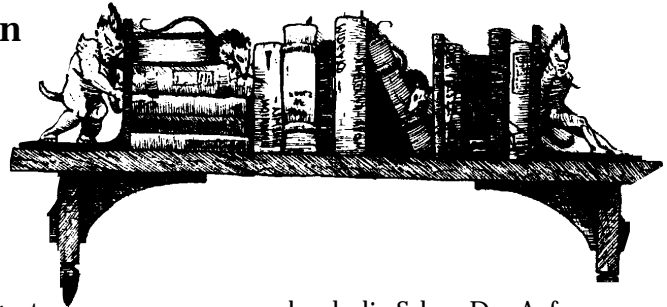


# Von dem Land Albernia

**Eine Schrift des Hesinde-Geweihten  
Anedras Lachimeis,  
etwa 500 vor Hal.**

**Übersetzt von Domnall Dalpert, 30 Hal**



Ich will aufzeichnen die Bruchstücke der Schrift des Bruders Lachimeis, die mir jüngst ein Sammler zugetragen hat. Er will die Seiten in der Unterstadt gefunden haben und verlangte 4 Dukaten. Doch gab ich ihn nur 2, wovon er nun mehrere Wochen leben kann.

Die Texte wurden von mir ins Aventurische übertragen. Ich gebe nur wieder, was ich zu lesen fand, die meisten Seiten enthielten keine lesbaren Abschnitte.

Die Textsammlung hatte die Überschrift *"Von dem Land Albernia"* und scheint eine Abhandlung über das Land zu sein.

Havena, 19. Hesinde 30 Hal  
Domnall Dalpert

## **"Von der Lage Albernias ..."**

... liegt Albernia im Westen Aventuriens. Es grenzt an Nostria und hat stolze Städte, die Winhall, Honingen und Havena heißen. Letzter ist die Hauptstadt des Landes und liegt im Delta des Großen Flusses, welcher als Lebensader des bezeichnet werden kann. Welch Pracht ist dort zu finden..."

"Unterteilt ist das Land in sechs Grafschaften, die da heißen Grafschaft Havena, Grafschaft Honingen, Grafschaft Winhall, Grafschaft Dela, Grafschaft Fhorng und Grafschaft Bredenhag."

"Es herrscht eigentlich ein ständiger Streit zwischen den einzelnen Grafschaften. Besonders die Grafschaften Dela und Fhorng sind ungeliebt, da sie den Glauben an den Götterfürsten Praios fördern und den Meeressvater Efferd nicht die in Albernia gewünschte Anerkennung zukommen lassen."

## **"Von der Geschichte Albernias ..."**

... war als herausragend zu nennen, daß der Fürst vor über 1100 Jahren seinen Sitz nach Havena verlegte und somit in Honingen großes Murren unter den Adligen auslöste. Manch einer wagte den Aufstand, trachtete danach, den Fürsten zu stürzen, doch die havenischen Edelleute und ihre Vasallen machten kurzen Prozeß mit den Abtrünnigen. Havena ging aus den Streitereien als Hauptstadt des Landes Albernia hervor. Der Aufstieg der Stadt konnte nun im Namen der Zwölf beginnen ..."

"Berichten läßt sich auch von der Herrschaft der Praios-Priester, die die Stadt Havena fest in ihrer Hand hielten, während Land und Leute eher unbehelligt blieben.

Bekannt wurde in diesem Zusammenhang vor 130 Jahren ein angeblicher Nachkomme aus dem Haus Ulanan. Er nannte sich Fürst Egtor III, wahrer Herrscher von Albernia. Seine kleine Einheit konnte lange Zeit für Unruhe unter den Praios-Geweihten sorgen, und manch einer von ihnen mußte seinetwegen sein Leben lassen. Erst als Egtor III gefangen genommen werden konnte,

zerbrach die Schar. Der Auführer wurde sofort gefoltert, um ihm das Wissen um das Versteck des Tempelschatzes, den er nur Wochen zuvor hat stehlen können, zu entreißen. Er nahm dieses Wissen mit in das Reich der Zwölf.

Es wurde aber allgemein vermutet, daß sich seine Leute mit den Juwelen und den Goldstücken abgesetzt hatten..."

"Kein Bürger hatte noch genügend Geld, um die Steuern der priesterlichen Regenten zahlen zu können. Die Wut der Havener wurde immer größer, und es lebte die Legende von dem Schurken auf, der einst die Macht in Albernia an sich reißen würde, um das Volk in eine goldene und glücklichere Zukunft zu führen ..."

"25 Jahre regiert nun der weise Rohal die aventurischen Lande. Havena hat eine neue Akademie bekommen, um diesen freudigen Tag zu feiern. Leider kam es im Zuge der Feierlichkeiten, wie auch in all den Jahren davor, zur Verfolgung aller Leute, die sich nicht von Praios abwenden wollten. Viele ließen ihr Leben. Eines der traurigsten Kapitel der albernischen Geschichte wurde in den letzten beiden Jahrzehnten geschrieben."

## **"Von dem Glauben in Albernia ..."**

... In Havena, der Hafenstadt am Großen Fluß, wird seit der Vertreibung der Priesterregenten der Meeressvater Efferd als höchster Gott und Glücksbringer angesehen. Daneben können



bürger- und bauernahe Gottheiten wie Travia und Peraine eine beachtliche Anhängerschaft aufweisen. Der Hesindeglaube ist eher eine Ehrerbietung an den weisen Rohal, nur wenige nutzen das Gotteshaus zur Andacht. Verbannt wurde aus den Herzen der Havener der Glaube an Praios. In den geplünderten Tempel geht niemand hinein.

Im übrigen Land wird, mit Ausnahme der Grafschaften Dela und Floring, auch Efferd als höchster Got betrachtet. In Honingen wird seit einiger Zeit Boron sehr verehrt, während die Bewohner von Winhall nach den vielen Jahren der Entbehrung, dem Rahjaglauben nicht abgeneigt sind.

Praiosgeweihte aus Albernia sind samt und sonders in die Grafschaften Dela und Floring geflohen und genießen dort ein ordentliches Ansehen. Die Tempel der Gottes der Gerechtigkeit wurden nach anfänglichen Plünderungen wieder mit reichlich Schmuck versehen, und viele der Plünderer mußten sich vor Gericht verantworten.“

### „Von den Pflanzen Albernias ...

... dieses Land von Sumpf und Wäldern geprägt. Es ist schier unglaublich in welcher Fülle es hier Heilkräuter und Pflanzen, die für das Alchemistische gebraucht werden, in dieser Umgebung gedeihen. In nur wenigen Stunden kann ein geübter Kräutersammler seinen Beutel gefüllt haben.

In diesem Zusammenhang sei auch der Farindelwald genannt.“

### „Von den Orks in Albernia ...

Immer wieder fallen Horden von Orks über Albernia her und plündern die Dörfer. In den Sümpfen finden sie gut Unterschlupf, so daß es schwer ist, dieser Plage Herr zu werden. Schon Egtor Ulaman soll ein Kopfgeld ausgesetzt haben, das auch heute noch in Havena, Winhall und Honingen bei entsprechenden Stellen abgeholt werden kann...“

„Aber gerade die Havener haben noch eine ganz andere Art, mit den Schwarzpelzen umzugehen. Sie verkaufen sie als Sklaven. Dabei ist es Bewohnern Albernias allerdings strengstens verboten, selbst Orks als Sklaven zu halten.“

### „Von den Räufern in Albernia ...

In der Zeit der Priesterkaiser bildete sich unter dem Baron Nhuirin von Dela die Gruppe der Efferdtreuen, die sich zum Ziel gemacht hatten, gegen die Praiospriester zu Felde zu ziehen. Heute handelt es sich bei den Efferdtreuen um eine Band von Räufern, die, ähnlich den Orks, durch die Lande zieht, um zu plündern und zu brandschatzen. Es gibt keinen ehrlichen Bürger des Landes, der ihre Taten nicht verurteilt, und so gehören die Efferdtreuen zu den meistgesuchten Verbrechern Albernias.

Leider ist niemanden der Name des Anführers bekannt. Man weiß auch nicht, wo sie ihr Versteck haben könnten.

„Eine andere Plage des Landes sind einige Piratenbanden, die ihr Unwesen auf dem Großen Fluß treiben. Es vergeht keine Woche, in der nicht ein Handelsschiff aufgebracht wird.

Aber auch vor der Küste Albernias treiben Piraten ihr Unwesen. Sie sollen ihr Versteck auf der kleinen Insel Kulan haben. Doch mehrere Strafexpeditionen auf diese Insel konnten die Piraten nicht zur

Strecke bringen. Sie waren stets verschwunden, wenn die Soldaten eingetroffen waren ...“

### „Von dem Handel in Albernia ...

Die Arme der havenischen Kaufleute reichen weit über die Grenzen Albernias hinaus.

So treiben einige von ihnen gar Handel mit den wilden Thorwalern. Dieser beschränkt sich allerdings auf den Ankauf von Schnaps, von dem besonders das Premer feuer unter den Seeleuten Havenas viele Freunde gefunden hat. Wer mit den Thorwalern handelt, muß immer damit rechnen, von einem Drachenboot überfallen zu werden ...

Aus der Gegend von Lowangen werden viele Erze nach Albernia gebracht, aber auch Leder und Felle sowie manigfaltige Kristalle und Rohedelsteine kommen von dort. Unter den Kaufleuten der Stadt wird über ein albernisches Handelskontor in Lowangen nachgedacht ...

Die Städte Kuslik und Grangor gehören zu den Haupthandelspartnern Albernias. Einige havenische und winhaller Kaufleute haben dort ihre Kontore ...

Eingeführt werden von dort Stoffe, Tuch, Edelsteine, Schmuck, Malz, Gewürze - die wohl aus südlicheren Gegenden stammen - und vor allem auch Wein, der in Albernia nicht wachsen will ...

Einige Kaufleute streben auch Handelsbeziehungen zu Städten wie Al'Anfa oder Brabak herstellen. Doch der gefährliche Seeweg in diese Gegende ist ein Grund, noch ein wenig damit zu warten ...

Wichtig ist für die Albernier auch die Beziehungen zu den Zwergen in Xorlosch, von denen hochwertiges Metall und Edelsteine erworben wird...“

Mehr Seiten konnten bisher nicht entziffert werden, doch es gibt noch manche Seite zu untersuchen, die vielleicht ein altes Geheimnis offenbaren.

