

agur mar yin cloñur phéad i cloñur phéadpam a chun a
gceill.

1r fíorú... a Níoy...
a no...
bfead...
amane...
ame le... amane beg dfaail do
ail oile, nembly beg, no rort
fubailcú nemoa úd, le bfeadp-
tabat...
nádor...
neite...
no beite...
nádor...
ge...
perdem, ge...
dó...
gairdecar le luatgáine dó-
e. i...
mar, i pe. i 8. Tá luatgáine
sur noilóriman oyna tne na
begnac daonadhr
do bfeal a
daithir
fíor-
ull-

MORH KHADDUR



Ein Streifzug
durch die Grenzlande
HAZZARD´RAN



In einer bedeutenden Abhandlung des Königreichs Jhombuth, die überall verbreitet wurde, heißt es über Hazzard'ran, das im Allgemeinen als Grenzland bezeichnet wird:

Das Grenzgebiet zu den benachbarten Wildländern, aus denen es in der Geschichte Jhombuths immer wieder zu Übergriffen der dort lebenden Orkstämmen, Trollrotten und Ogerstämmen gekommen ist, wird durch siebenundzwanzig Fürstentümer gesichert, die die Region Hazzard'ran bilden. Diese sind von ihrer Ausdehnung her recht klein und bestehen jeweils nur aus einer Festung, die in der Regel den Namen des Fürstentums trägt.

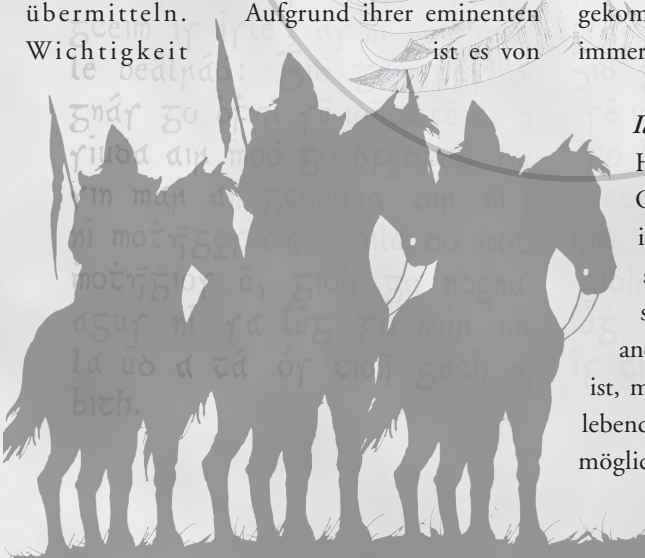
Die Grenzfestungen sind mit einem engen Netz von Meldereitern und Signalfeuern untereinander verbunden, so daß es nur die Dauer eines Tages bedarf, um eine einfache Nachricht vom nördlichsten Punkt der Grenzlinie zur über eintausend Kilometer entfernten Küste ganz im Süden zu übermitteln. Aufgrund ihrer eminenten Wichtigkeit ist es von

großer Bedeutung, daß die Fürsten Hazzard'rans dem Hochkönig treu ergeben sind, was sie seiner besonderen Aufmerksamkeit versichert.

Der einstige Plan aus der jhombuthischen Frühzeit, die Grenze zu den Wildländern durch eine titanische Wallanlage zu sichern, ist wegen der immensen Schwierigkeiten rasch wieder verworfen worden. Lediglich im Norden sind noch die Überreste des einstigen Bauvorhabens noch zu finden. Stattdessen ist es von ungefähr 1.000 Jahren zum Bau der Grenzfestungen gekommen, die seitdem ständig in mehr oder weniger heftigen Auseinandersetzungen mit den Orkklans stehen.

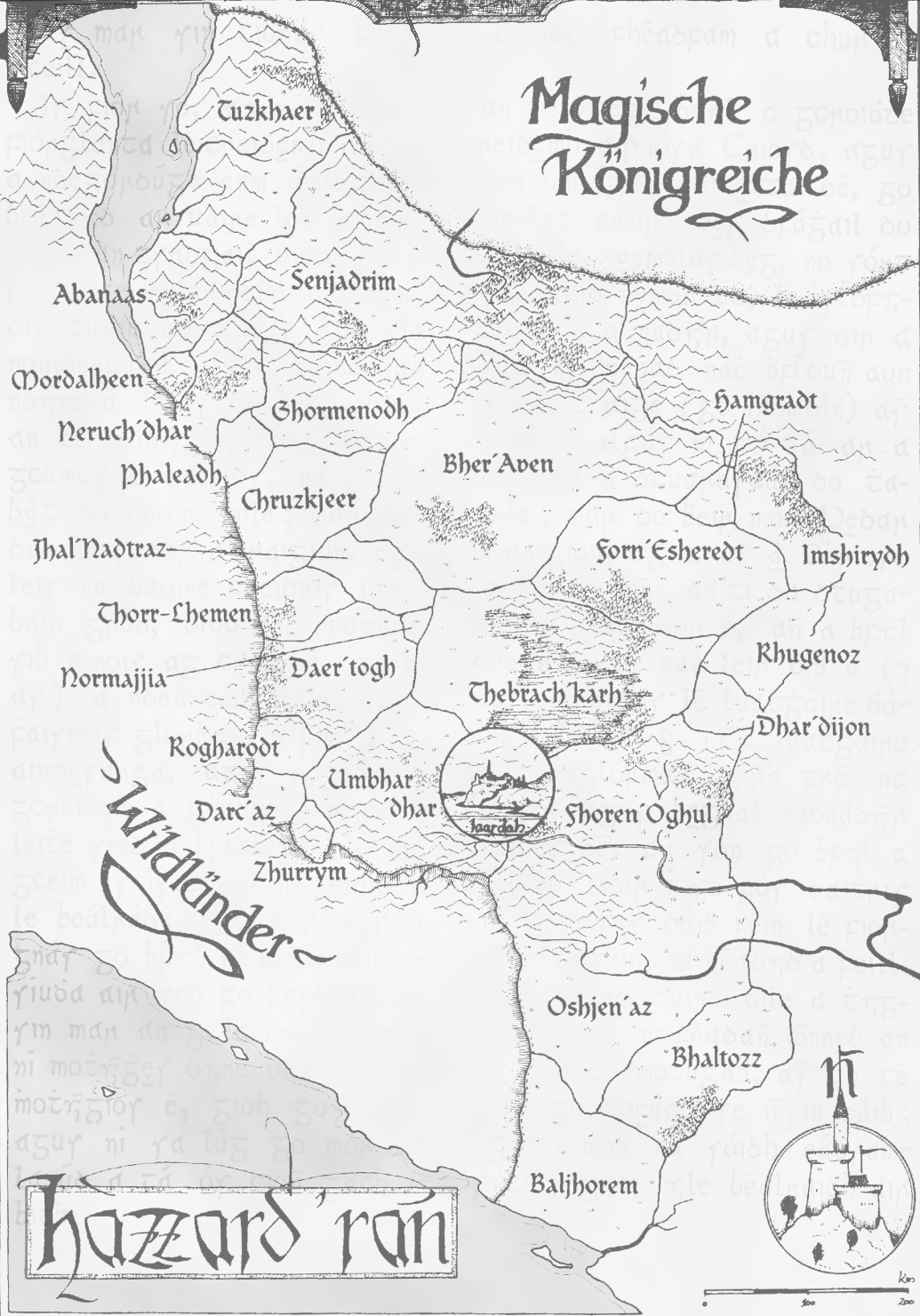
Vor knapp siebzig Jahren drang aus den Wildländern die beunruhigende Kunde von einem *schwarzen Paladin*, der anscheinend die Bestrebung verfolgt, die zerstrittenen Orkstämme zu einer gewaltigen Streitmacht zu vereinen. Sein Name lautet *Ascoon Derhcan*, und er ist wahrscheinlich aus *Udhumogharr*, dem Nachtland gekommen. Bis zum heutigen Tage hört man immer wieder von ihm.

Iaardah ist die einzige größere Stadt in Hazzard'ran, die für ihre rüden Sitten und Gebräuche in ganz Jhombuth bekannt ist. In ihr findet sich eine nahezu unüberschaubare Menge an Tavernen, Gasthäusern, Spelunken, Schenken, Bordellen und anderen Lasterhöhlen, deren erklärtes Ziel es ist, möglichst vielen der in den Grenzfestungen lebenden Soldaten das Leben so angenehm wie möglich zu gestalten. Demzufolge ist die Stadt auch Anlaufpunkt für allerhand zwielichtige Gestalten, die in den Grenzlanden





Magische Königreiche



hazard'ran



auf irgendeine Weise ihr Glück zu machen beabsichtigen. 'Es gibt keine Moral in Iaardah' ist ein geflügeltes Wort innerhalb Jhombuths, das für unumstößliche Wahrheiten Verwendung findet.

Wahrscheinlich lebte der Verfasser dieser Beschreibung in *Jher-moron*, weilte zeit seines Lebens in den seiden- und brokatstoffgeschmückten Hallen des Königshofs und hat die Fürstentümer Hazzard'rans nie mit eigenen Augen gesehen - anders sind die gravierenden Fehler und Ungenauigkeiten seiner Zeilen nicht zu erklären. Es mag aber auch sein, das die Beschreibung der Grenzlande für jemandens Augen bestimmt waren, der - aus welchen Gründen auch immer - über den wahren Zustand der Region im Unklaren gelassen werden sollte. Doch ist die Zeit nun gekommen, da das Schweigen gebrochen und die Wahrheit allerorts bekannt gemacht werden soll. Darum lest mein Bericht und verbreitet ihn in der Welt, so daß jederman die Augen geöffnet werden.



1. Von den Anfängen:

Mögen die Ursprünge Jhombuths auch noch so tief im Dunkel der Vergangenheit verloren sein, der Konflikt mit den Wildländern ist zweifelsohne so alt wie die Geschichte des Reiches selbst. Schon die frühesten Quellen, so widersprüchlich sie sonst auch sein mögen, sprechen von einer immerwährenden Bedrohung durch die nicht-menschlichen Bewohner der unwirklichen Gefilden im Westen. Von den widersprüchlichen und zum Teil ungenauen Erzählungen über die ersten eintausend Jahre können nur die wenigsten als gesichert angesehen werden. Viele Überlieferungen entstanden wahrscheinlich sogar, um die tatsächlichen Ereignisse zu vertuschen oder im Nachhinein zu beschönigen.

Schaut man aber jenseits dieser Verschleiernungen, hat es den Anschein, als haben die Vorfäter unserer Vorfäter einen langwierigen Krieg gegen die Wesen der *Magischen Königreiche* geführt. Wer weiß, vielleicht ist das Land, das nun Jhombuth bildet, einst auch die Heimat der ruhelosen Trolle der Wildländer gewesen? Vielleicht wurden sie durch den Krieg mit den Menschen in die lebensfeindlichen Regionen der Wildländer zurückgedrängt? Ihre Ursprünge sind jedenfalls zweifelsohne in den Magischen Königreichen zu suchen.

Als erster König Jhombuths wurde vor ungefähr 2.000 Jahren *Fennorlaor Orgbenyarradh* gekrönt - allerdings erst nach seinem Tod als Anerkennung seiner Verdienste auf dem Schlachtfeld. Ihm wird unter anderem zugeschrieben, den Krieg gegen die Magischen Königreiche durch einen



kolossalen Sieg beendet zu haben. Über seine angeblichen Taten gibt es jedoch mehr Loblieder als zehn Männer in ihrem ganzen Leben vollbringen können, so daß auch hier einige Zweifel an dem Wahrheitsgehalt der Legenden angebracht sind. Seinen Nachfolger *Beshra' Neydh Zorrjbunendhi* krönte man noch in derselben Nacht, und bestattete den Leichnam des ersten Königs in einer Gruft tief unter dem Palast in Jher-moron, wo seitdem alle Herrscher beigesetzt wurden.

Auf die Person Fennorlaor Orghenyarradhs gehen auch die vier verschollenen Insignien der Macht zurück, die er bei den meisten seiner Heldentaten mit sich geführt haben soll. Das Drachen-Banner, der Schild, die Lanze und der Helm Fennorlaors galten lange Zeit als die Zeichen der Herrschaftswürde der späteren Hochkönige, bis sie durch die sich immer wieder überschlagenden Ereignisse im Ringen um den Thron Jhombuths verschwanden. In jedem dieser Artefakte sollen gewaltige Kräfte geschlummert haben.

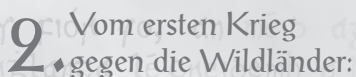
Die erste nachgewiesene Erwähnung der Region Hazzard'ran, die damals nur elf Fürstentümer umfaßte, stammt aus der Regierungszeit *Paameadh Lhevjjarnys*, des dritten der sieben ersten jhombuthischen Königs. Genau 1.817 Jahre ist es her, daß eine Bittschrift aus Iaardah - damals noch eine kleine, unbedeutende Siedlung - an den Thron in Jher-moron entsendet wurde. In ihr baten die Oberhäupter der vier führenden, iaardischen Gildenhäuser um die Stationierung einer königlichen Schutztruppe innerhalb der Mauern

ihrer Stadt. Aufgrund dieses Schreibens entsandte der König gerade zwei Hundertschaften seines Heeres zum Schutz der Bevölkerung der elf Fürstentümer



Hazzard'rans gegen die ständigen Übergriffe durch die Orks - eine geradezu lächerliche Streitmacht, wenn man bedenkt, daß heutzutage gut das Hundertfache dieser Zahl an ausgebildeten Soldaten in den Festungen entlang der Grenze lebt.





Das Hügelland, in dem sich die grausamen Ereignisse abgespielt haben, ist auch in den heutigen Tagen noch verrufen. Es zu durchqueren, bedeutet, das Unglück auf sich zu ziehen, und rostige Pfeil- und Speerspitzen jener Tage, die noch immer in den überwucherten Tannenhainen gefunden werden können, finden bei der Ausführung von unheilbringenden Zaubern Verwendung.





Nach der Niederlage des jhombuthischen Heeres setzten die Orks ihren Weg in Richtung Jher-moron unverdrossen fort. Sie hatten in der Schlacht zwar schwere Verluste hinnehmen müssen, aber noch immer waren sie eine Streitmacht von bedrohlichen Ausmaßen. Ihr Vormarsch endete erst an der Grenze des Fürstentums *Yarbanth* nahe des einsamen Berges, des *Kamaz Ilmurs*, als ihnen die vereinten Kräfte der *semnythischen Ritter* aus *Anebharra*, der Streiter des Ordens der *Lheazhetra* aus *Del'Carderon* und der Mitglieder der damals noch geeinten Kriegerkaste des *Mhorrul* aus *Mhortulhas* entgegentraten.

Lange wogte der heftige Kampf hin und her, ohne daß eine Seite die Überhand gewinnen konnte. Am Tage sah es oftmal so aus, als hätten die Menschen den Sieg errungen hätten, aber mit dem Einkehren der Dunkelheit erstärkten wieder die Horden aus den Wildländern, so als zögen sie ihre Macht direkt aus der aufkeimenden Nacht.

Am zwölften Tag aber hüllte sich die eisbedeckte Spitze des Kamaz Ilmur in ein gespenstisches Feuer, wie es noch niemals zuvor erblickt worden war, das die aufziehende Dunkelheit von den Schlachtfeldern fernhielt. In dieser hell erleuchteten Nacht errangen die jhombuthischen Soldaten endlich den Sieg über ihre Gegner, und viele, die diese letzte Schlacht überlebt haben, berichteten von unerklärlichen Flammen auf ihren Waffen, die direkt in die Herzen der verruchten Orks sprangen und sie töteten.

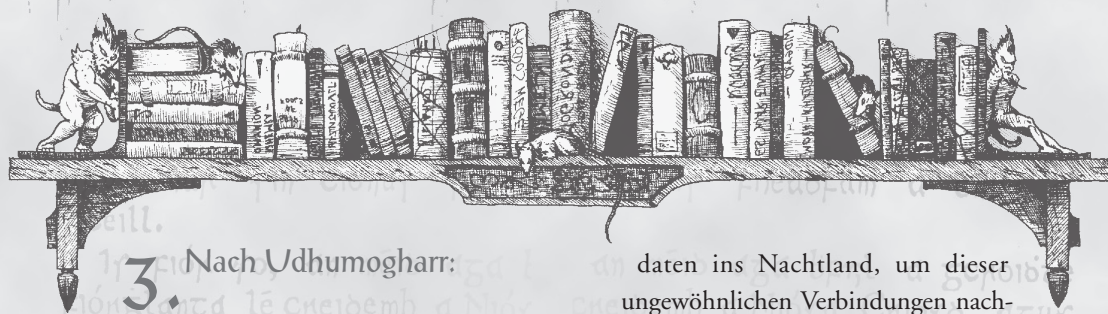
Manche hatten aber auch während der tobenden Kämpfe Visionen einer nicht faßbaren Macht, die ihnen in diesen schweren Stunden beigestanden

hat. Sie sprachen sogar von der Gnade eines Gottes, die ihnen zuteil geworden war, und nannten ihn *Bhorgyridh*, Herr des Krieges. Der einsame Berg gilt fortan als sein Heim. Die Leiber der erschlagenen Menschen bettete man in einer tiefen Grotte unter dem Kamaz Ilmur und verschloß diese sorgfältig, auf daß Bhorgyridh ewiglich über ihren Schlaf wachen möge.

Die Kunde des wundersamen Geschehens am Fuß des einsamen Berges verbreitete sich rasch in Jhombuth. Zahllose Menschen - die meisten von ihnen waren Soldaten - beschlossen, ihr Leben fortan diesem neuen Glauben zu weihen. Nachdem die restlichen, verstreuten Orktruppen aus Hazzard'ran vertrieben oder vernichtet worden waren, entstanden insbesondere im Grenzland viele Tempel und Ordenshäuser Bhorgyridhs innerhalb der folgenden Jahre.

Die Beseitigung der Schäden aus diesem Krieg nahm zwei Jahrzehnte in Anspruch. Iaardah erhielt ihre erste Festungsmauern aus Stein, die die hölzernen Palisaden ersetzten, und wurde zu einem bedeutenden Truppenstützpunkt ausgebaut.





3. Nach Udhumogharr:

Unter den Erschlagenen aus den Wildländern hatte man neben Orks, Trollen und vereinzelt Ogeren auch andere, fremdartigere Wesen gefunden, Kreaturen von hagerem Körperbau und krankhafter, weißlicher Haut. Ihre Augen wirkten blind und leer, denn sie waren ohne Pupillen. Dennoch vermochten sie gut zu sehen, besonders im Dunkel. Sie kamen direkt aus den Nachtlanden, die weit im Norden jenseits der Wildländer lagen. Das Schattenvolk, die *Udhumaar*, liebte weder das Sonnenlicht, noch pflegte es Kontakte mit den Orks - dennoch waren sie und ihre Panzerechsen an diesem Kriegszug gegen Jhombuth beteiligt gewesen.

Daher sandte *Carnheor Leardhjarnuu*, der vierte König Jhombuths vor genau 1.678 Jahren eine Heerschar von viertausend ausgesuchten, wohlgerüsteten Sol-

daten ins Nachtland, um dieser ungewöhnlichen Verbindungen nachzugehen und für den Angriff Vergeltung zu üben.

Die Soldaten trafen bei ihrer Durchquerung der Wildländer auf überraschend wenig Widerstand. Regelmäßig trafen Meldereiter am Königshof zu Jher-moron ein und berichteten vom steten Vorkommen des Heereszugs, der sich entlang der eisverkrusteten Gipfel des *Seren Ormadhs* nach Norden fortbewegte. 'Es ist, als hätten sich alle Orkstämme des Landes in den südlichen Wäldern verkrochen', lautete eine der letzten Nachrichten, die von den Männern vernommen wurde, bevor jeglicher Kontakt abriß. Dies geschah noch vor Beginn des dritten Mondes ihres Marsches.

Fünf lange Jahre wartete man vergebens auf ein weiteres Zeichen von der wagemutigen Heerschar - doch





dann, als niemand mehr daran glaubte, erreichte die Nachricht eines Spähers aus den Wildländern den Königshof, daß die Vermißten nach Jhombuth zurückkehrten. Sie waren nur noch halb so zahlreich, und aus den stolzen Soldaten waren heruntergekommene Männer und Frauen geworden, denen man die Entbehrungen der vergangenen Jahre deutlich ansah.

Aber der anfängliche Jubel über die unverhoffte Rückkehr der Verlorengegläubten erstarb, als die Krieger die Grenze Jhombuths erreichten und begannen, über die Siedlungen Hazzard'rans herzufallen und die entsetzten Menschen - Männer Frauen und Kinder - zu erschlagen. Sie zeigten keinerlei Gnade und griffen alle an, die sich ihnen in den Weg stellten. Ihre Augen waren starr und emotionslos, während sie gegen die jhombuthischen Menschen kämpften, und alle Wunden, die ihnen geschlagen wurden, schienen ihnen keine Schmerzen zuzufügen. Es mußten alle getötet werden.

Einige der zurückgekehrten Soldaten wurden überwältigt und in eisernen Käfigen nach Iaardah gebracht, wo sie von den Magiern des esrethischen Ordens eingehend untersucht wurden. In ihren Körpern fanden die Gelehrten keine Anzeichen von Menschlichkeit. Alle Regungen und Gefühle waren vollständig ausgelöscht, und grauenvolle Wesen von schattenhafter Substanz hatten sich in den Leibern eingenistet. Es war schwer, sie zu kontrollieren und ihrer habhaft zu werden. Aber schließlich gelang es, einige von ihnen in Amphoren aus magischem Schwarzzeisen zu sperren, um ihre wahre Natur zu ergründen. Ihre Existenz hielten die Zauberer lange

Zeit geheim, um die Bevölkerung nicht zu beunruhigen. Später brachten sie die Amphoren aus Iaardah fort und verbargen sie an einem geheimen Ort. Niemand vermag heute mit Sicherheit sagen, was aus ihnen letztendlich geworden ist.



4. Von der Errichtung der Grenzfestungen:

Unter der Bevölkerung Hazzard'rans wurden durch die Rückkehr der willenlosen Soldaten aus dem Nachtland große Ängste vor den Wildländern und den dort verborgenen Mächten geweckt, so daß viele mit ihrer Habe einfach Haus und Hof verließen, um sich irgendwo anders in Jhombuth eine neue, sicherere Heimat zu suchen. Ganze Dörfer verschwanden innerhalb weniger Tage, und einst kultivierte Landstriche wurden wieder von der Wildnis zurückerobert. Felder blieben unbestellt, und die ausbleibenden Ernteerträge gefährdete die Versorgung der Militärlager, die inzwischen überall an der Grenze entstanden waren.

Zwei königliche Edikte Carnheor Leardhjarnuus sollten dieser gefährlichen Entwicklung Einhalt



gebieten. Der erste Erlaß nahm der einfachen Bevölkerung einen Teil ihrer Freiheit und deklarierte das Verlassen der

Fürstentümer Hazzard'rans zu einem schweren Vergehen gegen das Reich. Diejenigen, die gegen diese Bestimmung verstießen, wurden mit dem Verlust aller persönlichen Güter und Rechte bestraft, was sie zu Leibeigenen der Fürsten des Grenzlandes werden ließ. Darüber hinaus wurden in den folgenden Jahren viele Verurteilte, Rechtlose und unerwünschte Menschengruppen aus ganz Jhombuth in den verlassenen Fluren Hazzard'rans angesiedelt.

Die zweite Verordnung, die ebenfalls vor 1.608 Jahren in Jher-moron gezeichnet und gesiegelt wurde, wies die besten Baumeister des Reiches an, eine riesige Wallanlage von den unruhigen Gestaden des stürmischen *Shan'dur'raghs* im Norden bis zur Küste der *See der Sonne* im Süden zu errichten. Dieses ehrgeizige Projekt sollte in Zukunft die Übergriffe aus den Wildländern entlang der gut neunhundert Kilometer lange Grenze unmöglich machen. Viele Stimmen wurden laut, die die Durchführbarkeit eines solchen Bauunternehmens bezweifelten, dennoch wurden schon im folgenden Jahr die Arbeiten aufgenommen.

Zunächst begann man mit der Errichtung des Grenzwalls in *Abanaas* im Norden und im südlichen, wäh-

rend des zweiten Krieges gegen die Wildländer verlöreren *Mbur'Azadhb*. Später, wenn die Bautechniken genügend erprobt worden waren, beabsichtigte man, zur gleichen Zeit in allen unmittelbar an der Grenze liegenden Fürstentümern an der titanischen Wallanlage zu arbeiten.

Die nächsten Jahre waren von schweren Rückschlägen gezeichnet. Die Entwicklung einer geeigneten Konstruktionsweise des Walls verschlang Unsummen aus den königlichen Schatzkammern und stellte die Geduld aller Beteiligten auf eine harte Probe. Die Baumeister stritten sich

untereinander die zu verwendenden Materialien und den inneren Aufbau der Anlage und führten gleichzeitig Debatten mit den königlichen Beratern, die eine Höhe des Walls von mehr als fünfzehn Metern forderten, was die Konstrukteure vor immense Probleme stellte.

Die laufenden Arbeiten gingen nur sehr langsam voran, und allmählich gewannen die Stimmen der





Kritiker immer mehr an Gewicht.

Sechs Jahre nach dem Beginn des gewaltigen Unternehmens war es schließlich soweit - der Bau der Wallanlage entlang der Grenze zu den Wildländern wurde vorrübergehend aus Geldmangel und wegen drohender inneren Unruhen eingestellt - denn im Süden Jhombuths waren wiederholt Sklavenschiffe aus *Barradag* aufgetaucht, die östlichen Fürstentümer hatten sich (damals noch erfolglos) gegen den Thron erhoben und in Jher-moron wurden zahlreiche Anhänger des *Ihmayn* hingerichtet, nachdem eine Verschwörung innerhalb ihrer Reihen aufgedeckt wurde, deren Ziel es gewesen war, den König mitsamt seiner Familie als außergewöhnliches Opfergabe an ihren dunklen Gott zu töten. Ihr Kult wurde im folgenden Jahr endgültig verboten.

Im Verlauf der nächsten zwei Jahrhunderte gab es immer wieder Bestrebungen, die Arbeiten am Wall wieder aufzunehmen, aber keine von ihnen vermochte, das Projekt entscheidend voranzubringen. Schließlich erließ vor 1.432 Jahren *Dherjhenay Thuanerynn*, der sechste der ersten sieben Könige Jhombuths - die jeweils einhundert Jahre regiert haben sollen - ein weiteres Edikt, das die Einstellung der ehrgeizigen Pläne des Walls zu den Wildländern beinhalten sollte. Stattdessen wies er die grenznahen Fürstenhäuser Hazzard'rans an, Wehrburgen auf eigene Kosten an taktisch wichtigen Orten zu errichten und eine entsprechende Anzahl von Soldaten aus den Reihen der Bevölkerung zu rekrutieren.

Natürlich traf diese neue Anordnung aus Jher-moron im Grenzland auf wenig Gegenliebe, bedeutete sie doch immense Ausgaben für jedes Fürstenhaus, und in *Paren'Ghormenodh* brachen sogar heftige Kämpfe zwischen dem Geschlecht

der *Phaleas* und den *Rhegyees* aus, als sich erstere offen gegen den königlichen Erlass stellten - die Folgen dieses Konflikts trugen fast vierhundert Jahre später sogar mit zum Auseinanderbrechen des Fürstentums bei.



5. Die Zeit des Chaos:

Schon seit Jahrzehnten wuchs in der Bevölkerung überall in Jhombuth eine unbegründbare Furcht vor den Landen jenseits der undurchdringlichen Nebelgrenze. Merkwürdige Geschichten breiteten sich über das Reich aus und erzählten von gewaltigen Streitmächten der Dunkelelfen, die mit Hilfe unzähliger feuerspeiender Drachen beabsichtigten, die Menschen in Jhombuth zu unterwerfen und die Magischen Königreiche wieder zu ihren einstigen Größen zu verhelfen. Jedermann in Jhombuth jubelte, als vor ungefähr 1.300 Jahren der siebte und letzte der ersten jhombuthischen Könige, *Reys'Suyhrgaratt*, eine große Schar beherzter Männer um sich versammelte und sie gegen *Fhelularmyel*, den elfischen Königshof in den Magischen Königreichen führte. Von den einhundert mal einhundert Mann sah man niemals etwas wieder.



Die Barden berichten weiterhin, daß drei Jahre nach ihrem Eindringen in das Nebelreich geheimnisvolle Gesandte von dort an alle Fürstentümer Jhombuths gekommen sein sollen und verhängnisvolle Worte voller Gift und Lügen in die Ohren und Herzen der Herrscher geflüstert haben, die von Neid und Mißgunst predigten. Anschließend sollen sich die Boten auf der Spitze des Kamaz Ilmur, des einsamen Berges versammelt und über Jhombuth den *Fluch der Uneinigkeit* verhängt haben.

Wieviel Wahrheit in den Überlieferungen liegt, bleibt ungewiß, doch erhoben sich zu dieser Zeit zahlreiche Fürstentümer gegen den Thron und verhinderten, dass *Teghjindaar*, der nur sechs Jahre alte Sohn des verschwundenen Königs dessen Platz einnahm und erschlugen ihn.

Eine wichtige Rolle in jenen Tagen spielte auch die verschworene Jüngerschaft der *Bherrsheraï*, die aus dem Bhorgyridhorden hervorgegangen war und das Recht der Stärke predigte - sie sogar höher stellte als die Loyalität dem Königsthron gegenüber.

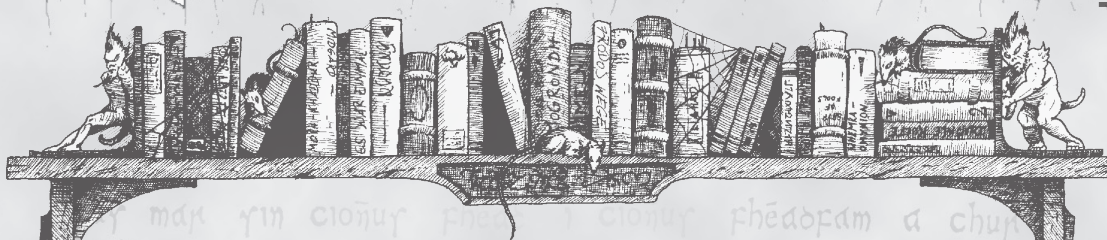
Die Bherrsheraï waren in viele der Machtkämpfe direkt verwickelt und galten daher in manchen Gegenden Hazzard'rans als Unruhestifter. Es wagte aber noch niemand, sich offen gegen sie zu stellen. Eher das Gegenteil war der Fall, denn die Bherrsheraï besaßen große Macht und Einfluß, so daß ein jeder sich ihrer Unterstützung versichern wollte. In den Hallen ihrer Ordenshäuser, die von Außenstehenden nicht betreten werden durften, schmiedeten sie magische Waffen, deren Klingen unzerbrechlich waren und sicher in eines jeden

Hand lagen. Einige besondere Waffen besaßen eingewobene Zauberei, die ihre Opfer zu Stein werden ließen oder in gleißendes Feuer tauchten.

Die folgenden zwei Jahrhunderte waren hauptsächlich von Blut und Verrat gezeichnet. Wie überall in Jhombuth flammten auch in Hazzard'ran zahlreiche Fehden zwischen den Fürstenhäusern auf, die über Generationen hinweg mit Verbitterung und brennendem Haß geführt wurden. Ganze Fürstentümer zerbrachen unter dem Zorn der Streitenden, und unüberschaubar ist die Zahl derjenigen, die in dem Ringen um die Macht den Tod fanden.

Zusätzlich erschwerte wurden die Situation im Grenzland durch die Ohnmacht der einzelnen Fürsten gegen die Bedrohung durch die Orkstämme, die in jenen Tagen nahezu ungehindert durch die zerstrittenen Regionen Hazzard'rans zu streifen vermochten. Im Fürstentum *Daer'togh* wurden sogar beinahe alle Grenzfestungen von Orks erobert und über zwanzig Jahre lang kontrolliert.

Der Zustand änderte sich erst, als vor ungefähr 1.100 Jahren *Leqchar' yl'Dargash* als erster Hochkönig den Thron im nahezu vollständig zerstörten Jher-moron bestieg. Die offenen Kämpfe versiegten, aber im Verborgenen wurden die Kämpfe mit unverminderter Heftigkeit fortgeführt. Waren die Fürsten auch durch ihre Friedenspflicht gegenüber ihren neuen Herrschern gebunden, ersetzten nun Gifte, aus dem Hinterhalt zuschlagende Dolche und Zauberei die wohlgerüsteten Kriegerscharen.



Ein Höhepunkt dieser beunruhigenden Entwicklung stellt ohne Zweifel das endgültige Auseinanderbrechen Paren'Ghormenodhs dar, aus dem die fünf Fürstentümer *Gormenodh*, *Phaleadh*, *Mordalheen*, *Neruch'dhar* und *Chruzkeer* hervorgingen. Ausgelöst wurde die Entwicklung auf dem Vermählungsfest von *Jha'Leandher Phaleas*, als dieser versuchte, sich all seiner geladenen Feinde zu entledigen, und sie mittels ins Essen gemischter *Derunghpilz-Sporen* in den Wahnsinn zu treiben. Als dieses feige Attentat durch die Vorsicht und das Mißtrauen von einem seiner Gäste entdeckt wurde, befahl Jha'Leandher seinen Schergen, alle Anwesenden - auch seine Braut, die Tochter des ihm verhaßten *Ghunabhar Rhegyees* - ausnahmslos niederzumetzeln.

Der aus diesem schrecklichen Ereignis erwachsene Krieg wütete zwei Jahrzehnte und dehnte sich weit über die Grenzen des ehemaligen Paren'Ghormenodh hinweg aus. Deshalb sah sich der Hochkönig schließlich gezwungen, die Kämpfe durch das Entsenden eigener Krieger zu beenden, die die umkämpften Gebiete lange Zeit im Namen des Throns besetzt hielten.

In der Zwischenzeit wurde der *Rat der Fürsten* in Leben gerufen, der aus dem bedeutendsten Herrscher eines jeden Fürstentums Jhombuths bestand - den *Thain-Fürsten*. Ihre Aufgaben bestehen darin, die Interessen ihrer Fürstentümer am Hof des Hochkönigs zu vertreten, Bitten und Petitionen in Jher-moron vorzutragen, die Steuern und Abgaben einzutreiben und, sobald ein Hochkönig stirbt, einen würdigen Nachfolger aus ihren Reihen zu bestimmen. Insbesondere der letzte Punkt hat Jhombuth immer wieder in

tiefe Unruhen gestürzt, da eine friedliche Einigung der 147 Thain-Fürsten so gut wie unmöglich ist.

Auch wenn die Kämpfe der vergangenen zwei Jahrhunderte im Verborgenen weitergeführt wurden, verebten doch die offenen Kämpfe, und es zog langsam und widerwillig ein oberflächlicher Friede in Jhombuth ein. Nach und nach akzep-





tierten alle Fürstentümer den Hochkönig und den ihm zur Seite gestellten Rat der Fürsten und beugten sich - zumindest nach außen hin - deren Autorität.

Einzig die kriegerischen Bherrsheraï erkannten die Macht des Hochkönigs nicht an und widersetzte sich offen dem Thron. Ihre Mitglieder verweigerten vehement den Treueschwur und schmiedeten unentwegt Pläne, den Emporkömmling zu stürzen. Weder gute Worte noch Drohungen vermochten sie zur Einsicht bewegen. Schließlich sprach der Hochkönig ein Verbot ihrer Gemeinschaft aus, und auch die Bhorgyridhpriester verstießen sie aus ihren Reihen.

Die königlichen Soldaten stürmten ihre Tempel und Klöster und verbrannten alle Insignien und Schriften der Glaubensgemeinschaft. Viele Bherrsheraï leisteten verzweifelten Widerstand und fielen den Klingen zum Opfer - einige aber flohen über die Grenze in die Wildländer. Mit ihnen verschwanden beträchtliche Reichtümer des Ordens sowie das Geheimnis der Herstellung ihrerer magischen Waffen. Zwei Jahre verstrichen ereignislos.



6 Vom zweiten Krieg gegen die Wildländer:

Es herrschte tiefster Winter, als vor genau 1.004 Jahren die geflohenen Bherrsheraï nach Jhom-buth zurückkehrten. An der Spitze eines gewaltigen Heeres der vereinigten Orkstämme fielen sie im Fürstentum *Fheolhaer* ein und nahmen die Grenzfestungen dank der Magie der Bherrsheraï beinahe widerstandslos ein. Unter der Bevölkerung richteten die Kreaturen aus den Wildländern ein gewaltiges Massaker an und vernichteten alle Siedlungen und Dörfer. Die Überlebenden flüchteten sich in die Wälder und waren gezwungen, fortan das Leben wilder Tiere zu führen.

Von Fheolhaer aus fielen die Orks auch in die benachbarten Fürstentümer ein und breiteten ihre Macht allmählich weiter aus. Dies konnte geschehen, da der unverhältnismäßig viele Schnee die im Norden liegenden *Hamendhol-Berge* unpassierbar gemacht hatte, und deshalb nur Verstärkung aus dem Osten hätte kommen können.

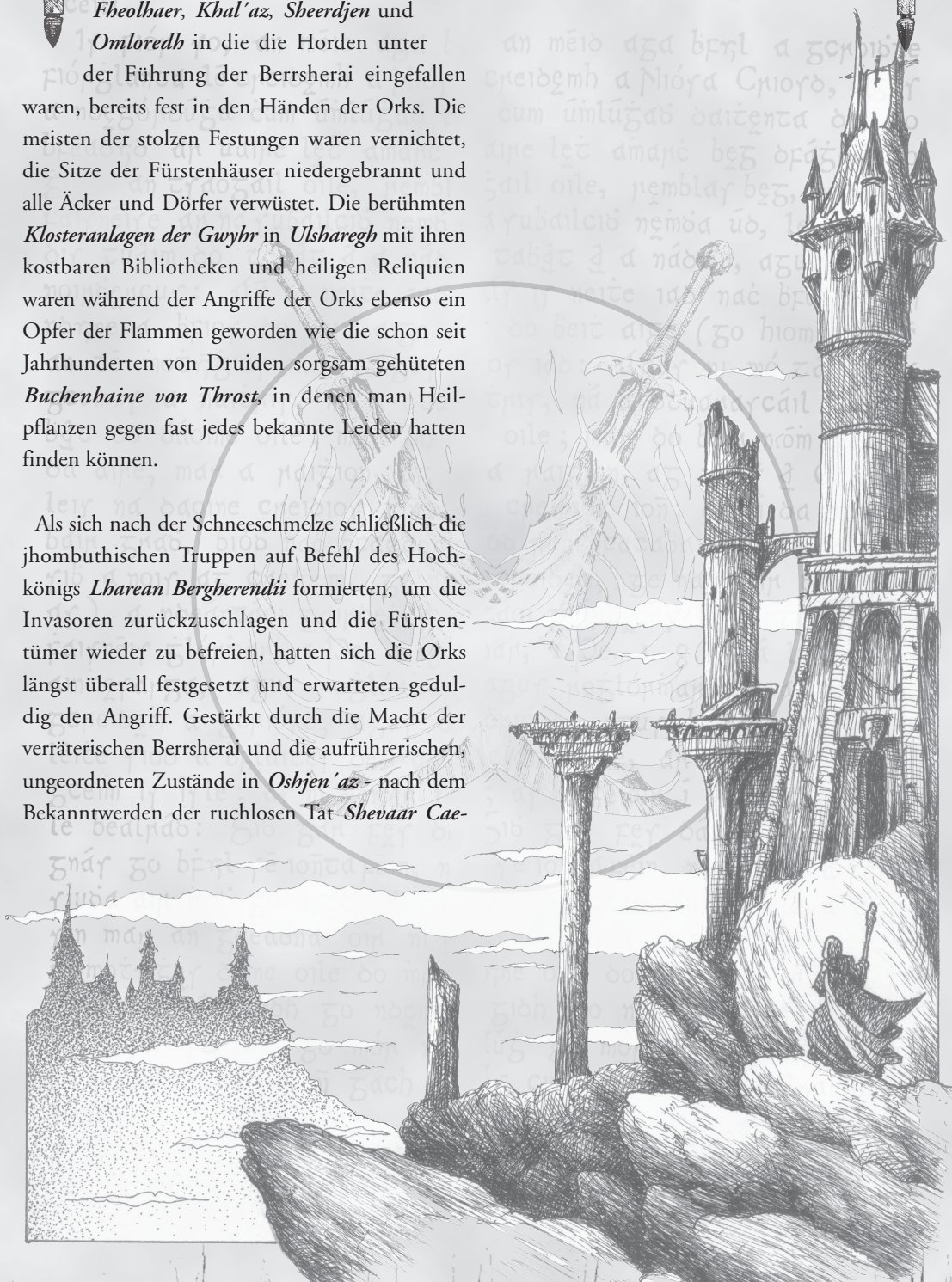
Nun lag *Oshjen'az* aber schon sein Jahrzehnten in erbitterter Blutfehde mit dem westlichen *Mhur'Azadh*, weshalb der Thain-Fürst *Shevaar Caethaledh* es vorzogen, die Geschehnisse im Westen bei einer Zusammenkunft in Jher-moron im Rat der Fürsten herunterzuspielen und lediglich starke Soldatenverbände entlang der eigenen Westgrenzen zusammenzuziehen. Das erforderliche Schweigen der Thain-Fürsten *Baljhorems* und *Bhaltozzs* erkaufte er sich mit viel Gold und politischen Zugeständnissen.

Als dieser feige Verrat aufgedeckt wurde, waren die sechs Fürstentümer *Jhermaal*, *Mhur'Azadh*,



Fheolhaer, Khal'az, Sheerdjen und Omloredh in die die Horden unter der Führung der Berrsheraí eingefallen waren, bereits fest in den Händen der Orks. Die meisten der stolzen Festungen waren vernichtet, die Sitze der Fürstenhäuser niedergebrannt und alle Äcker und Dörfer verwüstet. Die berühmten *Klosteranlagen der Gwyhr* in *Ulsharegh* mit ihren kostbaren Bibliotheken und heiligen Reliquien waren während der Angriffe der Orks ebenso ein Opfer der Flammen geworden wie die schon seit Jahrhunderten von Druiden sorgsam gehüteten *Buchenhaine von Throst*, in denen man Heilpflanzen gegen fast jedes bekannte Leiden hatten finden können.

Als sich nach der Schneeschmelze schließlich die jhombuthischen Truppen auf Befehl des Hochkönigs *Lharean Bergherendii* formierten, um die Invasoren zurückzuschlagen und die Fürstentümer wieder zu befreien, hatten sich die Orks längst überall festgesetzt und erwarteten geduldig den Angriff. Gestärkt durch die Macht der verräterischen Berrsheraí und die aufrührerischen, ungeordneten Zustände in *Oshjen'az* - nach dem Bekanntwerden der ruchlosen Tat *Shevaar Cae-*





thaledhs hatte der Hochkönig ihn und sein Geschlecht mit dem Reichsbann belegt und somit aller Rechte und Besitztümer beraubt - würden die besetzten Ländereien nur äußerst schwer von den Orks zurückzuerobert sein. Hinzu kam, daß Shevaar Caethaledh mit einigen seiner Getreuen hatte fliehen können und sich in den östlichen Ausläufern der *Hamendhol-Berge* verbarg.

Unter der Anleitung der Berrsheraï hatten die Orks überall im Land magische Fallen errichtet, um den Vormarsch der jhombuthischen Truppen aufzuhalten oder zumindest zu verzögern. Sie verschlangen die Unglücklichen zu Hunderten, die in sie hineingerieten, in einem lodernden Strudel gleißender Flammen und ließen keine Spur ihrer Opfer zurück. Ob diese in ihnen den Tod fanden oder nur an einen unwirklichen Ort geschleudert wurden, konnte niemals ergründet werden.

Der Vormarsch der jhombuthischen Truppen fand ein jähes Ende, als die überraschende Nachricht sie erreichte, daß der Hochkönig Opfer eines hinterhältigen Anschlags von Shevaar Caethaledh wurde, der sich in den Rat der Fürsten hatte einschleichen können. Mit dem Tod Lharean Bergherendii kamen abermals die Dunklen Jahre über das Land, in denen sich die Thain-Fürsten auf einen neuen Hochkönig aus ihren Reihen einigen mußten, und ein jeder von ihnen scharzte seine Gefolgsmänner um sich, damit er für die bevorstehenden Unruhen gewappnet war.

Das jhombuthische Heer, daß die sechs Fürstentümer hatte befreien sollen, zerfiel innerhalb weniger Tage, und mit ihm starben auch die Hoffnungen der Menschen, die aus den eroberten

Gebieten geflohen waren, daß sie wieder in ihre verlassenen Höfe zurückkehren können würden.

Mehr als achzig Jahre zogen ins Land, ohne daß ein ThainFürst den verwaisten Thron für sich rechtmäßig beanspruchen konnte. Als *Umenghar Fhylendhemuur* vor 920 Jahren zum neuen Hochkönig gekrönt wurde, erklärte er die Fürstentümer Jhermaal, Mhur'Azadh, Fheolhaer, Khal'az, Sheerdjen und Omloredh als verloren, denn diejenigen, die dort einst ihre Heimat gehabt hatten, lebten schon längst nicht mehr. Zuviel Zeit war verstrichen, als daß die Fortführung dieses Krieges noch irgend einen Sinn gehabt hätte. Außerdem mußte Umenghar Fhylendhemuur zunächst seine eigene Position sichern, denn auch er war nicht ohne Neider.

Sieben Jahre später erneuerte er das 519 Jahre zuvor von Dherjhenay Thuanerynn ausgesprochene Edikt und veranlaßte somit, daß entlang des neuen Grenzverlaufs Festungsanlagen zur Sicherung Hazzard'rans errichtet wurden.





7. Vom Kult des Vhurr:

Die Position des Hochkönigs wurde vor 850 Jahren im fernen Jher-moron sicherer, als die *Ul'jhyn'dhor*, die einhundert seelenlosen Ritter von den Zauberern des *Bundes der schwarzen Rosen* erschaffen wurden. Diese ehemals menschlichen Kreaturen benötigten weder Schlaf, noch verspürten sie irgend welche anderen Bedürfnisse. Sie waren einzig für die Sicherheit des Hochkönigs verantwortlich und vermochten es nun dank der Gaben der Zauberer, ihm unermüdlich zu dienen.

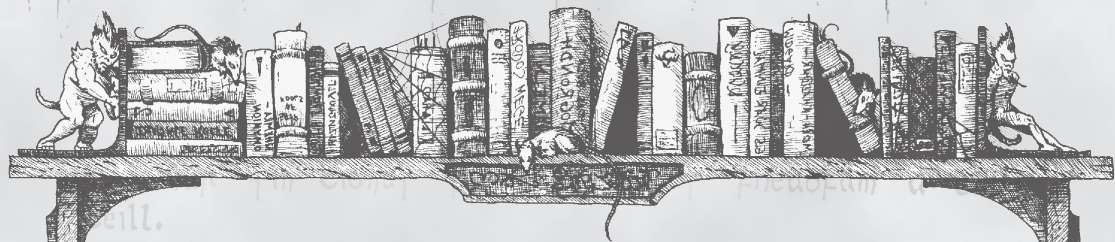
Der Tod eines dieser ansich unsterblichen Wesen war es, der in Iaardah die Machenschaften des Dämonenkultes des *Vhurrs* aufdeckte. Die Stadt war innerhalb der letzten Jahrhunderte beträchtlich gewachsen und hatte viel an Einfluß und Stärke gewonnen. Längst war aus der ehemaligen Händlersiedlung eine weitläufige Metropole geworden, die in ganz Hazzard'ran ihresgleichen suchte. Über den Hosht gelangten sogar die großen Handelsschiffe in ihren Hafen und brachten Reichtum und Wohlstand mit sich. Mit der Größe Iaardahs kamen aber auch die dunklen, unvermeidbaren Seite einer jeden Stadt.

Als vor 838 Jahren *Albhen'Ilyjyrgen*, die Hohepriesterin der Schicksalgöttin Gwyhr dieser Stadt überraschend und auf unerklärliche Weise verstarb wie schon *Fherendhar Imrudh*, der oberste Priester des Bhorgyridh-Tempel Iaardahs wenige Tage zuvor, entsandte der Hochkönig eine Delegation ausgewählter Zauberer und Priester nach Iaardah und stellte ihnen drei *Ul'jhyn'dhor* zum Schutz mit an die Seite. Zunächst blieben die Untersuchungen erfolglos, und die Männer und

Frauen erwägten bereits, unverrichteter Dinge wieder abzureisen, als einer der seelenlosen Ritter spurlos verschwand und drei Tage später leblos aus den Fluten des Hosht gefischt wurde.

Dies führte die Mitglieder der Delegation auf die Spur des Dämonenkultes, denn der Körper des Erschlagenen wies die unverkennbaren Wun-





den auf, wie sie nur Dämonen zu schlagen verstehen. Mit Hilfe ihrer Fähigkeiten erkannten die Priester das üble Wirken Vhurrs, und die exquisiten Künste der Zauberer ermöglichten es, die drei Tage alte Spur des Ul'jhyn'dhors exakt zurückzuverfolgen und zu ergründen, wer an seinem Tod beteiligt war.

Bei der Erstürmung des weitläufigen Dämonentempels, der unter der Stadt Iaardah verborgen lag, kam es zu heftigen Kämpfen, die sich über die ganze Stadt ausbreiteten. Die Dämonenpriester beschworen einen schrecklichen *Schatten Vhurrs* herauf, der ein direkter Aspekt der dämonischen Kreatur war und den Soldaten und Priestern schreckliche Verluste beibrachte. Als die Bannsprüche der Bhorgyridhpriester zu mächtig wurden, und der Schatten zu unterliegen drohte, bemächtigte er sich seiner verbleibenden Anbeter und floh nach Norden, wo er von den tückischen Mooren von Thebrach'karh verschlungen wurde.

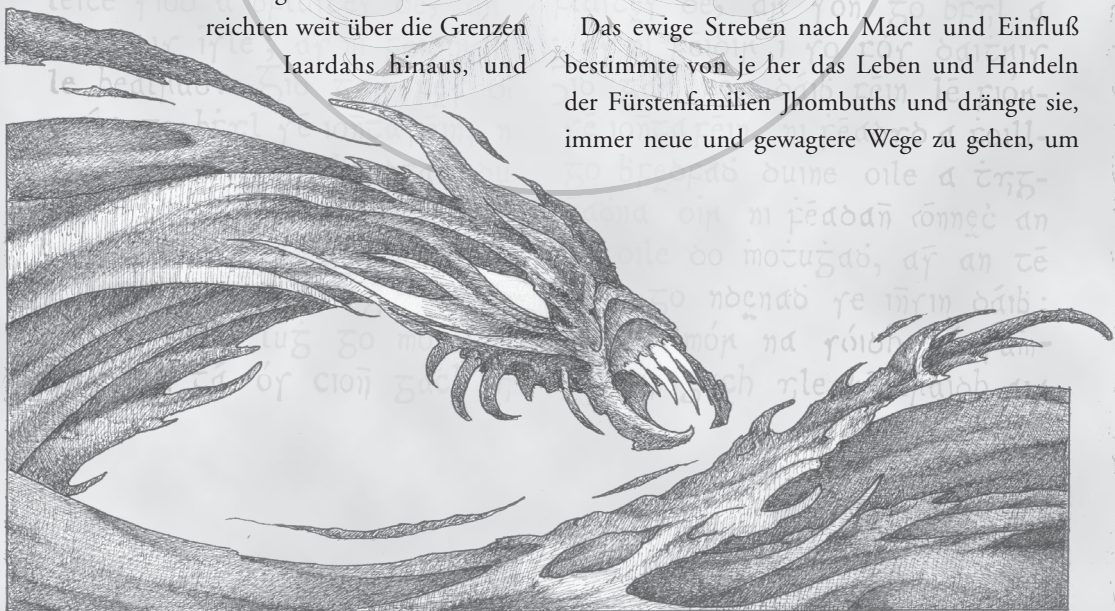
Die Verbindungen des Vhurr-Kultes reichten weit über die Grenzen Iaardahs hinaus, und

mit Hilfe ihrer dämonischen Träume, die sie ihren Opfern aufzwangen, hatten sie einflußreiche Personen in ihren Bann gezogen, unter denen sich auch ein Thainfürst befand. Die Verfolgung der Anhänger der dunklen Gemeinschaft nahm etliche Jahre in Anspruch und verbreitete viel Unruhe und Mißtrauen im Land.



8. Vom Niedergang Belhmeers:

Das ewige Streben nach Macht und Einfluß bestimmte von je her das Leben und Handeln der Fürstenfamilien Jhombuths und drängte sie, immer neue und gewagtere Wege zu gehen, um





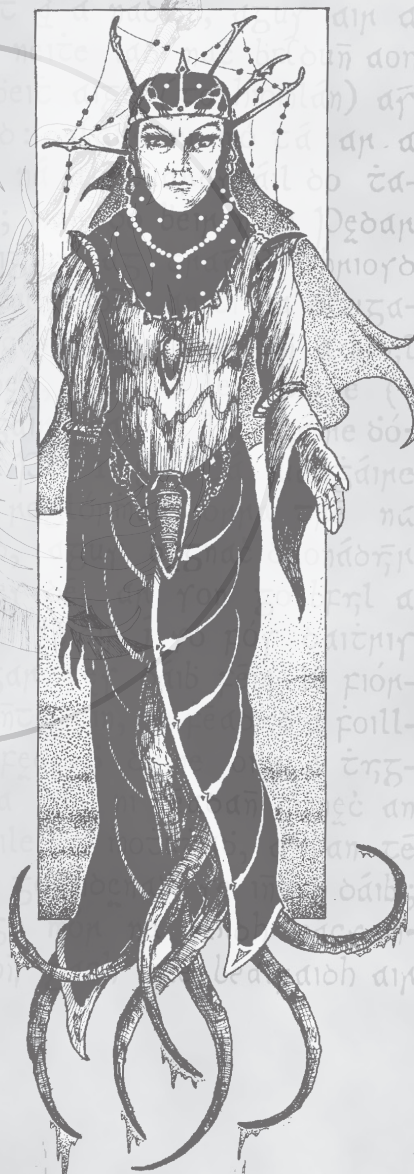
sich auch in der Zukunft gegen ihre Feinde behaupten zu können.

Es beherrschte alles Denken ein ständiges Abwägen zwischen den eigenen Vorteilen und den damit verbundenen Gefahren und Verpflichtungen für das eigene Geschlecht - alle anderen Kriterien waren zur Bedeutungslosigkeit verblieben. Niemand handelte selbstlos, und keiner war auf das Wohlergehen anderer bedacht, wenn es galt, die eigene Position in dem allgegenwärtigen Machtreigen sich sichern.

Ehon Adelscandh, Thain-Fürstin von Belhmeer, ein Fürstentum im Norden Hazzard'rans, war eine umsichtige, beherrschte Frau, deren Familie den Sitz im Rat der Fürsten schon seit drei Generationen innegehabt hatte. Ihre Linie ließ sich bis in die Zeit des ersten Hochkönigs zurückverfolgen, und ihrem Befehl unterstanden starke Truppenverbände, die der Fürstin treu ergeben waren. Alle anderen Fürstenhäuser *Belhmeers* waren bedeutungslos neben dem Geschlecht der Adelscandh und mußten sich deren Willen widerspruchslos beugen.

Erst mit dem Tod der Thain-Fürstin wurde der wahre Quell ihrer Macht zufällig offenbart, als man ihre Grabstätte mehrere Monde nach der Beisetzung noch einmal öffnete, um ihren Grabbeigaben eine kostbare Brosche beizufügen, die von einem ehrlosen Diener in der Todesnacht entwendet wurde. Dieser hatte vergebens gehofft, daß das Verschwinden des Schmuckstückes niemandem auffallen würde, und die Untersuchungen entlarvten rasch den dreisten Dieb, so daß sich die Priester der Gwyhr letztendlich genötigt sahen, das Kleinod der Ruhestätte Ehons noch beizufügen, um somit den Wünschen der Fürstin zu entsprechen.

Als sich aber der steinerne Deckel des Sarkophages in der fürstlichen Familiengruft öffnete, ruhte unter ihm nicht der Leichnam Ehon Adelscandhs sondern ein modernder Baumstumpf. Auch die Kostbarkeiten, die zusammen mit ihr beigesetzt worden waren, waren verschwunden. Anstelle dieser





häuften sich in den beinernen Schalen und auf den samtenen Kissen Berge faulenden Laubes.

Da sich keine Anzeichen finden ließen, daß jemand das Grab geschändet und die Kostbarkeiten geraubt hätte, verfügten die anwesenden Priester, daß die anderen Gräber der Gruft ebenfalls geöffnet werden sollten. In allen bot sich das gleiche Bild. Die Grabbeigaben waren verschwunden, und von den beigesetzten Körpern fehlte ebenfalls jede Spur. In einigen fanden sie das Gebein größerer Tiere - von Wölfen, Füchsen oder Hirschen - in anderen lagen nur bemoostes Felsgestein oder waren vollständig leer.

Die eiligst herbeigerufenen Zauberer bestätigten nach ihren Untersuchungen den Verdacht der Priester, daß die unheimlichen Geschehnisse nur auf üble Wirken feischer Kräfte zurückzuführen sind, die - wenn man ihre immense Stärke in Betracht zöge - nur direkt in den Magischen Königreichen ihren Ursprung haben können. Als man zur Probe besagte Brosche in die Grabstätte der Fürstin warf, verwandelte auch sie sich in ein wertloses Stückchen Fels.

Groß war die Aufruhr. Die Zauberer sandten ausgebildete *Mhyronen* - Männer und Frauen, die in der Lage waren, die Täuschungen des Feenvolks zu durchschauen und zu brechen - in die im ganzen Fürstentum verteilten Landsitze der Familie Adelscandh. Unter ihren Berührungen zerfielen die Güter und Besitztümer der Adelscandh zu wertlosem Tand. Die anderen Mitglieder der Familie und auch ihre engsten Diener und Vertrauten wurden zu Feenkreaturen und wilden Tieren, die sich eiligst hinter die Schwaden der nahen mystischen

Nebelgrenze zu den Magischen Königreiche flüchteten.

Da das Fürstentum durch diese Geschehnisse all seiner Herrscher beraubt worden war, und die verbliebenen Fürstenfamilien zu klein und unbedeutend waren, als daß sie den Platz der Adelscandh hätten einnehmen können, sprach der Hochkönig vor 776 Jahren Belhmeer mitsamt seinen Bewohner dem Fürstentum *Senjadrim* zu. Dessen Thain-Fürst *Ghamdar Dhelvaaz* hatte sich in den vergangenen Jahren durch mehrere Auseinandersetzungen mit Bewohnern der Feenlande hervorgetan und verfügte zudem selber über die Mhyronengabe. Als Dankesbeweis für diese Gabe mußte Ghamdar im Laufe des folgenden Jahres eine zusätzliche Abgabe von 10.000 jhombuthischen Goldtalern aufbringen - was ihm überraschend mühelos gelang, wenn man einigen alten Quellen Glauben schenken darf, denn Senjadrim wurde nicht gerade für seine Reichtümer gerühmt.



9. Weißer Hirsch und Roter Bär:

Vor 634 Jahren sahen sich die Oberhäupter des Gwyhr- und des Bhorgyridhglaubens, die norma-



licherweise nichts miteinander zu tun hatten, genötigt, in einem gemeinsamen Konzil zusammenzukommen und über eine Entwicklung zu beratschlagen, die beiden Ordenshäusern gleichermaßen zu schaffen machte. Es war die unverhältnismäßige Ausbreitung der *heidnischen Tierkulte*, die die Männer und Frauen zusammenführte, die insbesondere in den letzten Jahren in den Fürstentümern Hazzard'rans rapide zugenommen hatte.

Die Existenz der schamanistischen Tiergeister war überall im Grenzland bekannt, und unter der einfachen Bevölkerung waren Talismane der Götzen weit verbreitet, die den Schutz des eigenen Heims oder die Fruchtbarkeit verkörperten. Die Menschen glaubten nur mit entschuldigendem Lächeln und mit halbem Herzen an die Macht der Tiergeister, deshalb wurden diese Art der Verehrung von den etablierten Ordenshäusern gebilligt, wenngleich deren Ursprünge in dunkleren Zeiten lagen. Aber das wahre Wesen der Tiergeister, den grausamen und zornigen Gottheiten der Wildländer, war nur wenigen bekannt.

Von je her waren in dichten Wäldern nahe der Grenze zu den Wildländern die Spuren baphe-mischer Opferfeuer gefunden worden, in deren Schein sich die Anbeter der Tiergeister den wider-natürlichen Ritualen ihrer obzönen Herren hingegen hatten, um so den Beistand *Ro'Du'Runyrs*, des Roten Bären, *Zen'Oz'Barays*, des Weißen Hirsches oder anderer Götzentiere heraufzubeschwören. Häufig waren bei den Stätten der irregeleiteten Glaubensgemeinschaften auch Spuren der verbrannten Opfertgaben gefunden

worden - versengte Felle, rußige Tier- und Menschenknochen und die Überreste geweihter Statuen der Gwyhr oder des Bhorgyridh, die aus Schreinen und kleinen Tempeln der Umgebung entwendet worden waren.

Schon seit Jahren hatten sich die Priester der geschändeten Gottheiten mit ihrem Einfluß gegen diese altertümliche Form der Verehrung der Tier-





geister gestellt - allerdings ohne etwas zu bewirken. Als nun aber die Opferfeuer überall in Hazzard'ran - selbst innerhalb der Mauern Iaardahs

- entzündet wurden, beschlossen die Ordenshäuser Gwyhrs und Bhorgyridhs, sich in einem priesterlichen Konzil zusammenzufinden, um gemeinsam über die schwierige Problematik zu beraten. Das zweiwöchige Treffen fand in Iaardah im Hause der Gwyhr statt und umfaßte mehr als fünfzig der bedeutendsten Glaubensmänner beider Gruppen.

Gemeinsam verfaßten sie ein Edikt, welches sie mit einem Boten nach Jher-moron sandten, damit es vom Hochkönig gegengezeichnet werden konnte. Dies geschah, da das in dem Erlaß geforderte Verbot der Tierkulte auch einen starken Eingriff in die politische Lage Hazzard'rans bedeutete, der ohne die Zustimmung des Throns nicht durchgesetzt werden konnte. *Phaleander Jerumghuur* unterzeichnete das Tempel-Edikt und ermöglichte es somit den Ordenshäusern, mit Gewalt gegen die Anbeter der heidnischen Tiergötzen vorzugehen.

Der Erlaß wurde in Iaardah öffentlich verlesen, in dem die Priesterschaften verkündeten, daß von diesem Tag an die Anbetung der Tiergeister eine nicht zu duldende Beleidigung gegen die wahren Götter darstelle und entsprechend geahndet werde. Desweiteren forderten sie auf, allen falschen Talismanen und heidnischen Schutzrunen abzuschwören und diese zu vernichten. Noch in derselben Nacht brannte der Gwyhr-Tempel in Iaardah vollständig nieder, und ein Feuer im Ordenshaus des Bhorgyridh konnte gerade noch





rechtzeitig gelöscht werden, bevor ernsthafter Schaden entstehen konnte.

In den folgenden Monden mußten die Priester erkennen, daß der Glaube an die Tiergeister der Wildländer in den Herzen der Menschen tiefer verwurzelt war, als sie sich jemals erträumt hatten. Unzählige Opferfeuer erhellten die Nächte, und immer wieder wurden die Wände der Tempel mit blutigen Runen beschmiert, die die Macht der Tiergeister priesen und Gwyhr und Bhorgyridh schmähten.

Um der Plage Herr zu werden, sandten die Ordenshäuser Bevollmächtigte aus, die den Anbetern der Götzen nachstellten und im Namen der wahren Götter töteten. Es brach eine schlimme Zeit an, in der niemand vor den *Wahrern des Lichts* sicher war. Die Konfrontation zwischen den Anhängern der Tierkulte und den Gwyhr- und Bhorgyridhpriestern spitzte sich derart zu, daß schon der bloße Verdacht, eine Person könne zu den Anbetern der Schamanenkulte gehören, ausreichte, damit die Wahrer des Lichts gegen diese vorgingen. Die Priester billigten die Entwicklung nicht nur, sondern unterstützten sie mit all ihrer Kraft.

Viele Unschuldige starben unter den Geißeln der *Weissen Henker*, wie die stets weißgewandten Wahrer des Lichts beim einfachen Volk nur noch genannt wurden, und man ging ihnen aus dem Weg, wo man nur konnte. Höhepunkt der Verfolgung, die auch vor den Mauern der eigenen Tempel nicht haltmachte, war die Verbrennung in den Mooren von *Thebrach'karh*, wo über dreihundert angebliche Kultisten den Tod fanden.

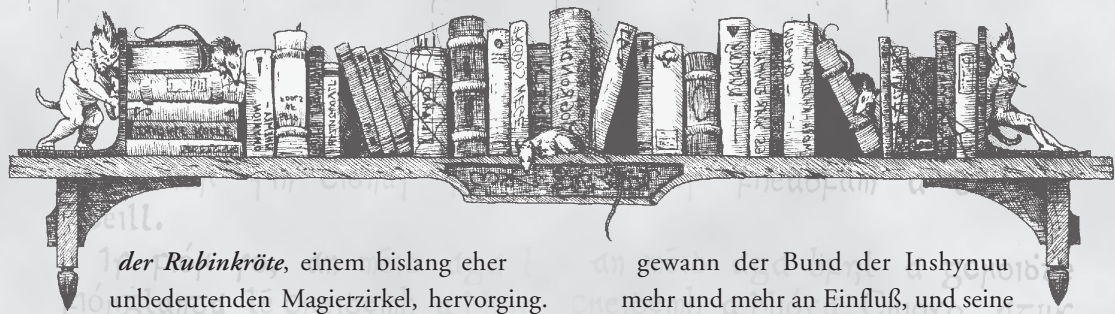
Nach diesem Ereignis erklärten die Priester der Gwyhr die Macht der Tiergötzen für gebrochen. Das Ordenshaus Bhorgyridhs unterhält aber bis zum heutigen Tage noch Wahrer des Lichts, die den Anbetern des Roten Bären und des weißen Hirsches nachstellen.



10. Von der Ächtung:

Vor sechshundert Jahren befanden sich die Verteidigungsanlagen entlang der Grenze zu den Wildländern auf ihrem Höhepunkt. Mit Hilfe von Signalfeuern, reitenden Boten und den magischen *Therinjar-Steinen* konnten einfache Nachrichten innerhalb einer Tagesfrist über die gesamte Distanz des Grenzverlaufes vermittelt werden. Überall in den Grenzlande ritten Patrouillen bewaffneter Soldaten und schützten die Dörfer und Siedlungen. Nur selten kam es noch zu schwereren Zwischenfällen mit Orks oder Trollen.

In jenen Tagen bildete sich in Iardaah der eingeschworene Kreis der *Inshynnuu*, der aus der Vereinigung des Hauses der *Khanstarrada*, einer fürstentreuen Söldnergruppe, und dem *Bund*



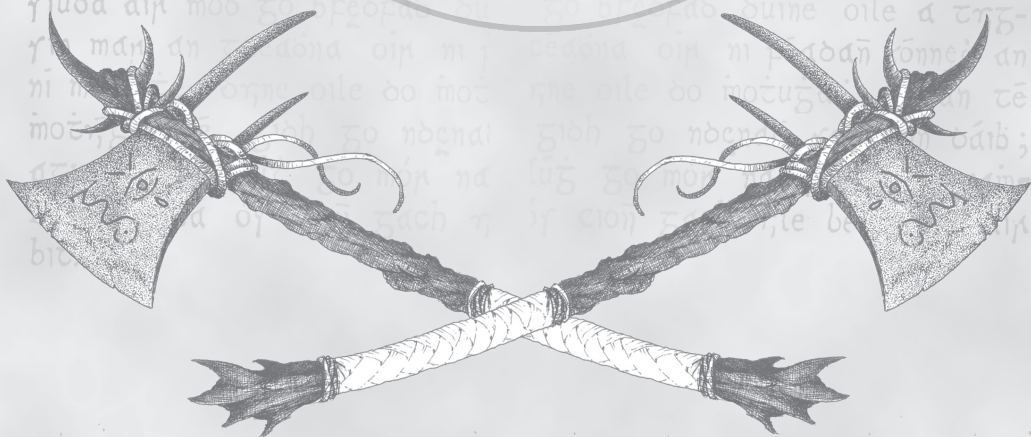
der *Rubinkröte*, einem bislang eher unbedeutenden Magierzirkel, hervorging.

Die Inshynuu verschmolzen in einzigartiger Weise die Fertigkeiten des Schwertkampfes mit der Disziplinierung des Geistes durch Konzentration und Meditation. Dadurch erlangten sie ungeahnte Fähigkeiten im Kampf, die die der einfachen Soldaten und Krieger bei weitem überflügelten. Im Volksmund galten sie sogar als unbesiegbar. Häufig verfügten die Inshynuu zusätzlich über magisch geschärfte Sinne oder verstärkte Reflexe, die mit tätovierten Thaumagrammen dauerhaft in ihre Körper gewoben wurden. Die Möglichkeiten des Bundes schienen grenzenlos, und es entstanden in ihren Reihen Krieger, bei denen jeder Quadratzentimeter der Haut mit magischen Runen und Sigeln bedeckt waren.

Doch die Macht hatte auch ihren Preis, und mit jedem Zauber, der den Inshynuukriegern gegeben wurde, raubte ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit. Einige von ihnen verloren einfach ihren Verstand oder starben, andere erlagen aber der Magie in ihren Körpern und wurden zu Wesen der Magischen Königreiche. Sie fanden sich in der Welt der Menschen nicht mehr zurecht und verschwanden jenseits der Nebelgrenze. Dennoch

gewann der Bund der Inshynuu mehr und mehr an Einfluß, und seine Mitglieder wurden überall mit großem Respekt und Ehrfurcht behandelt.

Als vor vierhundert Jahren in der Region *Irg-ris Nerecca* die *Ächtung der Zauberer* ausgerufen wurde, da sich der einflußreiche Zirkel der *Falkner* - eine bedeutende, magische Verbindung, die über ganz Jhombuth verbreitet war - dem Thain-Fürsten *Braghan nehr Uccalain* offen widersetzt und diesen bloßgestellt hatte, ahnte niemand im Grenzland, welche weitreichende Folgen dieser Vorfall für sie haben würde. Rasch weitete sich die Verbannung der Zauberer über die Grenzen der neun Fürstentümer Irg-ris Nereccas aus und erfaßte schließlich das ganze Reich. Einige Festungen Hazzard'rans gewährten den flüchtenden Magiern eine zeitlang Zuflucht, doch als dann die *Weißes Häscher* auftauchten, die allen Zauberkundigen und ihren Werkzeugen nachstellten, wagte es praktisch niemand mehr, einen Zauberer zu beherbergen. Nahezu alle Zauberkundigen verließen das Grenzland, und die wenigen, die blieben, hüteten sich, ihre Künste offenbar werden zu lassen.





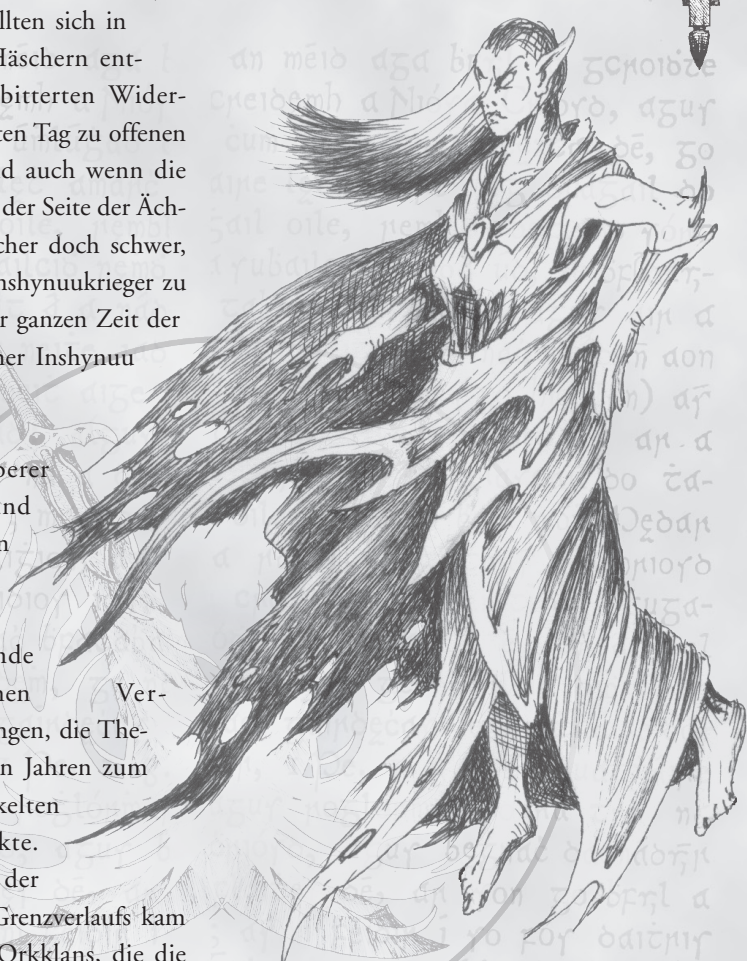
Nur die Inshynuu stellten sich in Iardaah den Weißen Häschern entgegen und leisteten erbitterten Widerstand. Häufig kam es am helligsten Tag zu offenen Kämpfen auf den Straßen, und auch wenn die Sympathie der Bevölkerung auf der Seite der Ächtung stand, hatten es die Häscher doch schwer, gegen die magisch gestärkten Inshynuukrieger zu bestehen. Es heißt, während der ganzen Zeit der Magierverfolgung habe es immer Inshynuu in Iardaah gegeben.

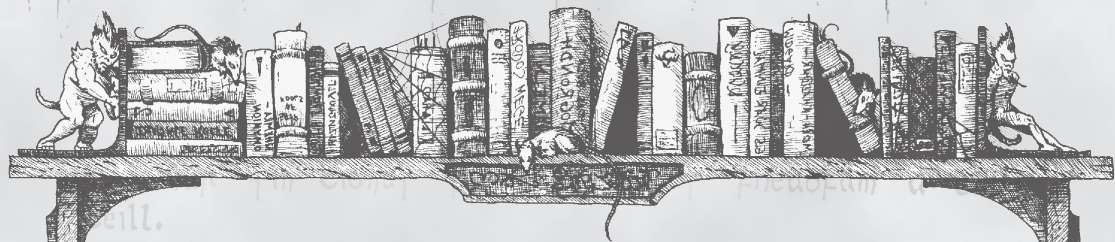
Die Vertreibung der Zauberer brachte neben dem Leid und dem Tod Unschuldiger, die in Verdacht geraten waren, mit Magieren konspiriert zu haben, weitere verheerende Folgen mit sich. Die magischen Verbindungen zwischen den Festungen, die The-rinjar-Steine, brannten mit den Jahren zum großen Teil aus oder entwickelten unkontrollierbare Nebeneffekte. Mit dem Zusammenbrechen der Nachrichtenkette entlang des Grenzverlaufs kam es wieder zu Übergriffen der Orkklans, die die Schwäche Hazzard'rans sofort erkannten.

Doch die Situation verschlimmerte sich weiter. Die Kristallkugeln und magischen Spiegel, mit denen weite Teile der nahen Wildländer beobachtet werden konnten, erblindeten oder mußten zerschlagen werden, weil geisterhafte Kreaturen über diese magischen Verbindungen in die Festungen eindrangen. Als schließlich vor dreihundertzwanzig Jahren die Seuchen in Jhombuth grassierten, und ein Großteil der Bevölkerung unter dem Ansturm des *Schwarzen Herzfiebers*, der Pest, der *Knochen-*

fäule und des *Lächelnden Todes* erlagen, war die Stärke Hazzard'rans endgültig zerbrochen. Unter den Fürsten herrschte Mißtrauen, und Furcht regierte anstelle der Vernunft. Bald schon gehörten die Horden der Orks, die auf der Suche nach leichter Beute durch die Fürstentümer strichen, zum alltäglichen Bild im Grenzland.

Die Situation verschlechterte sich von Jahr zu Jahr. Der Hochkönig war von Aufständischen im

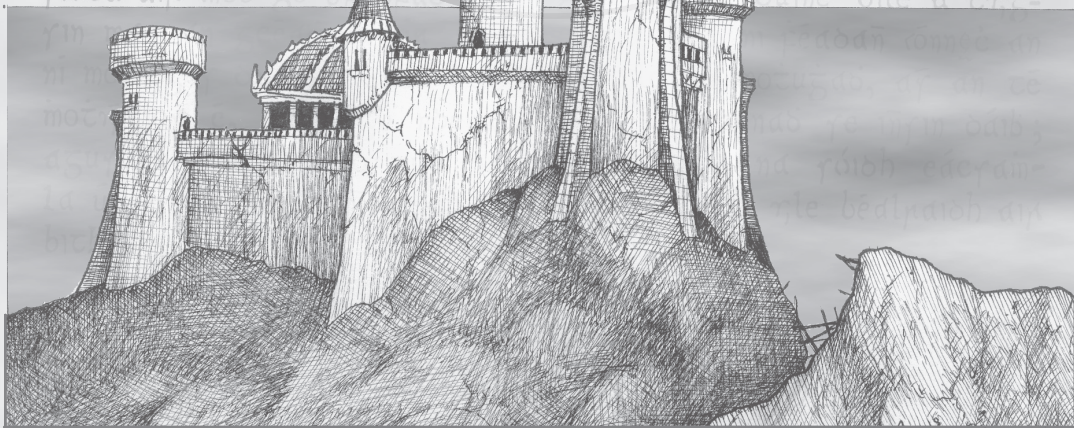




Süden Jhombuths erschlagen worden, und die Dunklen Jahre lasteten schwer auf dem Land. Aus den Dörfern Hazzard'rans wurden Menschen als Sklaven in die Wildländer verschleppt, und die Fürsten sahen sich in ihrer Furcht vor Verrat außerstande, etwas dagegen zu unternehmen. Einige Festungen im Norden zahlten sogar Tribute an die Wildländer und versuchten so, den Frieden zu wahren, doch die Orks erwiesen sich meist als äußerst unzuverlässige Handelspartner.

Erhöhte Abgaben, mit denen die Fürstenhäuser ihre wachsenden Soldatenzahlen finanzierten, lasteten schwer auf den Menschen in den Siedlungen und trieben sie sogar dazu, ihre Häuser und Höfe aufzugeben und in die Wildländer zu fliehen, wo sie auf ein besseres Leben als freie Menschen hofften. Viele Äcker in Hazzard'ran blieben auch unbestellt, weil die Männer und Frauen, die sie eigentlich bearbeiten sollten, für ihren Fürsten ihr Leben auf einem Vergeltungsfeldzug lassen mußten. Der Hunger und die Seuchen entvölkerten ganze Landstriche, und selbst Festungen wurden aufgegeben und standen über Jahre hinweg verwaist.

Der Sklavenaufstand im Fürstentum *Umbhar'dhar* vor 233 Jahren ist wahrscheinlich eine direkte Folge der herrschenden Not jener Tage. Beinahe alle Abgaben der Bauern gingen nach Iardaah, und die gut achthundert Sklaven - Kriegsgefangene und Schwerverbrecher - die in den Salzminen der Hamendhol-Berge arbeiteten, waren dem Verhungern nah. Es ist nicht mehr mit Sicherheit festzustellen, ob der Aufstand der Verzweifelten tatsächlich von den Inshynuu unterstützt wurde, wie hinterher von verschiedenen Seiten behauptet wurde, oder aus welcher anderen Quelle die Sklaven an ihre Waffen gelangt sind, über die sie plötzlich verfügten. Die zahlenmäßig weit unterlegenen Wachen und Minenaufseher vermochten dem Ansturm der Sklaven kaum etwas entgegenzusetzen. Unter der Führung von *Gavhaan Torrhedh*, einem *skorgwodischen* Freibeuter, zogen plündernd die Sklaven nach Osten und brannten erbarmungslos jede Siedlung nieder, die auf ihrem Weg lag. Den unglücklichen Bauern ließen sie die Wahl, in ihren Dörfern zu sterben oder sich ihnen anzuschließen. Dank dieses Vorgehens war die Streitmacht Gavhaans schon bald auf das Doppelte angewachsen.





Der *Skorgwodi* war kein Dummkopf und ließ sich auf keine direkte Konfrontation mit den Soldaten aus Iard-aah ein, die ausgeschiedt wurden, ihm Einhalt zu gebieten. Die Berge boten ihm genügend Schutz und Schlupfwinkel, um sich ihrem Zugriff zu entziehen. Die heimatlosen Männer und Frauen ernährten sich durch Raubzüge in die umliegenden Städte und Handelskarawanen, deren Ziel meist Iardaaah war. Mit der Zeit wurde die Gestalt des ruchlosen Gavhaan Torrhedh zu einer gefürchteten Legende, von dem es hieß, er wiegele die Bauern gegen die Fürstenhäuser Umbhar'dhars und Fhoren'Oghuls auf.

Als ihn schließlich die vereinigten Soldaten beider Fürstentümer durch die Hamendhol-Berge hetzten, führte er seine Mannen kurzerhand in die Tiefen der Wildländer. Noch einige Jahre lang drangen immer abenteuerlichere Gerüchte über Gavhaan Torrhedhs Taten aus den Wildländern nach Hazzard'ran, denzufolge er ein beträchtliches Vermögen zusammengesammelt haben soll.

Derweil hatte ein neuer Hochkönig den jahrzehntelang verwaisten Thron in Jher-moron bestiegen. *Leashander Alborreshra* erkannte die Notwendigkeit des Handelns, wenn er den endgültigen Zerfall der Fürstentümer Hazzard'rans abwenden wollte, und schickte Hilfsgüter und zusätzliche Truppen ins Grenzland. Langsam normalisierten sich wieder die Zustände, und mit dem Errichten der *Siechensteine* durch die Priester der *Sherdara* konnte auch endlich den Seuchen Einhalt geboten werden.

Aber noch immer zogen die *Wahrer des Lichts* auf ihrer Suche nach den verderbnisbringenden

Mächten der Zauberei durch das Land. Wenn man ihren Worten Glauben schenken darf, waren die Seuchen auch ein Werk der Zauberer, die sie als furchtbare Rache für ihre Vertreibung nach Jhombuth sandten. Die Macht der Wahrer machte vor keiner Tür im Land halt, selbst die Tempel und Fürstenhäuser mußten sich ihren Untersuchungen beugen.

Es ereignete sich vor 179 Jahren in *Forn'Esheredt*, daß das damalige Thain-Fürstengeschlecht der *Rhimgorith* unter den Verdacht der Ausübung von Zauberei geriet, nachdem *Shemorgh'dber'Rhimgorith*, ein Cousin zweiten Grades des Thain-Fürsten, durch den Adligen *Jemen'turg'Vomher* aus dem benachbarten *Thebrach'karh* bezichtigt wurde, einem flüchtenden Magier Unterschlupf zu gewähren. Der gesuchte Mann wurde nie gefunden. Auch gab es keine Anzeichen auf sein Wirken in der Burg *Thyn Darneel*, dem Sitz des beschuldigten Shemorgh, doch der Argwohn der Wahrer des Lichts kannte kaum Grenzen. Sie weiteten ihre Untersuchungen auf alle Sitze der Rhimgorith aus, und vier Familienangehörige und zwei Bedienstete fanden bei der Befragung durch die Wahrer des Lichts den Tod, bis diese von der Unschuld Shemorgh'dher' Rhimgorith überzeugt waren.

Jemen'turg'Vomher wurde - wohl aus politischen Erwägungen - von *Benascan'yhs'Thurgen*, dem Thain-Fürsten von Thebrach'karh, unter den Schutz des Hauses *Thurgen* gestellt, so daß die geschädigten Rhimgorith an ihn keine Ansprüche zur Entschädigung geltend machen konnten. Als alle Verhandlungen zwischen den Streitenden gescheitert waren, marschierte der zornentbrannte



Thain-Fürst *Ghram'dher' Rhimgorith* höchstpersönlich an der Spitze einer Streitmacht gegen *Khor'Eshedt*, und brannte den Fürstensitz des Hauses Vomher am Rande der ausgedehnten Moore kurzerhand bis auf die Grundmauern nieder. Aus dem Vergeltungsfeldzug entwickelte sich zwischen den Rhimgorith und den Thurgen eine der fürchterlichsten Fehden, in die alle Adelsfamilien beider Fürstentümer hineingezogen wurden. Die Auswirkungen der Geschehnisse sind, obwohl die zerstrittenen Geschlechter längst ausgelöscht worden sind, bis in die Gegenwart deutlich spürbar.

Erst vor einhunderfünfzig Jahren wurde die Ächtung der Zauberer durch einen Erlaß des Hochkönigs *Zhebendhur'Dhavyridhjin* aufgehoben. Das zweihunderfünfzigjährige Verbot der Magie hat ein weitgehendes Mißtrauen in der Bevölkerung Jhombuths zurückgelassen, und die magischen Zirkel und Gilden, die langsam in das zerstrittene Königreich zurückkehrten, haben nie mehr den Einfluß und das Ansehen zurückgewinnen können, den sie vor der Ächtung genossen hatten.

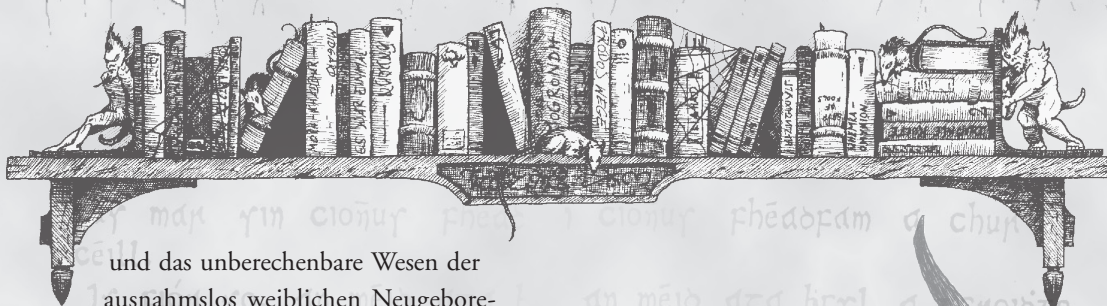


11. Das letzte Jahrhundert:

Seit dem Niedergang Belhmeers vor beinahe siebenhundert Jahren hat es immer wieder Bestrebungen aus den Magischen Königreiche gegeben, sich in Hazzard'ran unerkannt festzusetzen und auf das alltägliche geschehen Einfluß zu nehmen. Dank der Mhyronen konnten viele dieser Versuche frühzeitig erkannt und vereitelt werden, doch vermochten es die Männer und Frauen, die in der Lage waren, Feenzauber zu erkennen, natürlich nicht, immer überall zu sein.

Vor vierundachtzig Jahren wurde schließlich der geheime *Kult des Rhyal* entdeckt, dem ausschließlich Frauen angehörten. Der Feenkult, wie er später genannt wurde, war im Norden der Grenzlande weit verbreitet, aber seine vornehmlich jüngeren Anhängerinnen waren selbst in Iaardah zu finden. Die Rhyal-Frauen verehrten an geheimen Orten den *Rhyal*, ein mächtiges Feenwesen aus den Magischen Königreichen. Die Frauen erhielten mit ihrer Weihe, die ihre Person, ihr Leben und ihr Schicksal unwiderruflich in die Hände des Rhyal legte, besondere Fähigkeiten. Es war ihnen verboten, ihr Wissen mit ihren Männern zu teilen, und diejenigen, die ihr Wort brachen, sollen einen gewaltsamen, qualvollen Tod gestorben sein.

Die Gaben Rhyals waren meist unauffälliger, nützlicher Natur, die die Frauen zum Wohl der Gemeinschaft, in der sie lebten, einsetzen konnten, aber nach einiger Zeit trugen viele von ihnen ein Kind unter dem Herzen, das sich bei seiner Geburt als nur halb menschlich erwies. Die grünen Augen, die zarten, milchigweißen Glieder

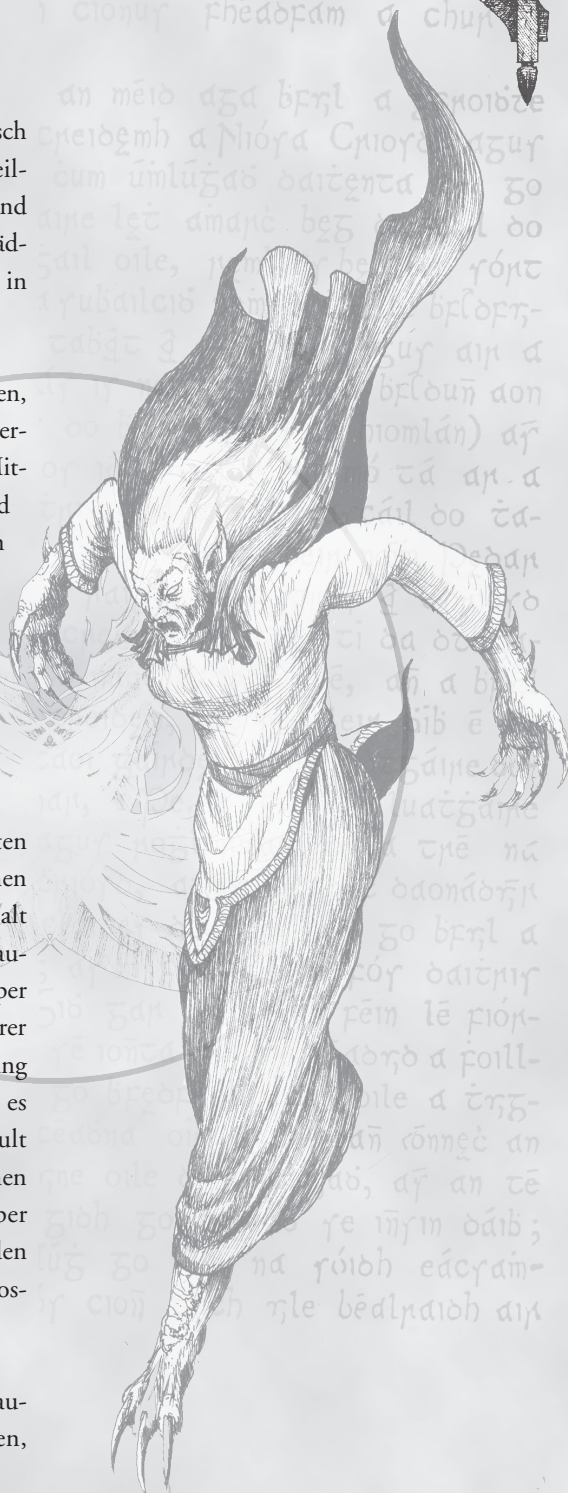


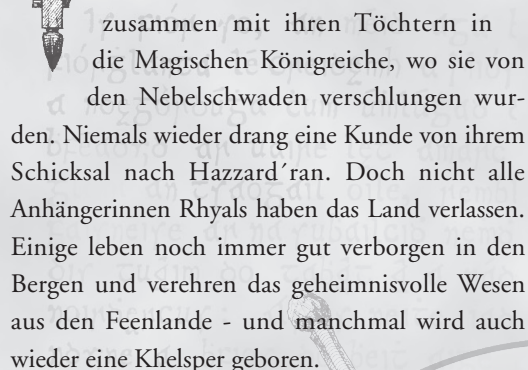
und das unberechenbare Wesen der ausnahmslos weiblichen Neugeborenen offenbarte den wissenden Frauen rasch deren feeisches Erbe. Die Kinder dieser unheilvollen Verbindung wurden *Khelsper* genannt und wuchsen unerkannt in den Dörfern auf. Die Mädchen trugen das Aussehen von Menschen, aber in ihrem Wesen waren sie Feen.

Die Khelsper wurden zu wunderschönen Frauen, denen kein Mann widerstehen konnte. Ihre Herzen jedoch waren kalt und ohne Gefühl oder Mitleid. Sie kannten nur ihren eigenen Vorteil und brachten viel Leid über die Menschen, in deren Gesellschaft sie aufgewachsen. Die Khelsper konnten mit ihren schmeichenden Worten die Sinne der Menschen umgarnen, und es wurden Morde begangen, nur um für einen kurzen Augenblick das Wohlwollen der feeischen Frauen zu genießen.

Als die Mhyronen den zerstörerischen Kräften gewahr wurden, die sich frei unter den Menschen bewegten, vermochten sie kaum, ihnen Einhalt zu gebieten. Die verblendeten Männer und Frauen, die den trügerischen Gespinsten der Khelsper gefangen waren, stellten sich gegen die Zauberer und versuchten verzweifelt, sie an der Vertreibung der Khelsper zu hindern. Manchenorts kam es sogar zu heftigen Kämpfen, wo der Rhyal-Kult besonders verbreitet und der Einfluß der feeischen Mächte besonders stark war. Und die Khelsper beobachteten mit einem kalten Lächeln auf den Lippen, wie die Menschen für sie ihr Blut vergossen.

Als ihre Macht zerbrach, flohen die Rhyal-Frauen, die sich den Mhyronen entziehen konnten,





Vor sechsundsechzig Jahren drang ein neues Gerücht aus den Wildländern nach Hazzard'ran. Kundschaftler berichteten von einem nicht-menschlichen Wesen, das aus den Tiefen Udhumogharrs, des Nachtlands, gekommen sei und sich nun anschickte, die verfeindeten Stämme der Orks zu vereinen. Sein Name lautete Ascoon Derhcan, aber im Grenzland wurde es nur als Schwarzer Paladin bekannt. Um seine Gestalt rankten sich rasch die absonderlichsten Gerüch-

te, so soll es unverwundbar sein, immensen Zauberkraften gebieten und von Mächten jenseits dieser Welt unterstützt werden. Unter seiner Führung haben sich die Angriffe der Orks wieder erheblich vermehrt.

Im Schatten der aufziehenden Bedrohung aus den Wildländern bestieg vor dreiundspnfzig Jahren der gegenwärtige Hochkönig *Dardanuu'Vyviendii* den Thron. Damals war er ein energischer Mann, der sich mit allen Mitteln durchzusetzen wußte. Doch inzwischen hat ihn sein Alter unsicher und und nachsichtig werden lassen. Dennoch kann er sich noch immer im Rat der Fürsten behaupten, wenngleich diese den alternden Hochkönig geifernden Aasfressern gleich beobachten und auf sein erstes Straucheln warten. Es ist ein offenes Geheimnis, daß bereits im Verborgenen Pläne geschmiedet werden, die den Sturz Dardanuu'Vyviendiis zum Ziel haben.

