

Städte & Gebiete¹ auf dem Kontinent Anron:



Algoron / Alte Wald

Warum streben Erkundungslustige nach Erlebnissen in der Feenwildnis, wenn es bereits im Diesseits die Symbiose von Elf und Natur in Algoron zu bestauen gibt?

Algoron ist ein befestigtes Wildelfendorf im *Alten Wald*. Die Elfen leben unter den Baumwipfeln in hölzernen Blattdachhütten, die sich farblich abgestimmt in das Dschungelgeäst fügen. Ihre schlichten

Heime, die sie über ausziehbare Strickleitern erreichen, zieren Jagdthrophäen.

Die Gemeinschaft der etwa 1000 in Algoron sesshaften Wildelfen steht die Erzdruidin *Nathalee Tranistrirel* vor, in Tirnon bekannt als die „*Königin des Alten Waldes*“. Sie gebietet auch über die Donn-Klans, die Wildelfen-Sippschaften², die sich alle 10 Jahre in Algoron zur *Donn-Zusammenkunft* einfinden.

Algoron liegt abgeschnitten vom Rest Anrons. Die Donn-Klan-Elfen leben autark und in Symbiose mit der Natur. Sie pflegen keinerlei diplomatische Kontakte zu anderen Völkern, auch nicht zum angrenzenden Reich Tirnon.

Umgebung: Der verwunschene hügelige *Alte Wald* mit seiner feuchten dichten Dschungelvegetation am Boden und ausladendem Blätterdach ist Heimat vieler – teils intelligenter – Pflanzen- und Pilzwesen. Von den Baumwipfeln werfen zottelige Rotfellaffen (Mauluas) die harten Schalen ausgelutschter Früchte nach Aligatoren oder unvorsichtigen Dickichtschleichern.

Zwischen Wildblüten, Urwaldgiganten und bunt gefiederten Vögeln tanzten bereits in den Anfangstagen des *Zeitalters der Humanoiden* Feenwesen. Die Wildelfen der Donn-Klans koexistieren friedlich mit den Schabernacktreibern.

Etwa um das Jahr 400 spaltete sich von den wildelfischen Gepflogenheiten ein Klan ab: Die *Zak-Donns* (SpeerFäuste). Die *Zak-Donns* gründeten eine eigene Siedlung um die Wurzeln alter Riesenbäume: Amavelis-Zak (Dorf der Speerkunst). Sie lehrten ihre Mitglieder den Umgang mit dem Speer und Bogen. Ein Verrat der wildelfischen Donn-Traditionen. Wer sich nicht von diesem tugendlosen Pfad abwendete, wurde von den anderen *Donns* niedergemäht. Amavelis-Zak fiel. Die Waldregion wird seither gemieden. Es heißt, dort flüsterten die untoten Seelen gefallener Speerkrieger noch immer.

¹ Vor vielen Beschreibungen ist ein Kommentar des Professors der Astranioel-Universität in Tirion, *Ladonx Bergenjon* (Mensch 970-1051), in *kursiv* eingefügt. *Ladonx Bergenjon* lehrte Recht, verlor jedoch seine Professur, nachdem er zu viele monarchiekritische Ansichten niedergeschrieben hatte. Danach bereiste er bis ins hohe Alter El-Anron und war ob seines scharfen Verstandes, seiner neutralen Sicht auf Dinge und der Gabe, das Gehörte im Kontext der anronischen Geschichte aufzusaugen, ein wohl gelittener Gast.

² Zu den Klans: siehe auch Einführung El-Anron und über Elfen.

Zum Meer hin wird der *Alte Wald* dichter und dunkler, teils auch mangroven-sumpfig. Die Elfen meiden die schwer passierbare Küstenregion, wo versteckte Portale in die Feenwildnis führen.

Die nordöstlichen Dschungelgebiete an der Küste stehen unter der tyrannischen Regentschaft der griesgrämigen grüngeschuppten Drachin *Abevotvila Valgarauch*.

Der nördliche und westliche Urwaldrand geht in eine buschreiche Hügelregion über, die zum Königreich Tirion (Baronie: Gonder Land) gehört. Die Höhlen dieser unbeackerten Wildnis erkunden die *Donn-Klans*. Nur vereinzelt leben dort tirionsche Menschen, da die Nachbarschaft zu wilden Kobolden und gefährlichen Monstern wenig erstrebenswert scheint, so man sich nicht im Schutze golembewachter Türme der arkanen Forschung hingeben möchte.

Alt-Tirion

Tradition schützt nicht vor Verfall.

Alt-Tirion ist ein verschlafenes Nest. Durch verlassene Häuser pfeift der Wind. Nur noch etwa 7.500 Menschen, überwiegend Handwerker und Markthändler, leben hier.



In den Jahren 340 bis 441, zu Zeiten der Könige *Tar-Tirion I.* und *Tar-Tirion II.*, war Alt-Tirion königlicher Residenzort und bot über 50.000 Bewohnern trübelige Heimat. Mit Umzug des Königs *Tar-Celeriel I.* in die neu benannte Tirion (Zentraltirion, neue Hauptstadt), wurde diese Stadt Tirion in „Alt-Tirion“ umbenannt.

Einziges Sehenswürdigkeit der ehemaligen Metropole ist das verwitterte Gemäuer der alten königlichen Feste auf dem höchsten Hügel der Stadt. Gerüchte keimen auf: In den alten Festungskerkern manifestierte sich eine urböse Macht. Irgendwann werde sie ausbrechen und zuschlagen, dann sei es für alle zu spät, so kann einem von verlumten alt-tirioner Gossengestalten zugeraunt werden.

Am Hügelfuß der Feste liegt eine kleine Abtei, deren etwa zwei Dutzend abgeschieden lebende Mönche tradierte königliche Bräuche und waffenlose Kampfkunst kultivieren (die *Aristokratische Faust*). *Jarafex von Tirion*, Cousin des Monarchen *Tar-Celeriel X.*, leitet die Abtei nebst umfangreicher Bibliothek, in der alte Originalschriften der königlichen Celeriel-Linie lagern.

Umgebung: Die Hügelregion ist sehr fruchtbar. Um Alt-Tirion prosperieren nach Westen viele kleine Bauerndörfer.

Klare Gebirgseen laden zum Angeln einer Delikatesse ein: Süßwasserkrebse. Im Spätsommer landen tausende Zugvögel hier.

Ardenfurt

Viehdung riecht nicht, er stinkt.

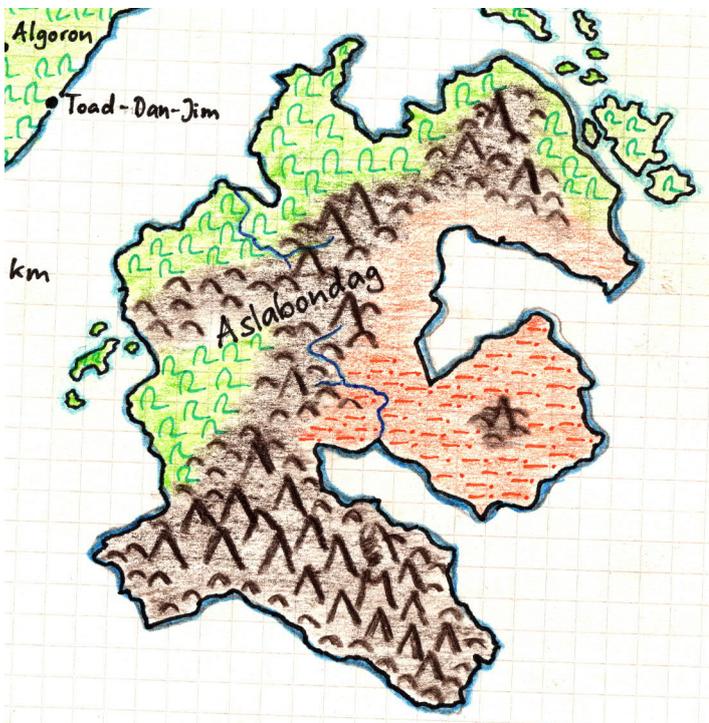
Ardenfurt umfasst ein ausgedehntes Talgebiet voller



Bauerngehöfte, Hirtenstallungen und Rinderzuchten, in dem etwa 6.000 menschliche Bauern leben. Der hügelnahe Marktplatz kündigt sich durch lautstrakes Muhen und Glockengeläut bereits aus der Ferne an.

In den zentralen Steinhäusern züchten Pflanzenkundler unter Glaskuppeln winterharte Gerste und Weideblumen. Der Zutritt zu den Kellerlaboren ist Fremden strengstens untersagt. Hartnäckig halten sich Gerüchte, man könne dort tödliche Gifte, berauschende Kräuter und alchemistische Gebräue erwerben.

Umgebung: Die Rinderherden grasen um den Fluß Arden bis ins nordwestlich gelegene Hügelland hinein. Das zarte Fleisch der Bullen, Kühe und Kälber ist saftig. In den Senken dieser Hügelregion liegen drei Whiskybrennereien. Die verschrobene Destillierereinhaber züchten geheimniskrämerisch eigene Hefepilzkulturen, stets darauf bedacht, Fremden keinen Zugang zu ihren Betrieben zu gewähren.



Aslabondag

Ein zerklüftetes Land voller Wunder.

Aslabondag, das *Versunkene Land*³, ist gefährlich. Nur verwegene Humanoide bereisen es.

Elfenlieder preisen die trügerische Schönheit der vielfältigen Vegetationsformen: Von den tropischen Dschungeln an der Westküste über kristallklare Gebirgsseen, hinter denen karge Gebirgshänge aufragen, kann man ins mückenverseuchte Ostmoor wandern. Uralte überwucherte Steinkonstrukte zeugen von einst technisch versierten, nun untergegangenen, vorzeitalterlichen Zivilisationen.⁴

Aslabondag bietet ein reichhaltiges Nahrungsangebot an schmackhaften Früchten und nahrhaften Baumrinden. Obst und Gemüse gedeiht prächtig. Viele Tiere wachsen auf überdimensionierte Größe heran.

Unter dem Meer verbinden unterirdische Gänge Aslabondag mit dem anronischen Festland. Die Zugänge führen tief unter die Erdkruste, wo Gnome der Tiefe über zwei Höhlenstädte (Balvenstein und Dunkelmoos) gebieten, deren Zugänge gebundene Elementarkräfte der Erde sichern.

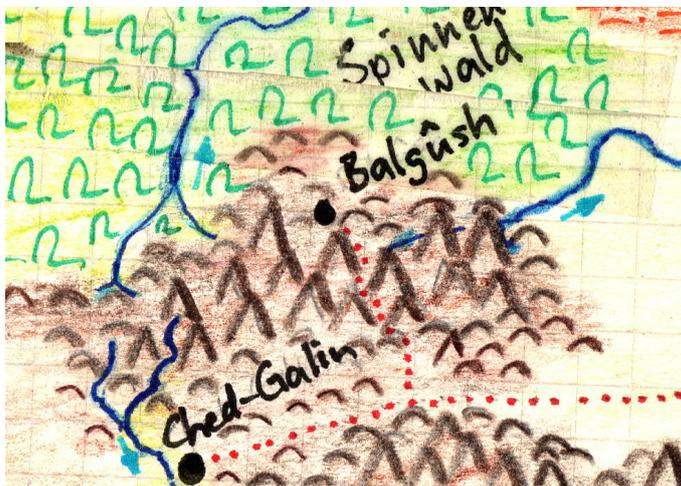
³ Diese Bezeichnung wurde nach Beendigung des *70-jährigen Krieges* im Jahre 168 verwendet und trifft noch immer zu: Viele kleinere Reiche stiegen auf und fielen seither auf Aslabondag.

⁴ Zwerge des Stammes *Silberbreit* erbeuteten in den Anfangstagen des *Zeitalters der Humanoiden* eine Schriftrolle, deren Inhalt darauf hinweist, dass ein Weltenreisender ein Museum im *Zeitalter der territorialen Genesung* erbaute, in dem er Artefakte anderer Materia-Welten sammelte, aber ein Erdbeben auf Aslabondag es versenkte.

In den ersten Jahren der Besiedlung EI-Anrons betrieben wagemutige Zwerge Bergbau. Sie schürften Edelsteine und fanden seltene Metalle. Letzte Überbleibsel schmachten in kleinen Klanverbänden ihr Dasein. Versunkene Verließe und geheime Eingänge zu alten zwergischen Minen in schwer zugänglichen Bereichen der wilden Landstriche nähren den Mythos der Insel als *Versunkenes Land*.

Aslabondag ist auch heute noch die Heimat einiger Riesen verschiedener Gattungen. Einzelne Drachen brüten auf den Berggipfeln, wo es zu immer wiederkehrenden Scharmützeln mit Hippogreifern, Raubvögeln und Riesen der Stürme kommt. In den Wolken schweben drei sagenhafte Festungen über Berggipfeln, deren Inneres nur arkankundige Riesen zu Gesicht bekommen.

Der mittlere Osten Aslabondags beheimatet ein ausgedehntes Moor, das Humanoide meiden. Der einsame, kahle und nebelumhüllte Berg *Wandraz* ragt aus dem tiefen Morast. Über das Sumpfland gebietet eine furchteinflößende Königin der Harpyien, zirkelverbunden mit der Saguger Hexenherrscherin, die ihre Opfer lockt, bezirzt und dann lebendig verspeist.



Balgûsh

Preisverfall und biergetränktes Wildschweinfleisch sind konnex.

Balgûsh ist eine Stadt, gleichzeitig aber auch ein zwergisches Königreich namens Balgûsh (Territorium: Berge südlich des Spinnenwaldes und nördlich von Ched-Galin).⁵

Die Stadt Balgûsh ist nicht nur für kunstbeflissene zwergische Steinmetze eine Reise wert. Die Haupthalle ist eine etwa 500m durchmessende natürliche Höhle, deren Kristallwände in dauerhaft magischem Licht in verschiedenen Farben fluoreszieren. Aus dem geebneten Haupthallenboden ragen einige Steinhäuser empor, deren Eingänge matt bläulich schimmern.

König *Barthur V. Thrabgulp Mondaxt* regiert in Balgûsh.

Die balgûsher Zwerge wählen alle 25 Jahre demokratisch⁶ ihren König, der dann den Erstnamen *Barthur* erhält. Allerdings wurde bislang der

⁵ Auszüge aus *Über die Kulturen von Ladonx Bergenjon* (Mensch 970-1051, Astranioel-Professor in Tirion). Über Balgûsh: Lebensbejahend. Viel entspannter als in Bagduum. Tagsüber durchaus annehmbar, zumindest solange, wie kein Wildschwein ausbüchst und über den Marktplatz tollt. Trotzdem: Vollends kann man das Gaststättengegröle in biergetränkter Luft nur dann auskosten, wenn man in Kauf nimmt, verkatert davon aufzuwachen, unterm Tresen den stinkenden Atem eines schnarchenden Zwergen im Nacken zu spüren, der es mit dem Komasaufen noch mehr übertrieben hat als man selbst. Verwunderlich, dass hier überhaupt etwas funktioniert.

⁶ Zwergenfrauenstimmen zählen doppelt. Balgûsher Zwergenmänner akzeptieren dies, da sie den Zwergenfrauen eine größere Weitsicht zuschreiben. Zurecht. Sind Zwergenfrauen doch dem Alkohol etwas weniger ergeben.

König immer in seinem Amt bestätigt, lediglich nach dessen Tod folgte ein neuer.

Die meisten balgûsher Zwerge sind bereits früh stark alkoholisiert.⁷

In den heißen dauerglimmenden Schmelzöfen fertigen die Balgûsher Metallgegenstände, mit denen sie auf ganz Anron handeln. Vom simplen Hufeisen bis zur kompletten Metallstadtmauer ist alles lieferbar, solange der Preis stimmt. Im Gegensatz zum Zwergenreich Bagduum werden jedoch kaum magische Gegenstände oder kleinteilige Unikate hergestellt.

Insgesamt beheimatet das Reich Balgûsh ca. 75.000 Zwerge (über die Hälfte davon in und nahe der Hauptstadt), die Stollen in die Tiefe treiben.

Die meisten Zwerge leben in geräumigen Kammern, die aus dem unübersichtlichen Ganggewirr abzweigen. Hinter die Haupthalle führt ein breit behauener Gang in ein Tal. Im Freien liegt ein weitläufiger Markt nebst menschlichen Häusern.⁸

In bachreichen Tälern züchten die Balgûsher Wildschweine. Über 50.000 Tiere wühlen durch saftige Matschwiesen. Ihren Gesundheitszustand überwachen eigens dafür abgestellte zwergische Kleriker.⁹ Im Ganzen aufgespießt drehen die Balgûsher über Schmelzöfen ihre Schweine; getunkt in Altbier eine Delikatesse.

Neben dem wichtigen Gott des Bieres, verehren die Balgûsher in Schreinen zwergische Gottheiten aus den Ursprungswelten ihrer Vorfahren. Da niemand eine Staatsreligion vorgibt, ist der Glaube stümperhaftes lokales Stückwerk.

Die Kriegskunst ist nicht fortgeschritten, zumindest verglichen mit Bagduum.¹⁰ 1.500 Zwerge sind zwar im Militärdienst (300 Vollzeit, 1.200 Pflichtdienst [beträgt drei Jahre]), allerdings schlecht gedrillt und mittelprächtige Befehlsempfänger. Sie patrouillieren die Umgebung und können auch von Händlern zur Sicherung wertvoller Ware angeheuert werden.¹¹

Berichten einiger verwirrter Zwerge zufolge, wohnen in den Tiefen der Stollen schaurige monströse Kreaturen, die weit älter als tausend Jahre sind. Demnach müssten sie bereits vorm *Zeitalter der Humanoiden* existiert haben. Um potentielle Handelspartner nicht mit abstrusen Trunkenboldmärchen abzuschrecken, werden die Sonderlinge zur Minenarbeit in tiefere Stollen abgeschoben. Da erregen sie kein Aufsehen, erzählen dafür aber vermehrt über Begegnungen mit überdimensionierten Tunnelwürmern oder teuflischen Finsterlingen.

⁷ Ursprünglich wurde wegen des verkeimten Wassers viel Bier getrunken. Auch ein Zwergenmagen steckt auf Dauer nicht alles weg. Mittlerweile trinkt jeder Zwerg, der etwas auf sich hält, schon morgens seinen Humpen.

⁸ Es wurden dort auch viele Freudenhäuser errichtet. Wechselnde junge Frauen und Männer aus ganz El-Anron arbeiten dort, was den Handelsumsatz weiter erhöht. Tirnonsche Händler begründen die Verspätungen ihrer Warenkarawanen dann gerne mit Lieferengpässen, obgleich sie nur ihren Lüsten frönten.

⁹ Tierpflege zählt nicht zur Lieblingsbeschäftigung betrunkenen Kleriker. Daher holt man sich oft Hilfe von Waldläufern und Druiden aus Brom.

¹⁰ Die Riesenspinnenplage im Jahr 888, die vom Spinnenwald (daher der Name) ausgehend Balgûsh bedrohte, konnte nur durch die Unterstützung von Zwergen aus Bagduum niedergeschlagen werden.

¹¹ So es ein Händler wünscht, mitanzusehen wie der Sold während des Wachdienstes versoffen wird.

Umgebung: Um Balgûsh liegt eine raue und wilde Gebirgslandschaft mit kahlen scharfkantigen Steilhängen. In einigen Tälern siedeln Wildzwerge. Der Norden zum Spinnenwald hin ist ungebändigt und gefährlich.

Belzir

Drei Baumgiganten, die je über mehrere metallische Plateauebene verfügen, ragen über 100m in den nordwäldischen Himmel. Niemand kennt ihre Zweck.

Biblach¹²

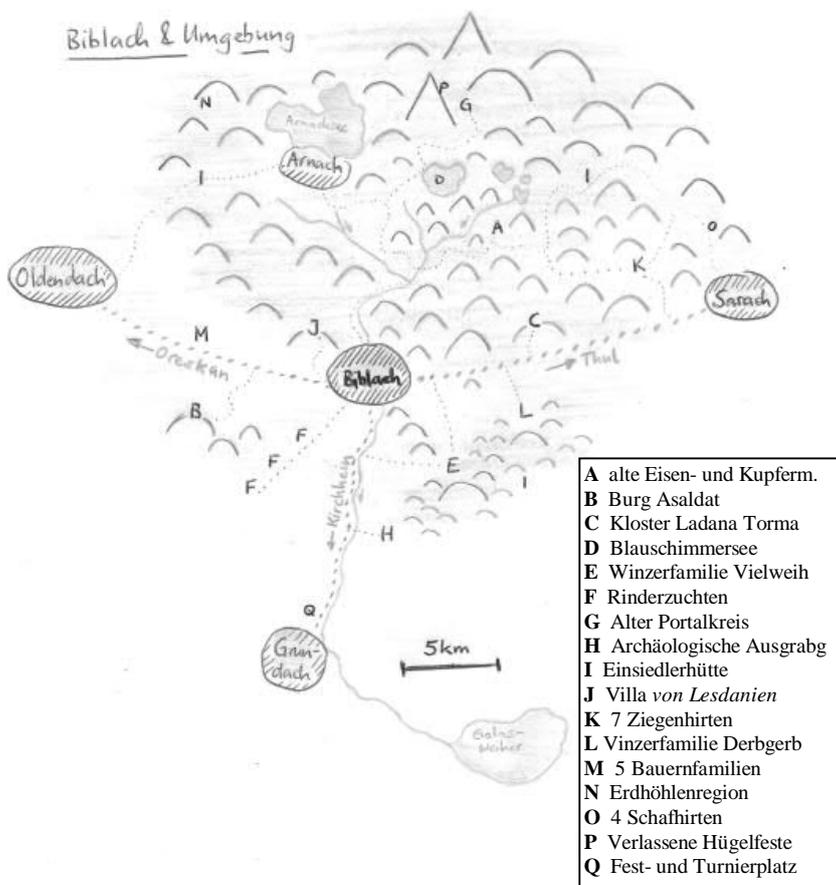
Hoch lebe seine hoheitliche Fettsackhaftigkeit.

Biblach, das lachende Dorf am Fluss Bibl, wuchs schnell zu einer einer Kleinstadt von heute etwa 10.000 Einwohnern.

Biblach verfügt über eine gut gerüstete Miliz da die nördlichen Hügel bekanntes Schlupfloch für humanoide Räuberbanden und Monster sind.¹³ Schon seit mehreren Jahrhunderten wurde das Versprechen der Könige, es werde dort richtig aufgeräumt, nicht eingehalten.

Bürgermeister und herrschender Herzog von Tirnon-Süd ist *Charitton von Tirnon*, ein

Neffe des momentanen Königs *Tar-Celeriel X*. Er ist herrisch und arrogant. Hinzu kommt, dass er bereits zu fett zum Laufen geworden ist. Es bedarf acht Bediensteter, um ihn für die alljährliche Ansprache auf den Marktplatz zu hieven.



Der Marktplatz 1 ist der lebendige Zentralpunkt Biblachs, der früh morgens bis in die Abendstunden lärm. Zwischen den Marktständen öffnet sich eine breite Gasse für die „West-Ost-Verbindung“ der Stadt, die immer freie Sicht auf den tormaischen Ketzerpranger lassen muss. Händler und lokale Bauern bieten Lebensmittel feil, aber auch Lederwaren und Werkzeuge. Schuster, Schreiner und ein Juwelier haben kleine Marktstände.

¹² Biblachs Bewohner, Geschichte, Umgebung (Nachbardörfer, Hügelland) und Eigenheiten werden genauer im Abenteuer: *Biblacher Mystische 7* beschrieben.

¹³ Lukrativste Raubbeuten sind sicherlich die Handelswaren, die von der Burg der Adelsfamilie *von Lesdanien* stammen.

El-Anron – Kapitel 3: Städte & Gebiete – Kontinent Anron

Der Pferdemarkt von *Valenia Leinen 2* ist gut besucht. Wer in Tirnon-Süd ein Pferd erwerben will, sollte das hier tun: Von der ausdauernden braater Stute bis zum einfachen Ackergaul ist alles zu haben. Der Hufschmied *Florin Leinen* (*Valenias* Bruder) arbeitet hier.

Auf dem Nutztiermarkt **3** wimmeln Schweine, Schafe, Ziegen, Rindvieh, Hühner, Schildkröten und Hunde umher. Gelegentlich können auch exotischere Tiere (meist Leguane, Kamele und Krokodile) erworben werden. Geleitet wird dieser Markt von *Grunia Leinen*.

Der Torma-Tempel **4** mit einem über 30m hohen Dach überragt alle anderen Gebäude Biblachs. Die bunt verzierten Glasfenster werden weit über Biblachs Grenzen hinaus bewundert.

In diesem verwitterten Verwaltungsgebäude **5** residiert die *Akademie der Händler*.

Das *Handelskontor Erlen 6* ist das traditionsreichste der Stadt, was besonders den Adelsfamilien *von Lesdanien* und *von Blodringen* ein Dorn im Auge ist.

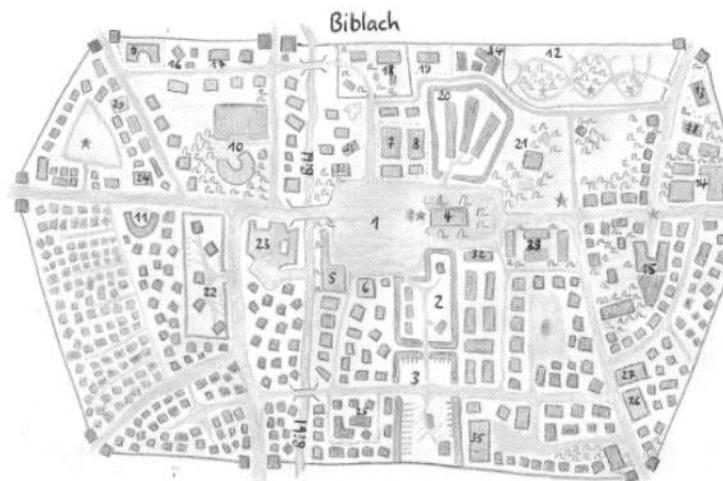
Die Schmiede vom Zwerg *Nagronn Donnerberg 7* beinhaltet nur einen kleinen Teil des Erdgeschosses dieses herrschaftlichen Anwesens. Der ältere Bruder *Bog Donnerberg* bewohnt als Abgesandter des Königreiches Bagduum das stilvolle Nachbargebäude **8**. In diesem schmiedeeisern umzäunten Gebiet leben die reichen zwergischen Gebrüder *Donnerberg* mit ihren Frauen, Kindern, Privatlehrern und sonstigen Angestellten, die reichen Zwergen den Alltag erleichtern. Insgesamt wohnen hier etwa 50 Zwerge, die kaum etwas mit der allgemeinen Bevölkerung Biblachs zu schaffen haben und überwiegend in den elitären Kreisen des biblacher Adels die Vorzüge des Königreiches Bagduum preisen.

Die *Villa von Lesdanien 9* ist nur ein kleiner Vorposten der Hauptburg (Umgebungskarte **J**) der Adelsfamilie.

Das Theatergebiet **10** umfasst ein Amphitheater und einen Theatersaal. Die charismatische Bardin *Arda Dreital* leitet das Theater und ist weithin als gut gelaunte gute Seele der Stadt bekannt.

Der einzige in der Stadt lebende Gnom, *Jelfex Fünftribble*, betreibt seit über 20 Jahren dieses Tüftlerhaus **11** mit Verkaufsraum, in dem *Jelfex* seine neuesten Erfindungen anbietet. *Jelfex 7* Angestellte und arkan-magische Gehilfen kann man ebenso antreffen.

Der Friedhof **12** beherbergt verwitterte



- | | |
|----|----------------------|
| 1 | Marktplatz |
| 2 | Pferdemarkt |
| 3 | Nutztiermarkt |
| 4 | Torma-Tempel |
| 5 | Akad. der Händler |
| 6 | Handelskontor Erlen |
| 7 | Schmiede Nagronn |
| 8 | Bog Donnerberg |
| 9 | Villa von Lesdanien |
| 10 | Theatergebiet |
| 11 | Jelfex Tüftlerhaus |
| 12 | Friedhof |
| 13 | Mietvilla |
| 14 | Gasthaus |
| 15 | Freudenhaus |
| 16 | Maler Junganof |
| 17 | Schneiderin Sandrae |
| 18 | Herrschersitz Tirnon |
| 19 | Villa von Blodringen |
| 20 | Handelskontore |
| 21 | Torma-Akademie |
| 22 | Millizquartier |
| 23 | Badehaus |
| 24 | Gasthaus |
| 25 | Brauerei |
| 26 | Halle des Glücks |
| 27 | Gasthaus |
| 28 | Hundezüchter Trivial |
| 29 | Tierarzt Opedum |
| 30 | Abges. Timon |
| 31 | Hutmacher Unobert |
| 32 | Ertrons Allerlei |
| 33 | Torma-Gemeinde |
| 34 | Familienanw. Erlen |
| 35 | Schneiderei |