die Kriegsmagier als Leibwächter, Berater und sogar Spione. Mitglieder der königlichen Familie, Purpurdrachenritter und Offiziere der Purpurdrachen tragen oft magische Ringe, die es einem Kriegsmagier erlauben, zu wissen, wo sie sich aufhalten und sie auszuspähen. Wird ein solcher Ring entfernt, auch aus arglosen Gründen, kann das dazu führen, dass ein Kader kampfbereiter Kriegsmagier herbeiteleportiert, bereits dabei, Kampfzauber zu wirken.

ARKANE TRADITION

Magier in den Vergessenen Reichen haben die folgende Option für ihre Arkane Tradition, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielehandbuch*).

KLINGENGESANG

Klingensänger sind Elfen, die tapfer ihr Volk und ihr Land verteidigen. Sie sind elfische Magier, die eine Schule des Schwertkampfs meistern, die in einer Tradition arkaner Magie begründet ist. Im Kampf nutzen Klingensänger eine Reihe komplexer, eleganter Manöver, die Angriffe ablenken und es dem Klingensänger erlauben, Magie in vernichtende Angriffe und eine gewiefte Verteidigung zu kanalisieren.

EINSCHRÄNKUNG: NUR ELFEN

Nur Elfen und Halbelfen können die arkane Tradition der Klingensänger wählen. In der Welt von Faerûn hüten die Elfen die Geheimnisse des Klingengesangs streng.

Dein SL kann diese Einschränkung aufheben, wenn es besser zur Kampagne passt. Diese Einschränkung spiegelt die Geschichte der Klingensänger in den Vergessenen Reichen wider, könnte aber unter Umständen nicht für die Welt deines SLs oder seine Version der Reiche gelten.

AUSBILDUNG IN KRIEG UND GESANG

Wenn du diese Tradition in der 2. Stufe annimmst, erhältst du Übung mit leichter Rüstung und Übung mit einer Art von einhändiger Nahkampfwaffe deiner Wahl.

Du erhältst auch Übung in der Fertigkeit Auftreten, wenn du diese nicht bereits besitzt.

KLINGENLIED

Ab der 2. Stufe kannst du ein Geheimnis elfischer Magie nutzen, welches das Klingenlied genannt wird, vorausgesetzt, dass du keine mittelschwere oder schwere Rüstung trägst und keinen Schild verwendest. Es verleiht dir übernatürliche Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Fokus.

Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um das Klingenlied zu beginnen, und es hält 1 Minute lang an. Es endet früher, wenn du kampfunfähig wirst, wenn du mittlere oder schwere Rüstung oder einen Schild anlegst oder wenn du zwei Hände nutzt, um einen Angriff mit einer Waffe zu machen. Du kannst das Klingenlied auch zu jedem Zeitpunkt deiner Wahl aufheben (keine Aktion erforderlich).

Solange dein Klingenlied aktiv ist, erhältst du die folgenden Vorteile:

- Du erhältst einen Bonus auf deine RK gleich deinem Intelligenzmodifikator (Minimum +1).
- Deine Schrittbewegungsrate steigt um 3 Meter.
- Du hast einen Vorteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Akrobatik).
- Du erhältst einen Bonus auf Konstitutionsrettungswürfe, die du ablegst, um die Konzentration auf einen Zauber zu wahren. Dieser Bonus entspricht deinem Intelligenzmodifikator (Minimum +1).

Du kannst dieses Merkmal zweimal verwenden. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen davon zurück, wenn du eine kurze oder lange Rast abschließt.

ZUSÄTZLICHER ANGRIFF

Ab der 6. Stufe kannst du zweimal angreifen, nicht nur einmal, wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion verwendest.

LIED DER VERTEIDIGUNG

Ab der 10. Stufe kannst du deine Magie so lenken, dass sie Schaden absorbiert, solange dein Klingenlied aktiv ist. Wenn

du Schaden erleidest, kannst du deine Reaktion verwenden, um einen Zauberplatz auszugeben und den Schaden um ein fünffaches des Grads des Zauberplatzes zu verringern.

LIED DES SIEGES

Ab der 14. Stufe addierst du deinen Intelligenzmodifikator (Minimum +1) auf den Schaden deiner Nahkampfwaffenangriffe, solange dein Klingenlied aktiv ist.



MÖNCHE

DER FETTE MANN ZOG SEINE SCHWARZ-GOLDENE Weste zurecht, senkte den runden Kopf und stürmte vor.

Danica wartete, bis er direkt vor ihr war, und für die Umstehenden sah es so aus, als würde die Frau unter Haufen aus Fleisch begraben werden. Im letzten Augenblick tauchte sie mit dem Kopf unter dem vorschießenden Arm des fetten Mannes weg, packte seine Hand und trat wie beiläufig hinter ihn, als er schwerfällig an ihr vorbei stürmte. Eine subtile Drehung ihres Handgelenks hielt ihn zurück, und ehe er auch nur begriff, was geschah, trat ihm Danica in beide Kniekehlen, so dass er in die Knie ging.

—R.A. Salvatore, *Das Elixier der Wünsche*

Einige der frühesten Mönchsorden in Faerûn sind in den südlichen Ländern Amn und Calimshan entstanden. Ihre Praktiken bewegten sich nach Norden und Osten, während gleichzeitig ähnliche Praktiken aus dem weit entfernten Kara-Tur herübersickerten.

Die ältesten Orden sind im Lauf der Zeit in viele kleinere Ableger aufgespalten worden oder zerbrochen, so dass es jetzt Dutzende gibt. Die meisten bestehen aus kaum mehr als

ein paar Dutzend Mitgliedern, die in einer isolierten Gemeinschaft in der Wildnis leben. Einige Mönchsgemeinschaften haben Hunderte von Mitgliedern und sind der Zivilisation sehr nahe. Sie haben oft entsprechend größeren Einfluss, da diese Orden sich um weltliche Belange kümmern.

Da die meisten Mönchsorden in Faerûn in den menschlichen Nationen entstanden sind, ist die Mehrheit der Mönche in diesen Gemeinschaften menschlich. Klöster waren aber schon lange Zufluchtsorte für Findelkinder und Ausgestoßene aller Art, so dass nichtmenschliche Mönche nicht unbekannt sind.

MÖNCHSORDEN

Die folgenden Orden findet man in verschiedenen Teilen der Vergessenen Reiche.

DER DUNKLE MOND

Der Dunkle Mond ist ein Mönchsorden, der sich Shar beschrieben hat. Er bewegt sich offen in Ländern, wo ihre Anbetung akzeptiert wird, und in geheimen Verstecken in der Wildnis und unter der Erde, wo das nicht der Fall ist. Seine Anhänger suchen „Wissen und Gespräche mit dem Schatten“, weil sie glauben, dass man Weisheit in Dunkelheit und Verlust findet, sowohl wörtlich als auch spirituell. Die meisten Mitglieder folgen dem Weg des Schattens, wie er im Klassenmerkmal Klostertradition im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

DIE HIN-FAUST

Anhänger der Hin-Faust, einem Mönchsorden der Halblinge aus Luiren, verwandeln die natürliche Zuversicht ihres Volks in einen spirituellen Pfad, um sich und ihr Potenzial zu meistern. Einige wenige Meister der Hin-Faust haben Klöster außerhalb von Luiren etabliert, wo die Lehren, die einst nur Halblingen offen standen, nun Schülern anderer Völker zugänglich gemacht wurden, die bereit sind, dem Pfad zu folgen, den Yondalla bestimmt hat. Die meisten Mitglieder folgen dem Weg der Offenen Hand, wie er im Klassenmerkmal Klostertradition im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

ORDEN DER GELBEN ROSE

Der Orden der Gelben Rose, auch bekannt als die Schüler des Heiligen Sollars des Doppelmärtyrers, ist ein einzelgängerisches Kloster von Anhängern von Ilmater in den Erdsborn-Bergen von Damara. Er ist für seine Loyalität gegenüber seinen Verbündeten und die Zerstörung seiner Feinde bekannt. Die Mönche genießen gewaltigen Respekt in Sachen der Wahrheit und Diplomatie und arbeiten hart daran, in ihrem abgelegenen Heiligtum zu überleben. Die Mönche des Klosters der Gelben Rose verwenden Remorhaz, um ihre Schüler zu prüfen. Junge Mönche müssen die Macht ihres Geistes nutzen, um ihre Angst und ihre Schmerzen zu überwinden und auf den Bestien zu reiten.

Das Glauben von Ilmater bringt weitaus mehr Mönchsorden hervor als der anderer Götter. Andere Ilmatari-Mönchsorden sind die Anhänger des Ungehinderten Wegs, die Jünger des Heiligen Morgan des Schweigsamen und die Schwestern des Heiligen Jasper von den Felsen.

Mönche von Ilmater ziehen oft als Wanderer herum, betteln um Almosen, suchen Erleuchtung und lindern das Leid anderer. Sie folgen meist dem Weg der Offenen Hand, wie er im Klassenmerkmal Klostertradition im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) beschrieben ist.

DIE SONNENSEELEN

Die Sonnenseelenmönche folgen einer Mönchstradition, von der sie glauben, dass sie ihre Wurzeln im uralten Imperium von Netheril hat. In ihrer Philosophie bergen lebende Dinge ein Fragment der mystischen Essenz der Sonne in sich. So wie ein Körper einen Schatten hat, so hat die Seele ein Licht. Dieses Licht wird die Sonnenseele genannt. Brüder und Schwestern des Ordens der Sonnenseele zapfen das „spirituelle Licht im Inneren“ an und manifestieren es als übernatürliche Heldentaten des Könnens und der Ausdauer. Mitglieder des Ordens folgen dem Weg der Sonnenseele, der im Abschnitt „Klostertraditionen“ unten beschrieben ist.

Um in Einklang mit ihrem inneren Licht zu kommen, folgen die Mönche einem strengen asketischen Kodex, den sie die Gebote des Gleißens nennen. Er baut auf drei Säulen auf:

Suche körperliche Perfektion. Um einen Weg zu öffnen, über den sich die Sonnenseele manifestieren kann, sollte man danach streben, den Körper schön zu machen. Ertüchtigung, Sauberkeit und ein gestählter Körper erzeugen ein klareres Fenster, durch das das Licht leuchten kann.

Suche spirituelle Tugend. Erkenne das Licht in anderen, nicht nur die Dunkelheit. Gewähre und ergreife jede neue Gelegenheit, tugendsam zu sein.

Sei das strahlende Licht in der Dunkelheit. Teile das Licht der Seele mit der Welt. Erhelle dunkle Orte mit deiner Anwesenheit und verbanne den Schatten.

Aufgrund der Ähnlichkeit dieser Gebote zu den Lehren einiger Religionen hat der Orden der Sonnenseele schon lange Verbindungen zu den Tempeln und Gläubigen dreier Gottheiten: Sune, Selûne und Lathander. Das Gebot, körperliche Perfektion zu suchen und verborgene Tugenden anzuerkennen, ähnelt Sunes Lehren über körperliche und spirituelle Schönheit. Anhänger von Selûne erkennen die Mahnung ihrer Göttin an, gegen die Dunkelheit zu kämpfen und nach Tugend zu streben. Und natürlich bildet Lathanders Assoziation mit der Sonne eine Verbindung mit der Philosophie der Sonnenseele. Aber entscheidender für Anhänger von Lathander ist der Umstand, dass die Idee, Chancen zu ergreifen und zu gewähren, Lathanders Fokus auf neue Gelegenheiten ähnelt.

MÖNCHES DES LANGEN TODES

Anhänger des Weges des Langen Todes verehren eher das Prinzip des Todes als seine Gottheiten. Diese Mönche streben nach den Geheimnissen des Lebens, indem sie den Tod selbst studieren. Sie beschäftigen sich vor allem mit dem Zustand, tot zu sein, und nicht mit dem, was dahinter liegt: Das Jenseits interessiert sie kaum. Ihre Klöster sind voll von verwesenden, sterbenden und toten Tieren und Pflanzen, die sie mit distanzierterem Interesse studieren. Sie kaufen seltene Exemplare oft von Abenteurern und Händlern, wenn sie sie nicht selbst besorgen können. Aber solche Studien sind nur ein Teil des täglichen Lebens der Mönche: Sie wollen den Tod vor allem in Bezug auf intelligente Lebewesen verstehen, und dazu heißen sie eifrig die Kranken und Sterbenden willkommen, damit sie ihren Tod beobachten und dokumentieren können. Wenn diese Unglückseligen eine Erlösung von ihren Schmerzen durch den Tod suchen, dann gewähren die Mönche ihn. Sie sehen den Tod als Geschenk, das sie jenen machen, die bereit dazu sind. Ihre Mittel, diese Bereitschaft zu bestimmen, variieren von Sekte zu Sekte (oder sogar von Mönch zu Mönch).

Die Mönche haben keine moralischen Bedenken über diese Taten, denn in ihrer Perspektive ist der Tod die natürlichste Sache der Welt. Im Dienste seiner Prinzipien zu sterben, ist eine der heiligsten Erfahrungen, in deren Genuss zu kommen ein Lebewesen hoffen kann. Aus diesem Grund fürchten die Mönche selbst den Tod nicht.

Die meisten Mitglieder des Ordens sind entweder Gelehrte, die diese Faszination für den Tod und das Sterben teilen, oder Kleriker, die eine der Gottheiten verehren, die mit dem Tod zu tun hat. Einige der Mönche betrachten sich selbst als nicht weniger als Visionäre, deren Arbeit den Weg in eine bessere Zukunft für ganz Faerûn ebnen wird. Wenn der Tod wirklich verstanden ist, kann er als Werkzeug für die Besserstellung aller genutzt werden, oder so rechtfertigen sie ihr Tun vor sich selbst.

Mönche dieser Tradition folgen dem Weg des Langen Todes, der im Abschnitt „Klostertraditionen“ unten beschrieben ist.

DER NACHGIEBIGE WEG

Die Jünger des Nachgiebigen Weges, die manchmal als Brüder und Schwester der Offenen Handfläche bezeichnet werden, sind der Klosterorden von Eldath. Diese Mönche bewachen heilige Stätten, wo viele Priester leben, und sie reisen durch das Land, um Informationen für isolierte Haine und Festen zu sammeln. Sie versuchen niemals, Gewalt zu provozieren, sind aber ziemlich tödlich, wenn sie sich, ihre Schützlinge und ihre heiligen Stätten verteidigen.

KLOSTERTRADITIONEN

Mönche in den Vergessenen Reichen haben die folgenden Optionen für ihre Klostertradition, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

WEG DES LANGEN TODES

Mönche, die dem Weg des Langen Todes folgen, sind besessen von der Bedeutung und dem Prozess des Sterbens. Sie fangen Kreaturen ein und bereiten aufwendige Experimente vor, um den Moment ihres Todes aufzuzeichnen und zu verstehen. Sie nutzen dann dieses Wissen, um ihr Verständnis der Kampfkünste zu verbessern, was zu einem tödlichen Kampfstil führt.

BERÜHRUNG DES TODES

Ab dem Zeitpunkt, in dem du dich in der 3. Stufe für diese Tradition entscheidest, erlaubt es dir dein Studium des Todes, Lebenskraft aus einer anderen Kreatur zu ziehen, wenn sich diese dem Ende nähert. Wenn du eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um dich auf 0 Trefferpunkte reduzierst, erhältst du temporäre Trefferpunkte gleich deinem Weisheitsmodifikator + deiner Mönchsstufe (Minimum 1 temporärer Trefferpunkt).

STUNDE DER ERNTE

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, die Personen in deiner Umgebung zu verstören oder zu verängstigen, denn deine Seele wurde vom Schatten des Todes berührt. Wenn du diese Aktion ausführst, müssen alle Kreaturen innerhalb von 9 Metern, die dich sehen können, einen Weisheitsrettungswurf schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs verängstigt zu werden.

MEISTERSCHAFT DES TODES

Ab der 11. Stufe kannst du deine Vertrautheit mit dem Tod nutzen, um seinem Griff zu entkommen. Wenn du auf 0 Trefferpunkte fällst, kannst du 1 Ki-Punkt aufwenden (keine Aktion nötig), um stattdessen 1 Trefferpunkt zu haben.

BERÜHRUNG DES LANGEN TODES

Ab der 17. Stufe kannst du die Energie des Todes mit einer Berührung in eine Kreatur kanalisieren. Als Aktion berührst du eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um dich und gibst 1 bis 10 Ki-Punkte aus. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 2W10 Punkte nekrotischen Schaden pro aufgewendetem Ki-Punkt, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Wurf.

WEG DER SONNENSEELE

Mönche des Wegs der Sonnenseele lernen es, ihre eigene Lebensenergie in gleißende Lichtblitze zu kanalisieren. Sie lehren, dass diese Meditation die Fähigkeit gewähren kann, das unbeugsame Licht zu entfesseln, das in der Seele eines jeden Lebewesens strahlt.

STRAHLENDES SONNENGESCHOSS

Ab dem Zeitpunkt, wenn du in der 3. Stufe diese Tradition auswählst, kannst du gleißende Geschosse aus magischem Licht schleudern.

Du erhältst einen Fernkampf-Zauberangriff, denn du mit der Angriffsaktion verwenden kannst. Der Angriff hat eine Reichweite von 9 Metern. Du bist darin geübt und addierst deinen Geschicklichkeitsmodifikator auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Angriff verursacht gleißenden Schaden, mit einem Schadenswürfel von W4. Der Würfel verändert sich, wenn du Mönchsstufen gewinnst, entsprechend der Kampfkünste-Spalte in der Mönchstabelle.



Wenn du deine Angriffsaktion in deinem Zug verwendest, um diesen Spezialangriff zu verwenden, kannst du 1 Ki-Punkt aufwenden, um zwei zusätzliche Angriffe damit als Bonusaktion auszuführen.

VERSENGENDER LICHTBOGENSCHLAG

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, dein Ki in gleißende Wellen aus Energie zu kanalisieren. Unmittelbar nachdem du in deinem Zug deine Angriffsaktion verwendet hast, kannst du 2 Ki-Punkte ausgeben, um den Zauber des 1. Grades *Brennende Hände* als Bonusaktion zu wirken.

Du kannst zusätzliche Ki-Punkte ausgeben, um *Brennende Hände* auf einem höheren Zaubergang zu wirken. Jeder zusätzliche Ki-Punkt, den du aus gibst, erhöht den Zaubergang um 1. Die maximale Anzahl von Ki-Punkten (2 plus zusätzliche Punkte), die du für den Zauber ausgeben kannst, entspricht deiner halben Mönchsstufe (abgerundet).

VERSENGENDE SONNENEXPLOSION

Auf der 11. Stufe erhältst du die Fähigkeit, eine Kugel aus Licht zu erschaffen, die sich in einer vernichtenden Explosion entlädt. Du kannst als Aktion die Kugel magisch erschaffen und sie an einen Punkt deiner Wahl innerhalb von 45 Metern werfen, wo sie in einer Sphäre aus gleißendem Licht explodiert, für einen kurzen, aber tödlichen Augenblick.

Jede Kreatur in dieser Sphäre mit 6 Metern Radius muss einen Konstitutionsrettungswurf schaffen, um nicht 2W6 Punkte gleißenden Schaden zu erleiden. Eine Kreatur muss keinen Rettungswurf ablegen, wenn sie sich hinter vollständiger Deckung befindet, die nicht lichtdurchlässig ist.

Du kannst den Schaden der Sphäre erhöhen, indem du Ki-Punkte aus gibst. Jeder Punkt den du aus gibst, bis zu einem Maximum von 3 Punkten, erhöht den Schaden um 2W6.

SONNENSCHILD

Auf der 17. Stufe wirst du in eine magische, strahlende Aura gehüllt. Du gibst helles Licht in einem Radius von 9 Metern ab und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 9 Metern. Du kannst das Licht als Bonusaktion löschen oder entfachen.

Wenn eine Kreatur dich mit einem Nahkampfangriff trifft, solange das Licht leuchtet, kannst du deine Reaktion verwenden, um der Kreatur gleißenden Schaden zuzufügen. Der gleißende Schaden entspricht 5 + dein Weisheitsmodifikator.

PALADINE

Einige Leute sind Krieger von überlegener Tugend. Sie verkörpern eine Vielzahl von Eigenschaften, die von vielen als ehrenwert, gerecht und gut betrachtet werden. Diese Krieger wollen die besten Leute sein, die sie sein können. Wenn ein solcher Krieger eine besondere Hingabe zu einer bestimmten Gottheit verspürt, kann der Gott den Gläubigen mit einem Maß seiner göttlichen Macht belohnen, was die Person in einen Paladin verwandelt.

Verschiedene Paladinorden in den Vergessenen Reichen betonen verschiedene Elemente rechtschaffenen Verhaltens, aber von allen Paladinen wird erwartet, einem gemeinsamen Satz von Tugenden zu folgen:

Großzügigkeit. Sei großzügig und tolerant.

Gutwilligkeit. Sei ehrlich und halte deine Versprechen.

Höflichkeit. Behandle andere mit Respekt, egal wie sie dich behandeln. Ehre jene, die im Stand über dir stehen. Verdiane dir den Respekt jener, die unter dir stehen.

Rechtschaffenheit. Gesetze existieren, um jenen Wohlstand zu bringen, die unter ihnen leben. Ungerechte Gesetze müssen auf vernünftige Weise abgeschafft oder verändert werden.

Tapferkeit. Erlange Ruhm in der Schlacht. Beschütze jeden Schützling bis zum Tod.

Sei stolz auf deine Taten. Führe durch dein Beispiel. Lass deine Taten deine Absichten zeigen.

Sei bescheiden über deine Taten. Prahle nicht und akzeptiere keine Belohnungen, die dir nicht zustehen.

Sei selbstlos. Teile, was du hast, besonders mit jenen, die es am meisten brauchen.

Gutmütigkeit. Diene fröhlich und ohne Abneigung.

Weisheit. Verursache das größtmögliche Gute mit dem geringstmöglichen Schaden.

Frömmigkeit. Folge treu den Geboten deines Gottes.

Güte. Beschütze die Schwachen. Gewähre jenen Gnade, die Vergebung suchen.

Ehre. Halte dich an deinen Kodex. Der Tod ist besser als Ehrlosigkeit.

Jeder Paladin bewertet und betont diese Tugenden abhängig von seinem persönlichen Ethos und religiösen Hintergrund. Ein Paladin von Sune würde gewiss die Aspekte der höflichen Liebe und Höflichkeit betonen, während ein Paladin des Tyr sich mehr mit Gerechtigkeit und der anständigen Behandlung von Feinden beschäftigen würde.

Die meisten Paladine in den Vergessenen Reichen sind, wie Kleriker, einer bestimmten Gottheit verschrieben. Die häufigsten Paladin-Gottheiten sind jene, die entschlossenes Handeln, Entscheidungsfreude, Wachsamkeit und Weisheit betonen. Torm und Tyr sind beliebte Gottheiten für Paladine, ebenso Ilmater, der Wert auf Selbstaufopferung und die Linderung des Leides legt. Auch wenn sie weniger verbreitet sind, gibt es Paladine der folgenden Gottheiten: Helm, Hoar, Lathander, Sune, Corellon Larethian, die Rote Ritterin, Clangeddin Silberbart, Arvoreen und Mystra.

Ihre Hingabe gegenüber einem höheren Ideal macht Paladine zu beliebten Volkshelden in den Reichen. Viele Geschichten werden über die edlen Ritter und schwurgebundenen Recken erzählt, auch wenn Pragmatiker anmerken, dass die Geschichten oft mit einem gewaltigen Opfer durch besagten Recken enden.

Die üblichsten Schutzherren für Paladine des Schwurs der Hingabe und des Schwurs der Krone (der unten beschrieben ist) sind Helm, Torm und Tyr – Schutz, Tapferkeit und Gerechtigkeit –, wobei auch Ilmater über hingebungsvolle Recken verfügt. Die grünen Ritter, die sich dem Schwur der Alten verpflichtet haben, könnten Arvoreen oder Corellon folgen, während die Vergelter des Schwurs der Rache Schutzherren wie Hoar folgen, auch wenn es durchaus auch Rächer von Helm und Tyr gibt, die brutale Gerechtigkeit vollstrecken.

PALADINORDEN

Die folgenden Orden findet man in verschiedenen Teilen der Vergessenen Reiche.

ORDEN DES GEFÄHRTEN

Der Orden des Gefährten hat seinen Sitz in Elturgard in den Westlichen Herzlanden und hat geschworen, die Nation zu schützen. Er wurde nach der Zauberpest gegründet und half dabei, Elturgard aufzubauen, das um die Stadt Elturel herum liegt und den Fluss Chionthar überblickt. Die Gefährten beschützen die Zivilisation vor gefährlichen und wilden Mächten, besonders vor unnatürlichen Kreaturen. Von den Optionen für das Merkmal Heiliger Schwur sind der Schwur der Krone (unten beschrieben) und der Schwur der Hingabe (beschrieben im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*) gleichermaßen in ihren Reihen vertreten.

ORDEN DES VERGOLDETEN AUGES

Das Kloster und die Kathedrale von Helms Feste stehen am Rand des Neverwinterwalds im Norden und beide sind eine sichere Zuflucht für Reisende. Der Orden des Vergoldeten Auges beschützt die Festung und dient der Gemeinschaft der Umgebung, doch ihre Mission hat einen weitaus breiteren Fokus: Sie beschützen die Welt vor Gefahren, die aus anderen Existenzebenen drohen, besonders aus den Unteren Ebenen. Viele Paladine und andere haben sich dem Orden angeschlossen, um seinem Ruf zu folgen, teuflische Eindringlinge aus der Welt zu verbannen. In den letzten Jahren sind viele aus Helms Feste aufgebrochen, um die Arbeit des Ordens in der weiten Welt voranzubringen.

Von den Optionen für das Klassenmerkmal Heiliger Schwur im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) folgen die meisten Paladine des Vergoldeten Auges dem Schwur der Hingabe, doch gibt es auch einige Fanatiker, die dem Schwur der Rache anhängen.

ORDEN VON SAMULAR

Der Heilige Orden von Samular, auch bekannt als die Ritter von Samular, besteht aus Kriegerern im Dienste von Tyr. Der Orden hat seinen Stützpunkt in Gipfelhalle, hat aber auch ein Kapitelhaus in Waterdeep. Der legendäre Paladin Samular Caradoon gründete den Orden im Jahre 952 nach dem Zweiten Trollkrieg und dem Tod seiner Brüder Renwick „Schneemantel“ und Amphail dem Gerechten während des Krieges. Als Tyr schwieg und die Paladine in seinen Diensten ihre Macht verloren, wandten sich viele anderen Göttern wie Torm zu, doch die Ritter von Samular blieben Tyr treu. Ihre Geduld wurde belohnt, als bei Tyr's Rückkehr in die Welt viele ihrer weniger werdenden Mitglieder mit der Macht eines Paladins erfüllt wurden. Viele Paladine des Ordens, die für ihre Unterstützung des Gesetzes bekannt sind, folgen dem Schwur der Krone, der unten beschrieben ist.

HEILIGER SCHWUR

Paladine in den Vergessenen Reichen haben die folgende Option für Heilige Schwüre, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Spielerhandbuch*.

SCHWUR DER KRONE

Der Schwur der Krone hat sich den Idealen der Zivilisation verschrieben, sei es der Geist einer Nation, die Treue gegenüber einem Lehnsherren oder der Dienst an einer Gottheit der Gesetze und der Herrschaft. Die Paladine, die diesen Schwur leisten, verschreiben sich der Aufgabe, der Gesellschaft zu dienen und besonders den gerechten Gesetzen, die die Gesellschaft zusammenhalten. Diese Paladine sind die wachsamen Beschützer auf den Mauern und stellen sich gegen die chaotischen Horden der Barbarei, die drohen, alles zu zerstören, was die Zivilisation erbaut hat. Sie sind weithin als Beschützer, Vorbilder oder Wächter bekannt. Oft sind Paladine, die diesen Schwur leisten, Mitglieder eines Ritterordens, der im Dienst einer Nation oder eines Souveräns steht, und leisten ihren Schwur als Teil ihrer Aufnahme in die Reihen des Ordens.

GEBOTE DER KRONE

Die Gebote des Schwurs der Krone werden oft vom Souverän festgelegt, dem der Eid geschworen wird, legen aber allgemein Wert auf die folgenden Grundsätze.

Gesetz. Das Gesetz steht über allem. Es ist der Mörtel, der die Steine der Zivilisation zusammenhält, und es muss respektiert werden.

Loyalität. Dein Wort ist deine Pflicht. Ohne Loyalität sind Eide und Schwüre ohne Bedeutung.

Tapferkeit. Du musst bereit sein, das zu tun, was nötig ist, um der Ordnung zu dienen, selbst im Angesicht übermächtiger Gefahren. Wenn du nicht handelst, wer soll es tun?

Verantwortung. Du musst mit den Folgen deiner Taten leben und bist verantwortlich dafür, deine Aufgaben und Pflichten zu erfüllen.

ZAUBER DES SCHWURS

Du erhältst die folgenden Schwurzauber auf den angegebenen Paladinstufen.

ZAUBER DES SCHWURS DER KRONE

Paladinstufe	Zauber
3. Stufe	<i>Befehl, Erzwungenes Duell</i>
5. Stufe	<i>Schützendes Band, Zone der Wahrheit</i>
9. Stufe	<i>Aura der Gesundheit, Schutzgeister</i>
13. Stufe	<i>Hüter des Glaubens, Verbannung</i>
17. Stufe	<i>Geas, Kreis der Macht</i>

GÖTTLICHE MACHT FOKUSSIEREN

Wenn du diesen Schwur in der 3. Stufe auswählst, erhältst du die folgenden Optionen für das Merkmal Göttliche Macht fokussieren.

Herausforderung des Recken. Als Bonusaktion sprichst du eine Herausforderung aus, die andere Kreaturen in den Kampf mit dir zwingt. Alle Kreaturen deiner Wahl innerhalb von 9 Metern, die dich sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf ablegen. Bei einem misslungenen Wurf kann sich die



Kreatur nicht freiwillig mehr als 9 Meter von dir entfernen. Der Effekt endet für eine Kreatur, wenn du kampfunfähig bist oder stirbst oder wenn die Kreatur mehr als 9 Meter von dir weg ist.

Das Blatt wenden. Als Bonusaktion kannst du verwundete Kreaturen mit deinem Merkmal Göttliche Macht fokussieren stärken. Alle Kreaturen deiner Wahl innerhalb von 9 Metern, die dich hören können, erhalten 1W6 + dein Charisma-Modifikator (Minimum 1) Trefferpunkte, wenn sie nicht mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte besitzen.

GÖTTLICHES BÜNDNIS

Ab der 7. Stufe kannst du, wenn eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um dich Schaden erleidet, deine Reaktion verwenden, um auf magische Weise deine Gesundheit mit der des Ziels auszutauschen, sodass die Kreatur keinen Schaden erleidet. Stattdessen erleidest du den Schaden. Der Schaden kann nicht verringert oder verhindert werden.

STANDHAFTE SEELE

Ab der 15. Stufe hast du einen Vorteil bei Rettungswürfen, um nicht gelähmt oder betäubt zu werden.

ERHABENER RECKE

Wenn du die 20. Stufe erreichst, ist deine Präsenz auf dem Schlachtfeld eine Inspiration für jene, die sich deiner Sache verschrieben haben. Du kannst deine Aktion verwenden, um für 1 Stunde die folgenden Vorteile zu erlangen:

- Du erhältst Resistenz gegen Wucht-, Stich- und Hiebsschaden durch nichtmagische Waffen.
- Deine Verbündeten erhalten einen Vorteil bei Todesrettungswürfen, solange sie sich innerhalb von 9 Metern um dich befinden.
- Du erhältst einen Vorteil bei Weisheitsrettungswürfen, so wie deine Verbündeten innerhalb von 9 Metern um dich.

Dieser Effekt endet, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst. Sobald du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder verwenden, wenn du eine lange Rast abgeschlossen hast.

SCHURKEN

Es gibt jene, deren Begabungen nicht das Schwert oder die Kunst sind, sondern leise Bewegungen, geschicktes Handeln und Heimlichkeit. Solche Talente führen oft zu illegalen Betätigungen, die die meisten Städte plagen, doch können sie im Umgang mit gefährlichen Monstern und verlorenen Schätzen gut genutzt werden.

Die meisten großen Städte in den Reichen haben einige Diebesunterschlüpfe, die sich miteinander messen. Einige Orte, wie Baldurs Tor, haben eine organisierte Gruppe von Schurken, die alle derartigen Aktivitäten kontrollieren. Die meisten Diebesunterschlüpfe sind geheime Versammlungsorte, oft unter der Stadt, und ziehen um, nachdem sie entdeckt worden sind.

Die Stadt Waterdeep war einst Heimat der mächtigsten Gilde von Dieben im Norden: die Schattendiebe. Die Fürsten von Waterdeep haben die Gilde zerschlagen und ihre Anführer gezwungen, aus der Stadt zu flüchten (auch wenn die Gruppe noch immer von Amn aus operiert). Es gibt nach wie vor Diebe und Assassinen in Waterdeep, aber sie sind in zahllose kleine Gruppen zersplittert oder operieren allein.

Die häufigste Erholung für solche Räuber ist das, was sie das Ehrliche Handwerk nennen: Sie ziehen auf Abenteuer aus, wo ihre schurkischen Fähigkeiten ungestraft genutzt werden können und später sogar in Liedern und Legenden gepriesen werden. Vielen Dieben gefällt dieses Leben. Sie halten sich an einen Kodex, der sie in zivilisierten Gegenden aus Schwierigkeiten heraushält, sie aber dennoch reich

macht; sie schwören, uralte Gruften und Monsterbehausungen auszuplündern anstatt Häuser und Geschäfte der Reichen in zivilisierten Ländern.

Einige Schurken haben gelernt, dass es leichter ist, jemandem die Tasche auszuräumen, wenn man einen königlichen Erlass hat. Deshalb sind viele Schurken Diplomaten, Höflinge, Vorteilsgewährer und Informationshändler, natürlich neben den bekannteren Dieben und Assassinen. Solche Schurken tauchen leicht in der zivilisierten Gesellschaft unter und sind häufiger Öl als Sand im Getriebe.

SCHURKENARCHETYPEN

Schurken in den Vergessenen Reichen haben die folgenden Optionen für Schurkenarchetypen, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

STRIPPENZIEHER

Du fokussierst dich auf Leute und den Einfluss und die Geheimnisse, die sie haben. Viele Spione, Höflinge und Intriganten folgen diesem Archetypen und führen ein Leben der Intrige. Nicht nur Messer und Gifte sind deine Waffen, sondern auch Worte, und Geheimnisse und Gefallen sind dir die liebsten Schätze.

MEISTER DER INTRIGE

Wenn du diesen Archetyp auf der 3. Stufe auswählst, erhältst du Übung mit der Verkleidungsausrüstung, der Fälscherausrüstung und einem Spiel deiner Wahl. Du lernst auch zwei Sprachen deiner Wahl.

Außerdem kannst du perfekt die Sprachmuster und den Akzent einer Kreatur nachahmen, die du mindestens 1 Minute sprechen hörst, was dir erlaubt, dich als Muttersprachler in einem bestimmten Land auszugeben, wenn du die Sprache kennst.

MEISTER DER TAKTIK

Ab der 3. Stufe kannst du die Aktion Helfen als Bonusaktion verwenden. Wenn du außerdem die Helfen-Aktion nutzt, um einem Verbündeten dabei zu helfen, eine Kreatur anzugreifen, kann sich das Ziel des Angriffs innerhalb von 9 Metern um dich befinden, nicht nur innerhalb von 1,5 Metern, wenn das Ziel dich sehen oder hören kann.

ERKENNTNISREICHER MANIPULATOR

Ab der 9. Stufe kannst du, wenn du mindestens 1 Minute damit verbringst, eine Kreatur außerhalb des Kampfes zu beobachten oder mit ihr zu interagieren, bestimmte Informationen über ihre Fähigkeiten im Vergleich zu deinen erfahren. Der SL sagt dir, ob die Kreatur in zwei der folgenden Charakteristika deiner Wahl dir gegenüber gleich, überlegen oder unterlegen ist.

- Intelligenzwert
- Weisheitswert
- Charismawert
- Klassenstufen (wenn vorhanden)

Nach Entscheidung des SLs könntest du auch etwas über die Geschichte der Kreatur oder eines ihrer Persönlichkeitsmerkmale erfahren, soweit vorhanden.

ABLENKEN

Ab der 13. Stufe kannst du manchmal eine andere Kreatur einen Angriff erleiden lassen, der für dich gedacht war. Wenn du Ziel eines Angriffs wirst, solange sich eine Kreatur innerhalb von 1,5 Metern um dich befindet, die dir Deckung bietet, kannst du deine Reaktion nutzen, um den Angriff stattdessen die Kreatur treffen zu lassen.

SEELE DER TÄUSCHUNG

Ab der 17. Stufe können deine Gedanken nicht mit Telepathie oder anderen Mitteln gelesen werden, wenn du es nicht erlaubst. Du kannst falsche Gedanken präsentieren, indem du einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv Erkennen) des Gedankenlesers ablegst.

Egal was du sagst, Magie, die feststellen soll, ob du die Wahrheit sagst, zeigt immer, dass du die Wahrheit sprichst, wenn du es möchtest, und du kannst nicht durch Magie gezwungen werden, die Wahrheit zu sprechen.

DRAUFGÄNGER

Du konzentrierst deine Ausbildung auf die Kunst der Klinge und verlässt dich gleichermaßen auf Geschwindigkeit, Eleganz und Charme. Während manche Krieger in schwere Rüstung gehüllte Rohlinge sind, sieht deine Kampfweise fast wie eine Darbietung aus. Duellanten und Piraten gehören oft zu diesem Archetyp.

Ein Draufgänger ist ein Meister des Kampfes Mann gegen Mann und kann mit zwei Waffen kämpfen, während er sich sicher von seinem Gegner entfernt.



KOMPLEXE BEINARBEIT

Wenn du diesen Archetyp in der 3. Stufe auswählst, lernst du, wie du einen Treffer landest und dann ohne Gegenschlag davonhuschen kannst. Wenn du während eines Zugs einen Nahkampfangriff gegen eine Kreatur ausführst, kann diese für den Rest deines Zugs keine Gelegenheitsangriffe gegen dich ausführen.

VERWEGENE DREISTIGKEIT

Ab der 3. Stufe wirfst du dich mit unverwechselbarer Zuversicht in die Schlacht. Du kannst deinen Charismamodifikator auf deine Initiativwürfe addieren.

Außerdem brauchst du für deinen Hinterhältigen Angriff keinen Vorteil beim Angriffswurf, solange sich keine Kreatur außer dem Ziel innerhalb von 1,5 Metern um dich befindet. Alle anderen Regeln für das Klassenmerkmal Hinterhältiger Angriff gelten weiterhin.

VERVE

Ab der 9. Stufe wird dein Charme außerordentlich betörend. Du kannst als Aktion einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Überzeugen) ablegen, dem sich eine Kreatur mit Weisheit (Motiv Erkennen) widersetzt. Die Kreatur muss dich hören können, und ihr müsst eine Sprache teilen.

Wenn der Wurf erfolgreich ist und die Kreatur dir feindlich gesonnen ist, hat sie einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen außer dir und kann keine Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen außer dir durchführen. Dieser Effekt hält 1 Minute an, bis einer deiner Gefährten das Ziel angreift oder mit einem Zauber anvisiert, oder bis du und das Ziel euch mehr als 18 Meter voneinander entfernt.

Wenn der Wurf erfolgreich ist und die Kreatur nicht feindlich gesinnt ist, dann ist sie für 1 Minute bezaubert. Solange sie bezaubert ist, behandelt sie dich als freundlichen Bekannten. Dieser Effekt endet sofort, wenn du oder einer deiner Gefährten der Kreatur irgendwie Schaden zufügt.

ELEGANTES MANÖVER

Ab der 13. Stufe kannst du eine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um einen Vorteil bei deinem nächsten Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) oder Stärke (Athletik) zu erhalten, den du im gleichen Zug ausführst.

MEISTERDUELLANT

Ab der 17. Stufe erlaubt es dir deine Meisterschaft der Klinge, einen Fehlschlag im Kampf in einen Erfolg zu verwandeln. Wenn du mit einem Angriff verfehlst, kannst du ihn noch einmal würfeln, diesmal mit Vorteil. Sobald du dieses Merkmal verwendest, kannst du es erst wieder verwenden, wenn du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

DRAUFGÄNGER UND ZWEI-WAFFEN-KAMPF

Der Draufgänger erfordert ein gutes Verständnis der Regeln von D&D, um sein volles Potenzial zu nutzen, besonders wenn es um den Kampf mit zwei Waffen geht. Andere Charaktere müssen eine Aktion zum Rückzug nutzen, wenn sie sich aus einem Nahkampf bewegen wollen, doch das Merkmal Komplexe Beinarbeit des Draufgängers kombiniert eine eingeschränkte Version des Rückzugs mit deinem Angriff. Das erlaubt es dir, deine Bonusaktion zu nutzen, um mit zwei Waffen zu kämpfen und dann sicher jedem Feind zu entkommen, den du angegriffen hast.



WALDLÄUFER

MONTOLIO STRECKTE DEN ARM AUS, UND DIE GROSSE Eule sprang sofort darauf und hielt sich vorsichtig am dicken Lederärmel des Mannes fest.

„Hast du die Drow gesehen?“, fragte Montolio.

Die Eule antwortete mit einem Huhu und begann eine komplizierte Folge von plappernden Geräuschen. Montolio hörte genau zu und dachte über jedes Detail nach. Mit der Hilfe seiner Freunde, besonders dieser eher geschwätzigen Eule, hatte der Waldläufer die Drow mehrere Tage lang überwacht. Er wollte wissen, was die Dunkelelfen in das Tal getrieben hatte. Zunächst war Montolio davon ausgegangen, dass die Drow irgendwie mit Graul zu tun hätten, dem Orkhauptling der Region, doch im Lauf der Zeit begann der Waldläufer anderes zu vermuten.

—R.A. Salvatore, *Der Wächter im Dunkel*

Schon lange wandern die Waldläufer durch die Wildnis der Schwertküste und des Wilden Grenzlands. Ihre Praktiken gehen wie die der Druiden auf die frühesten Tage der Menschheit zurück. Und lange bevor die Menschen Fuß in den Norden

setzten, streiften elfische Waldläufer durch seine Wälder und erklommen seine Berge. Die Traditionen und die Einstellungen dieser Leute teilen nun Mitglieder vieler Völker. Besonders Leichtfuß-Halblinge hören oft den Ruf der Wildnis und werden zu Waldläufern. Oft dienen sie als Führer und Beschützer der umherziehenden Halblingsbanden. Gleichermassen folgen Schildzwerge, die weitab ihrer alten Klanfestungen reisen müssen, manchmal dem Pfad des Waldläufers.

Nicht jeder Goldsucher, der durch ferne Hügel streift und nicht jeder Fallensteller, der im unbewohnten Land jagt, ist ein Waldläufer. Wahre Waldläufer gehen in die Natur und empfinden sie als heilig, und wie Paladine werden sie von etwas Göttlichem berührt. Ihre Götter und Überzeugungen mögen anders aussehen, doch Waldläufer teilen gemeinsame Werte, was die Heiligkeit der Natur angeht. Waldläufer sind zwar keineswegs immer miteinander verbündet, doch bilden sie eine Art loser Gemeinschaft, die oft mit den Zirkeln der Druiden verbunden ist.

Im Norden und in den Herzlanden nutzen Waldläufer besondere Zeichen, um auf Lagerplätze, gefährliche Gegenden, böse Kreaturen, verdorbene Magie, Goblinoiden-Aktivität, verborgene Vorratslager, sichere Wege, Unterschlüpfe und Gräber und Gruften hinzuweisen. Viele dieser Symbole wurden aus elfischem Wissen abgeleitet oder von Gruppen wie den Harfnern geliehen. Diese Wegmarken sind zwar keineswegs eine Geheimsprache, doch sind sie für Nicht-Waldläufer schwer zu deuten, und sogar Druiden könnten sie nicht verstehen.

Insgesamt helfen Waldläufer Gemeinschaften, in der Wildnis zu überleben und zu gedeihen. Weite Teile der Schwertküste und des Nordens sind nicht besiedelt. Waldläufer verspüren den Drang, diese Länder zu erkunden. Sie suchen nach fruchtbarem Boden, auf dem die Zivilisation keimen kann, suchen Ressourcen (wie Metalle), die besiedelten Regionen helfen können, oder merzen das Böse aus, ehe es sich verbreiten kann. Andere Waldläufer spionieren gegnerischen Truppen hinterher oder jagen gefährliche Bestien oder Verbrecher. Da so weite Teile des Nordens Grenzland sind, spielen Waldläufer eine entscheidende Rolle dabei, Gemeinschaften sicher zu halten, und werden oft dafür bewundert.

MENSCHLICHE WALDLÄUFER

Menschliche Waldläufer der Mondscheininseln haben sich der Erdmutter verschrieben, und die, die eng mit Druidenzirkeln auf dem Festland zusammenarbeiten, ehren die Götter des Ersten Zirkels, aber die meisten Waldläufer unter den Menschen ziehen die Göttin Mielikki vor. Sie betrachten die Gottheit aber als zu wild und ürtümlich, als dass sie direkt zu ihr beten würden. Stattdessen beten sie zu Gwaeron Windstrom, damit er ihre Worte zur Göttin bringt. Gwaeron soll in einem Hain von Bäumen westlich der Stadt Dreieber schlafen, und die meisten seiner Anhänger machen mindestens einmal in ihrem Leben eine heilige Pilgerfahrt zu diesem Ort. Böse menschliche Waldläufer ehren normalerweise Malar für seine Wildheit und sein Jagdgeschick.

ELFISCHE WALDLÄUFER

Elfische Waldläufer sind normalerweise mit einer bestimmten Gemeinschaft assoziiert, wie Evereska oder Stämmen in den Nebelbergen. Elfische Waldläufer sind normalerweise keine wandernden Entdecker, sondern dienen als Kundschafter und Beschützer der elfischen Reiche. Solche Elfen verschreiben sich normalerweise Rillifane Rallathil oder Solonor Thelandria. Elfische Waldläufer, die es in die Ferne treibt, könnten stattdessen Fenmarel Mestarine vorziehen, den Gott der einsamen Wanderer, oder Shevarash, den elfischen Gott der Rache.

HALBLINGSWALDLÄUFER

Die meisten Halblinge, die die Natur und ihre raue Schönheit verehren, sind Leichtfüße. Ihre Banden verbringen mindestens so viel Zeit auf Straßen und Flüssen wie in Dörfern und Städten, und die Rolle des Waldläufers passt wie angegossen zum Lebensstil der meisten Leichtfüße. Leichtfuß-Waldläufer bevorzugen normalerweise den Gott Brandobaris in seinem Aspekt als Schutzherr der Erkundung. Halblinge, die mehr der Natur selbst zugeneigt sind, beten oft zu Sheela Peryroyl. Diejenigen, die sich dem Schutz von Siedlungen oder Reisenden verschreiben, ehren Arvoreen. Die wenigen Starkherz-Halblinge, die Waldläufer werden, ziehen normalerweise letztere beide Gottheiten vor.

ZWERGISCHE WALDLÄUFER

Die meisten Zwerge ziehen es vor, sich unter den Bergen zu verschanzen, nicht in der Wildnis der Oberfläche oder im Underdark umherzuziehen. Meistens sind zwergische Waldläufer entweder Schildzwerge, die aus ihrer Klanfestung ausgestoßen worden sind, oder klanlose Zwerge, die einen Platz in der Welt suchen. Manchmal sind zwergische Waldläufer Prospektoren, die die Welt erkunden, um neue Erzadern zu finden. Auf jeden Fall gibt es zwei Gottheiten, die solche Zwerge ansprechen: Marthammor Duin und Dumathoin.

ZAUBERER

Das Gewebe der Magie erfüllt jeden Teil der Reiche, und einige Leute haben die natürliche Begabung, das Gewebe wahrzunehmen, zu berühren und zu formen. Einige erben diese Fähigkeit von einem magischen Ahnen wie einem Drachen oder Engel, andere erhalten sie versehentlich durch Kontakt mit wilder magischer Macht und wieder andere manifestieren durch den Zufall oder die Hand des Schicksals, vielleicht prophezeit von Ereignissen bei ihrer Empfängnis oder Geburt.

Aufgrund ihrer unterschiedlichen Ursprünge und der verzögerten Manifestation ihrer Kräfte kann man Zauberer fast überall und bei allen Völkern finden. Größere Städte an der Schwertküste, darunter Baldurs Tor, Neverwinter und Waterdeep, beherbergen immer ein paar Zauberer, da Leute mit Magie von Orten angezogen werden, an denen ihre Fähigkeiten geschätzt werden. Zauberer sind etwas weiter verbreitet in Kulturen, die von Magie erfüllt sind, wie unter den Elfen von Immerdar und den Menschen von Halruaa. Die Hexen von Rashemen sind Zauberer, die die Gesellschaft dieses Landes lenken, aber ihre thayanischen Nachbarn verfolgen oft die Zauberer, die in Thay erscheinen, da sie Zauberei als Bedrohung für die Machtstruktur der Nation sehen, die auf dem Studium der Magierkunst beruht. Kulturen, die Magie hassen, wie die Nordländer und die Uthgardt, verstoßen oder töten Zauberer, die sich unter ihnen manifestieren.

WILDE MAGIE

Die Vergessenen Reiche haben eine lange Geschichte magischer Katastrophen und unkontrollierter Machtschwankungen, die Kreaturen oder das Land selbst verändern. Egal ob diese von nethe-rischen Magiern ausgelöst werden, die zu Göttern der Magie werden wollen, von Gottheiten, die während der Zeit der Sorgen gezwungen waren, über die Erde zu wandern, oder vom Unheil der Zauberpest; das magische Chaos, das solche Ereignisse verursachen, hat ein Vermächtnis von Zauberern der wilden Magie erschaffen. Dieses Vermächtnis ruht oft für Generationen und manifestiert sich dann plötzlich unter den richtigen (oder falschen) Umständen. Diese wilden Zauberwirker sind am häufigsten in Ländern, die unter der Zauberpest gelitten haben, wie Halruaa, Mulhorand und Bereiche von Cormyr und der Schwertküste.

DRAKONISCHE MAGIE

Drachen nehmen mitunter humanoide Gestalt an und leben für Jahrzehnte unter den niederen Kreaturen. Einige dieser Drachen haben Liebschaften mit Humanoiden oder erfüllen ihre Verbündeten oder Schergen mit Drachenmagie. Diese ermächtigten Kreaturen werden manchmal zu Zauberern der drakonischen Blutlinie oder geben ihre Fähigkeiten an ihre Nachkommen weiter. Zauberer der drakonischen Blutlinie sind durch die Taten einzelner Drachen oder Experimente von Drachenkulten fast überall in der Welt aufgetaucht, aber sie sind deutlich zahlreicher in Chessentea, das einst von Drachen regiert wurde, und im Land Murghôm in der Nähe von Thay, wo Drachenprinzen die letzten achtzig Jahre regiert haben.

MAGIE DES STURMS

Während der Teilung bedeckte ein anhaltender Sturm, der der Große Regen genannt wurde, das Meer der Gefallenen Sterne, verdunkelte den Himmel und führte zu gewaltigen Überschwemmungen. Tausende von Leuten ertranken, starben durch Blitzschläge oder Windstöße, die wie Fäuste trafen und Schiffe zum Kentern brachten. Einige Überlebende



dieser Ereignisse wurden mit Magie gesegnet oder verflucht. Sturmzauberer können Blitze, Donner und Wind ihrem Willen unterwerfen. Die meisten dieser neuen Zauberer entstanden nahe der Inneren See, aber Wolken des Großen Regens sind manchmal viel weiter gezogen. Auch wenn nicht alle Sturmzauberer ihre Macht vom Großen Regen erlangt haben, verbinden die meisten normalen Leute sie mit diesem zerstörerischen Wetter und behandeln sie deshalb mit Vorsicht.

URSPRUNG DER ZAUBEREI

Zauberer in den Vergessenen Reichen haben die folgende Option für ihren Ursprung der Zauberei, zusätzlich zu den Möglichkeiten aus dem *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*).

STURMZAUBEREI

Deine angeborene Magie stammt aus der Macht der elementaren Luft. Viele mit dieser Macht können ihre Magie auf ein Nahtoderlebnis während des Großen Regens zurückführen, aber vielleicht wurdest du während eines heulenden Sturms geboren, der so stark war, dass die Leute noch immer Geschichten davon erzählen, oder deine Blutlinie enthält den Einfluss mächtiger Luftkreaturen wie Vaati oder Dschinni. Was auch der Fall sein mag, die Magie des Sturms erfüllt dein Wesen.

Sturmzauberer sind unbezahlbare Mitglieder einer jeden Schiffsbesatzung. Ihre Magie erlaubt es ihnen, Kontrolle über Wind und Wetter in ihrer unmittelbaren Umgebung auszuüben. Ihre Fähigkeiten erweisen sich auch als nützlich, um Angriffe von Sahuagin, Piraten und anderen Bedrohungen auf dem Wasser abzuwehren.

WINDSPRECHER

Die arkane Magie, die du befehlighst, ist von elementarer Luft erfüllt. Du kannst Urtümlich sprechen, lesen und schreiben. (Diese Sprache sprechen erlaubt es dir, jene zu verstehen und von ihnen verstanden zu werden, die ihre Dialekte sprechen: Aqual, Aural, Ignal und Terral.)

STÜRMISCHE MAGIE

Ab der 1. Stufe kannst du eine Bonusaktion in deinem Zug verwenden, um wirbelnde Stöße elementarer Luft um dich entstehen zu lassen, unmittelbar bevor oder nachdem du einen Zauber des 1. Grades oder höher wirkst. Wenn du dies tust, kannst du bis zu 3 Meter weit fliegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

HERZ DES STURMS

Ab der 6. Stufe erhältst du Resistenz gegen Blitz- und Schallschaden. Wenn du außerdem anfängst, einen Zauber des 1. Grades oder höher zu wirken, der Blitz- oder Schallschaden verursacht, bricht Sturmmagie aus dir heraus. Diese Eruption sorgt dafür, dass Kreaturen deiner Wahl innerhalb von 3 Metern um dich, die du sehen kannst, Blitz- oder Schallschaden (du wählst immer, wenn sich diese Fähigkeit aktiviert) gleich deiner halben Zaubererstufe erleiden.

ARKANE ZAUBERWIRKER

Die einfachen Leute von Faerûn sehen oft keinen großen Unterschied zwischen Hexenmeistern, Magiern und Zauberern. Die meisten Zauberwirker sehen wenig Zweck darin, Rivalitäten mit anderen Arten arkaner Zauberwirker zu beginnen: Magie ist Magie, egal welche Methoden sie nutzt. Im Großen und Ganzen respektieren Hexenmeister, Magier und Zauberer einander als Anwender der Kunst, da sie die Macht verstehen, die sie repräsentiert.

STURMLENKER

Auf der 6. Stufe erhältst du die Fähigkeit, auf subtile Weise das Wetter um dich zu beeinflussen.

Wenn es regnet, kannst du eine Aktion verwenden, um den Regen in einer Sphäre mit 6 Metern Radius, die auf dir zentriert ist, aufhören zu lassen. Du kannst diesen Effekt als Bonusaktion beenden.

Wenn es windig ist, kannst du eine Aktion verwenden, um in einer Sphäre mit 30 Metern Radius, die auf dir zentriert ist, die Windrichtung zu bestimmen. Der Wind weht bis zum Ende deines nächsten Zugs in diese Richtung. Dieses Merkmal hat keinen Einfluss auf die Windgeschwindigkeit.

WUT DES STURMS

Wenn du ab der 14. Stufe von einem Nahkampfangriff getroffen wirst, kannst du deine Reaktion verwenden, um dem Angreifer Blitzschaden zuzufügen. Der Schaden entspricht deiner Zaubererstufe. Der Angreifer muss außerdem einen Stärkerettungswurf gegen deinen Zauberer-Zauberrettungswurf-SG ablegen. Misslingt der sein Rettungswurf, wird der Angreifer in gerader Linie 6 Meter von dir weggeschoben.

WINDSEELE

Ab der 18. Stufe erhältst du Immunität gegen Blitz- und Schallschaden.

Du erhältst außerdem eine magische Flugbewegungsrate von 18 Metern. Als Aktion kannst du deine Flugbewegungsrate für 1 Stunde um 9 Meter verringern und wählst dafür eine Anzahl von Kreaturen gleich deinem Charisma-Modifikator +3 aus, die sich innerhalb von 9 Metern um dich befinden. Die Kreaturen erhalten für 1 Stunde eine magische Flugbewegungsrate von 9 Metern. Sobald du deine Flugbewegungsrate auf diese Weise verringerst, kannst du dies erst wieder tun, nachdem du eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hast.

ZAUBERTRICKS FÜR HEXENMEISTER, MAGIER UND ZAUBERER

Anwender der Kunst haben die folgenden Zaubertricks für jene entwickelt, die gerne Zauber im Nahkampf wirken. Kriegsmagier von Cormyr, Klingensänger und Hexenmeister des Pakts der Klinge schätzen diese Zauber besonders.

Diese Zaubertricks sind Teil der Zauberliste für Hexenmeister, Magier und Zauberer.

DRÖHNENDE KLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1,5 Meter

Komponenten: V, M (eine Waffe)

Wirkungsdauer: 1 Runde

Als Teil der Aktion, mit der du diesen Zauber wirkst, musst du einen Nahkampfangriff mit einer Waffe gegen eine Kreatur in der Reichweite des Zaubers ausführen, sonst misslingt der Zauber. Bei einem Treffer erleidet das Ziel die normalen Auswirkungen des Angriffs und wird bis zum Beginn deines nächsten Zugs von dröhnender Energie umgeben. Wenn sich das Ziel zuvor freiwillig bewegt, erleidet es sofort 1W8 Punkte Schallschaden und der Zauber endet.

Der Schaden dieses Zaubers steigt, wenn du höhere Stufen erreichst. Auf der 5. Stufe fügt der Nahkampfangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 Punkte Schallschaden zu, und der Schaden, den das Ziel erleidet, wenn es sich bewegt, steigt auf 2W8. Beide Schadenswürfe steigen in der 11. und 17. Stufe um 1W8.

GRÜNFEUERKLINGE

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1,5 Meter

Komponenten: V, M (eine Waffe)

Wirkungsdauer: Sofort

Als Teil der Aktion, mit der du diesen Zauber wirkst, musst du einen Nahkampfangriff mit einer Waffe gegen eine Kreatur in der Reichweite des Zaubers ausführen, sonst misslingt der Zauber. Bei einem Treffer erleidet das Ziel die normalen Auswirkungen des Angriffs, und grünes Feuer springt vom Ziel auf eine andere Kreatur deiner Wahl, die du sehen kannst und die sich innerhalb von 1,5 Metern zum Ziel befindet. Die zweite Kreatur erleidet Feuerschaden gleich dem Modifikator deines Attributs zum Zauberwirken.

Der Schaden dieses Zaubers steigt, wenn du höhere Stufen erreichst. Auf der 5. Stufe fügt der Nahkampfangriff dem Ziel zusätzlich 1W8 Punkte Feuerschaden zu, und der Schaden, den das zweite Ziel erleidet, steigt um 1W8 + der Modifikator deines Attributs zum Zauberwirken. Beide Schadensarten steigen in der 11. und 17. Stufe um 1W8.

BLITZKÖDER

Zaubertrick der Hervorrufung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 4,5 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Sofort

Du erschaffst eine Peitsche aus Blitzenergie, die eine Kreatur deiner Wahl innerhalb der Reichweite, die du sehen kannst, trifft. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf schaffen, um nicht 3 Meter in gerader Linie direkt auf dich zu gezogen zu werden und dann 1W8 Blitzschaden zu erleiden, wenn es sich innerhalb von 1,5 Metern um dich befindet.

Der Schaden des Zaubers steigt um 1W8, wenn du die 5. Stufe (2W8), die 11. Stufe (3W8) und die 17. Stufe (4W8) erreichst.

SCHWERTEXPLOSION

Zaubertrick der Beschörung

Zeitaufwand: 1 Aktion

Reichweite: 1,5 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Sofort

Du erschaffst für einen Augenblick einen Kreis gespenstischer Klingen, die um dich herumfegen. Jede Kreatur in Reichweite außer dir muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen, um nicht 1W6 Punkte Energieschaden zu erleiden.

Der Schaden des Zaubers steigt um 1W6, wenn du die 5. Stufe (2W6), die 11. Stufe (3W6) und die 17. Stufe (4W6) erreichst.





KAPITEL 5: HINTERGRÜNDE

DIE HINTERGRÜNDE, DIE IM *PLAYER'S HANDBOOK* (*Spielerhandbuch*) beschrieben sind, finden sich in der einen oder anderen Form alle in Faerûns unterschiedlichen Gesellschaften. Dieses Kapitel bietet zusätzliche Hintergründe für Charaktere in einer Kampagne in den Vergessenen Reichen. Viele davon sind spezifisch für Faerûn oder die Schwertküste und den Norden.

Wie im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) bieten alle Hintergründe, die hier beschrieben sind, Übungen, Sprachen und Ausrüstung, sowie Hintergrundmerkmale und manchmal eine Variante. Was Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Bindungen und Makel angeht, verwenden die meisten Hintergründe in diesem Kapitel thematisch ähnliche Hintergründe im *Player's Handbook* als Fundament.

ADELIGER AUS WATERDEEP

Du bist ein Spross einer der großen Adelsfamilien aus Waterdeep. Waterdeeps Adelige sind menschliche Familien, die Privilegien und ihren Platz in der Prachtvollen Stadt eifersüchtig hüten, und haben den Ruf in ganz Faerûn, exzentrisch, verwöhnt, dekadent und vor allem reich zu sein.

Egal ob du ein strahlendes Beispiel für diesen Ruf oder die Ausnahme bist, die die Regel beweist, auf jeden Fall erwarten die Leute Dinge von dir, wenn sie deinen Nachnamen kennen und wissen, was er bedeutet. Deine Gründe, ein Leben als Abenteurer zu beginnen, könnten irgendwie mit deiner Familie zusammenhängen: Bist du der Familienrebell, der sich lieber in dreckigen Gewölben herumtreibt als auf einem Ball Zzar zu schlürfen? Oder hast du für deine Familie Schwert oder Zauber aufgenommen, damit sie jemanden von Ansehen hat, der ihr Vermächtnis hütet.

Arbeite mit deinem SL zusammen, um die Familie zu entwickeln, zu der du gehörst. Es gibt ungefähr 75 Blutlinien in Waterdeep, die alle ihre eigenen finanziellen Interessen, Spezialisierungen und Intrigen aufweisen. Du bist vielleicht ein Teil der Hauptlinie deiner Familie und sollst irgendwann ihr Oberhaupt werden. Oder du bist einer von vielen Vettern, die zwar weniger Ansehen genießen, aber auch weniger Verantwortung tragen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, Überzeugen

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Ein Spiel oder Musikinstrument deiner Wahl

Sprachen: Eine beliebige deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Satz edle Kleidung, ein Siegelring oder eine Brosche, eine Abstammungsurkunde, ein Schlauch edlen Zzars oder Weins und eine Börse mit 20 GM

MERKMAL: STANDESGEMÄSSES LEBEN

Solange du dich in Waterdeep oder anderswo im Norden aufhältst, kümmert sich dein Haus um deine alltäglichen Bedürfnisse. Dein Name und Siegelring reichen aus, um die meisten deiner Ausgaben zu decken; die Herbergen, Tavernen und Festhallen, die du besuchst, schreiben deine Schulden nur zu gerne auf und schicken deinem Familiensitz in Waterdeep die Rechnung.

Dieser Vorteil erlaubt es dir, einen komfortablen Lebensstil zu führen, ohne 2 GM pro Tag bezahlen zu müssen, oder er verringert die Kosten für einen wohlhabenden oder aristokratischen Lebensstil um denselben Betrag. Du darfst nicht einen weniger wohlhabenden Lebensstil wählen und die Differenz als Einkommen nutzen. Der Vorteil ist Kredit, keine tatsächliche finanzielle Entlohnung.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Adelligen-Hintergrund im *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Mitglied einer Waterdeeps Familie passen.

Wie andere Adelige wurdest du in einer anderen Welt geboren und aufgezogen, als sie die meisten Leute kennen. Diese Welt gewährt dir Privilegien, aber verlangt auch, dass du Pflichten erfüllst, die deinem Stand angemessen sind. Deine Bindung könnte mit deiner Familie zu tun haben oder sich um ein anderes Adelshaus drehen, das mit deinem verbündet ist oder sich ihm widersetzt. Dein Ideal hängt im gewissen Maße davon ab, wie du deine Rolle in der Familie betrachtest und wie du dich in der weiten Welt als Vertreter deines Hauses präsentieren willst.

ERBE

Du bist der Erbe von etwas sehr wertvollem. Es handelt sich nicht bloß um Geld oder Wohlstand, sondern um einen Gegenstand, der dir und nur dir anvertraut worden ist. Dein Erbe könnte durch Geburtsrecht direkt von einem Mitglied deiner Familie zu dir gekommen sein, oder es könnte dir von einem Freund, einem Mentor, einem Lehrer oder einer anderen wichtigen Person in deinem Leben anvertraut worden sein. Die Offenbarung deines Erbes hat dein Leben verändert, und könnte dich auf den Pfad des Abenteuers geschickt haben, aber es könnte auch viele Gefahren bergen, wie die Leute, die deine Gabe haben wollen und versuchen werden, sie dir wegzunehmen – mit Gewalt, wenn es nötig ist.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Überlebenskunst, plus eines nach Wahl aus Arkane Kunde, Geschichte und Religion

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Ein Spiel oder Musikinstrument deiner Wahl

Sprachen: Eine deiner Wahl

Ausrüstung: Dein Erbe, ein Satz Reisekleidung, das Werkzeug, für das du dich in diesem Hintergrund entschieden hast, und eine Börse mit 15 GM

MERKMAL: ERBE

Wähle oder bestimme dein Erbe zufällig aus den Möglichkeiten in der unten aufgeführten Tabelle. Setze dich mit deinem Spielleiter zusammen, um die Details zu bestimmen: Warum ist dein Erbe so wichtig, und was ist seine ganze Geschichte? Du willst vielleicht, dass der SL diese Details als Teil des Spiels erfindet, sodass du zusammen mit deinem Charakter mehr über dein Erbe lernen kannst.

Der Spielleiter kann dein Erbe als Aufhänger für die Geschichte verwenden, dich auf eine Quest zu schicken, bei der du mehr über seine Geschichte und sein wahres Wesen herausfinden kannst, oder dich mit Feinden konfrontieren, die es für sich beanspruchen oder verhindern wollen, dass du das erfährst, was du suchst. Der SL entscheidet auch über die Eigenschaften deines Erbes und wie sie mit der Geschichte und Bedeutung des Gegenstands zusammenhängen. Beispielsweise könnte das Objekt ein schwacher magischer Gegenstand sein, oder einer, der mit einer bescheidenen Fähigkeit beginnt und im Lauf der Zeit mächtiger wird. Oder das wahre Wesen deines Erbes ist im ersten Moment noch nicht offensichtlich und wird nur offenbart, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden.

Wenn du deine Abenteurerlaufbahn beginnst, kannst du dich entscheiden, ob deine Gefährten sofort von deinem Erbe



wissen sollen oder nicht. Anstatt Aufmerksamkeit auf dich zu ziehen, willst du vielleicht dein Erbe geheim halten, bis du mehr darüber erfährst, was es für dich bedeutet und was es für dich tun kann.

ERBE

W8	Objekt oder Gegenstand
1	Ein Dokument, etwa eine Karte, ein Brief oder ein Tagebuch
2–3	Ein Stück Tand (siehe „Tand“ in Kapitel 5 im <i>Player's Handbook</i> (Spielerhandbuch))
4	Ein Kleidungsstück
5	Ein Schmuckstück
6	Ein arkanes Buch oder eine Formelsammlung
7	Eine geschriebene Geschichte, ein Lied, Gedicht oder Geheimnis
8	Eine Tätowierung oder anderes Körperlmal

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Volkshelden-Hintergrund im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) als Grundlage für

deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Erbe passen. Deine Bindung könnte direkt mit deinem Erbe zu tun haben, oder mit der Person, von der du es erhalten hast. Dein Ideal könnte davon beeinflusst sein, was du über dein Erbe weißt, oder was du mit deiner Gabe tun willst, sobald du begreifst, wozu sie fähig ist.

FRAKTIONSAGENT

Viele Organisation, die im Norden und über ganz Faerûn aktiv sind, sind nicht von geographischen Einschränkungen gebunden. Diese Fraktionen verfolgen ihre Ziele, ohne auf politische Grenzen zu achten, und ihre Mitglieder sind überall aktiv, wo es die Organisation für notwendig erachtet. Für diese Gruppen arbeiten Lauscher, Gerüchtemacher, Schmuggler, Mietlinge, Versteckhüter (Leute, die Verstecke voller Wohlstand oder Magie beschützen, die die Agenten der Fraktion verwenden können), Zufluchtschwärmer und Leute, die die Abwurfstellen für Nachrichten beschützen, um nur wenige zu nennen. Im Kern jeder Fraktion gibt es jene, die nicht nur eine kleine Funktion für diese Organisation erfüllen, sondern als ihre Hände, ihr Kopf und ihr Herz dienen.

Im Vorfeld deiner Abenteuerlaufbahn (und als Vorbereitung dafür) hast du als Agent für eine bestimmte Fraktion in Faerûn gedient. Du könntest offen oder heimlich aktiv gewesen sein, abhängig von der Fraktion, ihren Zielen und davon, wie diese Ziele zu deinen passen. Dass du ein Abenteuerer geworden bist, heißt nicht unbedingt, dass du die Mitgliedschaft in der Fraktion aufgegeben hast (doch ist das durchaus möglich). Es könnte deinen Status in der Fraktion sogar verbessern.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Motiv erkennen und eine Fertigkeit mit Intelligenz, Weisheit oder Charisma deiner Wahl, passend zu deiner Fraktion

Sprachen: Zwei deiner Wahl

Ausrüstung: Abzeichen oder Emblem deiner Fraktion, eine Kopie eines wichtigen Textes der Fraktion (oder ein Codebuch für eine verdeckte Fraktion), ein Satz gewöhnliche Kleidung und eine Börse mit 15 GM

FRAKTIONEN DER SCHWERTKÜSTE

Dass es keine große, zentralisierte Regierung im Norden und entlang der Schwertküste gibt, ist vermutlich direkt dafür verantwortlich, dass Geheimgesellschaften und Verschwörungen in diesen Ländern soviel Bedeutung besitzen. Wenn dein Hintergrund der eines Agenten für eine der wichtigen Fraktionen des Nordens und der Schwertküste ist, sind dies einige Möglichkeiten.

Die Harfner. Die Harfner wurden vor mehr als einem Jahrtausend gegründet, dann mehrere Male aufgelöst und neu organisiert. Sie sind noch immer eine mächtige Organisation hinter den Kulissen, die daran arbeitet, das Böse zu bekämpfen und Gerechtigkeit durch Wissen und nicht durch rohe Gewalt zu verbreiten. Agenten der Harfner sind in Nachforschungen geübt, was es ihnen erlaubt, als Detektive und Spione zu agieren. Sie suchen oft die Unterstützung anderer Harfner, wohlwollender Barden und Wirte, von Waldläufern und den Klerikern der Götter, die im Einklang mit den Idealen der Harfner stehen.

Der Orden des Panzerhandschuhs. Der Orden des Panzerhandschuhs ist eine der neuesten Machtgruppen in Faerûn und hat eine Agenda, die der der Harfner ähnelt. Ihre Methoden sind jedoch ganz andere: Träger des Panzerhandschuhs sind heilige Krieger auf einer rechtschaffenen Queste, um das Böse zu zermalmen und für Gerechtigkeit zu sorgen. Sie würden sich niemals in den Schatten verbergen. Agenten des Ordens sind normalerweise geübt in Religion, und oft su-

chen sie die Unterstützung von Gesetzeshütern, die den Idealen des Ordens wohlgesonnen sind, und von den Klerikern der Schutzgötter des Ordens.

Die Smaragdenklave. Das zweifache Ziel der Smaragdenklave ist es, das Gleichgewicht in der natürlichen Ordnung zu wahren und die Kräfte zu bekämpfen, die dieses Gleichgewicht gefährden. Wer der Fraktion dient, ist ein Meister der Überlebenskunst und kann sich in der Natur ernähren. Anhänger sind oft geübt in Naturkunde und können die Unterstützung von Holzfällern, Jägern, Waldläufern, Barbarenstämmen, Druidenzirkeln und Priestern suchen, die die Götter der Natur verehren.

Der Rat der Grafen. Einerseits sind die Agenten des Rats der Grafen Vertreter der Städte und anderen Regierungen, aus denen sich der Rat zusammensetzt. Doch ist der Rat auch eine Fraktion mit Interessen und Sorgen, die über lokale Politik und Geographie hinausgehen, und er hat seinen eigenen Kader von Personen, die die größeren Pläne der Organisation verfolgen. Agenten des Rats müssen in Geschichte bewandert sein und können sich immer auf die Unterstützung der Regierungen verlassen, die Teil des Rats sind, sowie anderer Anführer und Gruppierungen, die seinen Idealen folgen.

Die Zhentarim. In den letzten Jahren sind die Zhentarim sichtbarer in der ganzen Welt geworden, und die Gruppe arbeitet daran, ihren Ruf beim Volk zu verbessern. Die Fraktion zieht Angestellte und Verbündete aus vielen Lebenswegen an und gibt ihnen Aufgaben, die den Zielen des Schwarzen Netzwerks dienen, aber nicht unbedingt kriminell sind. Agenten des Schwarzen Netzwerks müssen oft geheim arbeiten und sind oft im Täuschen geübt. Sie suchen die Unterstützung von Magiern, Söldnern, Kaufleuten und Priestern, die mit den Zhentarim verbündet sind.

MERKMAL: SICHERE ZUFLUCHT

Als Fraktionsagent hast du Zugriff auf ein geheimes Netzwerk von Unterstützern und Agenten, die dir bei deinen Abenteuern helfen können. Du kennst einige geheime Zeichen und Passwörter, die du nutzen kannst, um solche Agenten zu identifizieren. Sie können dir dann Zugang zu sicheren Zufluchthäusern, einen kostenlosen Schlafplatz oder Unterstützung beim Finden von Informationen liefern. Diese Agenten werden niemals ihr Leben für dich riskieren oder ihre wahre Identität offenbaren.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Akolythen-Hintergrund im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Fraktionsagent passen. (Betrachte etwa die Wörter „Glaube“ und „Fraktion“ als beidseitig austauschbar.)

Deine Bindung könnte mit anderen Mitgliedern deiner Fraktion zu tun haben, oder mit einem Ort oder Gegenstand, der der Fraktion wichtig ist. Das Ideal, nach dem du strebst, steht normalerweise im Einklang mit den Geboten und Prinzipien deiner Fraktion, könnte aber auch deutlich persönlicher sein.

HÖFLING

In deiner Vergangenheit hattest du eine Position von Bedeutung an einem Adelshof oder in einer bürokratischen Organisation inne. Du könntest aus einer Oberschichtfamilie kommen oder nicht; deine Talente und nicht die Umstände deiner Geburt könnten dir deine Position gesichert haben.

Du warst vielleicht einer der vielen Funktionäre, Bedienten und anderer Mitläufer am Hof von Silbrigmond, oder

vielleicht hast du dich durch das groteske und manchmal halsabschneiderische Konglomerat von Gilden, Adeligen, Abenteurern und Geheimgesellschaften von Waterdeep bewegt. Du könntest einer der Gesetzeshüter oder Funktionäre hinter den Kulissen von Baldurs Tor oder Neverwinter gewesen sein, oder du bist in oder um Burg Daggerdale aufgewachsen.

Selbst wenn du nicht mehr länger ein volles Mitglied der Gruppe bist, in der du deine Karriere begonnen hast, können deine Beziehungen mit deinen ehemaligen Mithöflingen immer noch vorteilhaft für dich und deine Abenteurergefährten sein. Du könntest Missionen mit deinen neuen Gefährten durchführen, die die Interessen der Organisation voranbringen, in der du begonnen hast. Auf jeden Fall werden dir die Fähigkeiten, die du als Höfling erlangt hast, dir als Abenteurer gut dienen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Motiv erkennen, Überzeugen
Sprachen: Zwei deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Satz edler Kleidung und eine Börse mit 5 GM

MERKMAL: FUNKTIONÄR DES HOFES

Dein Wissen über die Funktionsweise von Bürokratien erlaubt es dir, auf die Aufzeichnungen und inneren Mechanismen eines jeden Adelshofs und einer jeden Regierung zuzugreifen, auf die du stößt. Du weißt wer die Macher sind, an wen du dich wegen Gefallen wenden musst und welche für die Gruppierung interessanten Intrigen es gibt.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Adeligen-Hintergrund im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Höfling passen.

Der Adelshof oder die bürokratische Organisation, wo du deine Karriere begonnen hast, hat direkt oder indirekt mit deiner Bindung zu tun (dies könnte für bestimmte Individuen in der Gruppe gelten, wie deinen Gönner oder Mentor). Dein Ideal könnte mit der vorherrschenden Philosophie des Hofes oder der Organisation zu tun haben.

KLANHANDWERKER

Das Stämmige Volk ist bekannt für seine Handwerkskunst und den Wert seiner Erzeugnisse, und du wurdest in dieser uralten Tradition ausgebildet. Über Jahre hast du unter einem zwergischen Handwerksmeister gelernt, ertrugst lange Arbeitstage und abfällige, mürrische Behandlung, um die Fähigkeiten zu erlangen, die du heute besitzt.

Du bist vermutlich ein Zwerg, aber nicht unbedingt. Besonders im Norden haben die Klans der Schildzwerges vor langer Zeit gelernt, dass nur stolze Narren, die sich mehr um ihr Ego als um ihre Kunst kümmern, vielversprechende Lehrlinge abweisen, selbst wenn sie anderen Völkern angehören. Wenn du kein Zwerg bist, hast du aber den feierlichen Schwur geleistet, niemals einen Lehrling in deinem Handwerk anzunehmen; nur Zwerge dürfen die Fähigkeiten von Moradins liebsten Kindern weitergeben. Du hättest aber keine Probleme damit, einen zwergischen Meister zu finden, der bereit ist, potenzielle Lehrlinge zu empfangen, die von dir empfohlen wurden.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, Motiv erkennen

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Eine Art von Handwerkszeug

Sprachen: Zwergisch oder eine andere Sprache nach Wahl, wenn du Zwergisch bereits beherrscht

Ausrüstung: Ein Satz Handwerkszeug, mit dem du geübt bist, ein Schöpferzeichen-Meißel, mit dem du deine Werke mit dem Symbol des Klans oder Handwerkers kennzeichnen kannst, von dem du deine Kenntnisse gelernt hast, ein Satz Reisekleidung und eine Börse mit 5 GM und einem Juwel im Wert von 10 GM

MERKMAL: RESPEKT DES STÄMMIGEN VOLKS

So respektiert Klanhandwerker unter Außenstehenden sind, sind sie doch nirgends so geachtet wie unter Zwergen. Du wirst immer einen Platz zum Schlafen und Essen finden, wenn du dich an Orten aufhältst, wo Schildzwerge oder Goldzwerge leben, und die Leute in solchen Siedlungen könnten sich gegenseitig zu überbieten versuchen, um zu bestimmen, wer dir (und vielleicht deinen Gefährten) die beste Unterbringung und Unterstützung leisten kann.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Gildenhandwerker-Hintergrund im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Klanhandwerker passen. (Betrachte etwa die Wörter „Gilde“, „Zunft“ und „Klan“ als beidseitig austauschbar.)

Deine Bindung hat fast sicher mit dem Meister oder dem Klan zu tun, der dich ausgebildet hat, oder mit den Arbeiten, die du erzeugst. Dein Ideal könnte damit zu tun haben, die hohe Qualität deiner Arbeit zu halten oder die zwergische Tradition der Handwerkskunst zu wahren.

KLOSTERGELEHRTER

Als Kind warst du wissbegierig, wo deine Spielgefährten besitzergreifend oder rabaukig waren. In deinen prägenden Jahren hat dich dein Weg zu einem von Faerûns großen Lehrinstituten geführt, wo du eine Ausbildung begonnen und gelernt hast, dass Wissen wertvoller ist als Gold oder Edelsteine. Jetzt bist du bereit, dein Zuhause zu verlassen. Du willst es nicht aufgeben, aber mehr Wissen suchen, um es dem hinzuzufügen, das in den Lagern liegt.

Der berühmteste derartige Hort des Wissens in Faerûn ist Candlekeep. Die große Bibliothek braucht immer Arbeiter und Dienstboten, von denen einige aufsteigen, um Rollen mit größerer Verantwortung und Bedeutung zu übernehmen. Du könntest aus Candlekeep kommen und dich der Aufgabe verschrieben haben, den vermutlich größten Wissensschatz in der ganzen Welt zu pflegen.

Vielleicht wurdest du stattdessen von den Gelehrten des Gewölbes der Weisen oder des Kartenhauses in Silbrigmond aufgenommen und bist jetzt aufgebrochen, um dein Wissen zu erweitern und jenen zu helfen, die anderswo leben und deine Kenntnisse brauchen könnten. Du könntest einer der wenigen sein, die die Heroldsfeste unterstützen und dabei helfen, die Informationen zu katalogisieren und zu dokumentieren, die täglich aus ganz Faerûn eintreffen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, plus eines nach Wahl aus Arkane Kunde, Naturkunde und Religion

Sprachen: Zwei deiner Wahl

Ausrüstung: Die Gelehrtenrobe deines Klosters, ein Schreibset (kleiner Beutel mit Schreibfeder, Tinte, gefaltetem Pergament und einem kleinen Federmesser), ein geborgtes Buch über das Thema, das du gerade studierst, und eine Börse mit 10 GM

MERKMAL: BIBLIOTHEKSZUGANG

Auch wenn andere langwierige Befragungen und beträchtliche Gebühren erbringen müssen, um auch nur in die allge-

meinsten Archive eurer Bibliothek vorgelassen zu werden, hast du freien und mühelosen Zugang zum Großteil der Bücherei. Es könnte jedoch durchaus Wissen geben, das zu kostbar, magisch oder geheim ist, als dass irgendjemand so fort darauf zugreifen dürfte.

Du kennst dich mit dem Personal und der Bürokratie deines Klosters aus, und du weißt, wie du diese Verbindungen ausnutzen kannst.

Außerdem wirst du wahrscheinlich in anderen Bibliotheken in den Reichen bevorzugt behandelt, aus beruflicher Höflichkeit gegenüber einem gelehrten Kollegen.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Weisen-Hintergrund im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Klostergelehrter passen.

Deine Bindung hat fast sicher entweder mit dem Ort zu tun, an dem du aufgewachsen bist, oder mit dem Wissen, das du auf deinen Abenteuern erlangen möchtest. Dein Ideal ist zweifellos damit verbunden, wie du die Queste nach Wissen und Wahrheit siehst; vielleicht ist sie für sich genommen ein würdiges Ziel, vielleicht aber auch ein Mittel zu einem Zweck, den du verfolgst.

ORDENSRIITTER

Du gehörst einem Ritterorden an, der geschworen hat, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Wie dieses Ziel aussieht, hängt von dem Orden ab, dem du dienst, aber in deinen Augen ist es ohne Frage eine wichtige und ehrenwerte Aufgabe. Faerûn hat viele Ritterorden, die alle eine ähnliche Einstellung bezüglich ihrer Taten und Verantwortungen haben.

Auch wenn der Begriff „Ritter“ Vorstellungen von berittenen, schwer gepanzerten Kriegern edlen Blutes heraufbeschwört, beschränken die meisten Ritterorden in Faerûn ihre Mitgliedschaft nicht auf solche Personen. Die Ziele und Philosophien der Orden sind wichtiger als die Ausrüstung und der Kampfstil der Mitglieder, und somit beschränken sich die meisten Orden nicht auf Kämpfer, sondern sind offen für alle, die bereit sind, für die Sache des Ordens zu streiten und zu sterben.

Der Kasten „Ritterorden von Faerûn“ beschreibt mehrere Orden, die zur Zeit aktiv sind, und ist darauf ausgelegt, dir bei der Entscheidung zu helfen, welcher Gruppe du zugehörig bist.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Überzeugen, plus eine aus Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde und Religion, wie es für den Orden passend ist

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Ein Spiel oder Musikinstrument deiner Wahl

Sprachen: Eine deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Satz Reisekleidung, ein Signet, Banner oder Siegel, das deinen Platz und Rang im Orden angibt, sowie eine Börse mit 10 GM

MERKMAL: RITTERLICHE HOCHACHTUNG

Du erhältst Zuflucht und Unterstützung von Mitgliedern deines Ritterordens und jenen, die seinen Zielen wohlwollend gesonnen sind. Wenn dein Orden religiös ist, dann erhältst du Unterstützung von Tempeln und anderen religiösen Gemeinschaften deiner Gottheit. Ritter von weltlichen Orden können Hilfe von der Gemeinschaft, sei es eine Siedlung oder eine große Nation, der sie dienen, erhalten, und Ritter philosophischer Orden können Hilfe bei jenen finden, die sie im Verfechten ihrer Ideale unterstützt haben, und jenen, die diese Ideale teilen. Diese Hilfe nimmt die Gestalt von Obdach und Verpflegung an, Heilung, wenn es passend ist, sowie gelegent-

Ritterorden von Faerûn

Viele, die sich rechtmäßig „Ritter“ nennen, verdienen diesen Titel als Teil eines Ordens, der im Dienst einer Gottheit steht, wie Kelemvors Ewiger Orden oder Mystras Ritter des Mystischen Feuers. Andere Ritterorden dienen einer Regierung, einer Königsfamilie oder stellen die Militärelite eines Feudalstaats dar, wie die brutalen Hexenritter von Vaasa. Andere ritterliche Orden sind weltliche und nicht mit Regierungen verbundene Organisationen, die einer bestimmten Philosophie folgen oder sich als Teil einer erweiterten Familie betrachten, ähnlich einem Mönchsorden. Auch wenn es Organisationen wie die Ritter des Schilds gibt, die die Äußerlichkeiten des Ritterstandes nutzen, ohne wirklich Krieger zu sein, denken die meisten Leute in Faerûn, die das Wort „Ritter“ hören, an berittene Krieger in Rüstung, die einem Kodex folgen. Unten findest du einige Ritterorden.

Ritter des Einhorns. Die Ritter des Einhorns begannen als Modeerscheinung unter romantisch gesinnten Söhnen und Töchtern von Patriar-Familien in Baldurs Tor. Aus einer Laune heraus erwählten sie die Einhorngöttin Lurue als ihr Maskottchen und zogen zum Spaß auf verschiedene Abenteuer aus. Die Realität der Gefahren, denen sie sich stellten, wurde ihnen irgendwann bewusst, und das galt auch für Lurues Gebote. Im Lauf der Zeit wuchs die kleine Gruppe und breitete sich aus, wobei sie eine Anhängerschaft erlangte, die bis nach Cormyr reichte. Die Ritter des Einhorns sind ritterliche Abenteuer, die romantischen Idealen folgen: Das Leben soll genossen werden und voller Gelächter sein, Questen sollten angenommen werden, um sich zu beweisen, unmögliche Träume sollten verfolgt werden, nur für das Wunder, sie abzuschließen, und jeder sollte für seine Stärken gelobt und für seine Schwächen getröstet werden.

Ritter von Myth Drannor. Vor langer Zeit waren die Ritter von Myth Drannor eine berühmte Schar von Abenteurern, und Taube Falkenhand, eine der berühmten Sieben Schwestern, war eine von ihnen. Die Schar nahm diesen Namen an, um die große, aber gefallene Stadt zu ehren, so wie es die neuen Ritter von Myth Drannor heute tun. Als die Stadt wieder in Trümmern lag, entschied sich Taube Falkenhand, die Gruppe neu zu bilden, mit dem Hauptziel, Bündnisse und Freundschaften zwischen den zivilisierten Völkern der Welt und den guten Leuten aufzubauen, um das Böse zu bekämpfen. Die Ritter von Myth Drannor reiten heute wieder auf den Straßen der Talländer, und sie haben auch begonnen, sich darüber hinaus auszubreiten. Ihre Mitglieder, die alle von Taube selbst angenommen worden sind, sind in erster Linie tapfer und ehrlich.

Ritter des Silbernen Kelchs. Die Ritter des Silbernen Kelchs wurden vor einem Jahrhundert auf ein Edikt der Halbgöttin Siamorphe in Waterdeep gegründet. Siamorphes Ethos ist, dass es Recht und Verantwortung des Adels ist, zu regieren, und die Halbgöttin wird in jeder Generation als andere adelige Sterbliche inkarniert. Auf das Geheiß der damaligen Siamorphe nahmen die Ritter des Silbernen Kelchs die Aufgabe auf sich, einen rechtmäßigen Erben auf den Thron von Tethyr zu setzen und in diesem Königreich wieder für Ordnung zu sorgen. Seitdem sind sie zum beliebtesten Ritterorden in Tethyr herangewachsen, und das in einer Nation, die über viele Ritter im Dienst der Krone verfügt.

lich Unterstützung bei riskanten Unternehmungen. Beispielsweise könnte sich eine Schar örtlicher Bürger versammeln, um einem bedrängten Ritter in einem Kampf zu unterstützen, oder die Unterstützer des Ordens schmuggeln einen Ritter aus der Stadt, wenn er ungerecht verfolgt wird.



EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Soldaten-Hintergrund im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Ordensritter passen.

Deine Bindung hat fast immer mit dem Orden zu tun, zu dem du gehörst (oder zumindest mit wichtigen Mitgliedern), und es ist extrem ungewöhnlich, wenn das Ideal eines Ritters nicht die Agenda, die Denkweise oder Philosophie seines Ordens widerspiegelt.

Söldnerveteran

Du hast als Söldner gegen Bezahlung Schlachten ausgetragen und bist damit vertraut, Leben und Gesundheit für deinen Anteil an einem Schatz zu riskieren. Jetzt freust du dich darauf, als Abenteurer gegen Feinde zu kämpfen und noch größere Profite einzustreichen. Deine Erfahrung macht dich mit den Feinheiten des Söldnerlebens vertraut, und du hast

SÖLDNER DES NORDENS

Zahllose Söldnerkompanien sind entlang der Schwertküste und im ganzen Norden aktiv. Die meisten sind kleine Organisationen, die ein Dutzend bis einhundert Kämpfer anstellen und für Gold Sicherheitsdienste leisten, Monster und Banditen jagen und in den Krieg zu ziehen. Einige Organisationen, wie die Zhentarim, die Flammende Faust und die Nation Mintarn, haben Hunderte oder Tausende von Mitgliedern und können denen, die über ausreichende Mittel verfügen, eine private Armee zur Verfügung stellen. Einige Organisationen, die im Norden aktiv sind, sind unten beschrieben.

Die Kalten. Der kalte und geheimnisvolle Lauerwald dient als das Zuhause vieler Gruppen von Goblinoiden, die sich zu einem einzigen Stamm zusammengeschlossen haben, der die Kalten genannt wird. Im Gegensatz zu den meisten Vertretern ihrer Art sehen die Kalten davon ab, die Völker des Nordens zu überfallen, und haben daher relativ gute Beziehungen. Diese erlauben es ihnen, sich als Krieger zu verdingen. Wenige Stadtstaaten im Norden sind bereit, ein Heer an der Seite der Kalten aufzustellen, doch mehrere haben keine Probleme damit, die Kalten dafür zu bezahlen, gegen Uthgardt, Orks, Trolle des Immermoors und andere Bedrohungen für die Zivilisation zu kämpfen.

Stiller Regen. Stiller Regen besteht nur aus Elfen und ist eine legendäre Söldnertruppe, die von Evereska aus agiert. Stiller Regen schert sich wenig um Gold oder Ruhm und nimmt nur Aufträge an, die entweder elfische Ziele voranbringen oder das Vernichten von Orks, Gnollen und anderen derartigen Kreaturen umfassen. Wer sie beauftragen will, muss einen in (auf Elfish) verfassten Brief in der Nähe von Evereska zurücklassen, und Stiller Regen wird sich bei Interesse melden.

Die Blutäxte. Die Blutäxte wurden vor fast zwei Jahrhunderten in Sundabar gegründet. Sie waren ursprünglich eine Gruppe von Zwergen, die aus ihren Klans verstoßen worden waren, weil sie Verbrechen gegen die Lehren von Moradin Seelenschmied begangen hatten. Sie begannen, jedem im Norden, der sie bezahlen wollte, ihre Dienste als Söldner anzubieten. Seitdem hat die Söldnerkompanie ihre Mitgliedschaft auf andere Völker ausgeweitet, doch jedes Mitglied ist ein Ausgestoßener oder Verbrecher oder passt anderweitig nicht in die Gesellschaft. Sie alle suchen nach einem Neuanfang und einer neuen Familie unter den tapferen Blutäxten.

wahrscheinlich erschütternde Kriegsgeschichten zu erzählen. Du könntest einer großen Truppe wie den Zhentarim oder den Soldaten von Mintarn gefolgt sein oder einer kleineren Schar von Söldnern, vielleicht sogar mehr als einer. (Siehe den Kasten „Söldner des Nordens“ für eine Sammlung von Möglichkeiten.) Jetzt suchst du nach etwas anderem, vielleicht größeren Belohnungen für die Risiken, die du eingehst, oder die Freiheit, dein eigenes Handeln zu bestimmen. Aus welchem Grund auch immer, du lässt dein Leben als Söldner hinter dir, doch deine Fähigkeiten sind definitiv fürs Kämpfen gemacht, also kämpfst du jetzt auf eine andere Weise weiter.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Athletik, Überzeugen
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Ein Spiel oder Musikinstrument, Fahrzeuge (Boden)

Ausrüstung: Eine Uniform deiner Kompanie (Qualität von Reisekleidung), ein Rangabzeichen, ein Spiel deiner Wahl und eine Börse mit den Resten deines letzten Solds (10 GM)

MERKMAL: SÖLDNERLEBEN

Du kennst das Leben als Söldner, wie es nur jemand kennt, der es erlebt hat. Du kannst Söldnerkompanien an ihrem Emblem erkennen, und du weißt ein bisschen über jede dieser Kompa-

nien, darunter den Namen und den Ruf ihrer Kommandeure und Anführer und wer sie in letzter Zeit angeworben hat. Du kannst die Tavernen und Festhallen finden, wo sich Söldner in der Gegend herumtreiben, solange du die örtliche Sprache sprichst. Du kannst zwischen deinen Abenteuern Söldnerarbeit finden, die ausreicht, um dir einen bequemen Lebensstil zu finanzieren (siehe „Einen Beruf ausüben“ unter „Zwischen den Abenteuern“ in Kapitel 8 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs)).

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Soldaten-Hintergrund im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Söldner passen. Deine Bindung könnte mit der Kompanie zusammenhängen, mit der du gereist bist, oder mit den Kameraden, die mit dir gedient haben. Das Ideal, dem du dich verschreibst, hängt von deiner Weltsicht und deinem Grund für das Kämpfen ab.

STÄDTISCHER KOPFGELDJÄGER

Ehe du ein Abenteurer wurdest, war dein Leben schon voller Konflikte und Aufregung, weil du deinen Lebensunterhalt damit verdient hast, Leute für Geld ausfindig zu machen. Im Gegensatz zu einigen Leuten, die Kopfgelder verdienen, bist du kein Wilder, der seiner Beute in oder durch die Wildnis folgt. Du betreibst an dem Ort, an dem du lebst, ein lukratives Gewerbe, das regelmäßig deine Fähigkeiten und Überlebensinstinkte auf die Probe stellt. Du bist außerdem nicht allein, wie es ein Kopfgeldjäger in der Wildnis wäre: Du interagierst regelmäßig mit der kriminellen Unterwelt und anderen Kopfgeldjägern und hast Kontakte in beiden Bereichen, die dir zum Erfolg verhelfen.

Du bist vielleicht ein gerissener Diebesfänger, der auf den Dächern lauert, um einen der zahllosen Einbrecher der Stadt zu fangen. Vielleicht bist du jemand, der ein Ohr auf der Straße hat und mit den Machenschaften von Diebesgilden und Straßenbanden vertraut ist. Du könntest eine „Samtmaske“ sein, ein Kopfgeldjäger, der sich mit der Oberschicht und dem Adel verbündet, um Verbrecher zu fangen, die Jagd auf die Reichen machen, seien es Taschendiebe oder Trickbetrüger. Die Gemeinschaft, in der du deiner Arbeit nachgehst, könnte eine von Faerûns großen Metropolen sein, wie Waterdeep oder Baldurs Tor, oder eine weniger bevölkerungsreiche Siedlung, vielleicht Luskan oder Yartar. Auf jeden Fall muss die Siedlung groß genug sein, um für eine beständige Versorgung mit potenzieller Beute zu sorgen.

Als Mitglied einer Abenteurergruppe empfindest du es vielleicht als schwierig, einer persönlichen Agenda zu folgen, die nicht zu den Zielen der Gruppe passt. Aber andererseits kannst mit deinen Gefährten zusammen gefährlichere Ziele zur Strecke bringen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Wähle zwei aus Heimlichkeit, Motiv erkennen, Täuschen und Überzeugen aus

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Wähle zwei der folgenden aus: ein Spiel, ein Musikinstrument oder Diebeswerkzeug

Ausrüstung: Ein Satz Kleidung passend zu deiner Tätigkeit und eine Börse mit 20 GM

MERKMAL: GUTE INFORMATIONSQUELLEN

Du stehst in ständigem Kontakt mit Leuten im Segment der Gesellschaft, durch den sich deine auserwählte Beute bewegt. Diese Leute könnten in Verbindung mit der kriminellen Unterwelt stehen, den rauen Leuten der Straße oder Mitgliedern der Oberschicht. Die Verbindung nimmt die Gestalt eines Kontakts in jeder Stadt an, die du besuchst, eine Person, die Informationen über die Leute und Orte der Region liefern kann.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Krimineller-Hintergrund im *Player's Handbook* (Spielerhandbuch) als Grundlage für deine

Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Kopfgeldjäger passen. Deine Bindung könnte beispielsweise mit anderen Kopfgeldjägern zu tun haben oder den Organisationen oder Individuen, die dich anstellen. Dein Ideal könnte mit deiner Entschlossenheit zu tun haben, immer deine Beute zu fangen oder deinem Wunsch, deinen verlässlichen Ruf zu wahren.

STADTWACHE

Du hast der Gemeinschaft, in der du aufgewachsen bist, als erste Verteidigungslinie gegen das Verbrechen gedient. Du bist kein Soldat, der seinen Blick auf Gegner von außen richtet. Stattdessen war dein Dienst in deiner Heimatstadt, die Bevölkerung zu kontrollieren und die Bürger vor Gesetzesbrechern und Übeltätern aller Art zu schützen.

Du warst vielleicht Mitglied der Stadtwache von Watterdeep, der mit Schlagstöcken ausgerüsteten Polizeitruppe der Prachtvollen Stadt, und hast die einfachen Leute gleichermaßen vor Dieben und rüpelhaften Adligen beschützt. Oder du warst einer der standhaften Beschützer von Silbrigmond, ein Mitglied der Silberwache oder sogar der magisch ausgebildeten Zaubergarde.

Vielleicht stammst du auch aus Neverwinter und hast als Wächter im Winterschild gedient, dem neu gegründeten Zweig von Wachen, die geschworen haben, die Stadt der Geschickten Hände sicher zu halten.

Selbst wenn du nicht in einer Stadt geboren oder aufgewachsen bist, kannst du deine frühen Jahren als Gesetzesvertreter verbracht haben. Die meisten Siedlungen jeder Größe haben ihre eigenen Büttel und Polizeitruppen, und sogar kleinere Gemeinschaften haben Schulzen und Büttel, die bereit stehen, ihre Gemeinschaften zu beschützen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Athletik, Motiv erkennen

Sprachen: Zwei deiner Wahl

Ausrüstung: Eine Uniform im Stil deiner Einheit, die deinen Rang zeigt, ein Horn, mit dem du Hilfe rufen kannst, ein Paar Handschellen und eine Börse mit 10 GM

MERKMAL: WACHENDES AUGE

Deine Erfahrung darin, dem Gesetz Geltung zu verschaffen und dich um Gesetzesbrecher zu kümmern, gibt dir einen Instinkt für örtliche Gesetze und Verbrecher. Du kannst leicht den örtlichen Wachaußenposten oder eine ähnliche Organisation ausfindig machen und ebenso leicht die Zentren krimineller Aktivität in der Gemeinschaft finden, auch wenn du in ersteren Örtlichkeiten vermutlich willkommener bist als in letzteren.

VARIANTE: ERMITTLER

Selten als die Mitglieder der Wache oder Streifen sind die Ermittler einer Siedlung, die dafür zuständig sind, Verbrechen, die begangen wurden, aufzuklären. Auch wenn man solche Leute selten in ländlichen Gebieten findet, hat jede Siedlung ab einer gewissen Größe mindestens ein oder zwei Wachmitglieder, die wissen, wie man Tatorte untersucht und Verbrecher ausfindig macht. Wenn deine Vorerfahrung aus dem Beruf des Ermittlers stammt, bist du geübt in Nachforschungen anstelle von Athletik.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Soldaten-Hintergrund im *Spielerhandbuch* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Mitglied einer Stadtwache passen.

Deine Bindung hat vermutlich mit den anderen Mitgliedern der Wache oder der Wachorganisation zu tun und dreht sich höchstwahrscheinlich um deine Gemeinschaft. Dein Ideal hat



vermutlich etwas damit zu tun, für Frieden und Sicherheit zu sorgen. Ein Ermittler wird vermutlich ein Ideal haben, das damit zu tun hat, durch das Aufklären von Verbrechen der Gerechtigkeit genüge zu tun.

UTHGARDT-STAMMESMITGLIED

Auch wenn du vielleicht erst kürzlich in zivilisierten Ländern angekommen bist, sind dir die Werte der Zusammenarbeit und der gemeinsamen Anstrengungen nicht fremd, wenn es um den Kampf um Überlegenheit geht. Du hast diese Prinzipien und vieles mehr als Mitglied eines Uthgardt-Stammes erlernt.

Dein Volk hat immer versucht, die alten Wege zu wahren. Traditionen und Tabus haben die Uthgardt stark gemacht, während die Königreiche anderer in Chaos und Untergang gestürzt sind. Aber in den letzten Generationen haben einige Banden unter den Stämmen den Wunsch verspürt, sich niederzulassen, Frieden zu schließen, Handel zu treiben und sogar Städte zu errichten. Vielleicht hat Uthgar deshalb entschieden, die Totems in seinem Volk zu erheben, als lebende Erinnerung seiner Macht. Vielleicht brauchten sie eine Erinnerung, wer sie waren und von wo sie kamen. Die Erwählten von Uthgar führten ihre Gruppen zurück zu den alten Wegen, und der größte Teil deines Volks gab die verweichlichte Lebensweise der Zivilisation auf.

Du bist vielleicht in einem der Stämme aufgewachsen, die sich entschieden haben, sich niederzulassen, und jetzt, wo sie diesen Weg aufgegeben haben, treibst du ziellos weiter. Oder du stammst aus einem Teil der Uthgardt, der weiter der Tradition

BARBARENSTÄMME VON FAERÛN

Auch wenn dieser Abschnitt besonders auf die Uthgardt eingeht, können entweder dieser Hintergrund oder der Hintergrund Sonderling aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* für Charaktere verwendet werden, die aus einem der anderen Barbarenstämme in Faerûn stammen.

Du bist vielleicht ein hellhaariger Reghed-Barbar, der im Schatten des Reghed-Gletschers im hohen Norden nahe des Eiswindtals lebt. Du könntest auch zu den nomadischen Rashemi gehören, die für ihre wilden Berserker und maskierten Hexen bekannt sind. Vielleicht stammst du aus einem Waldelfenstamm im Chondalwald, oder aus den magiehassenden Menschenstämmen der sengenden Dschungel von Chult.

folgt, und du willst deinem Stamm Ruhm bringen, indem du große Dinge als beeindruckender Abenteurer leistest.

Siehe den Abschnitt „Länder der Uthgardt“ in Kapitel 2 für Details über die Territorien der einzelnen Stämme und ihre Aktivitäten, um deine Zugehörigkeit auszuwählen.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Athletik, Überlebenskunst
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Eine Art von Musikinstrument oder Handwerkszeug



Sprachen: Eine deiner Wahl

Ausrüstung: Eine Jagdfalle, ein Totemzeichen oder Tätowierungen, die deine Loyalität gegenüber Uthgar und deinem Stammestotem zeigen, ein Satz Reisekleidung und eine Börse mit 10 GM

MERKMAL: UTHGARDT-ERBE

Du verfügst über hervorragendes Wissen nicht nur über das Gebiet deines Stammes, sondern auch über das Gelände und die natürlichen Ressourcen des übrigen Nordens. Du bist so vertraut mit jeder Wildnisumgebung, dass du doppelt so viel Nahrung und Wasser findest wie normal, wenn du dort nach Nahrung suchst. Außerdem kannst du dich auf die Gastfreundschaft deines Volks und der Leute, die mit deinem Stamm verbündet sind, berufen. Dazu gehören oft Mitglieder von Druidenzirkeln, Stämme von nomadischen Elfen, die Harfner und Priester, die sich den Göttern des Ersten Zirkels verschrieben haben.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Verwende die Tabelle für den Sonderling-Hintergrund im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Grundlage für deine Merkmale und Motivationen, aber passe die Einträge an, wenn es nötig ist, damit sie besser zu deiner Identität als Mitglied eines Uthgardt-Stammes passen.

Selbst wenn du deinen Stamm verlassen hast (zumindest für den Augenblick), hältst du die Traditionen deines Volks aufrecht. Du wirst niemals einen noch lebenden Baum fällen, und du wirst nicht billigen, dass das in deiner Gegenwart getan wird. Die Ahnenhügel der Uthgardt, große Hügel, auf denen die Totemgeister von Uthgar besiegt wurden und wo die Helden der Stämme bestattet werden, sind dir heilig.

Deine Bindung hat zweifellos mit deinem Stamm oder einem Aspekt der Philosophie oder Kultur der Uthgardt zu tun (vielleicht sogar mit Uthgar selbst). Dein Ideal ist eine persönliche Entscheidung, die ohne Frage eng mit dem Ethos deines Volks in Verbindung steht und nicht dem widerspricht, was es bedeutet, ein Uthgardt zu sein.

WANDERER AUS DER FERNE

So gut wie alle einfachen Bürger und anderen Leute, denen man an der Schwertküste und im Norden begegnen kann, haben eine Sache gemein: Sie führen ihr Leben, ohne sich jemals mehr als einige Meilen von ihrem Geburtsort zu entfernen.

Du bist keine solche Person.

Du stammst von einem weit entfernten Ort, so abgelegen, dass wenige der einfachen Leute des Nordens auch nur wissen, dass er existiert, und die Chancen stehen gut, dass die Leute, selbst wenn sie von deiner Heimat gehört haben, nur den Namen und einige unglaubliche Geschichten kennen. Du bist aus deinen eigenen Gründen in diesen Teil von Faerûn gekommen, und vielleicht bist du nicht bereit, sie zu teilen.

Auch wenn du zweifelsohne einige der Bräuche dieses Landes seltsam und verstörend findest, kannst du dir auch sicher sein, dass einige der Dinge, die seine Bewohner für selbstverständlich halten, für dich neue Wunder sind, die du noch niemals erblickt hast. Gleichmaßen bist du eine interessante Person, zum Guten oder zum Schlechten, für die Leute, die dich umgeben, fast überall, wohin du gehst.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Motiv erkennen, Wahrnehmung

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Ein beliebiges Musikinstrument oder Spiel deiner Wahl, vermutlich etwas, das in deiner Heimat verbreitet ist

Sprachen: Eine beliebige deiner Wahl

Ausrüstung: Ein Satz Reisekleidung, ein Musikinstrument oder Spiel, mit dem du geübt bist, ungenaue Landkarten aus deiner Heimat, die deinen jetzigen Standort in Faerûn

abbilden, ein kleines Schmuckstück im Wert von 10 GM im Handwerksstil deiner Heimat und eine Börse mit 5 GM

WARUM BIST DU HIER?

Ein Reisender aus der Ferne könnte aus verschiedensten Gründen auf eine Reise aufgebrochen sein, und der Aufbruch aus seiner Heimat könnte freiwillig gewesen sein oder nicht. Um zu bestimmen, warum du so weit weg von Zuhause bist, würfelst du auf der unten stehenden Tabelle oder wählst aus den beschriebenen Optionen aus. Der folgende Abschnitt, der mögliche Heimatländer beschreibt, enthält auch mögliche Gründe, die für dieses Land passen würden.

WARUM BIST DU HIER?

W6	Grund	W6	Grund
1	Gesandter	4	Pilger
2	Ausgestoßener	5	Tourist
3	Flüchtling	6	Wanderer

WO KOMMST DU HER?

Die wichtigste Entscheidung, wenn du einen Reisenden aus der Ferne spielen willst, ist es, deine Heimat zu bestimmen. Die hier beschriebenen Orte sind alle ausreichend weit vom Norden und der Schwertküste entfernt, um diesen Hintergrund zu rechtfertigen.

Immerdar. Die berühmten elfischen Inseln weit im Westen ist die Heimat von Elfen, die niemals auf Faerûn gewesen sind. Sie empfinden es oft als rauerer Ort, als sie sich vorgestellt hatten, wenn sie die Reise wagen. Wenn du ein Elf bist, ist Immerdar eine logische (doch nicht verpflichtende) Wahl für dein Heimatland.

Die meisten, die aus Immerdar ausgewandert sind, sind entweder Verstoßene, die vertrieben wurden, weil sie gegen das elfische Gesetz verstoßen haben, oder Gesandte, die nach Faerûn gekommen sind, um der elfischen Kultur oder Gesellschaft zu dienen.

Halruaa. Die Magokratie von Halruaa liegt am südlichen Rand des Leuchtenden Südens und ist auf allen Seiten von Bergen begrenzt. Es handelt sich um ein Land, das auf die meisten Bewohner von Faerûn, die davon wissen, sehr bizarr wirkt. Viele Leute haben von den seltsamen Himmelsschiffen gehört, auf denen die Halruaaner segeln, und einige kennen Geschichten, dass sogar die niedersten Bewohner des Landes Magie wirken können.

Halruaaner reisen normalerweise aus persönlichen Gründen nach Faerûn, da ihre Regierung eine strenge Sichtweise auf unerlaubte Kontakte zu anderen Nationen und Organisationen hat. Vielleicht wurdest du verstoßen, weil du eines von Halruaas komplizierten Gesetzen gebrochen hast, oder du bist ein Pilger, der die Schreine der Götter der Magie sucht.

Kara-Tur. Der Kontinent Kara-Tur, weit östlich von Faerûn, ist die Heimat eines Volks, dessen Bräuche den Bewohnern der Schwertküste völlig fremd sind. Wenn du aus Kara-Tur stammst, dann bezeichnet dich das Volk von Faerûn vermutlich als Shou, selbst wenn das nicht deine wahre Ethnie ist, weil das der allgemeine Begriff ist, den sie für jeden verwenden, der deine Herkunft teilt.

Vertreter des Volks von Kara-Tur reisen manchmal als Diplomaten nach Faerûn oder um Handelsbeziehungen mit wohlhabenden Handelskartellen aufzubauen. Du bist vielleicht als Teil einer solchen Delegation hierher gekommen und hast entschieden, zu bleiben, als die Mission vorbei war.

Mulhorand. Vom Gelände über die Architektur bis zu den Gottkönigen, die dieses Land beherrschen, ist so gut wie alles an Mulhorand fremd für jemanden, der von der Schwertküste stammt. Du erlebst wahrscheinlich einen ähnlichen Kulturschock, als du deine Wüstenheimat verläßt und in das

unvertraute Klima des nördlichen Faerûn gereist bist. Jüngste Ereignisse in deiner Heimat haben zur Abschaffung der Sklaverei geführt, was den Verkehr zwischen Mulhorand und den weit entfernten Teilen von Faerûn verstärkt hat.

Wer die sengende Wüste und die uralten Pyramiden von Mulhorand hinter sich läßt, um einen Blick auf ein anderes Leben zu erhaschen, tut dies aus den unterschiedlichsten Gründen. Du könntest dich im Norden aufhalten, um einfach nur die seltsamen Dinge zu sehen, die dieses feuchte Land zu bieten hat, oder du hast dir in den Wüstengemeinschaften deiner Heimat zu viele Feinde gemacht.

Sossal. Wenige haben von deinem Heimatland gehört, aber viele haben Fragen darüber, wenn sie dich sehen. Menschen aus Sossal scheinen aus Schnee gemacht zu sein, mit alabasterweißer Haut und weißem Haar, und kleiden sich normalerweise in Weiß.

Sossal liegt weit im Nordosten, direkt am endlosen Eis im Norden und an seinen anderen Seiten von Hunderten von Meilen des Großen Gletschers und des Großen Eismeers begrenzt. Niemand aus deiner Nation macht sich die Mühe, ohne überzeugenden Grund solche gewaltigen Hindernisse zu überqueren. Du mußt Angst vor etwas haben, das wirklich schrecklich ist, oder etwas suchen, das unglaublich wichtig ist.



Zakhara. Wie das Sprichwort unter jenen in Faerûn, die dem Ort wissen, lautet: „Um nach Zakhara zu kommen, geh nach Süden. Und dann geh weiter nach Süden.“ Natürlich bist du einem gleichermaßen langen Weg gefolgt, als du aus deiner Heimat gen Norden gekommen bist. Auch wenn es nicht ungewöhnlich ist, dass Zakharaner die südlichen Ausläufer von Faerûn besuchen, um Handel zu treiben, kommen nur wenige so weit wie du.

Du reist vielleicht, um zu entdecken, welche Wunder außerhalb der Wüsten und schwertartigen Gebirge deiner Heimat liegen, oder vielleicht bist du auf einer Pilgerfahrt, um die Götter zu begreifen, die andere verehren, damit du deine eigenen Gottheiten besser zu schätzen weißt.

Das Underdark. Auch wenn deine Heimat der Schwertküste physisch näher ist als die anderen hier besprochenen Orte, ist sie weitaus unnatürlicher. Du stammst aus einer der Siedlungen im Underdark, die alle ihre eigenen seltsamen Bräuche und Gesetze haben. Wenn du in einer der großen unterirdischen Städte oder Siedlungen heimisch bist, bist du vermutlich Mitglied eines Volks, das an diesem Ort lebt. Du könntest aber auch dort aufgewachsen sein, nachdem du als Kind gefangen genommen und dorthin gebracht worden bist.

Wenn du ein wirklicher Eingeborener des Underdarks bist, dann bist du vielleicht als Botschafter deines Volks an die Oberfläche gekommen, oder vielleicht um Anschuldigungen kriminellen Verhaltens zu entgehen (ob diese berechtigt waren oder nicht). Wenn du kein Eingeborener bist, dann hat dein Grund, deine „Heimat“ zu verlassen, vermutlich etwas damit zu tun, das du einer schlechten Situation entkommen wolltest.

MERKMAL: ALLE AUGEN AUF DIR

Dein Akzent, deine Manierismen, deine Redewendungen und vielleicht sogar dein Aussehen zeigen deutlich, dass du fremd bist. Egal, wohin du gehst, du erntest neugierige Blicke, was lästig sein kann, doch du genießt auch das freundliche Interesse von Gelehrten und anderen, die von weit entfernten Ländern fasziniert sind, geschweige denn von den einfachen Leuten, die Geschichten über deine Heimat hören wollen.

Du kannst diese Aufmerksamkeit nutzen, um für dich und deine Reisegefährten Zugang zu Orten und Personen zu erhalten, die dir ansonsten nicht offen stehen würden. Adelige Fürsten, Gelehrte und Handelsfürsten, nur um einige zu nennen, könnten daran interessiert sein, von deiner weit entfernten Heimat und deinem Volk zu hören.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

PERSÖNLICHKEITSMERKMAL

- | W6 | Persönlichkeitsmerkmal |
|----|---|
| 1 | Ich habe andere Vorstellungen als die, die mich umgeben, was persönlichen Freiraum angeht. Ich verletze ohne böse Absicht den persönlichen Raum anderer oder reagiere scharf, wenn jemand unwissenderweise in meinen eindringt. |
| 2 | Ich habe meine eigenen Vorstellungen, was Essen ist und was nicht, und ich finde die Essgewohnheiten der Leute um mich herum faszinierend, verwirrend oder ekelhaft. |
| 3 | Ich habe ein starkes Ehrgefühl oder einen Sinn für Anstand, den andere nicht verstehen. |
| 4 | Ich drücke Zuneigung oder Verachtung auf eine Weise aus, die andere nicht verstehen. |
| 5 | Ich ehre meine Gottheiten durch Praktiken, die in diesem Land fremd wirken. |

W6 Persönlichkeitsmerkmal

- | | |
|---|---|
| 6 | Ich beginne und beende meinen Tag mit kleinen, traditionellen Riten, die den Leuten in meiner Umgebung nicht vertraut sind. |
|---|---|

IDEALE

W6 Ideal

- | | |
|---|--|
| 1 | Offen. Ich kann viel von den netten Leuten lernen, die ich auf meinem Weg treffe. (Gut) |
| 2 | Reserviert. Da ich neu in diesem seltsamen Land bin, versuche ich vorsichtig und respektvoll zu sein. (Rechtschaffen) |
| 3 | Abenteurer. Ich bin weit weg von daheim, und alles ist seltsam und wunderbar! (Chaotisch) |
| 4 | Gerissen. Auch wenn ich vielleicht nicht ihre Lebensweise kenne, kennen sie auch nicht die meine, und das kann ein Vorteil sein. (Böse) |
| 5 | Neugierig. Alles ist neu, aber ich will lernen. (Neutral) |
| 6 | Misstrauisch. Ich muss vorsichtig sein, denn ich kann hier Freund und Feind nicht unterscheiden. (beliebig) |

BINDUNGEN

W6 Bindung

- | | |
|---|--|
| 1 | Solange ich dieses Erinnerungsstück aus meiner Heimat habe, kann ich mich in diesem seltsamen Land jeder Widrigkeit stellen. |
| 2 | Die Götter meines Volkes sind mir so weit von zu Hause entfernt ein Trost. |
| 3 | Ich habe kein Ziel, das größer ist, als meinem Volk zu dienen. |
| 4 | Meine Freiheit ist mein kostbarster Besitz. Ich werde niemals wieder zulassen, dass man mir sie nimmt. |
| 5 | Ich bin von der Schönheit und den Wundern dieses neuen Landes fasziniert. |
| 6 | Auch wenn ich keine Wahl hatte, bedaure ich doch, dass ich meine geliebte(n) Person(en) zurücklassen musste. Ich hoffe, sie eines Tages wieder zu sehen. |

MAKEL

W6 Makel

- | | |
|---|---|
| 1 | Ich bin insgeheim (oder nicht ganz so insgeheim) von der Überlegenheit meiner Kultur im Vergleich zu der dieses fremden Landes überzeugt. |
| 2 | Ich gebe vor, die örtliche Sprache nicht zu verstehen, um Gespräche zu meiden, die ich nicht führen will. |
| 3 | Ich habe eine Schwäche für die neuen Rauschmittel und anderen Freuden dieses Landes. |
| 4 | Mir gefallen einige der Taten und Motivationen der Leute dieses Landes nicht, weil sie anders sind als ich. |
| 5 | Ich betrachte die Anhänger anderer Götter bestenfalls als verblendete Unschuldige, schlechtestenfalls als ignorante Narren. |
| 6 | Ich habe eine Schwäche für die exotische Schönheit der Leute dieses Landes. |

ANHANG: KLASSENOPTIONEN IN ANDEREN WELTEN

DIE KLASSENOPTIONEN IN DIESEM BUCH SIND für die Vergessenen Reiche entworfen, aber sie können leicht in andere offizielle Welten von D&D oder deine eigene Welt übertragen werden. Dieser Anhang bietet Vorschläge, wie du die Namen und anderen Elemente der Charakteroptionen in Kapitel 4 anpassen kannst.

Keine der Aussagen hier sollte als Kanon der erwähnten D&D-Spielwelten gelten. Stattdessen solltest du sie als Ratschläge von einem SL zum anderen sehen, wie diese neuen Charakteroptionen in deine Kampagne integriert werden können.

WELT DER DRACHENLANZE

Verwende die folgenden Richtlinien, um die Klassenoptionen in diesem Buch an eine Kampagne auf Krynn anzupassen.

BARBAR

Barbaren sind am verbreitetsten unter den Kagonesti-Elfen und den menschlichen Nomadenstämmen. Beide Gruppen haben einen gesunden Respekt vor dem Land und seinen Kreaturen, und die Totems Tiger und Elch haben Anhänger unter ihnen. Auch wenn das Volk von Ansalon den Elch kennt, ersetzt der Greif den Tiger als Gegenstand des Respekts.

Der Schlachtenwüter hat keine Entsprechung in der Welt der Drachenlanze. Ein Charakter, der dem Pfad des Schlachtenwüters folgt, könnte Teil eines gnomischen Versuchs sein, eine neue Art von Rüstung zu erfinden, ein Vorhaben, das einen gefährlichen, aber hocheffektiven Kampfstil hervorgebracht hat. Es liegt am Spieler, ob der Zorn des Barbaren aus einer Reihe von Taktiken entstammt, die für den Einsatz der gnomischen Stachelrüstung entwickelt worden sind, oder eine Folge der Frustration sind, die Hilfe der verrückten Bastlergnome suchen zu müssen.

HEXENMEISTER

Die Charakterklasse des Hexenmeisters wurde in der Welt der Drachenlanze noch nicht abgebildet. Natürlich könnten Personen, die den Göttern im Austausch für Macht Versprechungen machen, Hexenmeister sein, und der Unsterbliche Schutzherr passt gut zu Charakteren, die in die Fußspuren eines lange toten, aber mächtigen Magiers treten wollen.

KÄMPFER

Der Purpurdrachenritter ist eine ideale Entsprechung der Ritter von Solamnia, besonders einem Ritter der Rose. Als Anführer ihres Ordens erwartet man von Rittern der Rose, dass sie in allen Situationen Weisheit, Inspiration und Weisung für die Ritter bieten.

KLERIKER

Die Domäne Arkana hat keinen etablierten Platz in der Welt der Drachenlanze. Die Götter der Magie sind die Schutzherrn der Magier der Hohen Zauberei. Zauberkrieger verehren die zu ihrem Orden passende Gottheit durch Studium und Meisterschaft der arkanen Magie, nicht durch göttliche Macht. Allerdings könnten Kleriker, die den neutralen Göttern Gilean (Gott des Wissens) und Zivilyn (Gott der Weisheit) folgen, Zugriff auf die Arkana-Domäne haben.

MAGIER

Klingengesang ist eine gute Option für Elfenkrieger der Qualnesti oder Silvanesti. Wie der heroische Gilthanas kombiniert ein Klingensänger das Studium der arkanen Magie mit der Meisterschaft der Klinge.

MÖNCH

Es gibt nur wenige Mönche auf Krynn, aber die, die in der Welt aktiv sind, gehören zu einem von zwei Lagern.

Der Weg des Langen Todes entspricht den bösen Mönchen, die Sargonnas verehren. Die Minotauren, die Sargas folgen, folgen auch manchmal diesem Pfad, doch ziehen sie die kriegerischen Aspekte des Wegs der Offenen Hand vor.

Der Weg der Sonnenseele könnte verwendet werden, um Anhänger von Sirrion abzubilden, des Gottes der Kreativität, der Leidenschaft, der Kämpfer und des Feuers. Sirrion soll das Feuer der Seele formen, und diese Mönche wollen ihren Geist und Körper so formen, dass alle drei im Einklang stehen, damit Instinkt und Handlung eins werden.

PALADIN

Der Schwur der Krone passt perfekt für Paladine, die ein Mitglied der Ritter des Schwertes oder der der Ritter des Schädels sind. Beide Orden schwören einer Organisation die Treue und verbinden Zaubermagie und kämpferisches Können.

SCHURKE

Der Strippenzieher passt perfekt für jeden Charakter von verschlagener Intelligenz und Einsicht, der sich an höfischen Intrigen beteiligen könnte. Er ist aber auch eine gute Möglichkeit, um einen gerissenen Piratenkapitän von den Blutseeinseln darzustellen.

Der Draufgänger ist eine andere Möglichkeit für Charaktere, die aus dieser Region stammen. Wenn ein Draufgänger als Pirat oder Seesoldat auf der Blutsee dient, machen ihn seine Konzentration auf leichte Rüstung und Geschwindigkeit ideal für Umgebungen, in denen schwere Rüstung kaum mehr als ein tödlicher Anker ist.

EBERRON

Verwende die folgenden Richtlinien, um die Klassenoptionen in diesem Buch an eine Kampagne auf Eberron anzupassen.

BARBAR

Der Pfad des Schlachtenwüters passt perfekt für einen Kriegsgeschmiedeten-Barbaren, der für den Nahkampf ausgelegt ist und dessen Chassis Stacheln, Klingen und andere Waffen umfasst. Diese Kriegsgeschmiedeten gaben ideale Schocktruppen während des Letzten Krieges ab. Die wenigen, die überlebten, haben kaum eine Wahl, als weiter als Kämpfer zu arbeiten, da ihre Körper für wenig anderes geeignet sind.

Die neuen Totemkrieger-Optionen sind eine offensichtliche Wahl für Barbaren, die eine Affinität zu einem Tiger oder einem Elch haben. Die Option kann auch einen Argonesen-Barbaren und seine Verbindung zu einer bestimmten Drachenart abbilden. Verwende das Tigertotem für das Totem eines Roten Drachen und das Elchtotem für das Totem eines Silberdrachen.

HEXENMEISTER

Die Elfen von Aerenal passen perfekt zum Unsterblichen. Einige dieser Elfen gehen Pakte mit ihren todlosen Ahnen ein und versprechen ihnen Dienste und Gehorsam im Austausch für die alten Geheimnisse der Elfen, die magische Kräfte entfesseln, sowie für die Meisterschaft über Untote.

KÄMPFER

Mit dem Letzten Krieg in der jüngsten Vergangenheit kann die Rolle des Purpurdraachenritters als Anführer in der Schlacht für alle Kämpfer gelten, die als Offizier in einem von Khorvaires Heeren gedient haben. Bei Soldaten aus Karrnath, mit den starken kriegerischen Traditionen des Landes, ist es besonders wahrscheinlich, dass sie diese Option auswählen.

KLERIKER

Die Arkana-Domäne entspricht dem Aufgabenbereich von Aureon aus der Göttlichen Heerschar und dem Schatten der Dunklen Sechs. Kultisten von Blut der Vol, die Kleriker sind, können diese Domäne ebenfalls wählen.

MAGIER

Klingensänger findet man in ganz Aundair, wo sie als besonders gut ausgebildete Agenten des Arkanen Kongresses dienen. Klingensänger haben insbesondere die Aufgabe, die Geheimnisse des Kongresses zu schützen und sicherzustellen, dass sie niemals in die falschen Hände fallen. Manchmal werden sie in fremde Länder geschickt, um magische Gegenstände zu suchen, die als verloren gelten, oder um sich um erwachende magische Bedrohungen zu kümmern, ehe sie zu gefährlich werden.

MÖNCH

Der Weg des Langen Todes fängt das grausame und finstere Wesen der Mönche ein, die sich dem Spötter verschrieben haben. Im Gegensatz dazu ist der Weg der Sonnenseele die perfekte Option für Mönche, die sich der Silbernen Flamme verschrieben haben, besonders, wenn sie auch noch Stufen in der Paladinklasse nehmen.

PALADIN

Der Schwur der Krone verkörpert Paladine, die Loyalität gegenüber ihrem Herrscher über alles andere stellen. Die militärische Tradition von Karrnath bringt Paladine hervor, die diesen Schwur leisten, besonders jene, deren Fanatismus sie dazu bringt, sich dem Orden der Smaragdklaue anzuschließen.

SCHURKE

Sowohl der Strippenzieher als auch der Draufgänger fühlen sich in der Stadt Sharn wie zu Hause. Außerdem findet man in den Reihen der drachengezeichneten Häuser intrigante, abenteuerlustige Unternehmer, die sich am besten mit den Fähigkeiten des Strippenziehers abbilden lassen.

Zwar hat der Strippenzieher keine besonderen Fähigkeiten in Sachen Ermittlung, aber wenn du ihn mit den richtigen Fertigkeiten und Attributswerten kombinierst (hohe Weisheit ist unbedingt erforderlich) gibt er einen ganz guten Detektiv ab.

ZAUBERER

Sturmzauberei passt perfekt zu Haus Lyrandar. Ein Lyrandar-Sturmzauberer nutzt die Macht, die ihm das Dra-

chenzeichen seines Hauses verleiht, und kann dabei helfen, Schiffe durch die Luft und über das Meer zu leiten. Solche Zauberer sind wahrscheinlich Elitemitglieder ihres Hauses, da sie eine sichere Fahrt durch gefährliches Wetter garantieren können.

GREYHAWK

Verwende die folgenden Richtlinien, um die Klassenoptionen in diesem Buch an eine Kampagne auf Oerth anzupassen.

BARBAR

Barbaren sind in den nördlichen Regionen von Oerik weit verbreitet. Vom Land der Wolfsnomaden bis zu den Enklaven der Eisbarbaren reisen diese Charaktere auf der Suche nach Beute, Ruhm und Macht nach Süden. Andere sind Verstoßene, die ihre Heimat unter Androhung der Todesstrafe verlassen mussten.

Der Pfad des Schlachtenwüters hat keine direkte Entsprechung auf Oerth. Vermutlich könnte ein Schlachtenwüter aus jedem Volk stammen und früher als Grubenkämpfer von den brutalen Sklavenlords ausgebildet worden sein. Die Sklavenlords sind eine weithin gefürchtete Kabale, die Überfälle auf Gemeinschaften am Meer ausführen und Gefangene in ein elendes Leben der Knechtschaft verschleppen. Ein Schlachtenwüter könnte ein solches unglückseliges Opfer sein. Ein Gefangener, der Zeichen kriegerischer Begabung zeigt, könnte in einem exotischen Kampfstil ausgebildet werden, damit er einen hohen Preis bei einem blutrünstigen Käufer erzielt.

Das Tigertotem passt natürlich gut zu Barbaren, die aus dem Reich der Tigernomaden stammen. Das Elchtotem ist am weitesten verbreitet unter den Wanderern des Ödlands, die eine uralte Tradition der Flan bewahren.

HEXENMEISTER

Hexenmeister sind in Greyhawk relativ selten, doch als Iuz zur Macht gelangt ist, hat er begonnen, jenen, die ihm dienen, direkt Macht zu gewähren. Einige der geheimnisvolleren Mächte von Oerth, vor allem Vecna und Tharizdun, bieten Hexenmeistern, die es wagen, sie zu kontaktieren, ebenfalls Pakte an.

Sowohl Iuz als auch Vecna passen zum Schutzherrn des Unsterblichen. Insbesondere Iuz nutzt Angebote der Macht, um Individuen unter seinen Feinden zu korrumpieren und zu unterwandern. Er bietet Personen in den Reichen Furyondy und Velana, die bereit sind, diese Staaten von innen zu unterwandern, verführerische Pakte und große Macht an. Einige Hexenmeister genießen ihre Rolle als Verräter, andere wenden sich gegen Iuz und wieder andere nutzen seine Macht zu ihren eigenen Zwecken.

KÄMPFER

Die Purpurdraachenritter fokussieren sich auf die Führung im Kampf, was sie zum idealen Modell für die Ritter der Wache macht. Diese Ritter haben die Aufgabe, die Länder Bissel, Gran March, Geoff und Keoland vor einem baklunischen Eindringen zu schützen und kombinieren strenge Disziplin, eine fast klösterliche Lebensweise und ein umfangreiches Studium von Kampftaktiken und Strategie, um wachsam gegenüber Angriffen zu bleiben.

KLERIKER

Die Arkana-Domäne passt perfekt für Kleriker von Boccob. Sie haben die Aufgabe, ihre Fähigkeiten zu nutzen, um verlorene magische Gegenstände zu finden und gegen das

langsame, aber unbarmherzige Verschwinden der Magie aus Oerth vorzugehen.

MAGIER

Klingensänger stellen ein Elitekader von Kriegermagiern im Königreich Celene dar. Einige der Agenten arbeiten jenseits der Grenzen von Celene und nutzen Klinge und Magie gegen die Feinde der Königin. Die Kunst des Klingengesangs ist jenseits dieses Königreichs unbekannt; kein Nicht-Elf hat seine Geheimnisse erlernt.

MÖNCH

Mönche sind auf Oerth relativ selten, mit der wichtigen Ausnahme der finsternen Scharlachbruderschaft.

In der Scharlachbruderschaft ist der Weg des Langen Todes eine geheime Technik, die jenen beigebracht wird, die die Expertise der Bruderschaft im waffenlosen Kampf mit ihrer Vorliebe für Attentate, um problematische Feinde aus dem Weg zu räumen, verbinden.

Der Weg der Sonnenseele passt perfekt für Mönche, die Pholtus oder Pelor verehren. Die Klosterorden in den Ländern von Baklunish könnten leicht einen Mönchsorden hervorbringen, der sich Al'Akbar verschrieben hat.

PALADIN

Der Schwur der Krone kann eine Vielzahl von Paladinen darstellen, die mit verschiedenen Ritterorden überall in Flanaess verbunden sind. Die Ritter des Hirschs sind die perfekte Fraktion für diese Art von Paladin. Außerdem leisten Paladine, die mit dem Großen Königreich verbunden sind, wahrscheinlich diesen Schwur.

SCHURKE

Die Stadt Greyhawk ist aus gutem Grund als Stadt der Diebe bekannt. Ihre Diebesgilde hat großen Einfluss in der ganzen Welt. Die Gilde sitzt im Zentrum von Flanaess' wirtschaftlichem Netzwerk, und sie und die Stadt, die von ihr regiert wird, sind an fast allen Geschäftsabschlüssen in der gesamten Region beteiligt.

Der Archetyp Strippenzieher ist die perfekte Möglichkeit, ein ehrgeiziges Mitglied von Greyhawks Diebesgilde abzubilden. Diese Art von Schurke ist bereit, einen riskanten Auftrag anzunehmen, fühlt sich aber wohler damit, Schergen zu kommandieren. Das passt perfekt für einen Charakter, der in die Fußspuren von Nerof Gasgol treten und zu politischer und wirtschaftlicher Macht gelangen will.

Wüstlinge und Schläger sind überall in den Städten von Flanaess verbreitet. Ein Draufgänger kann somit aus fast jeder Stadt kommen, aber besonders bei den Rhennee sind Draufgänger weit verbreitet. Als Reisende entlang der Wasserstraßen haben sie schnell gelernt, dass eine schnelle, bewegliche Kampfweise am besten funktioniert.

SELBSTGEMACHTE WELTEN

Du willst deine Kampagne in einer selbst erstellten Welt stattfinden lassen? Hier findest du einige Tipps, wie du die Charakteroptionen aus diesem Buch in deine Welt integrieren kannst, mit der Ausnahme von Optionen, die offensichtliche Anwendungsmöglichkeiten in einer Welt haben.

BARBAR

Der Pfad des Schlachtenwüters ist etwas schwierig in eine Spielwelt zu integrieren, weil er so eigentümlich ist. Er passt gut zu Grubenkämpfern, Berserkern und Gladiatoren. Dass er sich so auf Rüstung verlässt, bietet einen guten kulturellen

Berührungspunkt für zwergische Charaktere, der zu seiner Rolle in den Reichen passt. Alternativ könntest du den Schlachtenwüter als Grundlage für einen militanten religiösen Orden in deiner Welt verwenden, besonders wenn dieser auf Grausamkeit oder Wut fokussiert ist. Für die Tiger- und Elch-Totems ist zur Umwandlung nur notwendig, sie durch passendere Tiere zu ersetzen (wenn das erforderlich ist).

HEXENMEISTER

Der Unsterbliche Schutzherr ist eine tolle Option für Agenten eines mächtigen Lichkönigs, eines Nekromanten oder eines anderen untoten Herrschers. Diese Hexenmeister sind auch nützlich, um jeden Kult oder jede Organisation abzubilden, die sich auf mächtige, untote Gestalten aus der Vergangenheit deiner Kampagne konzentriert.

KÄMPFER

Der Purpurdraachenritter verkörpert die Essenz eines tapferen Strategen auf dem Schlachtfeld. Er stellt einen guten Rahmen für einen Söldnerhauptmann dar, ein Mitglied eines Eliteordens von Kriegern oder einen Adligen, der damit betraut ist, Vasallen in die Schlacht zu führen.

KLERIKER

Das Konzept einer Göttin der Magie ist in den Reichen wichtig. Wenn deine Kampagne keine Gottheit hat, die für Magie zuständig ist, dann funktioniert die Arkana-Domäne gut für religiöse Orden, die die Aufgabe haben, arkane Zauberwirker zu jagen oder zu kontrollieren. Wenn deine Welt einen Konflikt zwischen arkaner und göttlicher Magie enthält, stellt diese Domäne die Magierjäger der göttlichen Fraktion dar.

MAGIER

Die Stimmung, die der Klingensänger transportiert, machen ihn zu mehr als nur einem Krieger/Magus in den Vergessenen Reichen. In deiner Kampagne könntest du ihn für einen Orden elfischer Ritter oder eine Elitegruppe von Kriegern nutzen, die ausgebildet werden, um die Herrscher einer Theokratie zu schützen.

MÖNCH

Du hast vermutlich bemerkt, dass der Weg des Langen Todes und der Weg der Sonnenseele praktische Werkzeuge sind, wenn du Mönchsorden an den gegenüberliegenden Enden des Gesinnungsspektrums darstellen willst. Ein besonders finsterner Orden passt gut zum Langen Tod, während ein heroischer Orden dem Weg der Sonnenseele folgen könnte.

PALADIN

Der Schwur der Krone ist für deine Kampagne wichtig, weil er neutrale Paladine abbilden kann, deren Ehrenkodex eher auf Gesetze ausgerichtet ist als auf moralische Prinzipien. Sein göttliches Zaubermachen macht es schwierig, ihn als Werkzeug für jeden Ritterorden zu verwenden, aber er funktioniert hervorragend für eine Theokratie. Du könntest natürlich auch entscheiden, dass die Zauber eines Paladins nicht göttlicher Herkunft sind, sondern arkan.

ZAUBERER

Sturmzauberei passt gut zu einem arkanen Orden, der von einer mächtigen Seefahrerkultur unterstützt wird. Diese Zauberer könnten ein Elitekader von Seekapitänen bilden, die einem Königreich dabei helfen, das Meer durch Handel oder Überfälle zu dominieren.

INDEX

- Aasimar, 119
 Abbathor, 22, 112
 Abeir, 10, 112
 Abkommen von Garumn's Kluff, 63
 Ablenken (Schurke), 138
 Adelig aus Waterdeep (Hintergrund), 145
 Aelinthaldaar, 15
 Aerasum, Methrammar, 54
 Aerdrie Faenya, 23, 105
 Aglarond, 11
 Airspur, 11
 Akadi, 21
 Alten, die, 12
 Akanax, 11
 Alaron, 68
 Alaundo der Seher, 74
 Alle Augen auf Dir, 153
 Amaunator, 21, 22
 Symbol, 24
 Ammargal. *Siehe* Mintarn
 Amn, 9, 68
 Amphail, 7, 43–45
 Anais, Königin, 11
 Anbetung, 19–20
 Andersweltliche Schutzherren, 126–128
 Erzfee, die, 126
 Unhold, der, 126–127
 Großer Alte, der, 127
 Unsterbliche, der, 128
 Angharradh, 23, 105
 Anteos, Belinda, 48
 Antimagie, 19
 Araithe, Prinz, 68
 Ardeep, 16
 Arkaiun, 108
 Arkana-Domäne (Kleriker), 130
 Arkane Bannmagie (Kleriker), 130
 Arkane Bruderschaft, die, 17, 97
 Arkane Hausturm, der, 17, 97
 Arkaner Initiierter (Kleriker), 130
 Arkane Magie. *Siehe* Magie
 Arkane Meisterschaft (Kleriker), 131
 Arkane Tradition (Magier), 133
 Arkane Zaubetricks, 142
 Arvandor, 16, 72, 105
 Arvoreen, 23, 107
 Aryvandaar, 16
 Ascalhorn. *Siehe* Höllentorfeite
 Asmodeus, 21, 24, 118–19
 Athalantar, 48
 Auril, 21, 25, 117
 Symbol, 25
 Ausbildung in Krieg und Gesang (Magier), 133
 Avariel, 105
 Azuth, 21, 25, 117, 118, 130
 Symbol, 25
 Baazka, 126
 Baervan Wildwanderer, 23, 115
 Bahamut, 112, 113
 Bahgru, 24, 118
 Baldurs Tor, 17, 45–47
 Namensherkunft, 46
 Baram, Barri, 95
 Baravar Mantelschatten, 23, 115
 Barbaren, 121–22, 154
 Barden, 122–24
 Bardenschulen, 123–24
 Bedine, 108
 Bekennende, die, 75, 76–77
 Belaphoss, 127
 Berdusk, 80, 81
 Berronar Wahrsilber, 22, 112
 Berührung des Todes (Mönch), 135
 Berührung des Langen Todes (Mönch), 135
 Beshaba, 21, 25, 119
 symbol, 26
 Besilmer, 58, 59
 Bhaal, 21, 26, 30, 31, 45
 Symbol, 26
 Bibliothekszugang (Klostergelehrter), 148
 Blingdenstein, 9, 99, 101, 115
 Boareskyr-Brücke, 8, 73–74
 Bollwerk (Kämpfer), 129
 Brandobaris, 23, 107, 141
 Bryn Shander, 98
 Burg Drachenspeer, 83
 Calimpor, 9
 Calimshan, 9
 Calladuran Sanfhände, 23, 115
 Candlekeep, 8, 74–77
 Dienstleistungen, 77
 Caradoon, Bronywn, 65
 Caradoon, Samular, 65, 137
 Cashaan der Rote, 98
 Chauntea, 21, 26, 125
 Symbol, 26
 Chessenta, 11
 Chult, 9–10
 Clangeddin Silberbart, 22, 112, 136
 Corellon Larethian, 23, 105, 117, 118, 130
 Cormanthor, 12, 16
 Cormyr, 11, 17, 129
 Crinti, 10. *Siehe auch* Halbelfen:
 Varianten
 Cyric, 21, 27–28
 Symbol, 27
 Cyrollalee, 23, 107
 Damara, 11–12
 Dambraith, 10
 Dampfssee, der, 11
 Darromar, 11
 Das Blatt wenden (Paladin), 138
 Das Jenseits, 20
 Dornenfeste, 8, 65–66
 Delimbiyan, 48
 Dem Tode trotzen (Hexenmeister), 128
 Dendar die Nachtschlange, 127
 Deneir, 21, 27
 Delzoun, 8, 15, 50, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64
 Dethel, 109, 110, 117
 Die Drei, 12. *Siehe auch* Chauntea:
 Mielikki; Mystra; Rashemen
 Daggerdale, 7, 47–48
 Daggerdale, Maldwyn, 47
 Daggerdale, Morwen, 7, 47
 Do'Urden, Drizzt, 105
 Dunkelfeste, 8, 77–79
 Dunkle Katastrophe, die, 16
 Dunkle Mond, der, 134
 Drachenblüte, 13, 112–14
 Klans, 113
 Länder, 113
 Religion, 113–14
 Drakonische Magie, 142
 Draufgänger (Schurke), 139
 Drow, 8, 9, 16, 23, 100, 101, 105, 106
 Druette die Rabin, 98
 Druiden, 125
 Druidenzirkel, 125
 Duerger, 8, 9, 99–100, 110
 Dugmaren Hellmantel, 22, 112
 Dumathoin, 22, 112
 Eaerlann, 15, 16, 48
 Eilistraee, 23, 106
 Einklang mit dem Totem (Barbar), 122
 Eisenmeister, 8, 62–63
 Eiswindtal, 17, 98–99
 Eldath, 21, 28, 117
 Symbol, 28
 Elfen, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 24, 30, 39, 48, 53, 68, 72–73, 82–99, 86, 88, 101, 103
 Dunkle (Drow), 8, 9, 16, 23, 100, 101, 105, 106
 Gottheiten, 23, 105
 Länder, 103
 Mond, 103
 Sprache, 104
 Sonne, 103
 Wald, 104
 Elfenpein, 10
 Elfisch, 104
 Elegantes Manöver (Schurke), 139
 Eltab, 12, 127
 Elturel, 74, 79, 80, 81
 Elturgard, 79–82
 Berdusk, 81
 Elturel, 81
 Entschlossene Bekenntnis, das, 81
 Fort Morgenfürst, 80
 Gefährte, der, 80
 Scornubel, 81
 Soubar, 81
 Wappen, 80
 Endlose Ödnis, die.
Siehe Hordenlande, die
 Entschlossene Bekenntnis, Das, 81
 Erbe, 150–51
 Erbe (Hintergrund), 145–146
 Erdmutter, die, 27, 68
 Erebus, 11
 Erevan Ilesere, 23, 105, 117
 Erwählten, 17–18
 Erhabener Recke (Paladin), 138
 Erinnerungsspitze, 18
 Erkenntnisreicher Manipulator (Schurke), 138
 Erliza, Fürstin, 69
 Ermittler (Stadtwatch-Variante), 151
 Errtu, 127
 Erste Blüte, 16
 Erste Teilung, die, 16, 72, 106
 Erzfee, die (Hexenmeister), 126
 Espruar, 103, 104, 109
 Evereska, 82, 140
 Faerûn, 7, 9–14
 Felder der Toten, 8, 82
 Felsengnome, 114–15
 Feiertage, 14–15
 Fest des Mondes, Das, 15
 Fenmarel Mestarine, 23, 105
 Feuermesser, die, 14
 Folk, 68, 108, 109, 126
 Burg Drachenspeer, 83
 Trollklauen, 83
 Flammende Faust, die, 7, 45, 46
 Flandai Stahlhaut, 23, 115
 Flosini, Darfin, 48
 Fraktionsagent (Hintergrund), 146–47
 Fraktionen, 146
 Frostmantel, Yarin, 12
 Fort Morgenfürst, 80
 Fugenebene, 20, 25
 Fürsten von Waterdeep, 17, 55
 Fünfferrat, 9
 Gaerdal Eisenhand, 23
 Gargauth, 127
 Carl Glitzergold, 23, 114
 Gauntlgymn, 8, 52, 59, 60, 61–62
 Gebirgswerge. *Siehe* Zwerge:
 Schild
 Gefährte, der, 79, 80
 Geisterweisen-Halblinge, 106
 Geschichte, 15–18
 Gewebe, Das, 18–19
 Gharaghaur, 50, 58, 59
 Chaundaur, 106, 127
 Gildenrat, 47
 Gilgeam, 13–14
 Glocken, 15
 Gnome, 8, 14, 50, 53, 73, 90–92, 100, 101, 113–114
 Tiefe (Svirfnebl), 8, 100, 101, 114
 Gottheiten, 23, 115
 Wald, 114
 Länder, 115
 Fels, 114–15
 Gottheiten, 19–41
 Drow, 23, 105
 Elfen, 23, 103
 Faerûnisch, 21, 112
 fremdländisch, 19
 Gnom, 24, 115
 Halbling, 23, 106
 Nichtmenschlich, 19
 Ork, 24, 118
 Tote und wiederauferstandene, 20
 Zwerge, 22, 110
 Zwiesprache, 20
 Göttliches Bündnis (Paladin), 138
 Göttliche Domäne, 130
 Arkana-Domäne, 130
 Göttliche Magie, 23. *Siehe auch* Magie
 Göttliche Macht fokussieren, 130, 137
 Götter, 19–41, 104–118
 Zwiesprache, 20
 Tote und wiederauferstandene, 20
 Drow, 23, 105
 Zwerge, 22, 110
 Elfen, 23, 103
 Faerûnisch, 21, 112
 Gnom, 24, 115
 Halbling, 23, 106
 Nichtmenschlich, 19
 Ork, 24, 118
 fremdländisch, 19
 Goldzwerg, 110
 Goldene Weg, der, 12
 Gond, 21, 28–29
 Symbol, 28
 Gorm Gultyn, 22, 112
 Gracklsthugh, 9, 99–100
 Grenzkönigreiche, 11
 Großes Konzil, 12
 Großwaterbaum, 86
 Grauman, König, 84
 Großer Alter, der (Hexenmeister), 127
 Großer Regen, der, 17, 18, 141
 Gruft des Hexers, 94–95
 Grüngras, 14
 Grumbar, 21, 125
 Gruumsh, 24, 117, 118
 Gundarlun, 69
 Gur, 111
 Gute Informationsquellen (Städtischer Kopfgeldjäger), 150
 Gwaeron Windstrom, 21, 28, 140
 Gwynneth, 68
 Haela Leuchtast, 22, 112
 Halbelfen, 11, 53, 115–16
 Länder, 116
 Sprache, 116
 Religion, 116–17
 Varianten, 116
 Halblinge, 12, 23, 48, 50, 53, 90–92, 106–108, 134
 Gottheiten, 23, 107
 Geisterweise, 106
 Leichtfuß, 106
 Starkherz, 107
 Halborks, 13, 117–18
 Religion, 118
 Halruaa, 10–11, 17, 108, 142, 153
 Halruaaisch, 108
 Hanali Celanil, 23, 105, 117
 Handelsbank Schwertküste, 47–48
 Hartbuckler, 91
 Harnoth, König, 59
 Harpell, Dowell, 7
 Harpell Familie, 48–49
 Harfner, 55, 123, 125, 140, 146
 Hartstal, 83–85
 Hartwick Stadt, 84
 Haungdhannar, 58, 59
 Haus Hartwick, 84
 Heiliger Schwur, 137
 Schwur der Krone, 137
 Helden der Halle, 63
 Heldenhammer, Bruenor, 61–64
 Heldenhammer, Gandalug, 63
 Heldenhammer, Garumn, 63
 Helm, 21, 29
 Helms Feste, 8, 84–85
 Heptios, 11
 Herausforderung des Recken (Paladin), 137
 Herrenparlament, 45
 Herz des Sturms (Zauberer), 143
 Symbol, 29
 Hexenmeister, 126–128
 Zaubetricks, 142
 Hexenritter von Vaasa, 12
 Hillsfar, 12
 Hin. *Siehe* Halblinge
 Hin-Faust, die, 134
 Hintergründe, 145–54
 Stadtwache, 150
 Klanhandwerker, 147
 Klostergelehrter, 148
 Höfling, 147
 Fraktionsagent, 146
 Wanderer aus der Ferne, 152
 Erbe, 145
 Ordensritter, 148
 Söldnerveteran, 149
 Städtischer Kopfgeldjäger, 150
 Uthgardt-Stammesmitglied, 151
 Adelig aus Waterdeep, 145
 Hirschtöter, 83, 84
 Hoar, 21, 29
 Symbol, 29
 Hochelfen. *Siehe* Elfen: Mond;
 Elfen: Sonne
 Hohernte, 15
 Hoch-Imaskar, 12, 41
 Hochmoor, 16, 86–88
 Hordenlande, die, 12
 Hornklinge, Taern, 7, 54
 Höfling (Hintergrund), 147
 Höllentorsenke, 86
 Hohe Kapitäne von Luskan, 95
 Hoher Wald, 85–86
 Hügelzwerge. *Siehe* Zwerge: Gold
 Hügel der Könige, 10
 Hyrsam, 126
 Illefarn, 16, 48
 Illusk, 17, 70
 Ilmater, 21, 29, 117, 119
 Symbol, 30
 Ilneval, 24, 118
 Ilythiir, 16
 Ilzimmer, Dauner, 7, 44
 Imaskari, 12, 41, 108
 Immerdar, 8, 72–73, 103, 105, 132, 142, 152
 Immerglanz, 50
 Impiltur, 12
 Inseln, 8, 66–73
 Inspirierender Tatendrang (Kämpfer), 129
 Iqua Tel'Quessir, 15–16
 Istishia, 21, 130
 Io, 112
 Jahr, 14
 Jahreszeiten, 14–15, 18
 Jarant, der Schlangenkönig, 88–89
 Jendrick der Blaue, 98
 Jergal, 21, 30–31
 Symbol, 30
 Jewel des Nordens, Das.
Siehe Silbrigmond
 Kämpfer, 128–129
 Kalender von Harptos, 14, 15
 Kalten Lande, die, 11–12
 Kampfarthetyp, 129
 Kara-Tur, 14, 153
 Kelemvor, 20, 21, 30–31, 113
 Symbol, 31
 Kendrick, Derid, 67
 Kezef, 127
 Kiaransalee, 23, 106
 Klagedied von Delzoun, das, 60
 Klanhandwerker (Hintergrund), 147
 Klassen, 121–43
 Kleriker, 130–131
 Klingengesang-Stile, 133
 Klingensied (Zauberer), 133
 Klostergelehrter (Hintergrund), 148
 Klostertraditionen, 135–136
 Weg des Langen Todes, 135
 Weg der Sonnenseele, 135
 Königin von Luft und Dunkelheit, die, 126
 Königlicher Gesandter (Kämpfer), 129
 Königreich der Menschen, 47, 48
 Königreich der Vielfeile, 8, 17, 59, 63
 Königreich der zwei Sonnen.
Siehe Elturgard
 Komplexe Beinarbeit (Schurke), 139
 Konzil der Zulikirs, 13
 Korinn-Archipel, 68
 Kossuth, 21, 130
 Kriegskrone, Emerus, 60–61
 Kriegsmagier (von Cormyr), die, 11, 142
 Kronenkriege, die, 16, 103, 105
 Kunst, die. *Siehe* Zauberkünste
 Kupferelfen. *Siehe* Elfen: Wald
 Kurth, Beniago, 95
 Labelas Enoreth, 23, 105
 Laduguer, 22, 112
 Langsattel, 7, 48–49
 Lantan, 8, 71
 Larloch, 95, 128
 Lathander, 21, 32, 106
 Symbol, 32
 Leira, 21, 32
 Symbol, 32
 Leichtfuß-Halblinge, 106
 Lied des Sieges (Magier), 133
 Sturmzauberei, 143
 Lied der Verteidigung (Magier), 133
 Liira, 21, 32
 Symbol, 32
 Lobgesang von Gauntlgymn, der, 61
 Lolth, 23, 106, 127
 Lorcan, 127
 Loviatar, 21, 33
 Symbol, 33
 Luiren, 10, 106, 134
 Luruar. *Siehe* Silbermarschen
 Luskan, 16, 17, 70, 95–98
 Luthcheq, 11
 Luthic, 24, 118
 Lythari, 105

- Magie, 9, 18–19, 23. *Siehe auch* Magische Gegenstände; Mythall; Psionik; Zauberkraft; Zauberkraft; Zauberkraft; übernatürliche Kräfte; Gewebe, Das
- Magie bannen, 19
- Magie entdecken, 19
- Magier, 131–133
- Magie des Sturms, 142–143
- Zaubertricks, 142
- Magische Gegenstände, 18–19
- Malar, 21, 31, 33
- Symbol, 33
- Malkizid, 127
- Mantol-Derith, 9, 99–100
- Marsch von Chelimer, 89–90
- Marthammar Duin, 22, 112
- Purpurdachenträger, 129
- Mask, 21, 33–34, 118, 119
- Symbol, 33
- Mauer der Ungläubigen, 20
- Meister der Intrige (Schurke), 138
- Meister der Taktik (Schurke), 138
- Meisterduellant (Schurke), 139
- Meisterschaft des Todes (Mönch), 135
- Meer der Gefallenen Sterne, 17, 142
- Mernnon, 9
- Menschen, 107–110
- Gottheiten, 109. *Siehe auch* Götter
- Ethnien, 108–109
- Sprachen, 109
- Menzoberranzan, 9, 63, 100, 101, 105, 115, 116
- Mergelnadel von Najara, 88
- Mielikki, 21, 34, 106, 117
- Symbol, 34
- Mezro, 10
- Milil, 21, 34, 117
- Mintarn, 8, 66–67
- Mirabar, 7, 8, 50–51
- Mithralhalle, 7, 8, 63–64
- Mittsommer, 15
- Mittwinter, 15
- Miyeritar, 16, 88
- Moander, 40, 127
- Mönche des Langen Todes, 134
- Münzen, 13
- Mönchsorden, 134–135
- Mönche, 133–136
- Monat, 14
- Mond, 14
- Mondelfen, 103
- Mondsee, Die, 12
- Mondscheininseln, 8, 67–69, 126
- Alaron, 68
- Druiden, 125
- Gwynneth, 68
- Korinn-Archipel, 68
- Moray, 68–69
- Norland, 69
- Omans Insel, 69
- Schneefall, 69
- Mondsterne, 124
- Mondquelle, 27, 67, 127
- Moradin, 22, 112, 147
- Moray, 68–69
- Morinn, König, 61
- Mulhorand, 11, 12, 41, 142, 153
- Mulmaster, 12
- Musikinstrumente, 124
- Myrkul, 21, 31, 34–35
- Symbol, 34
- Mystra, 18, 21, 35, 117, 127
- Symbol, 35
- Mystryl, 18
- Mythal, 19, 54
- Myth Drannor, 17, 18, 82, 142, 151
- Nachgiebige Weg, Der, 135
- Najara, 88–90
- Wyrmwald, 90
- Mergelspitze von, 88
- Marsch von Chelimer, 89–90
- Schlangehügel, 89
- Ss'khanaja, 89
- Narfell, 11–12, 111
- Nebelun, 24, 115
- Nebelwald, 88
- Nelanther, 8, 71
- Netheril, 11, 12–13, 16, 17, 18, 20, 37, 48, 60, 94
- Neverwinter, 16, 17, 51–53
- Nezram der Weltenwanderer, 12
- Niedergang der Drow, 16
- Nieglut, Dagult, 7, 51, 52, 55, 57, 66, 70
- Nimbral, 8, 71–72
- Norden, Der, 7–9
- Nordländer, 68–70, 121
- Nordländerinseln, 69–70
- Gundarlun, 69
- Purpurfelsen, 69–70
- Ruathym, 70
- Tuern, 70
- Walischknochen, Die, 70
- Norland, 69
- Oberon, 126
- Oghma, 21, 35, 51
- Symbol, 35
- Omans Insel, 69
- Ordalf, Hohe Dame, 68
- Orden der Gelben Rose, 134
- Orden des Gefährten, 136
- Orden des Panzerhandschuhs, 146
- Orden des Vergoldeten Auges, 85, 137
- Ordensritter (Hintergrund), 148–149
- Orden von Samular, 137
- Orks, 17, 58, 59, 63, 68, 71, 93.
- Siehe auch* Halborks
- Gottheiten, 24
- Orlumbor, 8, 70
- Orogoth, 87–88
- Paladine, 136–138
- Schwur der Krone, 137
- Paladinorden, 136
- Pantheon, 20, 21, 22, 23, 24, 106–118
- Drow, 23, 106
- Zwerge, 22, 112
- Elfen, 23, 105
- Faeränisch, 21, 106
- Gnome, 23, 115
- Halbblinge, 23, 107
- Orks, 24
- Patriar, 45–46
- Pereghost, 78, 79
- Pfad des Schlachtenwüters (Barbar), 121
- Pfad des Totenkriegers (Barbar), 121–22
- Phalorn, 47, 48
- Phlan, 12
- Priester, 20–23
- Portyr, Dillard, 45
- Prachtvolle Stadt. *Siehe* Waterdeep
- Prinz des Frosts, Der, 26
- Prophezeiungen des Alaundo, 74
- Psionik, 18
- Purpurdachenträger (Kämpfer), 129
- Purpurdachenträger, Die, 11
- Purpurfelsen, 69–70
- Ramur, Selin, 7
- Rashemen, 12
- Rassen, 103–19
- Raedra, Königin, 11
- Rat der Funkelnden Steine, 50
- Rat der Grafen, Der, 7–8, 43, 54, 58, 65, 147
- Raurym, Selin, 50
- Ravengard, Ulder, 7, 45
- Reghed-Barbaren, 99, 121
- Religion, 19–41, 81, 104–119.
- Religiöse Institutionen, 20–23
- Religiöse Konflikte, 22–23
- Respekt des stämmigen Volks (Klanhandwerker), 145
- Rillifane Rallathil, 23, 105, 117
- Ritterliche Hochachtung (Ordensritter), 148
- Ritterorden, 149
- Rhymanthi, 88
- Rote Magier, 13, 132
- Rote Ritterin, Die, 21, 35, 113
- Symbol, 35
- Ruathym, 8, 67, 70
- Rücksichtslose Ungezähtheit (Barbar), 121
- Ruthiol, Nestra, 7, 57
- Rethnor, Hartouchen, 95
- Rückzug, Der, 103
- Rüstung, 121
- Samarach, 10
- Sarifal, 68
- Savras, 21, 36
- Symbol, 36
- Schiffe von Luskan, 95
- Schildtreff, 14, 15
- Schildzwerge, 8, 110
- Schlachtenwüter-Rüstung (Barbar), 121
- Schlachtenwüter-Sturmangriff (Barbar), 121
- Schlachtruf (Kämpfer), 129
- Schlangehügel, 89
- Schloss Drohenstein, 12
- Schneefall, 69
- Schöpfervölker, 15–16
- Schreine, 20
- Schule von Fochlucan, 123
- Schule von Neu Olamn, 123
- Schule des Herolds, 124
- Schurken, 138–139
- Schurkenarchetypen, 138–139
- Strippenzieher, 138
- Draufgänger, 139
- Schutzherren, andersweltliche, 127–128
- Erzfee, Die, 126
- Unhold, Der, 126–127
- Großer Alte, Der, 127
- Unsterbliche, Der, 128
- Schwarzes Netzwerk. *Siehe* Zhentarim
- Schwertküste, Die, 7–9
- Schwur der Krone (Paladin), 137
- Scornubel, 81
- Sebastian, 87
- Seele der Täuschung (Schurke), 139
- Shaaan, 111, 112
- Shade, Stadt, 17
- Sha'ir, 14
- Shar, 21, 36–37, 108, 109, 119
- Shargaas, 24, 118
- Sharindar, 22, 112
- Sheela Peryroyl, 23, 107
- Segojan Erdrücker, 24, 115
- Sehanine Mondbogen, 23, 105
- Seldarine. *Siehe* Gottheiten: Elfish
- Selüne, 21, 36, 109, 117
- Symbol, 36
- Selvetarm, 23, 106
- Sembia, 11, 12–13, 17, 18
- Sichere Zuflucht (Fraktionsagent), 147
- Siedelstein, 63
- Silberelfen. *Siehe* Elfen: Mond
- Silbermarschen, 8, 18, 53–55, 61, 65
- Silberschuppe, Dhosun, 89, 90
- Silbrigmond, 7, 53–55, 65
- Sildyuir, 106
- Silvanus, 21, 37, 106, 117
- Symbol, 37
- Silverhand, Alustriel, 54
- Silverhand, Laeral, 7, 55, 57, 124
- Simbarchkonzil, 11
- Skadaurak. *Siehe* Mintarn
- Smaragdenklave, 13, 125, 147
- Söldnerkompanien, 150
- Söldnerleben (Söldnerkrieger), 149
- Söldnerkrieger (Hintergrund), 149–150
- Solonor Thelandria, 23, 108, 117
- Sonnenschild (Mönch), 136
- Sonnenseelen, Die, 134
- Sossal, 11, 153
- Soubar, 81
- Sprecher von Helms Feste, 85
- Ss'khanaja, 89
- Sstar, Ilgostrogue, 63
- Stachelrüstung, 121
- Stachelige Vergeltung (Barbar), 121
- Stadt der Klinge. *Siehe* Grackstugh
- Stadt der Segel. *Siehe* Luskan
- Stadt der Spinnen. *Siehe* Menzoberranzan
- Stadt der Toten, 20
- Stadt der Urteile, 20
- Stadtwahe (Hintergrund), 150
- Städtischer Kopfgekläuger (Hintergrund), 150
- Standesgemäßes Leben, 145
- Standhafte Seele (Paladin), 138
- Steinschacht, Ebenezer, 65
- Steinschachtfeste. *Siehe* Dornenfeste
- Stelmane, Belyne, 45
- Sternenelfen, 105
- Sternenversammlung, 13
- Stolze Völker, Die, 16
- Strahlendes Sonnengeschoss (Mönch), 135
- Strippenzieher (Schurke), 138
- Stürmische Magie (Zauberer), 143
- Stunden, 15
- Stunde der Ernte (Mönch), 135
- Sturmleier (Zauberer), 143
- Sturmzauberei (Zauberer), 143
- Suljack, Dagmaer, 95
- Sundabar, 8, 64–65
- Sune, 21, 37, 106, 117
- Symbol, 37
- Svirfnebl, 8, 100, 101, 114
- Synnoria, 68
- Szass Tam, 13
- Tael, Throa, 95
- Tage des Donners, 15–16
- Talländer, die, 12, 16, 17
- Talländer-Abkommen, 16
- Talländer-Zeitrechnung, 16
- Talona, 21, 37–38
- Symbol, 37
- Talos, 21, 38
- Symbol, 38
- Tchazzar der Unsterbliche, 11
- Tel'Quessir. *Siehe* Elfen
- Teilung, Die. *Siehe* Erste Teilung; Zweite Teilung, Die
- Tethyr, 11, 151
- Teyva die Graz, 98
- Thay, 13
- Thentia, 12
- Thesk, 13
- Thindol, 10
- Thorass, 110, 112
- Thultanthar, 17
- Tempel, 20–22
- Tempus, 21, 38, 113, 118
- Symbol, 38
- Teshwave, 12
- Tiamat, 112, 113
- Tiefe Duerra, 22, 112
- Tiefengnome, 9, 101, 113, 114
- Tiefe Sashelas, 23, 108
- Tieflinge, 118–19
- Länder, 119
- Religion, 119
- Varianten, 118
- Bezirke, 54
- Tierspekt (Barbar), 122
- Titania, 126
- Tithmel, Königin, 61
- Toreus, 11
- Toril, 7, 9–14
- Toril-Dreizehn, Die, 118
- Torm, 21, 38–39, 80, 113
- Symbol, 38
- Tote Magie, 19
- Totemgeist (Barbar), 121–22
- Trielta-Hügel, 90–92
- Hartbuckler, 91
- Trillimac, 101
- Trollklauen, 83
- Trübschimmer, 63
- Tuern, 70
- Tuigan, 12, 13, 111–12
- Turmish, 13
- Tymanthor, 13–14, 113
- Tymora, 21, 38, 39, 107
- Tyndal, Legende von, 48
- Tyr, 21, 39, 113
- Symbol, 39
- Tyrannos, 40, 81, 118
- Symbol, 40
- Tyranthraxus, 127
- TZ, 16
- Übernatürliche Kräfte, 18
- Ulutiun, 109
- Umberlee, 21, 40–41
- Symbol, 40
- Unbefahrene See, Die, 14
- Unhold, der (Hexenmeister), 126
- Unsterbliches Wesen (Hexenmeister), 128
- Unsterbliche, Der (Hexenmeister), 128
- Unter den Toten (Hexenmeister), 128
- Unther, 14
- Underdark, 7, 9, 16, 99–101, 107, 149
- Blingenstein, 101
- Grackstugh, 99
- Mantol-Derith, 100–101
- Menzoberranzan, 101
- Unzerstörbares Leben (Hexenmeister), 128
- Urtümliche Pfade, 121–22
- Pfad des Schlachtenwüters, 121
- Pfad des Totenkriegers, 121–22
- Urdlen, 24, 115
- Urogalan, 23, 107
- Uruk, Mangan, 12
- Ursprung der Zauberei, 143
- Uthgar, 94
- Uthgardt, 92–94, 121, 122, 151
- Totems, 122
- Stämme, 93, 94
- Uthgardt-Erbe (Uthgardt-Stammesmitglied), 151
- Uthgardt-Stammesmitglied (Hintergrund), 151
- Vaasa, 11–12
- Valkur, 21, 68
- Vanthampur, Thalamra, 45
- Vergadain, 22, 112
- Vergessenes Volk. *Siehe* Gnome
- Versengender Lichtbogenschlag (Mönch), 136
- Versengende Sonneneruption (Mönch), 136
- Verstärktes Zauberkraft (Kleriker), 131
- Verve (Schurke), 139
- Vervengene Dreistigkeit (Schurke), 139
- Vielfeile, 8, 17–18, 59, 60, 63
- Viererrat, 45
- Vhaeraun, 23, 106
- Voonlar, 12
- Wanderfuß, Amarandine, 85
- Wachendes Auge (Stadtwahe), 151
- Währung, 13
- Waldgnome, 114
- Waldkönigreich, Das. *Siehe* Cormyr
- Waldläufer, 140–141
- Walischknochen, Die, 8, 70
- Wanderer aus der Ferne, 152
- Waterdeep, 7, 17, 54, 55–57, 70, 118, 154
- Waukeen, 21, 41
- Symbol, 41
- Wegbart, Dagnabbet, 7, 63
- Weg der Sonnenseele (Mönch), 135
- Weg des Langen Todes (Mönch), 135
- Wendonai, 127
- Westliche Herzlande, 7, 11
- Westtor, 14
- Wildelfen, 105
- Wilde Magie, 19, 141
- Wildnis, 8–9
- Windseele (Zauberer), 142
- Windsprecher (Zauberer), 142
- Wut des Sturms (Zauberer), 143
- Wyrmwald, 89
- Waldelfen, 104
- Wychlaran, 12
- Yaimunnahar, 12
- Yartar, 7, 57–58
- Yondalla, 23, 109
- Yuan-ti, 88–90
- Yurtus, 24, 118
- Zakhara, 14, 149
- Zargon, 127
- Zauber, 18
- Zauberbrecher (Kleriker), 131
- Zauberer, 141–142
- Zaubertricks, 142
- Zauberpest, 10, 17, 18
- Zaubertricks, Arkanen, 142
- Zehntag, 14
- Zehnstädte, 98–99
- Zeit, 14–15
- Zeitalter der Menschheit, 16–17
- Zeit der Sorgen, 17
- Zelenn die Weiße, 98
- Zerstörte Königreiche, 48, 58
- Zhentarim, 12, 147
- Zhentifeste, 12
- Zirkel der Schwerter, 125
- Zitadelle Adbar, 8, 58
- Zitadelle der Vielfeile, 60
- Zitadelle des Raben, 12
- Zitadelle Felbarr, 8, 59, 60–61
- Zusätzlicher Angriff (Magier), 133
- Zweite Teilung, Die, 17–18, 113
- Zwerge, 8, 9, 12, 15, 16, 24, 43, 48, 50–51, 53, 58, 59–66, 68, 83, 88, 99, 110–112
- Klans, 62, 111
- Gottheiten, 22, 112
- Gold, 110
- Grau (Duerger), 111
- Schild, 110
- Städte, 8, 58–66
- Zwergisch, 111

DUNGEONS & DRAGONS

DEIN EINSTIEG IN EINE WELT UNENDLICHER ABENTEUER!



Das Player's Handbuch (Spielerhandbuch), das Monster Manual (Monsterhandbuch) und das Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch) für Dungeons & Dragons, 5. Edition, sind eingetragene Markenzeichen von Wizards of the Coast, verwendet unter Lizenz. © 2018 Wizards of the Coast LLC