

Ched-Galin

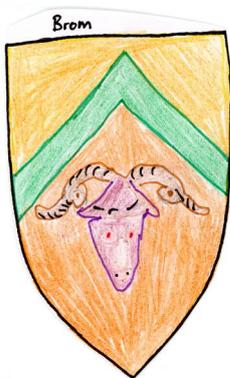
Wen kümmert ein Gossenmann mit Messer im Rücken?

Ched-Galin liegt im Tal zwischen dem Gebirge der balgûsher Zwerge und der Hügelkette um den Jahnsee. Die polierten sandfarbenen Steinbauten fügen sich harmonisch in die Hänge der Berge ein.

Der Schein trügt. Ein rauer Ton herrscht in den engen Gassen Ched-Galins, die etwa 45.000 Humanoiden ein Zuhause bieten (über 90 % Menschen).

Ched-Galin ist der westlichst Grenzstadt von Tirnon. Der Einfluss der Erbmonarchie ist jedoch schon spürbar reduziert. So werden neben Torma auch weitere Götter in Schreinen und Tempeln verehrt. Ched-Galiner Gaukler karikieren *RKP-ler*, *Glaubenskrieger* oder *Tormageistliche* – was sie niemals weiter östlich wagen würden. Die Bürgermeisterin, *Doloriel Schilfmond* (Halbelfin), diente einst den *Schneepaladinen* in Schneegraben; aber kaum einer schert sich um ihre Regierungsansprachen.

Die wahre Macht in Ched-Galin geht von dem Verbrechersyndikat, den *Klingen der Finsternis*, aus. Diese Ansammlung von Einbrechern, Meuchelmördern und anderen Skrupellosen hat ihren Unterschlupf in unterirdischen Gangsystemen, die bis tief unter die Weinberge führen. Unter vorgehaltener Hand flüstert man, es bestünden Verbindungen zu Dunkelelfen. Diese Gerüchte mehrten sich seit dem Fall T'Wollochs.



Ched-Galin wurde insgesamt dreimal gewaltig verwüstet und musste immer wieder aufgebaut werden: In den Jahren 730, 857 und 1004 attackierte eine blitzspeiende blaugeschuppte Drachenbestie, deren Name, Heimat und Absicht unbekannt geblieben sind, die Stadt.

Umgebung: Ched-Galiner sind berühmt dafür, beste Weine zu keltern. In den umliegenden Berghänge¹⁹ reihen sich spiralförmig zahlreichen Rebstöcke auf, die das edle Naß – wichtigstes Exportgut – liefern.

Nach Westen öffnet sich die Ödnis der Skarabäenlande, die Ched-Galiner als Niemansland bezeichnen. Wegelagerer und Riesenwürmer (Wahabs) machen sie unsicher. Wer hindurch reist, sollte sich einer Kamel- oder Pferdekarawane anschließen. Südlich von Ched-Galin endet Tirnons Einfluss in der Dschungelwildnis.

Dalfurt

Dalfurt beheimatet etwa 5.000 Menschen.

Dargish

Brüder. Schwestern. Lasst den vollen Becher kreisen. Dieses Maß. Noch zehn Glas. Prost!

¹⁹ Die nördlichen Hänge Ched-Galins gehören zum Königreich Balgûsh. Die Zwerge verpachten sie seit Jahrzehnten an menschliche Winzer.

Dargish ist die größte Seestadt Tirnons. Über 50.000 Humanoide leben hier. Neben den etwa 85 % Menschen bilden zivilisiertere Orks und Goblinoide das Gros der nichtmenschlichen Bevölkerung.

Dargish ist eine liberale Metropole – zumindest bezogen auf den Handel. Strenge Gesetze sorgen für niedrige Kriminalität und sichern das Zusammenleben der verschiedenen Rassen. Auch leichtere Vergehen werden oft mit 5-jähriger Zwangsarbeit im Hafen geahndet. Der



Ketzerpranger am zentralen Torma-Heiligtum ist regelmäßig gut behangen.

Krebszuchten an Ausläufern des Hafenbeckens und küstennaher Kleinwalfang bilden Handels- und Nahrungsgrundlage der Dargisher. Mit den Zwergen aus Bagduum (Festung Torumbar) handeln sie rege nach alter Tauschtradition: *Hai für Metall* (Wal für Metall klingt schlecht).

Lord Quagok Arvask, ein viertelorkischer Kriegsveteran²⁰, herrscht hier.

Arkane Magie ist offiziell verpönt, doch viele Kapitäne heuern im Geheimen Magier an, um dem lukrativen „Feuerball-Fischfang“ nachzukommen.

Die 500-Mann-starke Miliz ist mit robusten Kettenhemden und langlebigen Schwertern aus Bagduum ausgestattet. Sie patrouilliert bis in die angrenzenden Küstendörfer.

Dargish besitzt eine eigene Kriegsflotte²¹, die nicht der Admiralität Tirnons in Sisak untersteht, von 20 Galeonen mit weit feuernden Balistras und Katapulten.

Man sagt, in Dargish werde das beste Bier Tirnons gebraut. Viele Trinkerstuben rühmen sich damit, ihre hauseigene Biersorte in Glashumpen zu zapfen.

Umgebung: Um Dargish irren nur wenige Monster, auch wenn in küstennahen Höhlen (*Drachenlordhöhlen*, s. *Bekannte Verließe*) mehrköpfige Hydren gesichtet wurden.

Am Ende des Dargisher Hafenbeckens, ragt eine 40m hohe Steinstatue auf: Sie bildet den Helden der *Drachenreiterkriege*, *Teranos von Blodringen* auf einem Silberdrachen reitend, nach: eine immerwährende Drohung an Gadúsh, Tirnon ist jederzeit gegen Angriffe gewappnet und wird im Zweifel zurückschlagen.

Etwa 2km östlich der Stadtmauer liegt der Flottenhafen.

Herzogin (Tirnon-Ost) *Amaline von Zweibrüggen* blickt von ihrer Hügelfestung, etwa 10km nordwestlich von Dargish, über weitflächige Apfelplantagen.

Die Küste nach Westen beheimatet über 50 kleinere Fischerdörfer, die sich bis in Höhe der nördlichen Grenze des Salzsees aufreihen. Die Dörfer stehen unter dem Schutz

²⁰ *Lord Quagok Arvask* diente den *Schneepaladinen*. Er kämpfte auch im *Land des Zwilichts*. Sein Führungsstil ist herrisch, impulsiv und genervt. Im Palast hat jedoch sein Frau, die *Hohe Tormaschwester Uldine Arvask*, das Sagen. Sie zieht die Fäden im Hintergrund und versucht die Ehepartner der Gesprächspartner ihres Mannes davon zu überzeugen, es ihr gleichzutun.

²¹ Die Kriegsflotte wird auch für Präventivschläge gegen Gadúshs Küstensiedlungen eingesetzt, um potentielle Ork- und Goblinbedrohungen im Keim zu ersticken: eine Lehre aus den *Drachenreiterkriegen*. Die sisaker Flottenadmiralität toleriert die Freiheit der dargisher Flotte nur, solange Dargish die Sicherung der Meeressgrenzen – insbesondere gegenüber Gadúsh – pflichtbewusst und erfolgreich übernimmt.

der Flotte Dargishs. Sie sind exklusives sommerliches Urlaubsziel ob ihres Tauchangebots, der Flanierstrände und kreativ-thematischen Bootsfeiern.

Drei-Wunder-Wald

Im *Drei-Wunder-Wald* (Laubwald) liegen eine handvoll menschliche Dörfer mit Sägewerken und Schreinereien. Nach Bagduum sichern zwergische Vorposten den Handel über den Goldstrom.

Göttliche Magie wirkt im *Drei-Wunder-Wald* besonders gut. Seinen Namen verdankt dieser Wald drei göttlichen Mysterien:

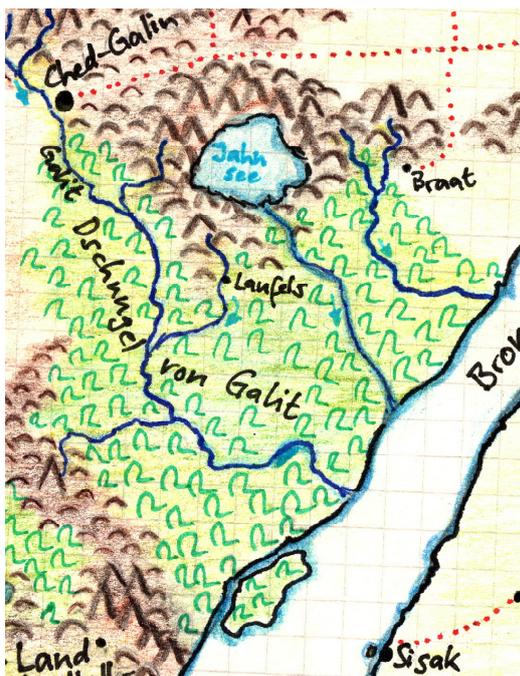
- eine umherfliegende Streitaxt, die in Not geratene Wanderer vor wilden Tieren schützt (Zwergensage aus Bagduum),
- eine steinerne Hand mit abgespreizten Fingern von etwa 5m Höhe – wurde schon an mehreren Orten des Waldes gesichtet – die Gläubige zu innerer Ruhe und Nähe zu Torma führt (Menschensage),
- ein lichtfunkelndes Einhorn, das künstlerisch inspiriert und den Gläubigen für mehrere Tage die Sprache der Tiere sprechen lässt (Elfensage).

Dschungel von Galit

Die tropischen *Dschungel von Galit* sind dicht bewachsen und wenig erforscht.²²

Die zwei wichtigen Lebensadern, der bis zu 100m breite Fluss Gal, der unter lautem Getöse den Jahnsee verlässt und der weit verästelte Fluss Galit sind Grundlage der Naturvielfalt, wobei die Flora und Fauna sehr der im *Alten Wald* ähnelt.

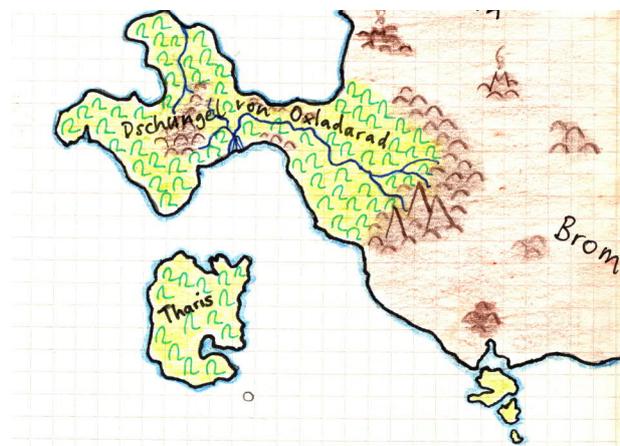
Gerüchte künden von humanoiden Stämmen, die auf gezähmten Tigern reiten. Andere munkeln, dass ein planar-gereistes arkanbegabtes Wesen, das an einen Tiger erinnert, sich zum Herrscher des Urwalds aufgeschwungen habe.



Zwar gehören die *Dschungel von Galit* offiziell zum Königreich Tirnon, doch wuchert das mückenverseuchte Gestrüpp südlich und westlich von Braat zu rasch, um Siedlungen zu errichten. Es bedarf eines guten Grundes, um sich hinein zu wagen. Rückkehrer faseln oft wirr, zumindest aber tormaabfällig.

Dschungel von Oxladarad

Unwegsames Unterholz und schier endlos hohe Baumgiganten kennzeichnen die tropischen *Dschungel von Oxladarad*. Nicht einmal die Kräuterkundler aus Brom wagen sich oft in den Urwald,



²² Dem eigenen Territorialanspruch nach gehören die *Dschungel von Galit* zum Königreich Tirnon. Noch nie vermochte es die Monarchie das Gebiet zu kontrollieren.

um potente Heilpflanzen und würzige Kräuter zu pflücken: zu oft zischelt es böse aus dem Dickicht.

Gerüchte eines Schlangenmenschenreiches im Zentrum des Dschungels halten sich hartnäckig.²³



Dunkelborkenwald

Der Dunkelborkenwald ist kaum erforscht. Vor Jahrhunderten beherbergte der Nadel-Laubwald Städte der Hochkultur Neri-Tanji.

Ereskan

Eintracht, Besonnenheit und Bodenständigkeit. Der daraus resultierende Tiefsinn zeugt letztlich nur von törichter Einfalt, weil es anerzogener Nachdenklichkeit an belastbarem Fundament mangelt, das engstirnige göttliche Lehre nie auszugleichen vermag.

Ereskan wird auch *7-Tempel-Stadt* genannt. Knapp

30.000 Menschen leben hier.

Kurz nach der Besiedlung El-Anrons, im Jahr -1, tobte hier die *Ereskaner Schlacht*. Die Menschen verteidigten von dem Hügel aus, auf dem später Ereskan erbaut wurde, ihre Stellung gegen Untotenhorden. Später bauten sie Gotteshäuser. Um die Pilgerorte wuchs das Stadtgebiet.

Erst um das Jahr 950 erlebte Ereskan eine wahre Blütezeit. Weil Sielfurt von Reisenden zwischen Laubing und Tirion immer mehr gemieden wurde, zogen mehr Menschen der Umgebung ins nun hochfrequentierte Ereskan.

Schon aus der Ferne sind die sieben Türme der Heiligtümer auf dem Hügel zu erkennen: drei tormasische, je eines einer elfischen, zwergischen und halblingischen Gottheit sowie das *Toten-Pantheon von Ereskan* (Totengedenktempel).

²³ Befeuert wurden diese Gerüchte durch Abenteurer, die eine Abschrift der *Schlangenregeln* der Stadt Zep (Existenz nicht weiter belegt) ergatterten. Dort heißt es: Der hoheitliche Fürst, seine *Emminenz Ess Zett Siss*, erlässt die Regeln von Zep:

I. Sklave: Jeder der kein Schlangenwesen oder Bürger ist, ist Sklave. Jeder Sklave hat das Recht auf Leben, es sei denn dies tangiert andere Rechte.

II. Bürger: Ein Humanoider oder eine humanoid-ähnliche Kreatur mit hoheitlich anerkannten Schlangenextremitäten oder ein hoheitlich Ernannter ist Bürger. Ein Bürger darf Sklaven halten. Er hat dies der Verwaltung anzuzeigen und Abgaben darauf zu entrichten. Ein Bürger darf Sklaven weder grundlos töten noch verzehren. Ein Bürger hat das Recht auf Leben, so dies nicht die Rechtstellung einer Reinschlange untergräbt.

III. Reinschlange: Eine Reinschlange hat Schlangenextremitäten, Schlangen(teil)schuppen sowie mindestens einen Giftzahn. Reinschlangen dürfen Sklaven halten. Eine Reinschlange darf maximal 12 Sklaven im Jahr verzehren. Allgemeine Feiertage sind maximalverzehrfrei. Eine Reinschlange ist von Sklaven und Bürgern stets mit „*Sein hochwohlgeborener Abkömmling von Ess zett*“ anzusprechen. Eine Reinschlange darf einen Bürger von Zep nicht aus geringem Grund töten.