

águur máx yin cionur phéac i cionur phéadpam a chun a
zceill.

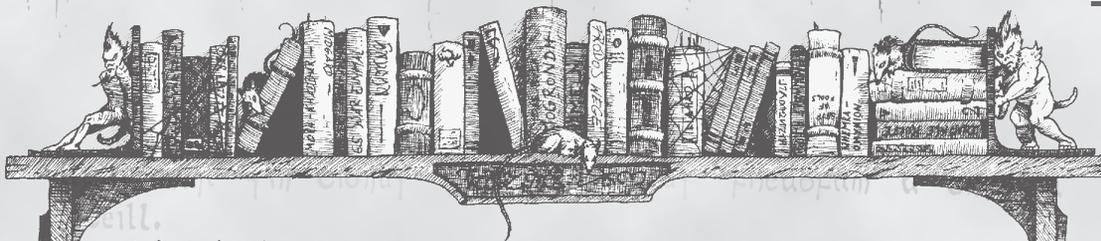
1r. fíór-
fíór-
a noz-
bfead-
amane
nembl
Faly-
dij-
noipe-
ndry-
an t-
zcur-
bat-
da d-
leiy-
bair-
rib-
ay-
faly-
ann-
zore-
leite-
zceim-
le l-
zri-
yin ma-
ni mo-
mot-
águur-
la ub-
bich.

MORHIZE
KHADDUR

Vertical decorative text in a stylized script, possibly representing a name or title.



**EIN STREIFZUG
DURCH DAS FÜRSTENTUM
NERUCH'DHAR**



1. Das Land

Begibt man sich weit in den Norden Hazzard'rans, gelangt man in das kleine Fürstentum Neruch'dhar – meist jedoch eher zufällig, wenn man vom Weg abgekommen ist. Dort leben die Menschen zurückgezogen und pflegen nur wenig Verbindungen zum restlichen Reich. Es liegt direkt an den Wildländern und ist von fünf weiteren Fürstentümern umgeben: das kleinere *Mordalheen* im Westen, *Abanaas* und *Senjadrim* im Norden, das ostwärtige *Ghormenodh* und schließlich *Phaleadh* im Süden

Die meiste Zeit des Weges in das entlegene Fürstentum ist der Wanderer gezwungen, abseits der großen Handelsstraßen zu reisen. Außer der alten Reichsstraße, die in *Irma'Or* – der einzigen größeren Stadt Neruch'dhars und Sitz des Thain-Fürsten – beginnt und deren Verlauf sich irgendwo im benachbarten Ghormenodh verliert, gibt es dort keine befestigte Straßen. Vornehmlich nach der Schneeschmelze ist es jedoch alternativ möglich, sich mittels eines flachen Bootes den *Or* oder den *Sibal* hinaufschiffen zu lassen, um nach Neruch'dhar zu gelangen.

Das Verhältnis zwischen Ghormenodh und Neruch'dhar ist schon über Generationen hinweg als gespannt zu bezeichnen, daher begegnet man Fremden, die über den nördlich Fluss nach Irma'Or gelangen, mit besonderem Misstrauen und geht ihnen möglichst aus dem Weg. Zudem sind die Preise, die die Fischer an den ruhigen,

weit verzweigten Armen des Or für eine Passage nach Neruch'dhar fordern, ungleich höher als auf dem Sibal, da auch sie in ihrer Heimat unter Schwierigkeiten und übler Nachrede zu leiden haben, wenn sie die Grenze überschreiten. Daher ist es ratsamer, die Route über den bewegteren Sibal zu wählen, auch wenn dieser in der südlich gelegenen Seenplatte des Fürstentums entspringt und nicht – wie der Or – direkt an der Hauptstadt vorbeifließt.

Der Fluss wird aus einem weitläufigen Gebiet im Südwesten Neruch'dhars gespeist, das von den Bewohnern

Hyamlatt'deZheen, das 'Reich der hundert Seen' genannt wird. Diese Bezeichnung der Seenplatte, die die meiste Zeit unter einer Decke dichter Nebelschwaden und aufsteigender Dämpfe verborgen liegt, ist keinesfalls eine Übertreibung, denn dort findet man ein unüberschaubares Netzwerk von

Teichen, glucksenden Tümpeln, kleinen, gurgelnden Bächen und größeren Wasserläufen, die sich unablässig teilen, vereinigen und untereinander mischen.

Es ist allgemein bekannt, dass sich in der immerfeuchten Landschaft heilkräftige Quellen verbergen und entlegene Haine ihrer Entdeckung harren, und dass an ihnen äußerst wirkungsvolle Kräuter wachsen, die nirgendwo sonst im Fürstentum gedeihen. Nicht wenige Heiler, Ärzte wie auch Gelehrte lassen im Laufe einer Unterhaltung gerne einfließen, schon einmal 'in den Seen' – wie man schlicht sagt – gewesen zu sein,





NERUCH'DHAR

Abanaas

Mordalbeen

Senjadrin



Erkwaash



Hyamlatt de Zheen



Ghormenadh



Phaleadh



0 10 20 30 40 50km





wenn sie das Gefühl beschleicht, ihr Gesprächspartner habe nicht die nötige Achtung vor ihnen oder hege gar Zweifel an ihren Fähigkeiten.

Irgendwo im Zentrum der Hyamlatt'deZheens liegt eine kleine Siedlung aus Pfahlbauten, **Soonjoor**, die insgesamt dreihundert Einwohner umfasst. Sie ist nur sehr schwer zu erreichen und gilt beizeiten sogar als verschollen, wenn es Außenstehenden wiederholt misslungen ist, sie im Gewirr der Flussläufe ausfindig zu machen. Bei den dort lebenden Menschen handelt es sich ausnahmslos um Freie, die nominell zwar ebenfalls dem Fürsten untertan sind, doch ihre isolierte Lage lässt seinen tatsächlichen Einfluss im Dorf verschwindend gering werden.

Soonjoor ist weiterhin Heimat für eine Gruppe bedeutender Heiler, die **Abarsidi**, die die wundersamen Kräfte der Wasser der Hyamlatt'deZheens wie kein Außenstehender zu nutzen verstehen. Ihre Künste sind weithin bekannt und geschätzt, dennoch ist ihre Gemeinschaft in Neruch'dhar nicht unumstritten, da sie sich von den üblichen Göttern abgewandt haben und nun stattdessen die heilenden Mächte verehren, die im Reich der hundert Seen wirken. Die Abarsidi verlassen Soonjoor nur selten – weil die Seen sie zu verwandeln begonnen haben, sagt man.

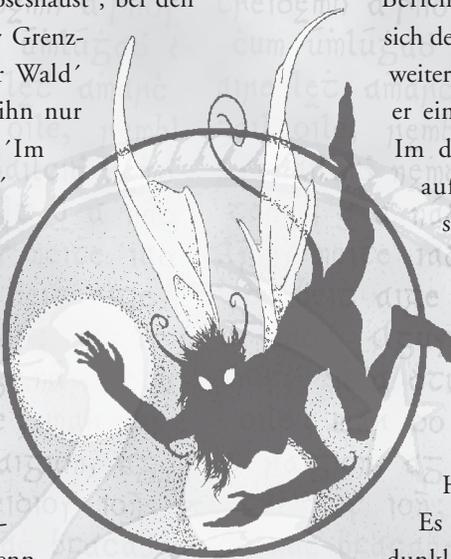
Durchquert man das Seengebiet in nördlicher Richtung, stößt man nach geraumer Zeit auf ein dichtes Waldgebiet, den **Erkwaash**. Im





Volksmund trägt dieser Forst unterschiedliche Namen. Die Kobolde nennen ihn 'Waldwoböseshaust', bei den menschlichen Bewohnern der Grenzlande wird er schlicht 'Alter Wald' genannt, während die Elfen ihn nur unter *Ill'Tjeatormogh* – 'Im Schatten verlorenes Land' – kennen, denn sie sagen ihm nach, es gäbe in seinem Innern nicht eine einzige Lichtung, die je von einem Lichtstrahl erhellt wurde.

All diesen Bezeichnungen ist deutlich zu entnehmen, dass der Forst allgemein gemieden und gefürchtet wird, wenngleich von ihm gegenwärtig keine direkte Bedrohung ausgeht. Dennoch haftet dem Wald eine fremdartige, zügellose, pulsierende Magie an, die mit dem bescheidenen Wissen der Menschen in Neruch'dhar weder zu erfassen, geschweige denn zu beherrschen ist. Ein jeder spürt sie unweigerlich, wenn er aus dem wärmenden Sonnenlicht in den Schatten seiner verfilzten Bäume tritt. Die meisten Bewohner Neruch'dhars gehen davon aus, dass die Ursprünge dieser Kräfte des dunklen Forstes bis in die Zeit zurückreichen, als die Götter noch auf Morh-Khaddur wandelten und die Dinge mit Leben beseelten. Während viele den Wald einfach nur fürchten, ist der Erkwaash den Priestern der *Sherdara*, der Göttin der Fruchtbarkeit, heilig. Sie nehmen die Strapazen der Reise aus Irma'Or in dessen Randgebiete häufig auf sich, um dort zu beten oder zu meditieren, und glauben, auf diese Weise Läuterung zu erfahren.



Nur eine Handvoll Menschen wagt sich tiefer in den Erkwaash hinein. Ihren Berichten nach erstreckt sich der Forst in seinem Innern viel weiter, als es von dem Gebiet, den er einnimmt, zu erwarten wäre. Im dichten Schatten der hoch aufragenden Kronen sollen sich weißgelbe Ranken mit vor Gift tiefenden Dornen schlängeln, umgeben von wispernden Bäumen, die jeden Schritt der Eindringlinge verfolgen und den verborgenen Herren des Forstes berichten. Es soll ein Ort sein, erfüllt von dunkler Schönheit und schrecklichen Wundern, voller dampfender, unergründlicher Spalten, schillernder Grotten und einem ständig heulendem Wind, der einer Totenklage gleicht.

Unumstritten ist der Erkwaash ein Ort großer Macht, denn selbst die furchtlosen Orks wagen es selbst in größeren Horden nicht, ihren bepelzten Fuß über seine Grenzen zu setzen. Den Bewohnern Neruch'dhars gereicht dies nur zum Vorteil, da der alte Wald das vollbringt, was man sonst mit viel Mühe selbst in die Hand hätte nehmen müssen, nämlich das Land vor massiven Übergriffen der Wildländer zu bewahren. Daher lässt man den Forst die meiste Zeit über einfach in Ruhe und versucht, sich nicht auszumalen, welche namenlosen Schrecken im immerwährenden Schatten der uralten Bäume lauern könnten.



Weiter im Norden, jenseits des finsternen Forstes, steigt das Land beständig an, ehe es sich zu den bis zu 3.000 Meter hohen Gipfeln des **Goch'Mahr-Massives** empor-schwingt. Dort ragen die zerklüfteten Berge dicht an dicht empor und lassen eine Überquerung des Gebirges zu einem gefährlichen Wagnis werden. In ihren schattigen Tälern vermag man noch Reste der Wallanlage aus der jhombuthischen Frühzeit anzutreffen, die die Grenze zu den Wild-ländern sichern sollte. Sie sind jedoch zumeist überwuchert und nur für den gezielt Suchenden auffindbar. Die **Tabymsaari** hausen seit Jahr-hunderten in diesen entlegenen Regionen. Diese zurückgezogen lebenden Elfen pflegen ein primitives Dasein und meiden Kontakte mit den Men-schen.

Nahe der Nordgrenze Neruch'dhars schlän-gelt sich ein steiniger Pfad durch die Vorberge in das Hochgebirge, der den Namen **Ohz'ren-Pass** trägt. An seinen Anfängen wacht die größ-te Befestigungsanlage des Fürstentums über die Sicherheit seiner Bewohner – die stolze Feste

Cen'Bhurrtur. Zwar ist sie nicht mit Cen'Catur in Umbhar'dhar ver-gleichbar, kann aber nichtsdestotrotz von sich behaupten, ihre Mauern in der bislang tau-senddreihundertjährigen Geschichte noch kein einziges Mal vor feindlichen Übergriffen gebeugt zu haben.

Der Ohz'ren Pass ist – abgesehen von Schleich-pfaden – der einzig sichere Übergang über das Goch'Mahr Massiv und führt ins benachbar-te Abanaas. Er hat sich in der Vergangenheit als leicht zu verteidigen erwiesen und ist mehrfach von einer kleinen Besatzung gegen Angreifer in weit überlegener Anzahl gehalten worden. Steht man auf seinem höchsten Punkt und schaut genau nach Süden, sieht man bei gutem Wet-ter inmitten der sanften Hügel saftigen Grüns am glitzernden Band des Ors die Hauptstadt Neruch'dhars liegen.

Auf diese Entfernung wirkt Irma'Or klein, ver-letzlich, doch dieser Schein trügt. Ihre Stadtmau-ern sind stark und wehrhaft, die Tore wohl gehü-





tet. Das alteingesessene Geschlecht der **Saymahrdes** trägt schon seit über fünfunddreißig Jahren den begehrten Herrschaftstitel des Thain-Fürsten in seinem Namen. **Retoiar al Saymahrdes** ist bereits der dritte Herrscher Neruch'dhars dieses Hauses in Folge, und alle Anzeichen deuten darauf hin, dass nach ihm sein Sohn **Ilromen**, das Kind seiner zweiten Frau, den Thron besteigen wird, nachdem sein Erstgeborener **Ingar** dem Kindstod erlegen ist.

Die Gründung Irma'Ors ist nicht genau datiert und muss – wenn man den Studien der Gelehrten Glauben schenkt – bereits in der Zeit der ersten Hochkönige stattgefunden haben. Die kleine Stadt ist unter dem Aspekt der Wehrhaftigkeit angelegt worden und hat längst die Grenze ihrer Aufnahmefähigkeit erreicht. Ein altes Gesetz verbietet das Errichten von Gebäuden jeglicher Art außerhalb der Stadtmauer, um die Verteidigungsmöglichkeiten der Stadt nicht zu beeinflussen oder den Bau einer zweiten Befestigungsanlage notwendig zu machen. Daher bilden inzwischen die zumeist mehrstöckigen Häuser Irma'Ors ein unüberschaubares Labyrinth verwinkelter, hoch aufgeschossener Bauten. In den engen Straßen und Gassen der Stadt tummeln sich all diejenigen, für die es von Vorteil ist, weit vom strafenden Arm des Hochkönigs zu leben, die jedoch nicht in die Wildländer zu fliehen wagen. Trotz dieses Umstandes kann man in Irma'Or ein relativ sorgloses Leben führen, denn Retoiar al Saymahrdes regiert die Stadt mit sicherer Hand.

Die Macht der Fürsten Neruch'dhars stützte sich ursprünglich auf insgesamt vier Festungen: Cen'Bhurrtur im Norden am Fuß des Ohz'ren-

Passes, **Umbar'Tyrjeed** im Südosten, wo Phaleadh und Ghormenodh aneinanderstoßen, **Cen'Cirom** nahe des verunsicherten Erkwaashs und das schwer zugängliche **Cen'Cirouthar** am westlichen Rand des Hyamlatt'deZheens. Vor sechs Jahren musste dieser Ort allerdings aufgegeben und versiegelt werden, da er dem Bösen anheimgefallen war. Woher die dunklen Mächte gekommen waren, denen die Bewohner der Feste zum Opfer gefallen sind, blieb ungeklärt, doch die meisten Menschen Neruch'dhars glauben zu wissen, dass sie sich aus dem Reich der hundert Seen erhoben haben und von den Abarsidi aufgestört wurden.



2. Eine kurze Historie

vor 1.065 Jahren:

Das Fürstentum Paren'Ghormenodh zerbricht unter dem Druck der äußeren und inneren Einflüsse. Es bedarf beinahe eines Jahrzehnts, bis die Verhältnisse im Norden Hazzard'rans neu geordnet sind.



vor 1.002 Jahren:

Rhewaar'nir'Jharedt tritt vor den Rat der Fürsten am Hof des Hochkönigs in Jher-moron und wird von diesem als erster Thain-Fürst des neu entstandenen Fürstentums Neruch'dhar anerkannt.

vor 996 Jahren:

Burg Jharedtghar wird eilends in Irma'Or, der größten Siedlung Neruch'dhars, als repräsentativer Sitz des neuen Thain-Fürsten errichtet.

vor 989 Jahren:

Da das nördlich gelegene Cen'Bhurrtur als einzige Grenzfestung auf dem Gebiet Neruch'dhars mit der Aufgabe der Sicherung und Verteidigung des Landes vollkommen überfordert ist, beginnt man mit dem Bau von zwei weiteren: Umbar'Tyrjeed im Osten und Cen'Cirouthar im Süden auf den Grundmauern einer orkischen Kultstätte aus vergangenen Tagen.

vor 901 Jahren:

Ein feuriger Stern fährt aus dem Himmelsbild des Drachen auf Neruch'dhar hernieder und zerschmettert große Teile der fruchtbaren Ländereien.

vor 820 Jahren:

Das dunkle Wirken der fünf Hexenschwestern Kharamedaar wird in Irma'Or offenbar. Die verruchten Frauen können nicht unschädlich gemacht werden, müssen aber Neruch'dahr fluchtartig verlassen. Sie schwören, fürchterliche Rache zu nehmen.

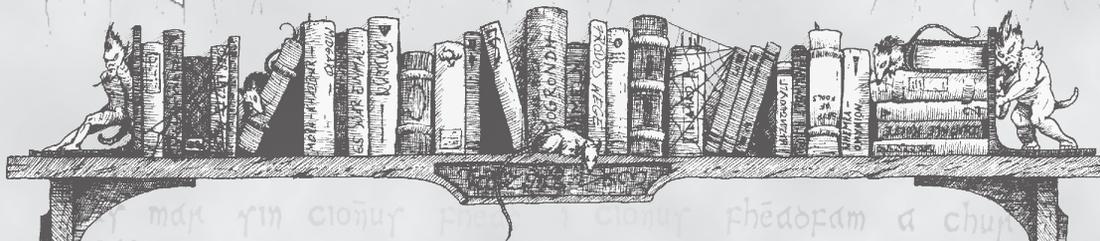
vor 807 Jahren:

Durch die vom Himmelsstein gerissene Brache – das weitläufige, nur schwer passierbare Sumpfgelände Hyamlatt'deZheen – wurde Cen'Cirouthar von allen Verbindungswegen abgeschnitten, so dass der Bau einer neuen Grenzfestung notwendig war. Cen'Cirom entsteht am Rand des Erkaushs, um von den Feenmächten drohendes Unheil abzuwenden, nachdem den Tiefen des Alten Waldes der furchtbare Lindwurm Nephetales entstieg war. Trotz seiner Abgeschlossenheit wird Cen'Cirouthar aber dennoch weiterhin unterhalten.

vor 801 Jahren:

Die vertriebenen Hexen führen eine immense Streitmacht der Orks aus den nahegelegenen Wildländern gegen Neruch'dhar und





nehmen Irma'Or in einem blutigen Handstreich. Die thainfürstliche Linie des Hauses Jharedt wird in dieser Nacht vollständig ausgelöscht. Das zerschlagene Fürstentum wird zwar bereits nach kurzer Zeit von jhom-buthischen Soldaten aus dem benachbarten Ghor-menodh befreit, verbleibt aber noch über Jahre unter deren Protektorat. Erst ein hochköniglicher Erlass beendet die Fremdherrschaft und entlässt Neruch'dhar wieder in die Eigenständigkeit.

vor 700 Jahren:

Das geheimnisvolle Volk der elfischen Tahymsaari erscheint in den Bergen des Goch'Mahr-Massivs und leistet nach diversen Unruhen mit der Bevölkerung dem neruch'dharischen Thron den Treueeid, was den Fremden den Schutz der Krone einbringt. Der mit unzähligen Schmetterlingsflügeln besetzte Zaubermantel Ghyard'evyeel, ein Geschenk der Elfen, stammt aus diesen Tagen und gehört seitdem zu den Insignien der Thain-Fürsten Neruch'dhars.

vor 567 Jahren:

Eine Gruppe Gelehrter verlässt Irma'Or, um fortan inmitten des Hyamlatt'deZheens zu leben und die Kräfte des Reichs der Hundert Seen zu erforschen. Sie gründen dort die Siedlung Soonjoor.

vor 540 Jahren:

Halspher'dier'Iursarn besteigt den thainfürstlichen Thron. Unter seiner Herrschaft stürzt das Fürstentum in eine Zeit der Schatten, denn der Regent hatte zuvor während seiner Tage auf Cen'Cirouthar die Mächte der vergessenen Orkgottheit der Beinernen Schlange zu wecken gewünscht und mit diesen einen finsternen Pakt

geschlossen. Der 'Schlangenfürst' entmenschlicht während seiner Regierungszeit zusehens und wird schließlich mit Waffengewalt und Unterstützung aus dem befreundeten Fürstentum Mordalheen von Burg Jharedtghar vertrieben. Der Verruchte kann jedoch bis Cen'Cirouthar fliehen, wo er spurlos verschwindet.

vor etwa 400 Jahren:

Das Zeitalter der Ächtung der Zauberer geht auch an Neruch'dhar nicht spurlos vorüber. Die einflussreichen Zirkel und Magierschulen zerfallen, und Soonjoor versinkt unauffindbar im ewigen Nebel des Hyamlatt'deZheens. Da die Festen Cen'Bhurrtur und Cen'Cirouthar entgegen aller Weisungen des Hochkönigs über mehrere Jahre hinweg den geächteten Magiern Fluchhilfe geleistet haben, kommt es mit dem Orden der Weißen Häscher zu einer Machtprobe, in der der neruch'dharische Thain-Fürst Gharym'dher'Dhyar unterliegt und entmachtet wird. Gynserrio'morghen'Farenazh, der Anführer der Weißen Häscher, kann sich aber seines Triumpfes nicht lange erfreuen, denn er wird bei der Verfolgung einer Gruppe flüchtender Inshynuu-Krieger vom Alten Wald verschlungen.

vor 320 Jahren:

Die Seuchen, die dem Zeitalter der Ächtung nachfolgen, wüten furchtbar unter der Bevölkerung Neruch'dhars. Im Schatten des 'Lächelnden Todes' kehrt die erste Hexenschwester unbeten ins Fürstentum zurück. Khenyar Khamedaar zählt nun über 500 Jahre und zieht sich auf den Grund eines dunklen Weihers des Hyamlatt'deZheens zurück, um dort im Verborgenen über finstere Pläne zu brüten.



vor 307 Jahren:

Cen'Cirouthar wird von Orks eingenommen. Einer Priesterin der Schicksalsgöttin Gwyhr ist es zu verdanken, dass Kunde dieser Tat über das Reich der Hundert Seen hinweg Irma'Or erreichte und die Wildlandbewohner zurückgetrieben werden konnten. Es heißt,

in jenen Tagen haben die orkischen Schamanen wichtige Ritualgegenstände der Beinernen Schlange verloren – über ihren Verbleib können jedoch keine verlässlichen Angaben gemacht werden.

vor 290 Jahren:

Im nördlich gelegenen Fürstentum Abanaas erhebt sich das notleidende Volk gegen seinen Herrscher und stürzt ihn vom Thron. Aus Furcht, dass die Unruhen auch auf Neruch'dhar übergreifen könnten, verstärkt Thain-Fürst Iolgher'yer'Sarrman die öffentliche Präsenz seiner Soldaten und beschwört so ein schreckliches Blutbad unter der einfachen Bevölkerung herauf, bei dem zwei Dörfer vollkommen ausgelöscht werden.

vor 210 Jahren:

Auf den Schwingen eines gewaltigen Unwetters kehrt die zweite Hexenschwester Esthyr Karamedaar nach Neruch'dhar zurück und nistet sich mit Hilfe ihrer dämonischen Diener im Erkwaash ein. Die feischen Mächte des Alten Waldes vermögen es nicht, sich dem Ansturm der Hexenkräfte wirksam zu widersetzen und ziehen sich weiter zurück.

vor 102 Jahren:

Ujathaar Den'Rhaar wird Opfer eines feigen Giftanschlags, der in aller Öffentlichkeit durch eine von Khenyar Kharamedaar entsandte Kreatur ausgeführt wird. Als der Thain-Fürst der unbekanntenen Substanz zu erliegen droht, erreicht eine Prozession aus der verschwundenen





Siedlung Soonjoor die Hauptstadt Neruch'dhar. Sie besteht aus fähigen Heilern, die das Leben des siechenden Fürsten zu retten wissen – dennoch werden sie durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle von den Wachen des Fürstenhauses erschlagen. Glücklicherweise kann der Friede mit den Soonjoorim gewahrt werden, die sich während ihres selbst auferlegten Exils im Reich der Hundert Seen zu verändern begonnen haben, körperlich wie geistig.

vor 80 Jahren:

Mit Lhumenyra Kharamedaar kehrt die dritte und bislang letzte Hexenschwester nach Neruch'dhar zurück. Sie begibt sich ins Goch'Mahr-Massiv, wo sie mit dem Lindwurm Nepheta poles eine finstere Allianz bildet.

vor 15 Jahren:

Durch ein Urteil des Hochkönigs wird Neruch'dhar nach einem Machtwechsel im benachbarten Mordalheen dazu verurteilt, dem neuen Herrscherhaus Reparationszahlungen in Höhe von 300.000 jhombuthischen Goldkronen zu entrichten. Die immense Summe konnte selbst bis in die Gegenwart nur zur Hälfte aufgebracht werden.

vor 12 Jahren:

Die thainfürstliche Krone geht auf Retoiar al Saymahrades über, nachdem sich der Geist seines Vaters unter der Last der Herrschaftswürde soweit verdunkelt hat, dass er sich seiner Taten nicht mehr bewusst ist.

vor 6 Jahren:

Die Feste Cen'Cirouthar wird ein letztes Mal von einem unheimlichen Unglück heimgesucht,

bei dem alle Bewohner des Ortes auf unerklärliche Weise den Tod finden. Daraufhin wird die Grenzfestung versiegelt und endgültig aufgegeben.

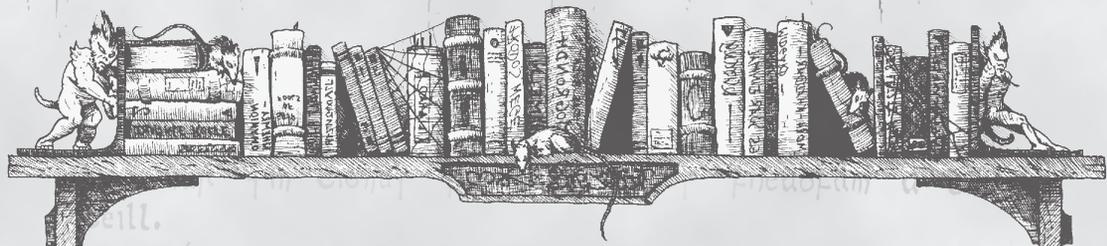


3. Freunde und Feinde

Insgesamt fünf Fürstentümer und die Wildlande stoßen an die Grenzen Neruch'dhars und beeinflussen dort das politische und alltägliche Geschehen.

Ein Blick auf die Karte Neruch'dhars genügt, um zu erkennen, weshalb der Kontakt zu dem westlich gelegenen Fürstentum *Mordalheen* nie besonders eng gewesen ist. Zwar gibt es Wege durch das Reich der Hundert Seen, doch sie sind unsicher und es stellt stets ein schwieriges und anstrengendes Unterfangen dar, sie zu bereisen. Die Willkür der Witterung birgt ein zusätzliches Risiko für alle Reisenden, die Neruch'dhar in westlicher Richtung verlassen – besonders gefürchtet wird in diesem





Zusammenhang der *Tyernui*, ein aus dem nordwärts gelegenen Goch'Mahr-Massiv herabstürzender, eisiger Wind, der höllische Unwetter entfachen kann, sobald er auf die feuchtwarmen Nebel des Hyamlatt'deZheens trifft.

Trotz der Trennung durch den Erkwaash und dem Reich der Hundert Seen haben sich natürlich über die Jahrhunderte hinweg immer wieder Berührungspunkte mit Mordalheen ergeben. Der erste ernsthafte Zusammenstoß ereignete sich, als der Schlangenfürst *Halspher'dier'Iursarn* vor 550 Jahren sich zum Thain-Fürsten Neruch'dhars aufschwang. Es sind Soldaten des mordalheenenischen Hauses *Frauden* gewesen, die die Schreckensherrschaft des Verderbten gewaltsam beendet haben, da Halspher ihre thainfürstliche Tochter *Ljezaar* geraubt und zu seinesgleichen gemacht hatte. Doch die mordalheenenischen Mannen sahen sich gezwungen, die Entführte eigenhändig zu erschlagen, da sie vom Geist der beinernen Schlange *Zyarr'mner'gdarrat* durchsetzt und somit für die Menschen auf ewig verloren war. Daraufhin brachen alle Bande mit Mordalheen, und eisige Kälte beherrschte in den folgenden Jahrzehnten die Beziehung zwischen den Fürstentümern. Wahrscheinlich bewahrte damals Neruch'dhar nur seine Stärke vor einem bewaffneten Zusammenstoß mit seinem deutlich kleineren Nachbarn.

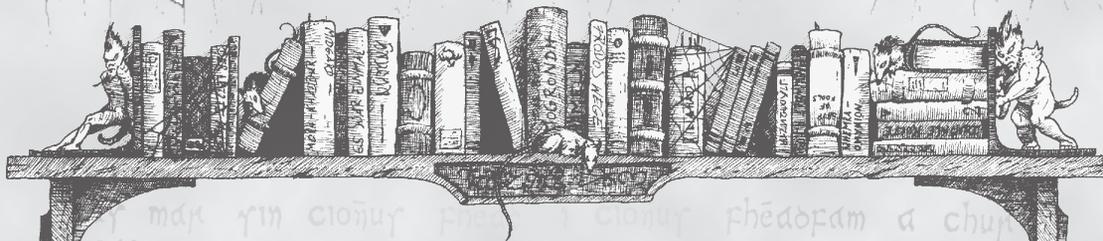
Vor einhundertsechzig Jahren schlossen das mordalheenenische Herrscherhaus *Ojaphaar* und Thain-Fürst *Nelchaar'syr'Mondholar* aus Neruch'dhar ein festes Bündnis, den *nelchaarischen Pakt*, der sich sowohl auf militärische wie auf wirtschaftliche Belange erstreckte und sich über die Jahre hinweg für beide Parteien als aus-

gesprochen vorteilhaft erwies. Die enge Verbundenheit hielt eine lange Zeit und wurde vom Haus Zhuraven bestätigt, als dieses das Geschlecht der Mondholar ablöste, und noch später erkannten auch die Häuser Rhaar und Saymahrdes den alten Pakt an, als diese sich auf den thainfürstlichen Thron Neruch'dhars emporschwangen.

Doch vor fünfzehn Jahren verlor das Geschlecht der Ojaphaar die Macht in Mordalheen und stattdessen erhob sich das bislang unbedeutende Haus der *Fherenwar* aus dem Dunkel. Dieses bestätigte nicht etwa den nelchaarischen Pakt, sondern klagte vor dem 'Rat der Fürsten' in Jher-moron auf Reparationszahlungen für die durch die Unterstützung aus Neruch'dhar erlittenen Schäden.

Zum allgemeinen Entsetzen wurde der unverschämten Klage *Asaber'bezh'Fherenwars* entsprochen, und Hochkönig Dardarnuu'Vyviendii entschied, daß Neruch'dhar die gewaltige Summe von 300.000 jhombuthische Goldkronen als Entschädigung an den thainfürstlichen Thron Mordalheens zu zahlen habe. Der neruch'dharische Thain-Fürst Vhenejyar'urd'Saymahrdes unterwarf sich dem Richtspruch des Hochkönigs, um nicht noch weiteres Unglück über das Fürstentum zu bringen, obgleich das Urteil höchst fragwürdig erschien und allgemein von Bestechung und Zauberei gemunkelt wurde. Die gewaltige Schuld des Hauses Saymahrdes konnte bis zum gegenwärtigen Tag erst zu einem knappen Drittel aufgebracht werden.

Die langjährige Verbindung zu Mordalheen wird am thainfürstlichen Hof Neruch'dhars als unweigerlich zerbrochen angesehen,



während das Haus Fheren-
war stets in gönnerhafter, über-
heblicher Freundlichkeit dem Geschlecht
der Saymahrdes gegenübertritt. Die Gesandten
Mordalheens, die angesehene Gäste auf Burg Jha-
redtghar gewesen sind, wurden des Landes ver-
wiesen. Die großzügigen Kammern, die jahrelang
von ihnen bewohnt worden sind, stehen nun leer,
und allerlei Ungeziefer nistet dort unangefochten.
Niemand spricht mehr in Irma'Or von dem ehe-
maligen Verbündeten.

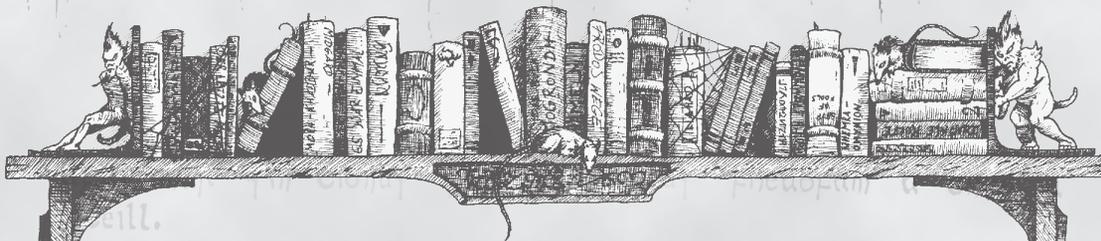
Nur einmal im Jahr setzt sich ein Wagen-
zug aus der Hauptstadt in westlicher Richtung
in Bewegung, begleitet von einer großen Anzahl
Bewaffneter, wenn die nächste Zahlung fällig
wird. An der Grenze am jenseitigen Rand des
Hyamlatt'deZheens, die nur durch ein paar ein-
fache, kniehohe Steinquader gekennzeichnet wird,
nehmen mordalheenische Soldaten das Gold in
Empfang. Bei diesem Zusammentreffen fällt für
gewöhnlich kein Wort.

Das Wappen Mordalheens zeigt den Turm *Utt-
gyarr*, in dem vor gut zweihundertfünfzig Jah-

ren der Alchimist und Gwyhr-Priester
Azbral'erim'Desenndbra den Märtyrer-
tod in den Flammen der Gefangenschaft
durch die Weißen Häscher der Ächtung vorgezo-
gen hat. Später, als die Jahre der Ächtung der Zau-
berer endlich vorüber waren, sprach man Azhral
heilig. Seine Asche zählt zu den wichtigsten Reli-
quien des Gwyhr-Klosters zu *Navrenost*.

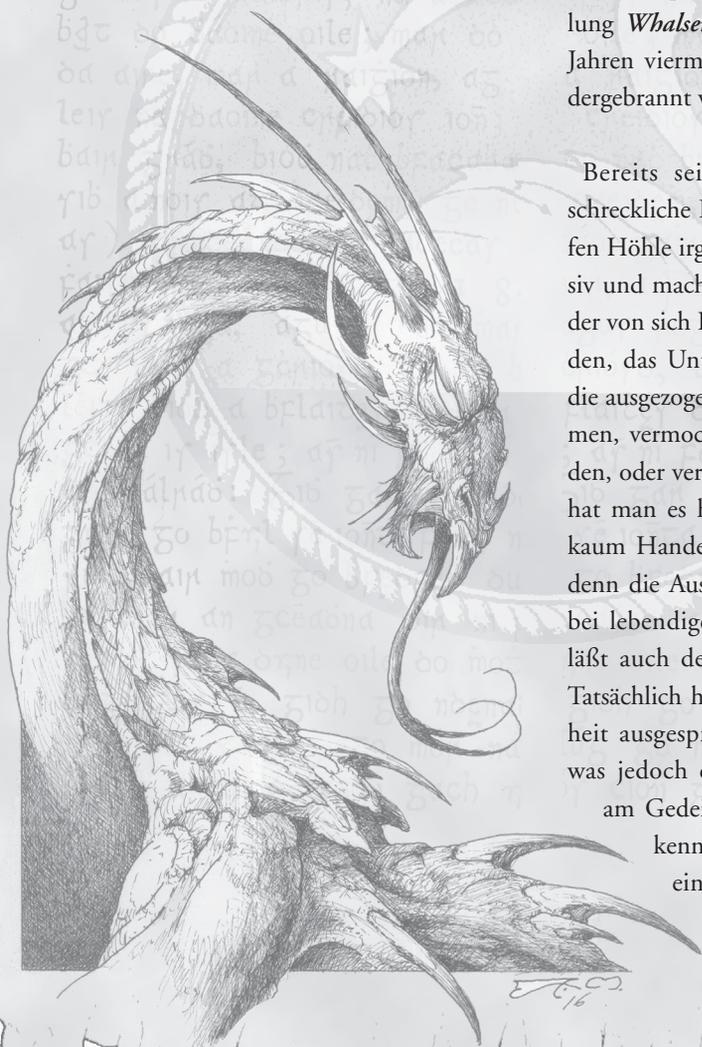
Um so wichtiger ist daher
für Neruch'dhar die neuge-
wonnene Allianz mit dem
Haus *Iyur* des nordwestlich
gelegenen Fürstentum *Aba-
naas*. Retoiar'al'Saymahrdes
bewegte sich bereits in jungen Jahren mit schlaf-
wandlerischer Sicherheit im undurchschaubaren
Terrain der Politik und wich allen Fallstricken
und Fährnissen gekonnt aus. Seine überras-
chende Vermählung vor zehn
Jahren mit
damals von
werter, diplo-
und führte
Neruch





'dhars zu seinem nordwestlichen Nachbarn erheblich gefestigt wurden.

In der Vergangenheit hatte man in Abanaas dem Fürstentum Neruch'dhar jenseits der schroffen Berge des Goch'Mahr-Massivs nur wenig Beachtung geschenkt, da man sie – gelinde ausgedrückt – für einfältig und rückständig hielt. In Abanaas pflegt man von jeher einen weltoffeneren Lebensstil, der nur Dank der wenigen Handelsschiffe gepflegt werden kann, die es wagen,



den *Shan'dur'ragh* zu befahren, den tückischen Meeresarm, der im Norden Hazzard'rans von den Wildländer trennt.

Im weiter landeinwärts gelegenen Neruch'dhar kann man die Seeverbindung nicht nutzen, da die Wege über die Berge beschwerlich, unsicher und weit sind, und ist deshalb ausschließlich auf die unsicheren Handelswege nach Osten angewiesen. Dafür ist man in Neruch'dhar auch nicht den verheerenden Sturmfluten und den Überfällen durch seefahrende Orks und Piraten ausgesetzt – wie beispielsweise die kleine, abanaasische Siedlung *Whalsers Wacht*, die in den letzten fünfzig Jahren viermal von Kaperfahrer vollständig niedergebrannt worden ist.

Bereits seit acht Jahrhunderten haust der schreckliche Lindwurm *Nephetapoles* in einer tiefen Höhle irgendwo unter dem Goch'Mahr-Massiv und machte in der Vergangenheit immer wieder von sich Reden. Es ist mehrfach versucht worden, das Untier zu vertreiben, doch diejenigen, die ausgezogen sind, es mit dem Wurm aufzunehmen, vermochten es entweder nicht, ihn zu finden, oder verschwanden für immer. *Nephetapoles* hat man es hauptsächlich zu verdanken, daß es kaum Handelsverbindungen nach Abanaas gibt, denn die Aussicht, von dem geschuppten Riesen bei lebendigem Leibe verschlungen zu werden, läßt auch den besten Profit gering erscheinen. Tatsächlich hat der Lindwurm in der Vergangenheit ausgesprochen wenig Menschen gefressen, was jedoch die Gerüchte und Legenden nicht am Gedeihen hindert. Jeder in Neruch'dhar kennt jemanden, der *Nephetapoles* schon einmal leibhaftig gegenübergestanden oder zumindest aus der Ferne gesehen haben will.



Wenngleich der Lindwurm den Abanaasim arg zu schaffen macht, ist es dennoch nicht seine Silhouette, die ihr Wappen ziert. Diese Ehre gebührt den beeindruckenden Wyvern, die jedes Frühjahr zu Tausenden auf ihrem Weg in die eisigen Regionen Morh-Khadurs an den schroffen Steilküsten des Fürstentums haltmachen, um neue Kräfte zu schöpfen und ihre Eier in den weit verzweigten Höhlen abzuliegen. Ihr Nachwuchs schlüpft und wächst ohne jede elterliche Fürsorge heran. Hierfür benötigen die Jungen nur das nahe, fischreiche Meer zum Überleben, bis sie im Herbst gemeinsam mit den zurückkehrenden Elterntieren weiter nach Süden ziehen.

Die durch das Goch'Mahr-Massiv isolierte Lage von Abanaas wirkte sich jedoch nicht immer ausschließlich nachteilig für die Neruch'dharim aus. Vor 290 Jahren verhinderte beispielweise die schroffe Bergkette, daß nach den Seuchenjahren die blutigen Aufstände der hungernden Bevölkerung gegen ihre Fürsten nicht auf Neruch'dhar übergriffen. Die Kämpfe hatten in Abanaas ihren Ursprung und breiteten sich allmählich über den gesamten Norden Hazzard'rans aus.

Nun, da Dhebra'asren'Iyur, die erste Ehefrau Retoiar'al'Saymahrdes', in jungen Jahren verstorben ist, blickt man in Neruch'dhar gebannt auf die weitere Entwicklung ihrer Beziehungen nach Abanaas. Noch hält sich *Thegaan'sat'Iyur*, der abanaasische Thain-Fürst, bedeckt, doch die Gerüchte, Dhebras Tod sei kein natürlicher gewesen, lassen jedermann auf Burg Jharedtghar befürchten, daß das Haus Iyur sie als Anlaß nehmen könne, sich von den geschlossenen Vereinba-

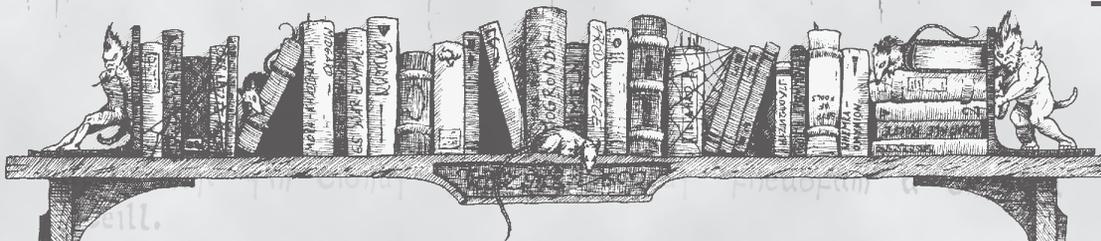
nungen über Handelsbeziehungen und politische Zusammenarbeit im 'Rat der Fürsten' loszusagen.

Die Lage wäre vielleicht nicht ganz so prekär, wenn Ingar, das einzige Kind von Dhebra und Retoiar, nicht ebenfalls als tot gelten würde. Über diesen Erben wäre es dem Haus Saymahrdes sicherlich möglich, das abanaasische Geschlecht der Iyur weiterhin für sich zu gewinnen. Doch noch ist Retoiar'al'Saymahrdes nicht gewillt, sein wohlgehütetes Geheimnis zu lüften.

Senjadrim, das zweitgrößte Fürstentum im Norden der Grenzländer trägt nicht umsonst den eisernen Panzerhandschuh in seinem Wappen, da seine militärische und politische Stärke weithin bekannt ist. Es betrachtet seinen südlich gelegenen Nachbarn Neruch'dhar als viel zu unbedeutend, als daß es je zwischen den thainfürstlichen Häusern zu dauerhaften Verbindungen hätte kommen können. *Senial'faal'Nharaim*, ein Ungetüm von einem schwitzenden Mann mit gefährlich funkelnden Schweinsäuglein und dem wechselhaften Gemüt einer launischen Hornvipere, hält derzeit die Herrschaftswürde Senjadrim in seinen fettigen Händen. Von ihm heißt es, er habe in seiner bislang sechsjährigen Regentschaft bereits mehr unliebsame Personen verschwinden lassen als jeder andere senjadrimische Thain-Fürst zuvor.



In Neruch'dhar wird der einzige tiefergehende Kontakt nach Senjadrim, der in der langen



Geschichte des Fürstentums entstanden ist, als übermütige Kapriole des Schicksals, verrückte Grille der Götter oder dämonischer Schelmenstreich betrachtet. Damals war Vhenejyar'urd'Saymahrdes, der Vater des jetzigen Thain-Fürsten, gegen seinen Widerstand und nach rein politischen Erwägungen verheiratet worden – um Senjadrim schwärzen



verhaltene Gerüchte eines Feldzuges nach Süden, der sich aber, wie sich später herausstellen sollte, gegen das jenseits von Ghormenodh gelegene Fürstentum *Bher'Aven* richtete.

Jedenfalls erkoren die neruch'dharischen Berater in ihrer Unsicherheit, entgegen des halbherzigen Widerstands des inzwischen fünfzehnjährigen Thain-Fürsten, die gut dreißig Jahre ältere und bereits zweimal verwitwete *Beathra'da'Thracht* aus einem unbedeutenderen Fürstenhaus Senjadrim, um sich auf diese Weise des Friedens mit dem nördlichen Nachbarn zu versichern. Von ihr behaupteten böse Zungen, sie hätte ihren verstorbenen Gatten mit ihrem scharfen Mundwerk getötet. Drei Jahre hielt der eheliche Bund, in denen Vhenejyar nur wenige unbeschwerte Momente erleben durfte. Doch nach dem unerwarteten Tod seiner Gattin – es ist nicht auszuschließen, daß er selbst ein wenig nachgeholfen hatte – war der weiche Jüngling zu einem selbstsicheren Mann gereift, der seinen Willen mit allen Mitteln durchzusetzen wußte.

Der natürliche Schutz durch die eisigen Berge des Goch'Mahr-Massivs und die immense Größe Senjadrim sind wahrscheinlich die beiden Hauptfaktoren, weshalb das an sich macht hungrige Haus der Nharaim noch nicht ernsthaft eine Okupation des deutlich schwächeren Neruch'dhars in Erwägung gezogen hat. Doch so stark Senjadrim nach außen hin auch wirken mag, in seinem Innern tobt beinahe ständig ein verbissenes Ringen um die Macht. Versprechen und Verrat schreiten dort allentorts in intimer Vertrautheit Arm in Arm einher und gebären eine zwielichtige Atmosphäre ohnesgleichen, in der



nur derjenige zu überleben vermag,
dessen Mißtrauen niemals schläft.

Daher ist man in Neruch'dhar eher froh, daß die senjadrimischen Fürstenhäuser ihren südwestlichen Nachbarn jenseits der Berge zu gering schätzen, als daß es die Mühe wert wäre, sie als Verbündete oder Feinde in Betracht zu ziehen. Die Existenz des uralten Lindwurms Nepheta-poles im Goch'Mahr-Massiv trägt ihr übriges dazu bei, daß es kaum offizielle Kontakte ins nordöstlich gelegene Fürstentum gibt, obgleich die Höhle des Untiers eher unter dem nach Abanaas gerichteten Teil der Berge vermutet wird.

Im Fürstentum *Ghormenodh* findet sich der eingeschworene Gegenspieler Neruch'dhars, der große Widersacher, der Erbfeind. Ohne Zahl sind die bewaffneten Übergriffe, unter denen seit dem Zerbrechen des 'Urfürstentums' *Paren'Ghormenodh* – aus dessen Splitter sowohl Neruch'dhar wie auch Ghormenodh und drei weitere Fürstentümer hervorgegangen sind – die Menschen zu beiden Seiten der gemeinsamen Grenze zu leiden hatten, endlos ist die Liste der geleisteten Schwüre der Rache und Vergeltung. Abgesehen von wenigen Jahrzehnten der Entspannung gab es in der mehr als eintausend Jahre überspannenden Geschichte kaum diplomatische Beziehungen zwischen den beiden Kontrahenten.

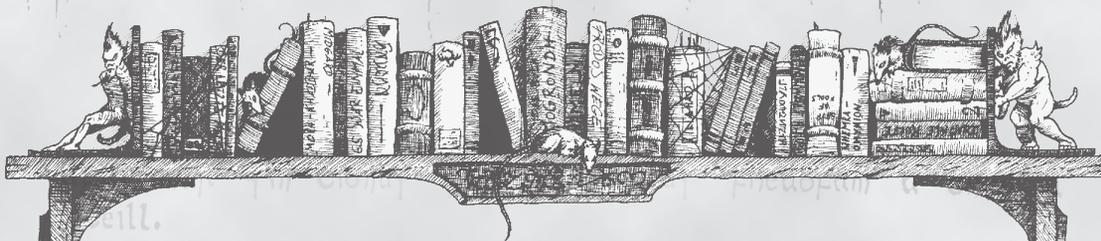
Die Feindschaft geht bereits auf eine alte Blutfehde aus paren'ghormenodhischen Zeiten zwischen den Familien *dhe'Fhatal*s und *Jharedt*, die den ersten neruch'dharischen Thain-Fürs-

ten stellte, zurück und entbrannte aus dem ungeklärten Anspruch auf das mächtige Zauberschwert *B'dellawor*, welches Steine zu spalten vermag und nun das ghormenodhische Wappen schmückt. Nach dem Niedergang des großen 'Urfürstentums' fiel die magische Waffe unwiderruflich den dhe'Fhatal's in die Hände – dennoch versiegten nicht die alte Rivalität um Macht, Einfluß und Ansehen, sie verstärkte sich sogar, da nun auch noch der großpolitischer Aspekt hinzugekommen war, und wurde von den streitbaren Geschlechtern auf die jeweiligen neuentstandenen Fürstentümer projiziert, ohne daß jemand etwas dagegen hätte unternehmen können.

Als vor achthundert Jahren in Neruch'dhar das schändliche Wirken der fünf *kharamedaarischen Hexenschwestern* offenbar wurde und diese mit Hilfe des Orkclans der Ratte das gesamte Fürstentum zu unterwerfen drohten, waren es ausgerechnet Soldaten aus Ghormenodh, die als erste den Neruch'dharim zu Hilfe eilten und die Orks zurück in die Wildländer trieben. In den folgenden Jahren litt Neruch'dhar unter dem brutalen Protektorat des benachbarten Fürstentums, ohne Aussicht, das harte Joch aus eigener Kraft abzuschütteln. Erst auf Weisung des Hochkönigs gab Ghormenodh das annektierte Neruch'dhar nach sechs Jahren wieder frei. Die Hexen hatten damals ungestraft entkommen können und blieben verschwunden, obgleich intensiv nach ihnen gesucht wurde. Es ist jedoch wahrscheinlich, daß ihnen irgendwo in Ghormenodh Unterschlupf gewährt worden war.

Ein weiterer harter Schlag traf die Neruch'dharim vor vierhundert Jahren im Zeit-





alters der Ächtung der Zauberer, als auf Weisung der verachtenswerten Weißen Häscher, denen die Jagd nach Geächteten und jenen, die diese unterstützten, der neruch'dharische Thain-Fürst in einem Akt der Willkür im Namen des Hochkönigs entmachtet wurde. Anstelle seiner setzten sie *Durmear'dhe'Fhatal*, ausgerechnet einen illegitimen Sproß dieses verhaßten ghormenodhischen Hauses auf den Thron. Diesmal währte die Fremdherrschaft Ghormenodhs zwei ganze Generationen, ehe Neruch'dhar seine Eigenständigkeit wiedererlangen konnte.

Im schrecklichen Zeitalter der Seuchen verschloß Ghormenodh gar seine Grenzen nach Neruch'dhar und verweigerte jegliche Hilfe gegen die Not und die einfallenden Orkhorden. In seiner auswegslosen Zwangslage sah sich damals der neruch'dharische Thain-Fürst gezwungen, zweifelhafte Hilfsangebote aus den Wildländern anzunehmen, um die größte Not im Land zu lindern, und verlor mit diesem Handel, ohne daß er dessen gewahr wurde, seine Seele. Große Teile des Fürstentums gerieten damals unter orkische Herrschaft, und im 'Rat der Fürsten' wurde gar beraten, ob man Neruch'dhar nicht besser verloren geben sollte.

Betrachtet man die bewegte Vergangenheit, ist es kaum verwunderlich, daß es kaum jemanden in Neruch'dhar gibt, der nicht irgend etwas Schlechtes über das im Osten gelegene Fürstentum zu berichten weiß. Niemand würde auch je ernsthaft Zweifel an den vernommenen Ungeheuerlichkeiten in Betracht ziehen, so erschreckend die Neuigkeiten auch sein mögen. Die unheimliche Gestalt des *Schattenfürsten*, der den thain-

fürstlichen Thron in Ghormenodh nun schon seit drei Jahrzehnten innehat und nur über Mittelsmänner mit der Öffentlichkeit kommuniziert, bietet zusätzlich genügend Nährboden für die abenteuerlichsten Gerüchte.

Außerhalb von Ghormenodh weiß niemand mit Bestimmtheit zu sagen, welchem ghormenodhischen Fürstenhaus der geheimnisvolle Schattenfürst zuzurechnen ist, geschweige denn, wie sein Name lautet. Auch im 'Rat der Fürsten' am hochköniglichen Hof in Jher-moron herrscht Unklarheit über die Machtverhältnisse in Ghormenodh. Der Sitz des Fürstentums blieb während der letzten dreißig Jahre unbesetzt.

Mit den Wildländern, dem schwer zugänglichen Hyamlatt'deZheens und dem verwünschten Erkaash im Westen, dem eisigen Goch'Mahr-Massiv im Norden und dem streitbaren Ghormenodh im Osten wird das südlich gelegene Fürstentum *Phaleadh* für Neruch'dhar zum goldenen Tor zur Welt. Der Großteil des Handels – vor allem mit dem widerstandsfähigen Holz der robusten Zinhuarr-Bäume aus den phaleadhischen Wäldern, dessen stilisiertes Abbild auf dem Wappen des Fürstentums zu finden ist – wird über die südwärts führenden Routen abgewickelt, ebenso verhält es sich mit den Truppenbewegungen und Versorgungsgütern. Dies ist auch die Hauptursache, weshalb sich die neruch'dharische Siedlung Umbar'Tyrjeed in der Vergangenheit derart vergrößern konnte, denn dort haben alle bedeutenden Handelshäuser der Grenzlande einen Sitz, während es nur wenige von ihnen als notwendig erachten, eine





zweite Niederlassung in der eigentlichen Hauptstadt Irma'Or zu etablieren. Demzufolge wird auch der Großteil der Einnahmen durch Handelsabgaben in der Stadt des Hauses Dhurma erwirtschaftet, während in Irma'Or, das direkt dem thainfürstlichen Geschlecht der Saymahrdes untersteht, ein wesentlich geringerer Anteil eingenommen wird.

Doch nicht nur unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten fühlt Neruch'dhar eine tiefe Verbundenheit zu Phleadh. Schließlich war es vor achthundert Jahren, als Neruch'dhar unter ghorrenodhischer Fremdherrschaft gefallen war, hauptsächlich auf den phleadhischen Einfluß zurückzuführen, daß diese auf Geheiß des Hochkönigs gezwungen waren, ihr aufgezwungenes Protektorat aufzugeben. Seit jenen Tagen existierten die verschiedensten Bündnisse zwischen den zahlreichen einflußreichen Familien beider Fürstentümer, deren enges Gespinnst selbst durch überraschende Machtwechsel nur selten über ein erträgliches Maß hinaus belastet wurde. Insbesondere Cen'Cirouthar pflegte stets engste Beziehungen nach Cen'Zioarth jenseits der eigenen Grenze, da jene Feste ebenfalls unmittelbar an der unsichtbaren Linie zu den Wildländern gelegen war, bis sie vor dreiundvierzig Jahren in einem unbedeutenderen Scharmützel von einer Streitmacht der Orks endgültig zerstört wurde.

Auf das Wirken des phleadhischen Hauses Inigiur ist es jedoch besonders zurückzuführen, daß in den letzten Jahren die ohnehin guten Beziehungen noch weiter intensiviert werden konnten, denn es verhalf dem Haus Saymahrdes zur thainfürstlichen Macht, nachdem das Geschlecht





der Rhaar in Neruch'dhar durch eine mysteriöse Krankheit ausgelöscht worden war. Allein durch die überraschende Heirat mit Khelaatear'sar'Inigiur schaffte es Jheleg'diur'Saymahrdes, der Großvater des gegenwärtigen Thain-Fürsten, den Schmetterlingsmantel Ghyard'evyeel für sich beanspruchen zu können, noch ehe sich andere einflußreiche Fraktionen im entstandenen Machtvakuum bilden konnten – ein geschickt eingefädelter Winkelzug Phaleadh's, um das verbündete Neruch'dhar vor dem drohenden Krieg um die thainfürstliche Krone zu bewahren.

Aufgrund dieses Handelns steht das Haus Saymahrdes dem Fürstentum Phaleadh und insbesondere dem Geschlecht der Inigiur gegenüber tief in der Schuld und vermag sich kaum einem Gesuch ihrer zu erwehren, ohne das Gesicht zu verlieren – ein Tatumstand, der manchem am thainfürstlichen Hof in Irma'Or einiges Kopfzerbrechen bereitet. Zwar gibt es kaum ernstzunehmende Anzeichen dafür, daß Phaleadh diese alte Schuld demnächst einzufordern gedenkt, doch allen wäre wohler, wenn diese Verpflichtung nicht mehr derart schwer auf dem Herrscherhaus lasten würde.

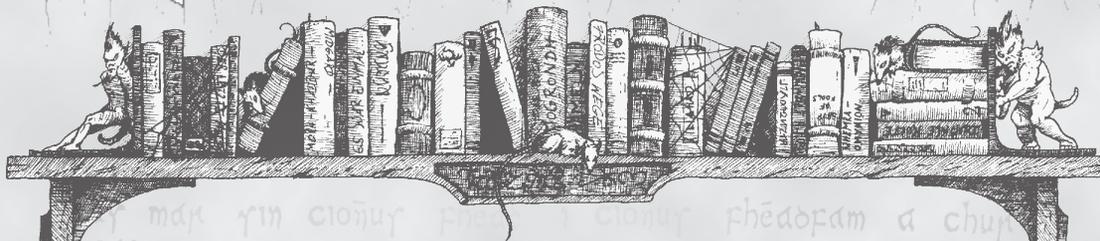


4. Die Wildländer

Der Verlauf der über einhundert Kilometer langen Grenze zu den Wildländern wird von keinerlei Stein markiert. Dennoch weiß jeder Neruch'dharim ganz genau, wo der schützende Arm des Thain-Fürsten endet und die Territorien der Orkstämme beginnen. Die meisten Menschen respektieren diese unsichtbare Linie und übertreten sie nicht einmal für kurze Zeit. Sie wissen genau, daß sie jenseits keine Hilfe erwarten dürfen, daß dort niemand nach ihnen suchen wird, denn dort sind die Wildländer.

Dennoch gibt es vereinzelte Gehöfte in den näheren Regionen der Wildländer. Auf ihnen leben die Verstoßenen, die auf irgend eine Weise in Neruch'dhar oder einem anderen Fürstentum Hazzard'rans in Ungnade gefallen sind und zum Leben in dieser Ungewißheit verurteilt wurden. Es sind meist verbitterte Menschen, hart und ohne jedes Gefühl, denn Gefühle bergen Schwäche und Schwäche tötet in den Wildländern. Die Menschen jener wilden Niederlassungen sterben nur selten eines natürlichen Todes und vermeiden es in ihrer rauhen Heimat nach bestem Vermögen, weder von Orks noch Hazzard'ranim gefunden zu werden. Von ihnen darf man daher kaum Unterstützung erwarten, wenn man in den Wildländern in Not geraten ist, denn sie haben Jhombuth entsagt. In den Grenzländern gelten diese Menschen als verloren und nennt man sie e'aarrim – lebendtot.

Einige dieser Verlorenen haben es allerdings geschafft, über Jahrzehnte in den Wildländern zu existieren. Sie konnten dies nur vollbringen, indem sie alle Skrupel und Bedenken hinter sich



ließen und all ihre Energie ins Überleben investierten. Sie gelten in Neruch'dhar als ausgesprochen gefährlich und werden beinahe noch mehr gefürchtet als die Orks, obwohl sie sich so gut wie nie innerhalb der Grenzlande blicken lassen.

Ein einziges Mal, vor dreihunderfünfzig Jahren im Zeitalter der Seuchen, sah sich ein neruch'dharischer Fürst gezwungen, mit den Bewohnern der Wildländer in Kontakt zu treten. Den Handel, den er, Tremnarr 'dys'Rhubor, einging, um die Not in seinem Land zu lindern, bereute er später bitterlich, denn er zwang ihn, gegen seinen Thain-Fürsten zu intrigieren, und raubte ihm später, als er gegen die Zwänge aufbegehrte, das Leben. Aus dieser Tragödie ziehen die neruch'dharim auch heute noch ihre Lehren und meiden alles, was mit den Wildländern zu tun hat.

Einige Menschen gibt es jedoch, die suchen absichtlich die Wildländer – Vagabunden, Glücksritter und Abenteurer, die allesamt nur selten aus Hazzard'ran stammen – und dringen tief in die rauen Regionen vor, um dort ihr Glück zu machen. Sie folgen den zahlreichen Geschichten von Goldfeldern, Edelsteinminen und verschütteten Orten voller Reichtümer, die im ganzen Land kursieren. Nur selten ist einer von ihnen zurückgekommen, und niemand hat bislang tatsächlich sein Glück

in den endlosen Weiten der Wildländer oder den angrenzenden Nachtlanden Udhumogharr gefunden. Doch die verheißungsvollen Geschichten verstummen nicht.





5. Die Magischen Königreiche

Obwohl die mystische Nebelgrenze der Magischen Königreiche nirgendwo an die Grenzen Neruch'dhars stößt, ist man überall im Fürstentum den verwirrenden Einflüssen des Feenvolks stets gewahr und weiß um ihre Gefährlichkeit. Niemand zweifelt ernstlich daran, daß im Erkwaash, aus dem vor achthundert Jahren der Lindwurm Nepheta poles so überraschend aufgetaucht ist und seitdem irgendwo unter dem Goch'Mahr-Massiv haust, oder im Reich der Hundert Seen die unberechenbaren Kräfte von jenseits des Feenschleiers am Werk sind, die all jene Dinge bewirken, für die die Menschen keine Erklärung finden. Zumindest was den Alten Wald betrifft, trägt ihr Gefühl die Neruch'dharim nicht.

Die Magischen Königreiche stehen in Neruch'dhar für all das Unerklärliche, das die Menschen allentorts umgibt. Sie sind daher ein unerschöpflicher Quell warnender Geschichten, deren Wahrheitsgehalt von niemandem in Frage gestellt wird, da das Ungewisse ebenso furchterregend wirkt wie die reale Bedrohung durch die Wildländer in der unmittelbaren Nähe. Die blutrünstigen Orks trachten danach, Jhombuth zu überrennen, sich mit Waffengewalt das zu holen, was sich das Menschenvolk in all den Jahrhunderten in mühevoller Arbeit geschaffen hat, doch das Feenvolk begehrt die menschlichen Seelen, um sie in die Abgründe ihres falschen Glanzes zu ziehen.

Einige Legenden der jhombuthische Geschichte berichten von einem frühen Zeitalter, in dem

die Menschen nach langer Irrfahrt an die Gestade des sagenhaften Elfenlandes Cyree'ahn'nuviel gelangten und sich dort niederlassen. In blutigen, ganze Jahrhunderte überspannenden Kriegen soll damals das Feenvolk versucht haben, sie aus ihrem Siedlungsraum wieder zu vertreiben, doch ihr starker Glaube an die wahrhaftigen Götter und die Macht des reinen Eisens soll sie vor einer endgültigen Niederlage bewahrt haben. Schließlich, so erzählt man sich weiterhin, haben die feeischen Völker ihre Unterlegenheit erkannt und sich jenseits der mystischen Nebelgrenze verschanzt. Dort warten sie seitdem darauf, daß das kurzlebige Menschenvolk schwächer wird, und sie zurückfordern können, was rechtens das ihre ist.

Betrachtet man, wieviel Magie des Feenvolk tatsächlich an den verschiedensten Orten Jhombuths – selbst im Süden, weit von den Magischen Königreichen entfernt – zu finden ist, könnte man zu fragen geneigt sein, wieviel Wahrheit tatsächlich hinter jenen alten Überlieferungen steckt. Doch selbst, wenn sich alles genau so ereignet hat, wie es die Barden in den alten Liedern erzählen, liegen die Ereignisse drei Jahrtausende in der Vergangenheit begraben. Niemand zweifelt ernsthaft am Anspruch der Jhombuthi auf ihr Land.

