

# Städte von Zentral-Cystaron:

## Städte der Lingilande:

### Nakijlep:

„Die fliegenden Bäume“, bedeutet der Name aus einer freien Lingi-Übersetzung, und sie beschreibt recht gut diese größte und einzige Stadt der Windlinge, welche sich im Zentrum der Mondsichelinsel befindet. Ihre Grenzen sind schlecht zu bestimmen, denn es gibt keine Stadtmauern und die Häuser und Tempel sind entweder in die Bäume oder in Felsen eingearbeitet. Vom Meer aus ist sie absolut unsichtbar, denn es wird ebenfalls kein Feuer gemacht auf der Mondsichelinsel, an dessen Rauch man die Stadt erahnen könnte. Nakijlep wirkt von Außen wie ein Teil des Dschungels, und viele bemerkten es sogar erst, wenn sie mehrere hundert Meter in der Stadt sind. Ohne das offene Entgegenkommen der Windlinge, hätten die Menschen die Stadt wahrscheinlich niemals entdecken können. Leider führte diese Offenheit zur Versklavung der Windlinge. Viele Fallen in der Nähe von Nakijlep, von Menschen oder Windlingen errichtet, erzählen von diesem düsteren Kapitel der Insel. Damals gab es keinerlei Verteidigungsanlagen um die Stadt herum und die einzige Möglichkeit war also das aufstellen von Fallen, sowie die Flucht.

Heutzutage bedient sich die Windlingsstadt einer eigenen Armee, sowie einiger Außenposten. Es gibt Bogenschützen, Speerkämpfer, sowie eine ganze Reihe von geschickten Echsenreitern, welche mit langen Lanzen die Feinde zu Boden strecken können. Die Schamanenfürher haben ebenfalls extra einige Betäubungspfeile erfunden, um ebenfalls gegen starke Gegner gewappnet zu sein. Ebenfalls die Disziplin der Waldläufer hat in der Mondsichelkultur ihren Ursprung, wohingegen die Menschen diese Disziplin wohl eher als Amazonen kennen, welche bei Menschen rein weiblich auftreten.

Aufgrund ihrer Tarnung, ihrer küsten-fernen Anlegung, sowie aufgrund der vielen Riffe um die Insel wird wenig Handel betrieben und die Windlinge bleiben unter sich. Einige Windlingsschmiede stellen kleinere Waffen, besonders Bögen her, doch ansonsten ist die Stadt auf dem Gebiet des Handels kein gefragter Punkt und unterliegt den anderen Handelsstädten bei weitem. Die meisten Windlinge sind ebenfalls nicht sehr an Handel interessiert. Es gibt sowieso nur sehr wenige Gebäude, welche von Nicht-Windlingen zu betreten sind und somit ein Handelskontor bilden könnten, denn das normale Haus hat meist eine Höhe von einem Meter und beginnt mitten in der Luft. Die Architektur beläuft sich auf verschiedene Lehmbauten, welche vogelähnlich an Bäumen platziert werden, einigen zusammen geflochtenen Ästen, sowie der Aushöhlung größerer Bäume und Steine.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt der Lingilande, Zentrum der Mondsichelkultur, Schirmkönigreich von Elderthall.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Windlinge, nur wenige Zerber, Menschen und Zwerge.

**Wichtige Straßen:** Keine zusammenhängenden Straßen vorhanden.

**Wichtige Orte/Plätze:** Als wichtiger sozialer Treffpunkt gilt der Marktplatz, wo der Großteil der Nahrungsmittel der Windlinge gehandelt werden: Blätter, Wurzeln, Kräuter, Obst, Gemüse, Nüsse und Pilze sind dort zu finden. Jedoch sollte man darauf achten, dass einige dieser Köstlichkeiten für andere Rassen unverdaulich oder gar giftig sind. Zumindest herrscht auf diesem Platz von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang reges Treiben und die glänzenden Marktkörbe sind sicherlich mal einen Ausflug wert. Umrahmt ist der Marktplatz von verschiedenen Sträuchern, welche eine kleine Lichtung bilden, in welcher in hängenden Körben in etwa einem Meter Höhe die verschiedenen Nahrungsmittel zu sehen sind. Auch Kleidung und Waffen werden dort verkauft und alles was man zu finden wünscht, kann man dort erhalten. Ein weiterer wichtiger Ort ist die „Gedenkstätte des Merlos“, welche nur von Schamanen betreten werden darf – von allen jedoch betrachtet werden kann. Diese Gedenkstätte erinnert an die zerstörerische Bosheit des Vulkangottes, welcher große Teile der Natur vernichtete. Sie ist wie ein breites Rechteck geformt, in welchem kein Gras wächst und von Bäumen umrahmt ist. In der Mitte dieses Platzes steht ein einzelner kleiner Baum, als Zeichen, dass Maiya nicht vernichtet werden konnte. Der Ausblick auf soviel toten Wald brachte schon unzählige Windlingsgenerationen zum weinen, denn der Platz ist schon so alt, wie die Windlinge bei den Reichen des Westens bekannt sind. Der kleine Baum in der Mitte wird von den Schamanenfamilien gehegt und gepflegt, und immer in dieser Größe gehalten – denn er soll einen Zeitpunkt widerspiegeln, deshalb darf er nicht wachsen. Der „Platz der Maiya-Rede“ ist ebenfalls ein besonderer Platz in Nakijlep: Zum einen ist er der einzige Ort an dem der Boden nicht aus Gras und Laub besteht, sondern aus kleinen, heruntergefallenen und zusammengetragenen Ästen, welche kunstvoll zusammengeschürt wurden. Auf diesem Boden ist es verboten zu fliegen – jedoch sollten übrige Rassen keinen Fuß auf den Boden setzen, denn die dünnen Äste neigen dazu zu brechen. Es gab deswegen schon viele diplomatische Krisen. In der Mitte des Platzes, wo Maiya einst eine Rede an das Windlingsvolk gehalten haben soll, wird nach dem Tod des alten Schamanenfürhers ein neuer bestimmt, welcher durch die Berührung des geweihten Astes (ein alter Ast, welcher mit einigen Blättern einst in pures Gold getaucht wurde um ihn zu erhalten, und welcher mit Harz und Steinbeeren geschmückt ist) in sein Amt erhoben wird, nachdem er die Rede der Maiya wiederholt hat.

**Religiöse Stätten:** Nahezu als Weltwunder wird das 22 stockige, in einen kleinen Berg gemeißelte Tempelmonument gesehen, welcher kunstvoll inmitten aller Bäume steht. Auf den ersten Blick erkennt man meist nur blanken Fels, denn mit Farben wurde gespart (denn diese werden meist von der Natur gewonnen und würden so Maiya Schaden) und die kunstvollen Verzierungen an der Außenseite scheinen wie jahrtausende alte Rillen, welche von Wasser geschaffen wurden. Dieses „Monument der Naturmilde“ wird von den

Schamanendans bewohnt und bewacht, aber auch die Schamanen dürfen nicht in die obersten fünf Stöcke. Dort herrschen besondere Diener, welche von Geburt an mit der Pflege der Natur und der Bewahrung des heiligen Wissens betraut werden. Diese Hochschamanen entscheiden über Streitereien zwischen den Schamanenfamilien. Sie sprechen meist einen sehr alten Lingi-Dialekt, welcher als Zeichen für hohe Bildung gedeutet wird, und lernen meist ihr Leben lang. Doch selbst diese letzten Wächter dürfen das oberste Stockwerk nicht betreten, zu dem keine Treppen mehr führen. „Die goldene Träne von Maiya“ ruht dort auf einem Sockel, von Maiya selbst, so heißt es, in den Stein gebrannt. Ihr Wert übersteigt wahrscheinlich alle Vorstellungskraft.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:** Sehenswert ist besonders der Maiya-Baum, welcher einen etwa vier Meter breiten Stamm hat, welcher von oben bis unten mit Schnitzereien verziert ist, welche in goldener Farbe glänzen, denn geschmolzenes Gold ist in den Baum eingelassen. Die Äste sind mit einer Art Bernstein behangen, welche aus dem Harz selbst gewonnen wurden. Die Verzierungen zeigen die Geschichte von Maiya und dem Kampf gegen Merlos.

Ansonsten ist noch die etwa zwei Meter große Statue des Zolthahan wirklich bemerkenswert, denn sie ist umrahmt von allerlei Sträuchern, welche wie ein Mantel den steinernen Windling umgeben und fast im ganzen Annus blühen. Das einzige Problem ist, dass die Statue so in der Nähe von Bäumen eingelassen ist, dass es als Nicht-Windling etwas schwierig sein kann, wirklich Platz zu finden, um die Statue zu betrachten.

Das Handelskontor der Zwerge und Menschen ist aufzusuchen, wenn anderswo ein Platz zum Schlafen und zum Speisen suchen. Die Windlingskost scheint häufig etwas überteuert zu sein, um eine große Gestalt zu ernähren.

Als Besonderheit der Gesetze ist dringend zu nennen, dass es auf der ganzen Mondsichelinsel auf Strafe verboten ist sinnlos Natur zu zerstören, und auf das Fällen von Bäumen steht die Todesstrafe – die Waldläufer achten sehr genau darauf. Zudem ist das Feuermachen untersagt und wird ebenfalls mit hohen Geldstrafen bis hin zu Freiheitsentzug geachtet – und niemand möchte in einem Windlingsgefängnis sitzen, denn diese sind wirklich sehr klein.

**Berühmte und einflussreiche Persönlichkeiten:** Die in Cystaron bekannteste Person, welche aus Nakijep kam, war Zolthahan, welcher ein geheimer Anhänger von der Passionsgottheit Lochost war, jedoch Maiya nicht verrät. Er stellte viele Fallen auf der Mondsichelinsel auf und half die Sklaverei zu beenden. Noch heute gibt es viele Statuen dieser großen Persönlichkeit, welche aus Felsgestein gehauen wurden. Sein Geschlecht wurde dafür in den Rang der Schamanenfamilien erhöht, wovon es deswegen sechs gibt. Aus diesen Familien stammen die meisten großen Persönlichkeiten der Stadt. Weniger einflussreich sind die Handelskontore der Zwerge und Menschen, sowie der Vertreter der herrschaftlichen Säulen, welcher einen permanenten Sitz in Nakijep hat.

## Städte der menschlichen Königreiche:

### Solan:

An der Meerenge des großen sidianischen Sturms blüht eine gigantische Stadt, wichtig für Handel, Kultur, Militär, Politik und Religion. Das Königreich Thorval hat dort ihren Mittelpunkt: In Solan, der größten Stadt aller menschlicher Königreiche und die Bevölkerungsreichste von ganz Cystaron. Trotzdem ist die Stadt ein sehr sicherer Ort, denn eine strikte Militärordnung durchdringt jede Faser von Solan und bringt dem ordnungsliebenden Volk eine diktierte Hierarchie. Diese rührt auch von dem halbfischen Führungsgeschlecht der Regemons, welches ihren Ursprung aus dem hohen Rat von Elderthall zurück bestimmen kann. Nach den sidianischen Kriegen setzte Elderthall einen elfischen Herrscher ein, welcher jedoch gestürzt wurde. So wurde das halbfische Geschlecht des Hanean Regemon, seinerzeit bereits mit hohem Titel ausgezeichnet und größtenteils in Solan aufgewachsen, an die Spitze gesetzt. Unter dem König von Thorval stehen so die vier Praetoren welche einen Oberbefehl über ein Viertel der Stadt haben und dort wie ein König herrschen können, jedoch in allem dem König untergeordnet sind. Unter ihnen dienen die Aeile, welche jeweils in Teilen dieser Viertel wirtschaften, wachen und als Richter fungieren. Meist sind jeweils vier Aeile für ein Stadtviertel zuständig. Unter ihnen dienen die Quaestoren, welche für die Steuern und die kleinflächige Überwachung zuständig sind und meist sehr zahlreich sind – etwa sechzehn dienen jedem Aeil. Man erkennt also schnell die Hierarchienvorliebe der Thorvaler.

Die Stadt wird gut mit Wasser aus dem Hquest versorgt und die Meerenge dient als Entsorgungsmöglichkeit für allerlei Abwässer der Stadt, welche ein Treffpunkt nahezu aller Rassen von Zentral-Cystaron ist. Ebenfalls sind alle Schichten vertreten: Es gibt eine extrem reiche adlige oder militärische Oberschicht, doch auch ein breites Bürgertum und einige Bauern, welche die Stadt durch riesige Felder ernähren, welche einen großen Umkreis um die Stadt einnehmen. Doch auch die Fischerei versorgt die Stadt mit Nahrung – der Rest der Nahrung kommt aus den thorvalischen Hinterlanden. Ansonsten wird die Stadt meist als angenehm empfunden: Die Chakra-Plage hält sich bedeckt, die Straßen sind groß und übersichtlich (sie wurden meist im Nachhinein durch das Abreißen der Gebäude gesichert) und für eine Stadt dieser Größe enorm sicher.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt der menschlichen Königreiche, Hauptstadt von Thorval, Großkönigreich der Menschen, Schirmkönigreich von Elderthall, Religiöser Mittelpunkt des Passionsglaubens.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen, doch auch viele Minderheitengruppen von fast allen Rassen von Zentral-Cystaron.

**Wichtige Straßen:** Das Straßennetz von Solan wird sehr oft angepriesen, trotz des hohen Preises, welcher dafür gezahlt werden musste. Die Stadt hat drei große Tore, welche aus der Stadt führen. Das westliche Tor ist dabei am wenigsten benutzt – von diesem kann man nach Obersandrien reisen. Das nördliche Tor, welches das geschichtlich-eindrucksvollste ist, dient als Weg ins therranische

Reich und nach Teronast. Einst führten von dort ebenfalls Karawanen in den Norden, welche durch den Pfad der Händler zu den Zwergen strömten. Das große Osttor ist erst seit den letzten Jahrzehnten zu einer enormen Wichtigkeit herangeblüht: Besonders wegen der Eisenbahn, welche kurz hinter dem Osttor eine Station besitzt. Wichtige Straßen in der Stadt wären die Große Ost-West-Straße, welche das große Osttor und das große Westtor relativ grade miteinander verbindet. Zudem läuft auf diese Straße die große Nordstraße, welche bis an die Küste und die Hafenstraße führt. An der Hafenstraße befinden sich die meisten angesehenen Bürger, welche sich dort ihre großen Villen errichtet haben. Eine parallel dazu laufende Straße ist die Burgstraße, welche die beiden großen Burgen der Stadt miteinander verbindet und besonders für Militärparaden genutzt wird. Noch zu nennen ist die Königskopfstraße, welche vom königlichen Schloss, welches eher westlich gelegen ist, grade nach Nordosten führt. An diesem befinden sich viele Herberge und repräsentative Gebäude. Eine Querstraße dazu ist die Löwenkopfstraße, welche besonders als Marktstraße bekannt ist und die breite Kupferstraße, welche einst nahezu alle Schmieden beherbergte, zu Zeiten des Tunameus. Jedoch wurde diese Ordnung aufgehoben, um nicht an diese Zeit zu erinnern. Als letztes wäre noch die große Tempelstraße zu nennen, welche die fünfzehn Tempelkomplexe miteinander verbindet und hierbei einige Kurven schlagen muss – jedoch stehen die Tempel in der Nähe zueinander. Die Passionsgottheit Lochost besitzt zwar einen Sitz im großen Rat der Hohenpriester, jedoch keinen Tempel, da die Priester ständig in Gefahr sind, von den verschlagenen Tempeln des Dis und des Raggok getötet zu werden.

**Wichtige Orte/Plätze:** Bekannt ist Solan ebenfalls für die großartigen Hafenanlagen, welche die Stadt versorgt und sie an das Meer anbietet. Die Solan-Meerenge ist kein einfacher Platz um mit dem Schiff zu starten, denn die Klippen sind steil und etliche Meter hoch, doch das geschickte thoralische Volk hat schon vor Ewigkeiten Systeme entwickelt mit Schiffen diese zu meistern: Die Klippen sind mit eingemeißelten Treppen behauen, feste Taue ziehen sich alle paar Meter die Klippe nach unten und auch viele Holzgerüste ragen weit über den Hang heraus und dienen mit starken Seilen und Pferden als nützliche Zugkraft um die tief unten liegenden Schiffe zu entladen. Selbst kleine Fischerboote können mit den Zugsystemen angehoben werden. Der Hafen liegt nur wenig an der Hafenstraße, sondern mehr an einer schrägen, aus Holz bestehenden und an der Klippe befestigten Fischerstraße. Stetig werden dort Fische und Waren umgeladen, und die rauen Seemänner und Soldaten sind ständig beschäftigt. Die Meerenge selbst beherbergt an vielen kleineren Häfen an den Hängen auch Kriegsschiffe, welche mit ihren schweren Rümpfen meist von Verbrechern angetrieben wird, welche gerne zum Rudem verurteilt werden. Auch der gigantische Wochenmarkt, auf dem zum Großteil Stoffe und Nahrung gehandelt werden, lässt sich auch Schmuck, Kunstgegenstände und Gewürze finden. Die übrigen Märkte laufen ständig, doch auf den Wochenmarkt drängen immer mehr Zwerge um ihren Absatz zu erhöhen, wenn die Konkurrenz in Pientorra zu ungünstig ist. Es wäre auch der Flugschiffplatz zu nennen, welchen man selbst über die großen Stadtmauern hinweg sehen kann und etwa so hoch ist wie das Schloss. Die Flugschiffe ankern dort an einem riesigen Turm aus hellgrauem Gestein, welches, in thoralischer Manier, mit vielen Bannern behangen ist. Innerhalb dieses Turmes mit vielen Fenstern führt eine Wendeltreppe nach oben. Außerhalb werden durch Seile die großen Schiffe be- und entladen. Dieser Turm steht eher im Norden, westlich des Hquest, und ist leicht durch die Schutzstraße zu erreichen, welche eine Seitenstraße der großen Nordstraße ist.

Ansonsten gibt es viele amtliche und militärische Gebäude, welche eine große Wichtigkeit in der sozialen Ordnung haben, und deshalb hier noch genannt werden sollen: Die vier Praetorensitze (Hquand (Norden), Zentral (Hafen und Schloss), Burgmund (Westen), Fadrien (Osten)), welche durch ihre massive Bauweise und die massigen Fahnen und Banner leicht zu erkennen sind, die Kasernen im Norden, welche durch die neue Stadtmauer ebenfalls in der Stadt liegen und natürlich die Botschaften der übrigen Nationen, welche sich südlich des Schlosses befinden. Hier wird auf besondere Ordnung und Sicherheit geachtet, sodass es keine Streitereien zwischen den Abgesandten kommt, besonders zwischen den Abgesandten von Teronast und dem therranischen Reich.

**Religiöse Stätten:** Als einer der religiösen Mittelpunkte des Passionsglaubens ist diese Stadt auffallend gut vorbereitet. Es gibt verschiedene riesige Tempelkomplexe aller Passionsgottheiten (außer der Passionsgottheit Lochost und der wahnsinnigen Passionen Dis und Vestrial). Die Gebäude sind unterschiedlich gebaut und gerichtet: Wohingegen der Tempelkomplex der Astendar bunt und reichlich verziert ist, wird bei dem Tempelkomplex des Upandal zum Beispiel eher auf eine ausgefallene Architektur und enorme Größe geachtet. Die große Tempelstraße hat einige Kurven, sodass nicht alle Tempelkomplexe nebeneinander stehen und konkurrieren müssen. Es wird eine Sichelform gebildet, hinter welcher sich ein Platz befindet, welcher mit einem relativ unscheinbaren achteckigen Gebäude mit vielen Säulen und Toren bebaut ist. Dies ist der zentrale Templerrat, welcher als Sitz der Hohenpriester dient, wo die höchsten religiösen Rangträger des Passionsglaubens Dinge besprechen und darüber abstimmen. Bei einigen Abstimmungen sind die Würdenträger der wahnsinnigen Passionen ausgeschlossen, bei den meisten fehlt der Hohenpriester von Lochost und die Tempelorden liegen meist im Zwist miteinander, jedoch schaffen es die meisten liebenden und wissenden Bestehenden-Priester eine geeinte Meinung zu finden. In großen Krisenzeiten wird auch häufig ein religiöser Sprecher gewählt, welcher dann als Bote zu dem König geschickt wird – meist ist dies der Hohenpriester von Krat, von Mynbruje oder die Hohenpriesterin von Garlen. Die religiösen Plätze sind schon fast eine eigene Stadt in der Stadt, welche ihre eigenen Gesetze, ihre eigenen Wächter und ihre eigenen Gerichte hat.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:** Eine besondere Sehenswürdigkeit ist die alte Stadtmauer, welche vom ersten Königshof von Thorval errichtet wurde. Diese alte Stadtmauer wird noch heute benutzt um einen Überblick über den nördlichen Vorort zu gewinnen und wird von der großen Nordstraße durchdrungen. Die Mauern sind noch nicht so enorm hoch wie die neuen Stadtmauern, sind jedoch in den Jahrhunderten extrem gehärtet. Es zeigen sich viele Spuren unzähliger Kriege gegen Therran und Gamisonen aus Goth Rakat, welche die Mauern niemals einreißen konnten. Sie ist an Teilen mit Bronze beschlagen und es hängen

die Banner aller menschlichen Königreiche an ihr, um dies nicht als Denkmal eines alten Zwistes bestehen zu lassen. Zudem gibt es einigen Trophäensammlungen, welche sich in der alten Stadtmauer befinden, sowie ist sie mit unzähligen Fahnen und religiösen Bannern geschmückt, welche dem grauen Stadtbild viel Farbe geben. Ebenfalls wird das Stadtbild von den riesigen hellgrauen Burgen bestimmt, welche an der Küste liegen und Schutz vor Katapultangriffen von dieser Seite dienen sollten. In den sidianischen Kriegen waren es besonders diese beiden Burgen, welche die Stadt vor einer schnellen Übernahme schützten. Die westliche, dem offenen Meer zugewandte Burg ist bedeutend größer und mit ihren runden Türmen äußerst eindrucksvoll. Es ist die Burg Balam, erbaut von dem Geschlecht des ersten Königshofes, vor der Krönung. Erst später wurde das Schloss errichtet, und diente dem nächsten Geschlecht als Residenz. Die Burg Balam war also bereits immer im Besitz des Königs von Thorval, im Gegensatz zur kleineren, nahezu spitzen Burgfront des Fürsten von Solan, einem sehr hohen Adligen von Thorval. Die Burg trägt den Namen Kantoskar, nach dem Geschlecht der Erbauer, welche noch heute in dieser Burg leben. Jedoch wurde bereits in der ersten Großhalbefliche Dynastie ein Vertrag geschlossen, welcher die Burg offiziell zu einer militärischen Einrichtung von Thorval machte, damit es keinen Zwist der großen Adelshäuser gibt. Um das Gesicht der Fürsten zu wahren, leben sie noch heute in dieser Burg. Ansonsten gibt es noch unzählige Gebäude zur Verwaltung, welche die Bürokratie von Thorval vorgebracht haben: Wichtig zu nennen wären vielleicht das zentrale Wächterbüro (an der Königskopfstraße), das Reichsverwaltungsgebäude (an der Siegesschildstraße, einer Parallelstraße der Königskopfstraße) und die Reichsanwaltschaft (an der breiten Hquand-Straße, einer Parallelstraße zur großen Nordstraße, welche aber an der alten Stadtmauer endet).

**Bekannte Persönlichkeiten:** Mehrere Persönlichkeiten sind von äußerster Wichtigkeit für die Stadt. Natürlich zu nennen die Personen, welche die Ordnung aufrechterhalten, sprich die Praetoren und Aeile, welche meist, mindestens in den Stadtvierteln, bekannt sind. Ansonsten sind noch die Hohepriester bekannte Persönlichkeiten der Stadt, welche ebenfalls klaren Einfluss auf die Politik nehmen und meist selbst Rat beim Fürsten von Pladin holen. Der Abgesandte des Fürsten von Obersandrien ist ebenfalls eine politisch-diplomatische Größe der Stadt, sowie der Fürst von Solan, welcher allerdings den Praetoren und Aeilen in seiner Macht mittlerweile untergeordnet ist und mehr eine Prestige-Funktion erfüllt. Natürlich gibt es auch unpolitische bekannte Personen, wie Faemat ker Tukwenada, der Herausgeber des Solan Lokalanzeigers oder Tun ter sol Neg, den zwergischen Handelswesir, welcher Solan als seine Handelszone betrachtet. Stadtgrößen aus der Vergangenheit sind meistens Könige des Hauses Regemons, denn die meisten „Hofkönige“ (wie man die Könige vor der ersten Großhalbeflichen Dynastie bezeichnet), als Kriegstreiber geächtet werden sollen. König Massena bildet dort eine Ausnahme, welcher noch immer für seine Weisheit geachtet wird, obgleich er der Vater des verrückten Königs Tunameus war und Chivron, ein Hohepriester des Upandal, welcher mithilfe die Zentralsprache und Zentralwährung einzuführen.

### Paldin:

Das kleine funkelnde Juwel der sidianischen Hügel hat eine dunkle Vergangenheit. Einst war Paldin ein schäbiger Ort von Gesetzlosen, welche die noch brauchbaren Dinge aus den sidianischen Hügeln auf sammelten und weiterverkauften. Hierbei stahlen sie ebenfalls widerrechtlich mehrere geweihte Tempelschilde, was als Hochverrat galt. Die meisten der Diebe flohen aus Thorval und kehrten niemals nach Paldin zurück, doch es gab auch viele welche ihr ganzes Geld spendeten und um vergeben baten. Die Vergebung kam, als der König des Großkönigreiches Thorval eine Gedenkstätte für die schlimmen Taten der sidianischen Kriege errichten wollte. Da Paldin die einzige Ansammlung von Personen in der Gegend war, wurde die Stadt komplett renoviert. Die Templerorden kehrten in die Stadt ein und die Templer des Esydos, des Krat und des Upandal errichteten dort zusammen eine neue Stadt. Die wenigen tausend Einwohner sind stark religiös geworden, und es wurde ein Fürst von Paldin ernannt, vom König persönlich. Die Stadt hat Böden aus hellem Granit aus dem Zwegenminengebirge und die Gebäude und mauern strahlen hell. Wirkliche Stadtmauern gibt es nicht – der Ort ist zum einen zu klein und zum anderen droht ihr wegen ihrer Lage keinerlei Feinde. Zudem wachen die Templerorden fast jeder Passionsgottheit in dieser Stadt und bauten sie aus zu einer der wichtigsten religiösen Städte von Cystaron. Ihr wundervoller Aufbau macht die Gegend zu einem friedlichen Ort der Einkehr und Meditation, welche nicht wenig Einfluss auf den Passionsglauben ausübt. Paldin ist eine Stadt, welche die Orkriege niemals hätte überstehen können und so nur natürlich nach den Orkriegen gegründet worden ist.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des Großkönigreiches Thorval, Religiöse Schirmstadt des Passionsglaubens.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Menschen und nur wenige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:** Das Straßensystem ist nahezu in konzentrischen Kreisen ausgerichtet, nach dem Vorbild der alten Dämonenstadt Rhuan. Die Straßen an sich sind, als neue Idee eines Priesters des Upandal, nur mit Zahlen versehen, um bessere Orientierung zu finden. Die wichtigsten Straßen sind so die zweite Straße (welche den innersten Kreis bildet), denn dort sind die meisten Tempelanlagen zu finden. Die Tempelanlagen ziehen sich ebenfalls als vierte Straße durch Paldin hindurch. Ansonsten ist natürlich die große Zugangsstraße und die breite Oststraße zu nennen, denn diese beiden Straßen sind die einzigen Zugänge der sehr geplanten Stadt. Die breite Oststraße führt vom einzigen Tor der Stadt bis zum vierten Kreis, anschließend muss man der vierten Straße folgen und auf der anderen Seite die Zugangsstraße benutzen, um bis in die zweite Straße zu kommen.

**Wichtige Orte/Plätze:** Der wichtigste Platz der Stadt ist der „innerste Zirkel“, welcher theoretisch die erste Straße in der Mitte ist. Auf diesem Platz werden Reden gehalten, Kundgebungen gemacht und öffentlich gebetet. Zudem treffen sich dort viele Händler, um das Nichtvorhandensein eines Marktplatzes auszugleichen. Die Stadt lebt Größtenteils von Spenden und die Bürger versuchen sich

durch verschiedenste Botengänge und Aufgaben am Leben zu halten. Viele haben ebenfalls klassische Berufe oder zeichnen sich durch besonderen Aberglauben oder Unfrömmigkeit aus – vielleicht sorgte die besondere Religiosität des Ortes für eine Art Trotzreaktion, welcher die Stadt zu einem unfreundlicheren Ort machte. Die Tempel selbst sind wichtige Orte, jedoch aufgrund ihrer Vielzahl weniger wichtig geworden. Die Fürstenresidenz ist ein großes, weites Gebäude, welches an der Zugangsstraße liegt. Es ist erwünscht, dass man sich dort anmeldet und kundgibt, was man zu tun gedenkt. In der Fürstenresidenz drückt sich die Bürokratie der Thorvalier aus, und der Ordnungssinn ist groß.

Zudem wären noch die große Universität und die große Bibliothek von Paldin zu nennen, welche selbst die Gegenstücke aus Solan übertrumpfen. Das gesammelte Wissen dieser Einrichtungen beläuft sich jedoch weniger um die neuen Künste, sondern eher die alten Geisteswissenschaften.

**Religiöse Stätten:** Die ganze Stadt ist, mehr oder minder, eine religiöse Stätte. Die zahllosen Gebetsmühlen und Tempel sprechen dafür, auch wenn die Tempel nicht mit den riesigen Monumenten aus Solan mithalten können. Auf jeder Straße befinden sich eingelassene religiöse Symbole und Statuen, auch wenn die Bevölkerung sie zum Teil zweckentfremdet. Zum Beispiel wird in der Nacht die zwölfte Straße, die Straße der Astendar, von Dimen belagert. Die Templer dulden dieses Verhalten jedoch nur in der Nacht. Besprechungen zwischen den verschiedenen Passionsgruppen findet in der Fürstenresidenz statt, welche dafür extra einige vor gelagerte Hallen besitzt. Eine Besonderheit sollte allerdings noch erwähnt werden: Es gibt in dieser Stadt eine Straße und einen Tempel des Lochost, obgleich letzterer mittlerweile durch einen Brand zerstört wurde. Nur die steinerne Ruine steht noch in der sechzehnten Straße und wird nur unregelmäßig für geheime Treffen genutzt. Die meisten Statuen des Lochosts wurden bisweilen, meist in der Nacht, zerstört – die Templer können ahnen, wer der Urheber davon ist, jedoch gibt es keine Beweise.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:** Die große Taverne „Zum Springenden Halbling“ hat durch seine vielen Schlägereien und Kämpfe zwischen verschiedenen Passionsgläubigen eine traurige Berühmtheit in der Stadt, auch wenn das Bier eines der Besten sein soll. Die Taverne ist überdurchschnittlich groß, bietet jedoch keinen Schlafplatz. Hierfür muss man in eine der religiösen Gasthäuser gehen, wo die Etikette des Betens sehr groß geschrieben wird.

**Bekannte Persönlichkeiten:** Außer dem Fürsten von Paldin, welcher der höchste Adelige ist, um dem großen Ordensmeister, welcher von dem Obersten Templerat bestimmt wird, welcher ebenfalls als Abgesandter und Diplomat fungiert, ist noch Huklavius ker ay Reptum, der Hohepriester des Vestrial bekannt und gefürchtet, welcher, so sagt man, nicht nur enormen Einfluss auf den Hohepriester des Raggok von Paldin ausübt und Kontakte zu den Kriegern Landis pflegt, sondern welcher auch ein geheimer Machthaber von Paldin ist und wahrscheinlich schreckliche Pläne verfolgt. Reptum ist sicherlich die am meisten gefürchtete Gestalt von Paldin und doch kann man nichts gegen ihn unternehmen – selbst der Fürst scheut sich vor Handlungen gegen ihn, da die Krieger Landis immerhin bekannt sind für ihre Fähigkeiten als Assasinen und Söldner. Nur die übrigen Hohepriester, deren Namen sicherlich bekannt sind in der Stadt, können diesem Mann Einhalt gebieten.

## Obersandrien:

Die recht unscheinbare Ansammlung von Gebäuden, welche Obersandrien genannt wird, ist in der Geschichte zwischen den menschlichen Königreichen schon immer ein wichtiger Faktor gewesen. Die einstige Markgrafschaft Obersandrien wurde jedoch erst in der vierten Groß-halbelfischen Dynastie zu einem Fürstentum, denn zuvor mangelte es der Stadt an Einwohnern und sonstigen Faktoren. Die ehemalige Markgrafschaft setzte sich schon immer für das Beschaffen von Informationen ein und diente Solan als Spionagezentrum gegen das therranische Reich. Viele Schlachten wurden aufgrund der Spionage des obersandrischen Markgrafen gewonnen. Die bekannteste und traurigste ist hierbei wahrscheinlich der kurze Krieg des therranischen Reiches gegen den verrückten König Tunameus. Obersandrien wirkt von außen sehr bescheiden – die Stadtmauern sind zwar aus Stein, jedoch mit Holz beschlagen und sind nicht mit den typischen Bannern des Großkönigreiches Thorval bespannt. Das Zeichen der Stadt ist die Krähe, welche in die Tore der Stadt eingeritzt ist. Die meisten Gebäude bestehen aus Stein, doch es zeigen sich ebenfalls viele Lehm- und Holzhäuser. Das besondere an der Stadt ist, dass die meisten niederen Adligen sich mit der Zeit – und der stetigen Bedrohung durch therranische Reiterei, Fluchtwege angelegt haben, welche sich zu einem ganzen Netzwerk ausgebreitet haben. Berühmt ist die Schlacht, als es den obersandrischen Soldaten gelang, eine therranische Pikenträger-Garnison zu vernichten, indem sie von scheinbar bereits geräumten Gebäuden dieser in den Rücken fielen. Mittlerweile sind die Spionagezeiten der Stadt offiziell vorbei, jedoch kommen die meisten Diplomaten der menschlichen Königreiche zufällig aus Obersandrien. Der Stolz auf ihre Arbeit und ihre Geschichte ist groß, auch wenn sich verschiedene Organisationen der Stadt seit längerer Zeit gegenseitig bespitzeln. Da der Friede gesichert ist werden zurzeit einige größere Gebäude errichtet. Die Fürstenresidenz ist etwas erweitert worden, um den Unterschied zum vorherigen Markgrafensitz zu demonstrieren. Die Familie des Markgrafen existiert nicht mehr – die Fürsten sind aus einem anderen, nur sehr entfernt verwandten Geschlecht. Der junge Adel spießt jedoch in Obersandrien, deswegen gibt es verschiedenste Adelsgruppen – Obersandrien ist nicht nur ein Fürstentum, sondern gleichzeitig auch ein Herzogtum, eine Grafschaft, eine Vizegrafschaft und mehrere andere Adelswürden.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des Großkönigreiches Thorval.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen, doch auch viele Windlinge, Zerber, Halb-Benaos, Dornenelfen und wenige starke Minderheiten.



**Wichtige Straßen:** In der Geschichte der Stadt war der Winkelweg immer die wichtigste Straße der Stadt gewesen, durch welche man im Notfall zum Winkeltor kam, um die Stadt im Geheimen zu verlassen. Die nicht sehr breite und verwundene Straße ist natürlich heutzutage kaum noch in Gebrauch und wimmelt leider auch von Dieben und Gaunern, welche die dunklen Gassen für ihre Geschäfte nutzen. Gegenwärtig ist der breite Marktweg die wichtigste Straße, denn diese ausgebaute Straße wird von Holzbuden gesäumt, welche zum Handeln genutzt werden. Die Handelsfähigkeiten der Obersandrier sind zwar nicht ganz mit denen der Barsaiver zu vergleichen, jedoch kommen sie denen zumindest sehr Nahe. Auf dem breiten Marktweg gibt es einige Dinge zu kaufen – ab und an eine Rarität, oder gar verbotene Gegenstände, denn obwohl man die Gesetze des Schutzkönigreiches Domänorak sehr achtet, verstehen sie oft nicht, was denn die Gegenstände damit zu tun haben. Zudem sind sie sich sicher, dass die Personen jederzeit beobachtet werden, und falls die Käufer nicht die Gegenstände pro Forma kaufen, mit einer Festnahme rechnen können. Eine weitere wichtige Straße ist zu Recht die lange Königsgasse. Der Name täuscht, denn obgleich es unzählige Seitenstraßen gibt und die Straße auch vor scharfen Kurven nicht halt macht, ist sie dennoch breit und als einzige Straße von Steinmetzen gepflastert. Die meisten anderen Straßen wurden privat gepflastert oder bedienen sich dem harten, lehmigen Erdboden, welcher in der Gegend so typisch ist. An dieser Straße befinden sich die meisten offiziellen Gebäude, sowie die meisten Adligen und Reichen, welche durch die Nähe zu den Regierungsgebäuden ihre Wichtigkeit auszudrücken versuchen.

**Wichtige Orte/Plätze:** An der langen Königsgasse befinden sich die bedeutendsten Gebäude der Stadt. Zu nennen sind hier die Fürstenresidenz, welche allerdings nur die Behausung des Fürsten ist und keine weiteren Aufgaben hat, sowie der große Plenarsaal von Sandrien, welcher als eine Art geschlossene Geheimgesellschaft fungiert und dem Fürsten unterstellt ist. Dieser dort tagende Rat beherrscht die Stadt und dient dem Fürsten in direkter Weise. Dort laufen auch alle vom Ausland aufgenommenen Informationen ein, welche akribisch in den riesigen Kellergewölben des Saals gelagert werden. Über nahezu jede Person mit Namen und Einfluss in den menschlichen Königreichen liegen Daten vor, sowie ebenfalls über viele wichtige Zwerge, Mouruna und Diplomaten aus Goth Rakat. Die Überwachung ist natürlich inoffiziell, trotzdem allen Obersandriern bekannt. Zusätzlich gibt es noch die politisch-diplomatische Krähenschule, welche eine Ausbildungsstelle für Diplomaten der menschlichen Königreiche ist. Diese ist so angesehen, dass aus nahezu allen Reichen Bewerber einen Platz an dieser Schule ersuchen – doch diese Ehre wird nur den wenigsten zuteil, denn der Fürst von Obersandrien entscheidet dies persönlich – oder der König des Geschlechtes Regemon.

**Religiöse Stätten:** In Obersandrien gibt es keine nennenswerten religiösen Stätten. Die Adligen beten meist in Privatzimmern, und die einfachen Einwohner bedienen sich kleiner Anhänger und persönlicher Gebetszeichen um ihre Religiosität auszudrücken. Beliebte Gottheiten sind die Passionsgötter Vestral- den Gott der Spione, Mullo-Saban – der Gott der Geheimnisse und Tuppulas – die Gottheit der Gaukelei und Konversation. Ansonsten sind aber natürlich auch Garlen und Esydos beliebt, welche in der Kultur der Thorvalier natürlichen ihren eigenen Wert haben.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:** Wer die Ehre oder den Umstand bekommt, einmal einen Fluchtweg zu nutzen, der sollten sich diesen genau einprägen. Ein solches Netzwerk von unterirdischen Gängen und Wegen ist in Cystaron einmalig. Es soll sogar unterirdische Tempelanlagen geben oder gar Geheimgänge zwischen den geheimen Gängen. Leider sind viele der Geheimgänge irgendwann zusammengestürzt und sie werden meist nicht repariert. Häufiger werden Verknüpfungen zu anderen Geheimgängen gegraben, weswegen das unterirdische System einem großen Labyrinth ähnelt. Ansonsten ist das Winkeltor immer einen Besuch wert, denn dieses Tor verblüfft durch seine unglaubliche Unscheinbarkeit von Außen. Es kann verschlossen werden, wodurch es wie gewöhnliche Holzwand wirkt, was wahrscheinlich auch der Grund ist, dass die Stadtmauern mit Holz beschlagen sind. Weniger zu fassen und doch allgegenwärtig sind die Verteidigungsanlagen der Stadt, welche meist getarnt und gewöhnlich wirken und – was die Besonderheit ist – sich in der Stadt befinden. Die wirkliche Verteidigung der Stadt beginnt also, wenn die Angreifer bereits in der Stadt sind. Es gibt kleinere Türme aus unscheinbarem Lehm, welche mit Bogenschützen gefüllt sind und die meisten Häuser haben Schießscharten oder Löcher, durch welche Speere geschoben werden können.

Auch sollte man die Wachen beachten, die, anders als in Solan, nicht deutlich zu erkennen sind. Meist tragen sie Wurfsterne, Wurfdolche, Chakra-Wurfsterne oder Dolche, und haben somit kaum etwas mit den gut ausgewiesenen Herren in glänzender Rüstung, welche man in Solan findet, gemein.

**Bekannte Persönlichkeiten:** In der Geschichte von Obersandrien mangelte es sicherlich nicht an einflussreichen Personen, welche die Geschichte geschickt lenkten und beeinflussten, jedoch sind die Namen derer meist nicht bekannt. Auch die Feierlichkeiten zum Sieg gegen das therranische Reich sind in Vergessenheit geraten, denn dies würde das neue geeinte Reich nicht sehr fördern. Die bekannten Persönlichkeiten der Stadt sind also keine Geschichtlichen. Neben dem Fürsten von Obersandrien, ist noch Tunghat ker ay Ertmon bekannt, der Vorsitzende des Rates des großen Plenarsaals – ein älterer harkennasiger Mann mit kalten, grauen Augen, sowie Mert ker sol Gundwall, der Direktor der Krähenschule – ein wohl ernährter, freundlicher Mann mit scharfer Zunge und ebenso scharfem Verstand.

## Deves:

Das nördlichste zivilisierte Reich der Menschen war nicht immer das therranische Reich. Einst herrschte im hohen Norden noch das große Nordenreich, dessen verfallene Überreste sich bis in das barbarische Nordreich ziehen. Die Hauptstadt dieses nördlichen Reiches ist mit großer Genauigkeit und mit Bedacht ausradiert worden und in ewige Felder umgewandelt worden. Nur mehr wenige verwitterte Steinmauern stehen von dieser Konkurrenzstadt Norwald. So wird um die Stadt Deves nun lediglich Kohl angebaut,

welches bei weitem leichter zu ernten ist, der Stadt jedoch einen gewissen Gestank gibt. Deves ist eine geschichtsträchtige Stadt, angefüllt von Sagen von tapferen Rittern und Legenden großer Könige. Leider sind die besten Zeiten des therranischen Reiches wohl leider in der Vergangenheit zu suchen, denn seit die Ritterarmee von der Teronaster Garde niedergestreckt wurde, liegt das Land im sterben. Die vier mächtigen Adelsfamilien, welche den König stellen, herrschen mit harter, eiserner Faust über das Volk und beuten dieses zunehmend aus, um ein Leben in Luxus zu führen und zusätzlich um die hohen Kosten der Ritter bezahlen zu können, welche mehr und mehr als Raubritter das Land auseinander nehmen. Zudem verschluckt die Politik noch viel Geld, welche sich darauf bezieht, die anderen drei Familien schlecht dastehen zu lassen oder gar ermorden zu lassen.

Diese vier Familien sind die Geschlechter der Halderns, der Angilaer, der Ulias und der Cystrener. Um diese Familien herum drängen sich die wenigen anderen Adelshäuser, und versuchen in der Macht einer bestimmten Familie zu blühen, sind hiermit natürlich ebenfalls gefangen im ewigen Netz von Lügen, Intrigen und Morden, welche sich um die vier Geschlechter schlingt.

Ansonsten wimmelt die Stadt nur so von ärmlichen, hungemden Bauern und entmachteten Handwerkern, die so viele Abgaben zahlen müssen, dass ihr eigenes Leben kaum tragbar ist. Selbst Sklaven arbeiten in großer Zahl auf den Feldern, obgleich Windlinge nicht darunter sind (obwohl man dies ebenfalls vermutet). Da Bettler mit dem sicheren Tod rechnen müssen, fliehen diese meist aus der Stadt und bemühen sich als Landstreicher oder als Hilfsarbeiter über die Runden zu kommen. Die alten Steingebäude, Zeichen für früheren Reichtum der Stadt, werden immer mehr von der Zeit geschunden und können nicht, aufgrund mangelnden Geldes, repariert werden. Heute sind die meisten Häuser aus Holz und Lehm, und die Steingebäude werden schamlos ausgeschlachtet, um damit die anderen Häuser zu reparieren. Jedoch gibt es keine Aufstände, denn alle ängstigen sich vor den stehenden Heeren der Familien, und Kritiker verschwinden meist spurlos in der Nacht und tauchen nie wieder auf, und wenn, dann nur einige kleine Teile von ihnen. Zudem wüsste man auch nicht, wen man zum König krönen sollte, denn es gibt keine nicht- involvierten Adelsfamilien, welche man zum Königsgeschlecht ernennen könnte – zudem würde auch die ganze Stadt nichts gegen die Ritterarmee ausrichten können.

Der große Ertrag der Landwirtschaft wird an die südlichen Städte, besonders an Solan verkauft, wofür die südlichen Menschenreiche enormen Gewinn mit ihrem Handwerk und ihrer Kunst machen.

Der größte Trumpf des therranischen Reiches ist allerdings die Festung des Chen Lau - die gigantische Festungsanlage im Südosten, welche nicht einmal von dem verrückten König Tunameus oder von den Orks eingenommen werden konnte.

Die Stadt ist gezeichnet von armen Personen, welche stetige, harte Arbeit leisten müssen, um nicht noch mehr zu verarmen. Ein trostloser Fleck, voller unerfüllter Träume und Hoffnungslosigkeit.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt des therranischen Reiches, Königreich der Menschen.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Menschen, einige Zerber und Trolle und nur wenige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:** Es gibt nur wenige Tempelanlagen, denn die meisten Armen besitzen nicht die Zeit und die Kraft einen Tempel zu besuchen. Diese Anlagen stammen meist noch aus der frühen Gründungszeit der Stadt und wurde in der langen Zeit von den meisten religiösen Kostbarkeiten befreit, welche eingeschmolzen wurden und als Währung in Umlauf kamen. Trotzdem sind die steinernen Gewölbe des Tempels des Thystonius noch immer einen Besuch wert. Die heiligen Hallen sind groß und somit mit Leichtigkeit zu finden. Sie werden von Rittern bewacht, da einige Säulen bereits abgetragen wurden. Die Adligen unterhalten meist private Gebetsstätten in ihren Häusern.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Rodgarth:

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des therranischen Reiches.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Menschen, nur wenige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:** Tempel des Floranuus

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Strassen:

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des therranischen Reiches.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Menschen, doch auch viele Zerber und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:** Tempel der Astendar („Fest der Liebe“)

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

## **Bekannte Persönlichkeiten:**

### Pientorra:

Pientorra ist die Hauptstadt des Handelsreiches Barsaive. Dort versammeln sich alle Reichen Händler, schon alleine darum, da dort der Reichste Bürger gleichsam Herrscher für 1 Jahr sein kann. Es gibt einige Reiche Familien, die ähnlichen Einfluss haben und sich gegenseitig so Behandeln wie es die 4 adligen Familien in Deves machen. Eine Bauernklasse entfällt fast gänzlich, denn die benötigten Nahrungsmittel stammen aus Deves, sowie aus den anderen Großreichen auf der anderen Seite des Elfenwaldes. Pientorra ist die größte Handelsstadt von ganz Cystaron. Die Händler ziehen meist nach Norden, durch Solan, an Deves vorbei nach Teronast und von dort dem Pfad der Händler folgend zu den Siedlungen von Angmar, wo die besten Schmiede und Kunsthandwerker sind. Pientorra besitzt auch einige in Traso-Masu angefertigte Luftschiffe. Diese Schiffe aus magischem Holz dienen als Lufthandelsflotte und sind fein verziert und kunstreich. Natürlich gibt es zwischen soviel Reichtum und Glanz auch einige Diebe und Betrüger, doch diese machen weniger Probleme. Gefährlich sind jedoch die großen verdeckt handelnden und Intrigen spinnen. Viele Dornenelfen, Mouruna und Menschen ziehen im Hintergrund die Fäden und viele der Händler würden alles tun um ihren Reichtum noch zu erhöhen und ihr Gut zu vergrößern. Niemand versteht wirklich wer dort welche Fäden zieht. Die Armee von Pientorra besteht aus einigen gut ausgerüsteten Streitwagenkämpfern und Ambrustschützen. Auf den Reichen Handelsmärkten ist fast alles zu finden- nur zu welchem Preis?

**Rang der Stadt:** Hauptstadt des Handelsimperiums Barsaive, Königreich der Menschen.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen und Zwerge, jedoch auch einige Mouruna, Dornenelfen, Windlinge, Trolle, Zerber, Halb-Benaos und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:** Chorrolis; Floranuus (Tempel des Weins)

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Neu Dolares:

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des Handelsimperiums Barsaive.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen, jedoch auch einige Dornenelfen, Windlinge, Zerber, Zwerge und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Traso-Masu:

Traso-Masu ist die große Magierfestung des Menschenreiches. Sie besitzt Stadtmauern die 38m Hoch sind und wie ein Fels aussehen. Weit hoch oben in den Mauern sind Häfen für die fliegenden Schiffe, wo sie auch konstruiert werden. Wie magisch werden die Mauern und die verschiedenen Etagen gehalten. Fast überall herrscht wildes Treiben und es passiert nicht selten, dass man sich verläuft und seinen Rückweg nicht findet. Der Höchste Magier lebt dabei im zweithöchsten Stockwerk des Turms. Es finden sich viele magische Verstecke in den Winkeln der großen Festung. Die Bürger reichen von Arm nach Reich, von hohem Adel bis zum tiefsten Bettler. Doch sie alle haben eins gemeinsam. Sie haben Macht- ob es nun Magie, Elementarismus, Nekromantie oder auch einfache Kampffertigkeiten sind- sie jagen in den Wildnissen der gefährlichsten Wälder von Cystaron. Sie jagen entlang des Waldquells, der unter ihrer Stadt mit dem Fluss Sidian zusammenläuft und entlang des Flusses Sidians dunkle Kreaturen und Monstern um die Handelswege sicher zu halten und die Mächte des Bösen zurückzudrängen. Die Bewohner dieser Hauptstadt des Schutzkönigreiches Domänorak sind meist sehr Religiös und stellen dies auch wahrlich gut zur Schau. Es gibt einige große Magierschulen in denen alle Künste gelehrt werden in den verschiedenen Teilen dieser riesigen Steinfestung.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt des Schutzkönigreiches Domänorak, Königreich der Menschen, Hauptstadt allen magischen Lebens, Religiöse Schirmstadt des Passionsglaubens.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen, jedoch sind auch viele andere Rassen zugegen, welche magische Fähigkeiten besitzen.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:** „Tempelkomplex von Margnos ewigem Vater“ (Mullo-Saban)

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**



## Städte von Elderhall:

### Amontall:

Amontall ist die Hauptstadt des Elfenreiches und der Sitz des hohen Rates der Elfen, welcher aus 7 weiblichen Elfen des Maio-Gestirns besteht. Amontall liegt auf einer gleichnamigen Insel und ist von einem See des Flusses Styx umgeben, welcher Amossee heißt. Über Amontall ist nicht viel bekannt, da eine strikte Abgrenzung zur äußeren Welt besteht, damit der Hohe Rat und die restlichen Maiyo-Gestirne vor Aktentätern, nicht Elfen und „Unreinen“ Elfen geschützt sind. Es ist nur bekannt, dass es keinen Handel oder ähnliches gibt, sondern nur von den angrenzenden Lichtungen Nahrung überwiesen wird und alles, was Wert hat. Eine Verteidigungslinie um den Amossee hindert Eindringlinge. Die meisten Gebäude sind aus bestem elfischen Marmor und leuchten in der Sonne weit über den See hinweg. In den Siedlungen, die auf der Lichtung der Architekten und auf der Lichtung der Weisen liegen, dienen hohe Militärs der Elfen dazu, im Kriegsfall die Bürger zu rekrutieren und Handel zu betreiben. Doch auch Handel wird nicht gerne betrieben, da die anderen Rassen allesamt „böartige, habgierige Barbaren“ sind. Auf der Lichtung der Weisen leben große Philosophen mit gutem Ruf und besonders mit gutem Geld, die meist auch gegen technologische Fortschritte sind.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt von Elderhall, Königreich von Elderhall, Utopischer Mittelpunkt der Elfenphilosophie.

**Einwohner:** Ausschließlich Elfen von höchster Reinheit.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Daju-Myll:

Daju-Myll ist die älteste Stadt der Elfen. Ihre vielen adligen Familien leben schon seit Urzeiten an dieser Stelle. Sie waren es die einst die Elfen aus ihrer machtlosen Stellung in kleinen Gruppen in der Natur lebend herausholten um sie zu Größe zu führen. Doch leider lag der Ort denkbar ungünstig, denn unter der Stadt befinden sich alte Wege einer Unterirdischen Stadt genannt „Rhuan“, welche von Monstern beherrscht wird. Der hohe Rat der Elfen hat daraufhin Amontall gegründet. Die kleinen Unübersichtlichen Gassen, die gebildet wurden als vor Urzeiten die Bauern aufgrund der Plage sich in die Städte flüchteten die ihnen Schutz versprachen, umschlingen die Stadt wie ein Netz. Eine Stadtmauer gibt es nicht, nur Überwachungstürme. Ansonsten gibt es auch hier kein stehendes Heer. In Daju-Myll befindet sich die größte Bibliothek des Landes, welche nur fast von der großen Bibliothek der Wissenschaften in Teronast überstrahlt wird. In dieser Bibliothek befinden sich alle möglichen Geschichtlichen Sagen und Prophezeiungen, sowie Wissenschaften und Magie und religiöse Schriften aller Rassen.

**Rang der Stadt:** Ehemalige Hauptstadt von Elderhall, Königreich von Elderhall, Hauptstadt der elfischen Magie, Bewahrer der Dämonen von Rhuan.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Elfen, jedoch viele Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Chivra:

Chivra ist die Stadt des Handels der Elfen. Hier leben einige Elfen die mehr auf das Verlangen von Geld und Macht anspringen als die mehr verschlossenen anderen Elfen. Chivra hätte vielleicht die bedeutenste Handelsstadt von Cystaron werden können, doch einerseits durch die erschwerten Seewege durch die blutigen Wurzeln und der schlechte Ruf der Elfen verhinderte dies. Trotzdem gibt es einige große Handelsrouten und somit ein reiches Bürgertum, doch es gibt ebenso viele Bauern und auch reiche Adlige. Im Hintergrund, so heißt es, ziehen einige einflussreiche Domenelfen ihre Fäden und planen die Übernahme der Stadt, nachdem sie sie schon wirtschaftlich übernommen haben. Es gibt einige Mafia-Ähnliche Strukturen, durch die dann unbeliebte Beamte und Adlige auf die Seite geschafft werden. Die Stadt an sich wirkt sehr hell, da sie viele Plätze und Gärten besitzt und viele kleiner Statuen und Dekor. Sie ist mathematisch kühl angelegt und ist somit übersichtlicher als die meisten Menschen Städte die immer und immer wieder erweitert wurden und somit fast Labyrinth bilden.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum von Elderhall.

**Einwohner:** Größtenteils Elfen, jedoch auch Domenelfen, Menschen, Zwerge, Windlinge, Trolle, Mouruna und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

Wichtige Orte/Plätze:

Religiöse Stätten:

Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:

Bekannte Persönlichkeiten:

### Meios:

Meios ist eine alte Festung der Menschen erbaut von Tunameus für den großen Elfen-Menschen-Krieg. Doch sie fiel in einem Bombardement von Flakschiffen der elfischen Armada. Nun ist sie selbst der Mittelpunkt für diese. Häfen sind an den Flanken errichtet und dienen nur der militärischen Nutzung. Größtenteils wird die Stadt mit angelieferten Nahrungsmitteln versorgt, doch einige Jäger bringen auch Fleisch aus dem Rhün-Wald. Um Meios befindet sich eine stark befestigte Verteidigungsmauer und innerhalb der Stadt befindet sich das einzige stehende Heer des Elfenreiches, welches sonst den Krieg ausrufen muss um ihre Einheiten zu bekommen. Die Stadt ansich betreibt keinen Handel und versorgt sich mit Handwerkswaren selbst um weniger Abhängig zu sein. Ausser einige reiche Adlige Familien aus dem Mittelstand besteht die Stadt fast ausschließlich aus Handwerkern und Soldaten.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum von Elderthall.

**Einwohner:** Größtenteils Elfen, jedoch auch Menschen, Domenelfen, Zerber, Windlinge, Halb-Benaos und einige starke Minderheiten.

Wichtige Straßen:

Wichtige Orte/Plätze:

Religiöse Stätten:

Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:

Bekannte Persönlichkeiten:

### Die Lichtbaumsiedlungen:

**Rang der Stadt:** Herzogtum von Elderthall.

**Einwohner:** Ausschließlich Elfen.

Wichtige Straßen:

Wichtige Orte/Plätze:

Religiöse Stätten:

Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:

Bekannte Persönlichkeiten:

## Städte des Jaspidenreiches:

### Talmar:

Talmar ist die Hauptstadt der Obsidiander. Sie liegt größtenteils unter der Erde, unter massivem Fels um genau zu sein, da sich dort der Geburtsort der Rasse befindet. An der Stelle wo der Fluss Sidian die heiligen Lebenskristalle, auf denen auch die Obsidiander Religion beruht, wird in einem unbekannten Ritual neue Obsidiander langsam geboren. Ca. 1/5 der Stadt liegt aber an der Oberfläche und ist für alle frei zugänglich. Dort leben einige nachsichtige Händler und großzügige reiche Adlige. Wenn es wirklich einen armen Bauern geben sollte, dann wird er unterstützt und man hält ziemlich zusammen. Alle Bürger von Talmar sehen sich als einen wichtigen Teil ihrer Religion, ob Bauer oder Herzog. Der Eingang zu dem Heiligtum ist verbaut mit einem großen Tempel in dem auch die Messen vom heiligen Führer gehalten werden, der über das gesamte Obsidiander-Reich herrscht. Die Gebäude ausserhalb sind aus Stein gemeißelt und von einer großen Stadtmauer umgeben, die von den einigen wenigen Soldaten bewacht wird. Das gibt den Bewohnern genügend Sicherheit und auch Kraft um ihrer Religion zu folgen.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt des Jaspidenreiches, Königreich der Jaspidendynastie, Religiöses und kulturelles Zentrum der Obsidiander.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Obsidiander, wenige Zwerge.

Wichtige Straßen:

Wichtige Orte/Plätze:

Religiöse Stätten:

Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:

Bekannte Persönlichkeiten:

## Städte von Goth Rakat:

### Bitterfels:

Bitterfels ist die Hauptstadt des orkischen Stammreiches. Sie wurde erbaut auf dem gleichnamigen Berg und diente anfangs nur als Festung für den „Herrn der Heerführer“, welcher die Armeen führt. Doch sie wuchs und wuchs und wurde zu einer großen Stadt. Die Einwohner sind alle relativ arm und sind nicht nur Fremden gegenüber sehr feindselig sondern auch gegen Magie und Technik. Außer einigen Magiern des Herrschers sind keinerlei magische Geschöpfe in der Stadt und auch nur über Technologie zu reden ist mit der Todesstrafe verboten. Handel wird geführt, aber meist nicht gegen Gold sondern einfacher Tauschhandel. Bitterfels hat ein gigantisches stehendes Heer und macht ihre fehlenden Verteidigungsanlagen der Stadt mit einer großen Truppenstärke wieder wett.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt von Goth Rakat, Hauptfestung des Horasi-Stammes, Sitz des Oras-Horak - des Clan- und Stammesführers.

**Einwohner:** Ausschließlich Orks.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Rodmor:

Rodmor ist eine von großen Stadtmauern umgebene Stadt, inmitten eines Sumpfes. Der Sumpf entstand dadurch, dass die Orks immer und immer mehr Bäume gefällt haben und der Boden den Überschuss an Regenwasser nicht mehr aufnehmen konnte. Viele Schlangen und kleinere Monster tummeln sich nun im „Schwarzen Wald“. Rodmor hat ein sehr ordentliches Straßennetz, das noch von der Erbauung der Stadt von den Elfen errichtet wurde, sowie eine feste Stadtmauer, die von den Menschen erbaut wurde. Es liegen noch immer große Teile völlig in Schutt. Die Händler in Rodmor sind größtenteils alle gedungene Mörder die ihre Handelswaren von erschlagenen Reisenden angesammelt haben. Wegen der ertragarmen Landwirtschaft gibt es häufig Hungersnöte und Aufstände, die von den Wächtern der Stadt brutal niedergemetzelt werden. Die normalen Ork-Bürger sehen das Leben dort meist als ein gutes Training für den Krieg. Technik und Magie sind beide nicht gerne gesehen, da sie dem Prinzip des Kampfes widersprechen.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum von Goth Rakat.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Orks, wenige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

## Städte von Rachapt'sull:

### Vernubis:

Vernubis ist die Hauptstadt der Talverrk und liegt tief in der Wüste an dem Punkt wo sich die 3 großen Wüsten vereinigen- der hundertfache Tod, Kentos Nolem und die Teroh-Wüste. Vernubis liegt dicht an einer Oase von wo der gesamte Nahrungs- und Wasservorrat der Stadt kommt. Talverrk nehmen weniger Nahrung zu sich, dafür mehr Wasser. Die ganze Stadt ist mit Sandstein Mauern umzogen und auch mit diesen Unterteilt. Das bringt einerseits Schutz vor Sandstürmen und andererseits wirft es viele Schatten, die vor der Sonne teilweise schützen können. Die Stadt ist um einen großen Tempel erbaut in dem der Herrscher der Talverrk haust. Handel gibt es so gut wie keinen, und wenn überhaupt, dann Tauschhandel, da es sehr schwer ist die „Wüstenfestung“ überhaupt zu erreichen. Nachts ist die Stadt wie ausgestorben. Die Häuser sind ebenfalls aus weißem Sandstein geschlagen und geben der Stadt ein helles Antlitz, welches sehr täuschend auf Fremde wirkt, da es in den Mauern der Stadt sehr blutig zugeht. Magie ist wohl bekannt, doch Technologie und Fremde an sich haben keinen guten Ruf in der Stadt der blutigen Rituale.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt von Rachapt'sull.

**Einwohner:** Ausschließlich Talverrk.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Tal Racha:

Tal Racha ist die blühende Stadt der Talverrk. Dank ihrer fruchtbaren Lage in mitten eines Flussumlaufes des Styx, kann mehr Landwirtschaft betrieben werden ohne einen Wassermangel hinnehmen zu müssen. Die Talverrk in Tal Racha sind meist aufgeschlossener gegen Technologie, Magie und den Handel treibenden Vertretern der Geldwirtschaft. Doch die Talverrk haben ihren Glauben auch zum Teil stark vernachlässigt, und so kommt es zum Konflikt zwischen den reichen adligen Familien und dem neureichen Bürgertum. Die Bevölkerung ist sehr Facettenreich aufgebaut. Neben vielen armen Bauern und Handwerkern, gibt es reiche Bürger und Adlige, doch auch Bettler, Tagelöhner und eine schar arbeitende Assasinen die ihren Tageslohn mit Morden verdienen.

**Rang der Stadt:** Fürstentum von Rachapt'sull.

**Einwohner:** Ausschließlich Talverrk.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

## Städte des Zwergenreiches:

### Die Siedlungen von Angmar:

**Rang der Stadt:** Kronfürstentum des neuen Zwergenreiches.

**Einwohner:** Größtenteils Zwerge, jedoch auch Menschen, Zerber, Trolle und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Die alten Stätten Torvor:

**Rang der Stadt:** Alte Hauptstadt des arkadischen Zwergenreiches, Erzfürstentum des neuen Zwergenreiches.

**Einwohner:** Fast ausschließlich Zwerge, wenige Obsidiander.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

## Unabhängige Städte:

### Zuijin

Die alte Zwerge mine mit dem für Zwerge eher untypischen Namen stammt noch aus den frühen Arkadienzeiten. Die ganze Stadt liegt unter der Erde in dem westlichen Hügelland, östlich des Südwalls, gut geschützt hinter dem Bernthalwald mit seinen Drachen und Ungeheuern, sowie hinter einer, vom Gold der Zwerge bezahlten, Söldnerarmee aus Sopross, Orks, Trollen und Talverrk. Die riesigen achtzehn Meter hohen Tore, welche sich metallenen und rot gefärbt in die Höhe strecken, sind Ewigkeiten alt und werden nur einmal im Annus, am ersten Esydom, geöffnet, damit der Herrscher der Zuijin-Zwerge in einer feierlichen Zeremonie das nur wenig geöffnete Tor durchgehen kann und mit einer Schar Gefolgsleute das Bernthalgold an die Söldner verteilt. Die Versorgung der Stadt findet zum Großteil mit besonderen Schattengewächsen und Pilzen statt, welche unterirdisch angebaut werden, sowie das Essen von Nagetieren und sonstigen unerwünschten Mitbewohnern. Jedoch reicht dies nicht aus, und so gibt es ein kleineres Tor, in das große Tor eingelassen, welche für den Handel offen steht. Innen befindet sich eine große Riege von Wachen, welche mit ihren Hellebarden und glänzenden Bronzerüstungen immer nur wenige Händler hereinlassen und alles genauestens durchsuchen – obwohl eine gewisse Bestechlichkeit bei den Zuijin-Zwerge keine Seltenheit, sondern eher die Regel ist. Das Tor selbst ist noch mit arkadischen Bannflüchen und Metallbannen versiegelt, welche die magischen Thorzwerge der früheren Epochen beschworen. Der

Name „Zuijin“ stammt ebenfalls aus einem alten elfischen Dialekt, welcher „Mine“ bedeutet und von einem früheren guten Verhältnis zwischen Elderthall und den Zuijin-Zwergen erzählt.

Wenn man wünscht die Eingangshalle zu verlassen, so muss man ebenfalls eine Ausnahmegenehmigung einholen, welche man normalerweise nur für eine größere Summe bekommt.

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum des arkadischen Zwergenreiches, Unabhängiges Fürstentum von Goth Rakat, Schirmfürstentum der menschlichen Königreiche und Elderthall.

**Einwohner:** Ausschließlich Zwerge.

**Wichtige Straßen:** Es ist nicht so viel über das Straßennetzwerk bekannt, denn die Zuijin-Zwerge gelten schon seit langem als paranoid und lassen keine nicht-Zwerge herein um lange Ausflüge durch die Stadt zu machen. Dies wären Ausnahmen, und leider haben die Schreiber dieser Zeilen keine solche Ausnahmegenehmigung bekommen, denn ihr Anliegen wurde angezweifelt. Allerdings berichteten uns einige Zwerge, welche gerne Geld für diese Informationen nahmen, dass das Straßennetzwerk riesig ist und sich häufig verzweigt. Einige wichtige Straßen sind die Goldstraße, welche die erste und größte Seitenstraße ist, die aus der großen Eingangshalle führt, und welche unsagbar tief in die Mine eindringt. Häuser sind alle komplett in den Stein herein gehauen. Die Straße endet auf der quer zu ihr verlaufenden Dämonenstraße, in welcher einst Cathan hauste, welcher von den Thorzwergen verraten und an die Dämonen ausgeliefert wurde. Weitere Straßen waren zu kostspielig für uns zu erfragen, wir nehmen aber gerne immer kostenlose Erweiterungen und Hinweise an.

**Wichtige Orte/Plätze:** Der wichtigste Ort ist die große Eingangshalle. Obgleich die meisten Zwerge eigene Geschäfte besitzen kommen sie alle elf Tage zusammen, wenn das kleinere Tor im großen Tor geöffnet wird, und die mutigen Reisenden und Händler aus aller Welt darauf warten, zu handeln. Die Preise sind jedoch sehr hoch, doch für Nahrung wird ein guter Preis geboten, denn die Zwerge kaufen fast ausschließlich Nahrung – alles andere sind private Zwerge. Die Halle ist ebenfalls achtzehn Meter hoch, wie das große Tor, und etwa vierzig Meter breit und an die fünfhundert Meter lang und endet an einer kleinen Querstraße, welche streng bewacht ist, wie der Eingang. Das meiste Leben spielt sich dort alle elf Tage ab. Es gibt einige Türen zu den Seiten, so sich bedeutende Regierungsgebäude, Wachgebäude und auch einige Gasthäuser befinden, welche zwar eine hohe Qualität aber auch einen enormen Preis haben. Sie gehören zum Städteigentum und sind die einzigen erlaubten Gasthäuser für Fremde. Innerhalb gibt es nur wenige zwergische Gasthäuser, welche meist von weiblichen, leicht bekleideten Zwergen und ihren männlichen Begleitern genutzt werden.

Ansonsten ist der südliche Dämonenweg ein gemiedener Ort, dessen Betreten verboten ist, denn man fürchtet die alten Dämonen, welche noch immer in Cathans Schmiede wimmeln sollen. Es gibt arkadische Gänge, welche nicht weiter erforscht sind und mit schrecklichen Dingen auf Unwissende lauern. Man sollte also darauf achten, immer in der Nähe von Häusern zu bleiben, denn die tiefen Minenschächte wurden aufgrund des Goldes gegraben, ohne auf Gefahren zu achten.

**Religiöse Stätten:** Die Zwerge haben keine Religion, wenn man von einer gewissen Verehrung von Bernthalgold absieht – für diesen wird allerdings natürlich kein Tempel errichtet. Es lässt sich also keine religiöse Stätte verzeichnen.

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:** Enorm wichtig ist es darauf hinzuweisen, dass Bestechungen äußerst hart bestraft werden, und man daher anstelle des Wortes „Bestechung“ das Wort „Vertrauensförderung“ benutzen sollte. Man sollte nur aufpassen, denn wenn man diese Förderung an einen Zwerg zahlt, können schnell andere Zwerge auf den Gedanken kommen, ebenfalls Förderung zu verdienen. Zusätzlich ist es wichtig auf alte zwergische Gravuren in den Wänden zu achten, bevor man eine Abzweigung nimmt. In vielen der privaten Minenschächte (welche meist Außerhalb der Stadt liegt) gilt Privatrecht des Besitzers, und das bedeutet, dass das Betreten verboten ist. Das zwergische Recht ist in solchen Dingen sehr undurchlässig und füllt Bibliotheken voller Gesetze, sodass man bestenfalls andere Zwerge beobachtet und sich so verhält – dies schützt einen zwar nicht vor allen Fehlern, jedoch kann man dann davon ausgehen, mit dem meisten Geld die Minen wieder zu verlassen, denn Geldbußen sind äußerst beliebt. Abschließend soll noch erwähnt werden, dass man die Paranoia und die Geldgier der Zuijin-Zwerge nicht unterschätzen soll, denn dies ist keine üble Nachrede, sondern ein Tatsachenbericht. Die meisten Zuijin-Zwerge trauen nicht mal ihrer eigenen Familie und würden diese liebend gerne versetzen.

**Bekannte Persönlichkeiten:** Die bekannteste Person der Stadt ist eindeutig Cathan, welcher entweder als Sohn des Upandal gesehen wird, oder als begnadeter aber unheimlicher Zwergen-Schmied. In Zuijin gibt es einige sehr einflussreiche Gilden, welche es außerhalb von Zuijin nicht gibt: Die Gilde der Zöllner zum Beispiel ist sehr wichtig, und das Gildenoberhaupt Fed ter sol Hun ist eine der reichsten Personen in der Stadt und deswegen auch äußerst bekannt. Ebenfalls eine große Gilde ist die Gilde der kaiserlichen Schmiede (denn der Anführer der Zuijin-Zwerge hat den arkadischen Titel des Kaisers), welche unter dem besten Schmied, Den sol Guk, geeint ist. Sein Geschlecht soll einst die Bearbeitung von Blattsynieder entwickelt hat, welches der größte Exportschlager der Zwerge ist, welches meist auch in Rohformen nach Angmar verkauft wird. Ansonsten ist der Kaiser, welcher sein Amt natürlich durch seinen Reichtum besitzt und dadurch das Recht hat Steuern einzutreiben, der seit etwa zehn Annus ein gewisser Seg ter sol Vbu – ein Mann dessen Habgier nur durch seinen Größenwahn übertroffen wird, so sagt man.

## Teronast:

Teronast ist die Stadt der Wissenschaft und der Künste. Unter Führung eines Mouruna haben sie ihre Abgabepflicht den Magiern aus Traso-Masu entsagt und haben mit der modernsten Technologie ihre Stadt gegen sie verteidigt. Sie besitzen ein



stehendes Heer, welches klein ist, jedoch mit Musketen ausgerüstet ist. In ihren Stadtmauern befinden sich vereinzelt Kanonen und durch Pechnasen wird heißes Pech gepumpt. Innerhalb der Stadt ist allerdings alles friedlich. Es gibt ein großes wohlhabendes Bürgertum und nur einige Bauern, die dank hoher Effizienz trotz niedriger Anzahl die Stadt versorgen können. Es wird viel Verhandelt und die fleißigen Forscher und Wissenschaftler der Stadt können ihre neusten Waren an die bekanntesten und reichsten Händler des Landes verkaufen. Das Mouruna Geschlecht, welches in der Stadt lebt, zieht meist noch immer im Hintergrund die Fäden. Außer für Magier ist die Stadt meist ungefährlich, doch diese Magier können meist wegen der Contra-Wirkung der Technik kaum noch Magie einsetzen.

**Rang der Stadt:** Hauptstadt des freien Königreiches Teronast, ehemaliges Herzogtum des therranischen Reiches, Schirmherzogtum des Handelsimperiums Barsaive und des Großkönigreiches Thorval.

**Einwohner:** Größtenteils Menschen, jedoch auch viele Mouruna, Trolle und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Chronoslas:

Chronoslas ist eine finstere Stadt, die größtenteils aus Zelten besteht. In ihr leben meist Sopross die ihren Söldner aufgegeben haben oder nur auf der Durchreise sind. Doch es gibt auch einige aus Granit angefertigte Tempelanlagen in denen aber nur schwarze Magie betrieben wird und die Mächte der Freiheit ausgenutzt werden. In Chronoslas gibt es keine Stadtmauern, Polizei oder Regierung. Jeder kümmert sich um sich selbst und so gibt es Tage an denen einige Besucher Handel treiben und andere Tage an denen einige Besucher aufgeschlitzt werden. Es ist auch die einzige Stadt an denen man eigentlich über das ganze Jahr immer einige Waldlinge entdecken kann. Chronoslas ist wegen ihrer ausgehenden Gefahr einer der unerforschtesten Orte und die Einwohner sind teilweise sehr magisch orientiert, teilweise sehr technisch orientiert und teilweise glauben sie nur an ihre Muskelkraft und an das Gesetz der Straße.

**Rang der Stadt:** Unabhängige Stadt Chronoslas, anarchistische Enklave von Elderthall, Stadt der schwarzen Turmwächter der Sopross.

**Einwohner:** Größtenteils Sopross, jedoch auch viele weitere Gesetzlose verschiedener Rassen.

**Wichtige Straßen:** Keine zusammenhängenden Straßen vorhanden.

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Kerimnuioke:

**Rang der Stadt:** Erzfürstentum der Lingilande, Schirmfürstentum der menschlichen Königreiche und Elderthall.

**Einwohner:** Größtenteils Zerber, jedoch auch Menschen, Zwerge, Windlinge, Halb-Benaos, Mouruna, Trolle und weitere starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**

### Der Alte Turm:

**Rang der Stadt:** Vizegrafschaft des Jaspidenreiches – jedoch Schirmfürstentum des Handelsimperiums Barsaive und Schirmherzogtum des Großkönigreiches Thorval (vom Jaspidenreich geduldet).

**Einwohner:** Größtenteils Trolle, jedoch auch Zwerge, Menschen und einige starke Minderheiten.

**Wichtige Straßen:**

**Wichtige Orte/Plätze:**

**Religiöse Stätten:**

**Sonstige Sehenswürdigkeiten/Besonderheiten:**

**Bekannte Persönlichkeiten:**