

# Hintergrundwissen für Rollenspiele auf Hârn

Zusammengestellt von Christian Düntgen  
(Email: duentg00@marvin.cs.uni-dortmund.de)

© 1995 by Christian Düntgen and N. Robin Crossby

## Inhalt

### Einführung

Willkommen auf *Kethira*, der detailliertesten veröffentlichten Fantasy-Welt für Rollenspiele. *Kethira* wird in bisher über 20 Regional-Modulen in englischer Sprache beschrieben, von denen ich einen Großteil mein eigen nennen darf. Insgesamt macht dies über 1.000 Seiten Hintergrundwissen aus, das selbstredend niemand ständig im Gedächtnis behalten kann. Dieses Hintergrundwissen ist in erster Linie für die Spielleiter interessant, denn es enthält unter anderem viele Informationen, die den Spielern verborgen bleiben sollen, da diese nicht zu dem Wissen der von den Spielern dargestellten Charaktere gehören: etwa die Beschreibung diverser Örtlichkeiten, die im Spielverlauf von den Spielcharakteren (künftig SC genannt) besucht werden können.

Euch ist bereits aufgefallen, daß Euch das Spielen in einer Euch völlig unbekanntem Umgebung recht schwerfällt, um nicht zu sagen unmöglich ist. Deshalb habe ich hier einiges an Hintergrundinformationen zusammengetragen, die Euch ein besseres Rollenverständnis und ein sichereres Spiel erlauben, ohne daß Ihr Euch durch den gesamten Regelberg durchwälzen müßt. Im Handel ist ein Band namens „Hârnplayer“ erschienen, in dem wichtige Regeln und Hintergrundmaterial zusammengefaßt wurden. Den Preis von DM 50,- halte ich jedoch für überzogen, so daß ich vom Erwerb abraten möchte.

Die Welt ähnelt im Groben der uns allen bekannten Erde (Sol III). **Kethira** besteht aus 3 unabhängigen Kontinenten, wobei uns jedoch nur **Lythia** bekannt ist. **Lythia** hat im Wesentlichen eine Ausdehnung von 60°N bis 30°S Breite und eine Länge von insgesamt 90°, ist also in etwa mit Eurasien, Indien und Afrika zu vergleichen.

Da die Autoren bestrebt sind, jeder denkbaren Kultur und Zivilisationsform Raum zu gewähren, wird **Lythia** von einem Sammelsurium eben solcher eingenommen. Dabei entspricht die Raumaufteilung annähernd der uns von unserem Planeten aus der Antike bis zur Neuzeit bekannten.

Wir begnügen uns in unseren Spielkampagnen vorerst mit dem äußersten Nordwesten **Lythias**, einer der Hauptmasse des Kontinents vorgelagerten Insel namens **Hârn**.

**Hârn** ist eine rauhe, stark bewaldete Insel, etwa 160 km nordwestlich des kontinentalen Festlandes am Rande des Haonischen Ozeans. Sie nimmt einen Raum von 10° (250 Meilen=1000 km) Länge auf 15° (375 Meilen=1500 km) geographischer Breite ein. Inmitten von **Hârn** liegt der große Süßwasser-Binnensee *Benath*, der nach Südwesten durch den *Thard*-Fluß entwässert wird. Das größte Stromsystem bildet jedoch der *Kald* im Osten **Hârns** mit einer Stromlänge von 375 Meilen. **Hârns** Oberfläche wird von weiten Hügelländern geprägt, aus denen vier Gebirgsketten hervorstechen: Das zentral von Nord nach Süd verlaufende *Felsha*-Gebirge mit der höchsten Erhebung der Insel, *Mt. Wynan* (9766'); die *Rayeshas* entlang der Nordküste des *Benath*-Sees; die *Sorkin*-Berge entlang der Ostküste sowie die *Jahl*-Gebirge im äußersten Norden.

Das maritim-temperierte Klima (kalte Sommer, milde Winter, immer feucht) erlaubt eine reiche Vegetation mit sommergrünen Laubwäldern, weite Teile der Westküste werden von Heideland eingenommen; Nadelwälder, alpine Tundra und ewiges Eis finden sich in den hohen Gebirgslagen.

Dieses Klima macht Reisen in Verbindung mit dem Fehlen eines ausgebauten Verkehrsnetzes und den weiten, schwach besiedelten Räumen zwischen den inselgleichen Kulturräumen (Urwälder!) zum mühseligen und gefahrenvollen Unterfangen, ganz besonders im Winter. Der Fernhandel mit ausschließlich wertvollen Waren wird über die unberechenbaren Meere oder mittels Karawanen betrieben, die Preise solcher Waren sind entsprechend hoch.

**Hârn** wurde vor nicht allzulanger Zeit infolge einer Völkerwanderung vom Festland aus durch größere Menschen-Scharen besiedelt, zuvor lebten dort nur die „Alten Rassen“, nämlich die *Sindarin* und die *Khuzdul* sowie wenige menschliche Ureinwohner, die *Jarin*. Die Festland-Lythier blicken auf das rückständige, „barbarische“ **Hârn** mit Mißachtung herab und ignorieren dessen Existenz weitgehend, was nicht zuletzt auf **Hârns** schlechte Erreichbarkeit (ausschließlich über den gefährliche Seeweg) zurückzuführen ist.

### Die Staaten Hârns

Die **Sindarin** (Elben) leben zurückgezogen in ihrem letzten Königreich, **Evael** (5.000 EW, fast ausschließlich *Sindarin*), welches den *Shava*-Wald im Süden **Hârns** umfaßt und in dem *Aranth*, der König, den übrigen *Sindarin* vorsteht. Die Elben zeichnen sich durch einen schlankeren und kürzeren Körperbau aus, als es für Menschen üblich ist. Sie scheinen niemals zu schlafen und erfreuen sich angeblich eines endlosen Lebens. Ihr Wesen ist friedfertig und sie zeigen eine besondere Begabung für magische Künste sowie Vorlieben für Wissenschaften und die schönen Künste.

Die **Khuzdul** (Zwerge) treiben von ihrer letzten **hârnschen** Feste, dem Königreich **Azadmere** (11.000 EW, davon die Hälfte Menschen), unter Führung von *Hazmadul III*, aus Handel mit den umliegenden menschlichen Staaten. Ihre handwerklichen Fertigkeiten gelten als unübertroffen, insbesondere, was Baukunst, Schmiedehandwerk, Mechanik und Goldschmiedekunst betrifft. Die Erzeugnisse aus **Azadmere** erzielen auf den Märkten **Hârns** höchste Preise. Die Zwerge haben eine angeborene Affinität zum

## 2 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN

Gestein der Berge, in welches sie ihre Mienen, Festungen und Städte hauen. Khuzdul erreichen eine Körpergröße von unter 1,5 Metern, sind jedoch äußerst robust und außergewöhnlich stark. Sie zeigen ein ausgeprägtes Gruppenbewußtsein, sind oftmals starrköpfig und legen ein ausgeprägtes Ehrempfinden an den Tag. Gegenüber Fremden sind sie meist ausgesprochen höflich. Die Lebensspanne eines Khuzdul umfaßt angeblich bis zu 300 Jahre. Bemerkenswerterweise scheint es nur sehr wenige weibliche Khuzdul zu geben.

Alle übrigen größeren Reiche Hârn werden von seßhaften **Menschen** gebildet, die vornehmlich von Ackerbau und Viehzucht leben. Daneben existieren in den weiten Räumen zwischen den Reichen noch viele teilweise recht primitive menschliche Stammesgesellschaften, die teils seßhaft, teils nomadisierend, ihren Unterhalt bestreiten und sich häufig genug gegen die Kolonialbestrebungen der etablierten Reiche zur Wehr setzen müssen. Diese Stämme leben als Sammler, betreiben Fischfang, Jagd, Viehzucht und manchmal auch primitive Landwirtschaft.

Es folgen kurze Beschreibungen der menschlichen hârnischen Staaten:

**Orbaal** (73.000), im Norden Hârn gelegen, wird von kürzlich eingewanderten kriegerischen *Iviniern* (nordische Kultur) beherrscht, welche die rein zahlenmäßig überlegenen alteingesessenen aber recht friedliebenden *Jarin*, die Ureinwohner, unterdrücken. Eigentlich besteht Orbaal aus vielen Königreichen, die jeweils von einem ivinischen Clan beherrscht werden und nur über ein Tributsystem „vereint“ sind zu einem präfeudalen Königreich unter dem Hochkönig *Alegar II von Geldeheim*. Streitigkeiten zwischen den Clans sind jedoch an der Tagesordnung. Die Iviniere beherrschen mit ihren Drachenschiffen die nördlichen Meere und verbreiten mit Wikingerzügen und Piraterie Furcht und Schrecken bis tief in den Süden Hârn.

**Kaldor** (105.000 EW), im mittleren Westen Hârn, entspricht dem früh- bis spätmittelalterlichen England. Solange der jetzige greise König, *Miginath*, am Leben bleibt, wird wohl noch Frieden herrschen, unglücklicherweise gibt es keinen anerkannten Thronerben und dem König beliebt es, wichtige Staatsämter etwa an seine nicht anerkannten Bastarde sowie seine Liebhaberin zu vergeben, was die Angelegenheit noch verkompliziert. Kaldor mit seiner Hauptstadt *Tashal* (mit 11.400 Einwohnern zweitgrößte Stadt Hârn und als Kreuzungspunkt der vier wichtigsten Karawanen-Routen wichtigstes Handelszentrum Hârn) ist ein Musterbeispiel für den ritterlichen Feudalismus und profitiert vornehmlich vom Handel mit khuzanischen Produkten des benachbarten Azadmere.

**Chybisa** (8.000 EW), regiert von König *Verlid IV*, ist Hârn kleinster Staat und ein Spielball im Machtbereich der mächtigen Nachbarn Melderyn und Kaldor, die beide Ansprüche auf dieses Reich geltend machen. Nur dem diplomatischen Geschick seiner Herrscher hat dieser Zwergstaat seine Unabhängigkeit zu verdanken. Im Gegensatz zu Kaldor ist Chybisa nicht in Grafschaften, sondern direkt in 24 *shires* unterteilt. Sitz des Königs ist *Burzyn* (500 EW). Der Wirtschaft förderlich ist Chybisas Lage auf dem Genin-Pfad von Tashal nach Thay.

**Melderyn** (160.000 EW), im Südwesten der Insel, ist ein Feudalstaat unter König *Chunel von Cherafir*. Regierungssitz ist *Cherafir*, mit 7.000 Einwohnern drittgrößte Stadt Hârn, das den überwiegenden Teil des spärlichen Überseehandels zum lythischen Festland kontrolliert. Weiterhin erwähnenswert ist *Thay* (4.200 EW, 7. größte Stadt Hârn), eine freie Hafenstadt an der Westküste, der Umschlagplatz für einen Großteil der Überseewaren, die nach einer Zwangskontrolle in Cherafir hier angelandet werden. Melderyn ist weithin als „Insel der Zauberer“ bekannt, es gibt unzählige Enklaven der Shek-Pvar, die sich teilweise eines weltweiten Ruhms erfreuen. Die melderynische Regierung hält sich aus der hârnischen Politik seit jeher weitgehend zurück, obwohl die offensichtliche Stärke des Reiches seinen Nachbarn ständig Anlaß zu Befürchtungen gibt.

**Kanday** (96.000 EW), im Südwesten Hârn in schwelende Konflikte mit den nördlichen Nachbarn Rethem und der Thardischen Republik verstrickt, ist ein feudales Königreich unter der weisen Herrschaft von König *Andasin IV* mit Sitz in *Dyrisa* (2.300 EW). Die Freistadt *Aleath* (5.000 EW, 5. größte Stadt Hârn) ist Kandays bedeutendste Siedlung. Die Kirche der ritterlichen Göttin Larani und insbesondere die Konflikte ihres *Ritterordens vom Geschachten Schild* mit dem verfeindeten agrikanischen *Orden vom Kupfernen Haken* haben weitreichenden Einfluß auf das politische Geschehen in Vergangenheit und Gegenwart.

**Rethem** (95.000 EW), ebenfalls als feudales Königreich an der mittleren Westküste an der Thard-Mündung gelegen, ist das jüngste hârnische Staatsgebilde und wurde erst 635 von *Arlun dem Barbaren* gegründet. Die kurze Geschichte Rethems ist geprägt von Krieg, Unruhen und Instabilität, angeregt durch gefährliche politische Intrigen und politische Attentate. Der momentane, skrupellose König *Cherafir III*, der sich vornehmlich mittels Verwandtenmord an den übrigen Thronanwärtern selbst auf den Thron hievte, hat seine liebe Not, seinen Machtanspruch gegen seine Fürsten durchzusetzen. Sollte ihm dies gelingen, so darf sich Kanday auf Eroberungsfeldzüge gefaßt machen. Momentan erscheint diese Gefahr jedoch nicht gerade nahe zu liegen. Die „freie“ Stadt *Golotha* (6.200 EW, 4. größte Stadt Hârn) steht in dem Ruf, zu den gefährlichsten Orten Hârn zu gehören. Die dunklen Kirchen Morgaths und Agriks haben gravierenden Einfluß auf Leben und Politik.

**Tharda** (104.000 EW), im Zentrum Ost-Hârn entlang des Thard gelegen, nennt die kurioseste Staatsform Hârn ihr eigen, es handelt sich um die einer „Republik“, ähnlich der uns aus der irdischen Römischen Republik bekannten. Die Thardische Republik wird vom *Thardischen Senat* regiert, welcher alle öffentlichen Ämter auf Zeit vergibt. Die Senatoren werden vom Senat auf Lebenszeit erwählt und schließen sich in der Regel einer oder mehreren Senatsfraktionen an. Das Staatsgebiet ist in mehrere Provinzen unterteilt, denen jeweils ein *Magistrat* (Zivilverwalter) sowie ein *Marschall* (Militärverwalter) gemeinsam vorstehen. Als einziger Staat Hârn mit einem regelrechten, stehenden Heer verfügt jede Provinz über eine eigene *Legion*. Die Gesellschaft basiert auf Patrizier-Plebejer-Verhältnissen. Die Patrizier gehören 60 Clans an, denen fast der gesamte Grundbesitz Thardas gehört und die im Senat um Einfluß ringen. Der Senat hat seinen Sitz in *Coranan*, mit 12.500 Einwohnern Hârn größte Stadt, dem wichtigsten Zentrum des Landes. *Shiran*, nahe dem Austritt des Thard aus dem Benath-See, ist mit 3.900 EW die 8. größte Stadt Hârn und neben Coranan das zweite Zentrum der Thardischen Republik. Thardische Beamte sind für ihre Empfänglichkeit für „Geschenke“ bekannt, mit denen man sich in Tharda nahezu jede Gefälligkeit zu erkaufen hat.

## HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN 3

**Stammesvölker** (insgesamt >100.000 EW) besiedeln sowohl die unkultivierten Weiten Hârn, als auch die Randbereiche der vorgenannten Reiche. Sie sind zumeist in mehrere Stämme von 30-1.200 Personen unterteilt, die wenigsten Stämme zählen mehr als 200 Mitglieder. Namentlich sind folgende Stämme bekannt:

Die *Adaenum* (ca. 4.000, 24 Stämme á 60-500) leben auf dem Eiland Anfla im Südwesten Hârn von Fischerei und einem noch im Aufbau begriffenen Ackerbau.

Die *Anoa* (ca. 4500, 65 Stämme á ca. 70) Nord-Nuthelas sind nomadische Fischer, Jäger und Sammler, die regelmäßig orbaalsche Ansiedlungen berauben.

Die *Bujoc* (ca. 2500, 30 Stämme á 100) sind scheue Waldnomaden mit einer matriachalischen Gesellschaft.

Die *Chelni* (3.200, 28 Stämme (aus 3 Subnationen) á 60-200) besiedeln die Chelna-Enge, den Raum zwischen Evael und den Felsha-Bergen; ein kriegerisches Volk, das Benutzern der Salzroute Schutzgelder abpreßt.

Den *Chymak* (2.000, 60 Clans á 25-50), Bewohnern der Insel Belna, ist eine weibliche Erbfolge zu eigen. Sie leben vornehmlich von der Fischerei.

Die *Equani* (20? Stämme á 40-130), sehr primitive Bewohner von Equeth, leben für und von Raub und Krieg.

Die *Gozyda* (4.000 (3 Subnationen), Familiäre Verbände á 10-40) kontrollieren als Waldbewohner die Mimea-Hügel sowie die Insel Domid. Sie leben von Jagd, Raub und Diebstahl und nehmen oft zugezogene Gesetzlose auf.

Die *Hodiri* (25.000, 82 Stämme á 60-300), die Nomaden des Landes Horadir, züchten eine beliebte Pferderasse und Vieh, mit dem sie in Burzyn auch Handel treiben. Ihre berittenen Krieger werden weithin geachtet, besonders bei den benachbarten Solori, bei denen regelmäßig Frauen und Sklaven erbeutet werden.

Die *Kabloqui* (einige Stämme á ca. 24), nomadisierende Jäger Kabloqs, stehen in dem Ruf, Hungersnöten mit Kannibalismus zu begegnen.

Die *Kamaki* (2.000, 14 Stämme á 75-150), die Einwohner der Insel Kamace vor Südwest-Hârn, züchten Schafe, Ziegen und Ponies, neuerdings betreiben sie auch Ackerbau.

Die *Kath* (1.500, >60 Stämme á 20-30), die lose vereinigten Stämme primitiver Wilder in den Kathela-Hügeln in Ost-Hârn, widersetzen sich bislang erfolgreich den Bestrebungen der Herrscher Kaldors, ihre Stammesgebiete zu befrieden. So mancher Ritter wurde schon von den außerordentlich attraktiven Kath-Frauen in einen Hinterhalt gelockt.

Die *Kubora* (26 Stämme á 240-1.200) bewohnen die Region Peran, eine spärlich bewaldete Gegend im nordwestlichen Hârn. Sie handeln vor allem mit wilden Tieren und verdingen sich als Söldner und Gladiatoren in den westlichen Staaten Hârn.

Die *Pagaelin* (120 Stämme á 60-240), Bewohner der Gegend zwischen dem Fluß Osel und der Setha-Heide, berauben sowohl einander als auch ihre Nachbarn, einige Stämme betreiben auch Wegelagerei auf dem Genin-Pfad oder erheben dort Zölle. Einige Reisende behaupten, navehanische Einflüsse bei diesem Volk erkannt zu haben.

Die *Solori* (33 „Stämme“ á 3-5 Großfamilien (40-150)), die wilden Barbaren von Solora im Südosten Hârn, müssen sich des laranischen Kriegerordens *Lady der Paladine*, der einen als *Kreuzzug* bezeichneten Genozid an diesem Volk begeht, erwehren.

Die *Taelda* (41 Stämme á einige 100) sind nomadische Sammler und Jäger in Süd-Nuthelia.

Die *Tulwyn* (ca. 8.800, 92 Stämme á 60-200), die unbarmherzigen Krieger aus Athul, führen ein einfaches semi-nomadisches Dasein.

Die *Urdu* (>70 Stämme á 80-200) sind die ein wenig friedlicheren Verwandten der Kubora und Equani, welche die Gegend zwischen den Flüssen Chetul und Pemetta besiedeln.

Die *Ymodi* (23 Stämme á 40-120) sind die wilden aggressiven Waldbewohner Nordhârn, die geübt sind im Einsatz von Bogen und Speer.

Neben den bisher beschriebenen Wesen und den uns von der Erde bekannten Tieren Europas besiedeln noch weitere Wesen die weite hârnische Wildnis, die **Gargun** (im Volksmund auch *Orken*, *Gobline* oder *Teufelsbrut* genannt) gehören dabei zu den widerlichsten Geschöpfen. Sie wurden von Lothrim, einem ehrgeizigen Mächtegern-Weltbeherrscher, auf unbekannte Weise nach Hârn eingeschleppt, um ihm als Heeressklaven zu dienen. Nachdem Lothrim zu weit gegangen und von den Khuzdul zur Rechenschaft gezogen worden war, gerieten sie außer Kontrolle und obwohl sie von aller Welt verfolgt wurden, konnten sie sich, nicht zuletzt begünstigt durch ihre hohe Fertilität, in weiten Teilen Hârn etablieren. Bei den Gargun handelt es sich um eine Gattung verschiedener kleiner, intelligenterer humanoider Arten. Allen Arten ist eine pelzartige Körperbehaarung zu eigen. Sie pflanzen sich ähnlich wie staatenbildende Insekten fort und haben auch entsprechende Gesellschaftsformen. Gargunen sind aufgrund ihrer Aggressivität und bevorzugten Nahrung (Fleisch jeglicher Herkunft, bevorzugt menschliches oder khuzanisches) weithin gehaßt und gefürchtet. Schwärmende Gargun-Stämme verwüsten regelmäßig ganze Landstriche und ihre regelmäßigen Jagdpatrouillen machen das Leben sowohl der menschlichen Stämme der Wildnis, als auch das friedlicher Wanderer zur Hölle. Glücklicherweise sind viele Gargunstämme damit beschäftigt, sich gegenseitig zu unterjochen oder zu bekriegen.

Man unterscheidet zwischen den *Gargu-arak* (Kleiner oder Streifen-Ork, jedoch nicht die harmloseste Abart), den *Gargu-hyeka* (Gemeiner oder Brauner Ork, der häufigsten Art), den *Gargu-khanu* (Großer oder Schwarzer Ork, die größten und gefährlichsten

## 4 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN

Vertreter, eine Kriegerelite, die oftmals die beiden vorgenannten Arten als Sklaven hält), den *Gargu-kyani* (Weißer Ork, die umgänglichsste und am wenigsten abstoßende Art) und den *Gargu-viasal* (Rot-Ork, der zweithäufigsten Art).

**Ivashu** nennt man einen Großteil der übrigen „Monster“, etwa die *Nolah* (Hârnische Trolle), die *Hru* (friedliche Steinwesen), *Vlasta* (Augenfresser; kleine, flinke Kreaturen, die ihren Opfern mit Vorliebe ins Gesicht springen um dort ihre Leibspeise zu erbeuten) oder die *Aklash* (Pesthauch genannte haarlose verschrobene Kreaturen mit übelst riechendem Atem). Alle diese Wesen werden angeblich vom Gott Ilvir erschaffen, der nach Bezeugen seiner Anhänger in Araka-Kalai, gelegen im Zentrum Hârns, residiert, womit er die einzige Gottheit wäre, der eine diesseitige Heimstatt nachgesagt wird. Die Ivashu dienen natürlich in zahlreichen Geschichten dazu, Kinder zu verschrecken.

Des weiteren ranken sich unzählige Gerüchte und Legenden um die angebliche Existenz weiterer Geschöpfe wie Drachen, Dryaden, Geister, Riesen, Harpyien, etc., derer jedoch kaum jemand wirklich angesichtigt wurde.

### Feudalismus

In einem feudalen Herrschaftssystem gehört alles Land dem *König*, der einen gewissen Anteil des Landes als *Krondomäne* unter seiner direkten Kontrolle behält und den verbleibenden größeren Teil seinen adligen *Kronvasallen* zum *Lehen* gibt, um sich als deren Gegenleistung Heeresfolge oder Abgaben zu sichern. Diese Kronvasallen geben wiederum Land an Untervasallen weiter.

### Der Feudaladel

Der Feudaladel bildet die Oberschicht in feudalen Gesellschaften. Adel und Adelstitel sind erblich: Der Adel geht auf alle legitimen Nachkommen eines Adligen über, der seinen eventuell vorhandenen Adelstitel und sein Lehen in aller Regel seinem ältesten legitimen Sohn hinterläßt.

Der Adel setzt sich durch besondere *Privilegien* von den Gemeinen ab. Zu diese Privilegien gehören:

- das Führen von Wappen,
- das Führen ritterlicher Waffen,
- das Reiten von Schlachtrössern,
- das Führen von Streitkräften,
- der Unterhalt von Befestigungsanlagen,
- das Jagdrecht,
- die Rechtsprechung.

Die hârnischen *Adelstitel* sind in absteigender Reihenfolge:

- Ein *Graf* („earl“) stellt dem König 60-120 Ritter und besitzt in der Regel eine *Burg* („castle“) oder zumindest eine *Turmburg* („keep“), etwa 20% seines Lehens behält er für sich und gibt den Rest an seine Vasallen, Barone und Ritter, weiter.
- Ein *Baron* („baron“) verfügt noch über größere Ländereien und residiert in der Regel in einer Turmburg. Baronien bestehen aus 10-30 Landgütern, von denen einige vom Baron oder seinen beauftragten *Landvögten*, der Rest von belehnten Rittern kontrolliert werden.
- Ein *Lehnsritter* („lord“) erhält als Gegenleistung für seinen Kriegsdienst von seinem Lehnsherren ein *Rittergut* („manorial fief“) überlassen, um seinen Bedarf zu decken. Ein Rittergut umfaßt üblicherweise 1.200-1.800 acres (1 acre=4.900 Sq. Yds). Der Ritter wohnt mit seiner Familie meist aus seinem *Gutshof* („manor“), einem mit einer Palisade umgebenen Hof, um den neben dem Haupthaus noch Wirtschaftsgebäude, Ställe und Speicher gruppiert sind.

### Rittertum

*Ritter* (knight) ist kein Adelstitel, sondern eine nichterbliche Auszeichnung, die theoretisch jedermann zugesprochen werden kann.

### Gemeine

Man unterscheidet:

- *Leibeigene*: Sie stellen 70-90% der Landbevölkerung und besitzen nur geringe Rechte. Sie sind an die Scholle gebunden und dürfen ohne Einvernehmen ihres Herren weder heiraten, noch dessen Land verlassen. Sie unterwerfen sich in einem erblichen Vertrag völlig der Gerichtsbarkeit des Herren, der fernerhin für ihren Schutz verantwortlich ist. Außerdem leisten sie pro Acker erhaltenen Landes 3-5 Tage jährlichen Frondienstes.
- *Freie* stellen den Rest der Landbevölkerung und den Großteil der Stadtbevölkerung. Sie sind frei, zu gehen, wohin sie wollen. Besitzen sie kein eigenes Land, so pachten sie es vom Landesherrn gegen Zins oder Naturalien. Sie haben das Recht, in Streitfällen die königliche Gerichtsbarkeit anzurufen. Jeder Freie ist dazu verpflichtet, dem Waffenruf des Königs Folge zu leisten und alle dazu notwendigen Kosten für Waffen, Rüstung und Verpflegung selbst zu tragen.

# HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN 5

## **Sklaven**

Sklaverei ist in Evael, Azadmere, Kaldor, Chybisa, Melderyn und Kanday verboten; in Rethem, Tharda, Orbaal, bei den Gargun sowie bei vielen Stammesvölkern ist sie jedoch legal und wird offen praktiziert. Man beachte bitte, daß es sich bei Leibeigenen keineswegs um rechtlose Sklaven handelt!

## **Verwaltung, Ämter und Abgaben**

### **Ämter**

Da die Verwaltung eines großen Reiches äußerst aufwendig ist, kann sich der König nicht persönlich um alle Angelegenheiten kümmern. Er beschäftigt daher einen größeren Kreis von Ratgebern und Vertrauten, die ihm nicht nur bei bedeutenden Entscheidungen zur Seite stehen, sondern an die er auch weniger bedeutende oder routinemäßige Aufgaben delegieren kann. Neben Hofärzten, Ratgebern aus Klerus und Wissenschaft (Alchimisten, Astrologen), Reichsherolden, Hofnarren und vielen anderen mehr oder weniger einflußreichen und wichtigen Personen sind dies vor allem die Personen, welche die folgenden führenden Posten der königlichen Bürokratie einnehmen:

- Der *Kämmerer* (Royal Chamberlain, auch Truchseß oder Seneschall) leitet den königlichen Haushalt und ist verantwortlich für die Durchführung der kgl. Audienzen.
- Der *Kanzler* (Lord Chancellor), in dessen Verantwortungsbereich die Aufsicht über die Rechtsprechung und die eigentlichen Regierungsaufgaben fallen.
- Der *Schatzmeister* (Chancellor of the Exchequer) ist verantwortlich für das Eintreiben der Abgaben durch die *Vögte* (sheriffs), sowie die Aufsicht über die Königliche Münze.
- Der *Kgl. Oberbefehlshaber* (Lord Constable, auch Lord Warden oder Lord High Sheriff genannt) befiehlt die Besetzung der Kgl. Residenz und kontrolliert alle Vögte und sonstigen kgl. Befehlshaber.
- Die *Vögte* (sheriffs) sind jeweils für ihren Machtbereich, eine *Vogtei* (shire) verantwortlich. Sie werden von der Krone ernannt und abgesetzt, ihr Amt ist nicht erblich. Ihre Macht ist der eines Grafen vergleichbar und sie residieren mit 1-2 Söldner-Kompanien in einer Burg oder Turmburg. Sie nehmen Aufgaben der kgl. Verwaltung in ihrem Bezirk wahr, bekleiden etwa den Posten eines Kgl. Richters und sammeln Abgaben im Auftrag des Schatzmeisters. Die Vogteigrenzen verlaufen teilweise quer durch das Lehensgebiet unterschiedlicher Kronvasallen, ein häufiger Anlass zu Streitigkeiten.
- Ein *Landvogt* (bailiff) verwaltet einen Teil einer Vogtei, den man *Landvogtei* (hundred) nennt.
- *Förster* (forester) überwachen jeweils eine als *Königsforst* (royal forest) deklarierte Landvogtei.

### **Steuern und Abgaben**

## **SIEDLUNGEN**

### **Dörfer und Weiler**

### **Städte**

Weniger als 10% der Bevölkerung Hârn's lebt in Städten. Man unterscheidet freie von feudalen Städten. Freistädte haben von der Krone die Stadtrechte verliehen bekommen, diese beinhalten das Recht der Einwohner, sich selbst zu verwalten, das Marktrecht, sowie in der Regel die Erlaubnis, Zölle und Abgaben zu erheben (etwa das Stapelrecht). Außerdem sind die Einwohner einer Stadt dazu verpflichtet, ihre Stadt gegen Feinde nach innen wie nach außen zu verteidigen. Normalerweise geschieht dies durch *Stadtwachen*, Bewaffnete, die vom Stadtrat für diese Zwecke eingestellt und entlohnt werden, oder durch die Gilden, die jeweils die Verantwortung für die Bewachung eines Teilabschnittes der Befestigungsanlagen (falls solche existieren) übernehmen.

Die *Ämter* in der Verwaltung einer Stadt sind:

- Der *Ältestenrat* (bestehend aus zumeist 12 Räten) ernennt den Bürgermeister und seine Mitglieder fungieren als Richter. Die Räte sind in der Regel Gildenmitglieder, die vom Souverän des Landes ernannt werden, oftmals wird ein Ratsamt vom Vater auf den Sohn übertragen.
- Der *Bürgermeister* ist für die zivile und finanzielle Verwaltung verantwortlich, er ernennt den Kommandanten der Stadtgarde.
- Der *Hafenmeister*, meist Angehöriger der Lotsengilde, wird in Hafenstädten vom Bürgermeister ernannt.
- Der *Zollmeister* wird ebenfalls vom Bürgermeister ernannt und überwacht die Einnahme von Zöllen und Abgaben.
- Der *Kommandant der Stadtwache* wird vom Bürgermeister ernannt und ist verantwortlich für Recht und Ordnung innerhalb der Stadt.

*Markt*: Die Wirtschaftsgrundlage und der Kristallisationspunkt nahezu aller Städte ist ein Markt. Der Markt ist ein Platz, an dem Händler ihre Waren feilbieten können. In den meisten Städten sind die Märkte bis auf Feiertage täglich von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang geöffnet. Auf den Märkten herrscht ein besonderer Friede, der *Marktfriede*, der in den Städten zum Stadtfrieden ausgeweitet wird. Jegliche Gewaltanwendung auf dem Markt ist strikt verboten, um die Interessen der Händler und Kunden zu wahren. Im Umkreis von einer Meile rund um den Markt (bzw. außerhalb der Stadt) ist der An- und Verkauf von Waren an oder von Händlern

## 6 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÄRN

für die Landbevölkerung verboten. Dies sichert die Existenzgrundlage des Marktfleckens. Märkte dürfen wegen dieses Privilegs nur an bestimmten Orten, denen das *Marktrecht* verliehen wurde, abgehalten werden. An bestimmten Feiertagen finden zudem *Jahrmärkte* und *Handelsmessen* statt, Volksfeste mit Schaustellern und Anbietern von allerlei Leckereien und Wunderdingen sowie Fernhandelsreisenden mit Waren aus aller Herren Länder, zu denen Schaulustige und Händler von nah und fern anreisen um sich zu amüsieren oder ihre Geschäfte zu tätigen.

*Städtisches Recht:* Zur Sicherung des *Stadtfriedens* ist es in den meisten Städten verboten, Waffen bei sich zu führen. Diese müssen am Stadttor oder in der Herberge hinterlegt werden. Schon das Drohen mit einer Waffe wird als schweres Vergehen geahndet. Im Gegensatz zum ländlichen Recht verläßt man sich in den Städten lieber auf geschriebene als auf mündlich überlieferte Gesetze und das Gesetzeswerk ist hier weitaus umfangreicher als auf dem Land, was der Bedeutung des Handels Rechnung trägt.

*Städtische Gerichtsbarkeit:* Können sich streitende Parteien nicht untereinander einigen, so können sie den Fall einem Mitglied des Ältestenrates vorlegen. Berufungen gegen dieses Urteil sind möglich und richten sich an den Ältestenrat, außerdem ist den Bürgern die Anrufung des Kgl. Gerichts möglich, sofern es sich bei ihnen um Freie handelt, was jedoch meistens der Fall ist.

„*Stadluft macht frei*“: Gelingt es einem entlaufenen Leibeigenen, sich auf Jahr und Tag in einer freien Stadt den Nachstellungen seines Herren zu entziehen, so erlangt er dadurch Freiheit für sich und seine späteren Nachkommen. Dies ist auch möglich, wenn er für zwei Jahre und einen Tag Arbeit in den Mienen der *Bergmannszunft* leistet, die mineralische Rohstoffe mit Genehmigung der Krone nahezu überall abbauen und aufbereiten darf und auch hierzu benötigte Materialien (etwa Holz) sammeln darf. Die Bergleute besitzen, ähnlich den freien Städten, eine eigene Gerichtsbarkeit. Die anerkannten Kirchen gewähren Flüchtigen u.U. *Kirchenasyl*, wird der Flüchtling jedoch nicht als Novize angenommen, so wird die Dauer seines Asyls nicht auf die Verjährungsfrist angerechnet.

## Handel, Gewerbe und Lohnarbeit

### Gildenwesen

*Gilden:* Viele Berufe West-Lythias unterliegen einem Gildenzwang, d.h. Berufsausübende müssen sich einer Zunft anschließen, die auf die Einhaltung ihrer Preis- und Qualitätsvorschriften für Produkte und Ausbildung achtet und Vergehen konsequent und nachhaltig bestraft. Ferner zeigen alle Betriebe einer Gilde das Gildenzeichen zur Anzeige ihres Gewerbes an ihren Verkaufsräumen. Außerdem läßt jede Gilde nur eine beschränkte Anzahl Mitglieder in einer Region zu. Die Meister eines Ortes bilden den Gildenrat und wählen einen Gildenmeister aus ihrer Mitte, der ihre Gilde nach außen vertritt. Alle Gilden sind dem sogenannten *Mangai* assoziiert, einer Vereinigung, die den Gilden zusätzliches Gewicht verleiht und bei Konflikten der Gilden untereinander vermittelt.

*Ausbildung:* Innerhalb der Gilden bestehen Vorschriften, die die Ausbildung von Lehrlingen zu Gesellen regeln. Nur Meister dürfen Lehrlinge ausbilden. Es ist üblich, daß ein Meister seine Söhne in sein Handwerk einführt, Fremde nimmt er normalerweise nur gegen Erstattung eines Lehrgeldes (in der stattlichen Höhe eines Meister-Jahresgehaltes!) als Lehrlinge an, oftmals werden Lehrlinge als billige Arbeits- und Haushaltskräfte mißbraucht. Es ist üblich, daß befreundete Meister gegenseitig die Ausbildung ihrer Kinder übernehmen. Eine Lehre dauert je nach Einstellung des Meisters und Talent des Lehrlings 3-7 Jahre und wird mit einer Gesellenprüfung vor dem Gildenrat abgeschlossen. In vielen Gilden ist es üblich, daß frische Gesellen auf Wanderschaft gehen, um bei weiteren Meistern ihre handwerklichen Fertigkeiten zu verbessern. An diese Zeit kann sich eine Meisterprüfung anschließen, die wiederum vor einem Gildenrat abgelegt wird.

Es folgt eine Aufzählung der lythischen *Gilden* sowie ihrer Tätigkeitsfelder oder Monopole. Es ist zu beachten, daß nicht jede Gilde in allen Städten vertreten ist. Dies gilt insbesondere für kleinere Zünfte wie etwa die der Herolde oder der Hüter des Arkanen Wissens. Einzeln ansässige Meister gehören oft der Gilde einer anderen nahegelegenen Stadt an. Andere Gilden wie die der Zimmerleute, der Händler, der Schmiede oder Müller sind in nahezu jeder größeren Ansiedlung mit einer Vereinigung vertreten.

● Gilde	● Geschäfte/Monopole
● Gilde der Apotheker	● Sammeln und Aufbereiten von Heilkräutern und Medikamenten
● Gilde der Hüter des Arkanen Wissens	● (kein Monopol) Shek-Pvar, Seher, Astrologen, Alchimisten, u.a.
● Gilde der <i>Kerzenzieher</i>	● Produktion von Leuchtmitteln aller Art; außerdem Schiffsausstattung und Handel mit Krämerartikeln aus der Produktion anderer Zünfte.
● Gilde der <i>Köhler</i>	● Produktion von Brennstoffen.
● Gilde der <i>Bekleider</i>	● Handschuhmacher, Schneider, Hutmacher, Nadler.
● Gilde der <i>Balsamierer</i>	● Konservierung von Leichnamen zu Bestattungen.
● Gilde der <i>Glasbläser</i>	● Herstellung von Glas und Glasgegenständen.
● Kollegium der <i>Harfner</i>	● Barden, Skalden, Musiker und Instrumentenbauer.
● Das <i>Heroldskollegium</i>	● Herolde sind bekannt für ihre Neutralität in jeglichen Konflikten. Angriffe auf einen Herold werden als schweres Verbrechen eingestuft.
● Gilde der <i>Lederer</i>	● Kürschner, Gerber und Schuster. Verarbeitung von Fellen, Pelzen, Häuten, Herstellung von Lederwaren aller Art.
● Gilde der <i>Gastwirte</i>	● Betrieb von Gasthäusern und Tavernen, Herstellung und Verkauf alkoholischer Getränke.
● Gilde der <i>Juweliere</i>	● Gold- und Silberschmiede, Graveure, Juweliere.
● Gilde der <i>Schreiber</i>	● Herstellung von Pergament, Papier, Tinten; Schreiber und Übersetzer.
● Gilde der <i>Rechtsgelahrten</i>	● (kein Monopol)
● Gilde der <i>Schlosser</i>	● Herstellung und Reparatur von Schlössern, Schlüsseln, Schließkoffern und kleinen komplizierten Mechanismen.
● Gilde der <i>Baumeister</i>	● Architekten, Steinbrecher, Steinmetzen, Maurer.

# HINTERGRUNDWISSEN ZU HÄRN 7

- Gilde der *Händler*
- Gilde der *Müller und Mühlenbauer*
- Gilde der *Schmiede*
- Gilde der *Bergleute*
- Gilde der *Zuchtmeister*
- Gilde der *Parfümeure*
- Gilde der *Heiler*
- Gilde der *Lotsen*
- Gilde der *Töpfer*
- Gilde der *Salzsieder*
- Gilde der *Seefahrer*
- Gilde der *Schiffbauer*
- Gilde der *Zeltmacher*
- Gilde der *Kurtisanen*
- Gilde der *Waffenschmiede*
- Gilde der *Holzfäller*
- Gilde der *Zimmerleute*
- Gilde der *Schauspieler*
- *Lia-Kavair*
- Händler, Fernhändler, Karawanenführer, Geldwechsler, Wucherer, Fuhrleute.
- Betrieb, Besitz und Bau von Mühlen; auch Herstellung von Backwaren.
- Alle Metallarbeiten, die nicht von Juwelieren, Schlossern oder Waffenschmieden ausgeführt werden.
- Gewinnung und Veredelung von mineralischen Rohstoffen und Metallen.
- Zucht, Pflege und Handel von und mit Pferden und Reit- und Zugtieren aller Art.
- Herstellung von Seifen, Räuchermitteln, Parfums.
- Chirurgen, Heiler, Quacksalber, Feldscher und Bader.
- Lotsen übernehmen die Navigation an Bord von Schiffen und Kähnen. Eine überaus mächtige und geachtete Gilde.
- Herstellung von Keramiken aller Art.
- Gewinnung und Handel von und mit Salz, Konservierung von Lebensmitteln.
- Führen von Schiffen und Booten über 30' Kiellänge.
- Konstruktion und Reparatur von Schiffen und Booten aller Art.
- Herstellung von Zelten, Planen, Verkaufsständen.
- Alle legalen Formen von Prostitution.
- Anfertigung und Reparatur von Waffen und Rüstungen (Plattner).
- Holzfäller und Sägemühlenbetreiber.
- Holzbearbeitung jeglicher Form. Zimmerleute, Schreiner, Schnitzer, Drechsler, Faßmacher (Böttcher), Wagner.
- Schauspieler, Schausteller, Artisten.
- Die geheime und verbotene „Diebesgilde“.

## **Handwerker**

## **Handelsherren**

## **Tagelöhner**

## **Maße und Währungen**

## **Typische Preise und Löhne**

## **Ernährung**

Hauptnahrungsmittel für den größten Teil der sesshaften Bevölkerung sind Hafer, Dinkel und andere Getreidesorten, aus denen Breie und Brote erzeugt werden, sowie Hülsenfrüchte und Rüben. Gemüse und Obst dienen zur Bereicherung der Speisetafeln. Fleisch ist teuer und deshalb sehr selten: Rinder werden als Milch- und Arbeitstiere genutzt, Schafe als Woll- und Milchlieferanten etc. Geflügel und Schweine stellen neben Milchprodukten (etwa Käse) den Hauptanteil an tierischer Nahrung dar: Das Futter für diese Tiere läßt sich leicht finden (Abfälle, Wald). In der Nähe von Gewässern bereichern zudem Fisch und Krustentiere, aber auch Algen das Speisenangebot. Fleisch und Fisch können nur im lebendigen, getrockneten, gepökelten, geräucherten oder marinierten Zustand über längere Zeiträume aufbewahrt oder über größere Entfernungen transportiert werden. Bauern können sich Fleischgerichte in der Regel nur zum Winteranfang leisten, wenn Tiere, für die das Futter nicht mehr reichen würden, geschlachtet werden. Dabei werden große Anteile des Fleisches jedoch verkauft und nicht selbst konsumiert. Adlige können ihre Tafel mit Wildbret bereichern, während gemeinen Wilderern zumindest in Feudalstaaten in der Regel die Todesstrafe droht. Da Lebensmittel nicht optimal gelagert werden können und oft einen schlechten oder strengen Geschmack annehmen, wird nach Möglichkeit stark gewürzt. Dazu werden in erster Linie Salz und heimische Küchenkräuter verwendet. Exotischere Gewürze werden vom lythischen Festland importiert und sind für nahezu jedermann unerschwinglich.

Das Angebot an Lebensmitteln ist in den Städten größer als auf dem Land, ständig drohende Hungersnöte treffen die Armen der Städte allerdings oftmals härter als die Landbevölkerung, die auf Versorgung durch den Herrn hoffen darf und zudem oftmals in geheimen Depots in Wald und Feld Reserven anlegt, die vom Ernteertrag illegal abzweigt werden.

Das beliebteste Getränk ist das Bier, das jedermann für den eigenen Bedarf braut. In bestimmten Gegenden sowie in der Oberschicht sind zudem Weine, oftmals verdünnt oder gesüßt (mit Honig als dem wichtigsten Süßmittel) und gewürzt, sehr gefragt. Wasser wird normalerweise nicht getrunken, sofern andere Getränke verfügbar sind, und wenn doch, so wird es (zumindest in größeren Ansiedlungen) zuvor abgekocht. Ein beliebtes Getränk stellt auch der Most dar. Branntweine und Liköre sind sehr aufwendig in der Herstellung und werden nur an wenigen Orten gebrannt, sie stellen somit ein kostbares Handelsgut dar.

Erwähnenswert ist sicherlich, daß der Großteil der Bevölkerung nicht drei, sondern lediglich zwei tägliche Mahlzeiten einnimmt, nämlich eine erste am Vormittag und eine zweite (die Hauptmahlzeit) gegen Abend. Ein anderes Vorgehen würde zuviel Zeit kosten, die zum Erwerb des Lebensunterhaltes dringend benötigt wird.

### Kleidung

Der größte Teil der Bevölkerung trägt selbst gefertigte Kleidung aus Leinen, einem Stoff, der aus Flachs gewonnen wird und daher recht billig ist. Die notwendigen Stoffe werden in Heimarbeit produziert und sind von geringer Qualität. Wollstoffe wie Serge sind teuer und daher seltener (insbesondere bei der Landbevölkerung) anzutreffen. Leder- und Pelzbekleidung trifft man zuweilen bei Stammesvölkern an, allerdings ist sie für die Landbevölkerung zu teuer und im allgemeinen auch zu unbequem. Einige Städter und viele Adlige können es sich leisten, Stoffe zu kaufen, um sich von einem Bekleider aufwendigere Gewandungen anfertigen zu lassen. Als Gewandungsstücke sind verbreitet:

*Männerkleidung:* Die klassische Tunika (bei vielen Bauern das einzige Gewand) oder ein Rock, Beinlinge (Hosen sind selten), eventuell mit separater Geschlechtskapsel und in der Regel von einem Gürtel gehalten, Hemd, Mantel, Umhang; Kleriker tragen Kutten oder Roben; Bewaffnete gehen in leichter Panzerung, schwere Panzerung wird nur angelegt, wenn Angriffe erwartet werden. Als Kopfbedeckungen ist bei den Gemeinen die Gugel, eine kapuzenartige Haube mit langer schlauchartiger Spitze beliebt, Adlige und Gildenangehörige tragen oftmals Hüte oder Mützen.

*Frauenkleidung:* Frauen kleiden sich in langfallende Tuniken, darüber nach den finanziellen Möglichkeiten ein Oberkleid, das häufig gegürtet wird. Unterwäsche ist (wie es auch weitgehend bei Männern der Fall ist) entweder unbekannt oder aber verpönt. Zum Schutz gegen Kälte und Witterung dienen Umhänge. Als Kopfbedeckung tragen verheiratete Frauen eine Haube, die das Haar bedeckt, Jungfrauen tragen bis zur Hochzeit ihr Haar lang und offen. In Stammesgesellschaften tragen Frauen häufig ähnliche Kleidung wie die Männer.

*Fußbekleidungen:* Bauern tragen keine, Bund- oder Holzschuhe, Socken oder Strümpfe sind ungebräuchlich. Bürger und Adlige tragen Lederschuhe, besonderer Beliebtheit erfreuen sich die Schnabelschuhe. Reiter tragen hohe Lederstiefel, Soldaten zumeist Bundschuhe oder Sandalen. Um kostbares Schuhwerk vor dem allgegenwärtigen Straßenschmutz zu bewahren, werden in den Städten hölzerne Unterschuhe, sogenannte Trippen, benutzt.

*Uniformen:* Es gibt keine. Angehörige eines Heerhaufens tragen jedoch oftmals das Wappen oder die Farben ihres Herren in Form eines Waffenrocks, der über der Rüstung getragen wird. Stadtwachen erkennt man leicht an der offen getragenen Bewaffnung, die unter dem Stadtfrieden ansonsten verboten ist.

*Ivinier und Stämme:* Die ivinischen Besatzer Orbaals sowie viele Stämme haben von obiger Darstellung mehr oder weniger abweichende Kleidungsnormen.

*Farben:* Neben der Stoffqualität ist die Farbgebung eines Gewandungsstückes ein mitunter entscheidender Kostenfaktor und somit auch ein Statussymbol. Wer es sich leisten kann, trägt bunte Kleidung (wobei in zahlreichen Staaten und Kirchen besondere Kombinationen bestimmten Würdenträgern vorbehalten bleiben). Dabei geht der Geschmack so weit, besonders Männergewänder wie Beinlinge und Hemden in zwei oder vier Teilen in unterschiedlichen grellen Farben zu gestalten (das sogenannte *mi-parti*).

### Waffen

Man unterscheidet zwischen gemeinen und ritterlichen Waffen. Letztere bleiben in der Regel dem Adel vorbehalten. Zu ihnen zählen insbesondere das Schwert sowie die Lanze. Die meisten anderen Waffen werden als gemein eingestuft. Dies bedeutet jedoch keineswegs, daß jedermann Waffen besitzt. Im Gegenteil: Der Adel ist bestrebt, die Verbreitung von Waffen unter den Gemeinen streng zu begrenzen. Dies wird über das hohe Preisniveau für Waffen sichergestellt, welches das Gildenmonopol der Waffenschmiede ermöglicht.

Jedoch besitzt nahezu jedermann ein Messer oder einen Dolch: Er dient als Universalwerkzeug, Tafelmesser und im Notfall auch zur Verteidigung. Jäger benutzen Speere und Bögen (deren Herstellung nicht unter das Gildenmonopol der Waffenschmiede fällt). Andere Werkzeuge wie Sensen, Heugabeln, Dreschflegel, Beile oder ähnliches werden wie auch Wanderstäbe zuweilen als Waffen mißbraucht. Milizen und Gardisten kämpfen mit Stangenwaffen aller Art und sind manchmal auch mit Kurzschwertern und Schilden ausgestattet, hinzu kommt eine einfache Stepp- oder Ringrüstung (zumindest Hemd und Helm).

### Reise und Transport

Das *Verkehrsnetz* besteht zum überwiegenden Teil aus ungepflasterten Wegen, die im Idealfall so breit sind, daß zwei Karren einander ausweichen können. Nur wenige *Kgl. Hochstraßen* sind besser ausgebaut, der Rest besteht aus Feldwegen und Trampelpfaden. Fast alle Straßen sind ungepflegt und Schlaglöcher oder Pflanzenbewuchs somit keine Seltenheit. Flüsse werden meist an Furten überquert, Fähren sind selten und Brücken geradezu rar. *Flußübergänge* und *Pässe* sind auch der übliche Ort, um Reisenden *Maut* abzupressen, während Händler in jeder Stadt die sie mit ihren Waren betreten, *Zölle* berappen müssen.

*Reisemittel:* Die meisten Reisenden gehen zu Fuß, nur Reiche und Adlige sowie der Klerus können sich Reittiere wie Pferde oder Maultiere leisten. Reisekutschen sind unbekannt und Karren und Transportwagen werden allenfalls zu Krankentransporten herangezogen, da sie bei den bestehenden schlechten Wegverhältnissen nicht nur einen schlechten Komfort bieten, sondern zudem noch als weibisch verschrien sind.

*Warens Transporte* werden, falls möglich, über Binnenschifffahrt auf Flößen oder flachen Flußkähnen (die flußaufwärts getreidelt werden) erledigt, wobei auch größere Warenmengen schnell und preiswert transportiert werden können. Der Landverkehr wird mittels Ochsen- bzw. Pferdekarren und Wagen abgewickelt. In Gebirgen und anderen unzugänglichen Gegenden kommen Saumtiere und



## HINTERGRUNDWISSEN ZU HÄRN 9

Träger zum Einsatz. Seefahrt ist wegen des rauhen Wetters ziemlich riskant, so daß der hárnische Binnenhandel über Karawanen entlang weniger Routen verläuft, bekannt sind die Salz-Route von Golotha nach Tashal, der Genin-Pfad von Tashal nach Thay, der Silberweg von Tashal nach Azadmere sowie die Fell-Straße von Tashal in den Norden nach Orbaal. Handelskarawanen sind ein beliebtes Ziel für Überfälle durch Banditen und Stammeskrieger, deshalb schließen sich jeweils größere Händlergruppen unter der Führung bewährter *Karawanenführer* und unter dem Schutz gutbezahlter Söldner zu großen *Karawanen* zusammen. Warentransporte sind kostspielig, so daß nur wertvolle Güter wie Gewürze, Farben, Papier und Edelmetalle diesen Aufwand lohnen, da sie hohe Gewinne erwarten lassen. Der Transport von Grundnahrungsmitteln über weitere Entfernungen als bis zum nächsten Marktflecken ist unüblich.

*Unterkunft* finden Reisende in besiedelten Gegenden privat bei der Landbevölkerung oder geschäftlich in Gasthäusern und Herbergen. Während erstere einen Platz im Stall oder in einer Scheune bieten können, erhält man in letzteren beiden Gelegenheit zum Schlaf in Betten, allerdings ist es üblich, das Bett mit 1-5 weiteren Personen zu teilen, Einzel- oder Doppelzimmer sind nahezu unbekannt. Neben den Schlafräumen bieten Gasthäuser häufig Stallungen, immer jedoch einen Schankraum mit Speis und Trank sowie Unterhaltung und Informationen über den weiteren Weg, denn Gasthäuser sind wie Märkte Orte der Kommunikation.

Die einzelnen Gilden, insbesondere die der Lotsen und die der Seeleute, unterhalten vielerorts Herbergen für ihre Mitglieder, in denen wandernde Gesellen und Meister kostenlose oder günstige Unterkunft und bisweilen auch Verpflegung erhalten.

Adlige und Kleriker finden in der Regel bei Standesgenossen Unterkunft, gleichsam bieten Klöster dem Reisenden Schutz und ein Mahl, dies teilweise auch Pilgern ärmerer Herkunft.

In der siedlungsnahen Wildnis findet man mit Glück Unterkunft bei den verstreut lebenden Waldbauern, Holzfällern, Köhlern, Harzkochern, Bergleuten, Jägern, Fallstellern oder Einsiedlern. Hat man weniger Glück, so muß man sich (wie auch in der Wildnis fernab der Zivilisation) selbst einrichten und eventuell ein Zelt aufschlagen oder unter seinem Wagen nächtigen.

*Hauptreisezeit* sind Sommer und Herbst, wenn die Wege relativ trocken und somit begehbar sind. Im Frühjahr verwandeln sich viele Wege in Morast, im Winter gefährdet die Kälte die Gesundheit der oftmals durch Fehl- oder Mangelernährung geschwächten Reisenden.

*Reiseausrüstung*: Reisende führen in der Regel zumindest einen wärmenden Mantel (als Ersatz für Wolldecke oder Schlafsack und als Wind- und Wetterschutz), einen Beutel für mitgeführte Habseligkeiten und die Wegzehrung, einen Stecken (als Gehilfe im Gebirge, zum Überspringen von Bachläufen, zur Verteidigung gegen wilde Tiere, etc.), einem gefüllten Wein- oder Wasserschlauch, Feuerzeug (etwa Feuerbohrer oder Feuerstein, sowie Zunder) und ein Messer bei sich. Reisende zu Pferde müssen noch an Futter für ihr Tier (Hafersack) und einen Beutel Silbermünzen denken, denn Reiter werden an Mautstellen besonders geschröpft.

## Technik und Wissenschaft

*Landwirtschaft*: Die Dreifelderwirtschaft ist noch unbekannt; Äcker werden bestenfalls mit Räderpflügen bearbeitet; etwa 1/3 des Getreideertrages wird als Saatgut wiederverwendet. Ochsen werden als Arbeitstiere eingesetzt, wo sie erschwänglich sind. Mühlen werden von Ochsen, Wasser und Wind angetrieben. Als Vieh werden Geflügel, Ziegen, Schafe, Rinder, Schweine und einige andere Tierarten gezüchtet.

*Mathematik*: Einfache Arithmetik, Geometrie und Zinsrechnung stellen nahezu das gesamte Wissen dieser Disziplin dar.

*Chemie*: Alchemisten betreiben chemische Studien. Dabei ist die Alkoholdestillation die letzte große Entdeckung. Chemisches Experimentieren findet man auch bei Apothekern und Ärzten (Heilmittel), Bergleuten (Metallurgie), Glasbläsern, Schnapsbrennern, Gerbern, Seifensiedern und Parfümeuren.

*Physik*: Bekannt sind in erster Linie einfache Gesetze der Mechanik, welche die Konstruktion von Mühlen, Pumpen, Kränen und weiteren Maschinen erlauben. Die Khuzdul verfügen jedoch über weiterreichendes Geheimwissen.

*Magie*: Die *Arkanen Künste* werden vielerorts als Wissenschaft anerkannt und als solche betrieben. Allerdings ist der Bevölkerung näheres unbekannt, da die Adepten ihr Wissen für sich behalten. Es existiert eine *Gilde der Arkanen Künste*, gegen deren Mitglieder vom Volk, Adel und Klerus aus vielerorts zahlreiche diffuse Verdächtigungen und Anschuldigungen ergehen.

*Biologie*: Das biologische Wissen beschränkt sich weitestgehend auf die genießbarkeit und potentielle Heilwirkung von Tieren und Pflanzen, sowie auf das anatomische Wissen der Chirurgen und Balsamierer.

*Medizin*: Chirurgen besitzen ein anatomisches Wissen, daß ihnen einfache Operationen (bei hohem Risiko für den Patienten) erlaubt. Das Wissen um Krankheiten und insbesondere um ihre Behandlung ist eher schlecht als recht. Die beliebtesten Behandlungsmethoden sind der Aderlaß, die Verabreichung von Kräuterpräparaten, der Einsatz von Amuletten sowie die Durchführung zweifelhafter magischer oder religiöser Rituale. Bekannt für ihre angeblich hervorragenden Fertigkeiten sind die Heiler der Sindarin.

*Baukunst*: Das typische Bauernhaus besteht aus zwei Räumen: Wohnraum und Stall. Verwendung finden ungebrannte Lehmziegel, Grassoden, Holz, Bruchstein und Findlinge; als Dachbedeckung Stroh, Rohr oder Grassoden. Stadthäuser besitzen in der Regel 2 oder mehr Geschosse, da Bauland in ummauerten Städten knapp und teuer ist. In Städten trifft man öfter auf Ziegeldächer, da in Städten die Brandgefahr groß ist. Die Unterkellerung ist, falls überhaupt vorhanden, meist nur partiell. Sakral- und Festungsbauten werden in gebrannten Ziegeln oder Stein errichtet. Unterkellerung ist hier häufiger zu finden und Mehrgeschossigkeit oder große Raumhöhen sind die Regel. Decken bestehen in der Regel aus Holz. Menschliche Baumeister sind in der Lage, Tonnen- und Kreuzgewölbe zu errichten, jedoch bildet auch hier khuzanische Baukunst mit ihren Methoden wiederum die Krone der Kunst.

# 10 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN

*Metallurgie:* Das Drahtziehen ist den Menschen auf Hârn noch nicht bekannt, ebensowenig ist ihnen die Fertigung von Platten-Vollrüstungen möglich. Waffenschmiede und Bergleute arbeiten ständig an der Verbesserung ihrer Werkstoffe und Produkte. Wiederum sind hier die Künste der khuzanischen Meister bislang unübertroffen.

*Astronomie:* Ist gleichzusetzen mit der *Astrologie*, derer Erkenntnisse man sich in vielen Situationen des Lebens bedient, vornehmlich wann immer eine wichtige Entscheidung (etwa in der Politik) ansteht.

## Religion

Der Pantheon Lythias umfaßt zehn Gottheiten, die sowohl in ihrer Welt Yashain als auch auf Kethira um Macht und Vorherrschaft sowie die Seelen der Sterblichen streiten:

### Der Pantheon

**Agrik**, „Herr der Vier Apokalyptischen Reiter; Meister der V’Hir; Unsterblicher Kriegsherr von Balgashang; Hort der Pestilenz, des Elends und Verfalls; Blindwütiger Schnitter; Tyrann der Verderbten Kammer; Hüter der zehntausend Wege.“ Agrik ist der bösertige Gott des Krieges, Brutherd der Gewalt um ihrer selbst willen. Sein Element ist das Feuer, seine Kirche ein Hort des Bruderhasses. Agrik wird gewöhnlich als mächtige humanoide, in grellrote Flammen gehüllte Gestalt mit ledrigen Fledermausflügeln, gespaltenen Hufen und rasiermesserscharfen Klauen dargestellt. Zwei Klauen der linken Hand wurden in einem alten Streit von der Göttin Larani abgeschlagen, diese Schmach wird Agrik niemals vergessen. Inmitten seiner Festung *Balgashang* liegt *Ak-Syt*, die schreckliche Kammer der Qualen. Sein oberster Diener ist der *Dämon Pameshlu der Unersättliche*, der Herr der Ausschweifung und Raserei, dessen Gier nach Blut ohnegleichen ist. Er wird dargestellt als Mensch in schwarzlackierter Kurbulrüstung mit seinem Breitschwert *Eryn* und seinem Schild *Okayra*. Weitere Diener Agriks sind die acht *V’Hir*, die aus acht Blutstropfen Agriks entstanden, die im Kampf gegen Larani zu Boden fielen, seine „Söhne“. Sie ähneln Agriks Erscheinung, sind jedoch kleiner und schwächer. Die Anbetung und die Kirche Agriks sind in Kaldor, Azadmere, Chybisa, Melderyn, Evael und Kanday verboten und werden mit dem Tode bedroht. In Tharda und Rethem erfreut sich die Kirche Agriks seit Einführung der Pamesani-Spiele zu Ehren Pameshlus wachsender Beliebtheit. Dort haben auch einige Kriegerorden, etwa der Kupferne Haken, Fuß gefaßt.

**Halea**, „Kaiserin des Überflusses; Königin der Freuden und der Selbsterfüllung; Sie, die den Handel abschließt; Hüterin der Schatzkammern des Himmels; Herrscherin über Herz und Lenden; Unkeusche Herrin der Zehn Vergessenen Stellungen und der Zehn Mal Zehn Intimen Künste; Goldene Verführerin der Karmesinroten Kammer.“ Halea ist die amoralische Göttin des Wohlstandes und der Freuden, eine Intrigantin, die von ihren Gläubigen unbeirrte Verehrung verlangt und Schmeicheleien jeder Art liebt. Sie wird als wohlproportionierte menschliche Frau von unglaublich sinnlicher Geschmeidigkeit dargestellt. Ihre Dienerinnen sind: *Dulcia*, Prinzessin der funkelnden Harmonien, die Muse der Musik und leidenschaftlichen Worte; *Elomia*, Prinzessin der Unternehmungen, die Schutzheilige des Handels; *Galopea*, Prinzessin der Feste, Muse der Freuden der Feinschmeckerei; *Sardura*, Prinzessin des Goldenen Zorns, der „Haken des Geschäfts“, Haleas Botin, falls Vertragsbedingungen nicht eingehalten werden; *Selina*, Prinzessin des Überflusses, Hüterin der Schätze Haleas; *Tania*, Prinzessin der kurzen Extase, eifersüchtige Halbgöttin der Erotik und Leidenschaft; *Thalia*, Prinzessin der glücklichen Wendung, Halbgöttin des Zufalls. Das Paradies der Halea-Verehrer ist *Corsilea*, Haleas edelsteingeschmückter Kristall-Palast, dessen oberstes 7. Stockwerk die *Karmesinrote Kammer* genannt wird. In diesem Palast erfreuen sich die verdienten Gläubigen endloser Orgien. Die Kirchenämter Haleas sind ausschließlich Frauen zugänglich. Männer haben die Ehre, als Tempelwachen, Gefährten und freigiebige Spender dienen zu dürfen. Halea-Tempel finden sich in jeder von Menschen bewohnten Stadt Hârn. Die Gottesdienste arten angeblich regelmäßig zu Orgien aus.

**Ilvir**, „Meister von Araka-Kalai; Brüter in der Einöde; Schlange der Unterwelt; Verfluchter Herr der dürren Zyklen; Prinz der Vaterlosen Massen; Feiger Herr der Unfruchtbaren Lande.“ Ilvir ist der amoralische Schöpfer der Ivashu. Seine Ethik ist ganz auf den Selbsterhalt konzentriert. Seine Gläubigen sind Individualisten, kreativ und mit einer Neigung zum Mystizismus. Obwohl die Zahl seiner Anhänger gering ist, existieren Dutzende von Sekten. Ilvirianismus ist bekannt für seine spalterischen und esoterischen Rituale. Ilvir ist ein Gestaltwandler, deshalb stellen ihn seine Anhänger durch Symbole dar. Seine angebliche Lieblingsform ist jedoch die eines großen, gallertartigen Wurms, der nach Belieben Gliedmaßen und Organe ausbildet. Ilvir residiert angeblich (als einziger der Götter) auf Kethira, nämlich in *Araka-Kalai*, in Mysin beim See Benath auf Hârn, wohin seine Anhänger Wallfahrten unternehmen. Ilvirs bekanntesten Diener sind *Ibenis der Seefahrer*, *Sudelrhynn Lehmträger* und *Chuchlaen Radmacher*, deren Funktion jedoch völlig unklar ist. Seine Gläubigen behaupten, bei gottgefälligem Verhalten in höheren Daseinsformen (etwa als Ivashu) wiedergeboren zu werden, wer Ilvir betrügt, werde mit ewigem Vergessen bestraft oder den Launen der anderen Gottheiten ausgesetzt.

**Larani**, „Schildmaid der Ehrbaren Sache; Wächterin Dolithors; Die Unfreiwillige Kriegerin; Lady der Paladine; Beschützerin der Mutigen.“ Larani ist die gütige Göttin des Rittertums und der Schlacht, die zögernde Göttin. Larani erscheint meist als großgewachsene Frau, gekleidet in ein weißes Gewand mit rotem Saum. Um ihre Taille und ihren Kopf trägt sie mehrere Silberreife, ihr Antlitz ist voll Anmut und sie ist immer von großer Kraft erfüllt, auch wenn sie diese nicht immer zeigt. Als *Schreckliche Herrin von fließendem Rot* trägt sie ihren blutroten Kettenpanzer *Angcaradina*, *Hyvrik*, den rot-weiß geschachten Schild und *Avarkiel* („das Schwert, das wehrhaft schlägt“, „Schwurbinder“, auch „Herold des Lebensendes“ genannt). Laranis Feinde sind Agrik und Morgath. Laranis Heimstatt ist die Burg *Dolithor* im Herzen des Landes *Tirithor*, dem „Land der Mächtigen“, dem Idealbild eines jeden feudalistischen Staates. Laranis Diener sind: *Mendiz*, Laranis Kammerherr und Heerführer in Dolithor; der nachdenkliche *Valamin*, ein Sohn der Peoni, der Laranis Zorn besänftigt; *Die Ritter von Tirith* unter dem Kommando *Orthas* sind die Botschafter und Wachen Laranis, deren Orden aus Halbgöttern und erwählten heldenhaften ehemaligen Menschen besteht. Larani wird vor allem vom Feudaladel Hârn verehrt, es existieren zwei der Kirche angeschlossener Ritterorden: der *Orden vom Geschachten Schild* (unterhalten vom *Orden Hyvriks*) und der *Orden der Lady der Paladine* (mit dem klerikaler Mutterorden *Orden vom Speer des Zerschlagenen Leids*).

**Morgath**, „Foltermeister der Unbeweinten Toten; Meister des Bösen; Lord der Gulmorvin vom Schwarzen Abgrund; Er, welcher den Schatten des Gestaltgewordenen Bösen wirft; Fürst des Chaos.“ Morgath ist von allen Göttern am schnellsten zu erzürnen und neigt auch am stärksten zu Gewalt und Wahnsinn. Er ist der Gott der Rache, der keinen Gedanken an Gerechtigkeit verschwendet und alles Hehre und Schöne verachtet. Er wird nur durch eine schwarze Kugel auf einem braunen Feld symbolisiert, häufig innerhalb eines unregelmäßigen Randes. Er ist bekannt als Meister der Untoten, der *Gulmorvin*. Seine Priester sind als skrupellose Monster verschrien, die ihrem Gott Menschenopfer darbieten. *Durakhar* (der „Düsterpol“), ein unendliches Tunnellabyrinth, das von den heulenden Seelen der schlimmsten Sünder bevölkert wird, ist als morgathische Hölle Ausgangspunkt alles Bösen. In ihm ruht *Bukrai*, „Die Kugel, die kein Auge fassen kann“, in deren Nähe Morgath sich oftmals aufhält. Die gefürchtetsten Diener Morgaths sind: *Klyss der Nekromant*, der in Gestalt einer schwarzverhüllten skelettartigen Gestalt die Gefilde der Sterblichen durchwandert, um Seelen für den Folterknecht zu sammeln. Dabei trägt er *Udra*, seinen Knochenstab, bei sich. *Myrvria die Versucherin* ist Klyss' Stellvertreterin und rekrutiert Seelen für die Reihen der Untoten. Die einzigen bekannten Morgath-Tempel Hârn stehen in Golotha und Coranan. Die offene Verehrung Morgaths ist in allen hârnischen Staaten außer Rethem und Tharda bei Todesstrafe verboten.

**Naveh**, „Herr der Pechschwarzen Schatten; Meister des Betrugs und der Bösen Träume; Herr der Letzten Illusion; Er, der mit dem Tod handelt; Unsichtbarer Lebensdieb; Katerschänder; Des Reichtums Sorge.“ Der gnadenloseste aller Götter. Im Gegensatz zu Morgath wird er von einer kalten und grausamen Intelligenz angetrieben. Mehr als alle anderen der Gott der Dunkelheit, der Diebe und Mörder. Der Vollbringer des Unmöglichen, Meister der Lügen und der Täuschung. Diener Navehs: *Dekejis*, der dämonische schwarze Kater Navehs; Voreinst das Schoßtier Haleas, die ihn jedoch abwies, nachdem Naveh in aus Rache für versagte Liebesdienste Haleas blendete und kastrierte. Naveh fertigte ihm als Ersatz ein Paar roter Augen an und wirft ihm die Genitalien sterblicher Opfer vor, auf daß sich die des Katers zurückbilden mögen. *Gekrisch*, die Hand der Verzweiflung, dessen klauengleiche Hand die Herzen seiner Opfer für immer zum Stillstand bringt; *Krasula*, der Jäger des Schlafes, ein Knabe mit einem wasserblauen und einem tiefschwarzen Auge, bringt schreckliche Alpträume; *Vesha*, der Mund der Falschheit, verbreitet Betrug und Verwirrung unter den Sterblichen, wobei ihm jede menschliche Lüge zusätzliche Kraft verleiht, während ihn jede unerfreuliche Wahrheit, der man ins Auge sieht, schwächt. Naveh haust in der trostlosen Stadt *Kamil* zusammen mit seinen treuesten Dienern und Verehrern. Die Kirche Navehs ist nahezu überall verboten.

**Peoni**, „Retterin und Spenderin des Erneueren Lebens; Quelle des Trostes; Herrin der Wahrheit; Ewige Tochter der Weißen Tugend; Beschützerin der Schwachen; Herrin der Fleißigen Arbeit und Reichen Ernte; Vertraute der Liebenden; Keusche Dame der Wahren Liebe.“ Peoni ist die freundlichste und sanfteste unter den Gottheiten. Sie nimmt jeden, der ein ehrliches Herz hat, auf, liebt die Helfenden, die Armen und Schwachen, die Unschuldigen und Machtlosen. Sie ist die Schutzgöttin der Heilkunst und des Ackerbaus und verantwortlich für den Jahresrhythmus. Sie verlangt von ihren Anhängern Sanftmut und Freundlichkeit, ist jedoch bereit, reuigen Sündern zu vergeben. Sie wird oft als junges Mädchen mit von der Arbeit rotgeschwollenen Händen dargestellt. Sie hat eine Vorliebe für Blumen, ganz besonders für Gänseblümchen. Zu Peonis Haushalt gehören: *Belsirasin*, der Weinende, ein waffenloser junger Krieger, der um jede Lüge und Täuschung eine Träne vergießt; als Herr der Tugend Peonis unversöhnlichster Diener; *Maermal*, Herr der Arbeit und des aufrichtigen Bemühens, der ohne einen Gedanken an Belohnung aus Pflichtgefühl seine Arbeit verrichtet. Wird sein Werk zerstört, so baut er es ohne Zorn neu auf. Dargestellt wird er als großer bronzener Ochse. *Tirrala*, die Zofe der Erneuerung, die Erste der Heilerinnen, eine schlanke, junge Frau mit erschöpften Gesichtszügen, die stets ein Skalpell und eine kleine Urne mit sich führt. *Yselde*, die Kupplerin, Herrin der ehrbaren Liebe, sorgt dafür, daß Liebende zueinander finden können; eine grundsätzlich gutgelaunte füllige Frau mittleren Alters, die oft einen Korb trägt. Peoni lebt mit ihren Dienern und ihren verstorbenen Gläubigen in den paradiesischen *Auen von Valon*. Ihre zölibatäre Priesterschaft ist geteilt in einen männlichen (*Der Untadelige Orden*) und einen weiblichen (*Der Orden des Trostes und der Freuden*) Orden, ihre Tempel verteilen ihre Habe an die Armen und sind ständig am Rande des Existenzminimums. Viele Priester ziehen als *Reslasva* (Bettelmönche) durch die Lande. Sowohl Peonie selbst, als auch ihre arbeitsamen Kleriker sind bei der Landbevölkerung allerorts sehr beliebt.

**Sarajin**, „König des Eisigen Windes; Herr der Gefährvollen Suche; Träger der Blutigen Axt; Meister der Frostigen Lande; Der Graue Mörder.“ Sarajin ist der amoralischer Gott der Kampfeslust, der seinen Gläubigen Furchtlosigkeit und Draufgängertum abverlangt. Er genießt es, das Schlachtengetümmel zu beobachten oder gar selbst einzugreifen. Die einzige Tugend, die seine Gläubigen bewundern, ist der Mut. Er ist der Hauptgott der Wikinger und Ivinier. Dargestellt wird er als blonder Krieger mit dichtem Vollbart, seine große zweischneidige Axt schwingend, die Berge spaltet und Stürme und Erdbeben verursacht. Er lebt in *Talagaad*, seiner Eisburg auf Yashain, wohin auch die Seelen seiner im Kampf gefallenen Gläubigen verbracht werden, um mit ihm Orgien zu feiern. Nahe seiner Burg steht *Meflygur*, der Baum aus dem Blut der Erschlagenen, dessen roten Äpfel den Sterblichen Unsterblichkeit und ewige Jugend verleihen. Seine Diener sind: *Usnarl*, Herr der Bären, ein großer weißer Bär sanften Wesens. Als einziger in der Lage, Sarajin im waffenlosen Zweikampf zu besiegen, er steht den Hilflosen Kreaturen bei und rächt Waldfrevel. *Njehu*, der Herr der Wale, ruht als

## 12 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN

riesiger Grauwal auf dem Meeresgrund und kann schreckliche Stürme hervorrufen. Oftmals wird berichtet, er habe treibenden Seeleuten das Leben gerettet. *Jarlak*, Herr der Kadaver, ist der Herr der weißen Wölfe, die Talagaad bewachen. Er ist der Bote Sarajins, der ganze Menschen lebendig verschlingen und so vor seinen Herrn bringen kann. Die *Elkyri* sind Sarajins Frauen und Helferinnen, die er aus den Reihen gefallener sterblicher Frauen wählt. Sarajins Gläubige sind nicht formell organisiert, klerikale Funktionen werden von bestimmten Clans ausgeübt. Der Glaube an Sarajin ist auf Hârn auf die Ivinier Orbaals und wenige weitere Verehrer beschränkt.

**Save-K'nor**, „Herr der Fragen, Rätsel und Irrgärten; Ratgeber der Götter; Lord der Narren; Er, der die Tränke mischt; Der Wissende; Hüter des Var-Hyvrak; Der Verlorene Führer.“ Beschrieben wird er als weiser Alter, der *Uhla*, die lichtlose Laterne, trägt, das Symbol für das endlose Streben nach Wissen und die Nutzlosigkeit der Suche nach der absoluten Wahrheit. Seine anderen Aspekte sind *Redira*, der wunderliche musikalische Narr und *Omono*, der Bettler, der nach Erleuchtung suchend nur Almosen erhält. Wie auch ihr Gott sehen sich dessen Gläubige zur Neutralität im Streit der Götter verpflichtet. Der Gott wohnt in Inor Teth, einem Gebäude auf Yashain, auf dessen Wänden das gesamte Wissen aller Rassen geschrieben steht. Hier arbeiten die *Vaenya*, die verstorbenen Gläubigen, am Weiterbau des Komplexes. Die wichtigsten Diener Save-K'nors sind die *Althar*, die neun Richter des Hehren Archivs: *Althea*, die Stimme der Wahrheit, Hüterin Uhlas; *Argenon*, der Hohe Rätselkönig; *Bronduschithrin*, der Herr der Lügen, ein flotter junger Wanderer, dessen Repertoire an Legenden und Erzählungen unerschöpflich ist; *Deocala*, *Desaria* und *Detasia*, die Suchenden, drei freundliche Frauen, mit dem Sammeln von Wissen beauftragt; *Thonahexus*, der Herold von Inor Teth; *Yerit* und *Ilyasha*, die Lehrer, Schutzpatrone der darstellenden Künste. Über die Kirche des Save-K'nor ist wenig bekannt, außer, daß sie Informationen aller Art sammelt und spendablen Gläubigen zuweilen Rat gewährt.

**Siem**, „Meister der Gebieter der Träume; Spender der Wohltätigen Träume und des Segenreichen Vergessens; Lord des Sternenklaaren, Dreifach Gepriesenen Reiches; König des Äußersten Westens; Meister der Losgerissenen in der Fremde; Geist des Nebels; Unveränderlicher Herr der Azurnen Schale.“ Er erscheint als elbischer Herrscher, in einen grünsilbernen Mantel gekleidet und mit einem Sternenkranz gekrönt, seine Aura erweckt verwirrende Gefühle von Stärke und Sehnsucht, seine Augen sind ein Spiegel seiner Weisheit. Siem ist der älteste der Götter, er ist geduldig, sein Wesen ist mit der Zeit verbunden, sein Handeln verwirrend, doch auf lange Sicht erfolgreich. Er ist der Gott der Sindarin und Khuzdul. Zu seinem Hof gehören folgende Halbgötter: *Sereniel*, der Richter der Steine oder Halblord, der sich bei Siem für die Belange der Zwerge einsetzt. Als schlanker, feingliedriger Mann durchschnittlicher Größe richtet er mit seiner linken Eisernen Faust die toten Khuzdul, deren Seele er zu zerquetschen sucht. Nur Seelen, die seiner Gewalt widerstehen, sind des Seligen Reiches würdig. Er ist es, der das Innere der Planeten formt. *Sweldre*, der Prinz der Sterne oder Schreiber im Zwielight, spricht für die Belange der Sindarin. Er ist der Erfinder des Selenischen und der Sindarin Lehrer in Musik und Poesie. Sein Reich sind die Sterne und Yael, der Mond. Die *Aulamithri* sind freiwillige Diener Siems, Geistwesen, die Sterblichen nur im Mondlicht sichtbar werden und im Auftrag ihres Herrn Träume, Botschaften und Vergessen zu diesen tragen. Der König des Äußersten Westens lebt im Reich der Seligen. Dieses ist für die Elben schon vor dem Tod erreichbar. Es gibt weder Kirchen noch Tempel Siems, wohl aber *Heilige Haine* (von den Menschen Hexenkreise, von den Sindarin Taur-im-Aina genannt), die angeblich auf esoterische Weise mit anderen Welten, der Gottheit und der Natur im allgemeinen verbunden sind und als Ort des Gebets und der Meditation dienen.

### Temple und Abteien

### Recht

Die *Volljährigkeit* erlangt ein Mensch mit der Vollendung seines 21. Lebensjahres. Dies ist das Alter, in dem Erben über den Nachlaß ihrer Vorfahren verfügen dürfen und auch sonst volle Rechtsfähigkeit erlangen. Frauen haben in den meisten Staaten theoretisch dieselben Rechte wie Männer, werden jedoch in der Praxis meistens benachteiligt wenn nicht gar unterdrückt (Einen Ausweg aus den Fesseln der Gesellschaft bietet unzufriedenen Frauen dann noch der Beitritt zu einem der kirchlichen Orden).

Nur Adlige und Freie dürfen königliche oder städtische Gerichte anrufen oder von diesen zur Verantwortung gezogen werden. Leibeigene und Sklaven rufen immer ihren Lehnsherrn bzw. Besitzer an, wenn sie untereinander streiten. In Konflikten zwischen Unfreien und Freien vertritt immer der Lehnsherr/Besitzer die Interessen seiner Unterworfenen.

Im Strafrecht unterscheidet man zwischen *weltlichem* und *kanonischem* (kirchlichem) Recht. Es folgt eine kurze Auflistung einiger Verbrechen und die bei diesen zu erwartenden Strafen. Man beachte bitte, daß die *Anstiftung* oder *Beihilfe* zu einem Vergehen in der Regel dieselbe Strafe nach sich zieht, wie das eigentliche Verbrechen.

### Landrecht, Lehnrecht, Stadtrecht

### Gerichtsbarkeit und Prozeß

### Einige Vergehen und Strafen

*Staatsverbrechen*, als Kapitalverbrechen geahndete gegen den Souverän gerichtete Vergehen, die einzigen Gesetze, die üblicherweise auch bei Adligen Anwendung finden:

*Rebellion* - Verlust von Besitz und Titeln, Verbannung, Tod.

*Königsmord* - Tod (üblicherweise nach Folterung).

## HINTERGRUNDWISSEN ZU HÄRN 13

*Verrat* - Verbannung, Tod.

*Tempelverbrechen*: Rechtmäßig anerkannte Kirchen haben das Recht, Tempelgerichte abzuhalten, um über eine Anzahl religiöser Vergehen zu richten. Gottesurteile sind dabei üblich, für Exekutionen ist jedoch die Zustimmung weltlicher Autoritäten nötig.

*Blasphemie* - Schelte, Entfernen der Zunge.

*Bruch von Tempelprivilegien* - Auspeitschen, Prügelstrafe, Pfählen.

*Schändung* - Auspeitschen, Prügelstrafe, Brandmarken, Tod.

*Häresie* - Verstümmelung, Tod durch Verbrennen, Pfählen.

*Hexerei* - (nicht in Rethem und Tharda) Tod durch Verbrennen.

*Sozialverbrechen*: Gewaltverbrechen gegen Gemeinde. Normalerweise erleiden nur Bürger die schwereren Strafen, Adligen wird, falls überhaupt, meist lediglich eine Wiedergutmachung abverlangt.

*Entführung* - Wiedergutmachung, Geldstrafe, Kerker.

*Körperverletzung* - Wiedergutmachung, Pranger, Auspeitschen, Prügelstrafe.

*Kannibalismus* - (Kapitalverbrechen) Hungertod, Tod durch Verbrennen.

*Totschlag* - (Kapitalverbrechen) Wiedergutmachung, Geldstrafe, Kerker.

*Mord* - (Kapitalverbrechen) Wiedergutmachung, Geldstrafe, Tod durch Erhängen.

*Unanständigkeit* - Pranger, Kerker, Steinigung.

*Vergewaltigung, Ehebruch* - Auspeitschen, Prügelstrafe, Wiedergutmachung, Kastration, Steinigung.

*Verleumdung* - Schelte, Entfernen der Zunge, Wiedergutmachung, Auspeitschen, Prügelstrafe.

*Wirtschaftsverbrechen*: Weltliche Verbrechen, die lediglich ökonomischen Schaden verursachen. Keines ist Kapitalvergehen, solange kein ggl. Privileg darin verwickelt ist.

*Bruch von Gildenprivilegien* - Beschlagnahme von Besitz, Geldstrafe, Wiedergutmachung, Verbannung.

*Fälscherei, Betrug* - Geldstrafe, Wiedergutmachung, Kerker, Tod.

*Diebstahl* - Auspeitschen, Prügelstrafe, Geldstrafe, Pranger, Wiedergutmachung, Kerker, Tod durch Erhängen.

*Piraterie, Straßenräuberei* - (Kapitalverbrechen) Geldstrafe, Kerker, Tod.

*Wilderei* - (auf Kronland Kapitalverbrechen) Wiedergutmachung, Geldstrafe, Auspeitschen, Prügelstrafe, Brandmarken, Verbannung, Tod durch Erhängen.

*Schmuggeln* - (Kapitalverbrechen) Geldstrafe, Kerker, Tod durch Erhängen.

*Steuerhinterziehung* - (Kapitalverbrechen) Wiedergutmachung, Geldstrafe, Pranger, Auspeitschen, Prügelstrafe, Tod.

*Privilegsverbrechen*: Verbrechen, die den Mißbrauch oder die widerrechtliche Aneignung einer Art Privileg, Verpflichtung oder Recht betreffen. Ein Angriff auf die soziale Ordnung.

*Vertrauensmißbrauch* - Verlust von Amt, Titel und Besitz, Kerker, Verbannung, Tod.

*Verletzung von Rang* - Auspeitschen, Prügelstrafe, Kerker, Brandmarkung, Tod.

*Behinderung der Justiz* - (Kapitalverbrechen, falls mit einem solchen verbunden) Pranger, Geldstrafe, Kerker, Erhängen.

Zu guter letzt eine Bemerkung zum Prozeßrecht: Nur Kapitalvergehen werden von der Krone verfolgt und zur Anklage gebracht. In alle anderen Fällen muß eine Anklageerhebung von einem Betroffenen oder dessen Sippe aus erfolgen. Die teilweise nicht unerheblichen Gerichtskosten hat immer der Verlierer zu bestreiten. Für die Beweisführung sind Ankläger und Beschuldigter selbst verantwortlich. Sollte eine erhobene Anklage zu keiner Verurteilung des Beschuldigten führen, so trifft die Strafe, die für das vorgeworfene Vergehen ausgesetzt ist, in aller Regel den Kläger. Dieses Verfahren gewährleistet, daß die Justiz von einer Prozeßflut verschont bleibt und hat außerdem zur Folge, daß sich streitende Parteien meist außergerichtlich in einem Vergleich einigen.

## Kunst, Musik, Spiel und Unterhaltung

### Sprachen und Schriften

#### **Sprachen und Schriften**

Die auf Hårn verbreiteten Sprachen sind:

- Hårnisch, die allgemein geläufige Sprache auf den hårnischen Inseln;
- Jarinesisch, die Sprache der menschlichen Ureinwohner wird nunmehr nur noch in Süd-Orbaal sowie in Nordwest-Hårn gesprochen;
- Khuzan, die Sprache der Khuzdul, die sie jedoch keinem Artfremden lehren;

## 14 HINTERGRUNDWISSEN ZU HÂRN

- Sindar, die Sprache der Sindarin.

Zwar wird nahezu überall auf Hârn Hârnisch gesprochen, doch besitzt nahezu jede Region, jeder Stamm und jedes abgelegene Dorf seinen charakteristischen *Dialekt*, der Außenstehenden die Kommunikation mitunter wesentlich erschweren kann.

Die verwendeten Schriften sind:

- Runisch, bei den Khuzdul und Iviniern;
- Lakisch, in den übrigen Teilen Hârn;
- Selenisch, die Schrift der Sindarin.

Nur wenige Einwohner Hârn sind des Lesens und Schreibens mächtig. Zu dieser Minderheit gehören die Angehörigen der Kirchen, die Angehörigen der Gilden der Herolde, der Schreiber, der Rechtsgelehrten und der Lotsen, die Shek-Pvar (die Magier), einige andere Gelehrte sowie ein Teil der Händler und des Adels.

### ***Bücher und Pergamente***

### **Weiterführende Informationen**

Als Spieler setzt Ihr euch intensiv mit der Persönlichkeit eures SC und dessen Umwelt auseinander. Dabei werdet Ihr auf mancherlei Fragen stoßen, die Ihr trotz eigener Überlegungen nicht zufriedenstellend lösen könnt. Dies mag aus Unerfahrenheit im Spiel, von mangelndem Hintergrundwissen oder einfach mangelndem Einfühlungsvermögen für die Spielwelt oder deren Bewohner herrühren. Solltet Ihr irgendwann in eine solche Situation geraten, so fragt den Spielleiter, der sich mit derartigen Aspekten teilweise monatelang beschäftigt hat und sein Wissen gerne weitergibt.

Andererseits werden Situationen auftreten, in denen Ihr als Spieler mehr über ein Thema wißt, als der Spielleiter. In diesem Falle versucht bitte, es dem armen geplagten SL nachzusehen und klärt ihn über sein Unwissen auf. Sicherlich lernt er um so lieber hinzu, wenn er dabei nicht über den Tisch hinweg angeschnautzt wird, sondern etwa im Anschluß an eine Spielsitzung (Wenn der zu klärende Sachverhalt nicht von allergrößter Wichtigkeit ist wird so eine stimmungsvollere Spielatmosphäre gewahrt, denn Besserwisserei macht den wenigsten anderen an der Sitzung beteiligten Spielern Spaß, untergräbt die Illusion vom allwissenden Meister und damit dessen Autorität. Erfahrene Spieler wissen, daß dies dem Spiel eher schadet als nützt!) auf seine Fehler hingewiesen wird. Habt Geduld mit eurem SL, Ihr würdet staunen, wenn Ihr wüßtet, wieviel Geduld er oftmals für Euch aufbringt!

Solltet Ihr zum Spielen eures SC weitergehendes Hintergrundmaterial, etwa Informationen zu den Kirchen, zur Magie, zu einzelnen Stämmen oder anderen Bereichen benötigen, so bittet den SL darum, daß er Euch dieses zugänglich macht. Habt bitte Verständnis dafür, daß Euch der SL bestimmte Auskünfte verweigern oder Euch zuweilen sogar bewußt falsche Informationen geben wird. In diesen Fällen verlangt Ihr Dinge preiszugeben, deren Kenntnis sich negativ auf das Spiel auswirken würde: Es wird langweiliger, wenn es weniger Neues zu entdecken gibt; was etwa hättet Ihr davon, wenn Ihr wüßtet, ob die Götter wirklich existieren? Das Spiel würde dann doch manches an Spannung verlieren, oder? Und schließlich wissen die Personen, die Ihr im Spiel darstellt, auch vieles nicht. Gerade in einer quasi-mittelalterlichen Welt ist das, woran man glaubt, mindestens genauso wichtig, wie das, was man mit Sicherheit weiß.