



# Zeittafel:

**vor ca. 3.000 Jahren:**

Besiedlung des heutigen Königreichs Jhombuth durch die Volksstämme der Bhualer, Ushnetor und Jhormen.

**vor ca. 2.000 Jahren:**

Nach dem mythischen, eintausendjährigen Krieg gegen die Völker der Magischen Königreiche besteigt Fennorlaor Orghenyarradh als erster König den Thron Jhombuths.

**vor 1.817 Jahren:**

Erste nachgewiesene Erwähnung der Region Hazzard´ran. Sie umfaßt derzeit elf Fürstentümer.

**vor ca. 1.700 Jahren:**

Erster Krieg gegen die Wildländer. Der Bhoryridh-Glaube entsteht nach der Schlacht am Kamaz Ilmur.

**vor 1678 Jahren:**

Aussendung eines Heeres von viertausend Mann, um durch die Wildländer in das Nachtland Udhumogharr vorzustoßen. Es soll dort die treibende Kraft hinter dem niedergeschlagenen Orkkrieg ausfindig machen.

**vor 1673 Jahren:**

Das Heer kehrt als willenslose Invasorenstreitmacht nach Jhombuth zurück.

**vor 1.608 Jahren:**

Beschluß des vierten Königs von Jhombuth, die westliche Grenze zu den Wildländern durch eine achthundert Kilometer lange Wallanlage zu sichern.

**vor 1.432 Jahren:**

Einstellung der ehrgeizigen Pläne. Die Befestigung der unsicheren Grenze soll stattdessen durch eine Reihe von Festungen erfolgen.

**vor ca. 1.300 Jahren:**

Kriegszug gegen den elfischen Königshof Fhelularmyel. Verhängung des ´Fluchs der Uneinigkeit´ durch die Boten aus den Magischen Königreichen auf dem Kamaz Ilmur.

**vor 1.100 Jahren:**

Der erste Hochkönig, Leqchar´yl´Dargash, besteigt den Thron in Jher-moron.

**vor 1.065 Jahren:**

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

**vor 1.004 Jahren:**

Ausbruch des zweiten Krieges gegen die Wildländer.

**vor 920 Jahren:**

Beendigung des Orkkrieges. Die sechs Fürstentümer Jhermaal, Mhur´Azadh, Fheolhaer, Khal´az, Sheerdjen und Omloredh müssen aufgegeben werden.

**vor 913 Jahren:**

Beginn der Sicherung des neuen Grenzverlaufs durch die Errichtung von weiteren Festungen.

**vor 838 Jahren:**

In Iaardah wird der mächtige Dämonenkult des Vhurr entdeckt und zer schlagen.

**vor 776 Jahren:**

Die engen Bindungen des Fürstengeschlechts der Adelsandh an den elfischen Königshof der Magischen Königreiche werden aufgedeckt. Auf Geheiß des Hochkönigs wird daraufhin das Fürstentum Bellmeer für nicht existent

erklärt und dem Fürstentum Senjadrim zugeschlagen.

**vor 634 Jahren:**

Das offizielle Verbot der Tierkulte, die aus den Wildländern nach Hazzard´ran gelangt sind, ergeht durch ein Tempel-Edikt der Ordenshäuser der Gwyhr und des Bhoryridh.

**vor 600 Jahren:**

Die Verteidigungslinie gegen die Wildländer ist so stark befestigt wie nie zuvor.

**vor 400 Jahren:**

Die Ächtung der Zauberer wird ausgesprochen.

**vor 320 Jahren:**

Die Zeit der Seuchen sucht Jhombuth heim.

**vor 233 Jahren:**

Der Sklavenaufstand in den Salzminen der Hamendhol-Bergen im Fürstentum Umbhar´dhar fordert viele hundert Opfer.

**vor 179 Jahren:**

Ausbruch der offenen Feindschaft zwischen Thebrach´karh und Forn´Eshe-redt.

**vor 84 Jahren:**

Die Verfolgung der Rhyal-Frauen. Die Überlebenden des sogenannten Feenkultes fliehen in die Magischen Königreiche.

**vor 49 Jahren:**

Der gegenwärtige Hochkönig Dardanuu´Vyviendii besteigt den Thron in Jher-moron.



# Die Geschichte des Grenzlandes

---

---

## 1. Von den Anfängen:

Mögen die Ursprünge Jhombuths auch noch so tief im Dunkel der Vergangenheit verloren sein, der Konflikt mit den Wildländern ist zweifelsohne so alt wie die Geschichte des Reiches selbst. Schon die frühesten Quellen, so unschlüssig sie sonst auch sein mögen, sprechen von einer immerwährenden Bedrohung durch die nichtmenschlichen Bewohner der unwirtlichen Gefilden im Westen. Von den widersprüchlichen und zum Teil ungenauen Erzählungen über die ersten eintausend Jahre können nur die wenigsten als gesichert angesehen werden. Viele Überlieferungen entstanden wahrscheinlich sogar, um die tatsächlichen Ereignisse zu vertuschen oder nachträglich zu beschönigen.

Schaut man aber jenseits dieser Verschleierungen, hat es den Anschein, als hätten die Vorväter unserer Vorväter einen langwierigen Krieg gegen die Wesen der Magischen Königreiche geführt. Wer weiß, ob das Land, das nun Jhombuth bildet, einst nicht vielleicht auch die Heimat der ruhelosen Trolle der Wildländer gewesen ist? Vielleicht wurden sie durch den Krieg mit den Menschen in die

lebensfeindlichen Regionen der Wildländer zurückgedrängt? Ihre Ursprünge sind jedenfalls zweifelsohne in den Magischen Königreichen zu suchen.

Als erster König Jhombuths wurde vor ungefähr 2.000 Jahren *Fennorlaor Orghenyarradh* gekrönt – allerdings erst nach seinem Tod als Anerkennung seiner Verdienste auf dem Schlachtfeld. Ihm wird es unter anderem zugeschrieben, den Krieg gegen die Magischen Königreiche durch einen kolossalen Sieg beendet zu haben. Über seine angeblichen Taten gibt es jedoch mehr Loblieder als zehn Männer in ihrem ganzen Leben vollbringen können, so daß auch hier einige Zweifel an dem Wahrheitsgehalt der Legenden angebracht sind. Seinen Nachfolger *Beshra´ Neydh Zorrjhunendhi* krönte man noch in derselben Nacht, und bestattete den Leichnam des ersten Königs in einer Gruft tief unter dem Palast in *Jher-moron*, wo seitdem alle Herrscher beigesetzt werden.

Auf die Person Fennorlaor Orghenyarradhs gehen auch die vier verschollenen *Insignien der Macht* zurück, die er bei den meisten seiner Heldentaten mit sich geführt haben

soll. Das Banner, der Schild, die Lanze und der Helm Fennorlaors galten lange Zeit als die Zeichen der Herrschaftswürde der späteren Hochkönige, bis sie durch die sich immer wieder überschlagenden Ereignisse im Ringen um den Thron Jhombuths verschwanden. In jedem dieser Artefakte sollen gewaltige Kräfte geschlummert haben.

Die erste nachgewiesene Erwähnung der Region Hazzard´ran, die damals nur elf Fürstentümer umfaßte, stammt aus der Regierungszeit *Paameadh Lhevjjarnys*, des dritten der sieben ersten jhombuthischen Könige. Genau 1.817 Jahre ist es her, daß eine Bittschrift aus *Iaardah* – damals noch eine kleine, unbedeutende Siedlung – an den Thron in Jher-moron entsendet wurde. In ihr baten die Oberhäupter der vier führenden, iaardischen Gildenhäuser um die Stationierung einer königlichen Schutztruppe innerhalb der Mauern ihrer Stadt. Aufgrund dieses Schreibens schickte der König gerade zwei Hundertschaften seines Heeres zum Schutz der Bevölkerung der elf Fürstentümer Hazzard´rans gegen die ständigen Übergriffe durch die Orks – eine geradezu lächerliche Streitmacht, wenn man bedenkt, daß



heutzutage gut das Hundertfache dieser Zahl an ausgebildeten Soldaten in den Festungen entlang der Grenze lebt.

## 2. Vom ersten Krieg gegen die Wildländer:

Die Situation in Hazzard´ran änderte sich schlagartig, als vor ungefähr 1.700 Jahren die in den Wildländern verstreut lebenden Orkstämme aus unerfindlichen Gründen begannen, ihre Streitigkeiten und Fehden, die sie jahrhundertlang untereinander ausgetragen hatten, ruhen zu lassen und sich zusammenrotteten. Sie nahmen sogar die riesigen Trolle, die sie normalerweise mieden, mit in ihre Reihen auf und wandten sich gegen Jhombuth.

Dieser direkte Angriff kam selbst für die in Hazzard´ran lebenden Menschen überraschend. Iaadah, das erste Ziel der einfallenden Horde, wurde innerhalb weniger Tage erobert und vollständig zerstört. Von dort aus teilten sich die Orks, wandten sich nach Norden und Süden, ihre Hauptstreitmacht aber marschierte weiter nach Osten auf Jhermoron zu.

Das hastig zusammengezogenen-Heer des Königs erwartete sie in der Region *Lhashorr*, wo der Lauf des Hosht nach Süden zum Meer abknickt. Es erlitt eine schreckliche Niederlage, obwohl die jhombuthischen Soldaten weitaus besser gerüstet waren als die Wildlandbewohner. Doch die Orks führten riesige

Panzerechsen mit sich, die man nur aus märchenhaften Erzählungen aus dem Nachtländchen kannte, dem ewiglich in Dunkelheit verfallenen *Udhumogharr*, denen das jhombuthische Heer wenig entgegenzusetzen hatte. Sieben Tage tobte die gewaltige Schlacht, und kein Mensch soll sie überlebt haben.

Das Hügelland, in dem sich die grausamen Ereignisse abgespielt haben, ist auch in den heutigen Tagen noch verrufen. Es zu durchqueren, bedeutet, das Unglück auf sich zu ziehen, und rostige Pfeil- und Speerspitzen jener Tage, die noch immer in den überwucherten Tannenhainen gefunden werden können, finden bei der Ausführung von unheilbringenden Zaubern Verwendung.

Nach der Niederlage des jhombuthischen Heeres setzten die Orks ihren Weg in Richtung Jhermoron unverdrossen fort. Sie hatten in der Schlacht zwar schwere Verluste hinnehmen müssen, aber noch immer waren sie eine Streitmacht von bedrohlichem Ausmaß. Ihr Vormarsch endete erst an der Grenze des Fürstentums *Yarbanth* nahe des einsamen Berges, des *Kamaz Ilmurs*, als ihnen die vereinten Kräfte der *semnythischen Ritter* aus *Anebharra*, der Streiter des *Ordens der Lheazhetra* aus *Del´Carderon* und der Mitglieder der damals noch geeinten *Kriegerkaste des Mhorrul* aus *Mhortulhas* entgegentraten.

Lange wogte der heftige Kampf hin und her, ohne daß eine Seite die Überhand gewinnen konnte. Am

Tage sah es oftmals so aus, als hätten die Menschen den Sieg errungen, aber mit dem Einkehren der Dunkelheit erstarkten wieder die Horden aus den Wildländern, so als zögen sie ihre Macht direkt aus der aufkeimenden Nacht.

Am zwölften Tag aber hüllte sich die eisbedeckte Spitze des Kamaz Ilmur in ein gespenstisches Feuer, wie es noch niemals zuvor erblickt worden war. Es hielt die aufziehende Dunkelheit von den Schlachtfeldern fern, und in dieser hell erleuchteten Nacht errangen die jhombuthischen Soldaten endlich den Sieg über ihre Gegner. Viele, die diese letzte Schlacht überlebt haben, berichteten von unerklärlichen Flammen auf ihren Waffen, die direkt in die Herzen der verruchten Orks sprangen und sie töteten.

Manche hatten aber auch während der tobenden Kämpfe Visionen einer nicht faßbaren Macht, die ihnen in diesen schweren Stunden beistand. Sie sprachen sogar von der Gnade eines Gottes, die ihnen zuteil geworden war, und nannten ihn *Bhorgyridh*, Herr des Krieges. Der einsame Berg gilt fortan als sein Heim. Die Leiber der erschlagenen Menschen bettete man in einer tiefen Grotte unter dem Kamaz Ilmur und verschloß diese sorgfältig, auf daß Bhorgyridh ewiglich über ihren Schlaf wachen möge.

Die Kunde des wundersamen Geschehens am Fuß des einsamen Berges verbreitete sich rasch in Jhombuth. Zahllose Menschen – die meisten von ihnen waren Soldaten –



beschlossen, ihr Leben fortan diesem neuen Glauben zu weihen. Nachdem die restlichen verstreuten Orktruppen aus Hazzard´ran vertrieben oder vernichtet worden waren, entstanden insbesondere im Grenzland viele Tempel und Ordenshäuser Bhorgyridhs innerhalb der folgenden Jahre.

Die Beseitigung der Schäden aus diesem Krieg nahm zwei Jahrzehnte in Anspruch. Das neue Iaardah erhielt ihre erste Festungsmauer aus Stein, die die hölzernen Palisaden ersetzten, und wurde zu einem bedeutenden Truppenstützpunkt ausgebaut.

### 3. Nach Udhumogharr:

Unter den Erschlagenen aus den Wildländern hatte man neben Orks, Trollen und vereinzelt Ogern auch andere, fremdartigere Wesen gefunden – Kreaturen von hagerem Körperbau und krankhafter, weißlicher Haut. Ihre Augen wirkten blind und leer, denn sie waren ohne Pupillen. Dennoch vermochten sie gut zu sehen, besonders im Dunkel. Sie kamen direkt aus den Nachtlanden, die weit im Norden jenseits der Wildländer lagen. Das Schattenvolk, die *Udhumaar*, liebte weder das Sonnenlicht, noch pflegte es Kontakte mit den Orks, und dennoch waren sie und ihre Panzerechsen an diesem Kriegszug gegen Jhombuth beteiligt gewesen.

Daher sandte *Carnheor Leardhjar-nuu*, der vierte König Jhombuths vor genau 1.678 Jahren eine Heerschar von viertausend ausgesuchten,

wohlgerüsteten Soldaten ins Nachtland, um dieser ungewöhnlichen Verbindungen nachzugehen und für den Angriff Vergeltung zu üben.

Die Soldaten trafen bei ihrer Durchquerung der Wildländer auf überraschend wenig Widerstand. Regelmäßig trafen Meldereiter am Königshof zu Jher-moron ein und berichteten vom steten Vorankommen des Heereszugs, der sich entlang der eisverkrusteten Gipfel des *Seren Ormadhs* nach Norden fortbewegte. ´Es ist, als hätten sich alle Orkstämme des Landes in den südlichen Wäldern verkrochen´, lautete eine der letzten Nachrichten, die von den Männern vernommen wurde, bevor jeglicher Kontakt abriß. Dies geschah noch vor Beginn des dritten Mondes ihres Marsches.

Fünf lange Jahre wartete man vergebens auf ein weiteres Zeichen von der wagemutigen Heerschar – doch dann, als niemand mehr daran glaubte, erreichte die Nachricht eines Spähers aus den Wildländern den Königshof, die besagte, daß die Vermißten nach Jhombuth zurückkehrten. Sie waren nur noch halb so zahlreich, und aus den stolzen Soldaten waren heruntergekommene Männer und Frauen geworden, denen man die Entbehrungen der vergangenen Jahre deutlich ansah.

Aber der anfängliche Jubel über die unverhoffte Rückkehr der Verlorengegläubten erstarb, als die Krieger die Grenze Jhombuths erreichten und begannen, über die Siedlungen Hazzard´rans herzufallen und die entsetzten Menschen – Männer,

Frauen und auch Kinder – zu erschlagen. Sie zeigten keinerlei Gnade und griffen alle an, die sich ihnen in den Weg stellten. Ihre Augen waren starr und emotionslos, während sie gegen die Jhombuthischen Menschen kämpften, und alle Wunden, die ihnen geschlagen wurden, schienen ihnen keine Schmerzen zuzufügen.

Einige der zurückgekehrten Soldaten wurden überwältigt und in eisernen Käfigen nach Iaardah gebracht, wo sie von den Magiern des *esrethischen Ordens* eingehend untersucht wurden. In ihren Körpern fanden die Gelehrten keine Anzeichen von Menschlichkeit. Alle Regungen und Gefühle waren vollständig ausgelöscht, und grauenvolle Wesen von schattenhafter Substanz hatten sich in den Leibern eingeknistert. Es war schwer, diese fremden Geister zu kontrollieren und ihrer habhaft zu werden. Aber schließlich gelang es, einige von ihnen in Amphoren aus magischem Schwarzeisen zu sperren, um ihre wahre Natur zu ergründen. Ihre Existenz hielten die Zauberer lange Zeit geheim, um die Bevölkerung nicht zu beunruhigen. Später brachten sie die Amphoren aus Iaardah fort und verbargen sie an einem geheimen Ort. Niemand vermag heute mit Sicherheit zu sagen, was aus ihnen letztendlich geworden ist.

### 4. Von der Errichtung der Grenzfestungen:

Unter der Bevölkerung Hazzard´rans wurden durch die Rückkehr der willenslosen Soldaten aus



dem Nachtland große Ängste vor den Wildländern und den dort verborgenen Mächten geweckt, so daß viele mit ihrer gesamten Habe Haus und Hof verließen, um sich irgendwo anders in Jhombuth eine neue, sicherere Heimat zu suchen. Ganze Dörfer verschwanden innerhalb weniger Tage, und einst kultivierte Landstriche wurden wieder von der Wildnis zurückerobert. Felder blieben unbestellt, und die ausbleibenden Ernteerträge gefährdeten die Versorgung der Militärlager, die inzwischen überall an der Grenze entstanden waren.

Zwei königliche Edikte Carnheor Leardhjarnuus sollten dieser gefährlichen Entwicklung Einhalt gebieten. Der erste Erlaß nahm der einfachen Bevölkerung einen Teil ihrer Freiheit und deklarierte das Verlassen der Fürstentümer Hazzard´rans zu einem schweren Vergehen gegen das Reich. Diejenigen, die gegen diese Bestimmung verstießen, wurden mit dem Verlust aller persönlichen Güter und Rechte bestraft, was sie zu Leibeigenen der Fürsten des Grenzlandes werden ließ. Darüber hinaus wurden in den folgenden Jahren viele Verurteilte, Rechtlose und unerwünschte Menschengruppen aus ganz Jhombuth in den verlassenen Fluren Hazzard´rans angesiedelt.

Die zweite Verordnung, die ebenfalls vor 1.608 Jahren in Jher-moron gezeichnet und gesiegelt wurde, wies die besten Baumeister des Reiches an, eine riesige Wallanlage von den unruhigen Gestaden des stürmischen *Shan´dur´raghs* im Norden bis zur Küste der *See der Sonne* im

Süden zu errichten. Dieses ehrgeizige Projekt sollte in Zukunft Übergriffe aus den Wildländern entlang der gut neunhundert Kilometer langen Grenze unmöglich machen. Viele Stimmen wurden laut, die die Durchführbarkeit eines solchen Bauunternehmens bezweifelten, dennoch wurden schon im folgenden Jahr die Arbeiten aufgenommen.

Zunächst begann man mit der Errichtung des Grenzwalles in *Abanaas* im Norden und im südlichen, während des zweiten Krieges gegen die Wildländer verlorenen *Mhur´Azadh*. Später, wenn die Bautechniken genügend erprobt worden waren, beabsichtigte man, zur gleichen Zeit in allen unmittelbar an der Grenze liegenden Fürstentümern an der titanischen Wallanlage zu arbeiten.

Die nächsten Jahre waren von schweren Rückschlägen gezeichnet. Die Entwicklung einer geeigneten Konstruktionsweise des Walls verschlang Unsummen aus den königlichen Schatzkammern und stellte die Geduld aller Beteiligten auf eine harte Probe. Die Baumeister stritten sich untereinander auf das Heftigste über die zu verwendenden Materialien und den inneren Aufbau der Anlage und führten gleichzeitig Debatten mit den königlichen Beratern, die eine Höhe des Walls von mehr als fünfzehn Metern forderten, was die Konstrukteure vor immense Probleme stellte.

Die laufenden Arbeiten gingen nur sehr langsam voran, und allmählich gewannen die Stimmen der Kritiker

immer mehr an Gewicht. Sechs Jahre nach dem Beginn des gewaltigen Unternehmens war es schließlich soweit – der Bau der Wallanlage entlang der Grenze zu den Wildländern wurde vorübergehend aus Geldmangel und wegen drohenden inneren Unruhen eingestellt. Außerdem waren im Süden Jhombuths wiederholt Sklavenschiffe aus *Barradag* aufgetaucht, die östlichen Fürstentümer hatten sich gegen den Thron erhoben und in Jher-moron wurden zahlreiche Anhänger des *Ihmayn* hingerichtet, nachdem eine Verschwörung innerhalb ihrer Reihen aufgedeckt worden war. Das Ziel der Glaubensgemeinschaft war es gewesen, den König mitsamt seiner Familie als außergewöhnliche Opfergabe an ihren dunklen Gott zu töten. Ihr Kult wurde im folgenden Jahr endgültig verboten.

Im Verlauf der nächsten zwei Jahrhunderte gab es immer wieder Bestrebungen, die Arbeiten am Wall erneut aufzunehmen, aber keine von ihnen vermochte das Projekt entscheidend voranzubringen. Schließlich erließ vor 1.432 Jahren *Dher-jhenay Thuanerynn*, der sechste der ersten sieben Könige Jhombuths – die jeweils einhundert Jahre regiert haben sollen – ein weiteres Edikt, das die Einstellung der ehrgeizigen Pläne des Walls zu den Wildländern beinhaltete. Stattdessen wies er die grenznahen Fürstenhäuser Hazzard´rans an, Wehrburgen auf eigene Kosten an taktisch wichtigen Orten zu errichten und eine entsprechende Anzahl von Soldaten aus den Reihen der Bevölkerung zu rekrutieren.



Natürlich traf diese neue Anordnung aus Jher-moron im Grenzland auf wenig Gegenliebe, bedeutete sie doch immense Ausgaben für jedes Fürstenhaus, und in *Paren Ghormenodh* brachen sogar heftige Kämpfe zwischen dem Geschlecht der *Phaleas* und den *Rhegyees* aus, als sich erstere offen gegen den königlichen Erlaß stellten – die Folgen dieses Konflikt trugen fast vierhundert Jahre später sogar mit zum Auseinanderbrechen des Fürstentums bei.

#### 5. Die Zeit des Chaos:

Schon seit Jahrzehnten wuchs in der Bevölkerung überall in Jhombuth eine unbegründbare Furcht vor den Landen jenseits der undurchdringlichen Nebelgrenze. Merkwürdige Geschichten breiteten sich über das Reich aus und erzählten von gewaltigen Streitmächten der Dunkel elfen, die mit Hilfe unzähliger feuerspeiender Drachen beabsichtigten, die Menschen in Jhombuth zu unterwerfen und den Magischen Königreichen wieder zu ihrer einstigen Größe zu verhelfen. Jederman in Jhombuth jubelte, als vor ungefähr 1.300 Jahren der siebte und letzte der ersten jhombuthischen Könige, *Reys Suyrgaratt*, eine große Schar beherzter Männer um sich sammelte und sie gegen *Fhelularmyel*, den elfischen Königshof in den Magischen Königreichen führte. Von den einhundert mal einhundert Mannen sah man niemals etwas wieder.

Die Barden berichten, daß drei Jahre nach dem Eindringen des Heeres in das Nebelreich geheimnisvolle

Gesandte von dort an alle Fürstentümer Jhombuths gekommen sein sollen und verhängnisvolle Worte voller Gift und Lügen in die Ohren und Herzen der Herrscher geflüstert haben, die von Neid und Mißgunst predigten. Anschließend sollen sich die Boten auf der Spitze des Kamaz Ilmur, des einsamen Berges versammelt und über Jhombuth den Fluch der Uneinigkeit verhängt haben.

Wieviel Wahrheit in den Überlieferungen liegt, bleibt ungewiß, doch erhoben sich zu dieser Zeit zahlreiche Fürstentümer gegen den Thron und verhinderten, daß *Teghjindaar*, der nur sechs Jahre alte Sohn des verschwundenen Königs dessen Platz einnahm, und erschlugen ihn.

Eine wichtige Rolle in jenen Tagen spielte auch die verschworene *Jüngerschaft der Bherrsheraï*, die aus dem Bhorgyridhorden hervorgegangen war und das Recht der Stärke predigte – sie sogar höher stellte als die Loyalität dem Königsthron gegenüber.

Die Bherrsheraï waren in viele der Machtkämpfe direkt verwickelt und galten daher in manchen Gegenden Hazzard´rans als Unruhestifter. Es wagte aber noch niemand, sich offen gegen sie zu stellen. Eher das Gegenteil war der Fall, denn die Bherrsheraï besaßen große Macht und Einfluß, so daß ein jeder sich ihrer Unterstützung versichern wollte. In den Hallen ihrer Ordenshäuser, die von Außenstehenden nicht betreten werden durften, schmiedeten sie magische Waffen, deren Klängen unzerbrechlich waren und sicher in

eines jeden Hand lagen. Einige besondere Waffen besaßen eingewebene Zauber, die ihre Opfer zu Stein werden ließen oder in gleißendes Feuer tauchten.

Die dem Verschwinden der hundert mal hundert Mannen folgenden zwei Jahrhunderte waren hauptsächlich von Blut und Verrat gezeichnet. Wie überall in Jhombuth flammten auch in Hazzard´ran zahlreiche Fehden zwischen den Fürstenhäusern auf, die über Generationen hinweg mit Verbitterung und brennendem Haß geführt wurden. Ganze Fürstentümer zerbrachen unter dem Zorn der Streitenden, und unüberschaubar ist die Zahl derjenigen, die in dem Ringen um die Macht den Tod fanden.

Zusätzlich erschwerte wurde die Situation im Grenzland durch die Ohnmacht der einzelnen Fürsten gegen die Bedrohung durch die Orkstämme, die in jenen Tagen nahezu ungehindert durch die zerstrittenen Regionen Hazzard´rans zu streifen vermochten. Im Fürstentum *Daer´toth* wurden sogar beinahe alle Grenzfestungen von Orks erobert und über zwanzig Jahre lang kontrolliert.

Der Zustand änderte sich erst, als vor ungefähr 1.100 Jahren *Leqchar´yl´Dargash* als erster Hochkönig den Thron im nahezu vollständig zerstörten Jher-moron bestieg. Die offenen Kämpfe versiegten, aber im Verborgenen wurden die Steitigkeiten mit unverminderter Heftigkeit fortgeführt. Waren die Fürsten auch durch ihre Friedenspflicht gegenüber



ihrem neuen Herrscher gebunden, ersetzten nun Gifte, aus dem Hinterhalt zuschlagende Dolche und Zauberei die wohlgerüsteten Kriegerscharen.

Ein Höhepunkt dieser beunruhigenden Entwicklung stellt ohne Zweifel das endgültige Auseinanderbrechen *Parén Ghormenodhs* dar, aus dem die fünf Fürstentümer *Gormenodh*, *Phaleadh*, *Mordalheen*, *Neruch dhar* und *Chruzkeer* hervorgingen. Ausgelöst wurde diese Entwicklung auf dem Vermählungsfest von *Jha Leandher Phaleas*, als dieser versuchte, sich all seiner geladenen Feinde zu entledigen, und sie mittels ins Essen gemischter *Derrunghpilz-Sporen* in den Wahnsinn zu treiben. Als dieses feige Attentat durch die Vorsicht und das Mißtrauen von einem seiner Gäste entdeckt wurde, befahl Jha Leandher seinen Schergen, alle Anwesenden – auch seine Braut, die Tochter des ihm verhassten *Ghunabhar Rhegyees* – ausnahmslos niederzumetzeln.

Der aus diesem schrecklichen Ereignis erwachsene Krieg wütete zwei Jahrzehnte und dehnte sich weit über die Grenzen des ehemaligen *Parén Ghormenodh* hinweg aus. Deshalb sah sich der Hochkönig schließlich gezwungen, die Kämpfe durch das Entsenden eigener Krieger zu beenden, die die umkämpften Gebiete lange Zeit im Namen des Throns besetzt hielten.

In der Zwischenzeit wurde der *Rat der Fürsten* ins Leben gerufen, der aus dem bedeutendsten Herrscher

eines jeden Fürstentums *Jhombuths* bestand – den *Thain-Fürsten*. Ihre Aufgaben bestehen noch heute darin, die Interessen ihrer Fürstentümer am Hof des Hochkönigs zu vertreten, Bitten und Petitionen in *Jher-moron* vorzutragen, die Steuern und Abgaben einzutreiben und, sobald ein Hochkönig stirbt, einen würdigen Nachfolger aus ihren Reihen zu bestimmen. Insbesondere der letzte Punkt hat *Jhombuth* immer wieder in tiefe Unruhen gestürzt, da eine friedliche Einigung der 147 *Thain-Fürsten* so gut wie unmöglich ist.

Auch wenn die Kämpfe der vergangenen zwei Jahrhunderte im Verborgenen weitergeführt wurden, verebbten doch die offenen Kämpfe, und es zog langsam und widerwillig ein oberflächlicher Friede in *Jhombuth* ein. Nach und nach akzeptierten alle Fürstentümer den Hochkönig und den ihm zur Seite gestellten Rat der Fürsten und beugten sich – zumindest nach außen hin – deren Autorität.

Einzig die kriegerischen *Bherrscherai* erkannten die Macht des Hochkönigs nicht an und widersetzten sich offen dem Thron. Ihre Mitglieder verweigerten vehement den Treueschwur und schmiedeten unentwegt Pläne, den Emporkömmling zu stürzen. Weder gute Worte noch Drohungen vermochten sie zur Einsicht bewegen. Schließlich sprach der Hochkönig ein Verbot ihrer Gemeinschaft aus, und auch die *Bhorgyridhpriester* verstießen sie aus ihren Reihen. Die königlichen Soldaten stürmten ihre Tempel und

Klöster und verbrannten alle Insignien und Schriften der Glaubensgemeinschaft. Viele *Bherrscherai* leisteten verzweifelten Widerstand und fielen den Klingen zum Opfer – einige aber flohen über die Grenze in die *Wildländer*. Mit ihnen verschwanden beträchtliche Reichtümer des Ordens sowie das Geheimnis der Herstellung ihrer magischen Waffen. Zwei Jahre verstrichen ereignislos.

## 6. Vom zweiten Krieg gegen die Wildländer:

Es herrschte tiefster Winter, als vor genau 1.004 Jahren die geflohenen *Bherrscherai* nach *Jhombuth* zurückkehrten. An der Spitze eines gewaltigen Heeres der vereinigten *Orkstämme* fielen sie im Fürstentum *Fheolhaer* ein und nahmen die Grenzfestungen dank der Magie der *Bherrscherai* beinahe widerstandslos ein. Unter der Bevölkerung richteten die Kreaturen aus den *Wildländern* ein gewaltiges Massaker an und vernichteten alle Siedlungen und Dörfer. Die Überlebenden flüchteten sich in die Wälder und waren gezwungen, fortan das Leben wilder Tiere zu führen.

Von *Fheolhaer* aus fielen die *Orks* auch in die benachbarten Fürstentümer ein und breiteten ihre Macht allmählich weiter aus. Dabei kam ihnen zuhulfe, daß unverhältnismäßig viel Schnee die im Norden liegenden *Hamendhol-Berge* unpassierbar gemacht hatte, und deshalb nur Verstärkung aus dem Osten hätte kommen können.



Nun lag *Oshjen´az* aber schon seit Jahrzehnten in erbitterter Blutfehde mit dem westlichen *Mhur´Azadh*, weshalb der Thain-Fürst *Shevaar Caethaledh* es vorzog, die Geschehnisse im Westen bei einer Zusammenkunft in Jher-moron im Rat der Fürsten herunterzuspielen und lediglich starke Soldatenverbände entlang der eigenen Westgrenzen zusammenzuziehen. Das Schweigen der Thain-Fürsten *Baljhorems* und *Bhaltozss* erkaufte er sich mit viel Gold und politischen Zugeständnissen.

Als dieser feige Verrat aufgedeckt wurde, waren die sechs Fürstentümer *Jhermaal*, *Mhur´Azadh*, *Fheolhaer*, *Khal´az*, *Sheerdjen* und *Omloredh*, in die die Horden unter der Führung der Berrsheraï eingefallen waren, bereits fest in den Händen der Orks. Die meisten der stolzen Festungen waren vernichtet, die Sitze der Fürstenhäuser niedergebrannt und alle Äcker und Dörfer verwüstet. Die berühmten Klosteranlagen der Gwyhr in *Ulsharegh* mit ihren kostbaren Bibliotheken und heiligen Reliquien waren während der Angriffe der Orks ebenso ein Opfer der Flammen geworden wie die schon seit Jahrhunderten von Druiden sorgsam gehüteten *Buchenhaine von Throst*, in denen man Heilpflanzen hatten finden können.

Als sich nach der Schneeschmelze schließlich die jhombuthischen Truppen auf Befehl des Hochkönigs *Lharean Bergherendii* formierten, um die Invasoren zurückzuschlagen und die Fürstentümer wieder zu

befreien, hatten sich die Orks längst allorts festgesetzt und erwarteten geduldig den Angriff. Gestärkt durch die Macht der verräterischen Berrsheraï und die aufrührerischen, ungeordneten Zustände in Oshjen´az – nach dem Bekanntwerden der ruchlosen Tat Shevaar Caethaledhs hatte der Hochkönig ihn und sein Geschlecht mit dem Reichsbann belegt und somit aller Rechte und Besitztümer beraubt – würden die besetzten Ländereien nur äußerst schwer von den Orks zurückzuerobert sein. Hinzu kam, daß Shevaar Caethaledh mit einigen seiner Getreuen hatte fliehen können und sich in den östlichen Ausläufern der Hamendhol-Berge verbarg.

Unter der Anleitung der Berrsheraï hatten die Orks überall im Land magische Fallen errichtet, um den Vormarsch der jhombuthischen Truppen aufzuhalten oder zumindest zu verzögern. Sie verschlangen die Unglücklichen, die in sie hineingerieten, in einem lodernden Strudel gleißender Flammen und ließen keine Spur ihrer vielen hundert Opfer zurück. Ob diese in ihnen den Tod fanden oder nur an einen unwirtlichen Ort geschleudert wurden, konnte niemals ergründet werden.

Der Vormarsch der jhombuthischen Truppen fand ein jähes Ende, als die überraschende Nachricht sie erreichte, daß der Hochkönig das Opfer eines hinterhältigen Anschlags von Shevaar Caethaledh, der sich in den Rat der Fürsten hatte einschleichen können, geworden war. Mit dem Tod Lharean Berghe-

rendii kamen abermals die *Dunklen Jahre* über das Land, in denen sich die Thain-Fürsten auf einen neuen Hochkönig aus ihren Reihen einigen mußten, und ein jeder von ihnen scharte seine Gefolgsmänner um sich, damit er für die bevorstehenden Unruhen gewappnet war. Das jhombuthische Heer, das die sechs Fürstentümer hatte befreien sollen, zerfiel innerhalb weniger Tage, und mit ihm starben auch die Hoffnungen der Menschen, die aus den eroberten Gebieten geflohen waren, daß sie wieder in ihre verlassenen Höfe zurückkehren können würden.

Mehr als achzig Jahre zogen ins Land, ohne daß ein Thain-Fürst den verwaisten Thron für sich rechtmäßig beanspruchen konnte. Als *Umenghar Fhylendhemuur* vor 920 Jahren zum neuen Hochkönig gekrönt wurde, erklärte er die Fürstentümer Jhermaal, Mhur´Azadh, Fheolhaer, Khal´az, Sheerdjen und Omloredh als verloren, denn diejenigen, die dort einst ihre Heimat gehabt hatten, lebten schon längst nicht mehr. Zuviel Zeit war verstrichen, als daß die Fortführung dieses Krieges noch irgend einen Sinn gehabt hätte. Außerdem mußte Umenghar Fhylendhemuur zunächst seine eigene Position sichern, denn auch er war nicht ohne Neider.

Sieben Jahre später erneuerte er das 519 Jahre zuvor von Dherjhenay Thuanerynn ausgesprochene Edikt und veranlaßte somit, daß entlang des neuen Grenzverlaufs Festungsanlagen zur Sicherung Hazzard´rans errichtet wurden.





## 7. Vom Kult des Vhurr:

Als die *Ul'jhyn'dhor*, die einhundert seelenlosen Ritter vor 850 Jahren von den Zauberern des **Bundes der schwarzen Rosen** erschaffen wurden, erstarkte die Position des Hochkönigs im fernen Jher-moron. Diese ehemals menschlichen Kreaturen benötigten weder Schlaf, noch verspürten sie irgend welche anderen Bedürfnisse. Sie waren einzig für die Sicherheit des Hochkönigs verantwortlich und vermochten es nun dank der Gaben der Zauberer, ihm unermüdlich zu dienen.

Der Tod eines dieser ansich unsterblichen Wesen war es, der in Iaardah die Machenschaften des Dämonenkultes des **Vhurrs** aufdeckte. Die Stadt war innerhalb der letzten Jahrhunderte beträchtlich gewachsen und hatte viel an Einfluß und Stärke gewonnen. Längst war aus der ehemaligen Händlersiedlung eine weitläufige Metropole geworden, die in ganz Hazzard´ran ihresgleichen suchte. Über den Hosht gelangten sogar die großen Handelsschiffe in ihren Hafen und brachten Reichtum und Wohlstand mit sich. Mit der Größe Iaardahs kamen aber auch die dunklen, unvermeidbaren Seiten einer jeden Stadt.

Als vor 838 Jahren **Albhen Iljyurgen**, die Hohepriesterin der Schicksalgöttin Gwyhr dieser Stadt überraschend und auf unerklärliche Weise verstarb – wie schon **Fherendhar Imrudh**, der oberste Priester des Bhorgyridh-Tempel Iaardahs wenige Tage zuvor – entsandte der Hochkönig eine Delegation ausgewählter

Zauberer und Priester nach Iaardah und stellte ihnen drei *Ul'jhyn'dhor* zum Schutz mit an die Seite. Zunächst blieben die Untersuchungen erfolglos, und die Männer und Frauen erwägten bereits, unverrichteter Dinge wieder abzureisen, als einer der seelenlosen Ritter spurlos verschwand und drei Tage später leblos aus den Fluten des Hosht gefischt wurde.

Dies führte die Mitglieder der Delegation auf die Spur des Dämonenkultes, denn der Körper des Erschlagenen wies die unverkennbaren Wunden auf, wie sie nur Dämonen zu schlagen verstehen. Mit Hilfe ihrer Fähigkeiten erkannten die Priester das üble Wirken Vhurrs, und die exquisiten Künste der Zauberer ermöglichten es, die drei Tage alte Spur des *Ul'jhyn'dhors* exakt zurückzuverfolgen und zu ergründen, wer an seinem Tod beteiligt war.

Bei der Erstürmung des weitläufigen Dämonentempels, der unter der Stadt Iaardah verborgen lag, kam es zu heftigen Kämpfen, die sich über die ganze Stadt ausbreiteten. Die Dämonenpriester beschworen einen schrecklichen Schatten Vhurrs herauf, der ein direkter Aspekt der dämonischen Kreatur war und den Soldaten und Priestern schreckliche Verluste beibrachte. Als die Bannsprüche der Bhorgyridhpriester zu mächtig wurden, und der Schatten zu unterliegen drohte, bemächtigte er sich seiner verbliebenen Anbeter und floh nach Norden, wo er von den tückischen Mooren von Thebrach´karh verschlungen wurde.

Die Verbindungen des Vhurr-Kultes reichten weit über die Grenzen Iaardahs hinaus, und mit Hilfe ihrer dämonischen Träume, die sie ihren Opfern aufzwangen, hatten sie einflußreiche Personen in ihren Bann gezogen, unter denen sich auch ein Thain-Fürst befand. Die Verfolgung der Anhänger der dunklen Gemeinschaft nahm etliche Jahre in Anspruch und verbreitete viel Unruhe und Mißtrauen im Land.

## 8. Vom Niedergang Belhmeers:

Das ewige Streben nach Macht und Einfluß bestimmte von jeher das Leben und Handeln der Fürstenfamilien Jhombuths und drängte sie, immer neue und gewagtere Wege zu gehen, um sich auch in der Zukunft gegen ihre Feinde behaupten zu können. Ein ständiges Abwägen zwischen den eigenen Vorteilen und den damit verbundenen Gefahren und Verpflichtungen für das eigene Geschlecht beherrschte alles Denken der Einflußreichen – alle anderen Kriterien waren zur Bedeutungslosigkeit verblichen. Niemand handelte selbstlos, und keiner war auf das Wohlergehen anderer bedacht, wenn es galt, sich die eigene Position in dem allgegenwärtigen Machtstreben zu sichern.

**Ehon Adelscandh**, Thain-Fürstin von **Belhmeer**, ein Fürstentum im Norden Hazzard´rans, war eine umsichtige, beherrschte Frau, deren Familie den Sitz im Rat der Fürsten schon seit drei Generationen innegehabt hatte. Ihre Linie ließ sich bis in die Zeit des ersten Hochkönigs



zurückverfolgen, und ihrem Befehl unterstanden starke Truppenverbände, die der Fürstin treu ergeben waren. Alle anderen Fürstenhäuser Belhmeers waren bedeutungslos neben dem Geschlecht der Adelsandh und mußten sich deren Willen widerspruchslos beugen.

Erst mit dem Tod der Thain-Fürstin wurde der wahre Quell ihrer Macht zufällig offenbart, als man ihre Grabstätte mehrere Monde nach der Beisetzung noch einmal öffnete, um ihren Grabbeigaben eine kostbare Brosche beizufügen, die von einem ehrlosen Diener in der Todesnacht entwendet worden war. Dieser hatte vergebens gehofft, daß das Verschwinden des Schmuckstücks niemandem auffallen würde, und die Untersuchungen entlarvten rasch den dreisten Dieb, so daß sich die Priester der Gwyhr letztendlich genötigt sahen, das Kleinod der Ruhestätte Ehons noch beizufügen, um somit den Wünschen der Fürstin zu entsprechen.

Als sich aber der steinerne Deckel des Sarkophags in der fürstlichen Familiengruft öffnete, ruhte unter ihm nicht der Leichnam Ehon Adelsandhs sondern ein modernder Baumstumpf. Auch die Kostbarkeiten, die zusammen mit ihr beigesetzt worden waren, waren verschwunden. Anstelle dieser häuften sich in den beinernen Schalen und auf den samtigen Kissen Berge faulenden Laubes.

Da sich keine Anzeichen finden ließen, daß jemand das Grab geschändet und die Kostbarkeiten

geraubt hätte, verfügten die anwesenden Priester, daß die anderen Gräber der Gruft ebenfalls geöffnet werden sollten. In allen bot sich das gleiche Bild. Die Grabbeigaben waren verschwunden, und von den beigeetzten Körpern fehlte ebenfalls jede Spur. In einigen fanden sie das Gebein größerer Tiere – von Wölfen, Füchsen oder Hirschen – in anderen lagen nur bemoostes Felsgestein oder sie waren vollständig leer.

Die eiligst herbeigerufenen Zauberer bestätigten nach ihren Untersuchungen den Verdacht der Priester, daß die unheimlichen Geschehnisse nur auf übles Wirken feeischer Kräfte zurückzuführen waren, die – wenn man ihre immense Stärke in Betracht zöge – ihren Ursprung nur direkt in den Magischen Königreichen haben konnten. Als man zur Probe besagte Brosche in die Grabstätte der Fürstin warf, verwandelte auch sie sich in ein wertloses Stückchen Fels.

Groß war die Aufruhr. Die Zauberer sandten ausgebildete *Mhyronen* – Männer und Frauen, die in der Lage waren, die Täuschungen des Feenvolks zu durchschauen und zu brechen – in die im ganzen Fürstentum verteilten Landsitze der Familie Adelsandh. Unter ihren Berührungen zerfielen die Güter und Besitztümer der Adelsandh zu wertlosem Tand. Die anderen Mitglieder der Familie und auch ihre engsten Diener und Vertrauten wurden zu Feenkreaturen und wilden Tieren, die sich eiligst hinter die Schwaden der nahen mystischen Nebelgrenze zu

den Magischen Königreichen flüchteten.

Da das Fürstentum durch diese Geschehnisse all seiner Herrscher beraubt worden war, und die verbliebenen Fürstenfamilien zu klein und unbedeutend waren, als daß sie den Platz der Adelsandh hätten einnehmen können, sprach der Hochkönig vor 776 Jahren Belhmeer mit samt seinen Bewohner dem Fürstentum *Senjadrim* zu. Dessen Thainfürst *Ghamdar Dhelvaaz* hatte sich in den vergangenen Jahren durch mehrere Auseinandersetzungen mit Bewohnern der Feenlande hervorgetan und verfügte zudem selbst über die Mhyronengabe. Als Dankesbeweis für diese Gabe mußte Ghamdar im Laufe des folgenden Jahres eine zusätzliche Abgabe von 10.000 jhombuthischen Goldtalern aufbringen – was ihm überraschend mühelos gelang, wenn man einigen alten Quellen Glauben schenken darf, denn Senjadrim wurde nicht gerade für seine Reichtümer gerühmt.

## 9. Weißer Hirsch und Roter Bär:

Vor 634 Jahren sahen sich die Oberhäupter des Gwyhr- und des Bhorgyridhglaubens, die normalerweise nicht viel miteinander umgingen, genötigt, in einem gemeinsamen Konzil zusammenzukommen und über eine Entwicklung zu beratschlagen, die beiden Ordenshäusern gleichermaßen zu schaffen machte. Es war die unverhältnismäßige Ausbreitung der *heidnischen Tierkulte*, die insbesondere in den letzten Jah-



ren in den Fürstentümern Hazzard´rans rapide zugenommen hatten, die die Glaubensangehörigen zusammenführte.

Die Existenz der schamanistischen Tiergeister war überall im Grenzland bekannt, und unter der einfachen Bevölkerung waren Talismane der Götzen weit verbreitet, die den Schutz des eigenen Heims oder die Fruchtbarkeit verkörperten. Die Menschen glaubten nur mit entschuldigendem Lächeln und mit halbem Herzen an die Macht der Tiergeister, deshalb wurden diese Art der Verehrung von den etablierten Ordenshäusern gebilligt, wenn gleich deren Ursprünge in dunkleren Zeiten lagen. Aber das wahre Wesen der Tiergeister, den grausamen und zornigen Gottheiten der Wildländer, war nur wenigen bekannt.

Von jeher waren in dichten Wäldern nahe der Grenze zu den Wildländern die Spuren blasphemischer Opferfeuer gefunden worden, in deren Schein sich die Anbeten der Tiergeister den widernatürlichen Ritualen ihrer obzönen Herren hingegen hatten, um so den Beistand *Ro´Du´Runyrs*, des Roten Bären, *Zen´Oz´Barays*, des Weißen Hirsches oder anderer Götzentiere heraufzubeschwören. Häufig waren bei den Stätten der irregeleiteten Glaubensgemeinschaften auch Spuren der verbrannten Opfertgaben gefunden worden – versengte Felle, rußige Tier- und Menschenknochen und die Überreste geweihter Statuen der Gwyhr oder des Bhorgyridh, die aus Schreinen und kleinen Tempeln der

Umgebung entwendet worden waren.

Schon seit Jahren hatten sich die Priester der geschändeten Gottheiten mit ihrem Einfluß gegen diese altertümliche Form der Verehrung der Tiergeister gestellt – allerdings ohne etwas zu bewirken. Als nun aber die Opferfeuer überall in Hazzard´ran – selbst innerhalb der Mauern Iaardahs – entzündet wurden, beschloßen die Ordenshäuser Gwyhrs und Bhorgyridhs, sich in einem priesterlichen Konzil zusammenzufinden, um gemeinsam über die schwierige Problematik zu beraten. Das zweiwöchige Treffen fand in Iaardah im Hause der Gwyhr statt und umfaßte mehr als fünfzig der bedeutendsten Glaubensmänner und -frauen beider Gruppen.

Gemeinsam verfaßten sie ein Edikt, welches sie mit einem Boten nach Jher-moron sandten, damit es vom Hochkönig gegengezeichnet werden konnte. Dies geschah, da das in dem Erlaß geforderte Verbot der Tierkulte auch einen starken Eingriff in die politische Lage Hazzard´rans bedeutete, der ohne die Zustimmung des Throns nicht durchgesetzt werden konnte. *Phaleandher Jerumghuur* unterzeichnete das Tempel-Edikt und ermöglichte es somit den Ordenshäusern, mit Gewalt gegen die Anbeten der heidnischen Tiergötzen vorzugehen.

Der Erlaß, in dem die Priesterschaften verkündeten, daß von diesem Tag an die Anbetung der Tiergeister eine nicht zu duldennde Beleidigung gegen die wahren Götter

darstelle und entsprechend geahndet werde, wurde in Iaardah öffentlich verlesen. Desweiteren forderten sie auf, allen falschen Talismanen und heidnischen Schutzrunen abzuschwören und diese zu vernichten. Noch in derselben Nacht brannte der Gwyhr-Tempel in Iaardah vollständig nieder, und ein Feuer im Ordenshaus des Bhorgyridh konnte gerade noch rechtzeitig gelöscht werden, bevor ernsthafter Schaden entstehen konnte.

In den folgenden Monden mußten die Priester erkennen, daß der Glaube an die Tiergeister der Wildländer in den Herzen der Menschen tiefer verwurzelt war, als sie sich jemals erträumt hatten. Unzählige Opferfeuer erhellten die Nächte, und immer wieder wurden die Wände der Tempel mit blutigen Runen beschmiert, die die Macht der Tiergeister priesen und Gwyhr und Bhorgyridh schmähten.

Um der Plage Herr zu werden, sandten die Ordenshäuser Bevollmächtigte aus, die den Anbetern der Götzen nachstellten und im Namen der wahren Götter töteten. Es brach eine schlimme Zeit an, in der niemand vor den *Wahren des Lichts* sicher war. Die Konfrontation zwischen den Anhängern der Tierkulte und den Gwyhr- und Bhorgyridhpriestern spitzte sich derart zu, daß schon der bloße Verdacht, eine Person könne zu den Anbetern der Schamanenkulte gehören, ausreichte, damit die *Wahrer des Lichts* gegen diese vorgingen. Die Priester billigten die Entwicklung nicht nur, sondern unterstützten sie mit all ihrer Kraft.



Viele Unschuldige starben unter den Geißeln der *‘Weißen Henker’*, wie die stets weißgewandeten *‘Wahrer des Lichts’* beim einfachen Volk nur noch genannt wurden, und man ging ihnen aus dem Weg, wo man nur konnte. Höhepunkt der Verfolgung, die auch vor den Mauern der eigenen Tempel nicht haltmachte, war die Verbrennung in den Mooren von Thebrach karh, wo über dreihundert angebliche Kultisten den Tod fanden. Nach diesem Ereignis erklärten die Priester der Gwyhr die Macht der Tiergötzen für gebrochen. Das Ordenshaus Bhorgyridhs unterhält aber bis zum heutigen Tage noch *‘Wahrer des Lichts’*, die den Anbetern des Roten Bären und des weißen Hirsches nachstellen.

#### 10. Von der Ächtung:

Vor sechshundert Jahren befanden sich die Verteidigungsanlagen entlang der Grenze zu den Wildländern auf ihrem Höhepunkt. Mit Hilfe von Signalfeuern, reitenden Boten und den magischen *Therinjar-Steinen* konnten einfache Nachrichten innerhalb einer Tagesfrist über die gesamte Distanz des Grenzverlaufs vermittelt werden. Überall in den Grenzlanden ritten Patrouillen bewaffneter Soldaten und schützten die Dörfer und Siedlungen. Nur selten kam es noch zu schwereren Zwischenfällen mit Orks oder Trollen.

In jenen Tagen bildete sich in Iardaah der eingeschworene Kreis der *Inshynuu*, der aus der Vereinigung des Hauses der *Khanstarrada*, einer fürstentreuen Söldnergruppe,

und dem *Bund der Rubinkröte*, einem bislang eher unbedeutenden Magierzirkel, hervorging. Die Inshynuu verschmolzen in einzigartiger Weise die Fertigkeiten des Schwertkampfes mit der Disziplinierung des Geistes durch Konzentration und Meditation. Dadurch erlangten sie ungeahnte Fähigkeiten im Kampf, die die der einfachen Soldaten und Krieger bei weitem überflügelten. Im Volksmund galten sie sogar als unbesiegbar. Häufig verfügten die Inshynuu zusätzlich über magisch geschärfte Sinne oder verstärkte Reflexe, die mit tätovierten Thaumagrammen dauerhaft in ihre Körper gewoben wurden. Die Möglichkeiten des Bundes schienen grenzenlos, und es entstanden in ihren Reihen Krieger, bei denen jeder Quadratzentimeter der Haut mit magischen Runen und Sigeln bedeckt war.

Doch die Macht hatte auch ihren Preis, und jeder Zauber, der den Inshynuukriegern gegeben wurde, raubte ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit. Einige von ihnen verloren einfach ihren Verstand oder starben, andere erlagen aber der Magie in ihren Körpern und wurden zu Wesen der Magischen Königreiche. Sie fanden sich in der Welt der Menschen nicht mehr zurecht und verschwanden jenseits der Nebelgrenze. Dennoch gewann der Bund der Inshynuu mehr und mehr an Einfluß, und seine Mitglieder wurden überall mit großem Respekt und Ehrfurcht behandelt.

Als vor vierhundert Jahren in der Region *Irgis Nerecca* die *‘Ächtung der Zauberer’* ausgerufen wurde, da

sich der einflußreiche Zirkel der *Falkner* – eine bedeutende, magische Verbindung, die über ganz Jhombuth verbreitet war – dem Thain-Fürsten *Braghan nehr Uccalain* offen widersetzt und diesen bloßgestellt hatte, ahnte niemand im Grenzland, welche weitreichende Folgen dieser Vorfall für sie haben würde. Rasch weitete sich die Verbannung der Zauberer über die Grenzen der neun Fürstentümer Irgis Nereccas aus und erfaßte schließlich das ganze Reich. Einige Festungen Hazzardrans gewährten den flüchtenden Magiern eine zeitlang Zuflucht, doch als dann die *‘Weißen Häscher’* auftauchten, die allen Zauberkundigen und ihren Werkzeugen nachstellten, wagte es praktisch niemand mehr, einen Zauberer zu beherbergen. Nahezu alle Zauberkundigen verließen das Grenzland, und die wenigen, die blieben, hüteten sich, ihre Künste offenbar werden zu lassen.

Nur die Inshynuu stellten sich in Iardaah den Weißen Häschern entgegen und leisteten erbitterten Widerstand. Häufig kam es am helllichten Tag zu offenen Kämpfen auf den Straßen, und auch wenn die Sympathie der Bevölkerung auf der Seite der Ächtung stand, hatten es die Häscher doch schwer, gegen die magisch gestärkten Inshynuukriegern zu bestehen. Es heißt, während der ganzen Zeit der Magierverfolgung habe es immer Inshynuu in Iardaah gegeben.

Die Vertreibung der Zauberer brachte neben dem Leid und dem Tod Unschuldiger, die in Verdacht



geraten waren, mit Magiern konspiriert zu haben, weitere verheerende Folgen mit sich. Die magischen Verbindungen zwischen den Festungen, die Therinjar-Steine, brannten mit den Jahren zum großen Teil aus oder entwickelten unkontrollierbare Nebeneffekte. Mit dem Zusammenbrechen der Nachrichtenkette entlang des Grenzverlaufs kam es wieder zu Übergriffen der Orkklans, die die Schwäche Hazzard´rans sofort erkannten.

Doch die Situation verschlimmerte sich weiter. Die Kristallkugeln und magischen Spiegel, mit denen weite Teile der nahen Wildländer beobachtet werden konnten, erblindeten oder mußten zerschlagen werden, weil geisterhafte Kreaturen über diese magischen Verbindungen in die Festungen eindringen. Als schließlich vor dreihundertzwanzig Jahren die Seuchen in Jhombuth grassierten, und ein Großteil der Bevölkerung unter dem Ansturm des **Schwarzen Herzfiebers**, der Pest, der **Knochenfäule** und des **Lächelnden Todes** erlagen, war die Stärke Hazzard´rans endgültig zerbrochen. Unter den Fürsten herrschte Mißtrauen, und Furcht regierte anstelle der Vernunft. Bald schon gehörten die Horden der Orks, die auf der Suche nach leichter Beute durch die Fürstentümer strichen, zum alltäglichen Bild im Grenzland.

Die Situation verschlechterte sich von Jahr zu Jahr. Der Hochkönig war von Aufständischen im Süden Jhombuths erschlagen worden, und die Dunklen Jahre lasteten schwer auf dem Land. Aus den Dörfern

Hazzard´rans wurden Menschen als Sklaven in die Wildländer verschleppt, und die Fürsten sahen sich in ihrer Furcht vor Verrat außerstande, etwas dagegen zu unternehmen. Einige Festungen im Norden zahlten sogar Tribute an die Wildländer und versuchten so, den Frieden zu wahren, doch die Orks erwiesen sich meist als äußerst unzuverlässige Handelspartner.

Erhöhte Abgaben, mit denen die Fürstenhäuser ihre wachsenden Soldatenzahlen finanzierten, lasteten schwer auf den Menschen in den Siedlungen und trieben sie sogar dazu, ihre Häuser und Höfe aufzugeben und in die Wildländer zu fliehen, wo sie auf ein besseres Leben als freie Menschen hofften. Viele Äcker in Hazzard´ran blieben unbestellt, weil die Männer und Frauen, die sie eigentlich bearbeiten sollten, für ihren Fürsten ihr Leben auf einem Vergeltungsfeldzug lassen mußten. Der Hunger und die Seuchen entvölkerten ganze Landstriche, und selbst Festungen wurden aufgegeben und standen über Jahre hinweg verwaist.

Der Sklavenaufstand im Fürstentum Umbhar´dhar vor 233 Jahren war wahrscheinlich eine direkte Folge der herrschenden Not jener Tage. Beinahe alle Abgaben der Bauern gingen nach Iardaah, und die gut achthundert Sklaven – Kriegsgefangene und Schwerverbrecher – die in den Salzminen der Hamendhol-Berge arbeiteten, waren dem Verhungern nahe. Es ist nicht mehr mit Sicherheit festzustellen, ob der Aufstand der Verzweifelten tatsächlich

von den Inshynuu unterstützt wurde, wie hinterher von verschiedenen Seiten behauptet wurde, oder aus welcher anderen Quelle die Sklaven an ihre Waffen gelangt waren, über die sie plötzlich verfügten. Die zahlenmäßig weit unterlegenen Wachen und Minenaufseher vermochten dem Ansturm der Sklaven kaum etwas entgegenzusetzen. Unter der Führung von **Gavhaan Torrhedh**, einem skorgwodischen Freibeuter, zogen die Sklaven plündernd nach Osten und brannten erbarmungslos jede Siedlung nieder, die auf ihrem Weg lag. Den unglücklichen Bauern ließen sie die Wahl, in ihren Dörfern zu sterben oder sich ihnen anzuschließen. Dank dieses Vorgehens war die Streitmacht Gavhaans schon bald auf das Doppelte angewachsen.

Der Skorgwodi war kein Dummkopf und ließ sich auf keine direkte Konfrontation mit den Soldaten aus Iardaah ein, die ausgeschickt wurden, ihm Einhalt zu gebieten. Die Berge boten ihm genügend Schutz und Schlupfwinkel, um sich ihrem Zugriff zu entziehen. Die heimatlosen Männer und Frauen ernährten sich durch Raubzüge in die umliegenden Städte und Überfällen auf Handelskarawanen, deren Ziel meist Iardaah war. Mit der Zeit wurde die Gestalt des ruchlosen Gavhaan Torrhedh zu einer gefürchteten Legende, von dem es hieß, er wiegele die Bauern gegen die Fürstenhäuser Umbhar´dhars und Fhoren´Oghuls auf.

Als ihn schließlich die vereinigten Soldaten beider Fürstentümer durch die Hamendhol-Berge hetzten, führte er seine Mannen kurzerhand in



die Tiefen der Wildländer. Noch einige Jahre lang drangen immer abenteuerlichere Gerüchte über Gavhaan Torrhedhs Taten aus den Wildländern nach Hazzard´ran, denenzufolge er ein beträchtliches Vermögen zusammengesammelt haben soll.

Derweil hatte ein neuer Hochkönig den jahrzehntelang verwaisten Thron in Jher-moron bestiegen. **Leashander Alborreshra** erkannte die Notwendigkeit des Handelns, wenn er den endgültigen Zerfall der Fürstentümer Hazzard´rans abwenden wollte, und schickte Hilfsgüter und zusätzliche Truppen ins Grenzland. Langsam normalisierten sich wieder die Zustände, und mit dem Errichten der **Siechensteine** durch die Priester der **Sherdara** konnte auch endlich den Seuchen Einhalt geboten werden.

Aber noch immer zogen die ´Wahrer des Lichts´ auf ihrer Suche nach den verderbnisbringenden Mächten der Zauberei durch das Land. Wenn man ihren Worten Glauben schenken darf, waren die Seuchen auch ein Werk der Zauberer, die sie als furchtbare Rache für ihre Vertreibung nach Jhombuth sandten. Die Macht der Wahrer machte vor keiner Tür im Land halt, selbst die Tempel und Fürstenhäuser mußten sich ihren Untersuchungen beugen.

Es ereignete sich vor 179 Jahren in **Forn´Esheredt**, daß das damalige Thain-Fürstengeschlecht der **Rhimgorith** unter den Verdacht der Ausübung von Zauberei geriet, nachdem **Shemorgh´dher´Rhimgorith**,

ein Cousin zweiten Grades des Thain-Fürsten, durch den Adligen **Jemen´turg´Vomher** aus dem benachbarten **Thebrach´karh** bezichtigt wurde, einem flüchtenden Magier Unterschlupf zu gewähren. Der gesuchte Mann wurde nie gefunden. Auch gab es keine Anzeichen auf sein Wirken in der Burg **Thyn´Darneel**, dem Sitz des beschuldigten Shemorgh, doch der Argwohn der Wahrer des Lichts kannte kaum Grenzen. Sie weiteten ihre Untersuchungen auf alle Sitze der Rhimgorith aus, und vier Familienangehörige und zwei Bedienstete fanden bei der Befragung durch die Wahrer des Lichts den Tod, bis diese von der Unschuld Shemorgh´dher´Rhimgorith überzeugt waren.

Jemen´turg´Vomher wurde – wohl aus politischen Erwägungen – von **Benascan´yhs´Thurgen**, dem Thain-Fürsten von Thebrach´karh, unter den Schutz des Hauses **Thurgen** gestellt, so daß die geschädigten Rhimgorith an ihn keine Ansprüche zur Entschädigung geltend machen konnten. Als alle Verhandlungen zwischen den Streitenden gescheitert waren, marschierte der zornentbrannte Thain-Fürst **Ghram´dher´Rhimgorith** höchstpersönlich an der Spitze einer Streitmacht gegen **Khor´Eshedt**, und brannte den Fürstensitz des Hauses Vomher am Rande der ausgedehnten Moore kurzerhand bis auf die Grundmauern nieder. Aus dem Vergeltungsfeldzug entwickelte sich zwischen den Rhimgorith und den Thurgen eine der fürchterlichsten Fehden, in die alle Adelsfamilien beider Fürstentümer hineingezogen wurden. Die

Auswirkungen der Geschehnisse sind, obwohl die zerstrittenen Geschlechter längst ausgelöscht worden sind, bis in die Gegenwart deutlich spürbar.

Erst vor einhundertfünfzig Jahren wurde die Ächtung der Zauberer durch einen Erlaß des Hochkönigs **Zhebendhur´Dhavyridhjin** aufgehoben. Das zweihundertfünfzigjährige Verbot der Magie hat ein weitgehendes Mißtrauen in der Bevölkerung Jhombuths zurückgelassen, und die magischen Zirkel und Gilden, die langsam in das zerstrittene Königreich zurückkehrten, haben nie mehr den Einfluß und das Ansehen zurückgewinnen können, den sie vor der Ächtung genossen hatten.

#### 11. Das letzte Jahrhundert:

Seit dem Niedergang Belhmeers vor beinahe siebenhundert Jahren hat es immer wieder Bestrebungen aus den Magischen Königreiche gegeben, sich in Hazzard´ran unerkannt festzusetzen und auf das alltägliche Geschehen Einfluß zu nehmen. Dank der Mhyronen konnten viele dieser Versuche frühzeitig erkannt und vereitelt werden, doch vermochten es die Männer und Frauen, die in der Lage waren, Feenzauber zu erkennen, natürlich nicht, immer überall zu sein.

Vor vierundachtzig Jahren wurde schließlich der geheime Kult des **Rhyal** entdeckt, dem ausschließlich Frauen angehörten. Der **Feenkult**, wie er später genannt wurde, war im Norden der Grenzlande weit verbreit-



tet, aber seine vornehmlich jüngeren Anhängerinnen waren selbst in Iaardah zu finden. Die *Rhyal-Frauen* verehrten an geheimen Orten den Rhyal, ein mächtiges Feenwesen aus den Magischen Königreichen. Die Frauen erhielten mit ihrer Weihe, die ihre Person, ihr Leben und ihr Schicksal unwiderruflich in die Hände des Rhyal legte, besondere Fähigkeiten. Es war ihnen verboten, ihr Wissen mit ihren Männern zu teilen, und diejenigen, die ihr Wort brachen, sollen einen gewaltsamen, qualvollen Tod gestorben sein.

Die Gaben Rhyals waren meist unauffälliger, nützlicher Natur, die die Frauen zum Wohl der Gemeinschaft, in der sie lebten, einsetzen konnten, aber nach einiger Zeit trugen viele von ihnen ein Kind unter dem Herzen, das sich bei seiner Geburt als nur halb menschlich erwies. Die grünen Augen, die zarten, milchigweißen Glieder und das unberechenbare Wesen der ausnahmslos weiblichen Neugeborenen offenbarten den wissenden Frauen rasch deren feeisches Erbe. Die Kinder dieser unheilvollen Verbindung wurden *Khelsper* genannt und wuchsen unerkant in den Dörfern auf. Die Mädchen trugen das Aussehen von Menschen, aber in ihrem Wesen waren sie Feen.

Die Khelsper wurden zu wunderschönen Frauen, denen kein Mann widerstehen konnte. Ihre Herzen jedoch waren kalt und ohne Gefühl oder Mitleid. Sie kannten nur ihren eigenen Vorteil und brachten viel Leid über die Menschen, in deren

Gesellschaft sie aufwuchsen. Die Khelsper konnten mit ihren schmeichenden Worten die Sinne der Menschen umgarnen, und es wurden Morde begangen, nur um für einen kurzen Augenblick das Wohlwollen der feeischen Frauen zu genießen.

Als die Mhyronen der zerstörerischen Kräfte gewahr wurden, die sich frei unter den Menschen bewegten, vermochten sie ihnen kaum Einhalt gebieten. Die verblendeten Männer und Frauen, die in den trügerischen Gespinsten der Khelsper gefangen waren, stellten sich gegen die Zauberer und versuchten verzweifelt, sie an der Vertreibung der Khelsper zu hindern. Mancherorts, wo der Rhyal-Kult besonders verbreitet und der Einfluß der feeischen Mächte besonders stark war, kam es sogar zu heftigen Kämpfen. Und die Khelsper beobachteten mit einem kalten Lächeln auf den Lippen, wie die Menschen für sie ihr Blut vergossen.

Als ihre Macht zerbrach, flohen die Rhyal-Frauen, die sich den Mhyronen entziehen konnten, zusammen mit ihren Töchtern in die Magischen Königreiche, wo sie von den Nebelschwaden verschlungen wurden. Niemals wieder drang eine Kunde von ihrem Schicksal nach Hazzard´ran. Doch nicht alle Anhängerinnen Rhyals haben das Land verlassen. Einige leben noch immer gut verborgen in den Bergen und verehren das geheimnisvolle Wesen aus den Feenlanden – und manchmal wird auch wieder eine Khelsper geboren.

Vor sechsundsechzig Jahren drang ein neues Gerücht aus den Wildländern nach Hazzard´ran. Kundschafter berichteten von einem nichtmenschlichen Wesen, das aus den Tiefen Udhumogharrs, des Nachtlands, gekommen sei und sich nun anschickte, die verfeindeten Stämme der Orks zu vereinen. Sein Name lautet *Ascoon Derhcan*, aber im Grenzland wurde es nur als *Schwarzer Paladin* bekannt. Um seine Gestalt rankten sich rasch die absonderlichsten Gerüchte, so soll er unverwundbar sein, immensen Zauberkraften gebieten und von Mächten jenseits dieser Welt unterstützt werden. Unter seiner Führung haben sich die Angriffe der Orks wieder erheblich vermehrt.

Im Schatten der aufziehenden Bedrohung aus den Wildländern bestieg vor neunundvierzig Jahren der gegenwärtige Hochkönig *Dardanuu Vyviendii* den Thron. Damals war er ein energischer Mann, der sich mit allen Mitteln durchzusetzen mußte. Doch inzwischen hat ihn sein Alter unsicher und nachsichtig werden lassen. Dennoch kann er sich noch immer im Rat der Fürsten behaupten, wenngleich diese den alternden Hochkönig geifernden Aasfressern gleich beobachten und auf sein erstes Straucheln warten. Es ist ein offenes Geheimnis, daß bereits im Verborgenen Pläne geschmiedet werden, die den Sturz Dardanuu Vyviendiis zum Ziel haben.