

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

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

# MORHIZE KHADDUR

Vertical decorative text in a stylized script, possibly a title or chapter heading, running down the left side of the page.



Ein Streifzug  
durch das Königreich  
Jhombuth



... Der Hochkönig Dardarnuú Vyviendii hat den Thron schon seit siebenundvierzig Jahren inne, und unter ihm gedeiht das Reich. Aber es sind bereits Gerüchte im Umlauf, dass das Alter dem König stark zusetzt. Nach wie vor regiert er mit starker Hand, doch zeigt er erst einmal Schwäche nach außen, wird sich im unsicheren Südosten ein starkes Bündnis bilden, und die Früchte seiner überaus langen und weisen Regentschaft werden erneut zunichte gemacht werden ...

Aus den Reiseberichten eines Bettelmönches

## 1. Von den Anfängen

(vor ungefähr 3.000 Jahren)

Der genaue Beginn der Geschichte ist nur schwer festzulegen. Zum einen reicht sie weit in die Vergangenheit zurück, so dass die Berichte aus jener Zeit durch die über viele Generationen reichenden, mündlichen Überlieferungen ungenau und verzerrt sind. Zum anderen wurden viele der schriftlichen Quellen – brüchige Fragmente archaischer Chroniken und vergilbte Schriftrollen – Opfer der gierigen Flammen, die in den Jahrhunderte überdauernden Fehden und den schrecklichen Bruderkriegen der 'dunklen Jahre' das Land immer wieder überzogen.

Unter den wenigen Gelehrten, die ihr Leben der Erforschung der Vergangenheit verschrieben haben, werden unterschiedliche Theorien vertreten, wie es zur Gründung Jhombuths gekommen ist. Auch die Frage, was vorher in diesen Ländereien gewesen ist, konnte von ihnen nicht eindeutig geklärt werden.

Die am weitesten verbreitete Meinung besagt, dass im heutigen Jhombuth die Volksstämme der *Bhualer*, *Ushneter* und *Jhornen* gelebt haben. Sie pflegten nur wenig Kontakt untereinander und respektierten sich. Dennoch verteidigten sie



das von ihnen beanspruchte Territorium gegeneinander. Dieser Zustand änderte sich abrupt, als eine mächtige Streitmacht auftauchte und sich anschickte, ihre Gebiete zu erobern und die dort lebenden Menschen zu unterwerfen. Angesichts dieser Bedrohung einten sich die Stämme unter dem legendären Anführer *Fennorlaor*





*Orghenyarradh* und schlugen die einfallenden Heerscharen in erbitterten Kämpfen zurück. Später, nach seinem Tod, wurde er für seine Verdienste zum ersten König *Jhombuths* erklärt.

Woher die Angreifer kamen, ist umstritten. Manche vertreten die Meinung, es könne ein gewaltiger Kriegszug der Orks, Oger und Trolle aus den *Wildländern* gewesen sein. Andere sprechen von Invasoren, die mit zahllosen Schiffen über das *Meer der Schlange* aus unbekanntem Land im fernen Osten gekommen sein sollen. Einige wenige glauben auch, dass die unbekannte Streitmacht der Auszug der Trollstämme aus den *Magischen Königreichen* gewesen sein könnte, die im Verlauf des heftigen Krieges schließlich in die Wildländer vertrieben wurden.

Eine andere Legende, die von der Entstehung des Reiches kündigt und sich unter den Bardensagen und Märchenerzählern großer Beliebtheit erfreut, berichtet von einer großen Anzahl von Schiffen, mit denen sich das geknechtete Volk der *Jhombuthi* aus einer langen Gefangenschaft gerettet hat. Woher die verschleppten *Jhombuthi* ursprünglich stammen, bleibt in diesen Erzählungen unklar und wird nur mit dem vagen Begriff 'Heimat' bezeichnet. Nach einer langen Irrfahrt, deren Stationen in den unterschiedlichen Vorträgen erheblich variieren können, gelangten die Flüchtlinge schließlich an die Küste des sagenhaften Elfenlandes *Cyree'ahn'nuviel*, wo sie sich schließlich niederließen.



Natürlich waren die Bewohner des Elfenlands über die zahlreichen Neankömmlinge nicht erfreut – zumal es sich um Menschen handelte, die mit kaltem Eisen umgehen konnten, das für ihre Völker den sicheren Tod bedeutete. Deshalb forderten sie die Fremden auf, wieder ihre Schiffe zu besteigen und weiterzufahren. Doch die *Jhombuthi* willigten nicht ein und erklärten stattdessen den unbekümmerten Scharen der Elfen, Feen und Wichtel den Krieg. Zunächst vermochten diese den Eisenwaffen der Menschen nichts entgegenzusetzen, doch dann kamen andere Wesen aus der Tiefe der Elfenlande – Drachen, Trolle und Schwarzalben – die den Menschen ebenfalls schwere Verluste zufügten.

Lange Zeit tobte dieser Krieg und fand erst ein vorläufiges Ende, als nach dem Tod des letzten Abkömmlings des alten, hochelfischen Geschlechts *Zryalbeandaryll* durch die Hand Fennorlaor *Orghenyarradhs*, des späteren ersten Königs *Jhombuths*, die *mystische Nebelgrenze* der heutigen Magischen Königreiche erschaffen wurde. Durch sie vermag kein Wesen seinen Weg zu finden, es sei denn, es hat ein wenig feesches



Blut in seinen Adern, führt keine Eisenwaffen mit sich oder wird von einem Bewohner der Magischen Königreiche geleitet.

Es gibt noch andere Erzählungen von der Zeit vor der Herrschaft der Hochkönige, doch sie sind widersprüchlich und werfen mehr Fragen auf, als sie zu beantworten vermögen. Eines haben sie alle jedoch gemeinsam: Am Ende ist Jhombuth ein starkes und strahlendes Reich.



## ***2. Vom Kriegszug gegen Fhelularmyel***

(vor ungefähr 1.300 Jahren)

Aus der segensreichen Zeit der Herrschaft der ersten sieben Könige Jhombuths, von denen ein jeder einhundert Jahre regiert und das Reich zu immer neuer Größe geführt haben soll, ist ebenfalls kaum etwas bekannt. Zahlreiche Städte wurden gegründet, Straßen gebaut und die Menschen lebten sorglos und in Frieden miteinander. Das Volk der Jhombuthi wuchs und breitete sich weiter aus. Überall war das Land fruchtbar und brachte große Erträge, so dass niemand Hunger zu leiden hatte.

Dennoch waren die Könige von schweren Sorgen geplagt, denn sie sorgten sich um die Sicherheit ihres Volkes. Zwar war die Grenze zu den Wildländern mit einer großen Anzahl wehrhafter Festungen gesichert worden, und man erwog es sogar, den Zugang nach Jhombuth aus den Lebensräumen der Orkstämme durch den Bau einer titanischen Mauer vollkommen zu verwehren. Auch war der innere Frieden gewährleistet. Aber die undurchdringliche Nebelgrenze im Nordland bereitete den Königen zunehmend Unbehagen. Die Furcht vor dem Unbekannten saß tief in ihren Knochen und nagte unaufhörlich wie ein blinder Wurm an ihnen. In ihrem zunehmenden Wahn malten sie sich aus, dass sich im Schutz des Nebelwalls gewaltige Streitmächte von Trollen, Drachen, Nachtmahren, Schwarzalben, Schattenelfen und Dunkelfeen sammelten, um sie von ihrem Thron zu stürzen und die Menschen in die Sklaverei zu führen.

Ihre Zauberkundigen konnten die Nebelwand mit ihren seherischen Kräften nicht durchdringen. Deshalb sandten die Könige immer wieder Kundschafter aus, die durch die mystische Nebelgrenze dringen und berichten sollten, was sie dahinter vorfanden. All jene, die zurückkehrten, sprachen wirr von klagenden Geistern, irreführenden Lichtern und plötzlich vor ihren Füßen klaffenden Felsspalten, aus denen giftige Gase quollen, die sie auf ihrem Weg aufzuhalten beabsichtigten. Keiner hatte es vermocht, die Nebelwand zu durchdringen, und somit konnten auch keiner etwas über die gefürchteten Heerscharen berichten.

Da entschloss sich schließlich der siebente König – sein Name lautete *Reys'Suyhrgaratt*



– seinerseits ein Heer zusammenzuziehen und es gegen den Hof des Elfenkönigs, das sagenumwobene *Fhelularmyel*, zu schicken. Er scharfte einhundert mal einhundert seiner mutigsten und tapfersten Krieger um sich, rüstete sie mit seinen besten Waffen und stärksten Rüstungen aus und setzte sich an die Spitze der gewaltigen Streitmacht. Mächtige Zauberer begleiteten sie und stießen mit ihren Kräften ein Loch in die geheimnisvolle Wand des undurchdringlichen Nebels. Dort hinein führte Reys´Suyhrgaratt die Männer in seiner Besessenheit.

Nachdem der letzte von ihnen die Grenze in die Magischen Königreiche durchschritten hatte, fiel das von den Zauberern geschaffene Tor wieder in sich zusammen und war spurlos verschwunden. Von Reys´Suyhrgaratt und seinen Mannen kehrte aber niemals jemand zurück. Es gibt jedoch Wanderer, die den verschwundenen König gesehen haben wollen, wie er noch immer an der Spitze seiner Streitmacht auf der Suche nach dem Hof des Elfenkönigs durch die unwirklichen Lande der Magischen Königreiche irrt.



### 3. Von der Verhängung des Fluchs

(vor ungefähr 1.300 Jahren)

Drei lange Jahre warteten die Menschen in Jhombuth auf die Rückkehr ihres Königs, doch erreichte sie keinerlei Zeichen. Unbewegt blieb die undurchdringliche Wand des Nebels und verriet nichts über den Verbleib der wagemutigen Männer, die unter der Führung ihres Königs dort hineingegangen waren. Nach dem Ablauf dieser Zeit aber trauerten die Menschen um die Verlorenen und schickten sich an, den erst sechsjährigen Sohn Reys´Suyhrgaratts zu ihrem neuen König zu erheben, auf dass er über das Land herrsche, bis sein Vater zurückkomme.

Als aber der Zeitpunkt der Krönungsfeierlichkeiten unmittelbar bevorstand – es war *Meramoon*, so berichten es die Legenden, die Nacht der Sommer Sonnenwende, die in Jhombuth auf ruhige und beschauliche Weise begangen wird – da tauchten in allen Städten, Burgen und den Höfen der Adligen und Oberhäuptern geheimnisvolle Männer auf. Sie trugen lange, wallende Kutten, die ihre Gestalt vollständig verhüllten, und traten hin vor die Obersten des Reiches.

„Was soll ein Knabe von nur sechs Jahren herrschen über ein Reich, dass so groß und machtvoll ist wie dieses“, sprachen sie mit fester, eindringlicher Stimme, „wo doch ihr viel besser geeignet



seid dafür. Der Thron in Jhermoron ist kein rechter Platz für ein Kind. Ihr seid es, dem er gebührt! Ihr seid auserwählt!

Mit diesen Worten verschwanden die Männer wieder, ohne dass jemand sie aufzuhalten vermochte. Ihre Worte aber drangen tief in die Herzen der Männer und Frauen, an die sie gerichtet waren, und wurden dort zu blutigen Dornen. Die geheimnisvollen Männer wurden indes zu Raben, sobald sie die Städte wieder hinter sich gelassen hatten, und flogen zum *Kamaz Ilmur*, dem einsamen Berg im Zentrum des Reiches, und versammelten sich auf dessen eisgekrönter Spitze.

Dort verhängten die Abgesandten der Magischen Königreiche – denn um solche handelte es sich bei den geheimnisvollen Rabenwesen – einen Fluch über das Land, der so schrecklich war, dass sich augenblicklich die Sonne verdunkelte.

„Verflucht sei dieses Land!

Neid und Hader sollen seine wahren Herren sein und die Herzen seiner Bewohner zerfressen!

Bruder soll erschlagen Bruder!

Keine Frau soll ertragen den Anblick einer anderen Frau, die da schöner ist oder reicher als sie selbst!

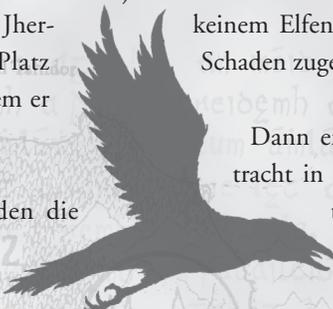
Alle Worte der Vernunft sollen ungehört verhallen und vom Wind fortgetragen werden, und Blindheit soll stattdessen oberster Ratgeber sein!

So soll es sein, und niemand soll sich diesem Schicksal entziehen können, bis in den Grenzen dieses verfluchten Landes einhundert Jahre lang

keinem Elfenwesen mehr Unrecht oder Schaden zugefügt wurde!

Dann erst wieder sollen Frieden und Eintracht in diesem Menschenreich Einzug halten!“

Bereits in derselben Nacht flammten die ersten Kämpfe überall im Reich auf, und *Teghjindaar*, der Sohn Reys' Suyhgaratts, bestieg nie den Thron in Jhermoron. Er starb bereits zwei Tage später unter den Klängen seiner Neider. So ist es zu vernehmen in den Überlieferungen der Barden.



#### 4. Vom ersten Hochkönig

(vor ungefähr 1.100 Jahren)

Zweihundert Jahre lang regierten in Jhom-buth Feuer und Schwert. Das einstige Reich zerfiel in immer kleinere Fraktionen, die einander mit unerbittlichem Hass bekämpften, und Fehden entbrannten, deren Auswirkungen auch in den heutigen Tagen noch Leid und Trauer hervorbringen. Der Thron in Jhermoron, der einstigen Königsstadt, blieb verwaist, und ihre Mauern standen ständig durch die Heerscharen irgend



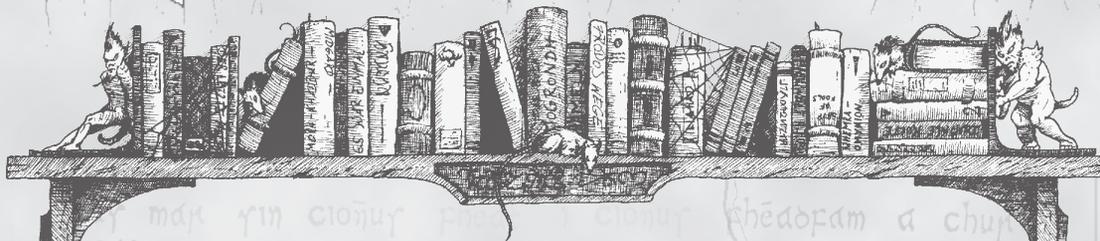
eines Fürsten unter Belagerung. Nur noch wenige Menschen blieben freiwillig in der einstigen Metropole. In den Häusern lebten nun Feldherren, Söldner, Verwundete, Soldaten und Kriegsknechte. Am zahlreichsten unter den Bewohnern Jher-morons aber waren die Ratten, die sich an den Körpern der Erschlagenen labten.

Das einfache Volk aber litt die größte Not während der ewigen Unruhen, denn auf seinem Rücken wurde der Krieg um den Thron Jhombuths ausgetragen. Stets wurden sie zu immer größeren Abgaben gezwungen, um die Bewaffnetenschar ihres Landherren zu ernähren, um Söldner zu bezahlen oder, wenn ein Fürst überwältigt wurde, um jeglichen Widerstand in ihren Reihen im Keim zu ersticken. Die Felder im Land lagen überall brach, weil die Männer in den Kriegsdienst gezwungen wurden, das Nutzvieh beschlagnahmt wurde und die zurückgebliebenen Frauen die Arbeit nicht allein bewältigen konnten. Armut breitete sich aus, und der Hunger wurde zum wahren Herrscher Jhombuths, dem ein Jeder bitteren Tribut zu zollen hatte.



Eigentlich hätte Jhombuth zerfallen müssen, doch dies geschah nicht. Zum einen gerieten die Hader der zerstrittenen Fürsten immer in Vergessenheit, sobald Feinde von außerhalb an ihren Grenzen auftauchten – Landschiffe der *Skorgwodi* auf Beutefahrt oder Rotten der Orks aus den Wildländern – zum anderen gab es aber auch immer wieder Bestrebungen, das Reich zu einen. Überall versuchten sogenannte *Friedensstifter*, die verworrenen Fehden zu schlichten, indem sie als Richter und Vermittler auftraten, um zwischen den Parteien, soweit es ihnen möglich war, eine Verständigung herbeizuführen. Das Leben dieser Männer galt als unantastbar, und ihr Wort wurde von den meisten als weise erachtet. Wo aber Zorn und lodernder Hass das Denken beherrschte, hatte es die Vernunft nicht leicht, sich durchzusetzen, und so gelang es schließlich erst nach zweihundert Jahren, einen zumindest oberflächlichen Frieden im Reich herzustellen.

Den Thron in Jher-moron aber bestieg kein Adelige, sondern ein Zauberer und Gelehrter



aus den Reihen der Friedensstifter, *Leqchar 'yl' Dargash*, der die meisten der Fürsten durch bedachtsame Worte und Versprechungen auf seine Seite gezogen hatte. Da er aber keine Adelsfamilie unterstützte und über die übrigen Herrscherhäuser stellte, wurde er auch von den übrigen Fürsten nach und nach als erster Hochkönig Jhombuths anerkannt. Ob der Zauberer sein Ziel nur durch geschicktes Verhandeln oder aber mit Hilfe seiner magischen Kräfte erreicht hat, ist jedoch ungewiss.

Zum ersten Mal seit zweihundert Jahren versiegten die offenen Kämpfe, aber wirklichen Frieden gab es dennoch nicht. Zu tief waren die geschlagenen Wunden in Stolz und Ehre, als dass sie von den Fürsten über Nacht vergessen werden konnten. Anstatt mit blankem Stahl fochten die Adelhäuser nun im Verborgenen, und ihre Waffen waren Lüge und Schmeichelei, die oftmals tiefere Wunden schlugen als ein Schwert. Sie intrigierten im Schatten des Königsthrons gegeneinander und versuchten, sich im von *Leqchar 'yl' Dargash* geschaffenen Rat der Fürsten gegenseitig aufzuwiegeln, einander an Glaubwürdigkeit zu berauben oder die Unschlüssigen mit Gold auf ihre Seite zu ziehen. Unliebsame Gegner beseitigte man nun mit bezahlten Meuchelmördern oder durch Zauberei, anstatt ihnen auf dem Schlachtfeld zu begegnen.

Nach außen hin herrschte wieder Frieden in Jhombuth, aber unter der Oberfläche tobte der Krieg weiterhin mit unverminderter Heftigkeit. So ist es auch nicht verwunderlich, dass nach dem Tod des ersten Hochkönigs überall im Land abermals die Kämpfe entbrannten. Da die Fürsten jedoch erkannt hatten, dass es ihnen und auch

dem Land unter der nominellen Herrschaft eines Hochkönigs besser ging, zielten ihre Kriege nun nicht mehr darauf ab, den Thron in Jher-moron für sich selbst zu erlangen, sondern einen Fürsten zum Hochkönig zu erheben, der ihnen die größten Vorteile brachte.



## 5. Von den seelenlosen Rittern

(vor ungefähr 850 Jahren)

In den folgenden Jahrhunderten führte die Furcht vor den Anschlägen der Attentäter dazu, dass sich die einflussreichen Fürsten mehr und mehr mit Zauberern und Leibwächtern umgaben, deren einzige Aufgabe darin bestand, ihr Leben zu beschützen. Gleichzeitig gingen sie aber auch um so härter und unerbittlicher gegen ihre Feinde vor, wussten sie doch nur zu genau, dass ein Zeichen von Schwäche ihr eigenes Ende hervorrufen konnte.

Auch vor dem Thron des Hochkönigs machten ihre Intrigen inzwischen nicht mehr halt. Kaum ein Regent erlag mehr der Altersschwäche, sondern wurde stattdessen erdrosselt, vergiftet oder auf andere hinterhältige Weise zu Tode



gebracht. Ein trauriger Höhepunkt dieser Entwicklung war sicherlich, als nach fünfundzwanzig 'dunklen Jahren' *Rjochr'Nequerett* den Thron in Jher-moron bestieg und bereits am folgenden Abend qualvoll an dem giftigen Stich eines *Schattenschwanzskorpions* starb, der auf unerklärliche Weise in einen seiner Handschuhe gelangt war und eigentlich nur in den undurchdringlichen Urwäldern *Sherbwagsamis* vorkommt. Alle Künste der eiligst herbeigerufenen Heiler vermochten es nicht, gegen dieses seltene und unbekanntes Gift zu bestehen. Abermals versank das Land für Jahrzehnte in den blutigen Kämpfen der 'dunklen Jahre'.

Der Einfluss der Gilden und Zirkel der Zauberer wuchs beträchtlich in dieser unsicheren Zeit. Viele von ihnen standen in fürstlichem Sold und verwendeten ihre Künste darauf, ihre Herren am Leben zu halten und die Schritte ihrer Feinde möglichst genau im voraus zu erkennen. So waren aber auch sie gezwungen, sich gegeneinander zu wenden.

Die Zunft der Zauberer in Jher-moron aber erschuf in einem schwierigen Ritual zum Schutz des neuen Hochkönigs und seiner Nachfolger aus den Reihen seiner treuen Gefolgsleute die übernatürlich starken *Ul'jhyn'dhor*, eine Schar von exakt einhundert unsterblichen, seelenlosen Ritzern.

Diese sind an den Thron des Hochkönigs gebunden und dienen somit seinem Inhaber mit bedingungsloser Treue. Sie vermögen zwar noch immer zu denken, zu sprechen und zu fühlen, wie jeder andere Mensch, aber es fehlt ihnen jegliche tiefergehende Emotion, und sie benötigen weder

Schlaf, noch Nahrung. Sie besitzen ein vorzügliches Gedächtnis und eine unerschütterliche Ruhe, die sie davor bewahrt, unüberlegt zu handeln. Die Ritter sind gewaltige Kämpfer, die weder Schmerzen verspüren, noch irgend etwas fürchten. Aber gegen einen gewaltsamen Tod sind sie nicht gefeit. Von den ursprünglich einhundert *Ul'jhyn'dhor* leben heute, mehr als acht Jahrhunderte nach ihrer Erschaffung, noch immer sechsundsiebzig und dienen nach wie vor dem Hochkönig mit unerschütterlicher Treue.



## 6. Von E'iradas Fall

(vor ungefähr 670 Jahren)

Mit der Erschaffung der *Ul'jhyn'dhor* brachen für Jhombuth etwas ruhigere Zeiten an. Die Abfolge der 'dunklen Jahre', die jeweils mit dem Tod des Hochkönigs beginnen und erst mit der Krönung seines Nachfolgers enden, wurde stark verringert. Es war fortan keine Seltenheit mehr, dass ein Hochkönig länger als zehn Jahre regierte, während bislang die durchschnittliche Regentschaft nur drei bis vier Jahre betragen hatte.



Dennoch waren die Beziehungen zwischen den Fürstenhäusern weiterhin nicht friedlich. Durch die gesicherte Position des Hochkönigs – die nun sogar den theoretischen Übergang der Hochkönigswürde auf einen Erbfolger der eigenen Familie ermöglichte, wodurch ein Ausbruch der 'dunklen Jahre' vermieden werden könnte – verschärfte sich das Ringen in ihren eigenen Reihen zusehens. Eine Niederlage wog nun doppelt schwer. In ihrer Not, dennoch gegen die unsichtbaren Augen und Ohren der Zauberer ihrer Feinde zu bestehen oder ihre persönlichen Ziele gegen alle Widerstände durchsetzen zu müssen, ließen sich die Fürsten nun auf ein gewagtes Spiel ein und holten verstärkt Mächte an ihre Höfe, vor denen sie bislang aus gutem Grund zurückgeschreckt waren.

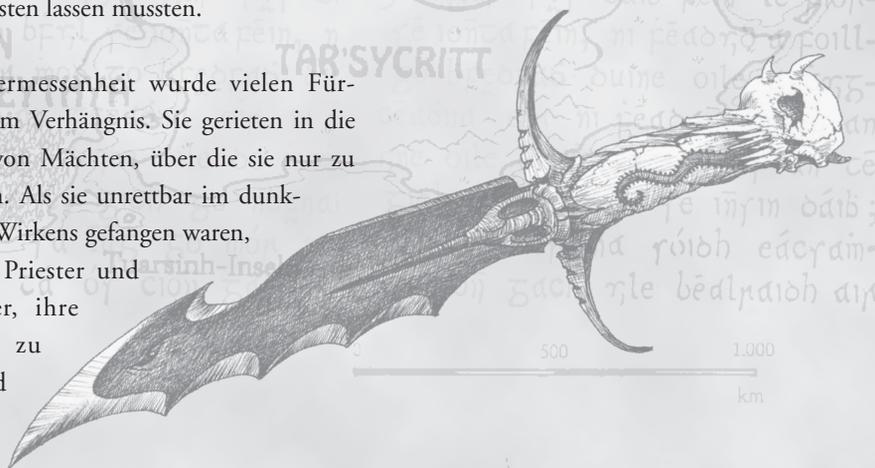
In fast allen Provinzen vermochten sich plötzlich Schwarzmagier und Diener dunkler Gottheiten offen zu zeigen. Einige genossen sogar ein hohes Ansehen und bekleideten hohe Ämter. Insbesondere der Kult um den Totengott *Mogrondh* war weit verbreitet, und seine düsteren Altäre waren in allen Landesteilen zu finden, auf denen in allen Neumondnächten Menschen ihr Leben zum Wohl ihres Fürsten lassen mussten.

Aber ihre Vermessenheit wurde vielen Fürstenhäusern zum Verhängnis. Sie gerieten in die Abhängigkeit von Mächten, über die sie nur zu flüstern wagten. Als sie unrettbar im dunklen Netz ihres Wirkens gefangen waren, begannen die Priester und Schwarzmagier, ihre Forderungen zu erhöhen, und trieben die

verblendeten Fürsten dazu, den Götzen ihrer dunklen Herren offen zu huldigen.

Besonders folgenschwer erwies sich das Handeln *E'iradas*, der Fürstin des fernen *Syar Kuth*, die an ihren Hof die Anhänger *Nhyalthas* holte. In dem ganz im Osten liegenden Fürstentum vollzog sich unter dem Einfluss des schwarzdruidischen Zirkels der Göttin des Vergehens, der Winterbringerin, langsam, aber unaufhörlich eine unheilvolle Wandlung. Die dichten Wälder wurden feindselig und beherbergten fortan Kreaturen, die bislang nicht auf Morh-Khaddur gewandelt waren. Die Menschen aber wurden seltsam und in ihrem Denken fremdartig und hießen düstere Wesen in ihren Häusern und Familien willkommen. Tore zu verbotenen Orten wurden aufgestoßen, die niemand wieder zu versiegeln vermochte.

Die dunkle Saat *Nhyalthas* breitete sich über die Jahre auch unaufhaltsam in die umliegenden Fürstentümer aus, deren Herrscher mit dem *Schwarzen Sud*, einem Extrakt der *Schwarzen Diestel*, gefügig gemacht wurden. Als schließlich alle anderen Götter aus den betroffenen sieben





Fürstentümern verbannt, deren Priester erschlagen, Nhyaltha zur einzigen und wahren Göttin erhoben und alle Andersgläubigen vertrieben oder versklavt wurden, und sich der Hochkönig endlich entschloss, mit Waffengewalt gegen die Schwarzdruiden vorzugehen, war bereits alles zu spät. Syar Kuth und die anderen umliegenden sechs Fürstentümer sagten sich von Jhombuth los, verweigerten alle Tributzahlungen an Jher-moron und gründeten *E'irdaana*.

Daraufhin entbrannte ein heftiger Krieg zwischen Jhombuth und dem neugegründeten *E'irdaana*, der nur zu viel Blutvergießen führte. Die sieben Fürstentümer aber blieben verloren. Sie vermochten gegen die zahlenmäßig weit überlegenen hochköniglichen Streitmächte zu bestehen – zum einen, weil sie von den furchtbaren Kreaturen Nhyalthas unterstützt wurden, zum anderen, weil die übrigen Fürsten die Konzentration des Hochkönigs auf den abtrünnigen Osten dafür nutzten, ihre eigenen Ziele voranzutreiben. Schon bald war *Rashaniir'Urghonost* gezwungen, sich geschlagen zu geben und sich aus dem Osten zurückzuziehen.

Aber auch anderswo in Jhombuth trug das Wirken der Diener der Dunkelmächte üble Früchte. Das mächtige Adelsgeschlecht der *Turnogh* in *Tah'Imrah* war von den Intrigen der Dämonenpriester sogar so weit verblendet, dass sie ihre Seelen und die ihrer Nachkommen den Mächten der Finsternis verschrieben. Ihr Handeln war seit jener verabscheuungswürdigen Tat nur noch vom Willen der blindwütigen Zerstörung gezeichnet. Sie trugen den Krieg zu jenen, die ihnen bislang blind vertraut hatten, und richteten mit ihrem großen Einfluss beträchtlichen Schaden an Land

und Leuten an. Ihrem Treiben wurde erst zwölf Jahre später ein jähes Ende gesetzt, als ihre Linie auf Anordnung des neugekrönten Hochkönigs *Zhorjaghas't Dhurwyriendhis* vollständig ausgelöscht wurde.



## 7. Von der Ächtung der Zauberer

(vor ungefähr 400 Jahren)

Nachdem die Fürsten erkannt hatten, was sie mit ihrem Handeln anrichteten, begannen sie, den Einfluss der Schwarzmagier und Dämonendiener allmählich wieder aus Jhombuth zu verbannen. Sie sagten sich los von ihren falschen Ratgebern und angeblichen Freunden, zerschmetterten die dämonischen Götzen und zerstörten deren dunkle Altäre. Viele der verblendeten Anhänger vermochten zwar, unterzutauchen und weiterhin aus dem Verborgenen ihre Fäden zu ziehen, aber ihre Macht und vor allem ihr Einfluss war fortan gebrochen. Die sieben Fürstentümer im Osten aber blieben verloren.

Doch die Gier nach Macht herrschte nach wie vor in den Häusern der Fürsten, und Neid bestimmte ihr Denken. Sie hatten aus ihren Fehlern der vergangenen Jahrzehnte nichts gelernt



und spinnen weiter ihre feinen Netze der Intrigen – schlimmer noch: Sie wiesen jede Schuld weit von sich. 'Die anderen Fürsten sind es gewesen, die das Unheil auf Jhombuth herabbeschworen haben', behaupteten sie nun und vergaßen dabei ganz ihre eigenen Rollen in jenem düsteren Kapitel der Geschichte des Reiches.

Sie beauftragten abermals ihre verpflichteten Zauberer und Magier, ihre Feinde auszuspionieren und Wege zu ersinnen, ihre Interessen und Machtansprüche gegen die anderen durchzusetzen. Zunächst nahm alles seinen gewohnten Lauf, doch als nach vier 'dunklen Jahren' *Thezuacaree Jurgbishin* den Thron in Jhermoron bestieg, verweigerten zunächst die Zauberer aus den Gilden und großen Zirkeln den Fürsten ihre Dienste. Weder mit Gold, noch mit guten Worten war ihnen beizukommen, und die übrigen Magier Jhombuths folgten zudem ihrem Beispiel.

Als sich die Fürsten außerstande sahen, die Magier wieder in ihre Dienste zu zwingen, sprachen sie von Verrat und prangerten die Zauberer öffentlich an. Sie seien es gewesen, die den dunklen Mächten die Pforten nach Jhombuth geöffnet hätten – hieß es nun an den Adelshöfen – ihrem Wirken sei es zu verdanken, dass das Land derart zerrissen und von endlosen Kriegen heimgesucht sei, und ihre unstillbare Gier nach Reichtümern sei Schuld daran, dass so viele Menschen in Armut leben müssten.

Da erhob sich das Volk voller Zorn, da es endlich jemanden hatte, den es für sein Leiden, seinen Hunger und seine Armut zur Verantwor-

tung ziehen konnte, und wendete sich gegen die Gildenhäuser. Niemand war gewillt, auf die Erklärungen der Zauberer zu hören, die von der Entwicklung vollkommen überrascht waren. Gegen die entfesselte Wut der Menschen aber waren die Kräfte der Magier wirkungslos, und so wurden kurzerhand die Häuser





gestürmt, die kostbaren Bücher verbrannt und die Zauberer aus den Städten gejagt.

Die Zerschlagung der magischen Zirkel breitete sich rasch im ganzen Reich aus. Später gingen die aufgebrachten Menschen sogar dazu über, die Zauberer zu erschlagen, die sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen konnten, und alles war gefürchtet, was irgendwie mit Magie zu tun hatte. Viele Erkenntnisse und Errungenschaften gingen damals verloren, und viele Menschen kamen ebenfalls ums Leben, die keine Zauberer waren, denn allein ein Verdacht reichte schon aus, ihren Tod zu rechtfertigen. Der *Orden der weißen Häscher der Ächtung* war hoch geachtet, dessen Mitglieder Zauberer verfolgten und töteten, wo immer sie sie auch antrafen.

Schließlich verließen fast alle Zauberer das Land und zogen nach *Bekal-Burudos*, einem fernen Land, in dem sie in Frieden zu leben beabsichtigten. Die Ächtung aber breitete sich sogar über die Grenzen Jhombuths aus und erfasste auch *Skorwod* und *Mangarom*.



## 8. Von der Zeit der Seuchen

(vor ungefähr 320 Jahren)

Manche behaupten, die Seuchen, die sich in den folgenden Jahrzehnten in Jhombuth ausbreiteten und einen Großteil der Bevölkerung ausrotteten, seien von den vertriebenen Zauberern gesandt worden, um sich am Volk der Jhombuthi für das erlittene Unrecht zu rächen. Andere sagen hingegen, die Plagen hätten sich nur so weit ausbreiten können, da es in Jhombuth fast keinen Heiler oder Gelehrten mehr gab, die die Krankheiten hätten bekämpfen können. Diese Männer seien vom Volk zusammen mit den Zauberern vertrieben worden und ihr Wissen ein Opfer der Flammen geworden, als alle zauberischen Schriften von den aufgebrachten Mengen verbrannt wurden.

Das Leid traf das Land schwer, und es nahm seinen Anfang in *Mhortulhas*, das seitdem auch als 'Seuchenstadt' bekannt ist. Doch es breitete sich auf gespenstische Weise innerhalb eines Mondes über ganz Jhombuth aus und wütete mit noch nie dagewesener Heftigkeit. Das *Schwarze Herzfieber*, die *Knochenfäule*, die Pest und schließlich der *Lächelnde Tod* fielen über das Volk der Jhombuthi her und forderten schrecklichen Tribut.

Ganze Städte wurden entvölkert, und die wenigen Überlebenden der Plagen wurden nirgendwo aufgenommen, aus Furcht, man könne sich selbst auch infizieren. Mhortulhas war innerhalb von nur zwei Monden eine Geisterstadt, in der niemand außer ein paar Dahinsiechenden mehr lebte, und es stand über einhundert Jahre leer, ehe sich die ersten Menschen wieder in der Seuchenstadt ansiedelten.



Während der Zeit der Seuchen stand auch der Thron des Hochkönigs lange leer. Bereits im zweiten Jahr nach dem Ausbruch der Plagen starb *Hosuaquaar'Zumardbot* an Knochenfäule, und der *Rat der Fürsten* sah sich außerstande, einen Nachfolger zu bestimmen. Nur wenige griffen nach dem verwaisten Thron – denn auch in Jhermoron grassierten die Krankheiten und machten vor niemandem halt – und keiner von ihnen lebte lange genug, um Bedeutung zu erlangen. Nur die Ul'jhn'dhor, die seelenlosen Ritter, schienen gegen die Seuchen gefeit.

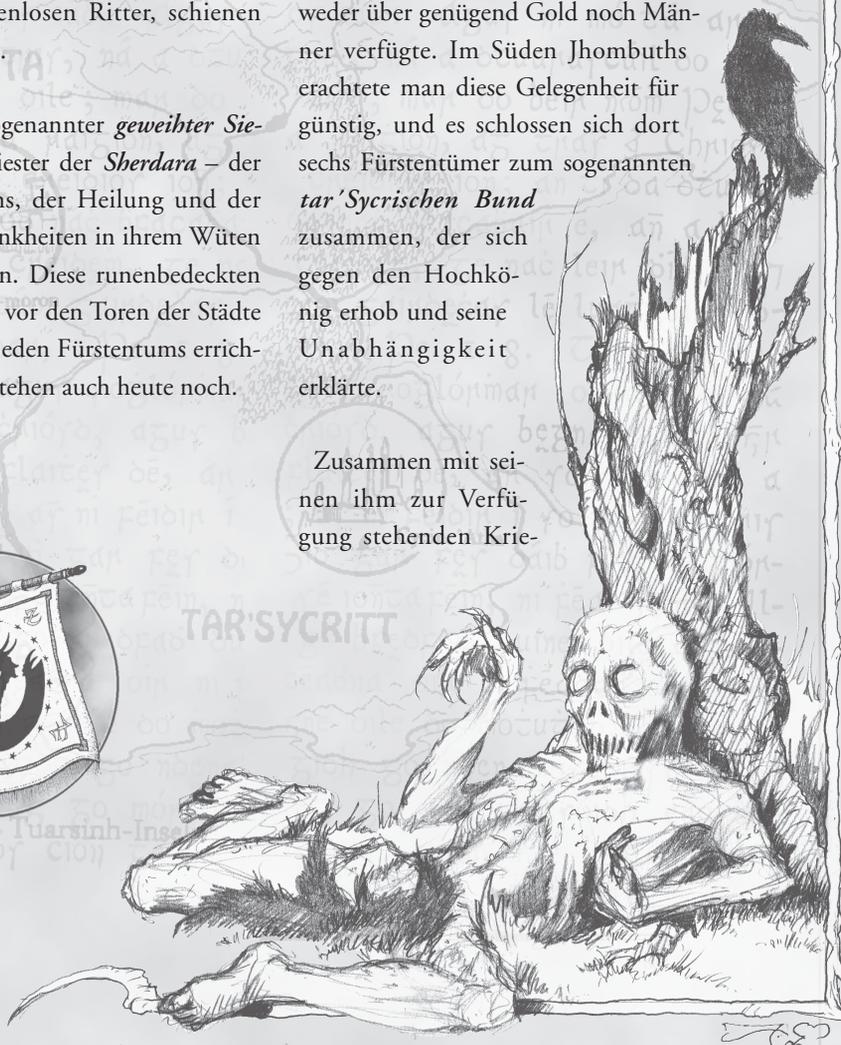
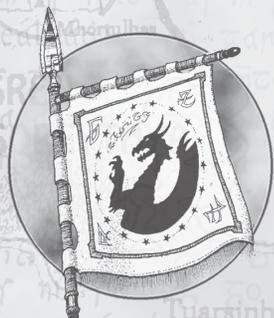
Erst die Errichtung sogenannter *geweihter Siechensteine* durch die Priester der *Sherdara* – der Schutzgöttin des Lebens, der Heilung und der Geburt – schien die Krankheiten in ihrem Wüten allmählich einzudämmen. Diese runenbedeckten Stelen wurden entweder vor den Toren der Städte oder im Zentrum eines jeden Fürstentums errichtet. Manche von ihnen stehen auch heute noch.

## 9. Von dem tar'Sycrischen Krieg

(vor ungefähr 280 Jahren)

Erst im achtundzwanzigsten Jahr der Dunkelheit bestieg wieder ein Fürst den Thron – sein Name ist in den Überlieferungen verloren gegangen – und nahm die Regierungsgeschäfte wieder auf, während in Jhombuth langsam die Seuchen zurückgedrängt wurden. Er hatte die Herrschaftswürde nicht lange inne, denn seine Position war schwach, weil er weder über genügend Gold noch Männer verfügte. Im Süden Jhombuths erachtete man diese Gelegenheit für günstig, und es schlossen sich dort sechs Fürstentümer zum sogenannten *tar'Sycrischen Bund* zusammen, der sich gegen den Hochkönig erhob und seine Unabhängigkeit erklärte.

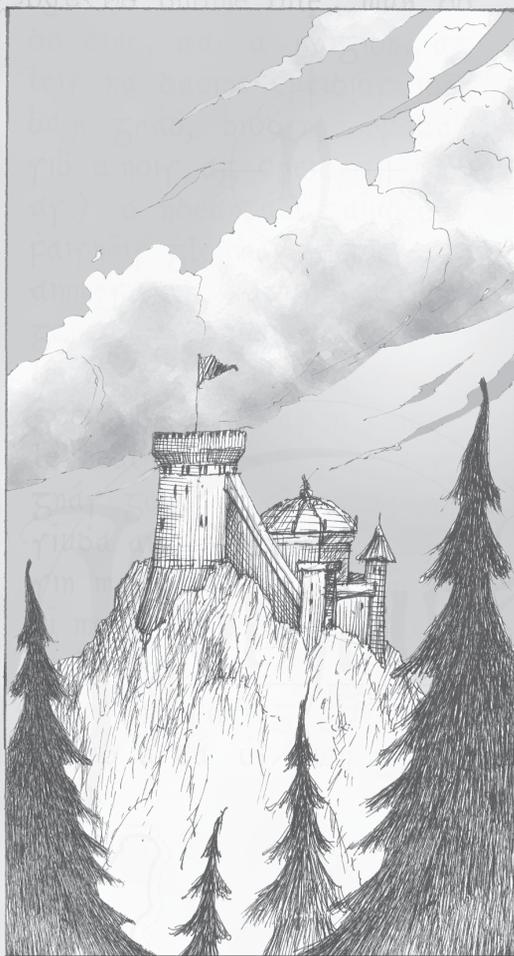
Zusammen mit seinen ihm zur Verfügung stehenden Krie-





gern zog der Hochkönig kurzerhand gegen *Cyciur'Atha*, den Sitz des Fürsten *Parren'ys'Dherro*, der der Kopf der Rebellion war. Doch war die Anzahl seiner Getreuen zu gering, als dass er die feindliche Festung im Sturm hätte nehmen können. Als die Eingeschlossenen schließlich in der zweiten Woche ihrer Belagerung einen Ausfall wagten, gelang es ihnen, den Hochkönig im Kampfgetümmel zu erschlagen.

Die folgenden Jahre der Dunkelheit wurden von den Aufständischen genutzt, ihre Position zu stär-



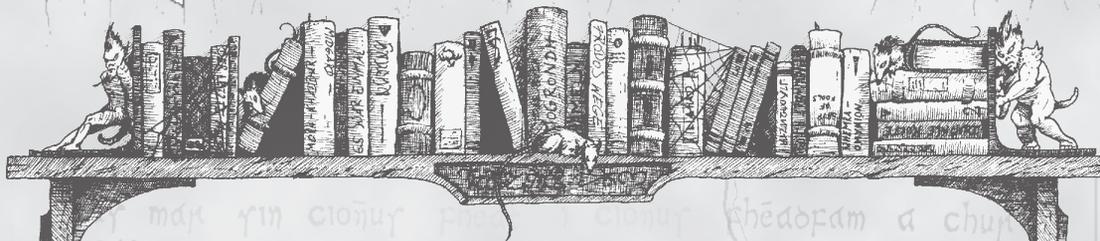
ken. Sie zogen Truppen zusammen und legten gewaltige Vorräte an, denn sie wussten genau, dass ein neuer Hochkönig sofort gegen sie ins Feld ziehen würde, sobald er den verwaisten Thron bestiegen hatte. Dieses Ereignis ließ ganze zwei Jahre auf sich warten.

*Shotergha'Laasrajhor* führte über sieben Jahre einen erbitterten Krieg gegen den tar'Syrischen Bund und unterwarf nach und nach die rebellischen Fürstentümer, wobei er sich als überaus weitsichtiger und geschickter Feldherr erwies. Die Burgen ließ er ausnahmslos schleifen und sämtliche Mitglieder der Familie der Dherro wurden für alle Zeit mit dem Reichsbann belegt, der sie und all ihre Nachkommen zu Vogelfreien machte. Ihre Güter aber gingen in den Besitz seines besten Befehlshabers *Ghalen'I'siyim* über, der somit zum neuen Fürsten von Cyciur'Atha erhoben wurde.



## 10. Von der Gegenwart

Seit genau dreiundfünfzig Jahren sitzt nun *Dardanuu'Vyviendii* auf dem Thron in Jhermoran und regiert mit sicherer Hand über das Reich. Er ist ein mächtiger, einflussreicher Hoch-



könig, der bislang seine Position im Intrigennetz der ihn umgebenden Fürsten wohl zu behaupten wusste. Aber wenn nun mit zunehmendem Alter Anzeichen von Schwäche erkennbar werden, ist zu erwarten, dass die Fehden der Fürsten, die über fünfzig Jahre geruht haben, erneut aufflammen und offen ausgetragen werden. Bereits jetzt sind schon Stimmen zu vernehmen, die hinter vorgehaltener Hand flüstern, Dardanuu'Vyviendii sei inzwischen zu alt für den Thron geworden ...

Die Verbannung der Zauberer wurde bereits vor einhundertfünfzig Jahren wieder aufgehoben, aber noch immer ist das Vertrauen der Bevölkerung in die arkanen Künste nicht wieder vollständig hergestellt. Es sind aber wieder fast überall Gildenhäuser der arkanen Zirkel zu finden.

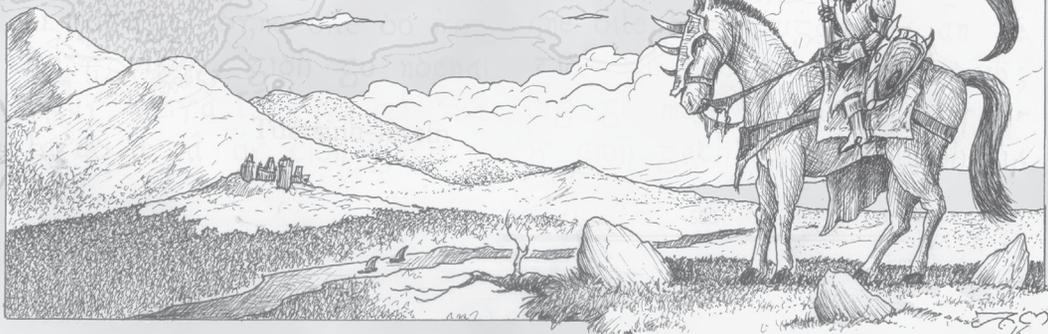
Die Beziehungen der insgesamt einhundertundsiebenundvierzig Fürstentümer, die Jhombuth umfasst, detailliert aufzuzeigen, ist vollkommen unmöglich. Zu verworren ist das Gespinnst aus althergebrachten Blutschulden, vererbten Treueversprechen, überlieferten Racheschwüren und ungesühnten Vertragsbrüchen, die sich teilweise sogar widersprechen und somit unlösbare Konflikte bilden. Es ist aber möglich, die Fürsten in größere Gruppen gleicher Interessen zusammen-

zufassen und diese darzulegen. Dabei ist das geschilderte Gebilde aber bei weitem nicht so starr, wie es vielleicht den Anschein hat, sondern spiegelt nur die gegenwärtige Konstellation im Intrigenreigen um den Thron wieder.



### 10.1. Jhiay Ta – die Kronprovinzen

Siebzehn Fürstentümer umfasst die Region Jhiay'Ta, die sich durch ihre enge Verbundenheit zum Thron des Hochkönigs und dessen Inhaber auszeichnet. Es herrschen praktisch keine Fehden zwischen ihnen, und sie gelten als relativ





friedlich. Diese Region wird auch als das 'Königsland' oder als das 'Herz von Jhombuth' bezeichnet.

Von ihnen ist das Fürstentum *Yarbanth* mit der Königsstadt Jher-moron am größten. Obwohl es inmitten des Landes liegt, verfügt Jher-moron über einen überraschend großen Hafen, denn der *Shiucab*, der bei den *Tuarsinh-Inseln* in die offene See mündet, ist auch für große Schiffe so weit stromaufwärts befahrbar, da sein Bett in regelmäßigen Abständen mit erheblichem Arbeitsaufwand vertieft wird.

Von erheblichem Einfluss in der Königsstadt ist die *Schwesterschaft des Obsidianauges*, deren Oberhaupt, *Hochfrau J'ardbi*, zu den Beratern des Hochkönigs gehört. Dieser arkane Zirkel, in den nur Frauen aufgenommen werden, hat das 'magische Netz' aufgebaut, das ausgewählte Mitglieder ihres Ordens über alle geographischen Grenzen hinweg eng miteinander verbindet, so dass sie sich gegenseitig helfen, beraten und mit ihren Kräften unterstützen können (*vergleiche auch mit Drachenland 6: 'Die Erdenfeuer von Geredhar'*).

Ungefähr einhundert Kilometer in nordwestlicher Richtung von Jher-moron entfernt liegt der einsame Berg *Kamaz Ilmur*, dessen Gipfel zu jeder Jahreszeit dick vereist ist. Zahlreiche Legenden ranken sich um diesen Berg, von dem es heißt, dass an diesem Ort vor 1.300 Jahren die Abgesandten des Elfenvolks den Fluch der Zwietracht über Jhombuth verhängt haben. Andere behaupten, in lichtlosen Höhlen unter dem Berg lebt ein goldener Dämon, der mit dem edlen Metall, das er überall ausgelegt hat, unvorsich-

tige und gierige Menschen in seine Fänge locken will.



## 10.2. Zhenebaz – Das Land vor dem Nebel

Vierundzwanzig Fürstentümer umfasst die Region Zhenebaz, die im Norden an die *mystische Nebelgrenze* der *Magischen Königreiche* stößt. Man sagt über die dort lebenden Menschen, dass sie eigentümlich sind, was an dem Kontakt mit elfischen Wesen liegt, die in diesen Fürstentümern vermehrt anzutreffen sind. Es ist keine Seltenheit, auf seinem Weg durch Zhenebaz Zentauren, Feen, Dryaden, Wichtel, *Fehjenjhara* – möge das Schicksal dies verhüten – und anderen Bewohnern aus der Anderswelt zu begegnen (*vergleiche auch Drachenland 3: 'Der goldene Wald' und Drachenland 12: 'Der vergessene Krieg'*).

In vereinzelten Fällen soll es sogar zu einer Vereinigung zwischen einem Menschen und einem Wesen aus den Magischen Königreichen gekommen sein, deren Nachkommen über erstaunliche oder erschreckende Fähigkeiten aus dem Erbe ihres nichtmenschlichen Elternteils verfügen. Sie nennt man 'Feenkinder', und für gewöhnlich werden sie in der menschlichen Gesellschaft nicht geduldet.



Es kommt auch immer wieder vor, dass Kleinkinder vom Elfenvolk aus ihren Wiegen gestohlen oder gegen Wechselbälger ausgetauscht werden. Über ihren Verbleib ist wenig bekannt, aber es geht das Gerücht, dass der Verlust von Kindern auch der eingeforderte Preis für geleistete Dienste sein könnte.

An zahlreichen Fürstenhäusern sind ständige Abgesandte der Magischen Königreiche anzutreffen, die dort angesehen und aufgrund ihrer weisen Ratschläge geschätzt sind. Sie stammen für gewöhnlich aus *Fhelularmyel*, dem Königshof der Hochelfen. In Jher-moroblickt man deswegen mit gemischten Gefühlen auf Zhenebas, da man sich der genauen Absichten des Feenvolkes nicht sicher ist – und nicht sicher sein darf, wenn man den Überlieferungen Glauben schenkt. Es heißt, einige der Abgesandten kommen aus dem fernen *Al'Thurgay'ryel*, dem dunklen Königshof der Schattenelfen, den noch niemals ein menschliches Auge erblickt hat, mit denen die machthungrigen Fürsten insgeheim paktieren.

*Anebharra*, der Sitz des Fürsten *Balb'Vhorduyz*, gilt als die sicherste Festung von ganz Jhombuth.

Von ihr heißt es, sie habe bereits unzähligen Belagerungen getrotzt. Sie liegt nahe dem feindlichen E'irdanna

in einem nur schwer zugänglichen, mit zahllosen Schluchten durchzogenen Gebirge. Schroffe Berge umgeben die gewaltige Burg, und nur ein einziger Hohlweg führt an ihre mächtigen Mauern heran. Einer überlieferten Prophezeiung zufolge soll Anebharra erst in dem Augenblick fallen, wenn der letzte Hochkönig Jhombuths vom Thron gestoßen wird. Wenn man den Geschichten der Alten Glauben schenken darf, wurde die Festung nicht durch Menschenhand, sondern vor langer, langer Zeit durch das Geschlecht der Trolle errichtet.





### 10.3. Lhashorr

Elf Fürstentümer umfasst die Region Lhashorr, die sich durch ein extremes Misstrauen gegen die Bewohner der Magischen Königreiche auszeichnet, wodurch sie sich sehr von den Bewohnern der Region Zhenebaz unterscheidet.

Offiziell haben sie zwar auch hier die gleichen Rechte wie Menschen, aber die Grenzen zwischen den beiden Bevölkerungsgruppen sind klar und eindeutig gezogen. In der Realität ist diese Gegend für alle Wesen mit Feenblut in seinen Adern ein ungemütliches Pflaster. Die Ablehnung geht sogar soweit, dass auch normale Elfen, deren Völker schon lange die Magischen Königreiche verlassen haben, mit seltsamen Blicken und der gebotenen Vorsicht bedacht werden.

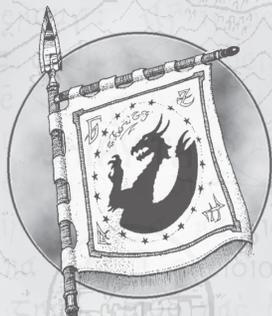
Die Bewohner der Fürstentümer sind mit den überlieferten Geschichten der Barden sehr verwurzelt und hängen stark allen Arten des Glaubens und des Aberglaubens nach. Überall im Land – insbesondere aber in den nördlichen Regionen – stehen noch die heidnischen Schreine der Vorzeit, die Schutz vor den angeblich schädlichen und verderbnisbringenden Einflüssen der Feenvölker bieten sollten. Über welche Mächte diese Orte tatsächlich verfügen, ist ungeklärt, jedoch sieht man in ihrer Nähe tatsächlich nur selten Feenvolk.

*Tab'Imrah*, die größte Stadt Lashorrs, ist wegen ihrer zahlreichen Märkte und Handelshäuser wohlbekannt und zählt zu den wohlhabendsten Städten des Reiches. Nirgendwo sonst gibt es eine größere und bessere Auswahl an Gütern. Dies gilt insbesondere für den Sklavenhandel, der in Tah'Imrah blüht. Erwähnenswert ist in diesem speziellen Zusammenhang auch der verbotene *Schwarze Markt*, der nur im Geheimen und stets an anderer Stelle abgehalten wird und auf dem Rauschmittel aller Art, verbotene Bücher und Sklaven aus den Magischen Königreichen zu immensen Summen feilgeboten werden.





Die Stadt *Khazzar*, die ebenfalls in dieser Region liegt, gehört zum Fürstentum *Choladd Feroon* und untersteht dem Fürstengeschlecht der *Deregadur*, das in der benachbarten Stadt *Faskol Gad* residiert und *Ica-see*, einen entfernten Verwandten, als Statthalter in *Khazzar* eingesetzt hat (vergleiche auch mit *Drachenland 9: 'Tänzer im Sturm'*).



#### 10.4. Hazzard'ran – die Grenzlande

Siebenundzwanzig Fürstentümer umfasst die Region *Hazzard'ran*, die die Westgrenze des Reiches gegen die Wildländer sichert, aus der es in der langen Geschichte *Jhombuths* immer wieder zu Übergriffen durch die dort lebenden Orkstämme, Trollrotten und Ogerstämme gekommen ist. Sie bilden das Grenzland und sind von ihrer Ausdehnung her recht klein und bestehen mitunter nur aus einer Festung, die 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 ein-

tausend 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 einer besonderen Aufmerksamkeit des Throns versichert.

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

Vor knapp siebzig Jahren drang aus den Wildländern die beunruhigende Kunde von einem schwarzen Paladin, der anscheinend die Bestrebung verfolgt, die zerstrittenen Clans der Orks zu einer gewaltigen Streitmacht zu einen. Sein Name lautet *Ascoon Derhcan*, und er ist wahrscheinlich aus *Udhumogharr*, dem Nachtland, gekommen. Bis zum heutigen Tage hört man immer wieder von ihm. (vergleiche auch *Drachenland 2: 'Drachenstab und Nebelring'*, *Drachenland 5: 'Die Krähenburg'*, *Drachenland 10: 'Krähe und Kröte'*, *Drachenland 11: 'Lherata und der Dornenkönig'* und *Drachenland 14: 'Wanderer unter dunklen Himmeln'*).

*Iaardab* 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 jeglicher Art, deren erklärtes Ziel es ist, möglichst vielen in den Grenzfestungen lebenden Soldaten das Leben so angenehm wie möglich zu gestalten. Demzufolge ist die Stadt auch ein beliebter Anlaufpunkt zwielichtiger Gestalten, die in den Grenzlanden oder den Wildländern auf irgendeine Weise ihr Glück zu machen beabsichtigen. 'Es gibt keine Moral in Iaardah' ist ein geflügeltes Wort innerhalb Jhombuths, das für unumstößliche Wahrheiten Verwendungen findet – es ist aber sicher auch wortwörtlich zu verstehen.



### 10.5. Irgris Nerecca

Neun Fürstentümer umfasst die Region Irgris Nerecca, die in der Vergangenheit des Reiches eine bedeutende Rolle gespielt hat, denn sie gilt als Ausgangspunkt der Ächtung der Magier, die in ihrem Verlauf ganz Jhombuth und die Länder Skorgwod und Mangarom erfasst hatte. Auch heute noch kann man die überlieferte Scheu der Bewohner vor Zauberern und ihrem Wirken deutlich spüren. Die wenigen arkanen Zirkel, die sich in Irgris Nerecca niedergelassen haben, werden von den Fürstenhäusern streng kontrolliert.

In *Del'Carderon* im Süden der Region ist es ansässigen Zauberern sogar verboten, Magie in der Öffentlichkeit auszuüben, und fremden Zauberkundigen wird der Zutritt in die Stadt verwehrt. Wagemutige, die sich dem Erlass des Fürsten *M'nemerich* zu widersetzen wagen, müssen damit rechnen, den Rest ihres Lebens als verurteilter Verräter und Rebell gegen das Fürstenhaus in dessen Kerker zu verbringen, aus dem zu entkommen selbst für Magiekundige ein Ding der Unmöglichkeit sein soll.

Die Tage der Ächtung sind zwar schon seit mehreren Jahrhunderten vergangen, doch noch immer sind die weißen Häscher nicht verschwunden. Sie treten zwar nicht mehr öffentlich auf, doch existieren sie – offiziell verboten oder todgeschwiegen – in Form von Geheimbünden weiter, und manchmal werden in Irgris Nerecca rituell hinggerichtete Zauberer in den Wäldern entdeckt, was zeigt, dass das Zeitalter der Ächtung doch noch nicht ganz vorüber ist.





## 10.6. Asren Soreythya

Achtunddreißig Fürstentümer umfasst die Region Asren Soreythya, die für ihre besonders verworrene, politische Situation in ganz Jhombuth bekannt ist. Nirgendwo sonst sind die Familienfehden derart verfahren und unversöhnlich. Ständig tobt irgendwo ein kleiner Grenzkrieg zwischen den Fürsten, oder eine Festung steht unter Belagerung als Vergeltung für eine erlittene Schmach. Im Rat der Fürsten sind die Stimmen aus dieser Region praktisch bedeutungslos, da sie ihre persönlichen Interessen weit über die des Reiches stellen und nicht gewillt sind, sie eine gewisse Zeit für höhere Ziele ruhen zu lassen.

In dieser von Unruhen gebeutelten Region haben sich im Verborgenen zahlreiche Kulte dunkler Götter und Dämonen halten können, die früher im ganzen Reich anzutreffen waren. In Asren Soreythya gab es nie eine gezielte Verfolgung ihrer dunklen Anhänger, und es ist anzunehmen, dass sie an jedem Fürstenhof in dieser oder jener Gestalt noch immer anzutreffen sind. Ihre Macht und ihr Einfluss sind nicht zu unterschätzen, denn im Gegensatz zu den Herrschern dieser Region leben sie untereinander nicht in ständiger Zwietracht.

*Mbortulbas*, die Seuchenstadt, der Sitz des Fürstengeschlechts der *Angna'mhani*, ist trotz ihrer furchtbaren Vergangenheit heutzutage wieder eine blühende Siedlung. Trotzdem ist das Zeitalter der Seuchen hier nicht in Vergessenheit geraten. Es hält sich unter ihrer Bevölkerung hartnäckig das Gerücht, dass Altäre *Dhe'Unhjorrs*, des Seuchenvogels, der auf seinen Schwingen





die Siechen über das Land trägt, in geheimen Katakomben und Grüften des alten Fürstenpalastes verborgen liegen, und dass an ihnen verbotene Rituale durchgeführt werden. Vielleicht hat sogar der damalige Fürst durch einen begangenen Frevel das schwere Leid erst über Jhombuth gebracht.



### 10.7. Mhyrreos – das Land der Bäume

Fünfzehn Fürstentümer umfasst die Region Mhyrreos, die im Staatsgebilde Jhombuths eine Sonderstellung einnimmt, da sie sich nahezu aus allen gegenwärtigen Intrigen und Fehden heraushält und nur die Feindschaften des ersten Jahrhunderts aus der Zeit der frühen Hochkönige verfolgt. Diese pflegt sie jedoch mit absoluter Verbissenheit, und die Ehre ihrer Ahnen verbietet es, ihren Feinden zu vergeben und die alten Feindschaften beizulegen. Ihr Starrsinn sucht im ganzen Land seinesgleichen.

Nahezu das gesamte Gebiet der Fürstentümer ist von dichten Wäldern bedeckt, in denen ein sehr warmes und feuchtes Klima herrscht. Die Ländereien der Fürsten sind nicht durch Grenzsteine voneinander getrennt, da sie im Nu von der

üppigen Flora verschlungen worden wären, dennoch reagieren die Herrscher sehr empfindlich auf Verletzungen ihrer überlieferten Grenzen.

In den übrigen Regionen Jhombuths sagt man, die Menschen in Mhyrreos seien gar nicht die wahren Herren der Fürstentümer, sondern würden von den Wäldern nur als Gäste geduldet. Dieses meist scherzhaft geäußerte Gerücht entsteht aus der Tatsache, dass die Bewohner der Waldfürstentümer keine Bäume fällen, um Siedlungsraum zu gewinnen, und keinen Ackerbau betreiben, sondern sich nur von der Viehzucht und der Jagd ernähren.

Die Küstenstadt *Usht* zählt zu den fremdenfreundlichsten Orten der Region. Während die meisten Siedlungen tiefer in den Wäldern liegen und nur selten von Händlern aus dem übrigen Jhombuth besucht werden, pflegt Usht Handelsbeziehungen zu fast allen anderen wichtigen Handelsstädten des Reichs. Ihre Schiffe laufen sogar Häfen im fernen *Mangarom* und *Norgoshamur* an, um ihre Waren – Handwerkserzeugnisse, Früchte, Felle und exotische Vögel – feilzubieten.

Die Stadt ist in ihrem Gesellschaftssystem einzigartig in Jhombuth – vielleicht sogar auf ganz Morh-Khaddur. Sie stellt alle Bewohner ihrer schützenden Mauern rechtlich und gesellschaftlich auf die gleiche Stufe. Nur der Fürst Camaahr steht mit seiner Familie über der Ordnung. Dies hat zur Folge, dass es in Usht keine Sklaven oder Leibeigene gibt. Somit ist die Siedlung ein Ort der Hoffnung aller Rechtlosen, denn wer auch immer die Tore der Stadt durchschreitet, um sich in ihr niederzulassen, ist ein freier Mensch – ganz



gleich, was für Ansprüche aus seiner Vergangenheit noch an ihn gestellt werden.



### 10.8. Tar'Sycritt – der unsichere Süden

Sechs Fürstentümer umfasst die Region Tar'Sycritt, die seit den tar'Sycrischen Unruhen vor zweihundertundachtzig Jahren als unsicher und aufrührerisch gegen den Thron des Hochkönigs gilt. Auch das Gesetz Dardanu'Vyviendiis, das der einfachen Bevölkerung in diesem Teil des Landes den Besitz von schwereren Waffen als Breitschwertern untersagt, hat daran nichts ändern können.

Es wird kein wahrer Friede in dieser Region einkehren, solange die Nachkommen des während des Aufstands verbannten Fürstengeschlechts der *Dherro* ihren geleisteten Familieneid, die verlo-

rene Fürstenehre wiederzuerlangen und ihren Sitz in *Cyciur'Atha* zurückzuerobern, weiterverfolgen. Im Verborgenen wiegeln sie die Bevölkerung gegen die neue Fürstenfamilie der *I'syimir* auf und versorgen sie mit Waffen und Geld aus ihrem beträchtlichen Vermögen, das sie damals rechtzeitig in Sicherheit bringen konnten.

Alle Versuche der Getreuen der *I'syimir*, die Renegaten aufzuspüren, schlugen bislang fehl. Dies legt die Vermutung nahe, dass diese über zahlreiche Sympathisanten und ein gutes Spionagenetz verfügen und von der Bevölkerung oder vielleicht sogar von den benachbarten Fürstentümern unterstützt werden. Tatsache ist, dass trotz des verhängten Reichsbanns über das Geschlecht der *Dherro* seit deren Sturz noch nie ein Mitglied der verstoßenen Familie aufgegriffen wurde.





all.

Is fíor go, an méid a gceidtear a gcloib  
 ionglanta lé creideimh a gceidtear a gcloib  
 a nochtóidís cum uilíní a gceidtear a gcloib  
 bfeadís ar uaire lea amháin a gceidtear a gcloib  
 gáil an tsaogail oile, nemb a gceidtear a gcloib  
 faighneir ar na rubailcís nemb a gceidtear a gcloib  
 ois tuáim do tabáit a a nábáit a gceidtear a gcloib  
 noirdenur: ar is neite a gceidtear a gcloib  
 nde a bpior do beir a gceidtear a gcloib  
 an té moite a gceidtear a gcloib  
 gceimur a naitnis, ná a dte a gceidtear a gcloib  
 bte do dáoine oile; mar do a gceidtear a gcloib  
 dá aine, mar a naitis, ag a gceidtear a gcloib  
 leir ná dáoine creidior ion; a gceidtear a gcloib  
 báir gnáb, bídís doacaba a gceidtear a gcloib  
 yib a nois ag creidim, ge na a gceidtear a gcloib  
 ar) a ndeáitáit gairdecar a gceidtear a gcloib  
 faighneir glóimair a De. i g. a gceidtear a gcloib  
 ammeafsa, agus no glóimair a gceidtear a gcloib  
 gceidim a gceidtear a gcloib  
 léite yib a bfeidtear de, ar a gceidtear a gcloib  
 gceim is isle; ar ni feidir a gceidtear a gcloib  
 le beáitáit: ar ni feidir a gceidtear a gcloib  
 gnáir go beir yé ionta péim, n a gceidtear a gcloib  
 yibá ar mo go bfeidtear a gceidtear a gcloib  
 yin mar a gceidtear a gceidtear a gcloib  
 ni moite gceidtear a gceidtear a gcloib  
 moite gceidtear a gceidtear a gcloib  
 agus ni ra lúg go nra ná a gceidtear a gcloib  
 la úb a tá óy cion gach a gceidtear a gcloib  
 bich.

### HAZZARD' RAN



Isardah



Tah-Imrah

### LHASHORR



Khezar

### IRGRIS NERECÇA



Del Cardon

# Thombuth

### MHYRREOS



Usht