

# **Die Schattenreiche stellen sich vor**



Player's Guide der Schattenreiche

5. Auflage  
Januar 2023

# Inhalt

<b>SCHATTENREICHE - PLAYER'S GUIDE</b> .....	<b>3</b>
GESCHICHTE DES HINTERGRUNDS .....	3
LIVE-ROLLENSPIEL .....	3
FEIND DES LICHTS .....	5
<i>Ursprung der Schattenreiche</i> .....	5
<i>Die großen Kriege</i> .....	5
<i>Zersplitterung und Niedergang</i> .....	6
<i>Die Schattenreiche heute</i> .....	6
DIE ARCHATE .....	7
<i>Ranuk – Verlorenes Archat</i> .....	8
KULTUR IN DEN REICHEN .....	9
<i>Sprache und Schrift</i> .....	9
<i>Das Schattenkonzil</i> .....	10
<i>Innere Ordnung</i> .....	10
<i>Währung</i> .....	11
<i>Götter und Kulte</i> .....	11
AUF SKLAVENRÜCKEN .....	12
<i>Wirtschaft</i> .....	13
MILITÄRWESEN.....	14
<i>Leben im Krieg</i> .....	14
<i>Divide et Impera</i> .....	14
<i>Die mächtigsten Kriegsherren</i> .....	15
<i>Krieg und Frieden</i> .....	16
<i>Gardeheere</i> .....	16
EIN KURZES WHO-IS-WHO .....	17
<i>Die Schattenfürsten</i> .....	17
<i>Tentkor von Zerrach, ein Dämon</i> .....	17
<i>General Mork, ein schwarzer Ork</i> .....	17
<i>Größen von heute</i> .....	19
<i>Größen von einst</i> .....	20
SPIELERCHARAKTERE AUS DEN REICHEN.....	21
<i>Spielbare Rassen</i> .....	21
BESPIELTE ARCHATE .....	22
<i>Charakterklassen des Archats Nordmar</i> .....	23
KAMPAGNENSPIEL IN DEN MITTELLANDEN UND SÜDLÄNDE .....	23
<i>News aus den Mittellanden</i> .....	23
<i>Die Mittelländischen Gebiete</i> .....	23
<i>Die Südländischen Gebiete</i> .....	24
<i>Aktuelles</i> .....	24
SCHLUSSWORT .....	24
FAQ.....	25
KARTE DER SCHATTENREICHE .....	28
KARTE VON TELEP NÓR.....	29

# Schattenreiche - Player's Guide

Das vorliegende Skript entstand aus dem Versuch heraus, die existierenden Infos zum Hintergrund der Schattenreiche zu bündeln und im übertragenen Sinne zwischen zwei Buchdeckel zu pressen, damit jeder Spieler sich eine halbwegs detaillierte Basis an Hintergrundwissen anlesen kann.

## Geschichte des Hintergrunds

Die Schattenreiche wurden schon vor 1994 aktiv bespielt, damals von einer Erlanger und Nürnberger Gruppe, die einen Zirkel aus dem Archat Petschora darstellte, Diener des „Schwarzen Lords“ Jertegh. Der damalige Hintergrund der „Westlichen Dunkelreiche“, später umbenannt in „Schattenreiche“, war im Wesentlichen identisch mit dem heutigen Hintergrund, Änderungen dienten lediglich zur Erweiterung oder zur Behebung logischer Lücken. Fünf Jahre später, nämlich 1999, wurden die Schattenreiche von einer großen Zahl Spieler begeistert bespielt und waren ein Teil der Kampagne Mittellande. Gemeinsam mit anderen zwielichten Reichen bilden sie den „dunklen“ Teil der Mittellande und bieten so den „guten“ und neutralen Ländern und Gruppen eine Chance, sich im Spiel mit einem mächtigen, intriganten Feind zu messen, während „dunklen“ Spielercharakteren die Möglichkeit gegeben wird, eine finstere Hochkultur spielerisch darzustellen, die mit ihren unterworfenen Teilvölkern ebenso vielfältig ist wie die freien Mittellande und Südländer. Aktuell bespielen wir aktiv das Archat Telep Nóir in den Südländern.

## Live-Rollenspiel

Obwohl sich der Hintergrund der Schattenreiche auch hervorragend für normales Rollenspiel eignet, ist er doch primär für Live-Rollenspiel entworfen worden. Live-Rollenspiel, kurz LARP (Live Adventure Role-Play), ist der Versuch, eine phantastische Welt, ähnlich wie Tolkiens Mittelerde oder

Weis/Hickmans Krynn, durch Rollenspiel darzustellen und lebendig zu machen. Man stellt sich das am besten als eine Art Improvisationstheater vor. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Figur, wie sie uns als Romanfigur in einem Fantasy-Roman begegnen könnte, und macht sich mit dem Hintergrund und den Fähigkeiten der Figur vertraut. Eine Spielleitung gibt einen groben Handlungsrahmen vor und behält die Kontrolle über die Aktionen einiger Figuren, sogenannter NSC (Nichtspieler-Charaktere), während andere Spieler ihre Figuren völlig frei entwerfen und als SC (Spieler-Charaktere) durch das Spiel führen. Innerhalb des durch die Vorgaben der Spielleitung und die Ambitionen der einzelnen Figuren entstehenden Szenarios beginnt nun eine Art Theaterspiel ohne Drehbuch und Publikum. Jeder nimmt am Spiel teil, und keiner weiß so genau, wie die Handlung ausgeht.

Bei einem Live-Rollenspiel gibt es normalerweise keine Gewinner oder Verlierer, es geht nur darum, seine eigene Rolle mit allen Stärken und Schwächen möglichst schön und stimmungsvoll darzustellen, mit Kostüm, Schminke, intensivem Spiel etc., um allen Beteiligten möglichst viel Spaß zu bieten. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass die eine oder andere Figur Böses erleben muss oder sogar (wie manche Figuren im Theater) stirbt, aber da es sich nur um ein Spiel handelt, ist das nicht weiter schlimm, der Spieler kann ja als anderer Charakter wieder ins Geschehen einsteigen. Kein Spieler wird real verletzt oder beleidigt.

Es muss leider immer wieder gesagt werden, obwohl es eigentlich klar sein sollte: Bei einem Spiel, das eine Fantasy-Geschichte darstellt, kommt die Sprache unweigerlich auf das Thema Magie und Zauberei. Wie in jedem Märchen oder Fantasy-Roman gibt es auch im LARP Elfen und Drachen, Dämonen und Geister, Hexen und Zauberer. Da es sich aber nur um ein Spiel mit Theatercharakter handelt, werden solche Dinge auch nur im Spiel dargestellt. Ein Spieler, der einen Zauberer spielt, kann natürlich nicht wirklich zaubern, sondern greift auf einfache Hilfsmittel zurück, etwa die Hilfe und Phantasie seiner Mitspieler. Mit Okkultismus oder irgendwelchem esoterischen Hokuspokus hat das Ganze nichts zu tun. Wer

an solche Dinge glaubt oder derartige Praktiken anwendet, der hat im Rollenspiel nichts zu suchen oder sollte sich klar darüber sein, dass es sich nur um ein Spiel handelt, in dem ein „Freundschaftszauber“ zum Beispiel nur darin besteht, dass das „Opfer“ so tut, als sei es mit der Figur des Zauberers befreundet.

Ähnliches gilt, gerade im Zusammenhang mit diesem Player's Guide, für die Begriffe „Gut und Böse“. Da wir uns, wie inzwischen bereits mehrfach erwähnt, in einem Spiel befinden, handelt es sich auch bei Dämonen, Orks, Chaostkultisten und den Anhängern böser Götter lediglich um Spieler, die für die Dauer einer LARP-Veranstaltung in eine „böse“ Rolle schlüpfen. Sie stellen eben die Schurken und Bösewichte dar, die im Spiel auftauchen. Ein Spieler, dessen Figur im Spiel finstere Götter anbetet und nachts Jungfrauen opfert, um Dämonen zu beschwören, ist ebenso wenig wirklich böse wie ein Schauspieler, der im Theater bei einer Inszenierung von Goethes „Faust“ den Mephisto spielt. Es ist nur eine Rolle, und weder glaubt der Spieler tatsächlich an böse Götter, noch wird tatsächlich jemand geopfert. Es handelt sich wieder einmal nur um aufwendig inszeniertes Spiel mit Spezialeffekten, das mit „echtem“ Satanskult nicht das Geringste zu tun hat. Wer tatsächlich an so etwas glaubt, der fliegt hochkant von der Veranstaltung! Wir wollen mit solchen gefährlichen Kaspern nichts zu tun haben, da sie mit ihren kaputten Vorstellungen Spiel und Mitspieler gefährden und höchstwahrscheinlich nicht zwischen Spiel und Realität trennen können. Spieler einer „dunklen“ Rolle müssen sich klar darüber sein, dass es sich tatsächlich nur um eine Rolle handelt. Dies stellt eine größere Herausforderung dar als das Spielen eines „guten“ Charakters, da man sich leichter mit einem positiven Helden identifizieren kann als mit einem Charakter, dessen Gedanken und Taten den Anschauungen unserer Kultur grundlegend widersprechen. Gerade in dieser Distanz zur eigenen Rolle liegt aber auch der besondere Reiz, da man viel intensiver ins Spiel eintauchen kann und keine Gefahr läuft, sich zu sehr in seine Rolle zu „verlieben“. Dunkle Charaktere bieten anderen Spielern die Möglichkeit, im Spiel „gegen das Böse zu kämpfen“ und stellen damit eine Bereicherung dar. Da sie aber über ihre eigenen Ziele und

Fähigkeiten im Spiel verfügen wie ihre guten Gegenspieler und sich nicht so leicht geschlagen geben, stellen sie eine echte Herausforderung für beide Seiten dar.

*Noch einmal in Kurzform:*

- *Live-Rollenspiel ist nur ein Spiel.*
- *Die Rollen haben, ähnlich wie Theaterrollen, nichts mit der Person des Spielers zu tun.*
- *Es geht nicht darum, auf eigenen Vorteil zu spielen, sondern das Spiel für die anderen Teilnehmer mit gutem Rollenspiel zu bereichern.*
- *Magie ist auch nur ein Teil des Spiels. Okkultismus hat im LARP nichts zu suchen.*
- *Auch die „Bösen“ sind nur Spielrollen. Niemand, der eine böse Rolle übernimmt, glaubt wirklich an das, was er da spielt.*

Spieler eines dunklen Charakters müssen also bereit sein, Abstriche bei ihrer freien Spielentfaltung zu machen, wenn es der Hintergrund erfordert. Es ist zum Beispiel völlig egal, welche tollen Fertigkeiten Euch irgendeine SL anzaubert. Habt Ihr auch nur den geringsten Verdacht, dass die Sache irgendwie pappnasig wirkt, dann WEG DAMIT! Ebenso ist es mit Spielern, die sich nicht gerne in eine Struktur einordnen (und zwar NICHT als oberes Ende): Tut uns leid, Leute, aber die Schattenreiche sind nun mal ein geordnetes System.

Besonderes Gewicht liegt auf dem Vermerk bezüglich Spielweise. Wir versuchen, unseren Hintergrund als Bereicherung der Spiellandschaft einzusetzen. Aus diesem Grund behalten sich die Schöpfer des Hintergrunds der „Schattenreiche“ vor, Spieler von der Verwendung dieses Hintergrunds auszuschließen, die darauf abzielen, sich einen möglichst starken Charakter zu konstruieren, ohne alle Aspekte ihres Charakters mit den Vorgaben in Einklang zu bringen. Sprich: Jede Art von Powerplayer ist unerwünscht und muss sich leider woanders umschaun.

## Feind des Lichts

Bei den Rus, einem rauen Stamm von Nordleuten weit im Osten, gibt es seit Jahrhunderten die Legende vom Schatten hinter den Bergen, dem Feind der freien Reiche. Obwohl sie selbst



die Stämme der Slawenvölker unterjocht haben, erzählen sie von einem finsternen Land, welches alle Völker verschlingt und zerschlägt. Im Jahre 968 mittelländischer Zeitrechnung wurde diese Legende wahr, als ein Heer der Schattenreiche die Braunen Berge überschritt und das Rus-Herzogtum Kronn überrannte. Mit diesem Ereignis betrat eine neue Macht die Bühne der mittelländischen Welt.

### Ursprung der Schattenreiche

Im Zuge der Niederwerfung mehrerer dunkler Tyrannen im fernen Osten floh vor sehr langer Zeit ein Wesen namens Morwor, mutmaßlich ein Mensch, nach Norden. Er folgte einem mächtigen Fluss, der durch ein zunehmend totes und verwüstetes Land strömte. Kurz bevor er das Eismeer erreichte, gelangte er in die Ruinen einer Stadt, die so groß war, dass es seine Vorstellung überstieg. Die Stadt war vollständig aus schwarzem Gestein erbaut und erstreckte sich bis tief unter die geborstene Erde und bis hoch in den immerzu verdunkelten Himmel. Morwor vermutete, dass es sich um die Finsterbinge handelte, erbaut bei der Erschaffung der Welt, um dem Dunklen Feind als Zuflucht vor den Lichtmächten zu dienen. Nach dem großen Krieg des Lichts gegen die Finsternis wurde diese mythische Festung geschleift, und Licht wie Dunkel verließen die Welt. In den Tiefen dieser Stadt schuf Morwor drei große Kristalle voll dunkler Magie, die drei großen Unheilssteine. Mit Hilfe dieser Kristalle (Finsternis, Macht und Gewalt) errichteten drei Dämonen ein Reich des Bösen im Norden der Welt. Nur eines dieser Reiche, nämlich das westlich gelegene Reich das den Kristall der Macht in seinem Besitz hat, besteht bis heute. Von der gewaltigen Ruine der Schwarzen Stadt aus versklavte der Dämon Trenkoor drei

Stämme der Menschen: Khun, Trun und Horuk, die Stämme der Kurgisen. Ihre barbarischen Steppenreiche bilden den Kern der heutigen Schattenreiche.

### Die großen Kriege

Um die Rückkehr des Dunklen in die Welt vorzubereiten, erklärte Trenkoor nun die Unterwerfung der gesamten Welt zu seiner obersten Aufgabe. Seine dämonischen Vasallen rotteten die Völker der umliegenden Lande systematisch aus oder versklavten sie und stießen so zum ersten Mal auf die Barriere der Braunen Berge. Um Feinde in diesem Bereich auszuschalten und der Bedrohung durch Reitervölker aus dem Süden Herr zu werden, schloss Trenkoor eine Allianz mit dem schon lange dem Dunkel verfallenen Elfenreich Forondor, in der Menschensprache Nordmar genannt. Der Elfenaristokrat Sildar führte einen Umsturz in Forondor herbei und schloss sich der Schwarzen Stadt Finsterbinge an. Die größten Feinde der Allianz blieben bis zum heutigen Tag das Dunkle Imperium des Ostens, die Steppenvölker im Süden sowie die Nordmänner der westlich gelegenen Küsten. 178 überschritten die Schattenheere zum ersten Mal die Berge, um gegen ein Reich namens Sarmah Krieg zu führen. Um 500 drangen Steppenvölker bis fast nach Finsterbinge vor und gaben so den Auftakt zu einer Reihe von Rückschlägen, die erst um 700 nachließen. Die List der Elfen und die Verlockung durch Trenkoors Macht brachten um diese Zeit ein weiteres Volk unter den Schatten der Schwarzen Stadt, welches von Natur aus dem Licht entsprang. Das Sonnenreich der Güldener, hohe Menschen, die im Süden gegen das Imperium Krieg führten, schloss sich nach einem blutigen Putsch den Schattenreichen an und unterjochte gemeinsam mit diesen das Großreich von Karagand sowie zahllose Barbarenreiche im Süden und Osten, während Forondors Flotten Hunderte von Menschendörfern entlang der Küsten brandschatzten und versklavten. Alle Gegner außer dem Dunklen Imperium erstarrten in Grauen vor dem Namen Trenkoor. Nun waren die Weichen gestellt für den neuerlichen Schritt nach Westen.

Als 968 das Herzogtum Kronn unter einem Aufstand zu zerbrechen drohte, machten es die Schattenreiche dem Erdboden gleich. Gro-

ße Gebiete westlich der Berge wurden erobert, und die ständig nachströmenden Heere der Schwarzen Stadt rückten in einem fünfundzwanzig Jahre langen Feldzug bis vor die Hauptstädte der Rus und Waräger. Trenkoors Reich hatte eine riesige Ausdehnung erreicht, seine Macht glich der eines Gottes. Dann schlug das Schicksal zurück. Von einem Tag auf den nächsten, bis heute ein unlösbares Rätsel, war Trenkooor verschwunden, und die Schattenreiche waren der einenden Hand beraubt, die sie lenkte.

### **Zersplitterung und Niedergang**

Drei Vasallen erhoben Anspruch auf die Nachfolge des Dämonenfürsten. Bald aber waren es nur noch der Elfenfürst Vrash und der mächtige Herzog Warlock aus dem Stamm Trun, die ihren Mitkonkurrenten Harkon verbannten und ihre jeweiligen Anhänger um sich scharten. Während sich die Orden der Schwarzen Stadt still verhielten, stürzten die Reiche in einen blutigen Thronfolgekrieg. Zwar gab es keine Einbußen an Territorium, doch die Schlagkraft der Reiche schrumpfte empfindlich. Sieger dieses Bürgerkriegs waren die Elfen von Nordmar/Forondor, deren Fürst sich in der Schwarzen Stadt zum Ersten des Schattenkonzils erhob. Die einzelnen Reiche waren weit auseinandergerückt, und obwohl die größten Widersacher hart bestraft wurden, musste Vrash sich an eine in zwei Lager gesplante Allianz gewöhnen. In den kommenden Jahren wurden die Schäden des Krieges eingedämmt, was den umgebenden Völkern Zeit gab, sich zu erholen.

Der innere Verfall der Schattenreiche war nicht aufzuhalten. Im bitteren Winter 995/6 schlossen sich die zwei verbliebenen Gegner des Elfenfürsten noch einmal zusammen und marschierten diesmal direkt gegen die Schwarze Stadt. Ihr Ziel war es, die Schattenreiche unter sich aufzuteilen. Herzog Goron von Kronn siegte westlich der Berge unter immensen Verlusten und vernichtete Vrashs in aller Eile zusammengezogene Gegenwehr an der Küste bei Arkh-Angell. Auch der Güldenerherzog Kraal trieb Vrashs Anhänger vor sich her, starb aber in den Straßenkämpfen beim Einmarsch in die Schwarze Stadt. Unter hohen Verlusten gelang es den Loyalisten, Kraals Verbündete zu schlagen und Goron am Überschreiten der

Berge zu hindern. Das Ende des Winterkriegs befreite Vrash somit von seinen beiden ärgsten Gegnern. Aber um welchen Preis. Die Nordleute und Rus fielen in das fast menschenleere Kronn ein und eroberten alle Reiche westlich der Berge zurück, mit Ausnahme des Archats Petschora, wohin sich die Truppenreste der Gegner geflüchtet hatten. Mit dem Güldenland fielen noch drei weitere Archate von der Schwarzen Stadt ab, darunter die einst so wichtigen Südprovinzen. Das Dunkle Imperium nutzte die Gunst der Stunde und schluckte große Teile des Ostens. Vrash hatte keine Mittel mehr, um die Tributforderungen an die Reiche im Süden aufrecht zu erhalten.

Die Schattenreiche waren am Ende. Von Feinden umgeben, innerlich geschwächt, auf einen Bruchteil ihrer einstigen Größe geschrumpft. Vor diesem Hintergrund begann das Archat Forondor im Jahre 998 mit einem neuen Plan: der Suche nach Verbündeten im fernen Westen.

### **Die Schattenreiche heute**

Durch sorgfältige Außenpolitik ist es den Reichen inzwischen gelungen, den Status Quo zu stabilisieren. Verbündete in Schlüsselpositionen sorgen für ein Ende der verlustreichen Kriege im Süden und Osten, im Westen bilden die Braunen Berge mit ihren Passfestungen wieder eine natürliche Barriere. Vrash hat in vielem bewiesen, dass er seinem dämonischen Vorgänger ein würdiger Nachfolger ist. Die Welt hat sich verändert, seit die Kreatur Morwor in die Ruinen der Finsterbinge floh. Die Zeiten der großen Feldzüge sind vorbei. Unter der Führung des Elfenreichs beschreiten die Schattenreiche nun den Weg der Diplomatie. Zumindest vorläufig...

## Die Archate

Die Schattenreiche sind eine Allianz von Reichen und Völkern, die sich unter dem Schatten der Schwarzen Stadt zusammengerottet haben, um die Welt auf die letzte Schlacht zwischen Licht und Finsternis vorzubereiten. Herz dieser Reiche ist der Kristall der Macht, ein uraltes Artefakt, welches in der Zitadelle der Schwarzen Stadt aufbewahrt wird. Alle souveränen Reiche werden Archate genannt, und jeweils von einem Schattenfürsten regiert, einem äußerst mächtigen Individuum. Es gibt auch Fürsten ohne eigenes Gebiet. Ursprünglich gab es West- und Ostarchate, allerdings sind die Ostarchate von der Schwarzen Stadt abgefallen, und haben sich dem Protektorat des Dunklen Imperiums unterworfen. Einige Reiche, etwa Osmar und Khun, unternehmen gefährliche Gratwanderungen zwischen diesen beiden Rivalen.

### Finsterbinge

Dieses Archat umfasst die tote Hochebene um die Schwarze Stadt und wird von ihr aus regiert. Es endet im Westen an den Bergen, im Norden mit den von Elfen bewohnten Küsten, im Osten und Süden am Ende der Hochebene. In diesem Archat gibt es außerhalb der Stadt nur Arbeitslager, Heerlager und Minen in denen Sklaven arbeiten.

### Nordmar (Forondor)

Das Elfenreich ist auf die Eiswüste der Zwillinginsel und einige umliegende Inseln begrenzt. Einige Küstenstreifen, etwa um die zerstörte Zwergenstadt Tagarlond, werden zu Nordmar gerechnet. Die Bevölkerung drängt sich entlang der Küsten in filigranen, prachtvollen Turmstädten. Herz des Reichs ist die Zwillingstadt Matochkin'Shar mit der Zitadelle Nordmar.

### Telep Nór – das Silberland

Dieses Archat liegt außerhalb der Stammlande der Schattenreiche in den Südländern. Nachdem die Expedition in den Westen mit der Eroberung der Grünlande und dem Rückzug aus den selbigen im Sande verlaufen ist und man nicht wie geplant weiter in den Mittellan-

den Fuß fassen konnte, expandierten die Schattenreichen unter dem Kommando von Schattenritter Shuldrah Arazul in die Südländer und eroberten dort ein Gebiet im Norden, das heute als Telep Nór bekannt ist und ein eigenes Archat darstellt.

### Kolonie Elenénna (Stern am Wasser)

Eine Hafenanlage auf der der Inseln Tombrien El Kash im Süden der Mittelländer. Die Eyserne Krone hat sich ein kleines Stück Land für diesen Hafen, als Dank für die Hilfe im Dämonenkrieg erworben.

### Trun

Ehemals wegen seiner Nähe zur Schwarzen Stadt das mächtigste Archat, zahlte das Archat in der Kältesteppe von Trun einen bitteren Preis für seine Teilnahme am Thronfolgekrieg. Fürst Warlock wurde besiegt, seine Familie ausgerottet. Die siegreichen Dunkelelfen von Nordmar setzten Ahrimar als Statthalter ein. Trun ist ein Reich der Dunkelmenschen und weniger kultiviert als die westlicheren Reiche.

### Petschora

Die menschlichen Petschoraken bewohnen die Küste westlich der Berge. Ihr Land wirft besseren Ertrag ab als die übrigen Archate des Nordens, und seit langer Zeit dient Petschora als Brückenkopf der Schattenreiche nach Westen, in die Reiche der Nordmänner hinein. Die größte Siedlungsdichte liegt entlang des Flusses und der Küste und kulminiert in der mächtigen Holzburg Workuta Dur.

### Zerrach

Die Vorgebirge und Passhöhen südwestlich der Hochebene von Finsterbinge fallen unter die Herrschaft der Dämonen von Zerrach. Es ist eine graue, geisterhafte Region, die gut zu ihrem fremdartigen, grausamen Herrscher passt. So gibt es außer der Festung Zerrach nur wenige Dörfer und Passburgen.

## **Graalsburg**

Südlich von Zerrach, in den Wäldern westlich des Salechstroms, liegt das Reich der Hochmagier von Graalsburg. Ihre Patriarchen sind mächtige Zauberer der Dunkelmenschen und liefern der Schwarzen Stadt Holz, Nahrung und andere Güter im Tausch gegen Schutztruppen. Graalsburg, erbaut auf den Ruinen der Grenzfestung Ch'raal, ist die größte Burg der Magier, Sitz ihres Konzils und der großen Forschungsapparate, aber es gibt noch andere Magiertürme, um die sich Siedlungen drängen.

## **Draksümpfe**

Die endlose, morastige Taiga mit ihren Teergruben und Sumpflöchern erstreckt sich vom Ostrand der Hochebene bis zur Grenze zu den Protektoraten des Dunklen Imperiums. Hier leben Stämme der Drak, Dunkelmenschen, Wildorks und Goblins in versteckten Städten. Sie sind durch und durch verdorben vom fauligen Pestatem ihrer Heimat und dienen seit Generationen der Schwarzen Stadt.

## **Güldenland**

Das reiche Güldenland ist ein ausgedehntes Reich mit sumpfigen Ebenen und grasbewachsenen Hügeln. Seine menschlichen Bewohner werden von den Güldnern beherrscht und ausgebeutet, die von ihrer uneinnehmbaren Bastion Kangar aus die Dörfer und Weiler mit eiserner Hand regieren. Seit dem Winterkrieg führte das Güldenland Krieg gegen die Elfen von Nordmar und damit auch gegen den Rest der Schattenreiche. Im Jahre 1010 kam es zum Friedensschluss zwischen dem Herzog des Güldenlandes und den Elfen von Nordmar. Seit dieser Zeit sind die Schattenreiche wieder vereint.

## **Die Südprovinzen**

Schon immer waren die von Menschen bewohnten Archate des Südens Verbündete der Güldner. Ihr Abfall 996 war ein bitterer Schlag für die Schattenreiche, denn viele wichtige Güter flossen von dort in die Reiche. Wie nicht anders zu erwarten, fielen zwei Südprovinzen schon bald dem Angriff des Imperiums zum Opfer. Was noch übrig ist, trat mit dem Friedensschluss zwischen Forondor und dem Gül-

denland, wieder wie vor dem Krieg den Schattenreichen bei.

## **Khun**

Khun war ursprünglich ein von Dunkelmenschen bewohntes Ost-Archat. Nach der Unterwerfung der Schwarzen Berge von Norborg unter das Dunkle Imperium bildeten sich in Khun mehrere Parteien. Nach dem Abzug des Herzogs Goron nach Kronn und der Aufdeckung einer Intrige des Imperiums entschied sich Khun, neutral zu bleiben und sich gegen beide Mächte zu behaupten. In letzter Zeit hat sich Khun stärker den nicht abgefallenen Archaten zugewandt, da seine Herren den Zugewinn an neuer Macht spüren. Mit dem Friedensschluss zwischen den Elfen und den Güldner, gab Khun seinen neutralen Status auf und hat wieder seinen rechtmäßigen Platz innerhalb der Schattenreiche eingenommen.

## **Ranuk – Verlorenes Archat**

Nach der Unterwerfung durch die Schattenheere wurde Kronn in zwei Teile gespalten. Während das südliche Archat Kronn im Winterkrieg wieder verloren ging, hielt der Blutgeist Kazag sein Reich um die Burg Ranuk noch über zwei Jahre gegen die Normannen. Seit Sommer 997 hat er noch Kontrolle über einen Streifen Land zwischen zwei Flüssen, wo er die Nordmänner bislang noch abwehren kann. Die Dunkelmenschen unter seiner Führung leiden unter dem Verlust der Nachschubwege.

## **Kronn – Verlorenes Archat**

Einst war Kronn ein stolzes Reich der Nordmänner. Dann wurde es im Handstreich von einem Schattenheer unterworfen und geteilt. Der Name Kronn galt fortan für das Reich des khunischen Kriegsherrn Goron, dessen Anhänger eine der Parteien in Khun bildeten, die der Schwarzen Stadt zugewandt war. Im Winterkrieg zog Kronn gegen Nordmar und unterlag. Die Folge war eine restlose Rückerobertung durch die Nordmänner und der Verlust der Burgen Khazan und Perrindal.

## **Osmar – Neutrales Archat**

Wie auch das Archat Nordmar, so ist Osmar eine gefallene Kolonie der Elfen. Seine dunkelelfischen Bewohner verdanken ihre Autonomie der tödlichen Eiswüste, die sie von den Protektoraten des Imperiums trennt. Osmar ist in Kultur und Lebensweise Nordmar sehr ähnlich, und beide Reiche halten losen Kontakt. Jedoch haben sich in Osmar einige Chaoskulte rund um Blut, Drogen und Vergessen entwickelt, die letztlich zum Bruch mit den ordnungsfanatikanischen Verwandten aus Nordmar führten.

## **Kultur in den Reichen**

Auch wenn die Schattenreiche unter der Führung des Dämonenfürsten Trenkoor wie durch eine Klammer zusammengehalten wurden, bewahrten sich die einzelnen Völker doch ihre eigene althergebrachte Kultur. Im folgenden Kapitel geht es nun (nach der etwas trockenen Geschichts- und Geographiestunde) um Dinge wie Sprache, Schrift und Gesellschaftsstrukturen. Kurz gesagt, das tägliche Leben unter dem Schatten der Schwarzen Stadt.

### **Sprache und Schrift**

In den meisten Archaten der Schattenreiche ist das Analphabetentum – wie nicht anders zu erwarten – die Regel. Ausnahmen bilden lediglich die Elfenreiche Nordmar und Osmar, wo die gesamte (elbische) Bevölkerung durch die in Orden gegliederte strikte Erziehungsstruktur schon früh mit der Schrift und auch mit fremden Sprachen vertraut gemacht wird. In der Schwarzen Stadt sind praktisch alle Angehörigen der Herrscherkassen des Lesens mächtig, im Güldenland immerhin gut 75% des Adels. In anderen Archaten sieht es etwas düsterer aus, im Archat Draksümpfe etwa wird davon ausgegangen, dass neben Lord Wurok lediglich ein Dutzend Echsen in der Lage ist, sich schriftlich auszudrücken.

Die am meisten gebrauchten Sprachen der Schattenreiche sind slawische und norgische Dialekte, wie sie die Urbevölkerung benutzt. Das gewöhnliche Orkisch ist ebenfalls eine verzerrte Form dieser Sprachen, und somit

sind sie auf dem gesamten Festland bis etwa zum Salechstrom das beste Mittel zur Verständigung.

Offizielle Hochsprache der Allianz aber ist die vom Dunklen Herrscher Thauron vor den Zeiten der Wirren geschaffene „Schwarze Sprache“. Das Mordra oder Morbeth hat keine Verwandtschaft mit bestehenden Sprachen, bis auf einige Lehnwörter aus dem Quenya. Es ist einfach strukturiert, klingt finster und böse und wird in der Praxis vor allem in den Archaten Finsterbinge, Khun, Trun und entlang der Osthänge der Braunen Berge gesprochen. Außerdem ist es die Hauptsprache der Heere, und die Muttersprache der Kreaturen aus den Brutbecken. Die Elfen der Inselreiche lernen die Schwarze Sprache als erste Fremdsprache, verwenden sie aber ungern, da sie neben den elfischen Hochdialekten doch recht un schön klingt.

Die Muttersprache der Elfenvölker ist gleichzeitig die am häufigsten geschriebene Sprache der Schattenreiche, da sich auch andere Gebildete ihrer zur schriftlichen Aufzeichnung bedienen. Es handelt sich dabei um das Isdarin oder Isjadra, einen Quenya-Dialekt mit einem Wortschatz, aus dem die meisten positiven Begriffe gestrichen wurden. Die Artikulation ist teilweise stark Telerin- und Sindarin-gefärbt, und viele Wörter aus dem Morbeth oder Moriquendi-Dialekten haben Einzug ins Vokabular gehalten, ohne grammatisch angeglichen zu werden. Für einen gewöhnlichen Quenya-Sprecher ist dem Isdarin aufgrund der Häufung von Doppelwörtern mühsam zu folgen, und die Entzifferung der Schriftsprache wird durch die aufgrund der verkürzten Verba vernünftige Verwendung der alten Sindarin-Vokalisierung zusätzlich erschwert. In Osmar sind noch alte Telerin-Dialekte in Gebrauch.

Die alte Muttersprache der Güldner ist in den Zeiten der Wirren verlorengegangen und wird wohl eine Lichtsprache ähnlich dem Vanya gewesen sein. Die heutigen Güldner sprechen eine Mischung alter Hochsprachen mit dem Dialekt der Unterschicht. Als Schriftsprache greifen sie häufig auf romanische oder hellenische Lettern zurück.

Aufgrund der starken norgischen und slawischen Strömungen verwenden viele für alltäg-

liche Aufzeichnungen Keil- und Runenschriften nach nordischem Vorbild. Für Urkunden und wichtige Dokumente werden lieber südländische Minuskeln benutzt, entlang der Küsten unter elfischem Einfluss feanorische Schrift. Die feanorischen Tengwar sind natürlich die wichtigste Schrift der Inselreiche, der Heimat der Elfen. Durch den steten Informationsfluss aus aller Welt in die Schrifthallen der Schwarzen Stadt haben auch andere Schriften, etwa das Nandurin oder ähnliche Kunstschriften, Einzug gehalten und werden vor allem von den Kurdhai und Morghai verwendet, um sich von der elfisch dominierten Schicht abzugrenzen. Auch polygonale Runen erfreuen sich in der Schwarzen Stadt großer Beliebtheit, können aber die alten Schriften nicht verdrängen. Andere Schriften sind zwar bekannt, aber ungebrauchlich. Ausnahme bildet hier das Mittelländische in lateinischer Minuskel, welches um 990 über Melin seinen Weg in die Schattenreiche fand und sich in der Diplomatie als äußerst nützlich erwiesen hat, weshalb auch viele Agenten der Krone diese Sprache lernen.

### **Das Schattenkonzil**

Trenkooor lenkte alleine die Geschicke der Schattenreiche. Die Schattenfürsten der einzelnen Reiche hatten ihm vor Urzeiten den Vasalleneid geschworen und dieses Bündnis von Herrscher zu Herrscher weitergegeben. Von Zeit zu Zeit rief Trenkooor sie alle in die Schwarze Stadt und versammelte sie um einen riesigen Tisch aus Vulkanglas. Dieses Plenum der Schattenfürsten und der mächtigsten Personen der Schattenreiche nannte man das Schattenkonzil. Hier wurde der weitere Weg der Reiche festgelegt und innere Streitigkeiten beigelegt. War Trenkooor die einende Hand, so war das Schattenkonzil das Unterpfand für den Fortbestand der Allianz.

Nach Trenkoors Verschwinden hatte das Schattenkonzil seinen Kopf verloren. Es kam zu zwei Versammlungen der Fürsten, unmittelbar vor und nach dem ersten Nachfolgekrieg. Beide krankten an der ungeklärten Position der einzelnen Potentaten und dem Fehlen verschiedener Archate. Nach der Festigung der Herrschaft sammelte Vrash im Jahre 987 noch einmal seine loyalen Herrscher und stieß damit die eingeladenen Fürsten von Osmar und der

Südprovinz vor den Kopf. Es folgte eine zwölf Jahre währende Pause, die Vrash benötigte, um sich ohne eine organisierte Opposition auf eine Machtstufe zu heben, die Trenkooor nur geringfügig nachstand. Im Frühjahr 999, also vier Jahre nach dem Winterkrieg, fand das erste Schattenkonzil statt, in dem wieder ein einzelner Fürst auf Trenkoors Thron saß. Auf Anraten mehrerer Ratgeber hatte der Elfenfürst das Konzil umstrukturiert, um den einzelnen Herrschern und vor allem den Mächtigen der Schwarzen Stadt größere Mitsprache einzuräumen. Das Konzil versammelte sich ein weiteres Mal an der Wende zum Jahr 1000, seitdem nehmen wieder alle Schattenfürsten, auch die der abgefallenen Archate, daran teil. Dies hat sich natürlich seit dem Friedensschluss nicht geändert.

### **Innere Ordnung**

Die Politik der Schattenreiche zu Trenkoors Zeiten war einfach gestrickt: Von oben kamen die Befehle, denen sich alle widerspruchslos fügten. Innere Rivalitäten wurden unterdrückt, um den Zusammenhalt zu gewährleisten. Alle Archate arbeiteten Hand in Hand an einem großen Plan namens Weltherrschaft durch unerbittliche Ausdehnung. Mit der Thronbesteigung Vrashs änderte sich einiges. Der Bürgerkrieg hatte deutlich gemacht, dass der Zusammenhalt der einzelnen Reiche beileibe nicht so stark war wie zunächst angenommen. An die Stelle des sorglosen Miteinanders ist ein von Misstrauen und Eigeninteressen geprägtes intrigantes Nebeneinander, um nicht zu sagen Gegeneinander geworden. Die Elfen haben ein dichtes Netz aus Spitzeln, Inspektoren, Inquisitoren und Informanten gewebt, aber ebenso unterhalten Fürsten wie Zarubo von Graalsburg ihre Maulwürfe in den Vasallenreichen Forondors. Nur dadurch, dass jeder jeden kontrolliert und so eine Art Pattsituation entsteht, ist so etwas wie Vertrauen in den Bündnispartner möglich. Und dadurch, dass das Informationsnetz der Elfen mutmaßlich das effizienteste ist, gelingt es Vrashs „linker Hand“ Ebon immer wieder, die Interessen der einzelnen Herrscher zum Vorteil der Elfen gegeneinander auszuspielen.

Richtlinien der inneren Ordnung der Reiche sind die eines totalitären Systems. Jedes

Reich ist für sich selbst verantwortlich, aber alle funktionieren als Teile einer größeren Maschinerie. Alles, was dieser Maschinerie nützen könnte, wird zuvorkommend hofiert, alles, was ihr auch nur im Geringsten schaden könnte, wird gnadenlos ausgemerzt. Wer sich als Systemfeind outet, landet neben Sklaven und Kriegsgefangenen in den Arbeitslagern, den Minen oder auf den Galeeren.

Die innere Hierarchie basiert zur Gänze auf persönlicher Macht. Oben steht nicht der, der die meisten Schädel einschlägt oder die anderen am besten einschüchtert, sondern der, dem es gelingt, die meisten Anhänger um sich zu versammeln und von den meisten Konkurrenten als einflussreicher und mächtiger akzeptiert wird. Für jeden geht es also darum, einen möglichst stabilen Platz in der Hierarchie zu finden: mit mächtigen, stabilen Gönnern über sich, denen man sich verpflichtet, und einer Reihe von Anhängern unter sich, die sich einem selbst verpflichtet haben. Dieses System macht auch den paranoiden Ausbau aller möglichen Wettbewerbsbereiche überflüssig. Jeder erfüllt exakt die Aufgabe, für die er am geeignetsten erscheint – und keine andere. Das Ergebnis ist eine Gesellschaft aus Spezialisten, die von der Spitze her gefördert werden. Ein Kämpfer mit den nötigen Voraussetzungen hat zu kämpfen, ein magisch begabtes Wesen hat zu zaubern. Nicht umgekehrt, und kein Mischmasch dazwischen. Ein Handwerker widmet sich seinem Handwerk und gelangt in seinem Bereich zu Ansehen und Einfluss, aber er schielt nicht nach Zauberei, militärischem Amt oder Adel. Die Essenmeister in den Schmieden von Finsterbinge gebieten über Heere von Arbeitern und Sklaven, und kaum ein Schattenritter, so verlockend der Status dieser Kriegerelite auch erscheinen mag, besitzt ähnlichen Einfluss.

## **Währung**

Innerhalb der Reiche kursieren mehrere Arten von Geld, die auf unterschiedlichen Systemen beruhen. Am gängigsten sind nach wie vor die Edelmetallwährungen, deren Kaufkraft sich nach Gewicht, oft aber auch zusätzlich durch Reinheit errechnet. Die Elfen von Nordmar verwenden aus kulturellen Gründen vorwiegend Silber und silberähnliche Metalle, wäh-

rend nach Süden hin eine merkliche Tendenz zu Goldmünzen einsetzt. Die Kaufkraft einer großen, schweren Elfendublone aus Silber ist dabei etwa genauso groß wie die eines fingernagelgroßen Goldbarlas aus dem Gildenland. Eine einheitliche Prägung existiert ebenso wenig, allerdings lassen die einzelnen Fürsten Münzen und Barren mit ihrem eigenen Siegel anfertigen. Auch andere wertvolle Materialien werden zeitweise als Zahlungsmittel verwendet, von Walbein bis zu Juwelen und Perlen. Man kann davon ausgehen, dass ein gutes Reitpferd zwanzig Unzen geprägtes Silber wert ist, ein Schwert aus Stahl etwa zwei. Im Endeffekt hat Geld zwar einen bestimmenden Effekt auf die Politik der Schattenreiche, besitzt aber keine derartige Macht wie in anderen Kulturen, da sich die Archate nahezu ständig im Krieg mit äußeren Feinden befinden – und die Fürsten daher einfach die Güter ihres Landes so einsetzen, wie es die Situation erfordert. Ohne sich Gedanken über Geld zu machen.

## **Götter und Kulte**

Götter haben einen schweren Stand in den Schattenreichen. Es liegt in der Natur des Menschen, sich Götter zuzulegen, und fast alle Völker werden in ihrem Denken und Handeln von überirdischen Mächten gelenkt. Unglücklicherweise für diese Wesen standen an der Spitze der Schattenreiche bislang nur ein durchgeknallter Omnimagus, dann ein finsterner Dämon, und schließlich ein durchtriebener Hochelf. Alle drei Herrscher zeichneten sich durch eine Weltsicht aus, in der kein Platz für Gottheiten und ihre Kulte war. Diese Weltsicht bläuten sie ihren Anhängern ein, um klarzustellen, wer auf Erden das Sagen hatte, nämlich sie selbst.

Die Frage „welchen Götter beten die bestimmenden Kräfte der Schattenreiche an?“ kennt also zunächst folgende Antwort: Keine. In der Ideologie der Schattenreiche gibt es allerdings zwei als göttlich anzusehende Kräfte: Das reine Licht und die absolute Dunkelheit. Da beide aber nicht mehr in der Welt vorkommen können, sondern sich außerhalb gegenseitig festhalten, macht Götterkult keinen großen Sinn. Stattdessen wird auf eine Manipulation der Welt hin zu diesen Idealen gearbeitet, für den Tag, an dem Licht und Dunkel zurückkeh-

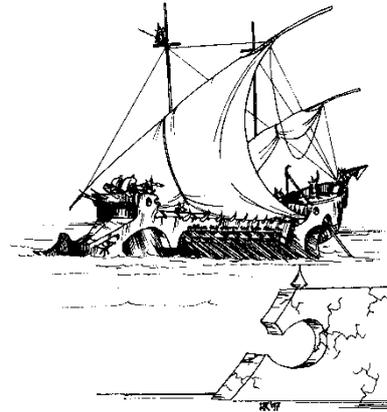
ren. Namen für diese Ideale werden durchaus gebraucht, und in vielen Kulturen fanden die Herrscher von Finsterbinge Gottheiten, die sich als Licht oder Finsternis interpretieren ließen. Daraus erklärt sich die Verehrung des Czernebog (=Finsternis) in der Schwarzen Stadt.

In der Kultur der einzelnen Völker der Schattenreiche sind Götter oder gottähnliche Wesen natürlich existent. Die Elfen von Forondor kannten die Namen von mehreren hohen Mächten, die sie verehrten. Mit dem Sturz des alten Königreichs durch Sildar wurden diese Götter verdrängt von den Orden, welche bestimmte Eigenschaften der Götter auf sich übertrugen und die alten Tempel zu Zweckbauten umgestalteten. Die Steppenvölker von Trun und Khun sowie die Menschen der Draksümpfe verehren noch heute Götzen wie Czernebog oder Leth, aber den höchsten Platz in ihrem Pantheon nimmt die Krone der Schwarzen Stadt ein.

Die Schattenreiche glauben nun durchaus, dass fremde Götter, wie sie von anderen Völkern verehrt werden, existieren. Sie gelten als äußerst mächtige Wesen, vergleichbar Omnimagi oder Dämonen. Aber es sind halt doch nur Geschöpfe mit guten und schlechten Seiten. Wie wird nun auf diese fremden Götter reagiert? Nun, Götter haben die Neigung, sich kaum einzumischen, weil sie faul, dumm, feige oder alles drei sind. Soweit die vor allem von den Elfen vertretene Meinung. Außerdem besitzen Götter meist eine große Anzahl von Anbetern. Das macht sie wiederum nützlich, denn will man sich mit den Leuten gut stellen, muss man einfach den Gott akzeptieren. Auf diese Weise werden fremde Religionen instrumentalisiert. Im Hinterkopf behält man dabei die heimliche Hoffnung, später einmal den Gott, was immer er sei, zu beseitigen und zu ersetzen. Mächtigere Gottheiten, die sich nicht verarschen lassen (Lolth bzw. Jileth ist ein gutes Beispiel, sie kann die Schattenreiche einfach nicht so recht leiden...), werden widerwillig respektiert. Man tröstet sich mit dem Gedanken, dass irgendwann eh die Welt untergeht. Und zwar mitsamt der Götter...

## Auf Sklavenrücken

Alles bisher Gesagte legt die Vorstellung nahe, die Schattenreiche seien ein ziemlich angenehmer Ort für alle ihre Bewohner, vergleichbar mit



dem Dunklen Reich, wo jeder zu Macht und Ansehen gelangen kann und selbst der unterste Diener noch Rechte und Pflichten besitzt. Dabei handelt es sich, das sei klar herausgestellt, um eine entsetzliche Fehleinschätzung der Situation. Die Schattenreiche haben in ihrer Geschichte mehr Völker versklavt, unterjocht und ausgerottet als alle ihre Nachbarn. Ein unbekümmertes Integrationsdenken, wie es zum Beispiel die Kinder Barghaans besitzen, ist den Fürsten der Schattenreiche völlig fremd. Mangels Religion gibt es keinen Missionsgedanken, und Völker wie Elfen und Guldener stellen die eigene Rasse weit über das Wohl aller anderen Völker. Die Schattenreiche vertreten eine sehr utilitaristische Weltsicht, die alle anderen Völker entweder als Beute, als Werkzeug oder als Feind betrachtet.

Dass die Guldener ein stolzes, mächtiges Volk sind, welches zur Gänze aus nahezu gleichberechtigten Männern und ihren rechtlosen Frauen besteht, beruht einfach auf der Tatsache, dass sie vor langer Zeit mehrere Stämme von gewöhnlichen Menschen blutig unterjochten, sich gottgleich verehren ließen und so ein ganzes Volk von namenlosen Knechten erzeugten, welches nirgendwo Erwähnung findet. Tausende und Abertausende von Sklaven schufteten bis zu ihrem Erschöpfungstod in den Bingen der Schwarzen Stadt, um die riesige Maschinerie der Schattenheere mit Waffen und Rüstungen zu versorgen. Mehr noch plagten sich ihr gesamtes kurzes Leben lang auf den riesigen Plantagen, die sich vom Eismeer bis an die Grenze zum Guldland erstrecken, um dem kranken Boden das abzutrotzen, was auf den Tellern der Elfen landet. Hunderte von

Kriegsgefangenen erfrieren jährlich in den Silberminen und Steinbrüchen auf Nordmar, und die gefürchteten Flotten der Elfen und der Schwarzen Stadt bestehen zum größten Teil aus Galeeren, an deren Riemen ganz sicher keine Bürger der Schattenreiche schufteten.

Die Fürsten im Schatten der Schwarzen Stadt haben ihre Herrschaft auf dem Rücken ganzer Völker errichtet, die sie in zahllosen Feldzügen und Kriegen unterjochten und in ihr Land verschleppten. Für jeden stolzen Elfen, der ein Leben ohne jede Entbehrung genießt und sich ganz der Vervollkommnung seiner Fähigkeiten widmen kann, sterben Namenlose, deren Blut und Schweiß an seinem Schwert, seiner Rüstung und seinem Gewand klebt. Keiner dieser Sklaven hat jemals die Chance, irgendwie seinem Schicksal zu entrinnen. Die Bewohner der Schattenreiche haben kaum Götter, und Menschenopfer sind eine Seltenheit, die die meisten Fürsten für pure Verschwendung und kultischen Wahnsinn halten. Die bloße Existenz der Reiche aber fordert eine viel ungeheurere Zahl an Opfern, als sie selbst der finsternste Götze verlangen würde. Es ist eine Existenz auf Sklavenrücken.

## **Wirtschaft**

Die Wirtschaft der Schattenreiche ist ein empfindliches System, welches sich aus der Spezialisierung der einzelnen Völker über Jahrhunderte hinweg entwickelt hat. Jeder Landstrich, jede Provinz besitzt ihre eigene Aufgabe in diesem System. Entsprechend verheerend wirkte sich der Abfall des fruchtbaren Güldenlands und der Südprovinzen aus. Inzwischen haben die loyalen Archate ihre Produktion an die neue Situation angepasst und Handelspartner in den fernen Mittelländern und Südländern unter Vertrag genommen, nicht zuletzt auch aus strategischen Gesichtspunkten, nämlich um Druck auf die Nordmänner auszuüben. Was die Reiche nicht selbst herstellen, das holen sie sich. Im Nahbereich über Tributpressungen und Raubzüge, von weiter her durch Fernhandel mit eigenen Flotten und Karawanen. Inzwischen hat das Konzil sogar den Hafen von Varnek für fremde Handelsschiffe unter Vorbehalt geöffnet. Was aber nun die Hauptprodukte, Import- und Exportgüter der einzelnen Archate sind, soll hier genannt werden:

## **Finsterbinge**

In den Minen und Brüchen am Rande der Ebene wird vor allem das schwarze Baugestein für die Brücken und Bauwerke der Schattenreiche gefördert. Wo die Vulkanasche nicht zu sehr verpestet ist, werden dürre Nutzpflanzen für den Eigenbedarf angebaut. Die Schwarze Stadt selbst ist eine titanische Fertigungsanlage, deren Schmieden ununterbrochen Rüstgüter ausspucken. Das wichtigste Gut der Stadt ist allerdings nur für den Eigenbedarf gedacht und unterliegt einer ständigen Aufsicht und Verbesserung: Die Kampf Forks der Zuchtreihen, die hier in den Brutbecken produziert, in den Kasernen gedreht, in den Schmieden ausgestattet und anschließend in die Schattenheere eingereiht werden.

## **Nordmar (Forondor)**

Als klassische Seemacht basiert Nordmars Wirtschaftsgefüge primär auf Seehandel, Plünderung und regem Import. Hauptproblem der Insel im ewigen Eis ist die Versorgung mit Nahrungsmitteln. Fischerei, die Jagd auf Wale und das jährliche Blutbad auf den Robbenbänken sind in der Zeit der völligen Vereisung die Hauptquellen für Nahrung. Auf den besetzten Küstenstreifen gegenüber der Insel befinden sich wenige Plantagen, die im Sommer von Sklaven betrieben werden, doch der Großteil der Nahrung muss eingeschifft werden, zumal Nordmars Bevölkerung keine Bauern enthält. Ohne diesen Handel wäre die Insel nicht überlebensfähig. Die einheimischen Produkte sind Luxuswaren wie Glas, Beinschnitzereien und Schriftstücke, sowie die reichhaltigen Bodenschätze, die unter den Bergen und Gletschern der Nordhälfte liegen: Silbererz, Diamanten und Alabaster. Von den großen Hafenstädten im Süden aus werden diese Produkte auf das Festland verschifft, was die Händlerfamilien und die dortigen Adelsclans zu reichen und mächtigen Dynastien gemacht hat.

## **Trun**

Trun ist ein selbstversorgendes Reich ohne nennenswerte Exportartikel. Die Bevölkerung ist etwas sesshafter als die Nachbarn in Khun, lebt aber ebenso von nomadischer Jagd und bescheidener Bestellung des Sommerbodens. Im Süden grenzt die Taiga der Draksümpfe an

Truns Steppe an, wo Holz geschlagen und weiterverarbeitet wird, die wenigen stadähnlichen Siedlungen um die Burgen im Norden besitzen auch Fischereihäfen. Ansonsten funktioniert Trun wirtschaftlich als eine Art Appendix der Schwarzen Stadt.

### **Petschora**

Flussschifffahrt, Holzwirtschaft und Feldbau sind die Hauptzweige der Wirtschaft im Küstenstreifen um den Fluss Petschora. Weitere Rohstoffe werden nicht produziert, das Archat ist mit seinem etwas angenehmeren Klima und besseren Boden jedoch zu Nordmars Hauptversorger geworden, seit die Südprovinzen sich von den Reichen getrennt haben.

### **Zerrach**

Die Vorgebirge und Passhöhen südwestlich der Hochebene von Finsterbinge fallen unter die Herrschaft der Dämonen von Zerrach. Es ist eine graue, geisterhafte Region, die gut zu ihrem fremdartigen, grausamen Herrscher passt. So gibt es außer der Festung Zerrach nur wenige Dörfer und Passburgen.

### **Graalsburg**

Südlich von Zerrach, in den Wäldern westlich des Salechstroms, liegt das Reich der Hochmagier von Graalsburg. Ihre Patriarchen sind mächtige Zauberer der Dunkelmenschen und liefern der Schwarzen Stadt Holz, Nahrung und andere Güter im Tausch gegen Schutztruppen. Graalsburg, erbaut auf den Ruinen der Grenzfestung Ch'raal, ist die größte Burg der Magier, Sitz ihres Konzils und der großen Forschungsapparate, aber es gibt noch andere Magiertürme, um die sich Siedlungen drängen.

### **Draksümpfe**

Teer, Torf, Kohle und Holz werden in der Region östlich der Schwarzen Stadt am meisten gefördert. Was dort ansonsten vor sich geht, bleibt ein Geheimnis der Draks und der ansässigen Wildorks und Goblins.

### **Güldenland**

Die südliche Lage sichert Güldenland eine florierende Landwirtschaft und die besten Vo-

raussetzungen für Weidewirtschaft. Daneben bietet das Land ausreichend Goldvorkommen, um seine Herrscherkaste mit dem Metall zu versorgen, das sie so sehr schätzen.

### **Die Südprovinzen**

Der ehemalige Verlust der Südprovinzen bedeutete für die nördlichen Archate den Abschied von ihrer Kornkammer. Getreide, Wein, Feldfrüchte und normales Baugestein konnten über die großen Flüsse nach Norden verschifft werden, inzwischen sind die Südprovinzen wieder Teil der Schattenreiche.

## **Militärwesen**

### **Leben im Krieg**

Seit ihrer Gründung sind die Schattenreiche nicht mehr zur Ruhe gekommen. Trenkoo, der dämonische Herrscher der Schwarzen Stadt, hatte sich die Herrschaft über die restliche Welt zum Ziel gesetzt, und gemäß dem Aspekt der Finsternis, den er verkörperte, nämlich Macht und Einfluss, versuchte er dies zunächst über Unterwanderung und Beeinflussung zu erreichen. Als dies an die natürlichen Grenzen stieß, rüstete der Lord zum Krieg und begann eine beispiellose Zeit der Feldzüge, die sich seit fast tausend Jahren hinzieht. Das Leben aller Völker unter dem Schatten von Finsterbinge ist seitdem einzig auf Krieg und den Sturz der umliegenden Reiche ausgerichtet. Die komplette Wirtschaft arbeitet auf die Versorgung großer Armeen hin, jedes Volk kennt stehende Truppen, und das auswärtige Image der Reiche gründet sich vor allem auf Zwie-tracht säende Ursupatoren sowie auf endlose, schwarze Marschkolonnen.

### **Divide et Impera**

Trenkoo vermied es sorgfältig, militärische und politische Macht zu sehr zu konzentrieren. Obwohl seine Herrschaft unangefochten war, achtete er darauf, dass keiner seiner Vasallen zu stark wurde. Nach seinem Verschwinden kam es zu den Nachfolgekriegen. Die annähernd gleich starken Archate organisierten sich in verschiedenen Bündnissen und fochten verbissen um die Herrschaft. Schon zu dieser

Zeit verschoben sich die Kräfte merklich, da die Schwarze Stadt selbst nicht an den Kämpfen teilnahm, sondern lediglich als Hauptstadt den Siegerpreis darstellte. Einige Archate gewannen immense politische Macht oder bauten ihr Heer massiv aus, andere wurden zu Marionetten oder gingen gänzlich unter.

Als es Vrash gelang, sich durchzusetzen und als Herrscher zu etablieren, versuchte er erneut, die Kräfte gleich zu verteilen, doch es war bereits zu spät. Einige Archate, darunter das Güldenland, waren abgefallen, da sie die Herrschaft eines gleich starken Rivalen nicht akzeptierten. Militärisch und ideologisch mochten die nördlichen Archate stärker sein, doch mit den südlichen Reichen verloren sie ihre Kornkammern und die Tributwege zu den unterdrückten Barbarenreichen von Karagand.

Seitdem ist es Vrashs Ziel, die verbliebenen Archate auf etwa gleicher Stufe zu halten und an allen wichtigen Dingen zu beteiligen, letztlich aber das Steuer ebenso souverän in der Hand zu halten wie sein Vorgänger Trenkoor – was nur durch eine Vormachtstellung des Elfenarchats Nordmar zu erreichen ist. Militärische Stützen seiner Herrschaft sind der ihm blind ergebene Feldmarschall des Gesamttheeres der Reiche, General Mork, sowie die Legionen des Elfenreichs selbst, die trotz ihrer schwindenden Größe an strategischen Knotenpunkten der Reiche stationiert sind. Nur so kann Vrash im Notfall seine Mitherrscher gegeneinander ausspielen und gleichzeitig sicher sein, dass er mit jedem einzelnen (und wenn nötig auch mit zweien) von ihnen alleine fertig wird.

### **Die mächtigsten Kriegsherren**

Ein Reich im ständigen Krieg bringt zwangsläufig neben einer unüberschaubaren Masse gesichtsloser Krieger, die ihr Leben in Hunderten von Schlachten lassen, auch eine Reihe herausragender Personen hervor. Feldherren, Anführer, Kriegshelden. Unter den Reichen wiederum kristallisieren sich einige heraus, deren militärische Macht die der anderen übertrifft. Auch wenn die Reiche heute, zerrissen durch zwei Bürgerkriege, nicht mehr mit der geeinten Schlagkraft vergangener Jahrhunderte aufwarten können, gibt es doch noch Feld-

herren und Armeen, die aus den übrigen herausstechen. Einige dieser Persönlichkeiten werden im Kapitel über Größen von heute und einst näher beschrieben. Hier soll nur auf die größten Heere und ihre Aufgaben eingegangen werden.

Ein vereintes Heer aller Reiche gibt es nicht. Jedes Reich hat ein eigenes Aufgebot an Kriegern, die es auf seine eigene Weise ausstattet und einsetzt, diese sind jeweils ihrem eigenen Schattenfürsten unterstellt, der sie bei Feldzügen gegen Feinde der Reiche dem Banner des vom Konzil bestimmten Kriegsherren unterstellt. Manche dieser Armeen können sehr klein sein, Petschora besitzt zum Beispiel kein eigenes Heer, lediglich Gardeeinheiten und Haustruppen in geringer Zahl; andere können dagegen die Dimensionen eines ganzen Volkes annehmen. Die größten und wichtigsten Heere der Schattenreiche werden im Folgenden kurz aufgezählt:

### **Die Heere der Schwarzen Stadt**

Der kurgische Stamm Horuk gab seine Eigenständigkeit mit der Besiedelung der Schwarzen Stadt auf und wurde zu einem Staatsapparat ohne eigenen Willen. Die Schwarze Legion und Flotte sind zwar riesige Heere, aber einzig dem obersten Schattenfürsten Rechenschaft schuldig. Wenn dieser Verbände der Schwarzen Stadt in einen Krieg sendet, unterstellt er sie dem jeweiligen Feldherren, dem sie dann folgen, solange er die Interessen des Fürsten achtet. Geschieht dies nicht, kann es passieren, dass die Schwarzen Heere mitten im Feldzug in die Stadt zurückkehren.

Solche Feldzugsheere werden üblicherweise um einen Kern aus Truppen der Schwarzen Stadt geformt und enthalten daneben Verbände einzelner Archate. Die derzeit größte Armee dieser Art ist das Westtheer unter dem Befehl von Feldmarschall Mork, dem neben einer großen Streitmacht der Schwarzen Legion auch Teile der Elfenlegionen und die Reste des Heers von Ranuk, sowie zahlreiche Orkstämme der Braunen Berge angehören.

### **Die Legionen von Nordmar**

Obwohl zunächst eine Seemacht, verfügt das Archat Forondor seit dem Krieg gegen die Seezwerge über ein großes Landheer nach

klassischem Muster. Die gut gegliederten, weit ausladenden Infanterieformationen der Legionen sind ein gefürchteter Anblick, nicht zuletzt seit ihrem Sieg über ein Güldnerheer im ersten Nachfolgekrieg.

Vrash hat seine verbliebenen Legionen mit Zuchtorks aus der Schwarzen Stadt und Menschen aus unterworfenen und befreundeten Archaten auf Sollstärke gebracht und quer über die Reiche verteilt. Die größte Konzentration von Elfentruppen findet sich im Ostheer der Reiche, welches die Grenzen zum Dunklen Imperium sichert. Kommandant dieser riesigen Armee, die außer den Legionen noch Truppen der Steppenvölker enthält, ist Baron Saimhar Tha'Suldyril, den Vrash als Princeps aller östlichen Legionen eingesetzt hat.

### **Die Güldner**

Diese Überschrift ist kein Zufall, denn in der Tat besteht das komplette Volk der Güldner aus einer Kriegerkaste. Jeder Mann (!) dieses Volks ist ein von Kindheit an gedrillter Krieger, der von einem unterjochten Volk gewöhnlicher Menschen ernährt wird. Im Krieg sammeln die Güldner sich in riesigen Reiterheeren aus schwerer Kavallerie und walzen jeden Gegner nieder, der sich den donnernden Hufen und gesenkten Lanzen dieses Panzerwurms entgegenstellt.

Inzwischen haben auch andere Reiche diese Taktik imitiert, die Panzerreiter von Khun und Trun sind hierfür ein gutes Beispiel, und auch die Elfen besitzen im Stab ihrer Legionen adelige schwere Reiterei. Dennoch gelten die Güldner als unangefochten mächtigstes Reiterheer der gesamten Schattenreiche, und ein gutes Stück darüber hinaus. Angeführt werden solche Heere traditionell vom Güldnerherzog selbst oder von vertrauten Generälen seiner eigenen Familie.

### **Krieg und Frieden**

Wer aber entscheidet nun über den Einsatz all dieser Truppen, über Krieg und Frieden? Es wurde bereits angedeutet, diese Aufgabe hat das Schattenkonzil. Besser gesagt, das Konzil beschließt Frieden und entsendet Feldherren, denn Krieg ist die natürliche und traditionelle

Relation zu allen Nachbarn, weshalb er nicht extra beschlossen werden muss.

Ist die Entsendung eines neuen Heeres erst einmal beschlossen, kann jedes Archat Truppen beisteuern, wobei der oberste Fürst jedoch bewusst Archate von der Teilnahme am Feldzug ausschließen kann. Ein Archat trägt die Hauptlast und wählt einen fähigen General aus, der aber nicht unbedingt den eigenen Reihen entstammen muss. Ist all dies vom Tisch, sammeln sich die Truppen und gehen neuen Schlachten entgegen.

Interessant ist, dass der oberste Fürst natürlich ein Diplomatenkorps beschäftigt, welches mit seiner Vollmacht Bündnisse und Außenpolitik betreibt. Die dort gefassten Beschlüsse werden so lange als gültig akzeptiert, bis sie bei der nächsten Versammlung des Konzils entweder bestätigt oder abgelehnt werden. Für die beteiligten Vertragspartner mag dies ein etwas schizophreses Bild der Schattenreiche ergeben, wenn beschlossene Friedensverträge nach einem knappen Jahr plötzlich ungültig sind...

Der Entscheid über Krieg und Frieden auf Ebene der einzelnen Archate liegt natürlich bei den einzelnen Schattenfürsten. Wenn Forondor beispielsweise einen Pakt mit einem mittelländischen Reich schließt, hindert dies Truppen aus Graalsburg nicht daran, dort einzumarschieren – gesetzt den Fall, sie kämen dorthin. Gewisse Spannungen zwischen den Archaten ließen sich in diesem Fall jedoch nicht ganz ausschließen.

### **Gardeheere**

Außer den eigenen Heeren der Archate und den großen Feldzugsarmeen besitzen die Schattenfürsten und ihre jeweiligen Untervassallen natürlich noch eine Reihe von Haustruppen und Garderegimentern, die unmittelbar dem Schutze der eigenen Gebiete dienen. Auch die Schwarze Stadt verfügt über eine große Zahl von bewaffneten Einheiten mit unterschiedlichen Aufgaben. Die Drakkar-Garde beschützt die Orden der Stadt, etwa die Morghai oder Kurdhai, und fungiert damit als Leibgarde und internes Machtinstrument der Hauptstadt, während auf den Rängen der

Mauern Einheiten der Turmgarden Wache halten.

Das einzige Archat, das eine (für Außenstehende) noch unüberschaubarere Zahl an paramilitärischen Kleinheeren hervorgebracht hat, ist wieder das Elfenreich Forondor. Jede Provinz, jede Stadt und jedes Adelshaus verfügt über eigene Haustruppen und Gardeeinheiten, aus deren Rängen sich dann später auch die Legionen rekrutieren. Daneben gibt es noch die Orden unter Waffen, hochspezialisierte Kriegerorden mit festgeschriebenen Kodizes und traditioneller Bewaffnung, die gut das Bedürfnis der Elfen nach Spezialisierung und Selbstbeherrschung ausdrücken. All diese Einheiten verlassen ihre Gebiete kaum, denn außerhalb verlässt man sich auf die Schlagkraft von Legion und Flotte.

## Ein kurzes Who-is-Who

Wenn Ihr Charaktere aus den Schattenreichen darstellen wollt, ist es nicht nur wichtig, eine ungefähre Ahnung über Geschichte und Kultur zu haben, es macht sich auch ganz gut, ein paar Namen parat zu haben.

Deswegen gibt's hier eine Reihe von Namen, kompakt präsentiert mit einer kurzen Beschreibung, wer sich dahinter verbirgt. Um Euch die Sache zu erleichtern, haben wir den Abschnitt in drei Teile gegliedert. Zumindest die Schattenfürsten sollte schon jeder kennen, bei den Größen von einst und heute verhält es sich doch zumindest so, dass man sie mal überfliegen kann. Wer allerdings einen *gebildeten* Charakter aus den Schattenreichen spielen möchte, der sollte auch bei diesen Personen halbwegs sattelfest sein. Und als gebildet zählen unter anderem **sämtliche** Elfen.

### Die Schattenfürsten

Diese Herrscher sind es, die den Kern des Schattenkonzils bilden. Sie regieren über jeweils eines der Reiche, die sich unter dem Schatten der Schwarzen Stadt zusammengeschlossen haben. Doch es gibt auch Schattenfürsten ohne Land, oder solche, die es verloren haben. Ihr herausragendes Privileg ist das Recht, neben den schwarzen Bannern der Schattenreiche noch eine weitere Bannerfarbe zu führen, die zu führen nur ihnen vorbehalten

ist. Dies kann man als eine (aus mittelländischer Sicht) primitive Form der Heraldik betrachten.

### Fürst Vrash Tha'Gharil

Der Elfenfürst des Archats Nordmar (Forondor) ist gleichzeitig der Träger der Eisernen Krone und somit oberster Herrscher über die Schattenreiche, Großlord des Westens. Wenn von *dem* Schattenfürsten oder *dem* Fürsten gesprochen wird, dann geht es gerade um Vrash. Seine Stammgebiete sind das Inselreich Forondor und die unterworfenen Küstenstreifen. Seine Bannerfarben sind silbergrau und weiß, das Symbol von Nordmar ist der Pegasus. In Anlehnung an die Neldëjen (=Adelswappen) findet sich häufig auch ein weißes Dreieck, Spitze nach oben.

*„Vrash das Scheusal, Vrash der Elfenfürst, Vrash der Kaltherrige! Ein Elf sei er, sagt man, mächtig und verschlagen, unerreicht in seinen Fähigkeiten als Herrscher und Staatsmann. Ich sage: das ist kein Wesen aus Fleisch und Blut mehr. Er hat sich dem großen Kristall geöffnet, sich zu Ebenen der Macht aufgeschwungen, die ihm nicht zustehen. Vrash ist die Niedertracht in Person, denn Niedertracht ist sein Name in der Zunge der Elfen. Keiner kann dem Klang seiner Stimme widerstehen. Aber den Kopf kann man ihm abschlagen, und es kommt der Tag, da ich es tun werde.“*

*Lord Kuldron, Kriegsfürst von Guldland*

### Tentkor von Zerrach, ein Dämon

Der letzt noch existierende dämonische Vasall Trenkoors herrscht über das Archat Zerrach, ein gebirgiges Land an den Hängen der Braunen Berge, welches sich an einen der wichtigsten Pässe anschließt, den Klauenpass. Sein Banner ist nachtblau, und seine Untergebenen schmücken ihre Wappen mit Schädeln oder stilisierten Berggipfeln. Tentkor gebietet über einige mindere Dämonen und mehrere versklavte slawische Stämme der Braunen Berge.



TENTKOR

### General Mork, ein schwarzer Ork

Alle eroberten Gebiete westlich der Berge unterstehen Morks Statthalterschaft, und neben



MORK

dem Kommando über das größte Gesamtheer der Reiche, das Westheer, hat man ihm die Würde eines Schattenfürsten verliehen. In bester Orkmanier lässt er seitdem stolz erd-braune Banner über seinen Truppen wehen. Er gilt als Vrashs rechte Hand – die wichtigere linke Hand bezeichnet jemand anderen. Mork hat alle Orkstämme der Reiche unter seiner Führung vereinigt und gilt auch jenseits der Reiche bei Wildorks und Goblins als einer der mächtigsten lebenden Kämpfer. Seine Heere enthalten aber auch menschliche Truppen.

### Lord Jertegh der Graue, ein Mensch

Seine lange Regierungszeit über das Archat Petschora und die vielen Entbehrungen und Gefahren während der Nachfolgekriege haben Jertegh zu einem alten Mann werden lassen. Die Petschoraken, ein slawischer Stamm, bilden einen großen Teil des Tross für das Westheer da sie keine Krieger haben. Wenn es einen Menschen gibt, dem Vrash so etwas wie Vertrauen und Wertschätzung entgegenbringt, dann geht dieser Posten an Jertegh, dessen Spitzel die Elfen seit Generationen mit Informationen versorgen. Seine rauchgrauen Wappen werden geziert von einer Sanduhr oder einem gehörnten Schädel.



### Baron Zarubo, Patriarch der hohen Magie, ein Mensch



Zarubo ist ein Magieraristokrat von großer Macht, dessen tatsächliche Einstellung zu Vrashs Herrschaft nicht eindeutig geklärt ist. Er gilt als Opportunist, nichtsdestotrotz aber als wichtiger und mächtiger Schattenfürst. Ein diesiges lichtgrau ziert seine Banner, und die typischen Erkennungszeichen Graalsburgs sind ein schlanker Magierturm, eine gekrümmte Vogelklaue oder das Arkanum.

### Lord Zark, König der Verdammnis, ein Vordak



Zark, dessen blutrote Bannerfarbe sich in den Roben seiner scheußlichen Diener wiederfindet, besitzt keine weltlichen Güter außer der fliegenden Zitadelle Koraka, sein Volk sind die dämonischen Untoten, die man als Vordaks bezeichnet, und derer es kaum noch ein paar Handvoll gibt. Sein Name wird bei den Rivalen der Elfen geflüstert oder verflucht, denn er schloss sich im Thronfolgekrieg Vrashs Lager an. Auf das Konto seiner Diener geht auch die Ermordung Prinz Orlios, des Fürsten der Südprovinzen.

### Lord Wurok, ein Drak

Auch von Wurok ist wenig mehr bekannt, als dass er am Ende des Winterkriegs die Abwehr eines Angriffs aus dem Dunklen Imperium ermöglichte. Der bullige Drak verlässt sein Archat nur, wenn das Konzil einberufen wird, und auch sonst weiß niemand so genau, was jenseits der Grenzen der Draksümpfe vor sich geht. Unter seinem olivgrünen Banner, geziert von archaischen Glyphen, marschieren neben den Draks auch niedere Echsenmenschen.



### Lord Kazag, ein Blutgeist

Ranuk, von Rus und Nordmännern eingeschlossen, ist eine der letzten Enklaven der Schattenreiche westlich der Berge und die Burg von Kazag, dessen hellrote, mit schwarzen Lindwürmern übersäte Banner einst gemeinsam mit denen von Goron nach Kronn einzogen. Die meisten unterworfenen Menschen haben sein Joch beim Fall von Kronn abgeschüttelt, und neben den Resten seiner ursprünglichen Truppen befehligt er lediglich eine Handvoll Blutgeister (Bastarddämonen). Er ist ein seltener Gast in der Schwarzen Stadt, und sein Hauptinteresse liegt in der Rückeroberung des Korridors zwischen Petschora und Ranuk.

## Lordstatthalter Ahrimar, ein Mensch

Nach dem ersten Thronfolgekrieg ließ Vrash das Herrscherhaus von Trun auslöschen und stellte das Oberhaupt des mächtigsten verbleibenden Stammes vor eine recht einfache Wahl: Loyalität oder Tod. Ahrimar wählte das erste, und verwaltet das Reich Trun seitdem als Marionette des Elfenfürsten. Das kupferfarbene Kriegsbanner Warlocks von Trun ist seitdem dem purpurnen Banner von Ahrimars Familie gewichen, darauf räkeln sich Drachen und Seeschlangen in schwarz. Verwechslungen mit Kazags Truppen kommen schon allein wegen der großen Distanz nicht vor.

## Lord Kuldron, ein Güldner

Kuldron führte nach dem Tod seines Onkels Kraal das Volk der Güldner im Bund mit den einfallenden Wasjungen in einen Unabhängigkeitskrieg gegen die Krone von Nordmar. Der Gegensatz zwischen den „Kindern der Sonne“ und den „sterngeborenen“ Elfen zeigt sich schon in der goldenen Bannerfarbe. Klassische Symbole sind ein schwarzer Turm als Sinnbild für die Bastion Kangar, oder Sonnenräder. Kuldron selbst hat das Schwarz von Finsterbinge inzwischen durch das Königspurpur der früheren Herrscher von Güldenland ersetzt. Er ist vom Rivalen zum Erzfeind des Elfenfürsten avanciert und stolz auf diesen Status. Beide Widersacher sind aber ehrenhaft genug, sich im Konzil zu respektieren und einander freies Geleit zuzusichern.

„Verrat aus den eigenen Reihen, Auflehnung gegen den Großlord, Rebellion und Bürgerkrieg! Die zwei Herzöge sind geschlagen: Goron verbannt, Kraal vernichtet, aber Güldenland hat nichts gelernt. Früher oder später wird dieser aufrührerische Renegat die Faust des Fürsten spüren, und dann wird er sich wünschen, nie geboren worden zu sein.“

*Patriarch Zarubo über den jungen Kuldron*

## Größen von heute

Die folgenden Persönlichkeiten sind jedem Bewohner der Schattenreiche mit politischem Interesse bekannt, da sie Schlüsselpositionen besetzen und aus dem einen oder anderen Grund weitreichenden Ruf erworben haben. Sie nicht zu kennen, kann zu unangenehmen Situationen führen.

## Ebon Tha'Dolusil

Ebons knochige Gestalt ist in den Schattenreichen ein gefürchteter Anblick. Der zweite Elf im Reich Forondor übertrifft seinen Fürsten noch an Zauberkunst, nicht jedoch an Macht. Ebons Netz aus Agenten und Spionen ist überall, er ist ein Meister der Intrige, des Doppelsinns und der Diplomatie.



„Wenn es im Thronsaal des Fürsten, den ich selbst nie betrat, einen Vorhang gibt, der sich neben dem Thron befindet, so ist Ebon der Mann hinter diesem Vorhang.“

- Vranier Kal'Tharyll

## Großherzog Goron

Der ehemalige Schattenfürst des Archats Kronn floh nach dem Winterkrieg in die fernen Mittellande. Dort suchen derzeit alle verfügbaren Agenten des Elfenfürsten nach ihm, denn solange er lebt, stellt er eine ständige Gefahr



für die Reiche dar. Vrash und seine loyalen Fürsten sind bereit, ein Vermögen und noch mehr für diesen Mann zu zahlen, aber er ist und bleibt verschollen. Goron ist ein Holbek, also ein Bastard aus Elf und Ork.

Er ist gerissen und boshaft, und obendrein seit dem Winterkrieg vermutlich sehr schlecht gelaunt.

## Admiral Cheryss

Cheryss entstammt einem elfischen Adelshaus, dessen Mitglieder hohe Posten in der Flotte von Forondor besetzen und durch ihre ausgesprochene Grausamkeit zweifelhaften Ruf erworben haben. Cheryss ist ein rasender Irrer, aber auch ein brillanter Admiral. Vermutlich letzteres ist der Grund, warum er noch im Amt ist.



## Der Mund

Keine Einzelperson, sondern ein Teil des Schattenkonzils ist diese Gruppierung von Vertretern der mächtigen Orden und Gilden der Schwarzen Stadt. Gemeinsam mit dem Kastellan bilden sie den Mund von Finsterbinde und nehmen somit Einfluss auf die Beschlüsse der Schattenfürsten.

## Saimhar Tha'Suldyril

Als Kommandant über drei Elfenlegionen an der Ostfront kommandiert Suldyril eines der größten Landheere der Schattenreiche. Er gilt als Vrashes Wunderkind in Sachen Feldschlacht, seit es ihm gelang, die Güldner in offener Schlacht zu besiegen und Kangar zu belagern. Er gilt als erbittertster Gegner der Güldner, selbst in den Reihen seines Volkes. Wie viele adelige Elfen ist er jedoch ein undurchsichtiger Psychopath, was vor allem die Menschen und Elfen spüren, die er in seinen Feldzügen ohne zu zögern für einen Sieg verheißt.

## Shuldrah Arazul



Als einer der ersten Orks der siebten Züchtung, die als perfekte Rasse von den Elfen und den Brutmeistern der Schwarzen Stadt geschaffen wurde, genießt Shuldrah das volle Vertrauen seines Schöpfers, des Fürsten. Seit dem mittelländischen Jahr 999 verwaltet Shuldrah als Statthalter der Krone sämtliche Besitzungen der Schattenreiche in den Mittellanden und Südländern, namentlich im ehemaligen Grünland. Diese „mittelländische Mark“, wie sie zunächst hieß, zu verteidigen und zu vergrößern ist die Aufgabe, der er sich mit der Seelenlosigkeit einer Vollstreckungsmaschine widmet. Als Stellvertreter des Fürsten innerhalb der Mittellande und Südländer ist er für Charaktere in dieser Region natürlich DIE Person, die man kennen sollte.

## Größen von einst

### Morwor

Worum genau es sich bei Morwor handelte, ist nicht restlos geklärt. Er wird in den Mythen der Schattenreiche beschrieben als „eine Kreatur“, die auf der Flucht zufällig über die Ruinen der Schwarzen Stadt stolperte und sich dort niederließ. Morwor wird heute als der Hexenmeister bezeichnet, und da er es war, der die drei Steine erschuf, gilt er als Gründer der Schattenreiche.

### Trenkoor

Als zweitmächtigster der drei Dämonen herrschte Trenkoor über das Gebiet der heutigen Schattenreiche, deren erster Großlord er war. Er war es, der die Völker nach und nach an die Schwarze Stadt und den Stein band und sie zu seinen Vasallen machte. Sein plötzliches Verschwinden machte die Bühne frei für ein kurzes Intermezzo der Bürgerkriege, ehe ihm der bislang zweite halbwegs anerkannte Fürst folgte: Vrash Tha'Gharil, welcher nach eigener Angabe nur das Amt des verschwundenen Dämonenlords verwaltet. Trenkoor lebt in zahllosen (menschlichen!!!) Kulturen und in seinem Stein fort, denn er personifiziert Macht, Einfluss und Intrige.

### Sildar Tha'Ellathel

Hätte es keinen Aristokraten namens Sildar gegeben, gäbe es heute kein *Archat* Forondor, sondern nur die Trümmer eines komplett dekadenten und degenerierten Hochelfenreichs. Er war es, der nach langjähriger Verbannung wegen Auflehnung gegen die alte Ordnung das Alte Reich in einem Putsch beendete und das Königshaus restlos auslöschte. Er entwarf die in Orden und ähnliche „Berufskasten“ gegliederte Gesellschaft, wie sie noch bis heute in Forondor existiert. Damit begründete er den ständigen Zwist zwischen Adelshäusern und Ordensspitzen.

### Teshka

Im achten Jahrhundert begann der Magier Teshka vom Stamme Horuk mit der Rückbesiedelung des Gebiets um die Ruine Ch'raal, das heutige Graalsburg. Seine Beschäftigung

mit weißer und grauer Magie hatte ihn bei vielen seines Volks in Unnade fallen lassen, und auch unter seinen Nachfolgern gab es keinen, der sich an weißer Magie versucht hätte. Er war der erste Patriarch der Magiokratie von Graalsburg, und seine Schüler herrschten in ununterbrochener Folge bis heute über diesen Landstrich.

### Warlock von Trun

Vor dem ersten Nachfolgekrieg war das Archat Trun wegen seiner Nähe zur Schwarzen Stadt und seiner engen Zusammenarbeit mit den größten Kriegsherren dieser Zeit, Goron von Kronn, Kraal von Kangar und den Fürsten von Khun, das zweifellos mächtigste Archat, und Warlock genoss hohes Ansehen in der kurgischen Bevölkerung. Dennoch verlief der Krieg zu seinen Ungunsten, und die Elfen von Nordmar entschieden den Konflikt zu ihren Gunsten. Warlock starb in einem Scharmützel um eine Küstenburg, seine Anhänger mussten sich geschlagen geben. Bis heute setzen die Güldner und die Südprovinzen ihren Kampf jedoch fort, denn es ist kein Kampf für Warlock, sondern ein Kampf gegen die verhassten Elfen der Inselreiche.

## Spielercharaktere aus den Reichen

### Spielbare Rassen

Es gibt 3 verschiedene Rassen für Spieler aus den Schattenreichen: Die Dunkelelfen aus Nordmar, die Orks, die sich in Wildorks, wie man sie von jedem LARP kennt, und Zuchtorks aufteilen und zu guter Letzt Menschen, die sich in Dunkelmenschen, Kurgisen und Slawen aufteilen.

Die Schattenreiche sind ein rechtschaffen böser Staat, was bei der Gesinnungswahl bei Elfen verbindlich ist. Menschen und Orks können bei ihrer Gesinnung in einem Aspekt auf neutral variieren.

### Dunkelelfen



Die Elfen der Schattenreiche haben sich an das Leben in der Nähe des ewigen Eises angepasst, deshalb macht ihnen Kälte wenig und Feuer aber umso

mehr aus. Des Weiteren sind sie auf Grund ihrer edlen Herkunft sehr arrogant. Sie konnten den Verlust ihrer Unsterblichkeit nicht verkraften und entwickelten über die Zeit hinweg eine inzestuöse Gesellschaft und Seelensteine, die ihre Seele an die Welt bindet.

### Charaktereigenschaften

Elfen besitzen auf Grund ihrer Anpassung an die Kälte keine angeborenen magischen Fähigkeiten.

Kälte und Kältezauber haben geringe Auswirkungen auf sie

Hitzezauber und Mittagshitze können zu Kreislaufzusammenbrüchen führen.

Wegen ihrer Arroganz lügen Elfen niemals, sie befinden Lügen für unter ihrer Würde.

Sie haben Seelensteine, die sie vor Beeinflussungszaubern schützen, Verlust führt aber zum Tod.

Sie verabscheuen jegliche Art von magischer Heilung, weil sie magische Heilung als Schwäche ansehen.

### Aussehen

Elfen haben einen schmächtigen, auf keinen Fall korpulenten, Körperbau und keinen Bart. Sie haben eine weiße Hautfarbe und sind groß mit spitzen Ohren.

### Orks

Die Urbevölkerung des Gebietes der Schattenreiche bestand aus Wildorks, diese werden auch heute



noch in der Legion als Soldaten eingesetzt. Nach der Gründung der Schattenreiche wurden Zuchtprogramme initiiert, bei denen genetisches Material mit Hilfe von Magie verändert wurde, um aus den Orks noch bessere Soldaten zu machen. So entstanden bislang sieben verschiedene Züchtungen, wobei die Elfen nach ihrer Machtübernahme ihre Vorstellungen ab der vierten Züchtung einbrachten.

#### *Charaktereigenschaften*

##### **Wildorks**

Sie haben einen massiven Körperbau, was sich als Schutzpunkt ausdrückt.

Ihre Gehirne arbeiten einfacher, was man an ihrer Sprache erkennt und sie leicht beeinflussbar macht.

Sie können Magie und soziale Fertigkeiten nur zum doppelten Preis lernen.

Sie haben auf Grund ihrer Nahrung eine angeborene Giftimmunität.

Sie sind lichtscheu und mögen das Tageslicht nicht sonderlich.

#### *Aussehen*

Wildorks haben eine grüne Hautfarbe, Hauer und klassische Orkgesichtszüge.

#### *Charaktereigenschaften*

##### **Zuchtorks der 4. Züchtung**

Sie haben einen massiven Körperbau, was sich als Schutzpunkt ausdrückt.

Sie wurden mit Regeneration gezüchtet.

Auf Grund ihrer verschiedenen Gene können sie alles zwischen dumm und intelligent sein.

Sie haben keine magischen Fertigkeiten.

Sie können soziale Fertigkeiten nur zum doppelten Preis lernen.

Sie haben auf Grund ihrer Nahrung eine angeborene Giftimmunität.

Sie fühlen sich in der prallen Sonne unwohl.

Da sie als Soldat gezüchtet und geschult wurden, sind sie ihrer Überzeugung absolut treu.

#### *Aussehen*

Ein Ork der 4. Züchtung hat eine braune Hautfarbe und trägt eine Halbmaske.

## **Menschen**

Die menschliche Bevölkerung der Schattenreiche besteht aus eingewanderten Völkern und ehemaligen Sklaven. Aus diesem Grund sind in den Schattenreichen alle Arten von Menschen der nördlichen Völker vertreten. Der größte Teil der Bevölkerung besteht aber aus Dunkelmenschen, welche die Kernprovinzen der Schattenreiche bewohnen. Die östlichen Reiche werden vom Reitervolk der Kurgisen bewohnt. Der kleinste Teil der Menschen besteht aus Slawen, da ihre westlichen Gebiete aus dem Staatenbund weggefallen sind.

#### *Charaktereigenschaften*

Menschen haben keine Besonderheiten.

#### *Aussehen*

Die Haut der Dunkelmenschen ist grau bis schwarz.

Kurgisen haben lange dunkle Haare und einen Bart.

Slawen sind vom Aussehen her Mitteleuropäer.

## **Beispiele Archate**

Im Augenblick wird als einziges das Archat Nordmar bespielt. Die Bevölkerung des Archats besteht eigentlich ausschließlich aus Elfen. Aber wegen des drastischen Rückgangs der Geburtenrate der Elfen, werden die Legionen von Nordmar mit Kämpfern aus allen Rassen der Schattenreiche aufgestockt.

Dies hat für den einzelnen Spieler den Vorteil, dass er aus der Gesamtheit aller Rassen der Schattenreiche auswählen kann. Weiterhin kann ein Spieler aus 3 verschiedenen Kategorien auswählen, in welcher er einen Charakter spielen möchte.

## Charakterklassen des Archats Nordmar

### Orden

Im Orden gibt es nur Elfen.

In Nordmar gibt es 4 primäre Orden die zusammen die Inquisition bilden:

**Cuel'Ankar** ist zuständig für Spionage und Informationsbeschaffung

**Cuel'Pegay** ist der an Cuel'Ankar angegliederte Magierorden

**Cuel'Unghwenca** ist zuständig für innere Sicherheit und Linientreue

**Cuel'Uncwura** ist ein Assasinenorden der den ausführenden Arm der Inquisition bildet.

Magier sind im Orden immer Cuel'Pegay und Assasine immer Cuel'Uncwur. Die Orden der Inquisition bildet das diplomatische Chor des Archats Nordmar und der Schattenreiche im Ausland. Deshalb sollten Ordensspieler den Hintergrund besonders gut beherrschen.

Es gibt weiterhin noch 2 weniger präsenste Orden, den der Gír-Templer und den der Schriftenwahrer. Diese Orden sind für Spieler aber nur nach Absprache mit den Hintergrundschreibern bespielbar.

### Legion

In der Legion dienen alle Rassen der Schattenreiche. Die Mehrzahl der Legionäre sind aber Zuchtorks und Elfen.

In der Legion gibt es 4 verschiedene Arten von Legionären:

Der Legionär kämpft im Schildwall.

Der Scout ist für Geländeerkundung zuständig.

Der Kampfmagier ist die magische Unterstützung im Schildwall.

Der Parlamentär ist ein speziell aus gebildeter Legionär, der für Verhandlungen und diplomatische Kontaktherstellung herangezogen werden kann.

In der Legion herrscht ein militärischer Ton und absoluter Gehorsam. Wer in der Legion spielen will, sollte also überlegen, ob er damit einen ganzen Con lang zurechtkommt oder bereit ist, die In-Time Konsequenzen zu tragen. Es gibt in der Legion eine strenge Rangfolge, die aber jedem Spieler die Möglichkeit bietet, in eine führende Position zu gelangen.

## Tross

Im Tross dienen in der Regel nur niedere Rassen wie Menschen und Wildorks. In ihm sind alle Berufe, wie Heiler, Köche und Schmiede, die zum Funktionieren einer Armee nötig sind, enthalten.

Ein Trossspieler hat die wenigsten Einschränkungen, aber auch die geringsten Befugnisse aller Nordmarcharaktere.

## Kampagnenspiel in den Mittellanden und Südlände

Seit Anfang 1999 ist der schon seit längerem bespielte Hintergrund der Schattenreiche auch in die Kampagne Mittellande integriert. Ist aber nunmehr nicht mehr offiziell Teil der Mittellande. Allerdings ist der Hintergrund mit dem Archat Telep Nór teil der Südlände Kampagne. Seitdem nimmt sowohl die Orga als auch die Spieler des Hintergrunds aktiv am Kampagnenspiel teil.

### News aus den Mittellanden

Diplomatische Abordnungen haben Kontakt zu Ländern und Völkern dieses (aus Sicht der Schattenreiche) fernwestlichen Gebiets aufgebaut, und Teile der vierten Legion des Archats Nordmar beteiligen sich an Kampfhandlungen, um den Interessen der eisernen Krone leichten Nachdruck zu verleihen (darauf begründen sich auch die zur Verfügung stehenden Charakterklassen für Spieler). Zudem suchen die Orden der Elfen und die Agenten der Petschoraken weiterhin verbissen nach dem Verräter Goron und anderem scheuen Gesindel, da die scheinbar fernen Mittellande ein Magnet für Deserteure und Feinde der Herrschaft des Fürsten zu sein scheinen.

### Die Mittelländischen Gebiete

Unlängst haben die Schattenreiche begonnen, sich nach festen Stützpunkten umzusehen. Im Austausch gegen einen Militärschlag gegen Trawonien war das Dunkle Reich bereit, der Eysernen Krone eigene Gebiete am grünländischen Limes abzutreten, die schnell auf Kosten des angrenzenden Waldlandes verdoppelt

wurden. Inzwischen wurde dieses Gebiet, das als Protektorat Gründland bekannt war, wieder aufgegeben.

### **Die Südländischen Gebiete**

Nachdem Shuldra Arazul die Grünländischen Protektorate aufgeben musste, hat er neue Ländereien in den Südländern erschlossen und das Archat Telep Nór gegründet. Hierfür wurde er zum Schattenfürsten ernannt und erhielt einen Platz im Schattenkonzil.

### **Aktuelles**

Derzeit liegen die Hauptaktivitäten in den Südländern. Dort sind die Schattenreichen Mitglied im Wacht-Bund und kämpfen derzeit aktiv gegen den Hochkönig und das Reich der Mitte.

### **Schlusswort**

Diese war eine kurze Zusammenfassung des Hintergrunds der Schattenreiche. Wenn ihr einen Charakter aus den Schattenreichen spielen oder sogar eine Spielergruppe aus einem noch nicht bespielten Archat gründen wollt, setzt euch mit uns für weitere Details in Verbindung:

<https://www.nordmar.de>

## FAQ

Ich präsentiere Euch hier die erste Ausgabe der Q&A als klassische Frage-Antwort-Infothek, um die häufigsten Fragezeichen geradezubiegen. Also, los geht's...

Q: Sind wir jetzt Nordmar oder Schattenreiche?

A: Nordmar ist ein Archat (=Teilreich, Provinz) einer Allianz namens Schattenreiche. Unsere Gruppe enthält vorwiegend Charaktere dieses Teilreichs.

Q: Wieso heißt es dann ständig „Elfenreich Nordmar“?

A: Seitdem Diplomatie-Con „Babylon 5“ (Düsterbrook, Anfang 1998) sind wir politisch aktiv. Da wir nicht einfach vor den versammelten Mittellanden unter dem Titel „Schattenreiche“ (=Hallo, wir sind böse!) aufkreuzen konnten, haben wir uns erst mal als Gesandtschaft eben dieses Teilreichs Nordmar vorgestellt.

Q: Aber wir sind doch ein Elfenreich?

A: Nordmar ist ein Elfenreich. In den restlichen Schattenreichen leben hauptsächlich Menschen.

Q: Wo liegt die Schwarze Stadt, Finsterbinge?

A: Die Schwarze Stadt ist eine gigantische Ruinenstadt, in deren Mitte ein Turm steht. Sie ist die Hauptstadt der Schattenreiche, und dort residiert der jeweilige Herrscher. Das ist momentan ein Elf.

Q: Und wo sitzen die Orks?

A: Es gibt in den Schattenreichen viele Orkstämme. Aus diesen Stämmen züchteten die Herrscher der Schwarzen Stadt vor langer Zeit die ersten Zuchtorks. Es gibt kein Orkreich, wie's auch kein „Menschenreich“ gibt. Orks tun in allen Armeen Dienst Seite an Seite mit Menschen. Am häufigsten tauchen sie in den Legionen Nordmars und in der Schwarzen Stadt auf, wo sie erschaffen werden.

Q: Gibt's Orkschamanen?

A: Nur in den wilden Stämmen. Schamanismus hat etwas mit Chaos und Göttern zu tun und wird deshalb nicht gern gesehen. Zuchtorks sind als Soldaten gedacht und deshalb Kämpfer. Vereinzelt werden aber gezielt Orkmagier

gezüchtet. Diese sind aber keine Schamanen, sondern Hermetiker.

Q: Befehlen die Elfen den Orks und Menschen?

A: Nein, Elfen halten sich nur für eine Elite. Nordmar ist den anderen Reichen gleichgestellt. Lediglich Nordmars Fürst ist derzeit zugleich Herrscher der Schattenreiche.

Q: Aber Ordenselfen dürfen doch befehlen?

A: Nein, die Orden der Elfen sind zivile oder paramilitärische Orden, die nur in der Gesellschaft von Nordmar enorme Macht besitzen. Da in Nordmar vor allem Elfen wohnen, erstreckt sich die Macht der Orden auch fast nur über Elfen.

Q: Befehligen die Orden generell die Legion?

A: Nein, denn die Orden sind halt Orden für Spezialaufgaben (Meuchlerorden, Magierorden, Kriegerorden, Gestapo, Militärpolizei, Diplomaten etc.), und die Legion ist der Beitrag Nordmars zum Heer der Schattenreiche, also eine Armee. Beide haben ihre eigene Befehlsstruktur.

Q: Och, ich möchte gerne einen Menschen spielen, der nicht zu Nordmar gehört. Geht das? Muss der dann auch auf die Elfen hören?

A: Ja, es geht. Nein, er muss nicht auf die Elfen hören. Aber bitte überlege dir, ob du dann nicht vielleicht doch eine eigene Gruppe aufmachen willst. Unsere Spieler-Gruppe bespielt mit ihren SCs halt speziell das Elfenreich Nordmar. Und nicht gleich noch x andere Reiche dazu.

Q: Wofür steht das weiße Dreieck?

A: Das weiße Dreieck auf schwarzem Grund ist die Kennung für Einheiten des Elfenreichs Nordmar innerhalb der Gesamtarmee der Schattenreiche. Es markiert also Soldaten, z.B. der Legion. Nur Truppenteile, die aus Nordmar und seinen Vasallengebieten stammen, tragen dieses Zeichen. Auch mit dem Militär zusammenarbeitende Orden benutzen das Dreieck manchmal. Zum Vergleich: Truppenteile aus Gildenland benutzten einen goldenen Turm auf schwarzem Grund oder umgekehrt.

Q: Was sind die Schattenritter?

A: Die kämpfende Elite der Schattenreiche, ein düsterer Schwertadel. Jedes Archat hat eine eigene Ritterschaft (=DragonSys „Ritter“), die dort einen Sonderstatus innerhalb der Heere innehaben, etwa die Ritter der Krone von Nordmar. Sie gehören aber nur zur Elite des jeweiligen Reichs. Daneben gibt es aber eine Riege von Elite-Rittern, welche als Schattenritter der Schwarzen Stadt gelten (=DragonSys „Reichsritter“). Diese Ritter genießen innerhalb der gesamten Schattenreiche großes Ansehen und zählen als Elite der gesamten Schattenreiche. Sie sind nicht mehr nur Kämpfer des eigenen Archats, sondern unterstehen direkt dem Herrscher von Finsterbinge.

Q: Wer sind die Morghai, Kurdhai etc.

A: Diese Kulte und Orden bestehen aus extrem mächtigen Schwarzmagiern, Nekromanten, Alchemisten und Klerikern dunkler Götter. Sie bestehen aus Mitgliedern aller Völker der Schattenreiche. Ihre Aufgabe ist es, die Schwarze Stadt zu erhalten und zu bewahren. Sie unterstehen direkt dem Herrscher und gelten als Quintessenz der Finsternis. Ihre Macht beschränkt sich in der Tat nur auf die Stadt selbst. Sie besitzen keine militärische, sondern lediglich eine große ideologische Macht. Ihre Meinung gilt als dogmatisch und untersteht nur der Weisung des Herrschers. Andererseits gilt auch ihr ganzes Interesse nur der Schwarzen Stadt und dem Kristall der Macht, dem Unheilsstein.

Q: Wer sind die Schattenfürsten & dunklen Lords?

A: Jeder Lord ist das Oberhaupt eines Gliedes der Schattenreiche. Im Normalfall also der Herrscher eines Archats oder autonomen Volkes. Sie unterstehen dem Herrscher der Schwarzen Stadt. Zurzeit gibt es innerhalb der Schattenreiche folgende zehn Schattenfürsten: Fürst Vrash Tha'Gharil von Nordmar, Jertegh der Graue, Baron Zarubo, Lordstatthalter Ahrimar von Trun, Graf Tentkor von Zerrach und Lord Wurok sind Herrscher von Archaten, Lord Kazag von Ranuk, General Mork und Lord Zark besitzen kein Archat, trotzdem aber genug Macht, um als Schattenfürst zu gelten. Herzog Kuldron von Güldenland hat sich von den Schattenreichen abgespalten und führt Krieg gegen Vrash, dessen Herrschaft er anfehlt. Zwei weitere Schattenfürsten, Goron von

Khun und Harkon, wurden gestürzt und verbergen sich außerhalb der Schattenreiche.

Q: Was ist der Unheilsstein?

A: Ein uraltes Artefakt, auf dessen Existenz die Schattenreiche fußen. Es ist ein etwa kopfgroßer Kristall aus purer negativer Essenz. Dieser Kristall verkörpert einen der drei Aspekte der Dunkelheit, und zwar die Macht, in reinsten Form. Wer ihn besitzt, herrscht über die Schattenreiche, denn er ist im wahrsten Sinne des Wortes „an der Macht“.

Q: Wie spiele ich meinen Zuchtork?

A: Die „normalen“ Orks unserer Gruppe entstammen dem vierten Zuchtprogramm. Sie sind einfach die perfekten Soldaten: wortkarg, diszipliniert, grimmig, gehorsam und hart. Sie sind weder dumm noch devot, sondern einfach Soldaten, die zu einer etwas linearen, direkten Weise zu denken und zu handeln neigen. Und genauso wie die Elfen sind sie gewohnt, in einer Befehlskette zu stehen.

Q: Welche Sprache sprechen die Zuchtorks?

A: Ihre Muttersprache ist die Schwarze Sprache, nicht Orkisch. Dazu wurden ihnen meist noch ein oder zwei andere Sprachen beigebracht, um besser in bestimmte Aufgaben zu finden. Gängige Sprachen, die je nach vorherigem Einsatzbereich besser oder schlechter beherrscht werden, sind Elfisch, Slawisch oder (seit kurzer Zeit) Mittelländisch. Kein Ork muss grunzen, es kann aber auch sein, dass manche eine Sprache fließender sprechen als andere.

Q: Welche Gesinnung haben Schattenreich-Charaktere, besonders Dunkelelfen und Zuchtorks?

A: Die Schattenreiche sind hierarchisch und böse. Ziel ist die absolute Ordnung der Welt für die Rückkehr der Finsternis. Alle Bewohner denken strukturiert, handeln organisiert und verhalten sich mehr oder weniger diszipliniert. Fazit: die logische Gesinnung ist „rechtschaffen-böse“. Alle Dunkelelfen haben diese Gesinnung. Die restlichen Bewohner können schon mal von diesem Schema abweichen, gerade die benachbarte Grauzone von „rechtschaffen-neutral“ (Söldnerseele) bis „neutral-böse“ (generell loyal, aber doch sich selbst der Nächste) ist gut bestückt. Alles, was von die-

sem Idealbild abweicht, scheitert früher oder später, da sowohl gute als auch chaotische Gemüter keinen Platz in der Weltordnung der Schattenreiche haben.

Q: Welche Götter verehren wir?

A: Keine. In der Ideologie der Schattenreiche gibt es zwei als göttlich anzusehende Kräfte: Das reine Licht (das Gute) und die absolute Dunkelheit (das Böse). Da beide aber nicht in der Welt vorkommen können, macht Götterkult keinen großen Sinn, stattdessen wird auf eine Manipulation der Welt hin zu diesen Idealen gearbeitet, für den Tag, an dem Licht und Dunkel zurückkehren. Namen für diese Ideale wären etwa Barghaan und Bahamuth oder Manwe und Melko, und solche Namen werden durchaus gebraucht. Daraus erklärt sich die Verehrung des Czernebog (=Finsternis) in der Schwarzen Stadt.

Q: Wie steht's mit fremden Göttern? Gibt's die?

A: Die Schattenreiche glauben durchaus, dass fremde Götter existieren. Sie gelten als ä-

ßerst mächtige Wesen, vergleichbar Omnimagi oder Dämonen. Aber es sind halt doch nur Geschöpfe mit guten und schlechten Seiten.

Q: Wie wird auf fremde Götter reagiert?

A: Götter haben die Neigung, sich kaum einzumischen, weil sie faul, dumm, feige oder alles drei sind. Außerdem besitzen sie meist eine große Anzahl von Anbetern. Das macht sie wiederum nützlich, denn will man sich mit den Leuten gut stellen, muss man einfach den Gott akzeptieren. Auf diese Weise werden fremde Religionen instrumentalisiert. Im Hinterkopf behält man dabei die heimliche Hoffnung, später einmal den Gott, was immer er sei, zu beseitigen und zu ersetzen. Mächtigere Gottheiten, die sich nicht verarschen lassen (Lolth ist ein gutes Beispiel. Sie kann die Schattenreiche einfach nicht so recht leiden), werden widerwillig respektiert. Man tröstet sich mit dem Gedanken, dass irgendwann eh die Welt untergeht. Und zwar mit Göttern.

# Karte der Schattenreiche



Karte von Telep Nór

