

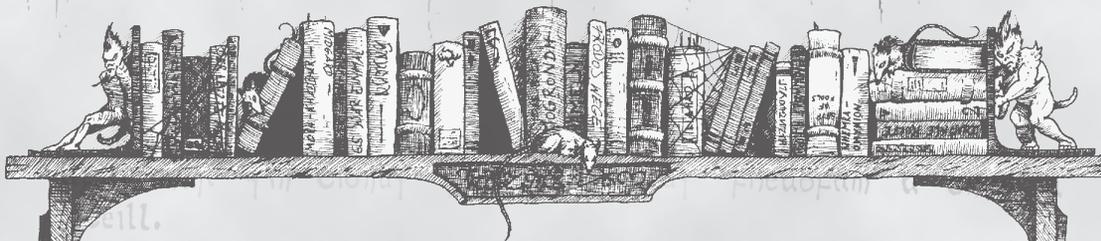
águv máv yin cionur phéac i cionur phéadpam a chun a
zceill.
1r pór... ab agá t an méid ag... MORHIZE
fíor... a níoy... K HADDUR
a no... lúgac...
bfead... amane...
z... nemb...
fay... nemo...
dír... a d...
noir... ite...
ndr... a...
an... ad...
zcur... ná...
bat... mar...
da... gion, ag...
leir... ioy ion...
bair... facab...
rib... nac bfeac...
ay) ge...
fay... deca...
ainm... gló...
zore... g...
léite... do...
zceir... to bfrl a
le... dai...
z... ríor...
yin má...
ni mo...
mó...
agur...
lá ub...
bich.

Stylized vertical text in a decorative font, possibly representing the title 'BHER' AVEN'.

MORHIZE K HADDUR



EIN STREIFZUG
DURCH DAS FÜRSTENTUM
BHER' AVEN



Ein Blick auf die Landkarte der Grenzlande *Hazzard'ran* zeigt, dass Bher'Aven zu den größten der siebenundzwanzig Fürstentümern zählt, die das Reich Jhombuth vor den Orks, Ogern, Trollen und anderen Kreaturen aus den Wildländern schützen sollen. Dank seiner Lage hat es jedoch nur selten unter direkten Übergriffen der Horden des *Schwarzen Paladins* zu leiden. Stattdessen werden seine Soldaten häufig jenseits der eigenen Grenzen zur Unterstützung der heftiger umkämpften Gebiete im Westen und Süden eingesetzt.

Kommt es jedoch zu massiveren Übergriffen aus den Wildländern – was glücklicherweise nur selten geschieht – die das Kampfgeschehen tiefer in das Reich Jhombuth tragen, müssen sich die Invasoren entscheiden, ob sie südlich der Moore *Thebrach'karbs* über *Oshjen'az* und *Bhaltozz* in das Hochkönigreich einfallen, wie es im zweiten Krieg gegen die Wildländer vor ungefähr eintausend Jahren geschehen ist, oder ob sie die nördliche Route wählen, was sie unweigerlich nach Bher'Aven führen würde. Aus diesen strategischen Überlegungen befinden sich dort auch die größten Truppenverbände der nördlichen Grenzlande und die wehrhaftesten Festungsanlagen.

1. Das Land

Von Osten nach Westen benötigt ein Reisender achtzehn Tage, um das Fürstentum zu durchqueren, von Norden nach Süden immerhin noch zehn. Das Wegenetz Bher'Avens ist für die Verhältnisse der Grenzlande gut ausgebaut, auch wenn man befestigte Straßen, wie sie im Innern der Reiche häufiger zu finden sind, meist vergeblich sucht. Die Gelder, die für deren Errichtung und Unterhalt erforderlich wären, werden aus den zuvor erläuterten Gründen

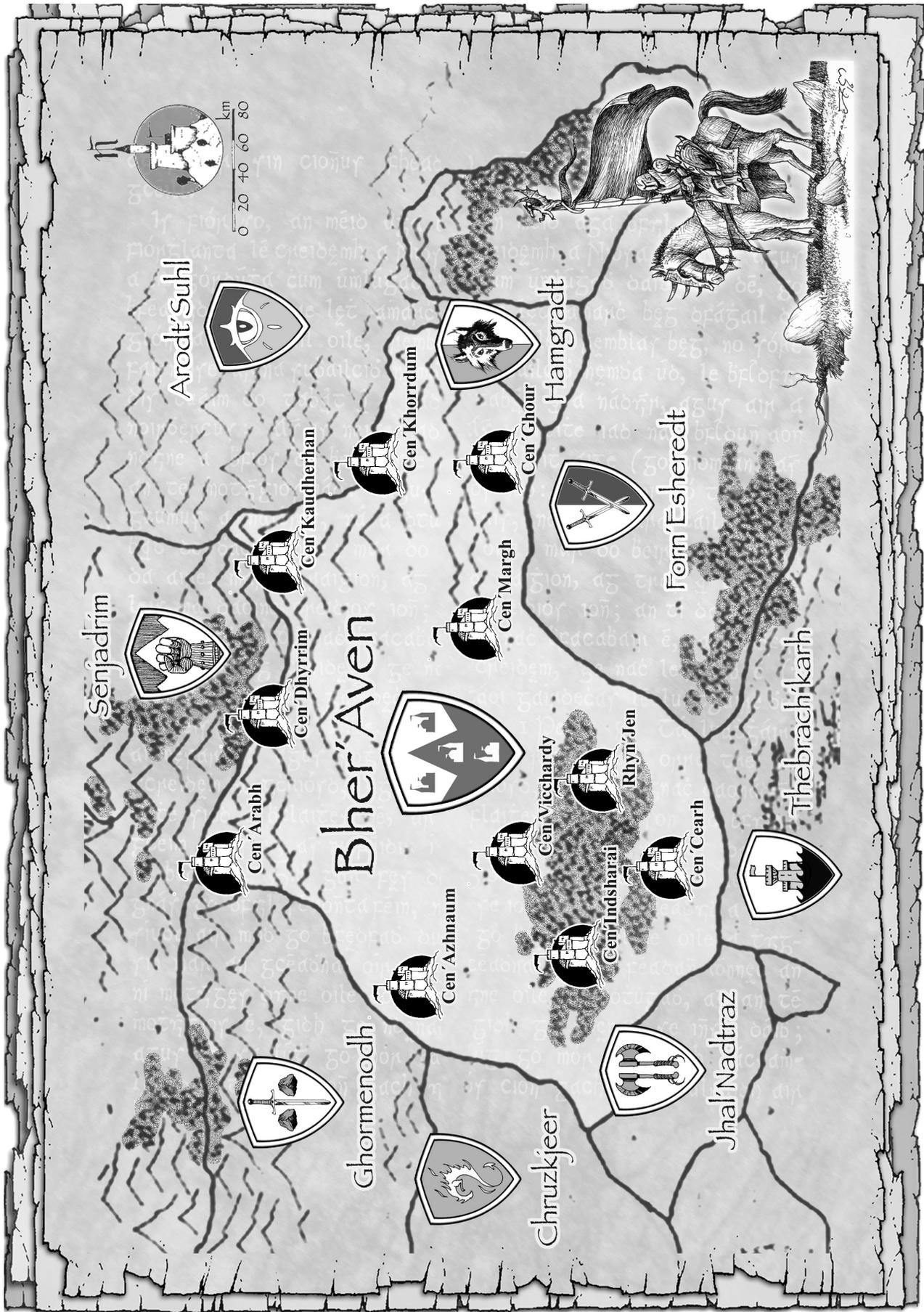
vornehmlich von militärischen Belangen verschlungen – oder verschwinden in den Truhen des Thain-Fürsten, der sich des Gewichts seiner Person im Machtgefüge der Grenzlande wohl bewusst ist und daraus seinen persönlichen Vorteil zu ziehen weiß – heißt es zumindest ...

Der weitläufige Tannenwald *Khal'chadraym* im Süden ist weitestgehend von Menschenhand unberührt.

Nur wenige Pfade führen dort hinein und kaum einer hindurch. Er beherbergt neben viel Rot- und Schwarzwild und einer unüberschaubaren Vielfalt an Insekten auch eine beachtliche Anzahl an Bären und den örtlichen Legenden zufolge einen riesenhafte *Ghrachten* – einen gutmütigen Wildriesen – der verirrt Kindern hilft. Dessen Existenz ist jedoch höchst umstritten. Als gesichert gilt hingegen, dass in dem Forst auch zahl-



J.C. 15



Senjadrin

Arodt'Suhl

Bher'Aven

Hamgradt

Forn'Esheredt

Thebrach'karh

Ghormenodh

Chruz'kjeer

Jhal'Nadtraz

Cen'Arabh

Cen'Dhyrrim

Cen'Kaudherhan

Cen'Khorrdum

Cen'Ghour

Cen'Margh

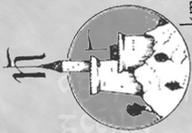
Cen'Aznaum

Cen'Indsharai

Cen'Vichardy

Rhyn'Jen

Cen'Cearh





reiche niedere Feenwesen beheimatet sind, und dass es in ihm verwunschene Pfade gibt, die direkt in den *Erkwaash*, in den Alten Wald Neruch'dhars führen, der immerhin fünfzehn Tagesreisen entfernt liegt.

Die Bergketten im Norden und Osten des Fürstentums sind schroff. Sie bilden sozusagen des Rückgrat Bher'Avens, denn dort liegen neben einigen Salzminen – der Haupteinnahmequelle des Thain-Fürsten – auch die vier gewaltigen Bergfesten *Cen'Arabh*, *Cen'Dhyrrim*, *Cen'Kaudherhan* und *Cen'Khorrdum*, die als uneinnehmbar gelten. Die imposanten Bollwerke überflügeln die meisten Festungen der Grenzlande sowohl an Größe, wie auch an Wehrhaftigkeit. Insgesamt sind in ihnen über eineinhalbtausend berittene Soldaten stationiert. Diese zählen zu den bestausgebildeten in ganz Hazzard'ran, obwohl ihr Ruf natürlich nicht an die Wölfe Bhorgyridhs aus dem benachbarten Hamgradt heranreicht.

Cen'Arabh wird auch *'die Eiserne'* genannt. Hinter ihren Mauern findet man die fähigsten Waffen- und Rüstungsschmieden der nördlichen Grenzlande. Es heißt, die Feuer in ihren Essen sind seit Jahrzehnten nicht mehr erloschen. Hier kann man selbst als Zivilist wirklich vorzügliche und außergewöhnliche Waffen erstehen, wenn man den Preis hierfür zu zahlen bereit ist. In den Gewölben der Festung sollen zudem einige Wunderwaffen mit hohem Vernichtungspotential ruhen, die von den findigen Tüftler konstruiert worden sind und nun auf ihren ersten Einsatz auf dem Schlachtfeld warten.

Cen'Dhyrrim ist auch als *'die Trutzige'* bekannt. Spricht man von den beeindruckenden

den Bergfesten des Fürstentums, hat man meist ihr Bild vor Augen. Sechs Geschütztürme schmiegen sich an die steilen Berghänge und säumen den steilen Aufstieg zu ihrem Haupttor. Sie verfügt über drei Verteidigungslinien, von denen nur der äußerste und zugleich niedrigste überhaupt erst einmal von Feinden in einer Schlacht erreicht worden ist – allerding, ohne sich dort halten zu können. In jüngster Vergangenheit ist die Region rund um Cen'Dhyrrim jedoch von einigen Erdstößen erschüttert worden, deren Ursache rätselhaft ist. Seismische Aktivitäten sind in diesem Teil des Hochkönigreichs eigentlich unbekannt. Die Schäden an der Festungsanlage halten sich bislang zwar noch in Grenzen – zumindest, wenn man den Einschätzungen der Baumeister glauben darf – doch niemand vermag vorauszusagen, wie viel weiteren Erschütterungen des Untergrundes sie noch standhalten kann und ob diese nicht noch an Intensität zunehmen werden.

Cen'Kaudherhan nennen die Bher'Avenim *'die Unsichtbare'*, da sie von den vier Bergfesten die wehrhafteste ist. Die Anlage ist tief in den Fels der Berge hinein gegraben und von außen kaum zu erahnen. In ihren künstlichen Kavernen ist das größte Kontingent an Soldaten stationiert, so dass sie das unbeugsame Rückgrat der bher'avenischen Streitmacht verkörpert. Die umliegenden Salzminen stellen jedoch einen unleugbaren Wermutstropfen der beeindruckenden Verteidigungsanlage dar, da sie das Wasser aus dem Untergrund ungenießbar werden lassen. Es kann nur Dank einer geweihten *Reliquie des Faramwyhrs* – einem *Tritonenstein* – dennoch getrunken werden. Sollte dieses Artefakt einmal gestohlen werden oder seine Kräfte einbüßen, wäre Cen'Kaudherhan



nicht mehr zu halten, daher steht es unter ständiger Bewachung durch Ordenskrieger des Meeresherrn. Aus der Feste soll ein alter Fluchttunnel unter dem Gebirge hindurch bis tief nach Senjadrim führen.

Cen'Khorrdum trägt den Beinamen *'die Kühne'*. Der mündlichen Überlieferung zufolge soll die Festung von Zwergenhand errichtet worden sein, doch diesbezüglich lassen sich in den Chroniken keine Aufzeichnungen finden. Aber bereits ihr Anblick aus der Ferne macht deutlich, wie es zu diesen Gerüchten gekommen ist. Scheinbar schwerelos thront sie über einer schroffen Steilwand und ist nur über eine Reihe

elegant geschwungene Brücken zu erreichen. Ihre schlanken Türme sind weithin sichtbar und suchen überall in Hazzard'ran ihresgleichen. Spötter bezeichnen sie auf Grund ihrer außergewöhnlichen Architektur geringschätzig als *'Lustschloss'*, dennoch ist ihre Wehrhaftigkeit allein schon durch ihre exponierte Lage nicht zu unterschätzen.

Im Vergleich zu den vier stolzen Bergfesten, für die auch die vier Türme im Wappen des





Fürstentums stehen, wirken die sieben übrigen Festungen in Bher'Aven ärmlich und heruntergekommen. *Cen'Indsharai* ist vor zweieinhalb Jahrzehnten gar vollständig aufgegeben worden und ist heutzutage nicht viel mehr als eine Ruine, die zeitweise von einem verschrobene Gelehrten bewohnt wird, der sich in der Abgeschiedenheit des großen Tannenwalds seinen Studien widmet. Das Gwyhr-Kloster *Eshterredh* liegt in ihrer Nähe. Dieses hat erst in letzter Zeit an Bedeutung gewonnen, seitdem der dort lebende *Tuzun Nerquar* wiederholt durch außergewöhnliche Wundertaten von sich Reden gemacht hat.

Den Legenden zufolge soll einst in den Bergen Bher'Avens eine große Siedlung der *Nagheru* gelegen haben. Diesen verschlagenen, unterirdisch lebenden Rattenwesen wird nachgesagt, dass sie damals zahllose Menschen in ihre Bruthöhlen verschleppt haben. Als ein Beleg für die Überlieferung mag die Tatsache angeführt werden, dass in dieser Gegend des Fürstentums der heidnischen Tiergottheit '*Czorr'ba'Ratts*' – der Schwarzen Ratte – eine besondere Verehrung zuteil gekommen ist.



2. Der thainfürstliche Thron

Gegenwärtig hält in Bher'Aven die Familie der *ther'Reylems* die Macht in den Händen. Wenn dieses Abenteuer zeitlich vor den Ereignissen des Drachenland-Abenteuers '*Krähe und Kröte*' angesiedelt wird, ist *Noredh'ther'Reylem* – die 'Kröte', wie ihn seine Untertanen in Abwesenheit respektlos titulieren – der herrschende Thain-Fürst. Er ist tyrannisch, selbstgefällig, unbeherrscht und unfähig – oder zumindest unwillig – sein eigenes Handeln



objektiv zu beurteilen. Er hat sich in den letzten Jahren mit nahezu jedem Adelshaus der umliegenden Fürstentümer überworfen, und es ist nur Bher'Avens Größe und strategischer Bedeutung im Geflecht der Verteidigungslinien Hazzard'rans zu verdanken, dass das Land nicht in blutigen Fehden versunken ist. Noredh ist sich dieser besonderen Stärke stets bewusst gewesen und hat sie Zeit seines Lebens für seine persönlichen Belange zu nutzen gewusst.

Nach seinem Ableben – *das in den Ereignissen des Drachenland-Abenteuer 10: 'Kräbe und Kröte' eine zentrale Rolle einnimmt und daher an dieser Stelle nicht eingehender betrachtet werden soll* – übernimmt seine Witwe *Isaaretha* bis zur Volljährigkeit ihres gemeinsamen Sohnes *Djordh* dieses Amt, Sie ist redlich bemüht, der katastrophalen finanziellen Lage im Fürstentum Herrin zu werden – ein an sich aussichtsloses Unterfangen, denn auf Grund von Noredhs grenzenloser Vergnügungssucht herrscht in den thainfürstlichen Truhen ein chronischer Geldmangel. Zu Lebzeiten hatte sich ihr Gatte bei nahezu jedem Mitglied der fürstlichen Familie größere Summen ausgeliehen und natürlich niemals auch nur ein Teil davon zurück gezahlt.

Trotz dieser immensen Bürde ist die zierliche Fürstin regelrecht aufgeblüht und hat sich von einer stillen, willensschwachen Person, die gegen ihren Willen von ihrem Onkel vor sechzehn Jahren als Besiegelung eines Waffenstillstandes mit Noredh'ther'Reylem verheiratet worden war, zu einer patenten, praktisch veranlagten Frau mit überraschendem Organisations- und Führungsvermögen gewandelt. Zu ihrem Leidwesen hat der inzwischen achtjährige Djordh den Tod seines

Vaters noch nicht überwunden, um dessen Liebe und Beachtung er stets gerungen hatte, obwohl dieser für den Jungen kaum Zeit erübrigt hatte.

(Eine ausführlichere Beschreibung ihres Sitzes auf der Burg Cen'Caerb und den Mitgliedern ihres Hofes findet sich in dem Drachenland-Abenteuer 10: 'Kräbe und Kröte'.)

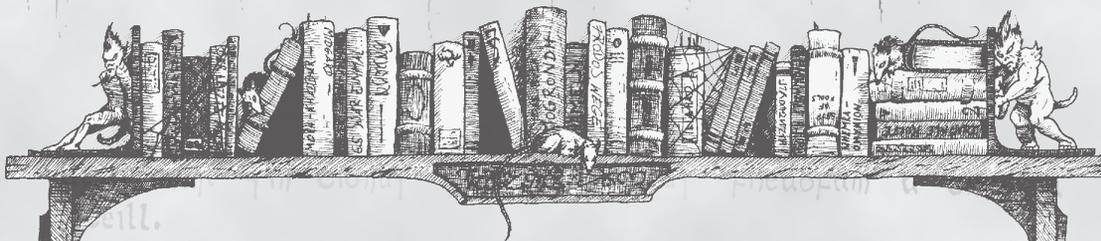


3. Freunde und Feinde

Insgesamt acht Fürstentümer stoßen an die Grenzen Bher'Avens und beeinflussen dort das politische und alltägliche Geschehen.

Senjadrin, die 'eiserne Faust des Nordens', liegt zwischen Bher'Avens und der mystischen Nebelgrenze zu den *Magischen Königreichen*. Daher begegnet man allem, was von dort kommt, für gewöhnlich mit Misstrauen. Andererseits ist das Fürstentum zu groß und besitzt zu viel politischen und militärischen Einfluss, als dass man es sich erlauben könnte, sich ganz von ihm abzuwenden. Also ist man in





Bher'Aven darum bemüht, äußerlich den Schein eines verlässlichen Verbündeten zu wahren.

Almernon'ther'Reylem, der Bruder des derzeitigen Thain-Fürsten Noredh, lebt seit zwei Jahrzehnten als Gefangener im äußersten Norden Senjadrim's. Er ist das eingeforderte Pfand dieser angeblichen Bündnistreue. Es heißt, Noredh habe diese Vereinbarung eigenhändig eingefädelt, um Almernon aus dem Weg zu schaffen und seinen Anspruch auf den thainfürstlichen Thron zu festigen. Des weiteren sagt man, Almernon habe seinem Bruder für diese Hinterlist bittere Rache geschworen und suche verzweifelt nach einem Weg seiner Rückkehr ... doch den eisigen Mauern *Cen'Umurars* ist bislang noch niemand entkommen, die immer wieder von den wogenden Schwaden der nebligen Barriere zu den Feenlanden gänzlich verschlungen wird und in dieser Zeit ihren Halt in der Welt der Sterblichen teilweise verliert.

Ghormenodh gilt auch in Bher'Aven als ein Mysterium, seitdem der 'Schattenfürst' den dortigen Sitz des Thain-Fürsten für sich beansprucht hat. Dieses Ereignis liegt bereits mehr als drei Jahrzehnte in der Vergangenheit. Seitdem hat Ghormenodh all seine Verbindungen nach außen auf ein Mindestmaß reduziert und kommuniziert nur noch durch Mittelsmänner. Auch im alljährlichen 'Rat der Fürsten' am hochköniglichen Hof in Jher-moron bleibt ist fortan der Sitz des Fürstentums unbesetzt geblieben.



Die Gerüchte, die unter den Bher'Avenim hinsichtlich der Vorgänge in Ghormenodh kursieren, sind dementsprechend vielfältig. Es wird sowohl über eine heimliche Machtübernahme eines verbotenen Kultes der Beinernen Schlange aus den Reihen der heidnischen Tiergötter spekuliert, als auch über einen Dämon, der in den Schattenfürsten eingefahren ist und diesen seitdem zu verabscheuungswürdigen Taten treibt – und wie so häufig verbergen sich in vielen Gerüchten auch einige Körnchen der Wahrheit. (*Das Drachenland-Abenteuer 14: 'Wanderer unter dunklen Himmeln' führt nach Ghormenodh und widmet sich der geheimnisumwitterten Person des Schattenfürsten.*)

Chruzkjeer grenzt südlich an Ghormenodh und hegt eigentlich offiziell keinen Hader mit Bher'Aven. Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass dort die Adelsfamilien bei der Erziehung ihrer Sprösslinge eine erhöhte Wertschätzung auf eine geschichtliche Bildung legen, insbesondere auf die Periode des Untergangs des Großfürstentums Paren'Ghormenodh in Hazzard'ran und die damalige Einflussnahme des Thain-Fürsten von Bher'Aven.



Ihrer Ansicht nach darf die Geschichte nicht in Vergessenheit geraten, wenn man aus deren Fehlern lernen will – allerdings stammen ihre Aufzeichnungen aus den Federn der Historiker des Hauses Rhegyees, das damals viel von seiner Macht und seinem Einfluss eingebüßt hatte, und auch in den Stammbäumen der chruzkjeerischen Adelshäusern lassen sich die Wurzeln oftmals

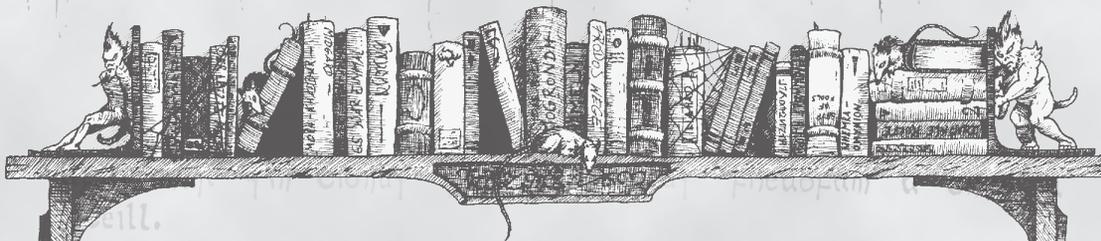


direkt bis auf diese Blutlinie zurückverfolgen.

Diesem Vorbehalt seinem Nachbarn gegenüber – sei er nun berechtigt oder nicht – hat es das Fürstentum zumindest zu verdanken, dass es nicht zu der langen Liste der Schuldner Bher'Avens zählt, was ironischerweise dazu geführt hat, dass man die gegenwärtigen Beziehungen zueinander durchaus als entspannt bezeichnen kann – zumindest im Vergleich zu den anderen umliegenden Fürstentümern des Grenzlandes.

Jhal'Nadtraz befindet sich derzeit in einem moralischen Dilemma. Einerseits ist es dem Fürstentum Bher'Aven zutiefst zu Dank verpflichtet, weil dessen Truppen vor sieben Jahren unter schweren Verlusten eine wildländische Streitmacht von mehr als fünfhundert Orks und Ogern aufgehalten und zerschlagen haben, ehe diese die Mauern der thainfürstlichen Festung *Cen'Yhrdrals* hatte überrennen können – andererseits hat sich Fürst Noredh seitdem diese Unterstützung auch teuer vergelten lassen, so dass *Jhal'Nadtraz* trotz seiner geringen Größe inzwischen zu dessen größten Schuldnern zählt – eine wahrhaft zweifelhafte Ehre.





Die Lage hat sich in dem Fürstentum inzwischen so sehr verschärft, dass sich die bedeutenden Ordenshäuser der Fruchtbarkeitsgöttin *Sherdara*, der Schicksalsgöttin *Gwyhr* und des Kriegsgottes *Borbgyridh* offen gegen den Thain-Fürsten *Ohlovar dhe'Mhaugren* gestellt haben. Sie fordern, dass er seine Schulden am hochköniglichen Hof vor dem 'Rat der Fürsten' einklagt, und verweigern jegliche klerikale Unterstützung oder Durchführung sakraler Handlungen, bis nicht eine deutliche Verbesserung der herrschenden Zustände im Land eingetreten ist, denn natürlich bekommen auch sie die finanzielle Schieflage deutlich zu spüren. Der moralische Druck durch ihre Abwendung vom thainfürstlichen Thron ist inzwischen immens und hat in seiner zunehmenden Intensität wahrscheinlich alle Beteiligten überrascht.

Doch der thainfürstlichen Familie sind diesbezüglich die Hände gebunden. Der Angriff, der damals ihr Fürstentum beinahe in Schutt und Asche gelegt hatte, war von einem Verräter in ihrem eigenen Haus initiiert worden und ist Teil einer Verschwörung gegen den thainfürstlichen Thron in Jhal'Nadtraz gewesen ... und Noredhther'Reylem hält Dokumente in seinen Händen, die diesen Zusammenhänge zweifelsfrei belegen. Würden dies bekannt werden, brächte es sicher nicht nur einen bedeutenden Gesichtsverlust für das Haus dhe'Mhaugren mit sich, sondern führte zweifelsfrei in dessen Fall in Ungnade und Armut.

Ohlovars Berater erwägen stattdessen sogar schon, mit Waffengewalt gegen die aufrührerischen Ordenshäuser vorzugehen, um deren Unterstützung zu erzwingen, und einen Teil

ihrer Reichtümer als Vergeltung für ihre Untreue zu annektieren ... nur die Unabsehbarkeit einer solchen Tat lässt sie noch vor diesem Schritt zurückschrecken, denn sicher würden daraus Folgen resultieren, die weit über die Grenzen Jhal'Nadtrazs hinausreichen.

Thebrach'karh wird zur Zeit derart von eigenen Sorgen geplagt, dass es die Beziehungen über seine Grenzen hinaus auf ein Minimum reduziert hat. Das im Nordosten des Fürstentum ansässige Haus der *Vomber* führt seit mehreren Jahren eine blutige Fehde mit dem Nachbarfürstentum *Forn'Esheredt*, die aus thebrach'karhischer Sicht der Dinge auf die vehemente Weigerung des jungen *Trass Vomber* zurückgeht, die arrangierte Ehe mit *Annadya Zhuluen* einzugehen.



„Ich eheliche doch kein fettleibiges Bauerntrampel“, soll er in aller Öffentlichkeit über die junge Frau geäußert haben, „nicht einmal zum Schein! Eher teile ich mein Bett mit einem ihrer Schafe!“ Dies ist zwar beleidigend und äußerst undiplomatisch gewesen, aber niemand aus seiner Familie hat ihm diesen sichtlichen Affront gegen die thainfürstliche Familie Forn'Eshereds wirklich übel nehmen können. Das ehemals nett anzuschauende, sechsjährige Mädchen hatte sich in dem vergangenen Jahrzehnt nun wirklich nicht zu seinem Vorteil entwickelt, und sein einfältiges, streitsüchtiges Wesen war außerdem allgemein bekannt. Das Eheversprechen ist schließlich zurückgezogen und ein 'Schandgeld' in beachtlicher Höhe für den Wortbruch ausgehandelt



worden, das *Rhodegrim Vomber* zähneknirschend entrichtet hat.

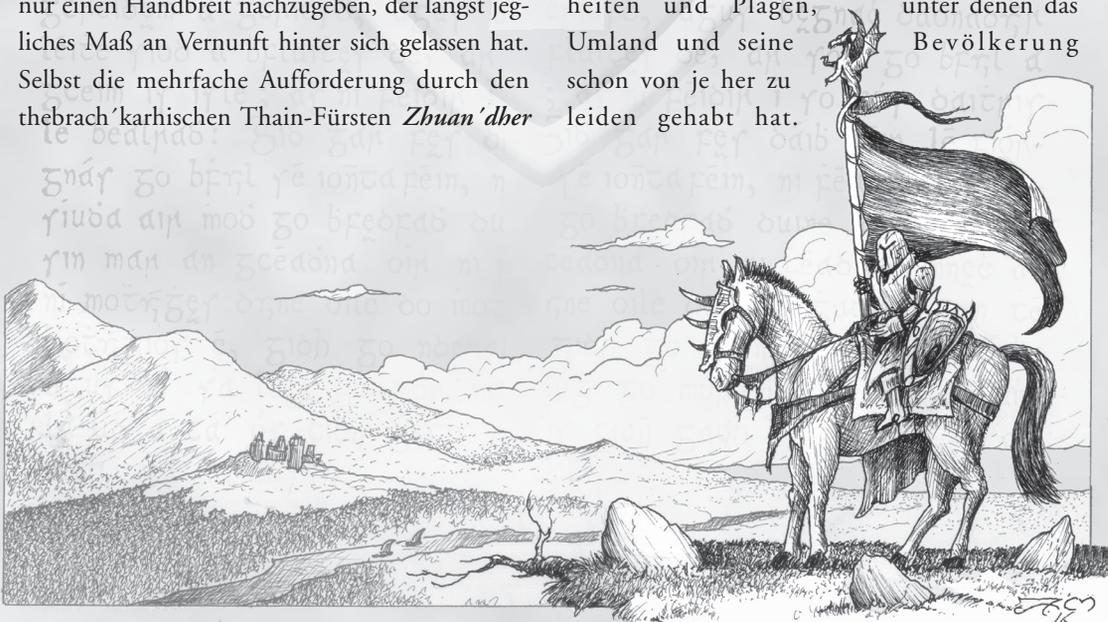
Dennoch hat *Naidrah Zhuluen*, der Vater der verschmähten Braut, angestachelt von ihrer Rachsucht, bald darauf neue Forderungen gegen Thebrach'karh erhoben. Eine Seuche war unter dem Viehbestand in diesem Teil der Grenzlande ausgebrochen, und Nairadh hat das Haus Vomher bezichtigt, diese absichtlich in forn'esheredisches Gebiet verbreitet zu haben, um sich für die Zahlung des eingeforderten Schandgeldes zu rächen. Natürlich hat Rhodegrim diese Vorwürfe weit von sich gewiesen und sich geweigert, auch nur einen weiteren jhombuthischen Goldthaler an Entschädigung zu zahlen. Rasch ist die Situation eskaliert, und aus hitzigen Wortgefechten sind schon bald harsche, restriktive Sanktionen und schließlich bewaffnete Auseinandersetzungen erwachsen.

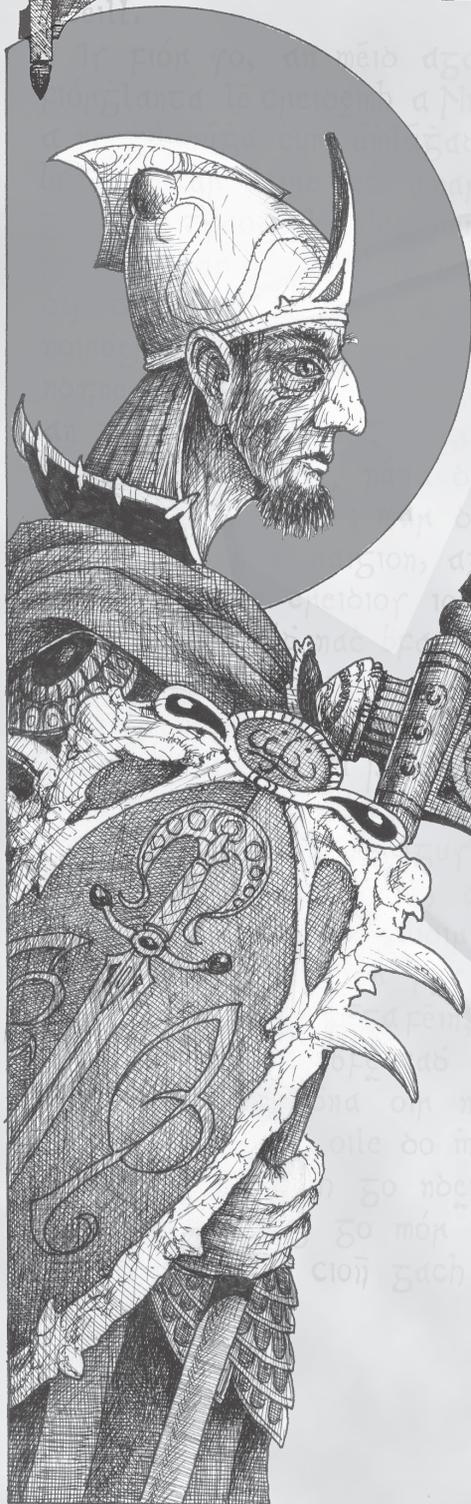
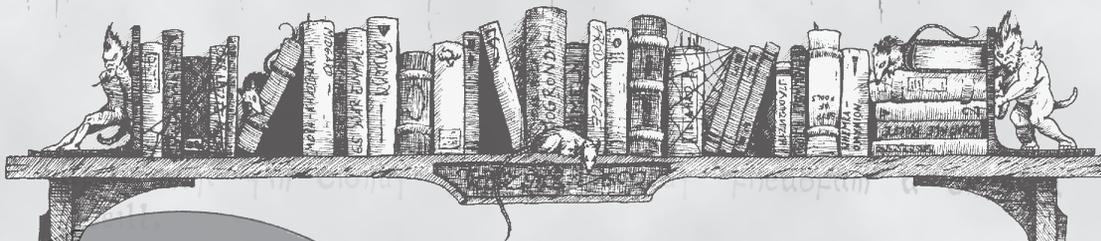
Die Situation ist inzwischen hoffnungslos verfahren. Keine Partei ist gewillt, in dem Zwist auch nur einen Handbreit nachzugeben, der längst jegliches Maß an Vernunft hinter sich gelassen hat. Selbst die mehrfache Aufforderung durch den thebrach'karhischen Thain-Fürsten *Zhuan'dber*

Lachthynar zur Einhaltung der Friedenspflicht hat bei den Streithähnen trotz jeweiliger Einwilligung nicht zu einem dauerhaften Erfolg geführt.

Der Schutz des Reiches vor den nahen Wildländern besitzt in den Grenzlanden jedoch uneingeschränkte Priorität über allen anderen Belangen. Daher wird es nun immer wahrscheinlicher, dass die beständig weiter um sich greifenden Unruhen durch ein Eingreifen hochköniglicher Truppen gewaltsam beendet werden wird. Sollte es jedoch tatsächlich zu einer hochköniglichen Intervention kommen, resultierten aus ihr mit ziemlicher Sicherheit gänzlich veränderte Machtverhältnisse in der Region ... Vielleicht käme es sogar zu einer Spaltung des Fürstentums, das durch die großen Feuchtgebiete in seiner Mitte ohnehin zweigeteilt ist.

Die weitläufigen Moore Thebrach'karhs gelten allgemein hin als Brutstätte zahlreicher Krankheiten und Plagen, unter denen das Umland und seine Bevölkerung schon von je her zu leiden gehabt hat.





Zumindest ist unumstritten, dass in den sumpfigen Gebieten viele Kreaturen hausen, die dem Menschen und dem Reich gegenüber nicht wohlgesonnen sind. So sind dort beispielsweise die kleinwüchsigen *Nörden* beheimatet, die in besonders dunklen Nächten in unüberschaubaren Scharen über das Land herfallen und gierig alles verschlingen, dessen sie habhaft werden können.

(In dem Drachenland-Abenteuer 10: 'Krähe und Kröte' führt der Weg der Gefährten durch Thebrach'karh und bietet ihnen einen facettenreichen Einblick in das Fürstentum.)

Forn'Esheredt pflegt gegenwärtig ebenfalls kaum Verbindungen mit Bher'Aven, da es hoffnungslos



mit seinem südwestlichen Nachbarn Thebrach'karh zerstritten ist – zumindest mit dem dort ansässigen Geschlecht der Vomher – seitdem vor nunmehr einem Jahrzehnt eine furchtbare Schafsseuche fast den gesamten Viehbestand des Fürstentums ausgelöscht hat. Der daraus resultierende Schaden ist immens gewesen, und der Ursprung der schrecklichen Epidemie rasch identifiziert – die fauligen Moore Thebrach'karhs.

Dennoch haben sich die thebrach'karhischen Machthaber geweigert, in irgend einer Weise Verantwortung für das Leid zu übernehmen, das auf ihren Territorium seinen Ursprung genommen hatte. Dabei gilt es als erwiesen, dass die Seuche



ausgebrochen ist, nachdem die Soldaten des Hauses Vomher einen *schwarzal-bischen Lhammergharst* in den Mooren erschlagen hatten – eine durch und durch verdorbene Kreatur des dunklen Feenhofs. Diese hatte seit geraumer Zeit unzählige Schafe aus dem Umland in die Moore gelockt, wo sie in den brackigen Tümpeln jämmerlich erstickt sind.

Als Vergeltung für die Bluttat hat dessen Sippe einem furchtbaren Feenfluch über die menschlichen Missetäter verhängt – so wollen es zumindest forn'esheredische Magier sicher erkannt haben. Nach nur zwei Monden sind bereits sämtliche Herden Thebrach'karhs befallen gewesen, und innerhalb einer Jahresfrist hatte sich die Seuche über den gesamten Norden der Grenzlande ausgebreitet.

Entsprechende Anschuldigungen gegen das Haus Vomher sind rasch erhoben gewesen – und das nicht nur von forn'esheredischer Seite – und sind schließlich bis vor den Hochkönig getragen worden. *Dardanuu'Vyviendii* hat jedoch entschieden, in dieser Streitfrage keinen eindeutigen Schuldspruch zu fällen, und hat durch seine Gesandten lediglich verkünden lassen, dass 'die Fürsten der Grenzlande wie ein Heer Schulter an Schulter zu stehen haben, um das Reich als unüberwindlicher Schild vor den Scharen der Wildländern zu bewahren' ... was zwischen den Zeilen gelesen nichts anderes bedeutet hat als 'Es gibt gegenwärtig wichtigere Dinge, um die sich der hochkönigliche Thron zu kümmern hat als ein paar Hundert verendete Schafe. Seht zu, dass ihr euren Streit selber beilegt ... und das möglichst rasch.'

Diese Antwort hat natürlich keine der Parteien zufrieden gestellt. Der Waffenfriede ist zunächst noch gewahrt geblieben, aber unter der Oberfläche haben die gegenseitigen Schuldzuweisungen mit vergiftetem Biss an den Herzen der Fürstenfamilien und deren eingeschworenen Gefolgsleuten gezehrt. Schließlich ist es ein unscheinbarer Funke gewesen – ein unbedacht geäußertes Wort – dass den schwärenden Konflikt nach über einem Jahr mit unerwarteter Heftigkeit erneut hat offen ausbrechen lassen. Der *Schafskrieg*, wie er allgemein genannt wird, hat sich wie ein Flächenbrand ausgebreitet und ist nun von den Beteiligten mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Waffen geführt worden: Schild und Schwert, Lüge, Intrige und Verrat.

Es hat zwar in der Zwischenzeit bereits mehrere hochkönigliche Appelle gegeben, in denen aus dem fernen Jher-moron eine sofortige Beilegung der bewaffneten Auseinandersetzungen gefordert worden ist. Ihnen ist mit Lippenbekenntnissen natürlich auch die erforderliche Aufmerksamkeit gezollt worden – doch der auf diesem Weg erzielte Friede ist stets nur äußerst fragil gewesen und hat meist nicht länger als wenige Monde gehalten.

In Forn'Esherredt ist die stolze Festung *Cen'Cermosch* vor einem Jahr von den Truppen des Hauses Vomher in einem Handstreich vollständig geschliffen worden. Alle dort lebenden Bewohner – unter ihnen auch *Calm'Zbuluen*, der designierte, thainfüstliche Thronfolger – haben dabei den Tod gefunden, was bislang den traurigen Höhepunkt des langjährigen Konflikts darstellt. Durch diesen Schlag hat das Fürstentum seinen wichtigsten militärischen Stützpunkt verloren und ist bis in seine Grundfesten erschüt-



tert worden. Forn'Esheredt wird eine lange Zeit benötigen, bis es sich aus eigener Kraft von diesem Zwischenfall erholt und seine einstige militärische Stärke wieder erlangt hat.

Thain-Fürst *Naidrah Zhuluen* gibt sich dennoch nicht geschlagen und sinnt auf Rache – 'mit welchen Mitteln auch immer', heißt es. Forn'esheredische Botenreiter sind im gesamten Grenzland unterwegs und das nicht nur in Fürstentümern, die dem Haus Zhuluen durch Blut, Eid oder Wort verpflichtet sind. Welche Botschaften sie mit sich führen, ist unbekannt. Es steht jedoch zu befürchten, dass sich dort im Verborgenen ein gewaltiger Sturm zusammenbraut, der alles bislang Dagewesene in diesem Krieg in den Schatten stellen wird, wenn die hochköniglichen Truppen nicht rechtzeitig einschreiten, um den Frieden im zentralen Grenzland zu sichern.

Hamgradt ist der kleinste Nachbar Bher'Avens, jedoch nicht der unbedeutendste. Was dem Fürstentum an Größe fehlt, machen seine Soldaten mit außergewöhnlichem Wagemut wett, deren Mut und Heldentaten weit über seine Grenzen gepriesen werden. In der Tat ist der Zustand und die Ausrüstung der hamgradischen Truppen geradezu vorbildlich. *Bhorgyridhs Wölfe* werden sie im Allgemeinen genannt, da sie ihr Leben dem Kriegsgott geweiht haben und der Wolf das Wappen des Fürstentums ziert ... doch es ist ein offenes Geheimnis, dass ihr oberster Befehlshaber *Horr'men Tarkh* außerdem ein bekennender Anhänger der alten Götter



– der heidnischen Tiergottheiten aus der jhombuthischen Frühzeit – ist und insbesondere *Chaz'Chan'Naum*, den *Ewigen Wolf* verehrt.

Die Priester in den Tempeln wettern regelmäßig gegen seine Person und nennen ihn 'fehlgeleitet' und 'verblendet', doch ihre Worte können seiner Reputation nicht schaden – zumindest nicht, so lange er derart vom Kriegsglück begünstigt wird. Horr'men Tarkh schert sich nicht um die Hetzpredigen, die gegen ihn geführt werden. Er lebt einzig und allein für den Kampf, und seine Männer stehen mit unerschütterlicher Loyalität hinter ihm.

Es heißt, einer seiner sehnlichsten Wünschen sei es, an der Spitze einer gewaltigen Heerschar jhombuthischer Krieger in die Wildländer zu ziehen – oder vielleicht sogar darüber hinaus bis ins *Nachtland* an die Pforten der Zitadelle des *Schwarzen Paladins*, um der steten Bedrohung aus dem Westen ein- für allemal Herr zu werden. Er hasst es, sich immer nur hinter den Mauern der Grenzlandfestungen zu verschanzen und zu hoffen, dass diese stark genug sind, auch dem nächste orkischen Ansturm standzuhalten. Er weiß jedoch sehr genau, dass sich sein Traum wahrscheinlich niemals erfüllen wird, denn der erfordert ein starke Einigkeit unter den Fürsten den Reichs, die gleichermaßen unerreichbar ist.

Es heißt zudem, im Fürstentum Hamgradt sei tief verborgen unter den Bergen im Norden, der *Palast der Gemmen* zu finden, ein legendärer Ort unvorstellbarer Reichtümer. Die einen glauben, es handele sich dabei um einen alten, verschollenen Drachenhort. Anderen Erzählungen zufolge



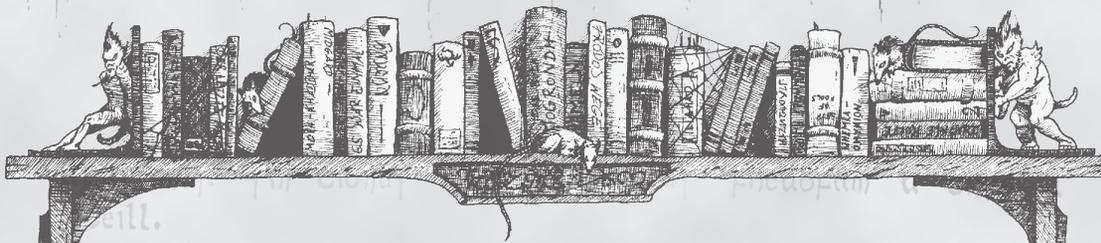
ist es die verwunschene Schatzkammer eines Feenherrschers. Viele haben schon den Palast erblickt – in ihren Träumen – und sind von einer unstillbaren Sehnsucht ergriffen worden, diesen zu finden und für sich zu beanspruchen. Diejenigen, die Glück haben, geben nach jahrelanger, vergeblicher Suche auf – jeglicher Hoffnung beraubt und am Ende ihrer Kräfte. Diejenigen aber, denen das Glück nicht hold ist, verschwinden gänzlich oder finden nur den Tod, der ihnen jedoch keine Erlösung bringt. Ihre ruhelosen Geister setzen die verzweifelte Suche fort und können in den Nächten häufig bei ihrem sinnlosen Treiben beobachtet werden.

Arodt'Suhl ist das einzige der an Bher'Aven grenzenden Fürstentümer, das nicht zu den Grenzlanden Hazzard'ran zählt, sondern im Reichsgefüge der Region *Lhashorr* zugeordnet wird. Diese Differenzierung erscheint jedoch auf lokaler Ebene höchst theoretisch, denn tatsächlich pflegt das thainfürstliche Haus der *Abbasaghi* die besten Beziehungen mit dem der ther'Reylems in Bher'Aven.



Dies ist wahrscheinlich nicht zuletzt darauf zurück zu führen, dass auf Arodt'Suhl wesentlich höhere Abgaben an den hochköniglichen Thron in *Jher-moron* lasten, da es nicht mit der Ver-





teidigung des Reiches betraut ist. Somit lastet auf ihm nicht die Verpflichtung, eine gewisse Zahl an Festungen und Soldaten im Namen des Hochkönigs unterhalten zu müssen. Im Rat der Fürsten hält sich bereits seit Jahrzehnten hartnäckig das Gerücht, dass den hochköniglichen Steuereintreibern ein beträchtlicher Teil des fürstlichen Vermögens durch geschicktes Manipulieren der Bücher und fiktive Zahlungen an den Nachbarn in den Grenzlanden vorenthalten wird – nachweisen hat dies bislang jedoch noch niemand können.

Das Gold aus Arodt'Suhl hat bislang jedenfalls in Bher'Aven das Schlimmste verhindert. Der plötzliche Tod des Thainfürsten Noredh'ther'Reylem (*siehe Drachenland 10 'Krähe und Kröte'*) lässt jedoch *Mhavroon Abbasaghi* unruhig werden, denn es ist ungewiss, wie dessen Witwe Isaaretha zu den geheimen Abkommen steht und ob sie sie fortzuführen bereit ist. Das Vorenthalten steuerlicher Abgaben gilt jedenfalls als ein Verbrechen gegen die hochkönigliche Krone und wird daher strengstens geahndet.

