

AVENTURIEN

AVENTURISCHER ATLAS

DAS AVENTURISCHE KARTENWERK



Das Schwarze Auge

12062

AVENTURIEN[®]



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

INNENILLUSTRATIONEN

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

FARBKARTEN

INA KRAMER, BEARBEITET VON TOBIAS WIERSCH,

THOMAS RÖMER, MELANIE MAIER

UND CHRISTIAN LONISING

UMSCHLAGGESTALTUNG

RALF BERSZUCK

Satz

CHRISTIAN LONISING

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-157-7

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHER ATLAS

DAS AVENTURISCHE KARTENWERK

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

MIT TEXTEN VON DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK AN THOMAS RÖMER, MICHAEL ROST, ANTON WESTE
UND DIE AVENTURISCHE REGIONALKARTZLER

»Wer du auch bist, du fürchtest grundlos, dass für den hier bestatteten MERCATOR dies so kleine Stückchen Erde schwer sei, die ganze Erde ist dem Manne leicht, der die Lasten insgesamt – was es irgendwo an Ländern gibt – auf seinen Schultern als ATLAS getragen hat.«

—aus dem Epitaph des Gerhard Mercator in der Duisburger Salvatorkirche

EINE DSA-SPIELHILFE



INHALT

Aventurischer Atlas	5	Die Fürstkomturei Tobimora	110
Kurze Informationen zu den einzelnen Regionen ..	92	Das Horasreich	111
Der Hohe Norden	92	Die Zyklopeninseln	111
Die Nivesenlande, der Golf		Das Mhaharanyat Araniens	112
von Riva und das Herzogtum Paavi	92	Das Sultanat Gorien	113
Thorwal & Gjalskerland	93	Die Tulamidenlande	113
Die Elfenlande, das Dominium		Das Kalifat	114
Donnerbach und die freie Stadt Uhdenberg. . .	94	Die Echsensümpfe	114
Das Bornland	95	Maraskan	115
Das Orkland	95	Das Imperium von Al'Anfa	115
Das Svelltland	96	Die südlichen Stadtstaaten	116
Königreich Nostria	97	Der Tiefe Süden	116
Königreich Andergast	97	Politische Karten	117
Das Mittelreich	98	Das nördliche Horasreich	117
Das Fürstentum Albernia	98	Das südliche Horasreich	118
Das Fürstentum Almada	99	Das Mittelreich	120
Die Markgrafschaft Sonnenmark	100	Das Fürstentum Almada	122
Das Königreich Garetien	101	Die Markgrafschaft Windhag	124
Die Markgrafschaft Greifenfurt	101	Das Fürstentum Albernia	125
Das Fürstentum Kosch	102	Das Herzogtum Nordmarken	126
Das Herzogtum Nordmarken	103	Das Fürstentum Kosch	127
Die Markgrafschaft Perricum	104	Das Königreich Garetien	128
Die Markgrafschaft Rabenmark	104	Die Markgrafschaft Greifenfurt	129
Das Herzogtum Tobrien	105	Das Herzogtum Weiden	130
Die Traviemark	106	Das Herzogtum Tobrien	132
Die Markgrafschaft Warunk	106	Die Markgrafschaft Perricum	133
Das Herzogtum Weiden	107	Die Marken und die Warunkei	134
Das Marschallsland Wildermark	107	Das Mhaharanyat Araniens	136
Die Markgrafschaft Windhag	108	Die Schattenlande	138
Transysilien	109	Lehen und Würdenträger im Jahre 1034 BF ...	140
Die Warunkei	109		

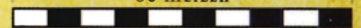
VORWORT

Wir haben lange um die Form des **Aventurische Atlas** gerungen, denn es gibt viele Möglichkeiten ein solches Kartenwerk aufzubereiten. Zu guter Letzt haben wir uns dazu entschieden, sämtliche Regionalkarten in diesem Band zu versammeln und bei der Darstellung einen größeren Maßstab zu wählen, damit man die Karten im Spiel besser nutzen kann. Alle geographischen Regionen Aventuriens werden durch diese Karten erfasst und in einem Anhang auch durch die wichtigsten und aktualisierten Informationen zu den jeweiligen Gegenden ergänzt. Somit stellt der Atlas eine logische Erweiterung der **Geographia Aventurica** dar, in dem er auch die Schlüsselinformationen aus den einzelnen Regionalspielhilfen neben das Kartenwerk stellt.

Im Anschluss an den gesamtaventurischen Atlas folgen einige politische Karten, die die aktuellen Lehensgrenzen des Horas- und des Mittelreiches, Araniens und der Schattenlande Provinz für Provinz präsentieren. So können auf einen Blick nun auch alle Baronien dieser Reiche im Spiel verwendet werden. Diese Karten werden durch eine Liste der Reiche und Provinzen ergänzt, in der die aktuellen Herrscher vom Horas und der Kaiserin des Mittelreiches, über die Provinzherren bis hin zu den Grafen und Emiren versammelt sind. Wir hoffen damit allen Spielerinnen und Spielern ein benutzerfreundliches Buch in die Hand zu geben, das man gerne und häufig im Spiel oder bei der Vorbereitung von Abenteuern nutzt. —Daniel Simon Richter, Oberhausen, im September 2011



Ifi
Oz



ns
ean

YETI-LAND





YETI-LAND

Firuns - Straße

ALPTA-INSELN

IRUNSSINGER

Bernstein

50 MEILEN

1

1

7

acht



3

3

7

9

3

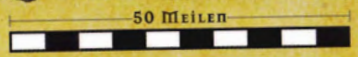
2

2

TAARJUI

GRIMMFROSTÖDE

8



10

R

Teelia

TAANAKAUKI

Ifirmsort NAUALAUKI



NUIULEIKEN





DIRAD

ADRAK

KARKIS

INIRK

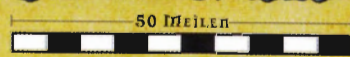
SORKTEN

SIGO

GAN

SERREKA

Goldsholmr



RAST

NARKEN

DAR

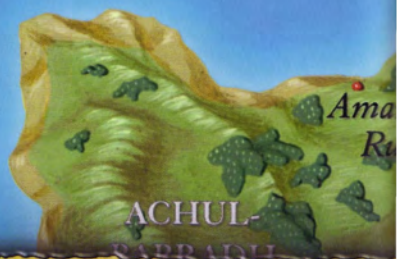
ASO

5

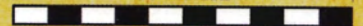
10

9

13



Swafnirsrast





6

11

10

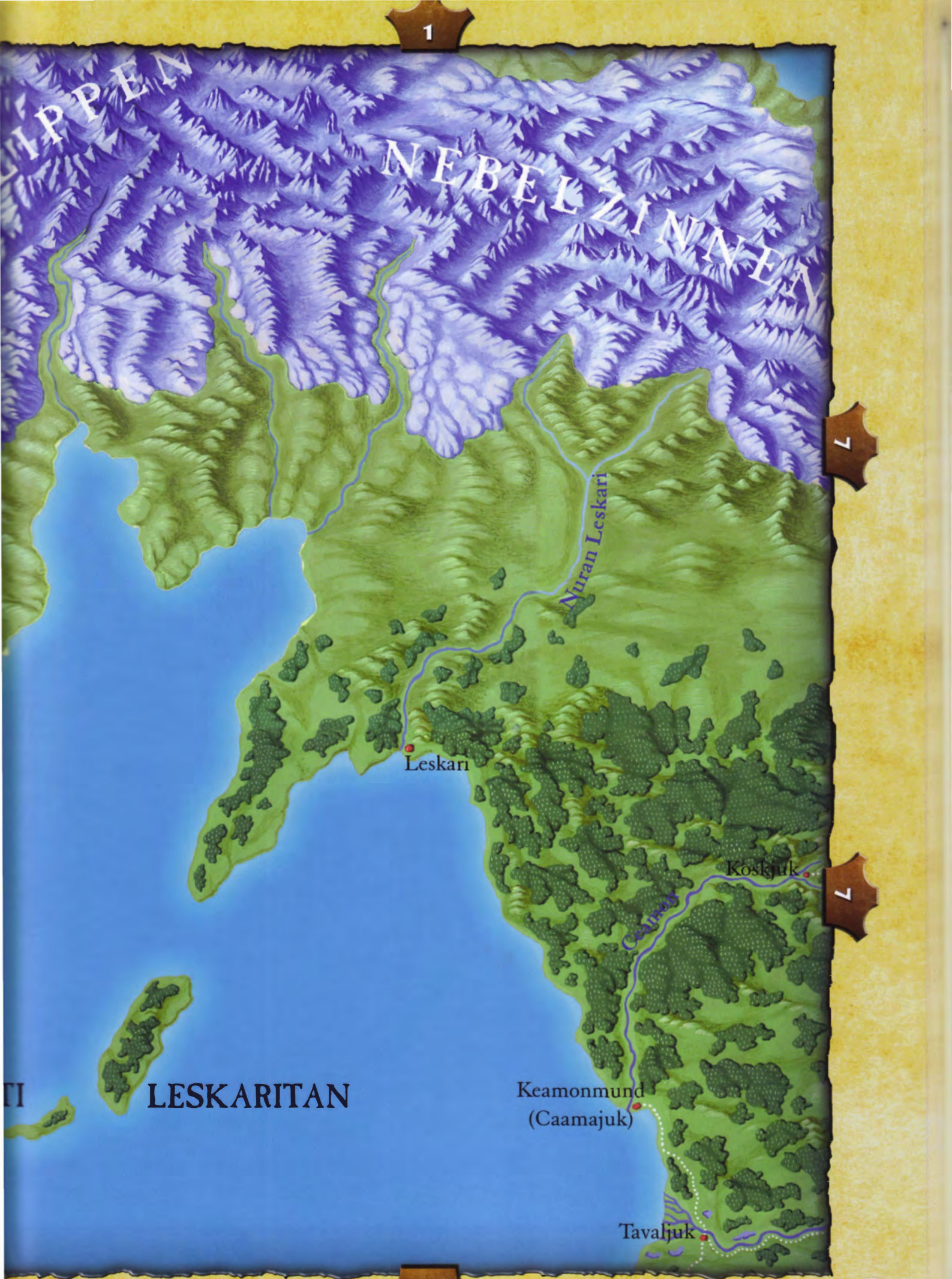
15

Arjols-

SCHWADENKÜSTE

NAI





1

7

7

11

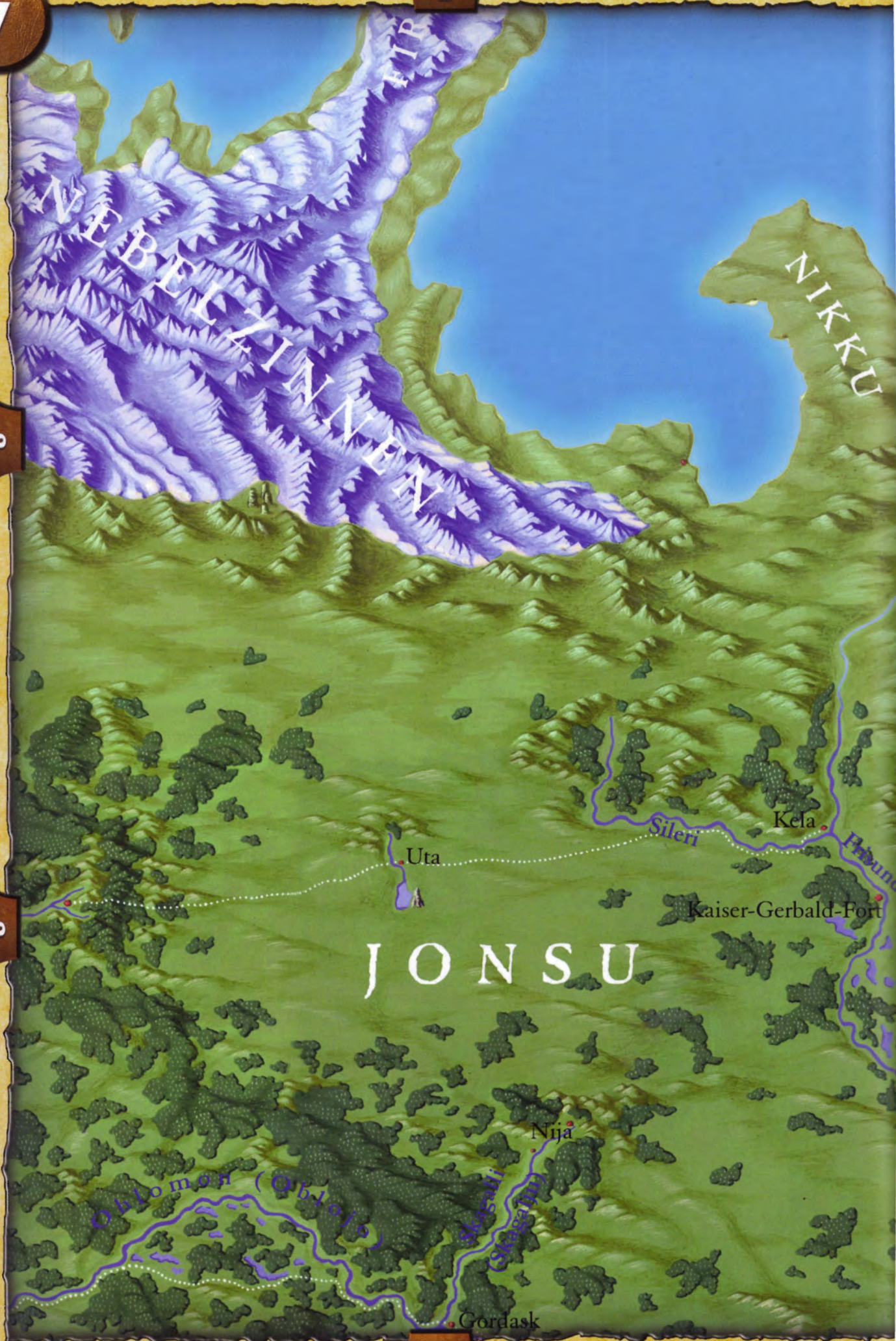
17

7

2

6

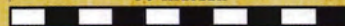
6



18

12

50 Meilen





Steinhav

Nuran Fien

Frisov

EISZINNEN

Kharrak

Murkhal

Frigorn

Felsen der klagenden Ahnen

Farlorn

FARLORNSCHWELLE

Varnuati

Tylsen

COR BERGE

Lamsen

Cor

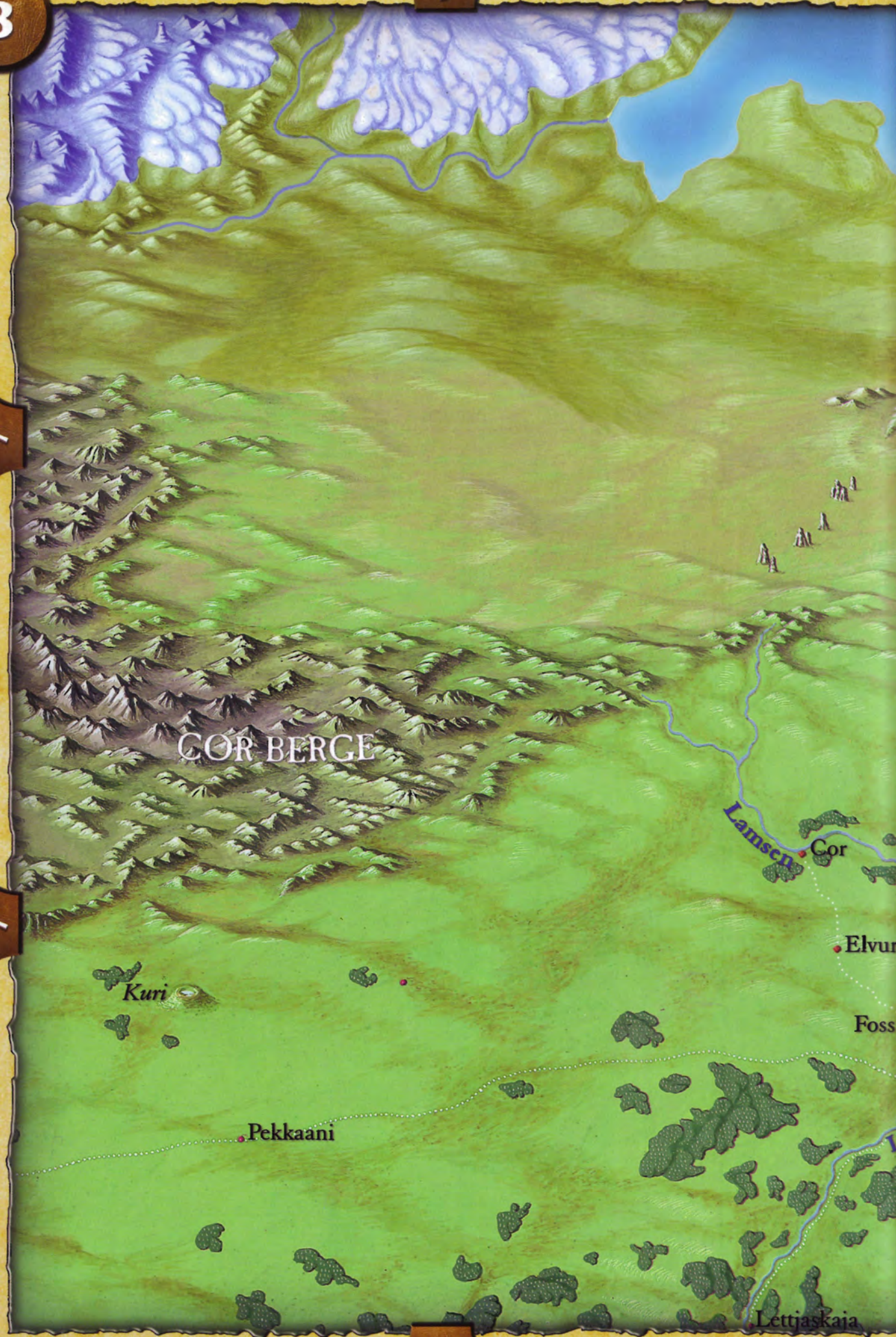
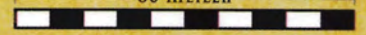
Elvur

Foss

Kuri

Pekkaani

Lettiaskaia



Brecheisbucht

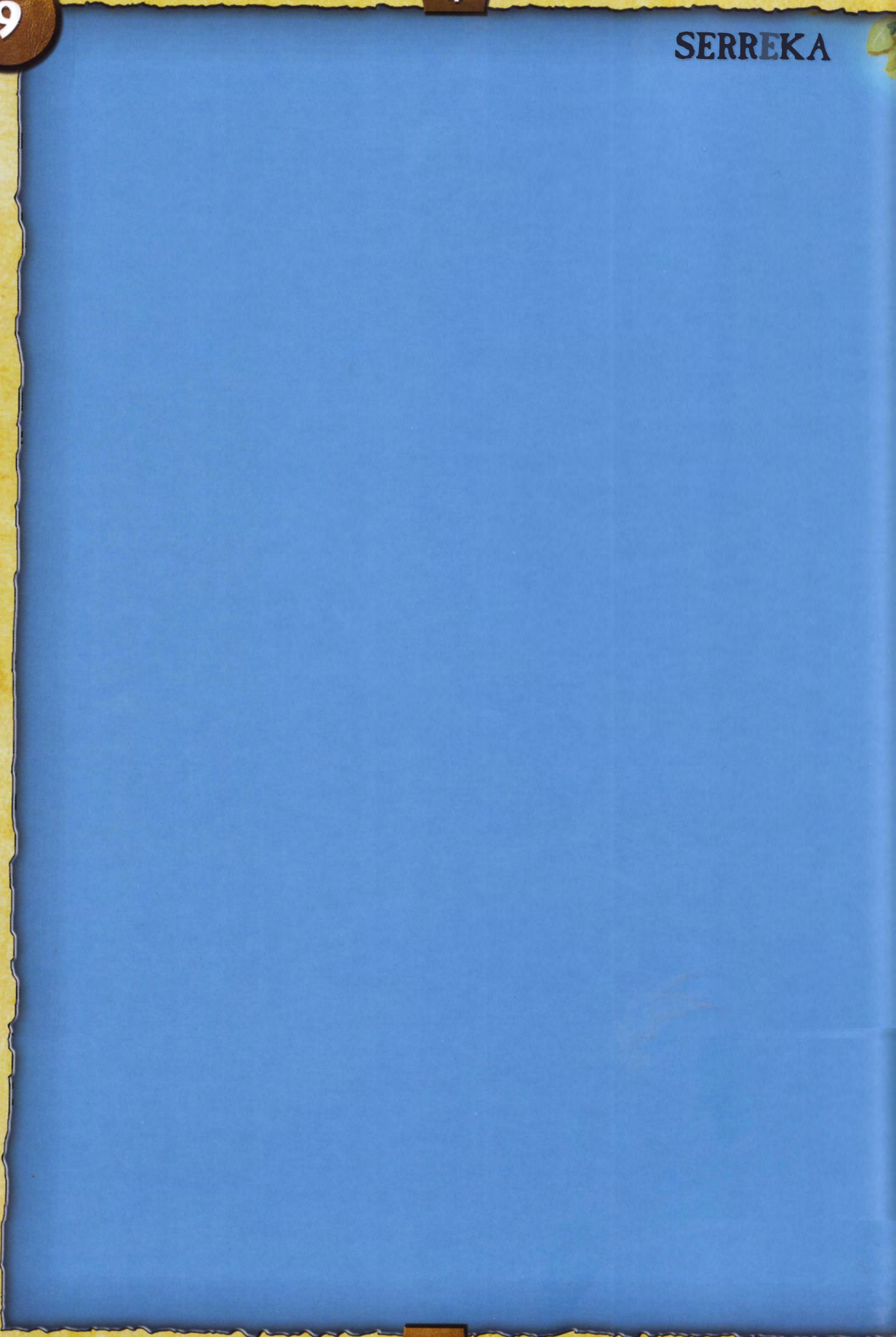


DAS EHREN-SCHWERF

Paavi

Jornt

Atanwald



BERIK

Haegir

METAK

DIBREK

Holmotta

SKERDU

Skerdûn

ORKIN

Swafnirsheim

LASSIR

Drakkarsheim

Hjalsvidfra

**GRAUE
BERGE**

Auriler

Hoijangar

Ardahn

Ifirnet

Olport

Ottasheim

Nadrafall

Eskilsheim

Uddahjal

Vesterbygt

Thinar

Calhis

Muryt

10

15

Swafnirrast





11

11

Golf von Riva



10

10

ALDE

Nuran Kaceh

Enqui

Die Drei Klageweiber

Bruck

Parkauki

Muunasee

Brinask

Alamssee

Svellt

BRUCH

Dornwasser

Tjolmar

50 Meilen

16

Golf von Riva



12

12

Varmur

Riva

Ulva

Trasik

Tavaljuk

Nuran Trasik

Nuran Riva

Kvill

Kvirasim

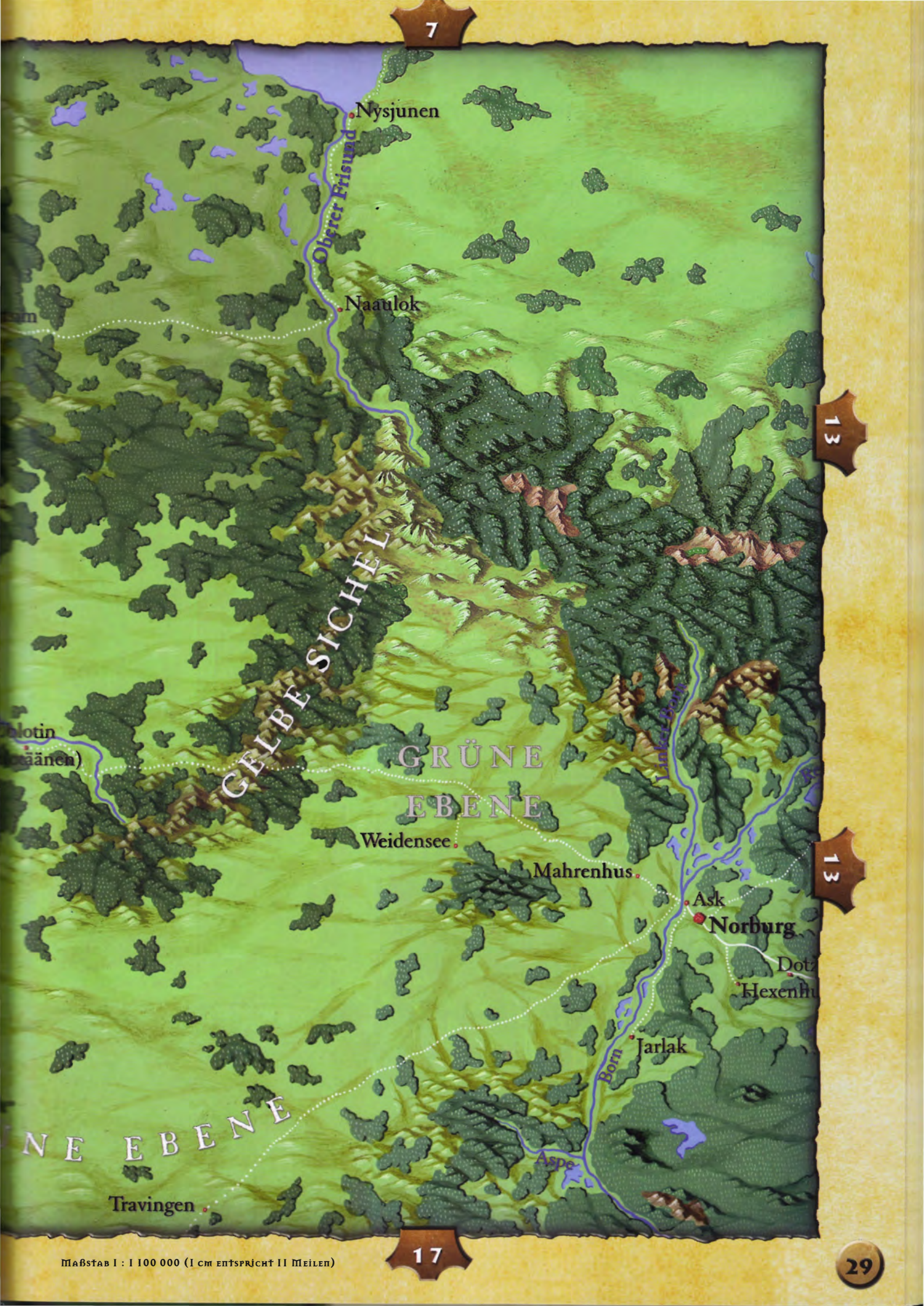
HORNGRAS

Thunata

Hillhaus

Aomond





Nysjunen

Oberer Frisumid

Naatlok

GELBE SICHSEL

GRÜNE EBENE

Weidensee

Mahrenhus

Ask
Norburg

Dotz
Hexenhu

Jarlak

Born

Aspe

Travingen



12

12



LASSIR

GEVRI

MANREK

Manrin

Bren

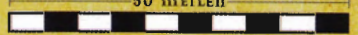
Hjalsingor

Gud
sund

Kord

Treban

Meer der Sieben Winde





Gulf of Prem

HJALLAND

Gulf von Prem

RUNIN

CROSSA

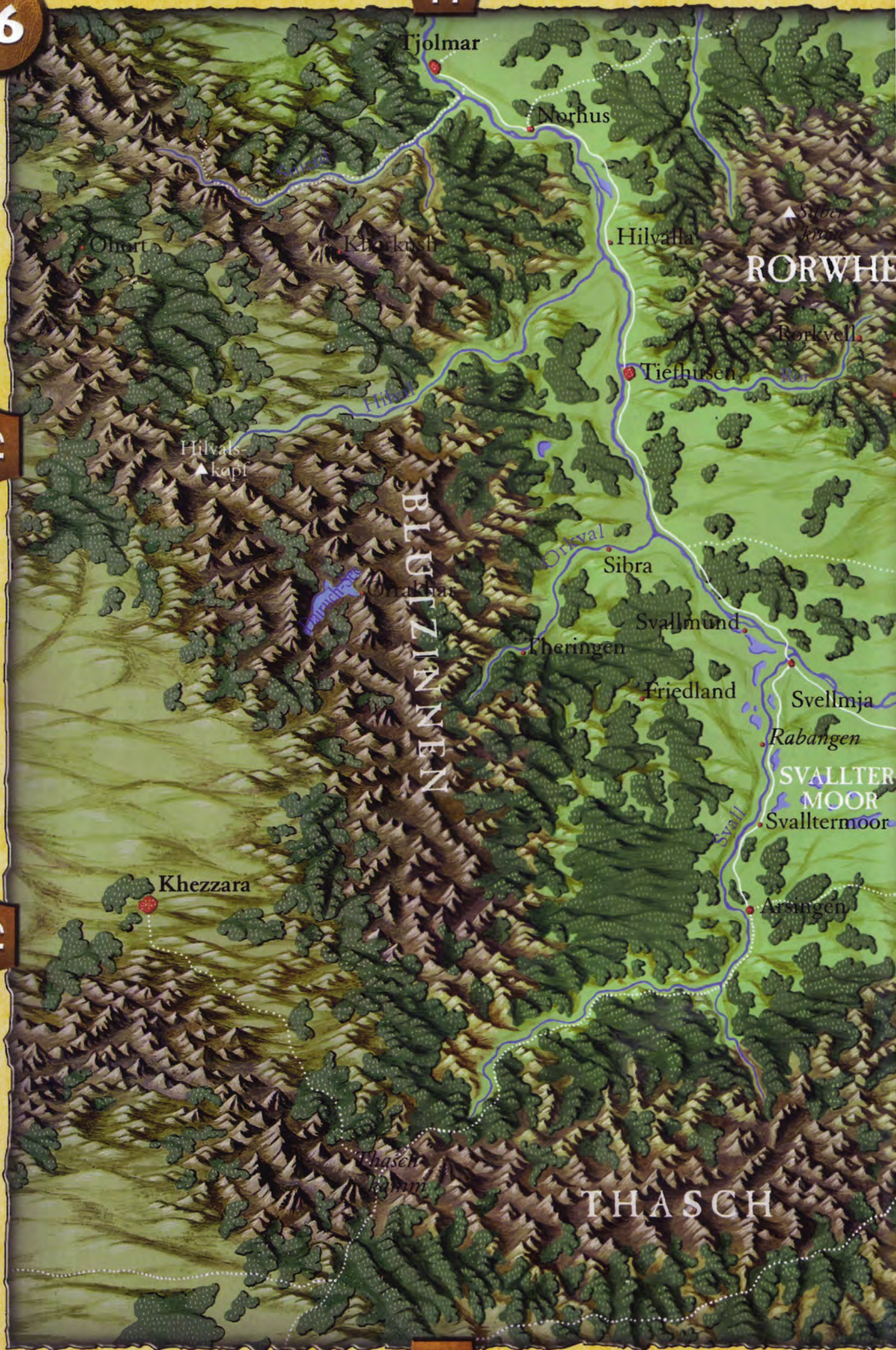
HJALDORBERGE

ORKSCHÄDEL STEPPE

Einsiedler-See

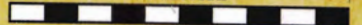








SALAMANDERSTEINE



Travingen

BORNWALD

Irberod

Kark
Drachenzwinge

ROFFESCHIFF

Tiefenfurt

Ornaldsras

Burg Drachenhaupt

DRACHENSTEINE

Koppingen

Haderstein

Derdingen

Perainefurten

Waldbergen

Meiersruh

Spogelsen

Erlschwerd



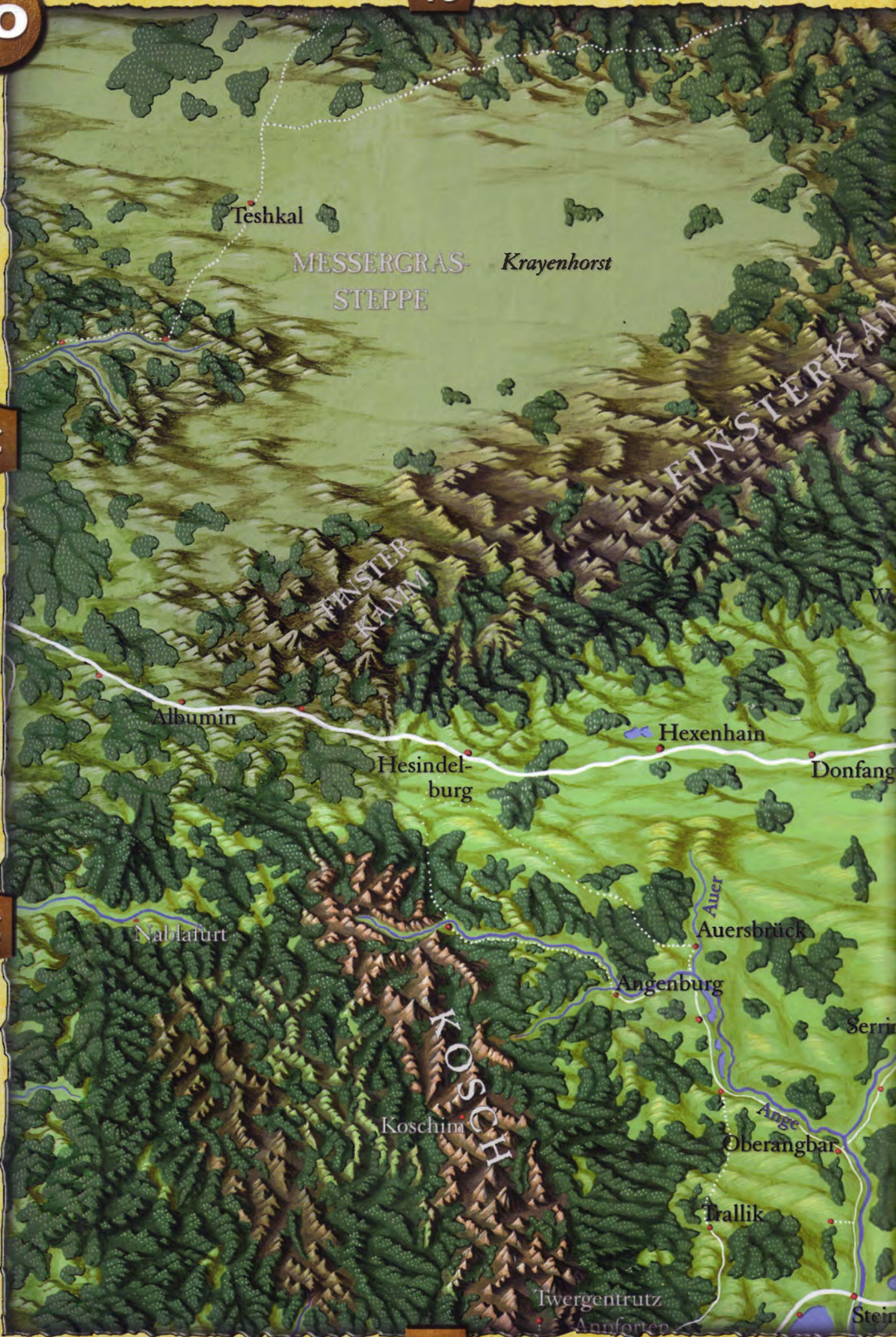


Golf von Prem





FARINDEL WALD



Teshkal

MESSERGRAS STEPPE *Krayenhorst*

FINSTERKAMM

FINSTERKAMM

Albumin

Hesindenburg

Hexenhain

Donfang

Nablafurt

Auer

Auersbrück

Angenburg

Serrin

Koschim

HOSCHKAMM

Ange
Oberangbar

Trallik

Twergentrutz
Annforten

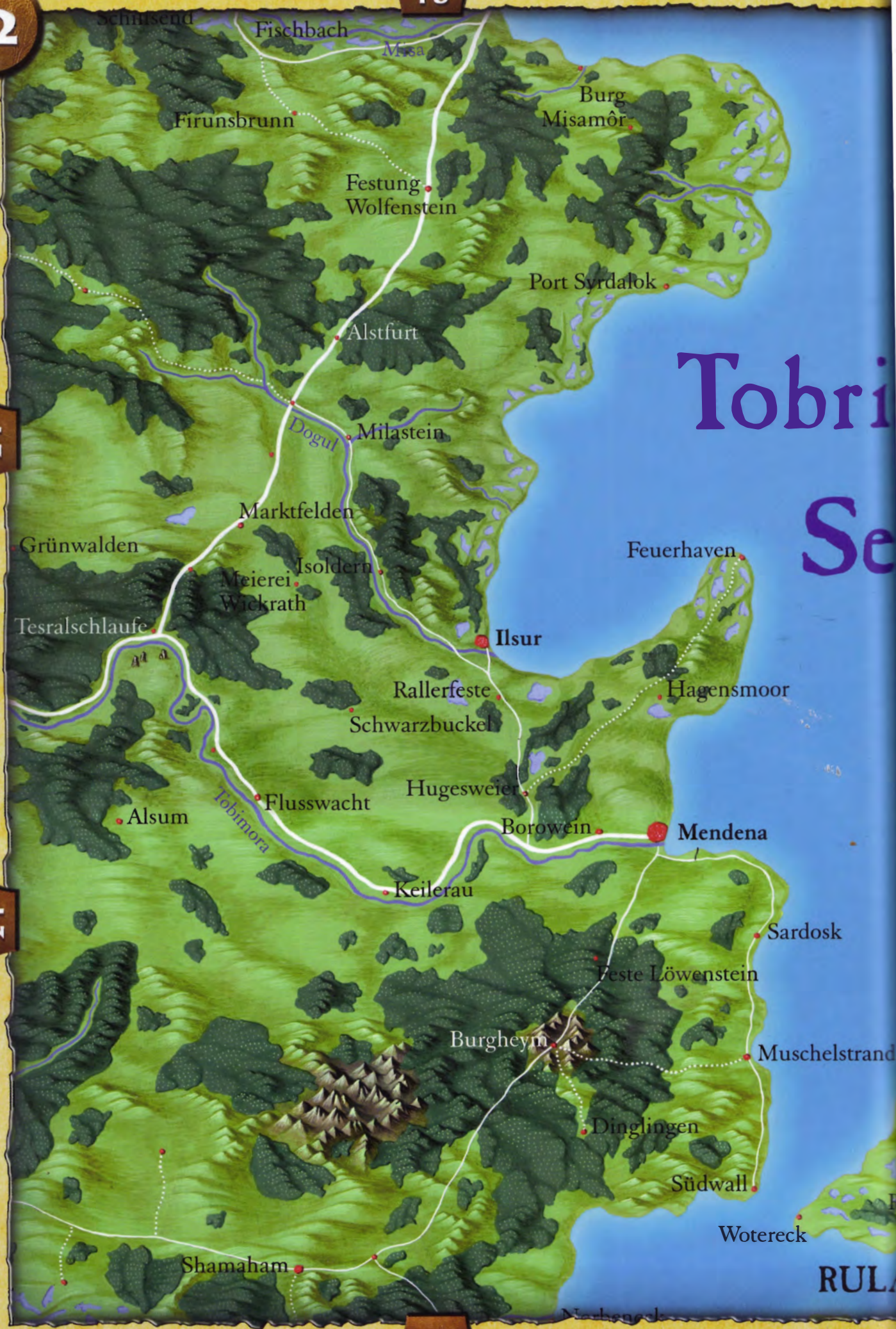
Stein







Tobri See



Schmiesend

Fischbach

Misa

Firunsbrunn

Burg Misamôr

Festung Wolfenstein

Port Syrdalok

Alstfurt

Dogul

Milastein

Marktfelden

Grünwalden

Feuerhaven

Meierei Wickrath

Isoldern

Tesralschlaufe

Ilsur

Rallerfeste

Hagensmoor

Schwarzbuckel

Hugesweier

Alsum

Flusswacht

Borowein

Mendena

Keilerau

Sardosk

Feste Löwenstein

Burgheym

Muschelstrand

Dinglingen

Südwall

Wotereck

Shamaham

RULA

Nachsch

50 MEILEN

che



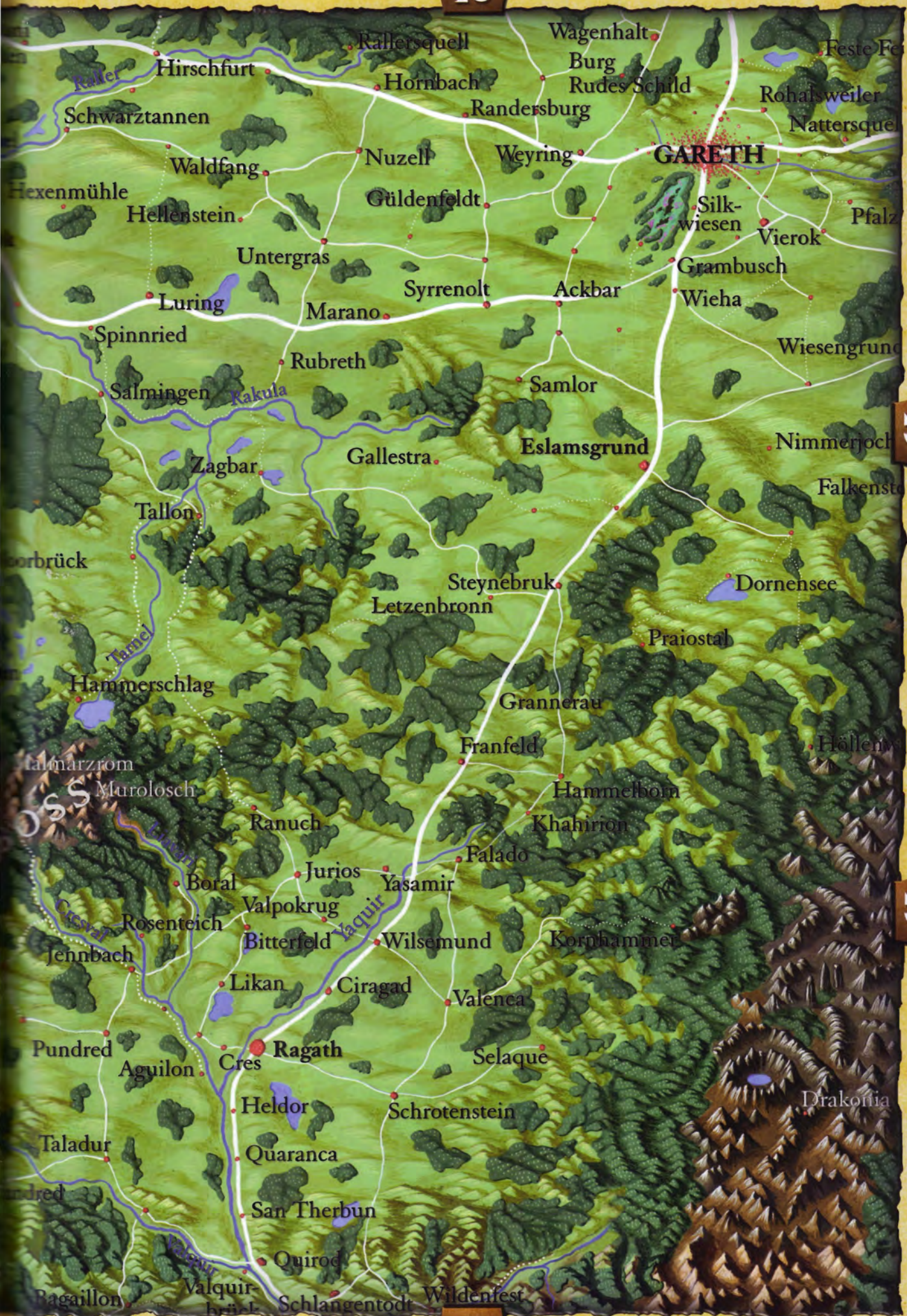


24

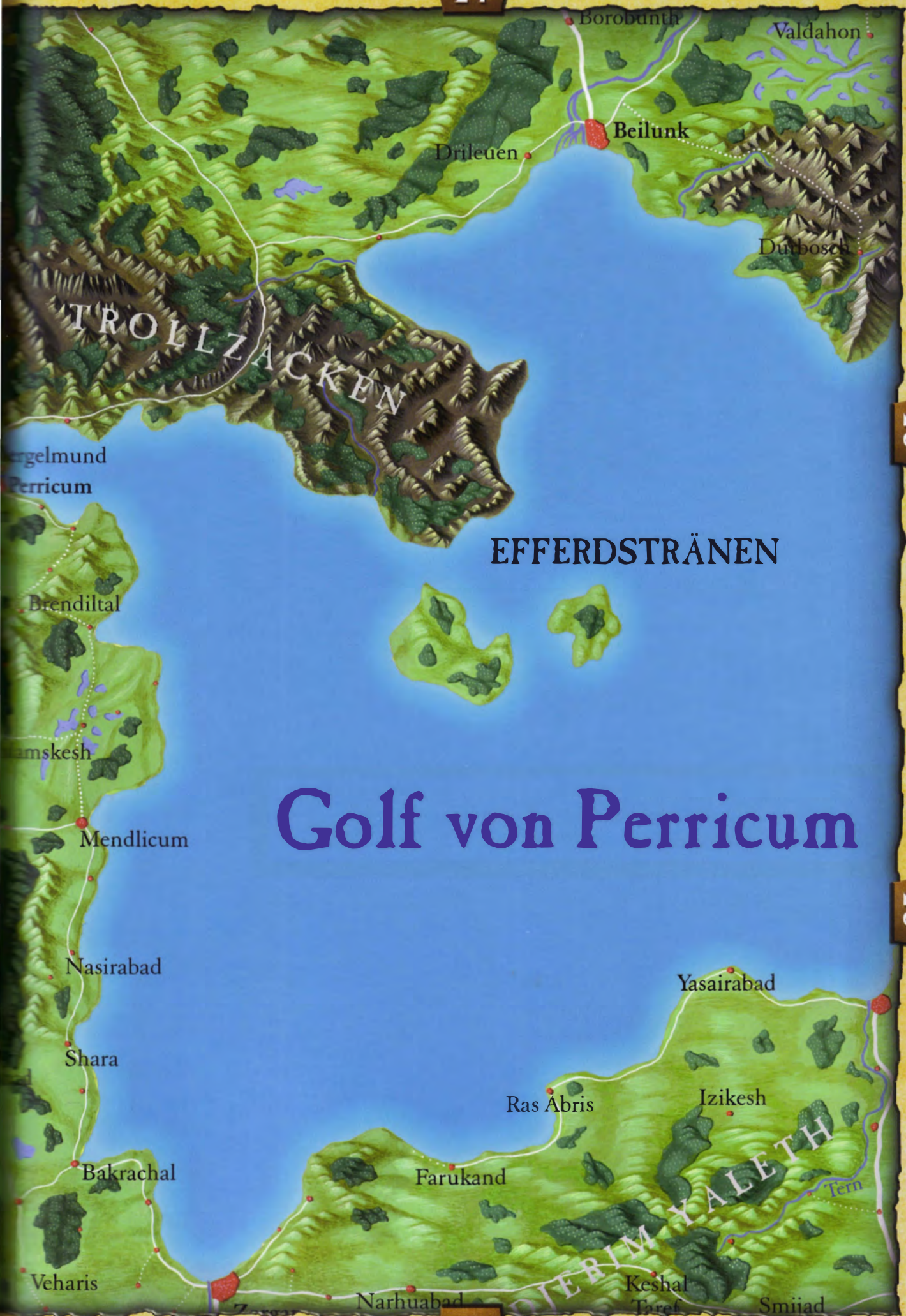
24



EISEN-
WALD







EFFERDSTRÄNEN

Golf von Perricum



Perlen

ILDERASCH

OLRONG

KIBROM

Llanka

Ras Nefidim

Harasim

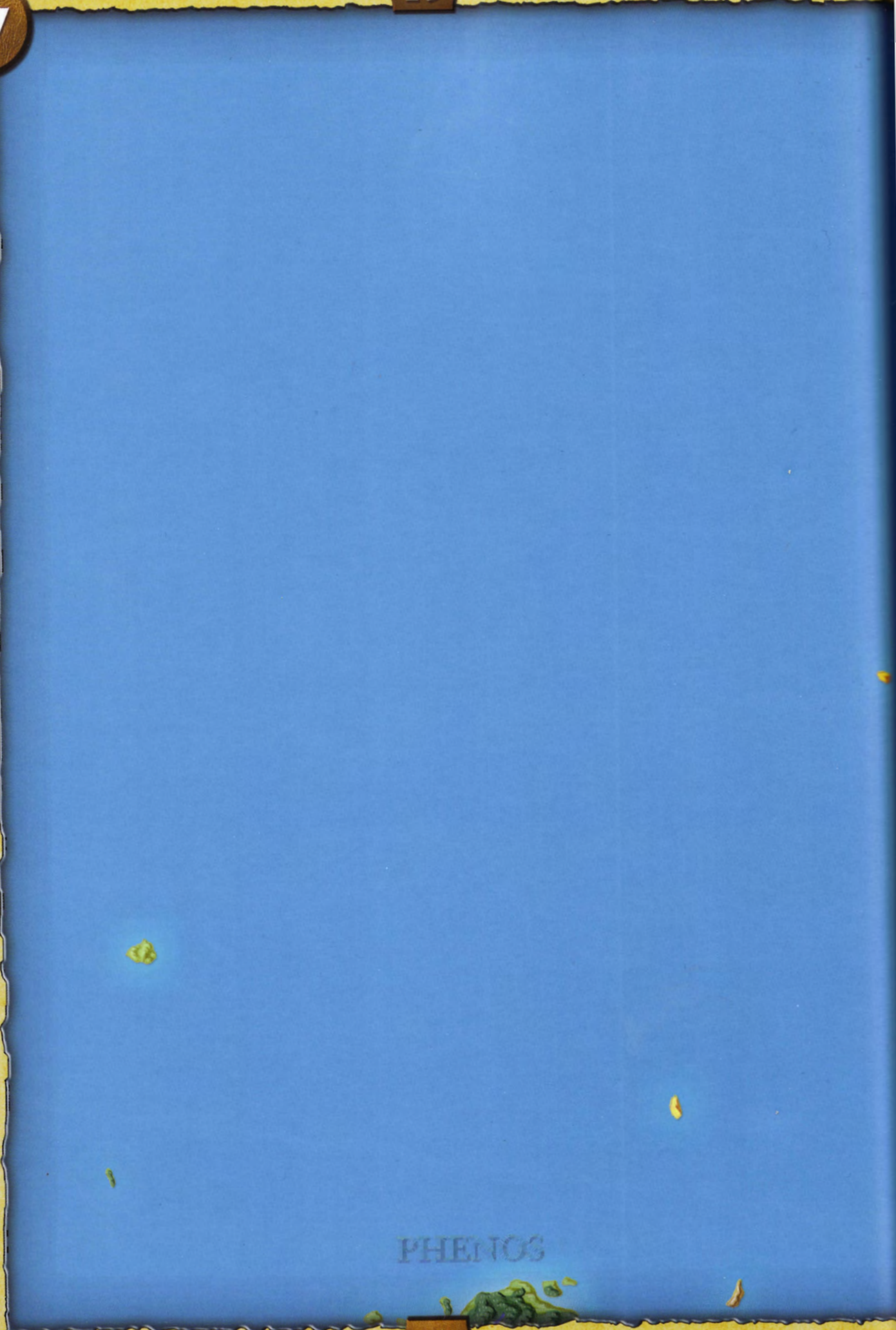
Thorwasra

Tern

13

Gipflak

Hemandu



PHENOS





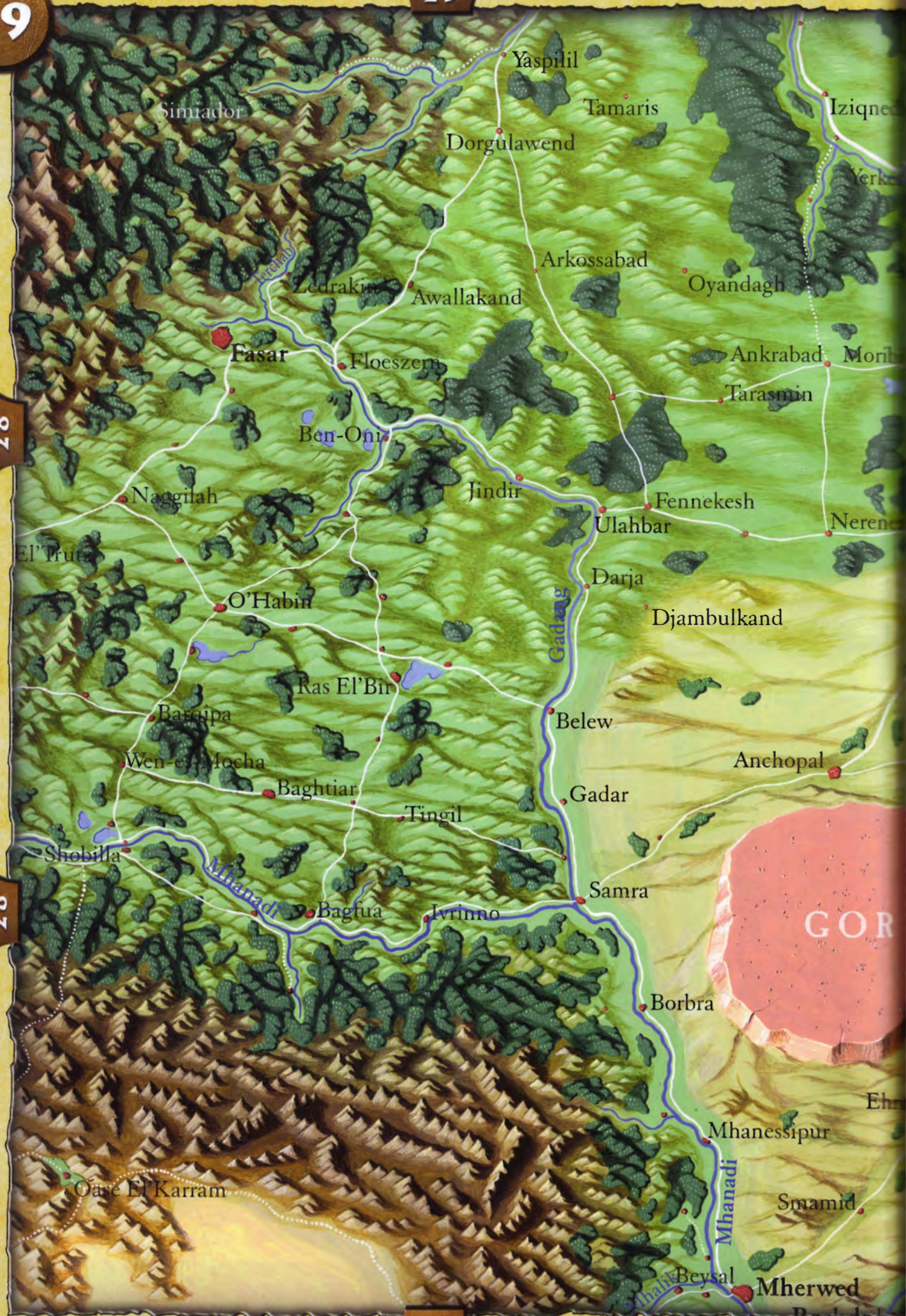


GOLDFELSEN

KHOM-WÜSTE

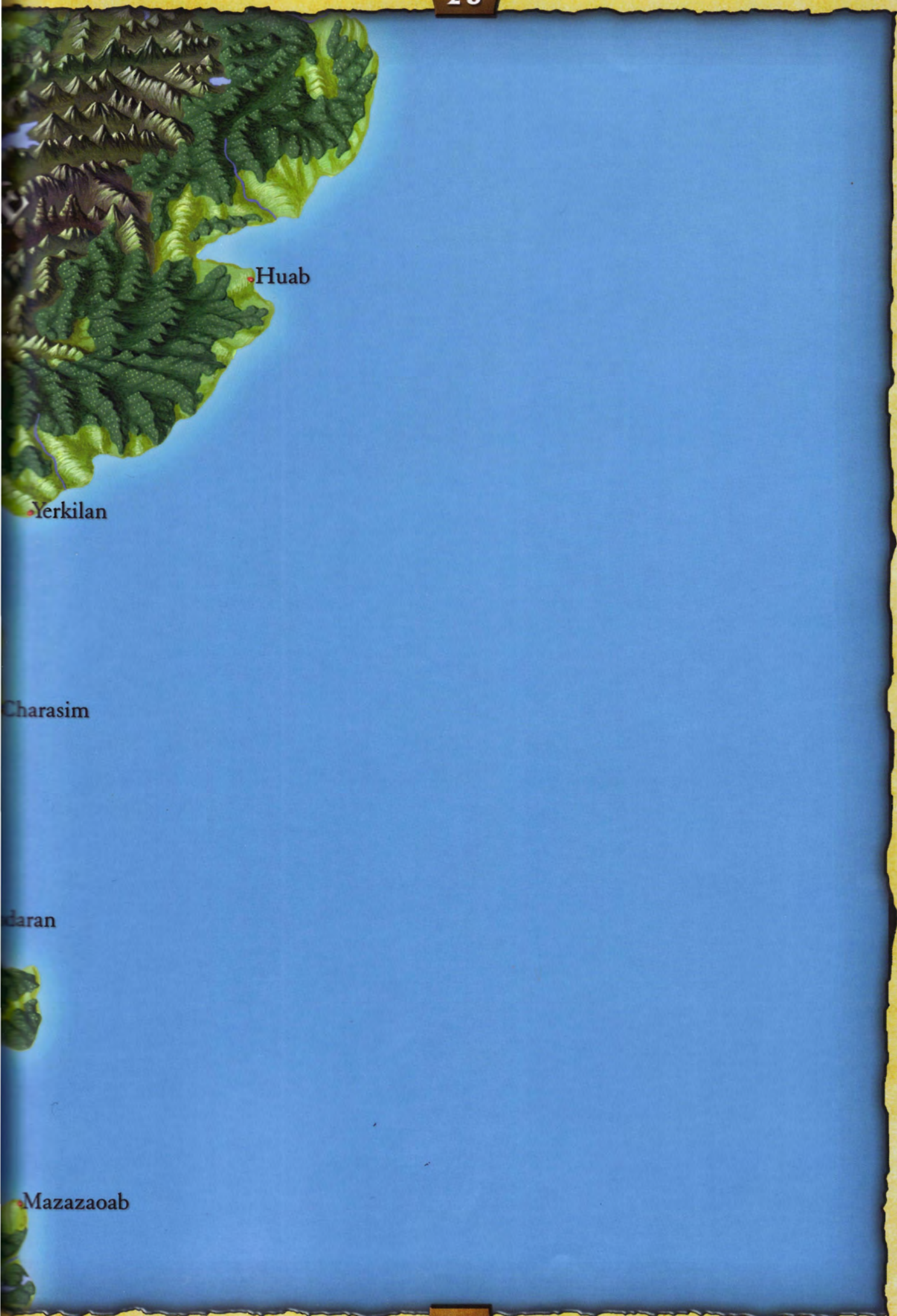
PFÖRTE VON KABASH











•Huab

•Yerkilan

Charasim

•daran

•Mazazaoab



MYLAMAS

ALTREA

HYLPIA

DUBAR

Belhanka

Malur

Arenkis

Olbris

Chetoba

Tovalla

Tovenkis

Despiona

Gebein

Karsina

Eldoret

Valavet

Säulen des Himmels

Garén

Sienna

ARKIS

Neetha

Shilish

Rethis

Mura

Wobran

TENOS

Thenesh

Vhelwán

Norresundby

Drolsash

Thehiran

Dról

Bilhén

Mikram

Harotrüd

Chalinba

Drunidet

Drunab-See

Ohzara

Dujar

Istina

ARRALCOR HOHEN

Aldenia

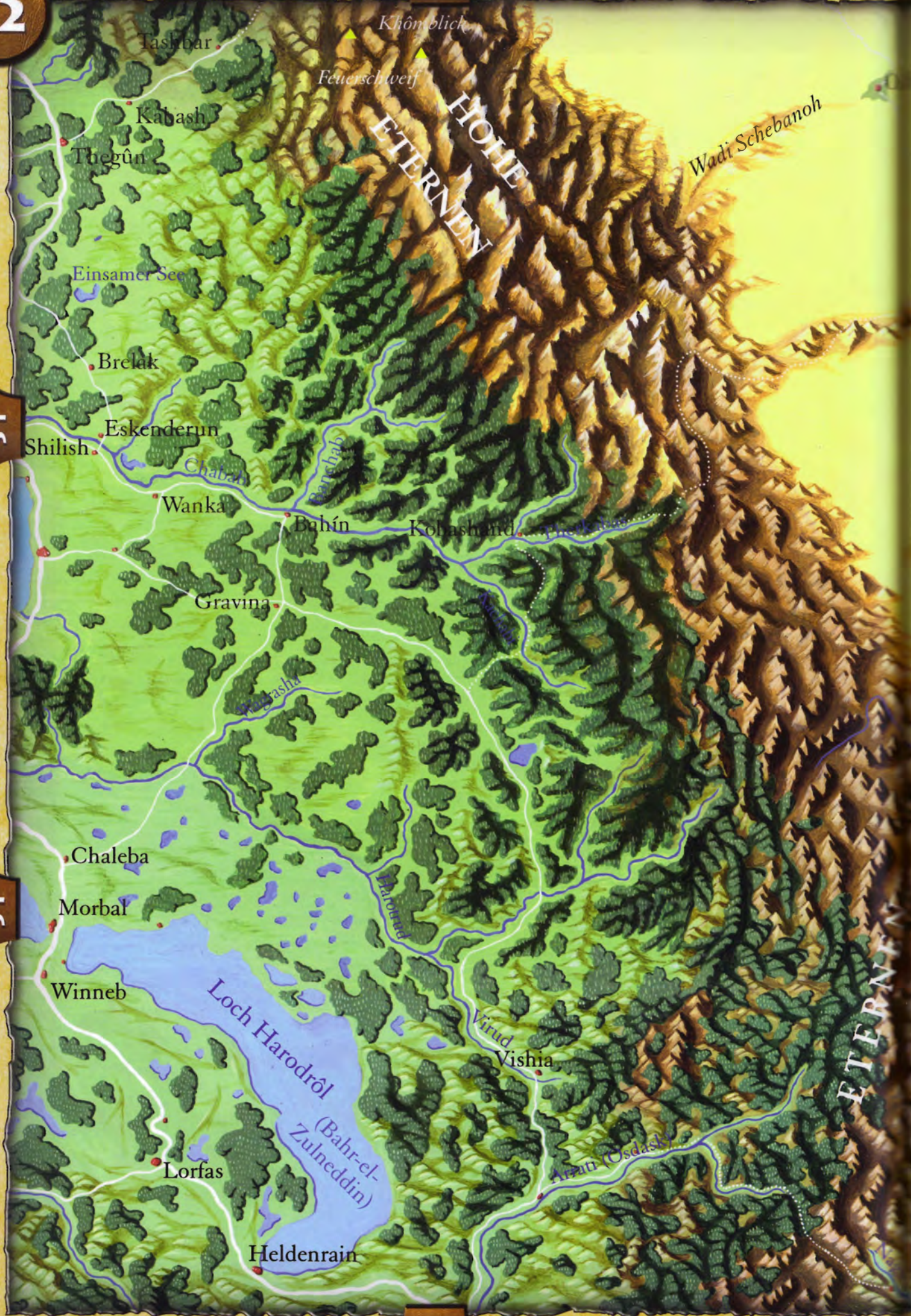
Benivilla

Cuoris

El'Halem

Mengbilla

Nordash

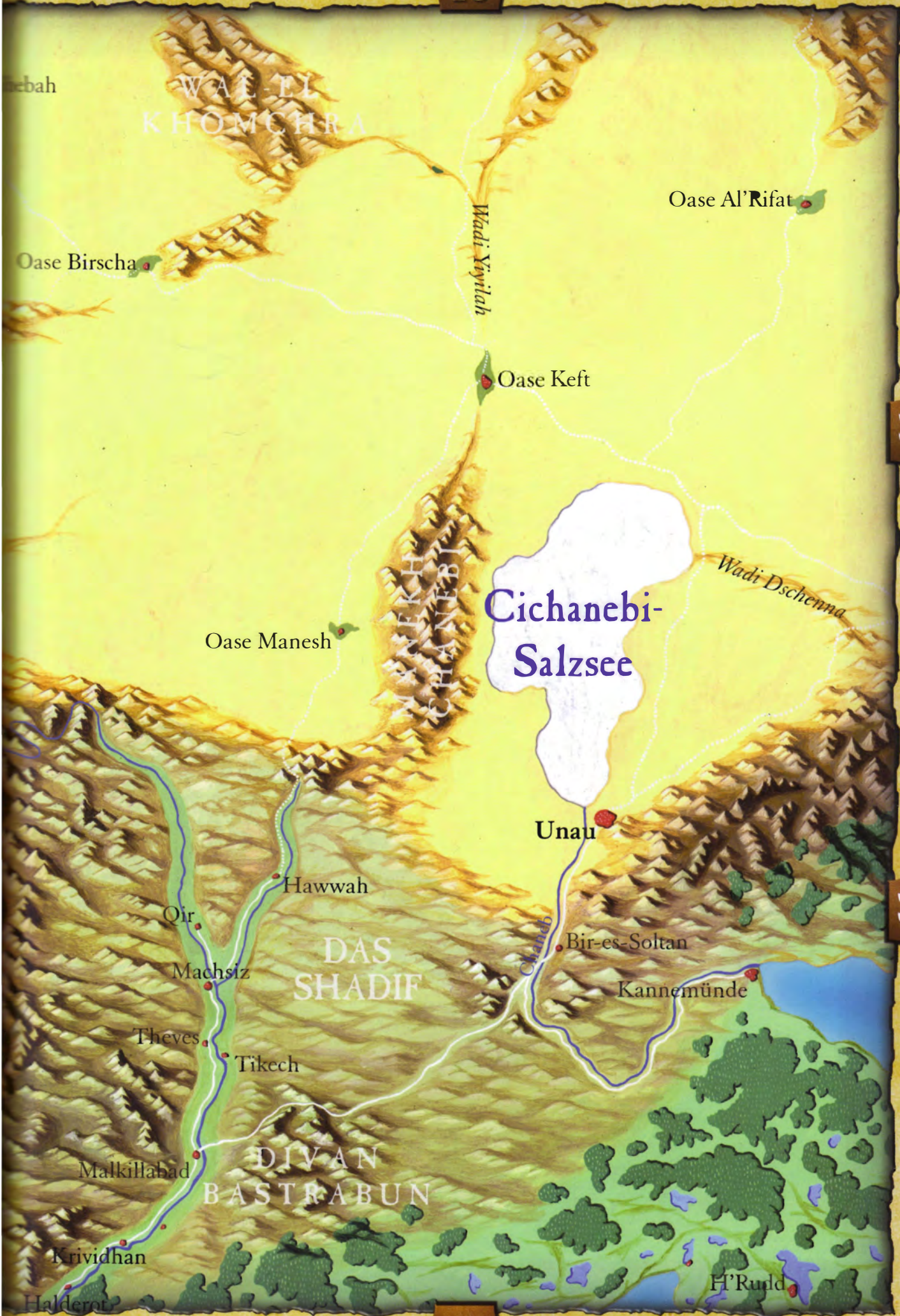


31

31

35

50 MEILEN



33

33



KHÔM-WÜSTE

Oase Hayàbeth

Oase Tarfui

STIERBUCKE

THALUS-MASSIV

Tränenbucht

32

32

36

50 Meilen



JANDRASKAN

ETLASKAN

JILASKAN

Praiosdank

MARASKAN



Amdeggynak

Geran

Tarschoggyn

Tuzak

Senan

Friedhof der Seeschlangen

Buli

Mherweggyn

Nhiran

Uuz'Dornak

Betrozak

Ka'Dornak

Mahanobab

Zinobab

Alabasqaryah

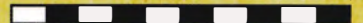
Syneggyn

Achazak

Sinoda

BESKAN

Petle



ppe

NA

AN

meer

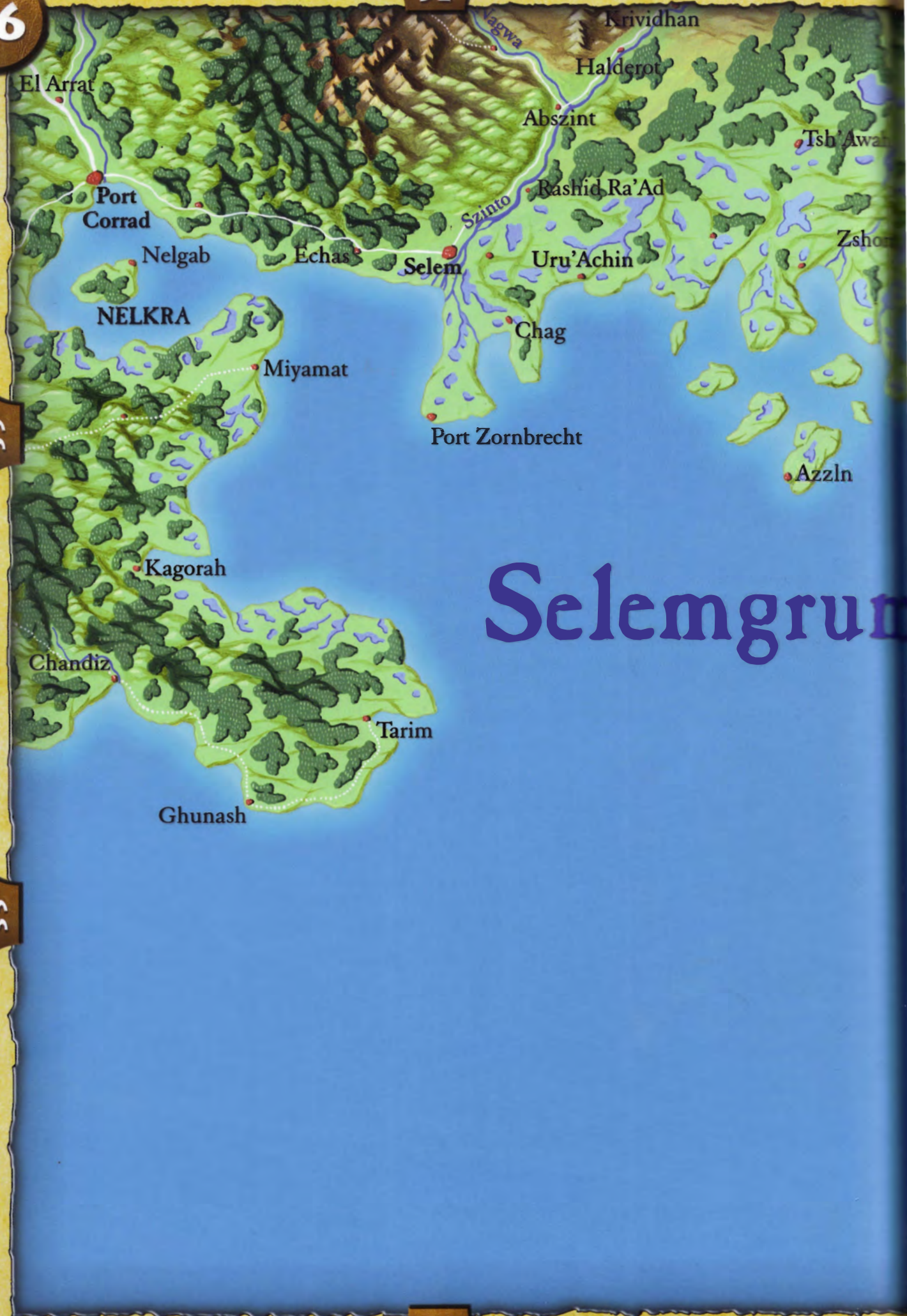
Askanisches Meer



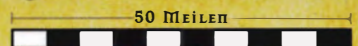
HEXENINSEL

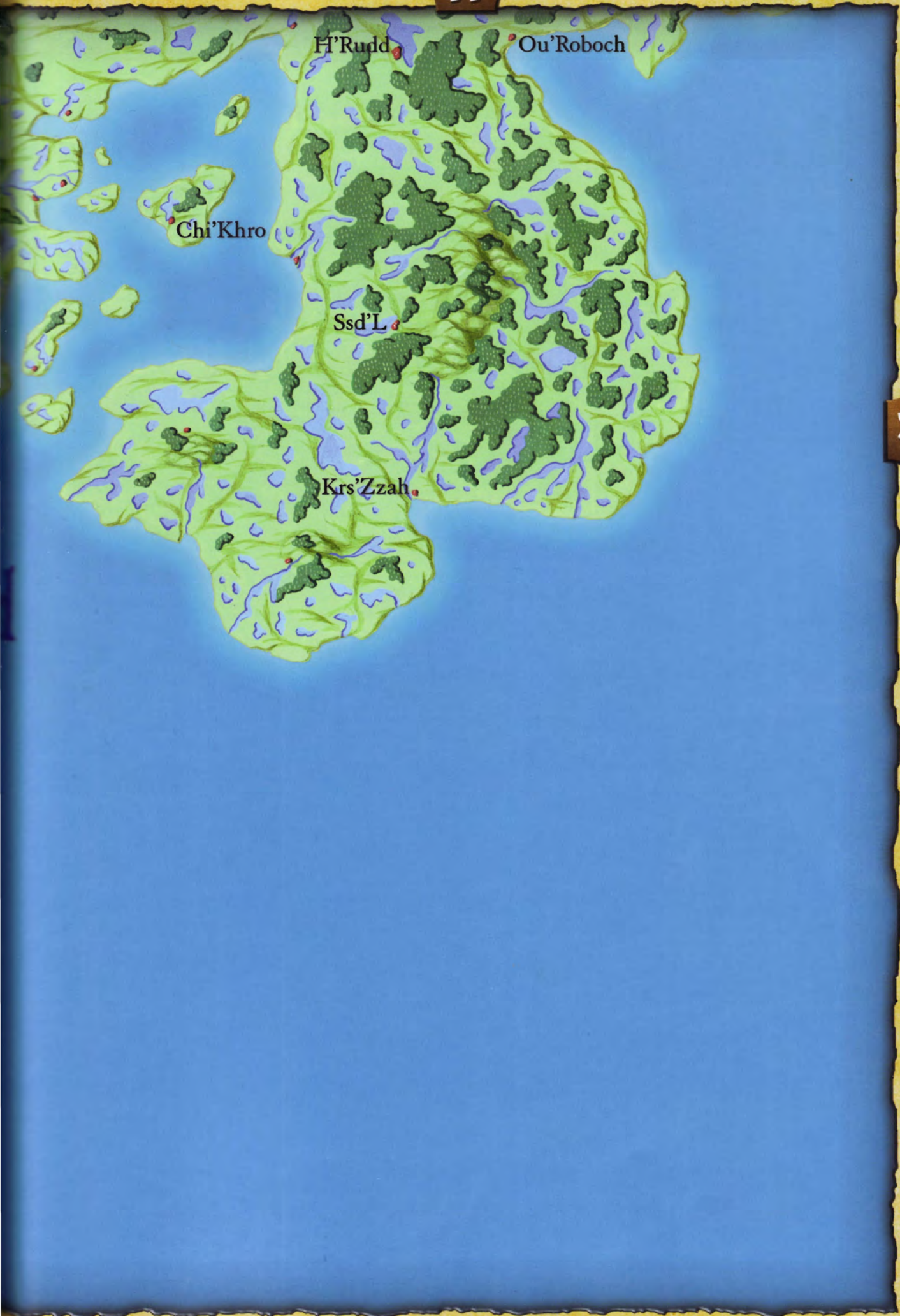
Krabbenbucht





Selamgrun





Golf von Tuzak

Imar Novad

Geran

Tuzak

Mherweggyn

Uuz'Dornak

Betrozak

Guladasbîd

Ka'Dornak

JANDRASKAN

Mahanobab

Alabasqaryah

Synod

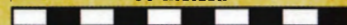
Sinoda

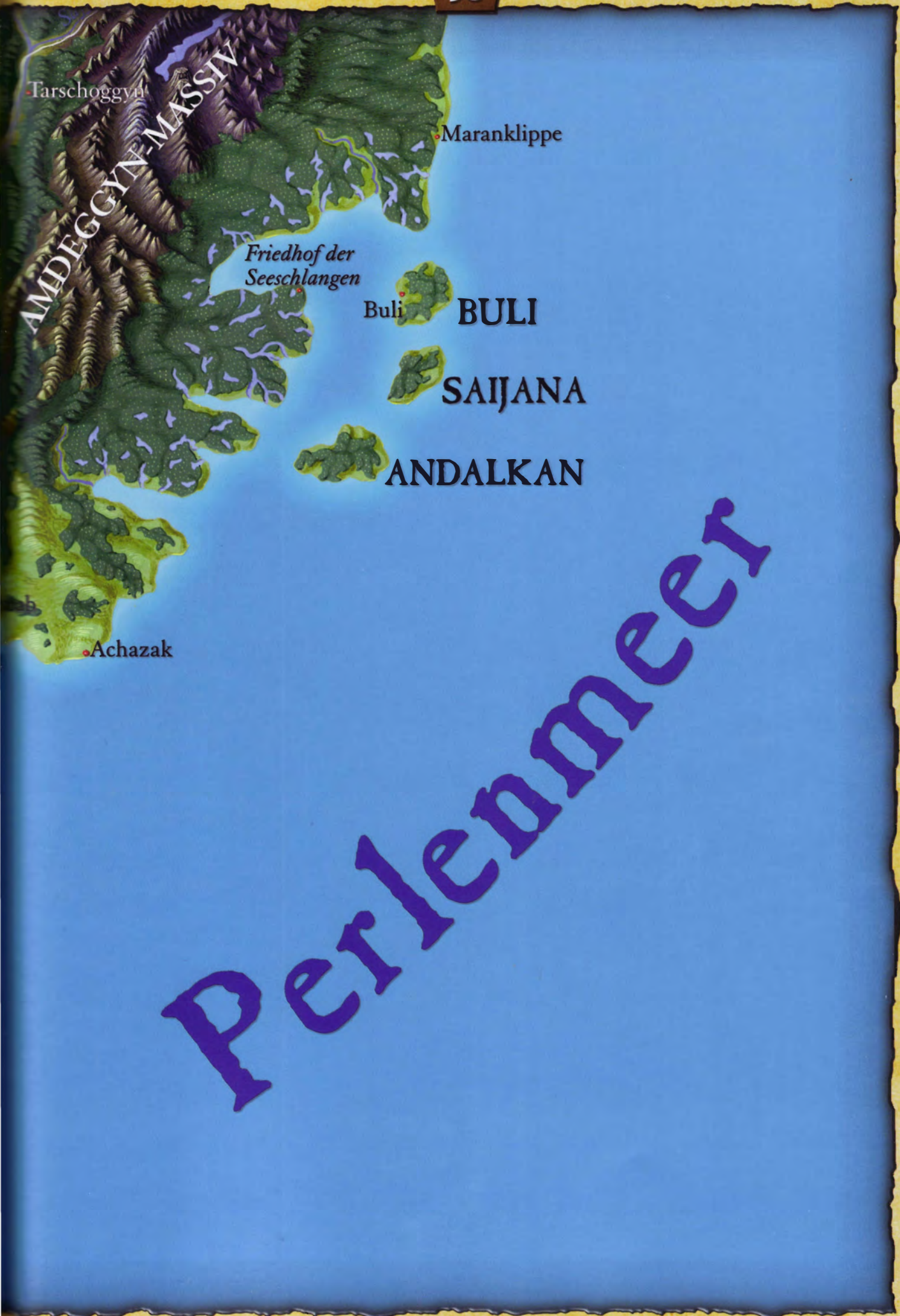
ETLASKAN

BESKAN

JILASKAN

Praiosdank





Tarschoggyn

Maranklippe

Friedhof der Seeschlangen

Buli

BULI

SAIJANA

ANDALKAN

Achazak

Perlenmeer



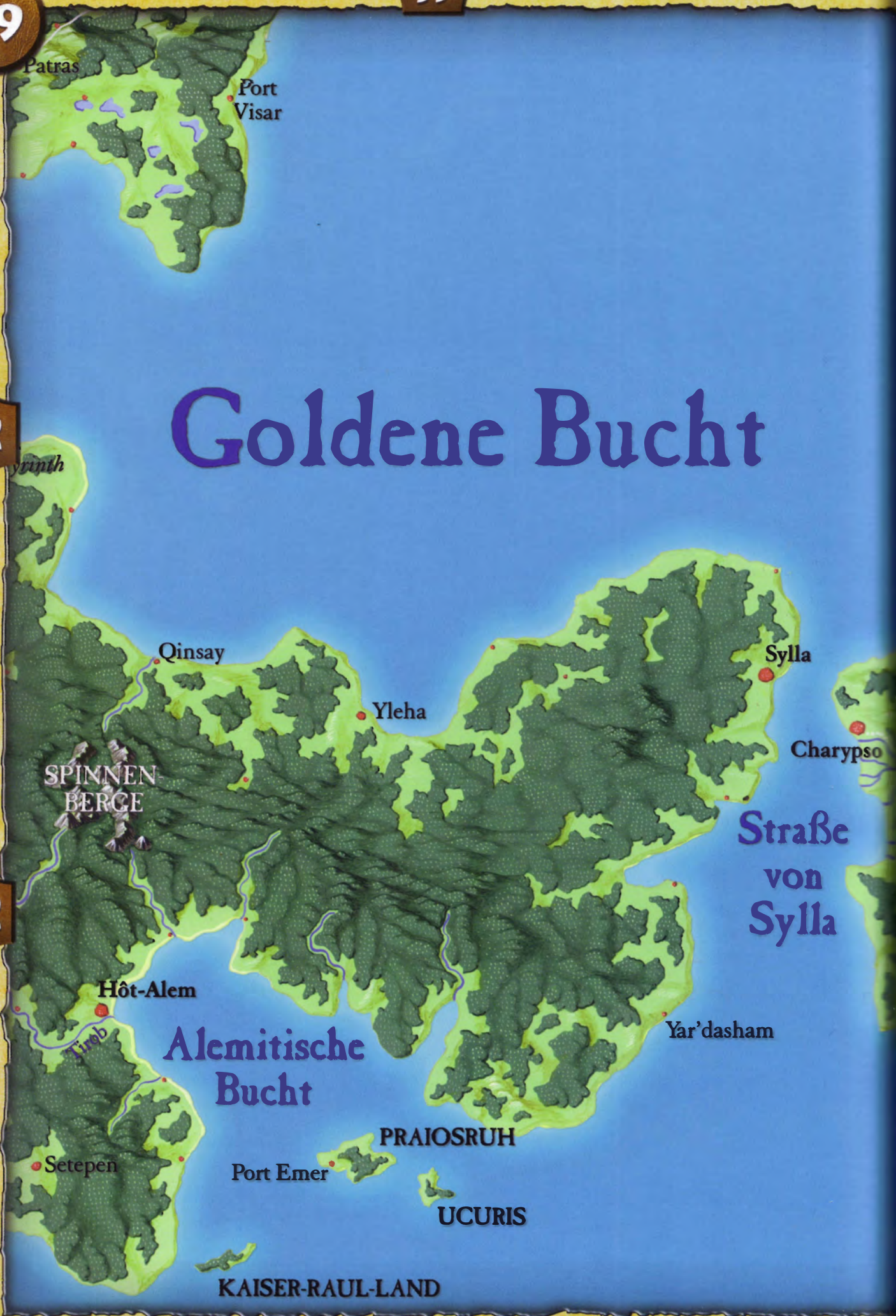
Kap Brabak

Südr



meer

Goldene Bucht



38

38

Patras

Port Visar

Yrinh

Qinsay

Yleha

Sylla

Charypso

SPINNENBERGE

StraÙe von Sylla

Hôt-Alem

Yar'dasham

Tirob

Alemitische Bucht

PRAIOSRUH

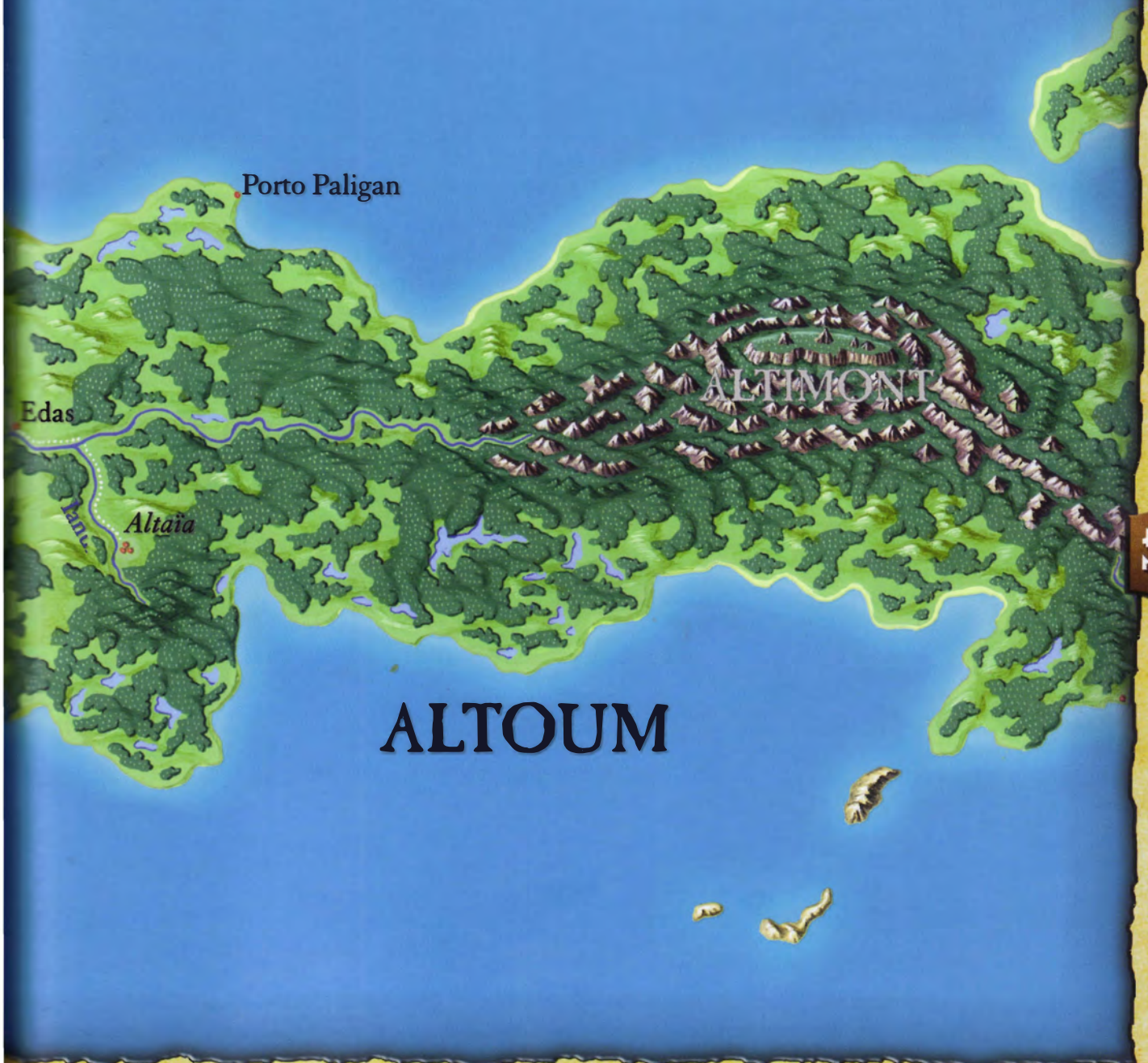
Setepen

Port Emer

UCURIS

KAISER-RAUL-LAND

50 Meilen



SOURAM

39

Port Peleiston

Aram Balayan

Kauca

NIKKALI

Ingrimsport

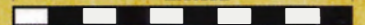
39

TOKEN

Sant Ascanio

Tapam-
Waba

Charyptik



an



41

41

SOKKINA

AELTIKAN

Port Honak

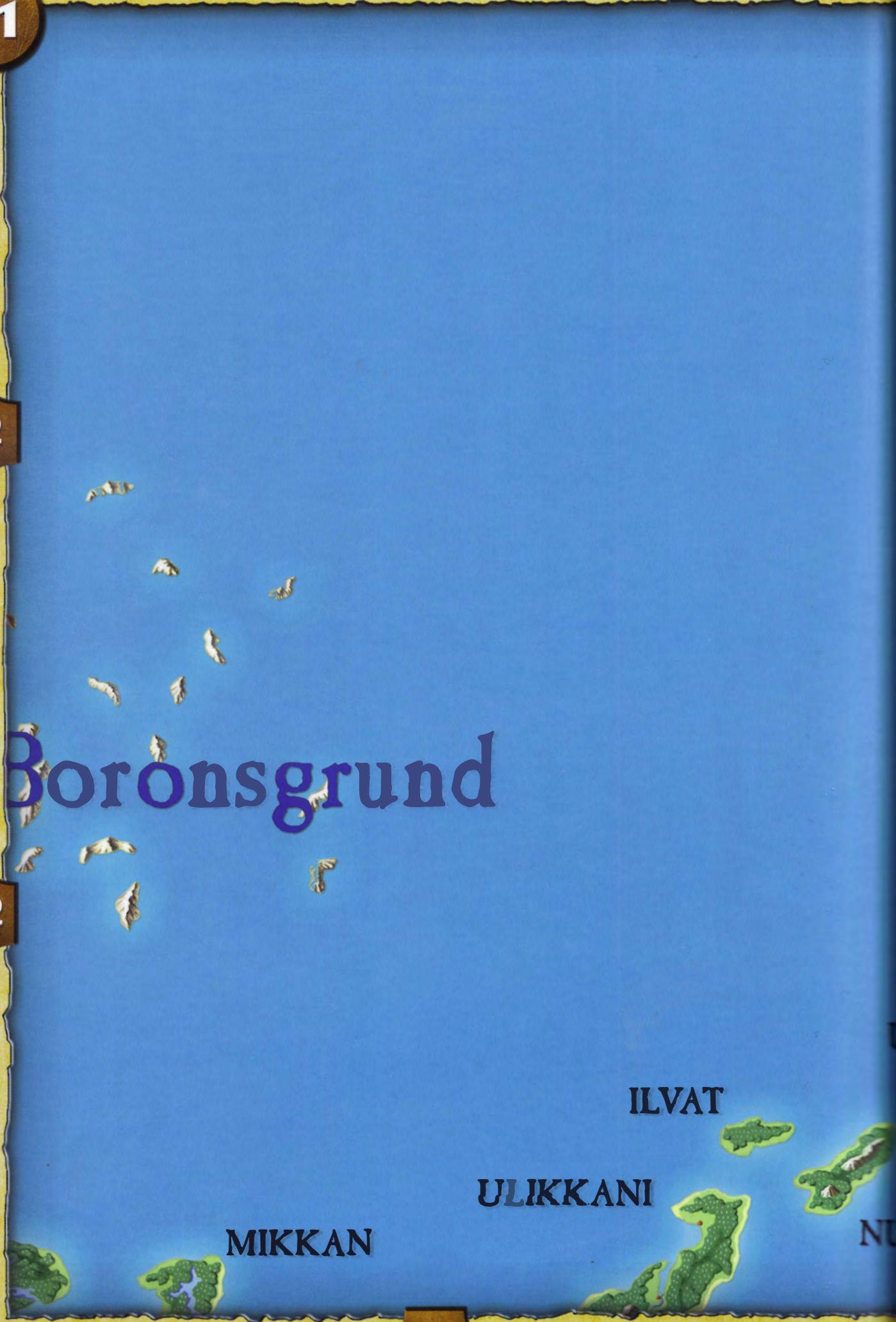
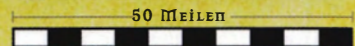
Boronsgrund

ILVAT

ULIKKANI

MIKKAN

NU



SETOKAN

ANDIKAN

AENIKO

NUVAK

IBONKA

SUKKUVELANI

Saphirna

BILKU

PEKLADI

Neu-Bosparan

KOSSIKE

SORAK

AIIEKK

Charyptik

ESI



Aram Balayan

Port Peleiston

Kauca

NIKKALI

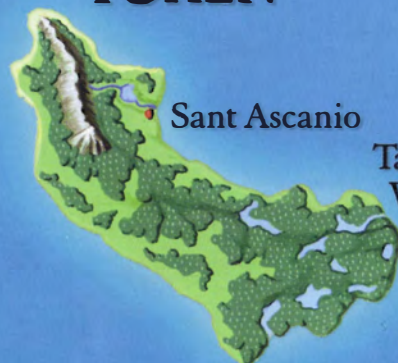
Ingrimsport



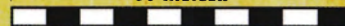
TOKEN

Sant Ascanio

Tapam-
Waba



Charyptik



an



SOKKINA

AELTIKAN

Port Honak

Port Stoerrebrandt

ILTOKEN

Tares

JAVALASI

Boronsgrund



AENIKO



NUVAK

IBONKA

SUKKUVELANI

Saphirna



BILKU

PEKLADI



Neu-Bosparan

KOSSIKE

SORAK

AIEKK



Charyptik

ESI

KURZE INFORMATIONEN ZU DEN EINZELNEN REGIONEN



DER HOHE NORDEN

»Endlose Weiten unter Eis und Schnee, an denen das Auge kaum Halt findet, offenbaren sich im Hohen Norden. Es scheint, als ob die Götter diese Region gefügt haben, ohne dabei an Menschen zu denken, denn diese finden hier vor allem Firuns Grimm. [...] Dennoch verbirgt sich hier eine ganz unberührte Schönheit, wenn der kurze Sommer die Welt des Nordens in Grün, Blau und Silber zeichnet. [...] Und wenn das Ifirnslicht am Himmel aufflammt, dann weiß man, dass die milde Wegweiserin und mit ihr alle Götter uns wohl gesonnen sind und alle Last und Mühe ist vergessen.«

—Alessandrian Arivorer, reisender Geweihter der Hallen der Weisheit zu Kuslik, in seinem Buch der Schlange, undatiert

Die Regionen des Hohen Nordens finden sich auf den Karten 1–3 und 6–8.

Geographische Grenzen: Ifirns Ozean, Yeti-Land, Firnklippen, Nebelzinnen, Eiszinnen, Grimmfrostöde, Bäreninseln

Landschaften: Gebirge und Hochebenen unter ewigem Eis, karge Küstenzone, die nur im Sommer auftaut, Klirrfrostwüste, Packeis in Ifirns Ozean, Schwarzforstwüste

Gebirge: Firnklippen, Nebelzinnen, Eiszinnen, das Eherne Schwert

Wichtige Gewässer: Nuran Fien, Nuran Leskari, Nuran Rudoc, Frisund; Ifirns Ozean, Gletschermeer

Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 3.000 Menschen, 2.000 Firnelfen, 10.000 Goblins, 200 Schurachai, 1.000 Shakagra, 800 Wilde Zwerge, 500 Yetis

Wichtige Städte und Dörfer: Frisov (250), Glyndhaven (550), Reelia (150)

Wichtige Verkehrswege: Firuns-Straße als Seeweg zwischen Yeti-Land und Kontinent

Vorherrschende Religion: vielfältig; häufig jedoch Schamanismus

Sozialstruktur: große Sippenbindung bei allen Völkern

Einflussreiche Familien: Norbardsippe Irgjeloff (Frisov)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Fuldigor der Beender, Galandel Yetimutter, Glorana die Eisige, der Graue König, Hriosari der Eiszauberer, Pardona, Shirr'zach

Wundersame Örtlichkeiten: der Asainyf auf dem Firunsfinger, Auridalur in Glyndhaven, der Himmelsturm in der Klirrfrostwüste, das Tal der Donnerwanderer auf Yeti-Land, die Kristallkavernen in den Nebelzinnen, Gloranas Eispalast Shirach'Ras in der Schwarzfrostwüste, die Klamm Egils End und etliche andere, die womöglich dem Wahn halberfrorener Entdecker entsprungen sind.

Landschaftstabellen: Ewiges Eis und Nördliche Tundra (ZooBotanica 277, Wege des Meisters 186), Kalkgebirge (ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187), Ifirns Ozean (ZooBotanica 285)

Aktuellste Quelle: Im Bann des Nordlichts

DIE NIVSENLANDE, DER GOLF VON RIVA UND DAS HERZOGTUM PAAVI

»Das Land der Nivesen ist flach, aber obwohl man vermuten könnte, dass es dadurch eintönig ist, ist es ganz und gar von Leben und einem natürlichen Reichtum erfüllt. Ein Reichtum jedoch, den man sich nur durch Demut zu eigen machen kann. Sind die Moose die Nahrung der Karene, so bieten Beeren vielerlei Kost für die Menschen. [...] Und dann ändert sich wiederum alles, wenn man an die Küste gelangt, wo Fischreichtum im Überfluss herrscht. Gekrönt wird dieser Reichtum durch die mächtigen Wale, deren Finnen majestätisch die bleigraue See zerschneiden – und die die einen gottgleich verehren, während die anderen Jagd auf sie machen, um die Sippe für die düstren Wintermonde mit Leben zu versorgen.«

—Markgraf Hagen der Dunkle, in seinem Buch In den Schamanenzelten der Nivesen, Abschrift von 1002 BF, verwahrt im Hesinde-Tempel zu Beilunk

Die Regionen der Nivesenlande finden sich auf den Karten 11–13.

Geographische Grenzen: Kvill, oberer Frisund, Alavi- und Blauer See, die Grüne Ebene, Salamandersteine und Ifirns Ozean
Landschaften: karge Tundra und Taiga (Jonsu und Brydia genannt), flach bis leicht hügelig, ausgedehnte Wälder an Oblomon und Kvill

Gebirge: Cor-Berge, Gelbe Sichel, die Tenjos

Wichtige Gewässer: Kvill, Oblomon, Nuran Leskari, Ceamon, Nuran Trasic, Nuran Riva, Lemon, Frisund; Alavi-See, Blauer See, Kuri

Geschätzte Bevölkerungszahl: 70.000 (75% Nivesen, 15% Norbarden, 5% Elfen, der Rest setzt sich aus Mittelaventuriern und wenigen Thorwalern zusammen)

Wichtige Städte und Dörfer: Eestiva (1.000), Farlorn (130), Foss (350), Gerasim (950), Kvirasim (750), Leskari (700), Oblarasim (650), Paavi (4.000), Riva (4.000)

Wichtige Verkehrswege: Kvill, Handelsroute von Riva über Gerasim nach Norburg, markierte Route von Tavaljuk über Oblarasim und Eestiva nach Paavi, Küstenstraße von Riva über Tavaljuk nach Kaemonmund. Fast alle Flüsse dienen als Wasserstraßen, wengleich häufig nur für Nivesenkajaks.

Vorherrschende Religion: Wolfsglaube bei den Nivesen, Zwölf-

götterglaube bei der restlichen Bevölkerung, Dämonenverehrung in Paavi

Herrschaft: Herzogin Geldana II. von Paavi (Herzogtum Paavi), autonome Städte, diverse nivesische Juttus und Lah-tis, Familien- und Sippenoberhäupter

Sozialstruktur: Nivesenstämme und Norbardensippen, Freibauern und Händler, feudale Despotie im Herzogtum Paavi

Einflussreiche Familien: Herzogsfamilie von Paavi, Norbardensippe Mogoljeff, die Nivesenstämme Lieska-Leddu, Takku, Rika-Lie und Lieska-Lie

Loziale Helden und mysteriöse Gestalten: Damiano Tergidion zu Valavet, Dermot der Jüngere von Paavi, Iloinen Schwantochter, Kailäkinnen, Karuukijo

Wundersame Örtlichkeiten: die Tenjos, der Kuri

Landschaftstabellen: Nördliche Grasländer und Steppen (**ZooBotanica 278f, Wege des Meisters 186**), Nördliche Wälder (Taiga) (**ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Ifirns Ozean (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quelle: **Im Bann des Nordlichts**

THORWAL & GJALSKERLAND

»Oftmals beherrscht Nebel das Land der Thorwaler, Gischt ihre Küsten. So verwundert es kaum, dass die Menschen in diesem Landstrich einen seltsamen Aberglauben hegen. Ein Mensch muss sich seinem Gegenüber frei zu erkennen geben, denn sonst könnte er selbst ein Teil der Welt sein, die hinter dem Nebelschleier liegt. So sind die Thorwaler ein ehrliches Volk, jeder sagt einem ins Gesicht, wenn er einem nicht traut. [...] Die Gjalsker sind ähnlich – wengleich einfacher gestrickt –, dafür ist ihr Aberglaube noch verzwickter, sie fürchten gar das Meer. [...] Der Kopf eines Drachenbootes der aus dem Nebel erscheint mag in Albernias Furcht und Schrecken verbreiten, hier oben im Norden, birgt er jedoch das Versprechen eines heißen Eintopfs und – besser noch – eines Bechers Premer Feuers!«

—Bärmund Erbarmer, Leiter des Stoerrebrandt-Kontors zu Riva, neuzeitlich

Die Regionen Thorwals und des Gjalskerlandes finden sich auf den Karten 4, 5, 9, 10, 14, 15 und 19.

Geographische Grenzen: Ingval, Steineichenwald, Große Olochtai, Firunswall, Svellt, Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde

Landschaften: Bodirtal, Brinasker Marschen, Gjalskafjord, Gjalsker Tundra, Hochland von Waskir, Kreidesteilküsten, Niederthorwaler Heide, Olportsteine, Steineichenwald

Gebirge: Donnerzacken, Graue Berge, Große Olochtai, Hjal-dorberge, Steineichenwald

Wichtige Gewässer: Ifirns Ozean, Meer der Sieben Winde, Hjalldingolf, Golf von Prem, Swafnirsrast; Darkenloch, Lachanshiel, Makka-Oug, Njurun-See; Bodir, Gjalska, Ingval, Merek, Nader, Svellt

Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 90.000 (davon 20% Nivesen, Norbarden und Gjalskerländer, 1% Orks)

Wichtige Städte und Dörfer: Enqui (4.000), Kendrar (1.200), Olport (2.700), Prem (2.800), Thorwal (9.000), Waskir (2.400)

Wichtige Verkehrswege: Seeweg von Enqui über Olport, Overt-horn, Prem und Thorwal nach Kendrar, Küstenstraße von Salza über Kendrar nach Thorwal, Bodirstieg nach Phexcaer, die Piste vom Bodirstieg über Waskir nach Olport, Karren-pfad Waskir–Muryt

Vorherrschende Religion: Swafnir, Travia, Efferd, Ifirn/Firun
Landeswappen/-symbol: Der Pottwal im Wellenkranz ist das am häufigsten gezeigte Wappenbild.

Herrschaft: Jurga Trondesdottir ist Oberste Hetfrau auf Lebenszeit. Regional herrschen weitgehend eigenständig Jarle, gewählte Hetleute und Hersire.

Sozialstruktur: durch die Bedeutung der (Seekrieger-)Ge-meinschaft und allgemeine Wahlen zu fast allen Ämtern und Würden gekennzeichnetes Staategebilde. Frauen und Männer haben die gleichen Rechte und Pflichten. Im Gjalskerland die Haeradi (Gjalsker Sippen).

Einflussreiche Familien: stets wechselnd, die bekanntesten sind die Ottajaskos der Windzwinger, Sturmkinder und Geraldssons (Thorwal), der Sturmseepeere (Prem) und der Sturmsegler (Olport), 'Hausmacht' Jurgas ist die Gischtreiter-Ottajasko (bei Thorwal). Im Gjalskerland die Sippen Nellyn, Mortakh und Rayyadh

Loziale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Jurga Tjalfs-dottir (führte die Hjalddinger vom Gildenland nach Aventurien), Torstor Om (phexischer Sagenheld), Hetmann Orozar

Siebenhieb (mythischer Herausforderer Swafnirs), Hetmann Faenwulf (verschollener Sagenheld), Halmar (Kriegsheld, der neun Jahre lang den Thron des Alten Reiches innehatte), Hetfrau Asgra Asgordotter (mythisches Swafnirkind), Walkir Zornbrecht (verräterischer Frevler, Stammvater der Zornbrechts in Al'Anfa), Hetmann Hyggelik der Große (Kriegsheld), Tronde Torbenson (Einiger Thorwals, der im Kampf gegen Glorana sein Leben gab); Tula von Skerdu (Hexe), Ifirniane Raskirsdottir (Ifirn-Geweihte), Kapitän Asleif 'Foggwulf' Phileasson (berühmter Abenteurer), Bridgera Karvolsolfara (Hohepriesterin des Swafnir), Jurge Swafnirs-grehd (Seher und Prophet des Swafnir), Asleif Nellgardson (berühmter Skalde), Hetmann Eldgrimm Oriksson der Lange (Eroberer), Frenja Thorkillsdottir (Piratin aus Lassir), Marada 'die Wölfin' Gerasdottir (furchtlose Kriegerin und eine der Anführerinnen der Traditionalisten), Yumuda (die einzige Riesin Aventuriens, Orakel)

Wundersame Örtlichkeiten: Swafnir-Tempel zu Olport (ältester Tempel Thorwals, Gaben und Erinnerungsstücke aus der

gesamten Geschichte des Landes), Efferdpfeiler vor Olport, ewiger Eiskristall der Ifirn zu Olport, unheimliche Hochmoore im Gjalskerland, Insel Berik (viele magiebegabte Sonderlinge), Tulas Jolskrim (Langhaus) auf Skerdu, Yumudas Insel (westlich der Nördlichen Olportsteine)

Lokale Fest- und Feiertage: Efferdsfahrt von Prem nach Thorwal (30. Rondra bis 2. Efferd), Swafnirstag (1. Efferd), Tag der Heimkehr (unterschiedliche Tage im Travia); Winterbruch (Sonnenwendfest, 1. Firun); Tag der Ifirn (Opferung und Verbrennung des Winterunholds, 30. Firun), Sommer-sonnenwendfest (17. Rahja)

Landschaftstabellen: Nördliche Grasländer und Steppen (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 186**), Nördliches Hochland (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187**), Nördliche Wälder (Westküste) (**ZooBotanica 279., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Ifirns Ozean (**ZooBotanica 285**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quelle: **Unter dem Westwind**

DIE ELFENLANDE, DAS DOMINIUM DOPPERBACH UND DIE FREIE STADT UHDEMBERG

»Die Welt in den Wäldern der Elfen ist heil, grün und beinahe unberührt [...]. So viele Wunder vermag man hier zu schauen, dass der Mensch sich nur fragen kann, was er falsch gemacht hat. Uralte Baumriesen, Haine von Weiden und Espen, der Boden aus hartem Fels, mit herrlichem Moos bewachsen. Aus dem Boden sprudeln silbrigglänzende Bächlein leise plätschernd ... das ist doch der größte Schatz, den wir zu gewinnen hoffen können.«

—*Bastan Munter, in: Heymatland, fremdes Land, Kopie der Gräflichen Bibliothek in Baliho, datiert auf das Jahr 663 BF.*

Die Regionen der Elfenlande, Donnerbachs und Uhdembergs finden sich auf den Karten 11, 12 und 16–18.

Geographische Grenzen: Salamandersteine (Waldelfen), Flussläufe nördlich davon bis zum Frisund (Auelfen), Grüne Ebene, Neunaugensee, Nordwestrand der Roten Sichel

Landschaften: bewaldetes Hochgebirge und Flussauen

Gebirge: Rote Sichel, Salamandersteine

Wichtigste Gewässer: Amper, Donnerbach, Frisund, Kvill, Obolomon, Rathil; Neunaugensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 10.000 Menschen, 6.000 Waldelfen, 12.000 Auelfen, 500 Steppenelfen, mehrere tausend Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Donnerbach (2.000), Kvirasim (750), Travingen (350), Uhdenberg (2.500)

Herrschaft: Fürst-Erzgeweihte Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, Minenloge zu Uhdenberg

Landeswappen/-symbol: auf Rot ein silberner Wellenfahl (Dominium Donnerbach), vor Silber gekreuzt Hammer und Axt in Schwarz darüber Mauerkrone (Uhdenberg)

Sozialstruktur: Sippenverbände bei den Elfen, feudale Theokratie der Rondra in Donnerbach, das Recht des Stärkeren in Uhdewald

Einflussreiche Familien: Bergwacht (Uhdemberger 'Erzbarone', mit Kolenbrander verwandt), Haus Donnerbach (Fürstengeschlecht des Dominiums), Kolenbrander (Händler, beherrscht

den Warentransport mit Donnerbach und Uhdenberg), Kowang (Uhdemberger 'Erzbarone' norbardischer Abstammung), Haus Rüsterbach (altes Rittergeschlecht in Donnerbach)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Athavar Friedenslied (verstorbener waldelfischer Freizauberer), Heleon Ankrashar von Gareth (Rondra-Heiliger, Gründer Donnerbachs), Mutter Herdgar (erbaute den Travia-Tempel Travingens in der Grünen Ebene)

Wundersame Örtlichkeiten: Donnerbachfall, Nebelmoor, Neunaugensee, Salamandersteine

Lokale Fest- und Feiertage: Alle Rondra-Feiertage werden in Donnerbach mit besonderer Inbrunst begangen.

Landschaftstabellen: Nördliche Grasländer und Steppen (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 186**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Wälder (Taiga) (**ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**)

Aktuellste Quellen: **Aus Licht und Traum** (Elfen und Salamandersteine), **Im Bann des Nordlichts** (Grüne Ebene), **Land des Schwarzen Bären** (Uhdenberg), **Schild des Reiches** (Donnerbach)

DAS BORNLAND

»Bewaldete Ländereien und so viele Herrschaften wie funkelnde Bäche und Seen hat es im Bornland, sieht man von der leuchtenden Perle Festum ab. Mächtige Schiffe wetteifern im Hafen, wer als erstes die Fracht löschen darf und noch mächtigere Handelshäuser streiten darum, wer das meiste Gold gewinnt. Dahinter bleibt der ritterliche Adel mit seinem herrschaftlichen Stolz weit zurück.«

—Thalia ter Brook, Vorsteherin des Grangorer Phex-Tempels Haus des Handlungsreisenden

Die Regionen des Bornlands finden sich auf den Karten 12, 13, 17 und 18.

Geographische Grenzen: Misa, Drachensteine, Rote Sichel, Grüne Ebene, Nordwalser Höhen im Norden, das Eherne Schwert, Perlenmeer

Landschaften: Bornwald, Festenland, Mark, Nordwalser Höhen, Rotaugensümpfe, Sewerien, Totenmoor, Überwals

Gebirge: Drachensteine, Eherne Schwert, Rote Sichel, Wälder

Wichtigste Gewässer: Born, Walsach, Perlenmeer

Geschätzte Bevölkerungszahl: 150.000; 15% Norbarden, 5% Nivesen, mehrere Tausend Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Festum (33.000), Firunen (1.600), Neersand (2.100), Norburg (3.000, altfreie Stadt), Notmark (1.600), Ouvenmas (1.700), Rodebrannt (1.400), Vallusa (4.000, gehört nominell nicht zum Bornland)

Wichtige Verkehrswege: Born und Walsach (Wasserstraßen); Straßen von Festum nach Norburg und von Neersand nach Notmark, Küstenstraße von Vallusa über Festum nach Neersand, Passstraßen Goblinsstieg nach Weiden und Raulsjoch nach Tobrien; Seehäfen Festum und Neersand

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Rondra (beim Adel), Travia, Peraine, Ifirn; verbreiteter Aberglaube, Heiligenbildverehrung

Herrschaft: Adelsrepublik mit Adelsmarschall Ugo von Eschenfurt an der Spitze

Landeswappen: silberner Firnwolf auf rotem Grund; silberner Firnwolf mit Fischschwanz vor blauer Scheibe auf rotem Grund (Seewappen)

Sozialstruktur: feudale Bronnjarenherrschaft, der größte Teil

der Bevölkerung besteht aus leibeigenen Bauern, einzelne Freie Städte

Einflussreiche Familien: Ilmenstein, Notmark, Ask (Adelsfamilien), Alatzer, Ilumkis, Stoerrebrandt, Surejeloff (Kaufleute)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Urnislaw von Uspiaunen (Erzmagier), Marschall Anshag von Glodenhof (letzter Marschall der Theaterritter), Rondragabund von Riedemer (Rondra-Heilige, Theaterritterin), Festo von Aldyra (Drachentöter, Gründer Festums und Neersands), Niamh Goldhaar (Lichtelfe), der Riese Milzenis, die Kuunga Suula (unsterbliche Goblinschamanin), Thesia von Ilmenstein (ehemalige Adelsmarschallin und Heldin im Kampf gegen Borbarad), unzählige Lokal- und Familienheilige

Wundersame Örtlichkeiten: der Bornwald, das Eherne Schwert, die Große Mosse, der Nagrach, der Neer, Silvanden Fae'den Karen, die Totensümpfe, das Überwals

Lokale Fest- und Feiertage, Messen: Nationalfeiertag (8. Firun), Tag der Erneuerung (1. Phex), Tag der Heimkehr (1. Travia), vierjährliches Bardentreffen in Norburg (7. bis 12. Peraine), Festumer Flottenparade (1. Efferd), Warenschauen im Ingerimm und Travia in Festum (ab dem 1. Markttag eine Woche lang)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f, Wege des Meisters 188**), Nördliche Wälder (Bornland) (**ZooBotanica 279f, Wege des Meisters 189f.**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quellen: Land des Schwarzen Bären

DAS ORKLAND

»Das Sirren der Orklandbremsen kann einen um den Verstand bringen, vermutlich braucht man einen Pelz, um gegen diese Biester bestehen zu können. Und wer behauptet das Grasland hätte seine Reize, der kann nur die Reichtümer des Sternenregens meinen, denn allein der findige Phex hat erkannt, dass nur der Listige in diesem ansonsten götterverlassenden Landstrich zu Ruhm gelangen kann. Nicht einmal die Recken der Hetfrau Garhelt werden das bestreiten, seitdem von Glanz und Gloria der Svellstädte nichts geblieben ist.«

—Elador Thedon, Hoher Lehrmeister von Elenvina, neuzeitlich

Die Regionen des Orklands finden sich auf den Karten 15, 16, 19 und 20.

Geographische Grenzen: Blutzinnen, Firunswall, Große Olochtai, Hjaldorberge, Steineichenwald, Thaschberge

Landschaften: Bodirauen und -sümpfe, Greifengras, Hochgebirge (siehe unten), Khazarrach (Heide-/Steppenlandschaft), Orkschädelsteppe

Gebirge: Blutzinnen, Firunswall, Große Olochtai, Ogerzähne, Olochtai, Steineichenwald, Tasch

Wichtige Gewässer: Bodir, Feldir; Dairuchsee, Einsiedlersee

Geschätzte Bevölkerung: 75.000 Orks, 3.000 Menschen, 2.000 Goblins, 2.000 Achaz, 1.500 Oger, 1.500 Grolme, 1.000 Holberker, 1.000 Affenmenschen, 750 Zwerge, 250 Nachtwandler, 50 Orkland-Minotauren, 3 Riesen

Wichtige Städte und Dörfer: Khezzara (8.000), Kharkush (1.500), Ohort (1.100), Orrakhar (1.000), Phexcaer (1.100)

Vorherrschende Religion: Orkpantheon, Schamanismus
Herrschaft: der Aikar Brazoragh (Orks), G'Noskpel (Grolme), Gandla Tochter der Gorsacha (Rote Zwerge), gewählter Stadtrat von Phexcaer

Landeswappen/-symbol: weißer Stierschädel vor roter Scheibe auf Schwarz (Orks)

Sozialstruktur: Kastensystem der Orks mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, Sippen- und Stammesverbände; anarchische Demokratie in Phexcaer; Monarchie der Grolme, Matriarchat der Roten Zwerge und Goblins, Statter der Holberker

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: der Aikar Brazoragh, die Riesen Orkfresser, Neunfinger und Glantu-

ban, der 'Graue Vogt' Jirtan Orbas von Phexcaer, angeblich etliche Greifen, angeführt von Garafan

Wundersame Örtlichkeiten: Einsiedlersee, Greifengras, der 'Orkenhort' (sagenhafter Schatzhort des Phex), der Hornturm des Aikar Bazoragh, die Stadt der Schlangen (verlorene Stadt der Orkland-Achaz), Takaibragh, der blutige Tann (Tairach-Heiligtum), die Ruinen der Zwergenstadt Umrazim

Landschaftstabellen

278, **Wege des Meisters 187**), Nördliche Wälder (Westküste) (**ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189f.**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**)

Aktuellste Quellen: **Reich des Roten Mondes**

DAS SVELLTLAND

»Einstmals prächtig und durchaus mächtig haben diese Städte ein herbes Los gezogen. Einige zahlen nun dem Schwarzpelz Tribut andere sind gar besetzt und die Menschen winden sich unter der Knute der Orks. Wo ehemals der Handel gedieh, reiche Früchte trug, und Freiheit das verteidigenswerte Gut war, herrscht nun nur noch das Faustrecht und der, der den schnellsten und zwielichtigsten Absatzweg findet.

Hütet Euch, denn hier herrscht allein der, der sich selbst der nächste ist.«

—'Trallop' Gorge Kolenbrander, Weidener Handelsherr bei einem Becher Wein in seiner Schenke

Die Regionen des Svelltlands finden sich auf den Karten 11 und 16.

Geographische Grenzen: Svellttal zwischen Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen und Firunswall einschließlich des Rorwhed, die Steppe nördlich des Finsterkamm bis zur Küste bei Riva. Geographisch, aber nicht politisch zugehörig ist das Mündungsdelta des Svellts um die Stadt Enqui.

Landschaften: Brinasker Marschen, Gashoker Steppe, Große Öde, Rorwhed-Gebirge, Svelltsümpfe, Küste des Golfs von Riva

Wichtige Gewässer: Hilval, Kvill, Ror, Svall, Svelltsamt der Quellflüsse Lowanger Svelltsamt und Finsterer Svelltsamt, Upval, Flüsse und Seen der Brinasker Marschen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 30.000 Menschen, 10.000 Orks, einige Hundert Zwerge, einige Elfen, Achaz, Goblins, Grolme und Affenmenschen

Wichtige Städte und Dörfer: Enqui (4.000, von Thorwalern besetzt), Gashok (900, orkisch besetzt), Lowangen (11.500, den Orks tributpflichtig), Parkauki (450, Hausbootssiedlung im Brack), Riva (4.000, frei), Rorkvell (500, orkisch besetzt), Tiefhusen (2.300, orkisch besetzt), Tjolmar (1.400, frei), Yrramis (450, orkische Grenzfestung)

Wichtige Verkehrswege: Svelltsamt; Svelltsamt-Straße von Lowangen nach Tjolmar, Karawanenpfade zwischen Tjolmar, Tiefhusen, Riva und Gashok

Vorherrschende Religion: Orkpantheon, Zwölfgötterglaube mit verschiedenen sektiererischen Strömungen (Dualismus), aufblühende Kulte des Namenlosen

Herrschaft: Arion III. von Westak-Tiefhusen (König von Tiefhusen, unter orkischer Kontrolle), Morak Mardugh (herrschender

Häuptling in Rorkvell), gewählter Magistrat (Lowangen, Tjolmar), Hetmann Ingald Ingibjarsson von Enqui

Landeswappen/-symbol: die unterschiedlichen Stadtwappen
Sozialstruktur Kastensystem der Orks mit herrschender Krieger- und Priesterkaste, Sippen- und Stammesverbände; unter den Menschen herrscht vielerorts das Faustrecht

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Durian Gashok (Begründer des Lowanger Dualismus), Kaiser Reno (selbsternannter Kaiser vom Svelltsamt), Mardugh Orkhan (Gravesh-Priester und ehemaliger Häuptling in Rorkvell), Rik Tarlanen, das 'Gelbe Auge' (Kopfgeldjäger), Bären-Benja (Jägerin), Hexenzirkel vom Rorwhed (Oberhexe Xerinn), Bringimox (uralter Hexer im Grauen Wald), Kantala (nivesische Schamanin, Wolfskind), Larka (Tierkönigin der Silberwölfe), Klopfer Breitschwanz (Biberkönig)

Wundersame Örtlichkeiten: Boron-Tempel in Rorkvell, Rahja-Tempel in Tiefhusen (Heilige Rebstöcke, Levathansband), Finsterkuppenbinge (Angrosch-Heiligtum), der Graue Wald bei Ansvell, Hexentanzplatz auf dem Berg Silberkrone, Suhlsümpfe am Atam-See, versunkene Stadt Swelt an der Küste
Wichtige Fest und Feiertage: Mitte Phex und Travia 'Markt und Spiele' in Lowangen

Landschaftstabellen: Nördliches Hochland (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187**), Nördliche Wälder (Westküste) (**ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189f.**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**)

Aktuellste Quellen: **Reich des Roten Mondes**

KÖNIGREICH NOSTRIA

»Wäre die große Seuche nicht gewesen, dann hätten wir schon längst obsiegt, gegen den ewigen Feind in Andergast. Denn der Handel in der Stadt blühte, und unser Königshaus war ehrbar und ohne Fehl. Geben den Götter, dass wir standhalten und unsre Ritter die Oberhand behalten, denn der Weg aus diesem Tal der Tränen, den kann nur das Haus Kasmyrin uns weisen.«

—Haldoryn von Perstyn, nostrischer Ritter

Die Regionen Nostrias finden sich auf den Karten 19, 23 und 24.

Geographische Grenzen: Ingval, Nabla, Ornib, Thurensee, Tommel, Seenland, Meer der Sieben Winde

Landschaften: Ingvaltal, Waldwildnis zwischen Mirdin und Ornib, Südthuranien, Tommellande, Seeland, nostrische Küste

Gebirge: keine nennenswerten Höhenzüge

Wichtige Gewässer: Ingval, Tommel, Nabla; Thurensee und die zahllosen Gewässer der Seenplatte

Geschätzte Bevölkerungszahl: 44.000 Menschen, 1.200 Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Lyckmoor (800), Nostria (5.000), Salza/Salzerhaven (4.000), Trondsand (750)

Wichtige Verkehrswege: Küstenstraße von Nostria nach; Tommel und Ingval dienen als Wasserstraßen; Seehäfen Nostria und Salzerhaven

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, daneben ungewöhnliche Heiligenkulte und Glaube an Naturgeister

Herrschaft: Königin Yolande II. von Nostria

Landeswappen/-symbol: silberne Salzarele auf blauem Grund
Sozialstruktur: feudalistisches Königreich, mehr Freibauern als im Mittelreich

Einflussreiche Familien: Haus Kasmyrin (Königsgeschlecht), Haus Sappenstiel, Haus Salza (Grafen von Salza)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Elida von Salza (Efferd-Heilige), Fringlas Kasmyrin (legendärer Landesvater), Asquenzio (nostrischer Sagenheld), der Hirschkönig, vielerlei Recken im ewigen Kampf gegen Andergast

Wundersame Örtlichkeiten: Kalkklippen von Hallerû, Lycker Moor, Stein von Nosteria, Walstatt von Tarlynshöh, Ruinen von Ysareth

Lokale Fest- und Feiertage: Ritterturnier in Nostria (13. und 14. Rondra), Wahl der Fischkönigin am Stein von Nosteria (1. Neumond im Efferd), Fischerfest (30. Eferd), Namensfest (Gedenktag der gefallenen Helden, 22. Boron), Tag des Hirsches (11. Firun), Sturmzeit (Gebete an die Heilige Elida, während der Namenlosen Tage)

Landschaftstabellen: Nördliche Wälder (Westküste) (**ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189f.**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quellen: Unter dem Westwind

KÖNIGREICH ANDERGAST

»Schweine laufen frei auf den Wegen der Königsstadt herum und gepflasterte Straßen sind Mangelware. Wenn ich sagen müsste, dass eine Stadt rückständig ist und wenig der Errungenschaften der Zivilisation ihr eigen nennt, dann Andergast. Dafür sind aber die Bewohner dieses Königreiches treu und hart und die waldreiche Landschaft hat einen eigentümlichen Reiz.«

—ein ungenannter Avesfreund im Casino in Vinsalt, 1029 BF

Die Regionen Andergasts finden sich auf den Karten 19 und 20.

Geographische Grenzen: Steineichenwald, Rand der Messergrassteppe, Koschberge, Thurensee, Ornib, Ingval

Landschaften: Ingvaltal, Kleine Orschädelsteppe, Messergrassteppe, Steineichenwald, Thuraniien, Waldwildnis am Ornib

Gebirge: Steineichenwald

Wichtige Gewässer: Andra, Ingval, Ornib, Thurensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 33.000 Menschen, 3.000 Orks, 1.300 Goblins

Wichtige Städte und Dörfer: Albumin (680), Andergast (6.000), Andrafall (710), Joborn (900), Teshkal (900), Thurana (840)

Wichtige Verkehrswege: Fürstenstraße von Andergast nach Thurana (und weiter nach Greifenfurt), Handelsrouten von Andergast über Teshkal nach Lowangen

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, daneben beim Volk Glaube an Waldgeister und Verehrung Sumus

Herrschaft: König Efferdan I. von Andergast

Landeswappen/-symbol: grüne Steineiche auf Silber

Sozialstruktur: Feudalismus mit zwei Ebenen (König und Freiherren)

Einflussreiche Familien: Haus Zornbold (Königsgeschlecht), Freiherren von Teshkal, Jobron und Thurana

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Dorlen von Joborn (Rahja-Heilige), Argos Zornbold (legendärer Landesvater), Asmodeus Zornbold (Borbaradianer), der Eichenkönig, diverse Recken im ewigen Kampf gegen Nostria

Wundersame Örtlichkeiten: Andrafälle, Perlmuttertempel im Thurensee, Heilige Haine im Steineichenwald
Lokale Fest- und Feiertage: Ritterturnier in Andergast (13. und 14. Rondra); Andrafaller Holzfällerspiele (1. Traviawoche), Tag der Jagd (Hängen des Winterunholds, Winterjagd des Adels, 1. Firun), Viehmarkt in Andergast (Mitte Peraine), Bukenbrinn (Feier zu Ehren Sumus, Wacht gegen böse Geister und Aufsuchen der Druiden, 1. Vollmond im Ingerimm)

Landschaftstabellen: Nördliches Hochland (ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187), Nördliche Wälder (Westküste) (ZooBotanica 279, Wege des Meisters 189f.), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.)
Aktuellste Quellen: Unter dem Westwind

DAS MITTELREICH

»Was für ein mächtiges Reich, das sich von der einen Küste Aventuriens bis zur anderen erstreckt. Und aus der Vielfalt seiner Provinzen erwächst den Kaisern zu Gareth ihre wirkliche Macht.«

—aus dem Vorwort des Geschichtswerks 1.000 Jahre Neues Reich, Punin, 1000 BF

Die Regionen des Mittelreiches finden sich auf den Karten 20–28, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 120–133. Und eine Liste derselben auf den Seiten 140ff.

Geographische Grenzen (Anspruchsgebiet): Meer der Sieben Winde, Tommel, Finsterkamm, Nebelmoor/Neunaugensee, Rathil, Rote Sichel, Drachensteine, Misa, Perlenmeer, Raschtulswall, Yaquirtal

Landschaften: siehe bei den einzelnen Provinzen weiter unten
Gebirge: Amboss, Berge von Beilunk, Drachensteine, Eisenwald, Finsterkamm, Koschberge, Raschtulswall, Rote Sichel, Schwarze Sichel, Trollzacken, Windhagberge

Wichtige Gewässer: Ange, Breite, Darpat, Dergel, Dogul, Gernat, Großer Fluss, Natter, Pandlaril, Radrom, Tobimora, Tommel, Yaquir; Anbarer See, Neunaugensee, Ochsenwasser, Yslisee

Geschätzte Bevölkerungszahlen: 1,6 Millionen Menschen, 30.000 Zwerge, 3.000 Elfen

Wichtige Städte (Provinzhauptstädte): Angbar (5.200), Beilunk (7.500), Elenvina (12.200), Gareth (140.000), Greifenfurt (5.000), Harben (2.000), Havena (30.000), Perainefurten (4.300), Perricum (13.000), Punin (25.000), Rommilys (9.000), Trallop (6.000), Warunk (3.500)

Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss, Yaquir und Darpat; ein Netz gut ausgebauter Reichsstraßen durchzieht das Land.

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Herrschaft: Kaiserin Rohaja von Gareth

Landeswappen/-symbol: roter Greif in goldener Scheibe vor Blau

Sozialstruktur: feudalistisches Kaiserreich mit mehreren Herrschaftsebenen

Einflussreiche Familien: Haus Gareth (kaiserliche Familie), Adelsgeschlechter der Provinzherren und weitere mächtige Adelsfamilien, Rastburger (Händler, Havena/Gareth), Storerbrandt (bornländischer Händler, hat in jeder größeren Stadt ein Kontor), Handwerkszünfte haben großen Einfluss in den Städten

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: siehe bei den einzelnen Provinzen weiter unten

Wundersame Örtlichkeiten: siehe bei den einzelnen Provinzen weiter unten

Lokale Fest- und Feiertage: höchster Praiosfeiertag (1. Praios), Gedenktag der Ogerschlacht (10. Praios), Reichsgründungsfest (6. bis 9. Rondra), Schwertfest (15. bis 16. Rondra, viele Turniere allerorten), Tag der Waffenschmiede (21. Ingerimm), Gedenken an die Dritte Dämonenschlacht (22. Ingerimm)

Landschaftstabellen: siehe bei den einzelnen Provinzen weiter unten

Aktuellste Quellen: Am Großen Fluss, Herz des Reiches, Schild des Reiches, Schattenlande

DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA

»Gar lieblich mutet das albernische Land an, doch sollte der Reisende zugleich gewarnt sein, denn in den Auen und Bruchwäldern leben viele Feenwesen, die dem Menschen nicht nur wohlgesonnen sind. [...] Der König dieser Feen jedoch ist unzweifelhaft der Flussvater, jenes Wesen, das im Bett des Großen Flusses haust und das ganze Land und auch seine Menschen prägt. Sogar die lebendige und reiche Hauptstadt Havena, die im Delta des mächtigen Stromes liegt, wie eine Perle in der See.«

—ein Matrose der Perlenmeerflotte, in einer Schenke in Perricum, neuzeitlich

Die Regionen Albernias finden sich auf den Karten 23 und 24, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 125 und eine Liste derselben auf der Seite 140.

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde, Yennalin-See, Tommel, Rodasch, Großer Fluss

Landschaften: Delta des Großen Flusses, Küste und Inseln, Salzmarsch des Seenlandes, Heidelandschaft des Abagund und des Honinger Landes, Farindelwald, Gundelwald und weitere Wälder

Gebirge: Windhagberge

Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, Tommel, Rodasch, Gemhar, Schleiensee, Waller, Yennalin

Geschätzte Bevölkerungszahl: 170.000 Menschen; einige Elfen, Orks und Goblins

Grafschaften: Grafschaft Abagund, Grafschaft Bredenhag, Grafschaft Großer Fluss, Grafschaft Honingen, Stadtmark Havena, Grafschaft Winhall

Wichtige Städte: Havena (30.000), Honingen (2.600), Abilacht (1.000), Winhall (1.000)

Wichtige Verkehrswege: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss bis Kyndoch, Tommel bis Aran, Reichsstraße III von Kyndoch nach Honingen, Reichslandstraße von Havena nach Abilacht, Küstenstraße von Havena nach Nostria

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, zahlreiche Feenkulte, Verehrung des Flussvaters

Herrschaft: Kronverweserin Idra ni Bennain für Prinz Finnian Galahan ui Bennain

Provinzwappen: drei silberne Kronen (zwei über einer) auf Blau

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit großer Eigenständigkeit der Adelshäuser; wenig Leibeigene, viele Freibauern; 'albernische Freiheit'

Einflussreiche Familien: Bennain, Fenwasian, Crumold, Herlogan, Arodon, Stepahan, Conchobair, Llud, Niamad

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Farindel (geheimnisvolle Herrin des Farindelwaldes), Liaiella (Schutzherrin der ertrunkenen Seeleute), Theria von Honingen (Heilige der Peraine), Rhÿs der Schnitter von Abilacht (Heiliger des Ingerimm), Fürstin Selma Bragold (Befreierin Albernias von den Orks und erste Fürstin), Ritter Bantram Feenwasser (Gründungsheld von Weidenau), Ritter Stepahan (Gründungsheld in Wallersrain und Draustein), Markgraf Raidri Conchobair (der 'Schwertkönig', letzter Träger des Schwertes Siebenstreich), König Cuanu ui Bennain (verschollen)

Wundersame Örtlichkeiten: Farindelwald, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Havener Unterstadt, Gundelwald, Yennalin-See, Roter Wald bei Winhall, weitere verwunschene Wälder und Feentore

Lokale Fest- und Feiertage: Fest zu Ehren des Flussvaters (5. Efferd), großes Bardentreffen in Honingen (7.–12. Peraine, alle vier Jahre), Tag der Unabhängigkeit (13. Ingerimm), Jahrestag der Großen Flut (16. Ingerimm), von druidischen und satuarischen Kulturen beeinflusste Sonnenwendfeiern (1. Praisos und 1. Firun)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (*ZooBotanica* 278, *Wege des Meisters* 187f.), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (*ZooBotanica* 280, *Wege des Meisters* 190), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (*ZooBotanica* 280, *Wege des Meisters* 190f.), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (*ZooBotanica* 281, *Wege des Meisters* 191), Meer der Sieben Winde (*ZooBotanica* 285)

Aktuellste Quelle: Am Großen Fluss

DAS FÜRSTENTUM ALMADA

»Fehdesüchtig sind die Almadaner und halten sich für die Krone der Zivilisation. Nur weil sie ein kultureller Schmelztiegel zwischen Mittelreich, Kalifat und Reich des Horas sind. Oder vielleicht, weil sie so unverschämt reich sind. Was? Sie arbeiten hart für ihren Lohn? Pah, in den Mund wachsen ihnen die Reben und die Rösser gedeihen prächtig allein auf den satten Wiesen entlang des Yaquir-Stroms, während sie selbst Boron bei ihrer Siesta in der warmen Sonne einen guten Mann sein lassen. Jaja, vor Tausenden von Jahren stritten hier die Drachen, Echsen und Zwerge gegeneinander. Und Fran Horas experimentierte mit düsterster Magie. Und die Dämonen der Hela Horas wurden von den Göttern besiegt. Weiß ich alles. Aber was belangen mich die Mysterien der Vergangenheit?«

—aufgeschnappt auf einem Markt in Gareth, gegenwärtig

Die Regionen Almadras finden sich auf den Karten 24, 27 und 28, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 122 und eine Liste derselben auf der Seite 140.

Geographische Grenzen: Phecanowald, Eisenwald, Amboss, Hochland von Caldaia, Raschtulswall, Bosquir, Yaquir, Gugella

Landschaften: Yaquirtal mit Ragatien, Valguzia, Alter Wald, Bärenforst, Thangolforst, Brigellawälder, Madahöhen und Ebene der 1.000 Pferde; Phecanowald, Hochland von Caldaia, Hänge von Amboss und Eisenwald, Bosquirien und Vorberge des Raschtulswalls, Transbosquirien

Gebirge: Amboss, Eisenwald, Phecanowald, Raschtulswall

Wichtige Gewässer: Yaquir, Liavari, Cresval, Valquir, Bosquir, Theron, Aquen, Brigella, Gugella

Geschätzte Bevölkerungszahl: 300.000 Menschen (10% Zahori, Ferkinas und Novadis), 10.000 Goblins, 2.500 Zwerge, 1.000 Elfen, einige Orks und Oger

Grafschaften: Ragath, Waldwacht, Yaquirtal; Protektorat Yaquirien (beansprucht) mit den Grafschaften Südpforte und Bomed

Wichtige Städte und Dörfer: Punin (25.000), Ragath (2.000),

Taladur (1.350), Omlad (1.050), Madasee (1.050), Inostal (1.010), Al'Muktur (1.000), Jassafheim (1.000), Brig-Lô (360)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II von Punin nach Gareth, Yaquirstieg von Punin nach Vinsalt, Eisenstraße von Punin über Taladur und Eisenwald nach Elenvina, Roterzpass von Jennbach nach Bragahn, Weinstraße von Punin über Ratzingen nach Weinbergen, viele Landstraßen

Herrschaft: Fürst Gwain von Harmamund

Provinzwappen: auf blauem Grund ein rotes steigendes Pferd vor silberner Scheibe

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, starkes Stadtbürgertum, viele Fahrende

Einflussreiche Familien: Gareth (Kaiserhaus), Al'Shirasgan, Culming, Harmamund, Rebenthal, Streitzig ä.H., Viryamun (jeweils lokaler Adel), Assiref, Dallenstein, Galandi, Pichelstein, Tandori (städtische Patrizier)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube mit Konkurrenz zwischen einzelnen Kulturen, Haupttempel von Tsa und Boron (Puniner Ritus), Rastullahglaube, lokal einige Stier- und geheime Drachenkulte

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Etilia (Boron-Heilige, Gemahlin Borons), Caralus der Löwe (Volksheld), Geron der Einhändige (Bezwinger der dreileibigen Schwestern), Aslam ibn Sarhidi (erster Emir Almadras), Ayla

al Yeshinna (Gründerin der Amazonen), Gilborn von Punin (Praios-Heiliger, Märtyrer gegen Borbarad), Eslam von Almada (Begründer der Almadaner Kaiserdynastie), El'Fenneq (maskierter Streiter gegen Novadis)

Wundersame Örtlichkeiten: Tempel und Gelehrtschaft von Punin, Almadinpalast von Al'Muktur, Wallstatt der Zweiten Dämonenschlacht bei Brig-Lô, Maguswald von Bitterbusch

Wichtige Fest- und Feiertage: Madatag (erster Erdstag im Praios), Tag der Zweiten Dämonenschlacht (30. Praios), Fest der eingebrachten Ernte (1. Travia), Probe des Heurigen und Weinfeste (15. Travia), Gilbornstag (29. Travia), Tag der Toten (1. Boron), 5. Rastullahellah und Erscheinen Rastullahs (22. und 23. Boron), Tag der Erneuerung (30. Tsa bis 1. Phex), Basiliskentag (18. Phex), Madakhachal (Vollmond im Phex), Fest der Freuden (1. bis 7. Rahja)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**), Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191f.**)

Aktuellste Quellen: Herz des Reiches, Aventurischer Bote 148

DIE MARKGRAFSCHAFT SOPPEPMARK

»Noch haben wir die Lande nicht zurückerobert, die einst zu Beilunk gehörten, aber mit Praios' Willen kommt diese Zeit nun bald. Die weißen Mauern und Bastionen der Stadt haben Stand gehalten und alle Schwarzen Schergen abgewehrt. Eindeutiger kann sich der Segen des Herrn Praios nicht zeigen und wir danken es dem Götterfürsten mit Demut und Standhaftigkeit.«

—Solaria von Ehrenstein, Geheime Inquisitionsrätin der Sonnenmark, 1034 BF

Die Regionen der Sonnenmark finden sich auf den Karten 21, 25 und 26, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 234 und eine Liste derselben auf der Seite 140.

Geographische Grenzen: Der Radrom bildet weitläufig die Westgrenze, die Berge von Beilunk die Ostgrenze der Sonnenmark. Im Norden reicht der Beilunker Einfluss in etwa bis zur Höhe von Natterngras, im Süden begrenzt der Golf von Perricum die Sonnenmark.

Gebirge: die Berge von Beilunk, darin der *Graukopf*

Wichtige Gewässer: Radrom, Vildrom

Geschätzte Bevölkerungszahl: 15.000 (fast ausschließlich Menschen)

Wichtige Städte und Dörfer: Beilunk (7.500)

Wichtige Verkehrswege: Herzogenstraße nach Warunk und Altzoll, Radrompfad; Radrom

Herrschaft: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon

Provinzwappen: geteilter Schild in Silber und Grün; im oberen Feld ein roter Greif, im unteren Feld fünf goldene Bedonblüten

Sozialstruktur: Praiokratie

Einflussreiche Familien: Streitzig j.H., Graß, Rauleu, Faldahon

(Adel); Bernigandh, Tuchner, Eschberg, Wältich, Bedofeld, Starkentruz, Braken (Patrizier).

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Hashandru (Zauberin, mythische Al-Hani-Anführerin und Gründerin der Ansiedlung Bey'el'Unukh), Merishja (letzte Königin von Alhanien), Hagen der Dunkle (vormaliger Markgraf, melancholischer Philosoph), Ucurian Jago (gefallener Hochmeister der Bannstrahler, als Märtyrer verehrt), Herofan (Greif)

Wundersame

Lokale Fest- und Feiertage: Tag der Rettung (1. Praios)

Landschaftstabellen: Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (tobrisches Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DAS KÖNIGREICH GARETIEN

»Denk' ich an Garetien, dann denk' ich an die Kaisermark, die Goldene Au. Die fruchtbaren Felder und die sich sanft im Wind wiegenden goldenen Getreidehalme, der Duft von frisch gebackenem Brot. Gepflasterte Straßen und lebendige Dörfer, immer ein Wirtshaus in der Nähe und ein Krug voll Bier. Und ich sehe die Ritter in blitzender Rüstung und mit bunten Wimpeln, die zum Turniere reiten. Und selbst das Rauschen des einstmals so mächtigen Reichsforsts lässt mein Herz höher schlagen. Was warten wir noch? Auf, auf, lasst uns nach Garetien reiten, vielleicht sogar nach Gareth, die größte Stadt der Welt.«

—ein reisender Abenteurer in der Wildermark zu seinen Gefährten, 1034 BF

Die Regionen Garetiens finden sich auf den Karten 20, 21, 24 und 25, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 128 und eine Liste derselben auf der Seite 140.

Geographische Grenzen: Breite, Reichsforst, Olku, Dergel, Darpat, Höhen des Raschtulswalls, Hügelland von Caldaia, Rakula, Großer Fluss

Landschaften: Reichsforst und andere Reste des Mittwalds, Goldene Au, Dämonenbrache, Feidewald, Rakulahügel, Eslamsgrunder Hügelland, Raschtulswall

Gebirge: Raschtulswall

Wichtige Gewässer: Breite, Darpat, Dergel, Großer Fluss, Natter, Olku, Raller, Rakula; viele Seen, Weiher und Bäche

Geschätzte Bevölkerungszahl: 470.000 Menschen (darunter 2% Ferkinas, Tulamiden, Waldmenschen, Thorwaler), einige tausend Goblins und Orks, 3.000 Zwerge, 2.000 Elfen, 2.000 Grolme, einige Oger und Trolle

Grafschaften: Kaisermark Gareth, Waldstein, Hartsteen, Reichsforst, Eslamsgrund, Schlund

Wichtige Städte und Dörfer: Gareth (140.000), Wandleth (1.750), Eslamsgrund (1.600), Vierok (1.500), Luring (1.500), Hartsteen (1.300), Ackbar (1.300), Hirschfurt (1.000)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II von Punin über Gareth nach Wehrheim, Reichsstraße III von Angbar über Gareth nach Rommilys, Reichsstraße VI von Grambusch nach Ferdok, viele Landstraßen

Herrschaft: Königin Rohaja von Gareth

Provinzwappen: roter Fuchs auf goldenem Grund

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, starkes Stadtbürgertum

Einflussreiche Familien: Gareth (Kaiserhaus), Quintian-Quandt, Ehrenstein, Hartsteen, Hirschfurten, Rabenmund,

Luring (jeweils lokaler Adel), Stoerrebrandt, Groterian, Burkherdall (jeweils Garether Patrizier)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (Praios-Haupttempel in Gareth)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Geron der Einhändige (Basiliskentöter), Rakull von Nebachot (märchenhafter Meisterdieb), Graf Hlūthar von Nordmarken (Rondraheiliger), Raul der Große (Bezwinger Bosparans, erster Kaiser)

Wundersame Örtlichkeiten: Dämonenbrache (verfluchter Wald), Vulkan Schlund im Raschtulswall (Ingerimm-Heiligtum), Simyala (verschollene Elfenstadt im Reichsforst), Überreste der Magierkriege in Eslamsgrund, Wagenhalt (Zentrum eines elementaren Hexagramms).

Wichtige Fest- und Feiertage: Neujahr und Greifenfest (1.-3. Praios), Feiertage zur Reichsgründung (6.-9. Rondra), Schwertfest mit Ritterturnieren (15./16. Rondra), Fuhrmannsfest in Luring (1. Travia), Fest der eingebrachten Früchte (1.-3. Travia), Kastenfest (2. Boron), Tag der Erneuerung (30. Tsa), Saatfest (1. Peraine), Tag der Waffenschmiede mit Zunffesten (21. Ingerimm), diverse Gedenktage an verlustreiche Schlachten

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: Herz des Reiches

DIE MARKGRAFSCHAFT GREIFENFURT

»Willst du echte Hinterwäldler sehen, dann geh nach Greifenfurt. Von Praios haben sie gelernt, dass der Adel immer Recht hat, und von Peraine, dass nur fleißiges Handwerk den Bauch füllt. Es ist in einem Landstrich, wo es mehr Orken zu haben scheint als Menschen. Immerhin liegt nur der Finsterkamm zwischen der Mark und dem Orkland. Warm wirst du mit denen nur, wenn du seit mindestens zwölf Generationen da lebst, die halten zusammen wie Pech und Schwefel. Die Familie ist da heilig, deshalb lieben die wohl auch die Markgräfin so innig.

Wenn du aber Musik machst oder einfach so mit anpackst oder jemandem hilfst, weil Not am Mann ist, dann sind sie wie ausgewechselt und laden dich in ihre gute Stube ein. Hier gilt ein Held nämlich noch was und da es genug Gelegenheiten gibt, sich als solcher zu erweisen, kann ich dir nur raten, in die Mark zu ziehen.«

—eine fahrende Ritterin zu einem Barden, 1016 BF

Die Regionen Greifenfurts finden sich auf der Karte 20, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 129 und eine Liste derselben auf der Seite 141.

Geographische Grenzen: Ange, Breite, Dergel, Finsterkamm, Reichsforst

Landschaften: Breitenau, Harschenheide, Märkischer Reichsforst, Greifener Land, Altenau und Lichthag, dazu der Gebirgszug Finsterkamm, der diverse Landschaften berührt und eine natürliche Grenze nach Nordwesten bildet.

Gebirge: Finsterkamm

Wichtige Gewässer: Ange, Breite, Dergel; einige kleinere Seen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 45.000 (einschließlich der tobischen und darpatischen Flüchtlinge, anwachsend)

Wichtige Städte und Dörfer: Greifenfurt (um 5.000), Eslamsroden (um 1.500), die meisten Hauptorte der Baronien mit 300 bis 500 Einwohnern

Herrschaft: Markgräfin Irmenella von Greifenfurt

Provinzwappen: auf Gold ein roter Greif über blauem Wellenschildfuß

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit stark ausgeprägtem ritterlichem Pflichtbewusstsein und strenger Hierarchiegläubigkeit

Einflussreiche Familien: Haus Wertlingen (Markgrafenfamilie), Ährenstein, Bugenbühl, Eisslingern, Gantenstein, Keilholtz, Kieselburg, Krähenklamm, Reiffenberg, Schroffenstein

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: die Greifen Garafan und Scraan (mehrmals erschienen), Bergkönig

Ramoxosch und Elfenkönig Tasilla Abendglanz (Sieger der Schlacht von Saljeth), Chrrkrook (eine vermutliche Bergriesin), der heilige Weiland (Schutzheiliger der Greifenfurter Kadetten), der heilige Argæa Dusterfluss von Orkenwall, der heilige Answin von Rabenmund (beide heldenhafte Befreier von den Orks)

Wundersame Örtlichkeiten: Praiosberg von Greifenfurt, Grahügel 'Answins Sicht', Kloster Perainenfried, Schlachtfeld am Nebelstein mit Kloster Rabenhorst, Tal der Elemente, Kloster Arras de Mott und Horst des Greifen Garafan im Finsterkamm

Lokale Fest- und Feiertage: 1.–3. Praios (Sonnenwende, Praios- und Greifenfest), 24. Rondra (Gedenken an die Schlacht von Orkenwall als symbolische Trauerfeier für die Gefallenen der Orkkriege), 29. Travia (Tag des Heiligen Gilborn, wird vornehmlich von den Bannstrahlern gefeiert), 30. Tsa (Tag der Erneuerung, wird erst seit Kurzem gefeiert), 1. Peraine (Saafest), 30. Ingerimm (Jungleutmarkt), 25. Rahja (Warenauswahl und 'Zwölfgöttergefälliger Wettstreit' mit Hunderennen)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: Schild des Reiches, Aventurenscher Bote 149

DAS FÜRSTENTUM KOSCH

»Ruhig und bedächtig geht es im Kosch zu und manchmal vermag man nicht zu sagen, ob das Gegenüber ein Mensch oder ein Zwerg ist, so stur können die sein. Haben das vermutlich auch von den Angroschim, denn von denen hat es viele in den Gebirgen, die den Kosch einschließen. Selbst der Adel gibt sich hier bodenständig, eine wohltuende Abwechslung. Und du bekommst hier das beste Bier. Wenn sie feiern, die Koscher, dann solltest du dein Pferd unbedingt zügeln und dich dazu setzen.«

—gehört in einer albernischen Taverne, 1025 BF

Die Regionen des Kosch finden sich auf den Karten 20, 23 und 24, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 127 und eine Liste derselben auf der Seite 141.

Geographische Grenzen: Koschberge, Ange, Großer Fluss, Rakula, Ambossgebirge

Landschaften: Borrewald, Harschenheide, Hügellande, Wengenholmer Berge, Schetzeneck, Zwergenpforte, Ferdoker Land, Hoher Amboss

Gebirge: Ambossberge, Koschberge

Wichtige Gewässer: Ange, Bodrin, Breite, Großer Fluss, Hils, Rakula; Angbarer See

Geschätzte Bevölkerungszahl: 80.000, davon etwa 16.000 Zwerge

Grafschaften: Grafschaft Ferdok, Grafschaft Hügellande, Grafschaft Wengenholm, Bergkönigreiche Waldwacht und Koschim

Wichtige Städte und Dörfer: Angbar (5.200), Ferdok (2.800), Murolosch (1.300), Koschtal (950), Nadoret (850), Steinbrücken (840), Salmingen (830), Eisenhuett (830), Rhôndur (820), Rohalssteg (760), Fürstenhort (740), Uztrutz (710), Bragahn (700)

Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss (ab dem Zusammenfluss von Ange und Breite), Reichsstraße III über Angbar nach Grafenfels (mit Greifenpass über die Koschberge), Reichstraße von Ferdok nach Gareth, Angenstraße, Grevensteig von Angbar nach Koschtal, Treidelpfad zwischen Ferdok und Albenhus, Landstraße nach Greifenfurt

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (starke Rolle Ingerimms / Angroschs)

Herrschaft: Fürst Blasius vom Eberstamm

Provinzwappen: silberner Wellenschrägbalken auf Schwarz, als Herzschild das Fürstenwappen: ein schwarzer Keiler auf Grün

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit häufig schwachem Adel und vergleichsweise großen Freiheiten des einfachen Volkes, Wengenholmer Schwurgemeinschaft, großer Einfluss der Zünfte in den Städten, hoher zwergischer Bevölkerungsanteil, eigenständige Bergfreiheiten der Zwerge

Einflussreiche Familien: Haus Eberstamm (Fürstengeschlecht), Wengenholm, Falkenhag, vom See, Nadoret, Salmingen, Stippwitz

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Fürst Baduar vom Eberstamm (der Ritterliche), Ambros vom Kosch (zwergerischer Hochkönig), Heiliger Kupperus, Rabbatzmann, die sechs Tierherren

Wundersame Örtlichkeiten: Greifenfelsen am Pass, Zwölfergang, Ingerimm-Heiligtum Malmarzrom, Stiller Grund (Südspitze des Angbarer Sees)

Lokale Fest- und Feiertage: Praioswend (1. Praios), Fürstlich Gnaden (2. Praios), Tag der Ahnen (30. Travia), Tag des Feuers (1. Ingerimm), Angbarer Warenschau (21. bis 23. Ingerimm), zahlreiche Wiesen- und Bierfeste

Landschaftstabellen: Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: **Am Großen Fluss**

DAS HERZOGTUM NORDMARKEN

»[...] Gut leben und handeln lässt es sich in Elenvina und ein paar größeren Häfen am Fluss. Hochwasser, Stromschnellen und seltener Flusspiraten solltest du aber fürchten, wenn Du von Albenhus nach Elenvina reist – und Zeit mitbringen, denn der Segler muss häufig wegen des Stapelrechts Halt machen. Die Straßen hier sind gut, aber hüte dich vor dem Hinterland. Alle naselang, an jeder Grafschafts- und Baroniegrenze und oft genug an jeder Brücke gibt's eine Zollstelle, die dich arg plündert.

Seit in Elenvina die Reichskanzleien stehen, geht's dort hin und her zwischen dem einheimischen Adel, den Zugezogenen, den Reichischen – und die alle zusammen gegen den Albenhuser Bund, der gegen außerbündischen Händler.«

—aus einem Brief des Händlers Phexdan Holdenklein an einen Kollegen, neuzeitlich.

Die Regionen der Nordmarken finden sich auf den Karten 23 und 24, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 126 und eine Liste derselben auf der Seite 141.

Geographische Grenzen: Nabla, Koschberge, Eisenwald, Großer Fluss, Tommel am Farindelwald

Landschaften: Nord-Gratenfels, Gratenfelsecken, Ingrakuppen, Tal des Großen Flusses, Eisenwald, Elenviner Ebene

Gebirge: Eisenwald, Ingrakuppen, Koschberge

Wichtige Gewässer: Ambrocebrâ, Isen, Galebra, Großer Fluss, Nabla, Rodasch, Tommel

Geschätzte Bevölkerungszahlen: 230.000 Menschen, 10.500 Zwerge

Grafschaften: Grafschaft Albenhus, Stadtmark Elenvina, Grafschaft Isenhag, Landgraftchaft Gratenfels

Wichtige Städte und Dörfer: Elenvina (12.200), Albenhus (3.550), Gratenfels (1.860), Klippag (1.800), Twerghausen (1.190)

Wichtige Verkehrswege: Großer Fluss, Tommel, Galebra; Reichsstraße III vom Greifenpass nach Honingen, Halwartstieg, Gratenfels-Stieg, Handelsstraße von Grangor über Elenvina nach Kyndoch

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, Verehrung des Flussvaters und Naturkulte in den Wäldern

Herrschaft: Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss

Provinzwappen: gekrönter silberner Barsch auf blau-grün gespaltenem Schild

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus, ausgeprägtes Rittertum

Einflussreiche Familien: Haus vom Großen Fluss (Herzogsfamilie), Greifax, Hardenfels, vom Berg, Sturmfels älteres Haus,

Ibenburg, Schleiffenröchte, Tandosch, Quackenbrück, Rabenstein, Graufurt, Firnholz, Kranick, Tannwirk, Schweinsfold, Riedenburg, Schwertleie, Wolfsstein, Kaldenberg

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Hlûthar von Nordmarken (Rondra-Heiliger), Lechmin von Weisprein (Praios-Heilige), König Halwart (mystischer letzter König Nordmarkens), Hilberian Praiofold III. Lumerian (Bote des Lichts), Gerigunde vom Großen Fluss (Herzogen-Wahrerin zur Priesterkaiserzeit und Stammutter des Herzogenhauses), Quelina von Hamrath-Salmfang (Meisterin des Flusses), Brandan (historischer Geode), der Flussvater

Wundersame Örtlichkeiten: Opferschlucht, Zwergenpforte, Zwergenstadt Xorlosch, Brandans Ring

Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende und Neujahr (1. Praios), Todestag der Heiligen Lechmin von Weisprein (19. Ingerimm), Flussfest am 1. Efferd, Geburtstag des Herzogs (Phex), Elenviner Rossmarkt und Twerghausener Messe im Phex, geheim: Bukebrennen (erster Vollmond im Ingerimm, Verehrung der Erdmutter)

Landschaftstabellen: Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: **Am Großen Fluss**

DIE MARKGRAFSCHAFT PERRICUM

»Fruchtbare Niederungen hat es hier und reiche Gebirge, aber viel beeindruckender und geheimnisvoller sind die riesigen Statuen am Darpatufer. Welche Völker und Wesen haben dereinst wohl die monumentalen Festungen und Paläste erschaffen, auf deren Ruinen sich das heutige Bollwerk Perricum erhebt? Und jede der drei Völkergruppen hier, Darpatier, Perricumer und Nebachoten, versucht die Vorherrschaft zu erringen und das Erbe dieser Macht zu erringen. Und über allem thront die Löwenburg, Rondras Haupttempel auf Dere.«

—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1007 BF

Die Regionen Perricums finden sich auf der Karte 25, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 133 und eine Liste derselben auf der Seite 141.

Geographische Grenzen: Golf von Perricum, Raschtulswall, der Zusammenfluss der beiden Quellflüsse des Barun-Ulah, Trollzacken
Landschaften: Ausläufer des Raschtulswalls, Salzberge an der Golfküste, die südlichen Trollzacken, Darpatauen, die Wälder zwischen Darpat und Trollzacken
Gebirge: Raschtulswall, Trollzacken
Wichtige Gewässer: Darpat, Golf von Perricum
Geschätzte Bevölkerungszahl: 80.000 Menschen, in den Trollzacken zahlreiche Trolle, Grolme und Trollzacker
Wichtige Städte und Dörfer: Perricum (12.000), Wasserburg (1.300), Dergelmund (1.100)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße III von Perricum nach Elenvina, die Reichslandstraße von Perricum nach Zorgan, die Landstraße von Dergelmund nach Rommilys, der Weg über den Arvepass nach Beilunk und Altzoll
Herrschaft: Markgraf Rondrigan Paligan
Provinzwappen: ein blauer Wappenschild, durch eine waagerechte Wellenlinie geteilt, oben eine liegende silberne Holzfälleraxt, unten ein silberner, goldgekrönter Delphinkopf

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus
Einflussreiche Familien: Paligan (Markgrafenfamilie), Pfiffenstock, Sturmfels, Brendital, Firunslicht
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube
Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: das Schwert der Schwerter, Ahn'Alazina, Arve vom Arvepass
Wundersame Örtlichkeiten: die Mauern von Nebachot, die sagenhaften Trollfestungen in den Trollzacken, das Heiligtum der Drei Schwestern in Rahjashain, das Urnenfeld am Arvepass
Wichtige Fest- und Feiertage: Tag des Schwurs (5. Rondra), Schwertfest (15.–16. Rondra) Bunte Lichter von Perricum (1. Efferd), Tag der Ifirn (30. Firun), Saatfest (1. Peraine)
Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Immergrüne Wälder (Südosten) (**ZooBotanica 282, Wege des Meisters 193**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)
Aktuellste Quelle: Schild des Reiches

DIE MARKGRAFSCHAFT RABENMARK

»Düster und schweigsam ist die Wacht an der Ogermauer, die die Boronsjünger standhaft aufrechterhalten, gegen das untote Gezücht und die finstren Nekromanten der Warunkei. Und so glänzt Sankta Boronia wie ein düsterer Edelstein, um alle an die Vergänglichkeit zu mahnen – vor allem die Schwarzen Schergen.«

—Yangold di Lazaar, Schreiber des Aventurischen Boten, 1030 BF

Die Regionen der Rabenmark finden sich auf den Karten 21 und 25, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 134 und 138 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Baernfarnebene, Schwarze Sichel, Altzoller Land, Trollzacken
Landschaften: Trollpforte, Gebirgsausläufer
Geschätzte Bevölkerungszahl: 7.000 Menschen (ca. 60.000 im Anspruchsgebiet), einige Goblins, vereinzelt Trolle
Gebirge: Schwarze Sichel, Trollzacken
Wichtige Siedlungen: Devensberg (600), Poppenricht (400)
Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I von Greifenfurt über Eslamsroden, Wehrheim, Gallys und Altzoll nach Warunk

Herrschaft: Markgraf Gernot Aiwulf Lahiris von Mersingen ä.H.
Provinzwappen: im Zackenschnitt Schwarz und Silber getrennt, oben silberne Rabenschwingen
Sozialstruktur: nominell Markgrafschaft des Mittelreichs, weitgehend unter Ordensherrschaft der Golgariten
Einflussreiche Familien: Mersingen
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (im befreiten Teil; vor allem Travia, Boron und Peraine; verschiedene Kulte und Dämonenanbetungen (im besetzten Teil)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Heilige Etilia (mythische Gemahlin Borons), Heiliger Travinian (Schutzheiliger Darpatiens), der Zwölfte Ritter (Schutzheiliger der Rabenmark), Streiter der Dritten Dämonenschlacht
Wundersame Örtlichkeiten: Sankta Boronia (verhülltes Heiligtum des Totengottes), Wall des Todes (dämonische Talmauer), Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht
Wichtige Fest- und Feiertage: Gedenktag an die Ogerschlacht (10. Praios), Tag der Treue (12. Travia), Totenfest (1. Boron),

Verhüllung Sankta Boronias (16. Peraine), Gedenktag an die Dritte Dämonenschlacht (22. Ingerimm)
Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (tobrisches Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**)
Aktuellste Quelle: Schild des Reiches

DAS HERZOGTUM TOBRIEN

»Ein Jahrzehnt hat der Krieg in diesem alten Land gewütet und nur die gefährlichen Pässe, steilen Hänge, dichten Wälder und sumpfigen Flussauen haben vermutlich verhindert, dass der Feind seinerzeit schneller vor der Trollpforte stand. Und natürlich die Sturheit und Zähigkeit der Tobrier, die sich tapfer auch den größten Übermachten stellen. Jetzt endlich gehen wir daran, Tobrien zur Gänze zurückzuerobern und den Tobriern die Heimat zurückzugeben.«

—Alrik vom Blautann und vom Berg, Oberst der Löwengarde, 1033 BF

Die Regionen Tobriens finden sich auf den Karten 21 und 22, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 132 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Drachensteine, Misa, Tobrische See (Ilsur), tobimorische und transsylvische Wälder, Oberlauf der Tobimora (Ebelried), Sichelstieg, Schwarze Sichel
Landschaften: Drachensteine, Misamunder Au, Teile der Schwarzen Sichel, Teile der transsylvischen Heiden und Wälder sowie des tobimorischen Waldes
Gebirge: Drachensteine, Schwarze Sichel
Wichtige Gewässer: Tizam, Tobimora, Misa, Dogul; zahlreiche kleinere Seen in den Misaaunen und Drachensteinen
Geschätzte Bevölkerungszahl: 17.000 Menschen, um 500 Zwerge, einige hundert Goblins und Orks, einige Elfen und Trolle
Grafschaften: Grafschaft Misamund, Mark Drachenstein, Teile der Landgraftchaften Ysilien und Tobimora sowie der Grafschaft Mendena (Ilsur)
Wichtige Städte und Orte: Perainefurten (4.300), Ilsur (1.000), Ebelried (670), Tizamsauen (550)
Wichtige Verkehrswege: Sichelstieg, Orナルdsjoch, Raulsjoch (Pässe), Landstraßen von Ebelried nach Kleinwardstein und nach Perainefurten, Reichslandstraße von Warunk nach Vallusa (ab Milastein sicher), Landstraße von Milastein nach Ilsur
Herrschaft: Herzog Bernfried von Ehrenstein jüngeren Hauses
Provinzwappen: auf Blau ein silberner, doppelköpfiger Wolf
Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus (starkes Rittertum)
Einflussreiche Familien: Ehrenstein (Herzogshaus), Darbonia (Grafen von Mendena), Korswandt (Gräfinnen von Misamund), Gernotsborn (Kanzler), Schnattermoor, Yyoffrynn-Thama, Dunkelstein, Eisenrath, Gerdenwald (lokaler Adel)
Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, insbesondere Firun (Schutzgott des Herzogtums), Peraine (Haupttempel in Ilsur, Landbevölkerung), Travia (Landbevölkerung) und

Rondra (Adel und Militär), Sumu (Druidenschaft und Landbevölkerung)
Lokale Helden und mysteriöse Gestalten: Yppolita von Kurkum (Rondra-Heilige und Amazonenkönigin), Jarlak von Ehrenstein (Firun-Heiliger und erster Herzog aus dem Hause Ehrenstein), Xindra von Sumus Kate (oberste Druidin Tobriens), Sildroyan der Schmied (legendärer König der Al'Hani)
Wundersame Örtlichkeiten: heilige Quellen von Ilsur (Peraine), Tal der Türme, Amazonenfeste Yeshinna, Apeps Hort (allesamt Drachensteine), Hängender Gletscher (Firun-Heiligtum in der Schwarzen Sichel), Xindras Eiland, Ruhestatt der Drachengrafen
Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios, auch von Sumu-Gläubigen begangen), Tag der Heimkehr (1. Travia, besonders in Misamund), Todestag des Heiligen Badilak (14. Efferd), Jarlakstag (1. Firun), Tobrische Schweinehatz (2. Firun), Saatfest (1. Peraine), Gorbarnorsfest (2. Peraine, Ehrengaben für den Riesen Gorbarnor, hoher Feiertag der Druiden), Schlacht an der Trollpforte (22. Ingerimm, Tag des Gedenkens an die zahlreichen Schlachten während der borbaradianischen Invasion)
Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (tobrisches Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)
Aktuellste Quelle: Schild des Reiches, Schattenlande

DIE TRAVIAMARK

»Wenn du Hunger hast, geh zum Travia-Tempel. Wenn du Arbeit suchst, geh zum Travia-Tempel. Aber halte dich von den leichten Mädchen fern und lasse dich nicht zum Glücksspiel verleiten. Und jetzt geh.«

—eine Mutter beim Abschied ihres Sohnes, den es nach Rommilys zog, neuzeitlich

Die Regionen der Traviemark finden sich auf den Karten 21 und 25, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 134 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Trollzacken, Darpat, Ochsenwasser, Dergel

Landschaften: Rommilys Mark, Zwercher Hügelland, nordwestliche Trollzacken

Gebirge: Trollzacken

Wichtige Gewässer: Darpat, Ochsenwasser

Geschätzte Bevölkerungszahl: 35.000 Menschen, einige hundert Zwerge, einige Elfen, Orks, Goblins und Trolle

Wichtige Städte und Dörfer: Rommilys (7.500, dazu etwa 1.500 Pilger und Flüchtlinge), Ebnet (700), Hohenstein (550), Ochsenried (650), Rankaraliretena (1.100), Seeheim (700), Zwerch (1.400)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße III und Abzweig nach Rommilys, Sillaberstraße über Zwerch nach Rankaraliretena
Herrschaft: Kronverweser Cordovan von Rabenmund (für das Heilige Paar Traviata und Trautmann von Rabenmund)

Provinzwappen: auf Gold eine rote Gans

Sozialstruktur: Geweihenherrschaft auf Basis des mittelreichischen Feudalismus

Einflussreiche Familien: Rabenmund (ehemalige Fürstenfamilie), Sturmfels, Firunslicht (Adelshäuser), Finsterbinge (Patrizier)

Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Travia)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Travinian (Schutzheiliger von Rommilys), Randolph Hermar von Rabenmund (erster Fürst Darpatiens), Answin von Rabenmund d.Ä. (Reichserzkanzler, Thronräuber und Befreier)

Wundersame Örtlichkeiten: Ochsenwasserfälle, Ochsenwasser

Wichtige Fest- und Feiertage: Belagerung von Rommilys (10. Praios), Jahrestag der Schlacht an der Ogermauer (12. Praios), Erntefest (1. bis 3. Travia), Tag der Treue (12. Travia)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191)

Aktuellste Quelle: Schild des Reiches

DIE MARKGRAFSCHAFT WARUNK

»Galt die Warunkei einst als lieblich, ist sie heute weitgehend totes Land, durch das untote Schrecken schleichen. Und auch wenn die Stadt Warunk selbst durch Rondras Segen erneut unter der Kontrolle des Reiches steht, wird noch viel Zeit vergehen, bis die Waffenknechte mehr Land befreit haben, als man von den Zinnen des Markgrafenpalastes auf dem Molchenberg aus sehen kann.«

—Rondrigan Paligan von Perricum, Reichs großheimrat, 1034 BF

Die Regionen Warunks finden sich auf den Karten 21 und 25, der Einfluss des Markgrafen erstreckt sich heute beinahe nur auf das Umland der Stadt.

Geographische Grenzen: Radrom und Warunker Platte

Landschaften: Radromtal, Warunker Platte

Wichtige Gewässer: Radrom

Geschätzte Bevölkerung: 5.000, zudem reisendes Waffenvolk und Trossleute; immer noch viele Untote

Wichtige Städte und Dörfer: Warunk (3.500)

Wichtige Verkehrswege: ehemalige Reichsstraßen von Warunk nach Beilunk, nach Altzoll und Yol-Ghurmak

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube; daneben vielerorts Dämonenverehrung und Totenkulte

Provinzwappen: goldener Apfel auf Blau, darin ein rotes Schwert
Herrschaft: Markgraf Sumudan von Bregelsaum, vertreten durch Wehrvögtin Kajandra von Kohlrungen

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus; auf dem Land häufig das Recht des Stärkeren

Einflussreiche Familien: Bregelsaum (Markgrafenfamilie), Binsenbeck, Natterngras (lokaler Adel), Honorald, Plötzbogen (Patrizier)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Leomar von Baburin (Rondra-Heiliger, Schutzpatron der Stadt), Markgraf Throndwig (ehemaliger Markgraf und Abt des Dreischwesternordens), Karloff mit der silbernen Hand (ehemaliger Markgraf und Begründer der Warunker Philosophenschule), Pher Drodont (Erzmagier und Drakologe, der die Kavernen unter dem Molchenberg ausbaute), die Warunker Wichtel und Wehrheimer Hämmerlinge

Wundersame Örtlichkeiten: der Molchenberg

Wichtige Fest- und Feiertage: Sankt-Leomars-Tag (22. Rondra), Befreiungstag (20. Peraine); generell viele rondrianische Feiertage, dazu Saat- und Erntefest.

Landschaftstabellen: Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.), Mittelländische Wälder (tobrisches Klima) (ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DAS HERZOGTUM WEIDEN

»Nur im Zentrum wird Weiden von kultiviertem Land geprägt, ansonsten herrschen Wald und Wildnis vor. Die Bewohner dieser Grenzprovinz sind zwar etwas rückständig, zeichnen sich aber durch eine unverbrüchliche Treue zu ihren Herrschern aus, die in ihrem ritterlichem Starrsinn teilweise bis an die Selbstaufgabe grenzt. Allerdings sind sie ehrlich und achten das Gastrecht hoch, aber das muss vermutlich in diesem nördlichen Landstrich so sein, wo allenthalben Gefahren drohen, wie der Rotpelz und noch viel schlimmer der Ork. Und durch diese Gefahren erklärt sich vermutlich auch ihre Göttertreue und der Aberglaube, der sich in der Verehrung der Fee Pandlaril zeigt.«

—ein horasischer Fernhändler, um 1006 BF

Die Regionen Weidens finden sich auf den Karten 20 und 21, die Aufteilung der Lehen auf den Seite 130 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Finsterkamm, Nebelmoor und Neunaugensee, Schwarze Sichel, Rote Sichel und Drachensteine, Menzheimer Au

Landschaften: Menzheimer Au, Pandlarilsauen, Weidener Land, Hollerheide, Hänge und Vorebene des Finsterkamms, Tiefe Mark, Drachenspalt, Bärwald, Ebene von Vana

Gebirge: Finsterkamm, Rote Sichel, Schwarze Sichel

Wichtige Gewässer: Pandlaril mit seinen Quellflüssen Grün- und Rotwasser, Braunwasser, Dergel, Finsterbach, Rathil; Neunaugensee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 135.000 Menschen, etwa 1.000 Elfen, etwa 500 Zwerge, dazu einige Tausend Goblins und Orks

Grafschaften: Bärwalde, Baliho, Sichelwacht, Heldentruz

Wichtige Städte und Orte: Trallop (6.000), Baliho (3.500), Auen (1.100), Menzheim (1.000), Nordhag (900), Braunsfurt (700), Salthel (700), Olat (400), Reichsend (400)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße II von Trallop über Wehrheim nach Gareth, Sichelstieg von Salthel nach Kleinwardstein mit Pass über die Schwarze Sichel, Tobrische Straße von Braunsfurt nach Salthel, Sieben-Baronien-Weg von Salthel nach Drachenzwinge im Bornland, Nörrnstieg von Greifenfurt über Nordhag nach Lowangen, Alte Straße von Trallop nach Nordhag, Alter Weg von Anderath nach Nordhag, Seeweg von Trallop nach Olat; der Fluss Pandlaril zwischen Baliho und Trallop

Herrschaft: Herzogin Walpurga von Löwenhaupt

Provinzwappen: auf Grün ein silberner Bär

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit ausgeprägtem Rittertum

Einflussreiche Familien: Löwenhaupt (Herzogenhaus), Bins-

böckel, Pandlaril, Hohenstein, Weißenstein (Adel), Kolenbrander, Ibendorn (Patrizier)

Verherrschende Religion: Zwölgötterglaube; an Fluss und See

starke Verehrung der Fee Pandlaril, in den Wäldern Satuaris

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Fee Pandlaril (Beschützerin der Weidener Lande um Fluss und See), etliche Herzöge, Waldemar der Bär (Bekämpfer der Orks, Held der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden), Isegrein der Alte (sagenhafter König von Baliho), Herdan von Rhodenstein (Gründer des Ordens zur Wahrung, Bekämpfer der Orks), Aldifreid der Sänger (Bardenkönig), Golderheld (mythischer Stammvater der Familie Binsböckel)

Wundersame Örtlichkeiten: Blautann, Blauer Turm bei Auen, Braunenklamm, die Wüstenei, Nachtschattens Turm, Fallinger Linde, Tausendjährige Eiche von Baliho

Lokale Fest- und Feiertage: Unkenspruch (1. Praios), Hatz im Bärwald (3. Praios), Tod Herzog Waldemars (24. Praios), Herzogenturney (15. Rondra), Schlacht im Drachenspalt (23. Travia), Fest des Sängers Aldifreid (29. Firun), Tag der weißen Maid Ifirn (30. Firun), Herzogenstippen (30. Tsa), Warenschau in Trallop (12. bis 15. Phex), Warenschau in Baliho (18. bis 20. Ingerimm)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: Schild des Reiches

DAS MARSCHALLSLAND WILDERMARK

»Auf der Reise nach Gallys musst du bei 'Feuerauge', 'dem Nekromanten' und den 'Unheiligen Schwestern' vorbei – vorausgesetzt, dass die noch nicht von anderen Kriegsfürsten ersetzt worden sind. Ist aber egal. Sie alle kassieren Zölle in Höhe von etwa einem Fünftel. Also sieh zu, dass du die wertvollen Sachen gut versteckt hältst.«

—gehört bei einem Händler in Gareth, neuzeitlich

Die Regionen der Wildermark finden sich auf den Karten 21 und 25, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 134 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Schwarze Sichel, Trollpforte, Trollzacken, Ochsenwasser, Dergel, Feidewald, Reichsforst, östliche Greifenmark, Bärnwald, Bollinger Heide. (Die politischen Grenzen des 'Marschallslandes Wildermark' liegen zwischen den Provinzen Weiden, Rabenmark, Traviemark, Garetien und Greifenfurt; allerdings stehen diese Grenzen nicht fest sondern sind fließend.)

Landschaften: nordöstliche Ausläufer des Reichsforsts, Wehrheimer Forst, Dergelauen, südwestliche Ausläufer der Schwarzen Sichel, Baernfarnebene

Gebirge: Schwarze Sichel, Trollzacken

Wichtige Gewässer: Dergel, Gernat, Olku; Ochsenwasser

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000 Menschen, einige tausend Goblins und Orks, einige Elfen und Oger, wenige Trolle

Wichtige Siedlungen: Ruinenstadt Wehrheim (700), Puleth (900), Gallys (850), Horeth (800), Zweimühlen (700), Oppstein (650), Auralath (300)

Wichtige Verkehrswege: Reichsstraße I von Greifenfurt über Wehrheim und Gallys nach Warunk, Reichsstraße II von Baliho über Wehrheim nach Gareth, Dergel (schiffbar ab Wehrheim)

Herrschaft: nominell Militärprotektorat unter Marschall Ludalf von Wertlingen; tatsächlich mehrere Dutzend wechselnde Kriegsfürsten, meist von eigenen Gnaden

Provinzwappen: diverse Wappen und Erkennungsfarben der verschiedenen Kriegsfürsten

Sozialstruktur: traditionell Ständegesellschaft des Mittelreichs, allerdings je nach Herrschaftsbereich verdrängt von Despotie, Pöbelherrschaft oder weitgehender Anarchie.

Einflussreiche Familien: Blutsverbindungen sind nur noch bedingt von Bedeutung; darunter Bregelsaum, Mersingen, Oppstein, Rabenmund und Rosshagen (Adel)

Vorherrschende Religion: vorwiegend Zwölfgötterglaube, dazu verschiedene Sekten, Gigantenkulte in der Schwarzen Sichel (vor allem Sokramor), vereinzelt Anhänger des Namenlosen und Dämonenkulte

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Sankt Travianian (Schutzheiliger Darpatiens), Answin von Rabenmund ä.H. (Befreier Wehrheims), der Finstermann (Daimonid), der Graue Mann vom Ochsenwasser (Wassergeist)

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Wehrheim (Geistererscheinungen), Mythraelsfeld (Schlachtfeld vor Wehrheim), Gehörnter Kaiser (mysteriöse Kavernen und Kraftlinien-Knotenpunkt) und Blitzspitze (Kraft verheißender Berg) in der Schwarzen Sichel, Blutkerbe (wundertätiges Tal des Kor)

Wichtige Fest- und Feiertage: Schwertfest (Nacht vom 15. auf den 16. Rondra, Blutopfer und Söldner-Wettkämpfe zu Ehren Kors), Tag der Heimkehr (1. Travia), Erntefest (1. bis 3. Travia), Tag der Trauer (24. Peraine, Gedenken an die Schlacht auf dem Mythraelsfeld)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**)

Aktuellste Quelle: Schild des Reiches

DIE MARKGRAFSCHAFT WINDHAG

»Sturmgepeicht sind die Küsten des Windhag und ebenso schroff und rau wie die Berge und ihre dichten Wälder sind ihre Bewohner. Was macht es da Wunder, dass man sich allenthalben vor Wegelagerern, Schmugglern und anderem zwielichtigen Gesindel in Acht nehmen muss. Allein die Festungsstadt Harben macht eine Ausnahme, aber die ist auch geplant worden und nicht gewachsen, wie die Sippen in den Bergen.«

—ein Seekrieger aus Grangor, 1029 BF

Die Regionen des Windhag finden sich auf den Karten 23 und 27, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 124 und eine Liste derselben auf der Seite 142.

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, die Flüsse Hefthe, Phecad und Grothe

Landschaften: Windhag-Berge, Bergwälder, Felsen- und Steilküste, Flachsteiner Hügel, Windhager Au, Phecadital

Gebirge: Windhag-Berge

Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Großer Fluss, Phecad

Geschätzte Bevölkerungszahlen: um 15.000 Menschen (ohne Grenzmarken und Fuxwalden), dazu eine unbekannte Anzahl Einsiedler, Gesetzlose und Zwangsarbeiter; etwa 600 Goblins, 400 Orks, 300 Grolme

Wichtige Städte und Dörfer: Harben (2.000), Kyndoch (1.400)

Wichtige Verkehrswege: Seeweg zwischen Havena und Grangor, Großer Fluss, Schattengrundpass von Elenvina nach Triveth, Klippenstraße von Triveth nach Grangor, Phecadstraße von Elenvina nach Grangor

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, daneben beim Bergvolk allerlei lokale Eigenheiten; Goblin- und Orkgötter, grolmische Pakatai

Herrschaft: Markgraf Cusimo Garlischgrötz von Grangor, vertreten durch Statthalter Kühnbrecht von Grötz

Provinzwappen: silberne Bireme auf Blau

Sozialstruktur: mittelreichischer Feudalismus mit Seeoffizieren und Grangoriern in wichtigen Positionen, in den Bergen auch Sippenstruktur

Einflussreiche Familien: von Aichhain, von Grötz, von Windisch; Windock; die Sippen Garan, Tauron, Udaman

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: der Schlafende König (variantenreiche Sagengestalt), Sankt Haldan (Travia-Geweihter im Südhag), Niamad ui Bennain (Graf von Kyndoch, Fürst von Albernia, Ork-Bezwinger), Udaman (sagenhafter Holzfäller), Admiral Rateral Sanin XII. (erster Markgraf, großer Entdecker), Greifax Windmeister (Geode), Thalaria (angebetete Fee), die Bezwinger des Wurms vom Windhag, Wiltrut ('Königin der Harpyien'), Branda Wolfing (düstere Jägerin)

Wundersame Örtlichkeiten: Windhag-Berge (als Gesamtheit; darunter der Schattengrund, die Greifenklamm, das Sturm-

horn und zahlreiche andere Örtlichkeiten), Fuxwald, Fluss Bleiche, Schlangenpfeiler, Drachen- und Harpyienhorste, Steinringe und Menhire

Lokale Fest- und Feiertage: Kyndocher Räuberhatz (zweite Rondaahlte, heutzutage eher ein Jagdausflug), Muschelfest (30. Efferd, Beginn des Muschelfangs), Bukenbrinn (erster Vollmond im Ingerimm, zu Ehren Sumus), Thorwaltage (Ende Ingerimm, Feierlichkeiten zur Gründung Kyndochs mit Warenschau)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quelle: Am Großen Fluss

TRANSYSILIEN

»Tiefe Wälder, in denen daimonischer Tod umgeht, morastige Sümpfe und schroffe Gebirge. Transysilien ist ein raues Land, in dem allein die Natur gebietet. Doch heute muss man zudem fürchten, dass das Wolfsheulen in der Dämmerung das Eröffnungssignal für die Jagd auf einen selbst ist. Und dabei wären Wölfe noch die freundlichsten Hetzer ...«

—Yendar Tindal, Entdecker in einem Brief an seine Schwester, 1033 BF

Die Regionen Transysiliens finden sich auf der Karte 21, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 138 und eine Liste derselben auf der Seite 144.

Geographische Grenzen: Schwarze Sichel im Westen, Sichelstieg und Vorgebirge der Drachensteine im Norden, in Osten und Süden markieren wechselnde Landmarken die Grenze.

Landschaften: Schwarze Sichel, tobimorisches und ysilisches Hügelland, ausgedehnte Flussauen an Bendrom, Dogul und Tobimora.

Gebirge: Schwarze Sichel

Wichtige Gewässer: Yslisee, Oberlauf der Tobimora, Großer Bendrom, Kleiner Bendrom, Tirdrom, Unterlauf des Dogul, zahlreiche kleine Seen, insbesondere entlang der Tobimora

Geschätzte Einwohnerzahl: um 70.000

Wichtige Städte und Dörfer: Yol-Ghurmak (8.500), Burg und Dorf Praske (500), Feste Tobelstein (300), Burg Ehrenstein (400)

Wichtige Verkehrswege: Herzogenstraße von Beilunk über Warunk nach Yol-Ghurmak, Gauweg von Ilzur nach Yol-Ghurmak, ansonsten nur Karren- und Trampelpfade

Landeswappen/-symbol: auf Gold eine linksgewendete Sturmsee in schwarz

Herrschaft: Herzog Arngrimm von Ehrenstein m.H., Leonardo der Mechanicus, Balphemor von Punin (das Triumvirat von Yol-Ghurmak)

Sozialstruktur: Feudalismus mit starkem Adel

Einflussreiche Familien: Ehrenstein, Dunkelstein, Gerdenwald, Spogelsen, Bregelsaum

Vorherrschende Religion: Dämonenverehrung (in stark verseuchten Gebieten, abnehmend), Zwölfgötterglaube (teilwei-

se deutlich verfremdet, wieder zunehmend), Sumu und als ihre Verkörperung Sokramor (Schwarze Sichel)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Jarlak von Ehrenstein (Firun-Heiliger und Ahnherr des Herzogs), Xindra von Sumus Kate (oberste Druidin Tobriens), Sildroyan der Schmied (legendärer Königinnengemahl der Al'Hani), der Traumschinder

Wundersame Örtlichkeiten: das Pandämonium von Eslamsbrück, das Agrimothäum sowie die Halle der Rache von Yol-Ghurmak, Sumus Kate im Yslisee, das Septahengon auf den Yslhöhen, einige Trollfesten und Al'Hani

Lokale Fest- und Feiertage: Sommersonnenwende (1. Praios, Sumu- und Sokramoranhänger), Jarlakstag (auch Arngrimms- bzw. Wiedergeburtstag, 1. Firun), Tobrische Schweinehatz (gerne auch auf Gefangene, 2. Firun), Gorbansorsfest (2. Peraine, Gaben für den Riesen Gorbanor, Feiertag der Druiden), Herzogstag (29. Peraine, Galottas Todestag, Machtdemonstration des Adels)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (tobrisches Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DIE WARUNKEI

»Von den Zinnen des Palastes aus sah ich nur Grau und Braun und sogar das Blau von Himmelszelt und des Radroms Fluten wirkte fahl. Beinahe alle Farben waren ausgebleicht und dann fiel mir auf, dass hier alle Mischungen von Grün schlicht fehlten – völlig zu Recht heißen sie das Land meiner Väter heute Totes Land. Das müssen wir schleunigst ändern.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum, nach der Eroberung von Warunk, 1032 BF

Die Regionen der Warunkei finden sich auf den Karten 21 und 25, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 134 und 138 und eine Liste derselben auf der Seite 144.

Geographische Grenzen: Tobimora, Golf von Perricum, Trollzacken, Trollpforte. Die Grenzen im Nordwesten nach Transsilien, im Osten nach Tobimorien und im Süden nach Beilunk verlaufen fließend.

Landschaften: Radromtal, Vorgebirge der Trollzacken, Hügel-land zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel, Warunker Platte sowie Teile der tobrischen Niederung.

Gebirge: Trollzacken

Wichtige Gewässer: Radrom, Tobimora

Bevölkerung: um 60.000 Menschen, viele Untote

Landeswappen/-symbol: eine Vielzahl von lokalen Bannern

Herrschaft: umkämpfte Region ohne festen Herrscher

Wichtige Städte und Dörfer: Warunk (3.500), Altzoll (1.400)

Wichtige Verkehrswege: ehemalige Reichsstraßen von Wehrheim nach Warunk, Beilunk und Eslamsbrück. Radrom nicht schiffbar

Einflussreiche Familien: Bregelsaum (Markgrafen von Warunk), Plötzbogen (Patrizier)

Vorherrschende Religion: Mangel an zwölfgöttlichen Tempeln, Privatverehrung, Vielzahl von Kulturen

Lokale Helden und mysteriöse Gestalten: der Lumpensammler, Leomar von Baburin (Rondra-Heiliger)

Wundersame Örtlichkeiten: Erdheiligtum von Altzoll (Al'Zul), die Toten Lande, der Molchenberg zu Warunk, Wall des Todes, Trollfesten

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (tobrishes Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DIE FÜRSTKOMTUREI TOBIMORA

»Piratenküste nennen sie den Landstrich und wirklich, in kaum einem Nest kannst du dir sicher sein wer herrscht. Hauptsache, du legst dich aber nicht mit denen an, die die Schwerter Haffax tragen, denn die verstehen keinen Spaß. Und meiden solltest du Orte, an denen Echsen, Hummerier oder andere Kreaturen herrschen, denn hier weißt du nie, ob sie deine Bestechungen annehmen – ach ja, und meide die Grolme, denn die ziehen dir garantiert das letzte Hemd aus.«

—aufgeschnappt in einer Hafenkasschemme in Perricum, neuzeitlich

Die Regionen Tobimoriens finden sich auf den Karten 21, 22, 25 und 26, die Aufteilung der Lehen auf der Seite 138 und eine Liste derselben auf der Seite 144.

Geographische Grenzen: Dogul, Radrom, Beilunker Berge, Perlenmeer

Landschaften: Mendener Marschen, Horn von Mendena, osttobrishes Hügelland, Tal der Tobimora, Vildromtal, Ogerbusch, Forst von Mendena

Gebirge: Beilunker Berge

Wichtige Gewässer: Tobimora, Dogul, Radrom, Vildrom; viele kleine Seen entlang der Küste

Geschätzte Bevölkerungszahl: 60.000, davon etwa 700 Grolme, 400 Zwerge und 600 weitere Nichtmenschen (Goblins, Krakonier, Hummerier, wenige Achaz, vereinzelte Elfen und Halbelfen)

Wichtige Städte und Orte: Mendena (12.000), Eslamsbrück (3.500), Shamaham (1.400), Südwall (800), Norbeneck (700), Keilerau (550), Sardosk (500)

Wichtige Verkehrswege: Tobimora-Straße von Eslamsbrück nach Mendena, Misamunder Straße von Flussbuckel nach Vallusa, Klingentieg von Mendena nach Shamaham; die Tobimora zwischen Eslamsbrück und Mendena; Küstenschiffahrt

Herrschaft: Fürstkomtur Helme Haffax

Landeswappen/-symbol: auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter

Sozialstruktur: Militärrherrschaft mit feudalen Anleihen

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Darbonia
Vorherrschende Religion: Belhalhar, Charyptoroth, Borbarad, Tasfarelel, Zwölfgötter (geduldet), Rur und Gror, diverse dämonischen Kulte und religiöse Sekten

Lokale Helden und mysteriöse Gestalten: Helme Haffax (Befreier des Landes), die Schwarze Mutter, die Schwarze Rondra von Kurkum, Kunibald von Ehrenstein (Herzog von Tobrien, fiel bei der Verteidigung Mendenas), Xeraan der Unersättliche (ehemaliger Heptarch)

Wundersame Örtlichkeiten: Statue der Schwarzen Mutter und die Ruinen von Kurkum, Burg Löwenstein (gefallene Amazonenburg), die Rostzitadelle von Schatodor, das Vildromtal, das Goldene Haus zu Mendena (verfluchte Opferstätte Zholvans), die Lebende Werft zu Mendena

Lokale Fest- und Feiertage: Schlacht um Eslamsbrück (30. Rondra), Borbarads Verkörperung (22. Boron), Eroberung Ysilias (18. Tsa), Beginn der Invasion der Verdammten (18. Ingerimm), Schlacht um Mendena (20. Ingerimm), Dritte Dämonenschlacht, Borbarads Entrückung (23. Ingerimm), Borbarads Enthüllung, höchster Feiertag der Borbarad-Kirche (2. Rahja)

Landschaftstabellen: Andere mittelländische Gebirge (**ZooBotanica 278f., Wege des Meisters 188**), Nördliche Sümpfe, Marschen und Moore (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**ZooBotanica 281, Wege des Meisters 191**), Mittelländische Wälder (tobrishes Klima) (**ZooBotanica 281f., Wege des Meisters 192**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DAS HORASREICH

»Alt ist die Kultur am Yaquir, ja alt. Man sieht es in allen Städten, allen Tempeln und allen Straßen, deren Säulen, Mauern und Pflaster noch aus den Tagen vergangener Kaiser stammen. Doch ebenso ist vieles neu, sehr neu. Es gibt Uhren für die Tasche, Miniaturarmbrüste, die Bolzen ohne Bögen verschießen und Aborte mit fließendem Wasser. Doch das wunderbarste sind die Menschen, die mit einer spielerischen Gelassenheit in diesen Widersprüche zwischen den alten Zeugnissen und den modernen Errungenschaften leben, als wären diese normal, aber doch bemerkenswert zugleich.«

—Finnar Baernwulff, Pelzhändler aus Riva, 1034 BF

Die Regionen des Horasreiches finden sich auf den Karten 27, 28, 31 und 32, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 117–119. Und eine Liste derselben auf der Seite 143.

Geographische Grenzen: Windhaggebirge, Goldfelsen, Eternen, Loch Harodról, Meer der Sieben Winde

Landschaften: Aurelat, Chababien, Coverna, Gerondrata, Harodien, Septimana, Yaquirbruch, Yaquirien, Zyklopeninseln

Gebirge: Windhagberge, Goldfelsen, Eternen

Wichtige Gewässer: Yaquir, Phecadi, Sikram, Onjet, Chabab, Harotrud

Geschätzte Bevölkerungszahl: 940.000 Menschen, dazu einige Tausend Achaz, Elfen und Zwerge

Wichtige Städte und Dörfer: Arivor (12.000), Belhanka (15.000), Bethana (5.000), Bomed (2.500), Dról (4.000), Grangor (15.000), Horasia (3.000), Kuslik (40.000), Methumis (7.000), Neetha (9.000), Pertakis (4.000), Silas (6.000), Thegûn (2.100), Vinsalt (50.000)

Wichtige Verkehrswege: Seneb-Horas-Straße von Bethana über Arivor und Methumis nach Neetha, Yaquirstraße von Kuslik über Vinsalt nach Brig-Lo, Goldfelsen Stieg von Grangor über Vinsalt und Marudret nach Methumis, Küstenstraße von Grangor nach Dról

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Herrschaft: Horas Khadan Firdayon

Landeswappen: ein goldener, rot bewehrter Adler auf Grün, im Herzschild eine goldene Sonnenscheibe auf Blau

Sozialstruktur: Feudalismus mit starkem Stadtbürgertum

Einflussreiche Familien: Firdayon (Horasgeschlecht), Berlinghân, Garlichgrötz, Marvinko, Oikaldiki (Adelsfamilien)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: der Erzheilige Horas, die Heiligen Geron, Lutisana, Thalionmel (Rondra) und Rahjalina (Rahja), diverse Stadtheilige, Helden des Unabhängigkeitskampfes

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Alt-Bosparan, Jagdschloss Baliiri bei Vinsalt, Mantrash'Mor in den Goldfelsen (Zwölfgötterkloster), Hort des Kaiserdrachen Shafir in den Eternen, Chababfurt bei Neetha (Wunder der Heiligen Thalionmel)

Lokale Fest- und Feiertage: Horas' Erscheinen (7. Praios), Bosparans Fall (8. Rondra), Vinsalter Operntage (20. bis 29. Hesinde), Unabhängigkeitstag (19. Tsa), Tag der Thalionmel (4. Peraine), Warenschau und Gaukelspiele in Grangor (8. bis 12. Rahja), Ritterturnier in Arivor (20. bis 25. Rahja)

Landschaftstabellen: Kalkgebirge (**ZooBotanica 278, Wege des Meisters 187f.**), Mittelländische Grasländer, Heide und Steppe (**ZooBotanica 280, Wege des Meisters 190f.**), Mittelländische Wälder (gemäßigtes Klima) (**Zoobotanica 281, Wege des Meisters 191**), Mittelländische Wälder (yaquirisches Klima) (**Zoobotanica 281, Wege des Meisters 191f.**), Südländische Gebirge (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quelle: Reich des Horas

DIE ZYKLOPENINSELN

»Noch heute wirken die Inseln, als stünden sie unter dem besonderen Schutze Ingerimms, der hier sein Volk der Zyklopen schuf. Felsige Eilande ragen steil aus dem Wasser des Perlenmeers und nur der Beleman macht die Hitze der Tage erträglich.«

—ein Seefahrer aus dem Albernischen, 1012 BF

Die Regionen der Zyklopeninseln finden sich auf den Karten 27 und 31, die Aufteilung der Lehen auf den Seiten 118 und 119 und eine Liste derselben auf der Seite 143.

Geographische Grenzen: Meer der Sieben Winde

Landschaften: Felseninseln, teilweise sehr karg, teilweise stark bewaldet

Gebirge: Vulkanberge auf beinahe allen Inseln

Wichtige Gewässer: Meer der Sieben Winde, Zykloppenensee (Gebiet zwischen den Inseln), See der klagenden Glocken (westlich von Pailos), Nyssides

DAS SULTANAT GORIEN

»Lange währt schon die Geschichte Goriens, seit erstmals Menschen hier ihr Getreide anbauten. Und erst der Große Schwarm der hassenswerten Magiermogule brachte den Niedergang des Landes – so erwartet heutzutage eine karge Halbwüste den Reisenden oder Pilger. Ob Sultan Hasrabal daran etwas zu ändern vermag, das wage ich zu bezweifeln, aber immerhin regiert so ein Rechtgläubiger.«

—ein novadischer Händler in Kest, neuzeitlich

Die Regionen Goriens finden sich auf der Karte 29.

Geographische Grenzen: Aranische Steppe, Gadang, Khoramgebirge, Mhanadi

Landschaften: Balash (zu Teilen), Chalukistan, Gorische Steppe, Gorische Wüste

Gebirge: Aschubim, Vorland des Khoramgebirges

Gewässer: Chaluk, Gadang, Mhanadi

Geschätzte Bevölkerungszahl: 190.000 Einwohner

Wichtige Städte und Dörfer: Al'Ahabad (1.000), Anchopal (2.500), Birchaluk (500), Chalukand (1.100), Rashdul (8.500), Samra (250)

Wichtige Karawanenwege: Sultansstraße von Mherwed nach Fasar, Straße von Mherwed nach Al'Ahabad, Transaranica von Samra über Anchopal nach Nasir Malkid

Vorherrschende Religion: Rastullahglaube, Zwölfgötterglaube, verschiedene Ahnen- und sogar Insektenkulte

Landeswappen/-symbol: auf blauem Grund fünf goldene Pentagramme um einen goldenen Fünfstern in der Mitte

Herrschaft: Sultan Hasrabal ben Yakuban

Sozialstruktur: Magokratie und tulamidische Geldaristokratie

Einflussreiche Familien: Yakubanim (Herrschergeschlecht)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Raschtul al'Sheik (Stammvater der Tulamiden), Bastrabun der Zaubermeister, Sulman al-Nassori (erster Diamantener Sultan)

Wundersame Örtlichkeiten: Hain der Peraine in Anchopal, Pentagramm-Akademie zu Rashdul, Ruinen von Zhamorrah, Schwarze Feste Borbarads

Lokale Fest- und Feiertage: Hainweihe in Anchopal (27. Peraine)

Landschaftstabellen: Wüstenrandgebiete (**ZooBotanica 282f., Wege des Meisters 194**), Wüste (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südländische Gebirge (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**)

Aktuellste Quellen: Land der Ersten Sonne, Raschtuls Atem

DIE TULAMIDENLANDE

»Es gibt gute Gründe, warum eine Sammlung wie die Erzählungen aus tausendund einem Rausch nur hier entstehen konnte. Der würzige und exotische Duft auf einem Basar, die melodischen und doch fremden Klänge der Musikanten und der betörende Anblick der Tänzerinnen. Mhanadi und Gadang, sind die Lebensadern der Tulamidenlande und nicht umsonst finden sich die ältesten und mächtigsten Städte wie Khunchom und Fasar an ihren Ufern.«

—Kara ben Yngerymm in Durchs wilde Mhanadistan, Angbar, 994 BF

Die Regionen der Tulamidenlande finden sich auf den Karten 29 und 33.

Geographische Grenzen: Raschtulswall, Khoramgebirge, Unau-Berge, Gorische Wüste

Landschaften: Oberes Mhanadistan, Balash, Thalusien

Gebirge: Vorland des Raschtulswalles, Khoramgebirge, Unau-Berge, Aschubim, Awalakim, Thalussmassiv, Stierbuckel

Gewässer: Gadang, Mhanadi, Ongalo, Thalusim

Geschätzte Bevölkerungszahl: 680.000 Einwohner (75% Tulamiden, 25% Mittelländer)

Wichtige Städte und Dörfer: Khunchom (16.500), Fasar (40.000), Thalusa (6.000)

Wichtige Karawanenwege: Zedernstraße Fasar–Punin, Sultansstraße Mherwed–Rashdul–Khunchom

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Landeswappen/-symbol: auf silbernem Grund zwei blaue gekreuzte Khunchomer Säbel (Khunchom), auf silbernem Grund ein sitzender roter Fuchs auf grünem Hügel unter Zinnenschildhaupt (Fasar), geteilter Schild von Silber und Blau, darauf oben ein schwarzer Stier (Thalusa)

Herrschaft: diverse Sultane und Stadtherren

Sozialstruktur: tulamidische Geldaristokratie

Einflussreiche Familien: Kulibin (Khunchom)

Lokale Helden und Heilige: Raschtul der Vater, Bastrabun der Zaubermeister, Sulman al-Nassori (erster Diamantener Sultan), Sheranbil V. der Langlebige

Wundersame Örtlichkeiten: Ruinen von Yash'Hualay (Echsenstadt im Mhanadidelta), Kavernen des Berges Al'Saffach (altechsische Relikte)

Lokale Fest- und Feiertage: Gauklerfest in Khunchom (2. bis 8. Boron), Volks- und Erntefest in Fasar (19. bis 25. Peraine)

Landschaftstabellen: Immergrüne Wälder (Südosten) (**ZooBotanica 282, Wege des Meisters 193**), Südländische Grasländer und Steppen (**ZooBotanica 282, Wege des Meisters 193**), Wüstenrandgebiete (**ZooBotanica 282f., Wege des Meisters 194**), Wüste (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südländische Gebirge (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Land der Ersten Sonne

DAS KALIFAT

»Das Herz des Kalifats schlängt in den Tiefen der großen Khôm und damit unter der sengenden Sonne und in der glühenden Ebene der größten Wüste der Welt. Denn hier offenbarte sich Rastullah den Nomaden der Beni Novad und genau daher messen sie jener Zivilisation auch den allergrößten Wert bei.«

—Durian von der Heydt, Schriftführer der Chronica Eternia in Punin, neuzeitlich

Die Regionen des Kalifats finden sich auf den Karten 28, 29, 32, 33 und 36.

Geographische Grenzen: Mittlerer Yaquir, Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Nordrand der Echsensümpfe, Unauer Berge, Khoramgebirge

Landschaften: Khôm-Wüste, Szintotal, Shadifsteppe, Mherweder Land, Amhallassih, Arratistan, Chababistan

Gebirge: Eternen, Hohe Eternen, Unauer Berge, Khoramgebirge, Wäl-el-Khomchra

Gewässer: Yaquir, Mhanadi, Szinto, Arrati, Chaneb, Cichanebi-Salzsee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 150.000 (90% Novadis), davon sesshaft 35.000 im Amhallassih, 25.000 im Mherweder Land, 20.000 im Szintotal, 40.000 vorwiegend nomadische Sippen in der Khôm und den angrenzenden Gebirgen

Wichtige Städte und Dörfer: Unau (8.000), Mherwed (6.000), Keft (1.500, dazu stets etwa 600 Pilger), Amhallah (2.600)

Wichtige Verkehrswege: diverse Karawanenwege

Vorherrschende Religion: Rastullahglauben mit dem Hauptbethaus in Keft

Landeswappen/-symbol: auf rotem Grund ein gespaltener Echsenschädel in Gold

Herrschaft: Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi

Sozialstruktur: Verband nomadischer Stämme

Einflussreiche Familien: Maugiriden als Familie des Kalifen

Loziale Helden und Heilige: Hahmud Dhach'gamin, Verfasser des ersten Berichtes über Rastullahs Erscheinen; ar-Yerhani, der Erste Mawdli; Malkillah ibn Hairadan, Gründer des Kalifats

Wundersame Örtlichkeiten: Oase Keft

Loziale Fest- und Feiertage: Vierter Rastullahellah (9. Efferd), Fünfter Rastullahellah (22. Boron), Kamelrennen in Unau und Mherwed (25. Firun), Erster Rastullahellah (5. Tsa), Zweiter Rastullahellah (18. Peraine), Dritter Rastullahellah (1. Namenloser)

Landschaftstabellen: Immergrüne Wälder (Südosten) (**ZooBotanica 282, Wege des Meisters 193**), Südländische Grasländer und Steppen (**ZooBotanica 282, Wege des Meisters 193**), Wüstenrandgebiete (**ZooBotanica 282f, Wege des Meisters 194**), Wüste (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südländische Gebirge (**ZooBotanica 283, Wege des Meisters 194**), Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**)

Aktuellste Quellen: Raschtuls Atem, Land der Ersten Sonne

DIE ECHSENSÜMPFE

»Sümpfe, Moskitos, brütende Hitze ... wer nicht schon verrückt ist, diesen Landstrich aufzusuchen, der wird hier garantiert wahnsinnig. Nicht zum Aushalten dieses Jucken ...«

—ein mittelländischer Abenteurer im Noionitenkloster bei Selem, 1012 BF

Die Regionen der Echsensümpfe finden sich auf den Karten 32, 33 und 36.

Geographische Grenzen: Szinto, Shadif, Selem-Grund und Perlenmeer

Landschaften: Echsensümpfe, Mangrovenwälder, Schilfregionen, Selemersümpfe, Teersümpfe

Wichtige Gewässer: Selemgrund, Szinto, Hunderte namenlose Seen in den Sümpfen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 30.000 Menschen, 13.000 Achaz, unbekannte Zahl von Krakoniern, Marus und Ziliten

Wichtige Städte und Dörfer: Selem (3.000), Port Zornbrecht (120), Port Kellis (130)

Wichtige Verkehrswege: Szinto, Piste von Selem nach Port Corrad

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, H'Ranga-Glaube

Herrschaft: Marschall-Gubernator Oderin du Metuant, Großkönig Ghulsev XXIX. von Selem, Sultan Mahrwan ibn Eslam von Selem

Einflussreiche Familien: die 'Alten Familien' (Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler, in deren Adern angeblich Echsensblut fließen soll)

Loziale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Krsh Tss'Kt (Verkünder der Erneuerung; echsische Erlösergestalt), Tubalkain der Tausendjährige (Eisbeschwörer); Erzbibliothekarius Heshdan al-Azzar (Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek), Josmabith saba Marbod (Ordenshochschwester der Noioniten)

Wundersame Örtlichkeiten: Halle der letzten Geheimnisse, Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster im Szintotal, Basstrabuns Bann, Unterwasserreich Wahjad, mindestens 2 Dutzend echsische Ruinen

Landschaftstabellen: Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Regenwald (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195f.**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Raschtuls Atem

MARASKAN

»Die tiefen und immergrünen Wälder Maraskans sind ein Schlachtfeld, man lasse sich nicht täuschen. Und viele Parteien ringen um die Vorherrschaft, allein die Menschen sind keine kriegsführende Partei darin, sie sind höchstens Futter für die Streitenden. Daher leben die meisten Menschen an den Küsten und die Maraskaner sind beileibe kein einheitliches Volk. Sie sind bunter als ein Schwarm schillernder Schmetterlinge, wenngleich einige durchaus stählerne Flügel haben und sich durchaus zu wehren wissen.«

—Haimamud ibn Mhukkadin, Kapitän der Zedrakke Perlbeißer, 1033 BF

Die Regionen Maraskans finden sich auf den Karten 26, 30, 34 und 37.

Geographische Grenzen: südwestlicher Küstenstreifen bis Tuzak und zur Mendrina (Shikanydad), westliche Küste von Geran bis nach Gipflak, Inselinneres (Bannland) Perlenmeer (gesamte Insel)

Landschaften: flacher Küstenstreifen, unübersichtliche Wiesengebiete, kleinere Sümpfe und Wälder, Regen- und Nebelwälder, Dschungel, Gebirgsregionen des Amdeggyrn und der Marskankette

Gebirge: Amdeggyrnmassiv, Maraskankette

Wichtige Gewässer: Amdeggyrn, Bor, Hira, Mendrina, Nuab, Obogyn, Roab, Safo

Geschätzte Bevölkerungszahl: 70.000 Menschen, 5.000 Echsen

Wichtige Städte und Dörfer: Alrurda (1.400), Boran (6.400), Hemandu (1.000), Jergan (8.000), Sinoda (7.000), Tuzak (12.000)

Wichtige Verkehrswege: Amdeggyrn-Pass von Tuzak nach Boran, Küstenstraße von Sinoda über Tuzak nach Jergan, reger Seeverkehr

Vorherrschende Religion: Rur und Gror-Glaube, Dämonenanbetung, vereinzelt Zwölfgötterglaube; Echsenpantheon

Herrschaft: Alabasterner Rat und Tetrarchen (Shikanydad), Komtur Iradon Kolenfeld für Fürstkomtur Helme Haffax

(Fürstkomturei), Stammeshäuptlinge der Echsen, die Skrechu (Bannland)

Landeswappen/-symbol: auf Purpur eine gelbe Perle (Shikanydad), auf Rot zwei gekreuzte schwarze Schwerter über drei schwarzen Lilien (Fürstkomturei)

Sozialstruktur: volksnaher Feudalismus mit stark religiösem Einfluss (Shikanydad), Militärdiktatur (Fürstkomturei), Echsenkulturen (Bannland)

Einflussreiche Familien: die Harane Sinodas

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: König Dajin VII. der Fromme (man erhofft seine Wiedergeburt), Milhibethjida die Kindliche, viele Rebellenführer, der Maran, H'Ranga'Konzra, Nasijd (Tierkönige)

Wundersame Örtlichkeiten: Asboran, Enduriummiene am Amran Anji, Talued, Unheiligtum im Blutroten Tempel von Hemandu

Lokale Fest- und Feiertage: maraskanischer Neujahrstag (19. Rondra)

Landschaftstabellen: Maraskan (**ZooBotanica 283f, Wege des Meisters 195**), Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: Schattenlande

DAS IMPERIUM VON AL'ANFA

»Die schwarze Perle dominiert die Goldene Bucht und das zu Recht. Geld ist reichlich vorhanden und auf jeden vierten Einwohner kommt ein Sklave. Die sorgen auch dafür, dass der Handel blüht, der die Stadt mit unermesslichem Wohlstand segnet.«

—aus einem Brief der Grangorer Kauffrau Efferdaine Therman, 1027 BF

Die Regionen Al'Anfas finden sich auf den Karten 31, 32, 35, 36, 38 und 39.

Geographische Grenzen: Loch Harodröl, Regengebirge

Landschaften: Askanien, Südelemitische Halbinsel, Al'Anfaner Umland

Gebirge: Regengebirge

Gewässer: Hanfla, Nordask, Arrati (Osdask)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000

Wichtige Städte & Dörfer: Al'Anfa (85.000), Mirham (1.300), Port Corrad (1.000)

Wichtige Verkehrswege: Karawanenweg von Port Corrad nach Mengbilla, Palaststraße von Al'Anfa nach Mirham

Vorherrschende Religion: Zwölfgötter, vor allem Boron (Al'Anfaner Ritus)

Landeswappen/-symbol: die goldene Silhouette eines golden gekrönten Raben auf Schwarz

Herrschaft: Patriarch Amir Honak von Al'Anfa

Sozialstruktur: Alanfanische Sklavenhaltergesellschaft

Einflussreiche Familien: Honak, Zornbrecht, Paligan (Al'Anfa), Shoy'Rina (Mirham)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Nemekath, Velvenya Karinor (erste Matriarchin), Bal Honak

Wundersame Örtlichkeiten: Vulkan Visra, Sümpfe von Al'Bor (mysteriöser Bezirk von Mengbilla, mit geheimem Boron-Tempel)

Lokale Fest- und Feiertage: Fest der Freuden (1. Rahja bis 1. Prais), Warenschau und Sklavenuktion (ab dem 2. Boronstag im Boron), Tag des Großen Schlafes (30. Boron)

Landschaftstabellen: Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Regenwald (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195f.**), Südliche Regengebirge (**ZooBotanica 285, Wege des Meisters 196**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285**)

Aktuellste Quelle: In den Dschungeln Meridianas

DIE SÜDLICHEN STADTSTAATEN

»Adel und Stände sucht man hier vergebens, allein die Sklaven bilden so etwas wie eine echte Schicht. Und ich fürchte das just hier der Handel mit Rauschkräutern aller Art seinen Ursprung hat, dekadent wie sie sind, vernebeln sich viele Reiche ihre Sinne mit dieserlei von Droge. Aber vielleicht ist das bei der Hitze aber auch vonnöten, um nicht gänzlich den Verstand zu verlieren.«

—Roderick von Weyringhaus, kaiserlicher Legat im Südmeer, in einem Brief nach Gareth, 1027 BF

Die Regionen der südlichen Stadtstaaten finden sich auf den Karten 31, 32, 35, 36, 38 und 39

Geographische Grenzen: Küstenstriche der aventurischen Südhalbinsel

Landschaften: Askanien, Mysobien, Trahelien, Syllaner Halbinsel

Gewässer: Mysob, Südask, Tirob

Geschätzte Bevölkerungszahl: um 100.000

Wichtige Städte und Dörfer: Brabak (3.500), Chorhop (1.500), Hôt-Alem (1.800), H'Rabaal (1.100), Khefu (1.300), Mengbilla (5.500), Sylla (1.750)

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Sozialstruktur: Mischformen der südlichen Sklavenhalterei und der tulamidischen Geldaristokratie

Einflussreiche Familien: de Sylphur, Charazzar, Hammerfaust (Brabak), Zeforika (Chorhop und Brabak)

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Elida von Salza (Efferd-Heilige), 'Piratenkönig' Käpt'n Brabacciano (aus der Zeit der Priesterkaiser)

Lokale Fest- und Feiertage: Jahreswechsel mit bunten Umzügen (3. und 4. Rahjawoche)

Landschaftstabellen: Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Regenwald (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195f.**), Südliche Regengebirge (**ZooBotanica 285, Wege des Meisters 196**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: In den Dschungeln Meridianas

DER TIEFE SÜDEN

»Verständigen kann man sich kaum, die Hitze und die Feuchtigkeit machen einem arg zu schaffen und das ganze Viehzeug in diesem ewigen Grün raubt einem den Schlaf. Wären da nicht die Reichtümer an Gewürzen oder Jade sowie die vermutete Passage nach Uthuria, wer würde schon die Gefahren des Kaucatan auf sich nehmen? So aber trotzen wir immer wieder mit unseren Schiffen den hochgepeitschten Sturmwellen und den Mahlströmen und Tangfeldern ... schließlich gibt es gutes Gold dafür.«

—ein Bukanier zu einem Schreiberling des Aventurischen Boten, 1025 BF

Die Regionen des Tiefen Südens finden sich auf den Karten 39–43.

Geographische Grenzen: Südzipfel des aventurischen Kontinents und die daran anschließende Inselkette

Landschaften: tropisches Hochgebirge und bewaldete Ebene, tropische Eilande

Gebirge: Altimont (Altoum), Regengebirge

Wichtige Gewässer: Ilara (Altoum)

Geschätzte Bevölkerungszahl: 45.000 (Waldmenschen und Utulus)

Wichtige Städte und Dörfer: Charypso (1.900), Port Stoerrebrandt (700)

Wichtige Verkehrswege: Straße von Sylla (Meerenge zwischen Altoum und dem Festland)

Vorherrschende Religion: Kamaluq-Glaube der Waldmenschen, Zwölfgötterglaube bei den 'zivilisierten' Menschen

Sozialstruktur: Stammesstruktur der Waldmenschen, geordnete Verhältnisse gibt es nur in Port Stoerrebrandt, ansonsten Piratenanarchie

Einflussreiche Familien: Stoerrebrandt (dominiert den Gewürzhandel, hat Niederlassung auf Iltoken), die 'Schwarze Schlange' (Piratenbande), diverse Stämme der Waldmenschen

Lokale Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Manaq (legendärer Häuptling, der vor zweihundert Jahren die Stämme gegen weiße Eindringlinge einigen konnte), Tonko-Tapam Bohantopa, He-Sche, Dagon Lolonna (grausamer Pirat aus Charypso, Anführer der Schwarzen Schlange), Hamarro (der 'sanfte Pirat')

Wundersame Örtlichkeiten: Kun-Kau-Peh (Tal der Geister spinne, die die Lebensfäden spinnt), Gulagal (Jaguartempel, eine Pyramide, sicherlich nichtmohischen Ursprungs), Ruinenstadt Altaia, Insel Ibonka

Landschaftstabellen: Südliche Sümpfe (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195**), Regenwald (**ZooBotanica 284, Wege des Meisters 195f.**), Südliche Regengebirge (**ZooBotanica 285, Wege des Meisters 196**), Meer der Sieben Winde (**ZooBotanica 285**), Südmeer (**ZooBotanica 285**), Perlenmeer (**ZooBotanica 285f.**)

Aktuellste Quelle: In den Dschungeln Meridianas

DAS NÖRDLICHE HORASREICH



DAS SÜDLICHE HORASREICH





DAS MITTELREICH





WEIDEN

TOBRIEN

WILDERMARK

**RABEN-
MARK**

**TRAVIA-
MARK**

WARUNKEI

**SONNEN-
MARK**

ETIEN

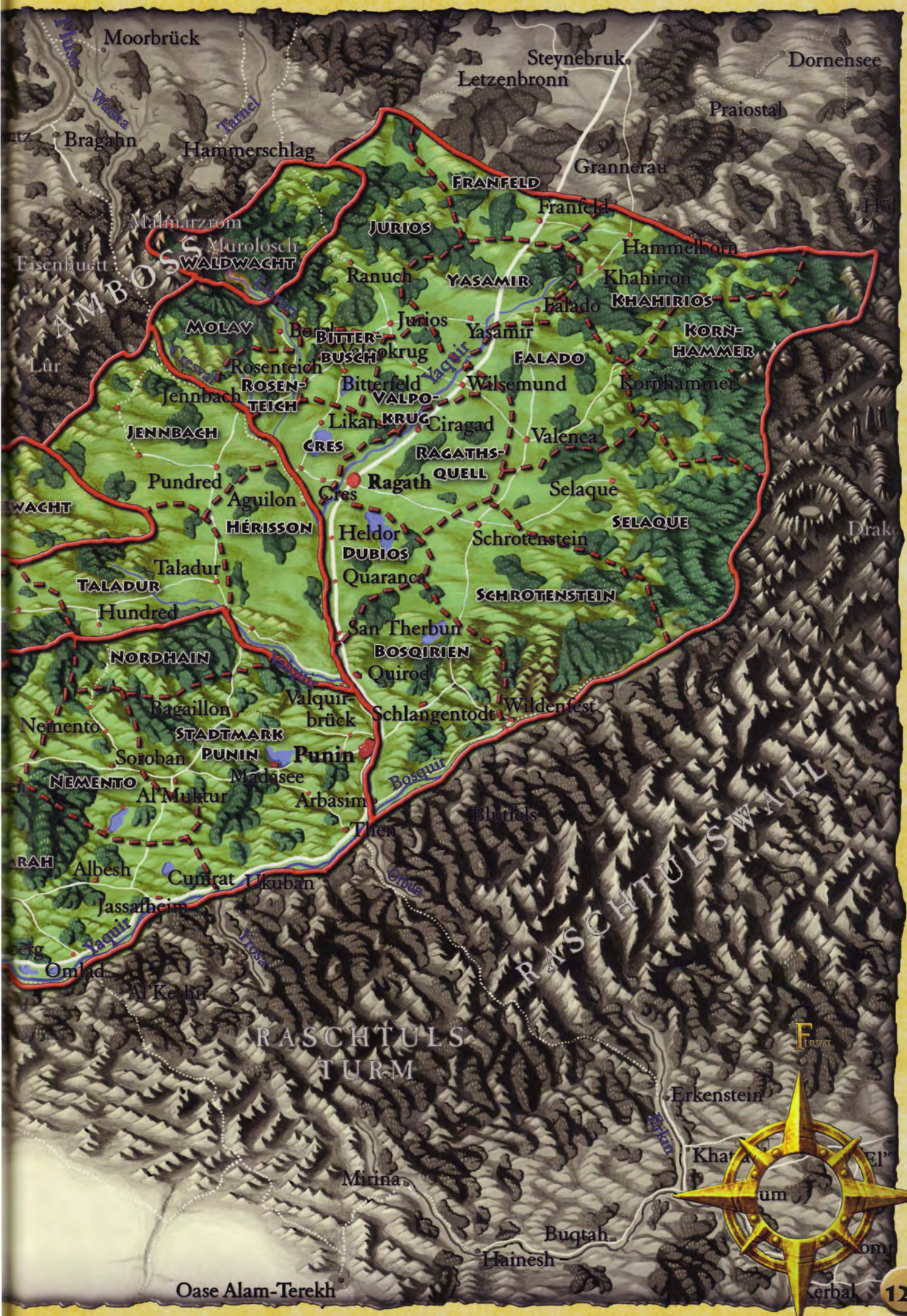
PERRICUM

F
FRUIT



DAS FÜRSTENTUM ALMADA





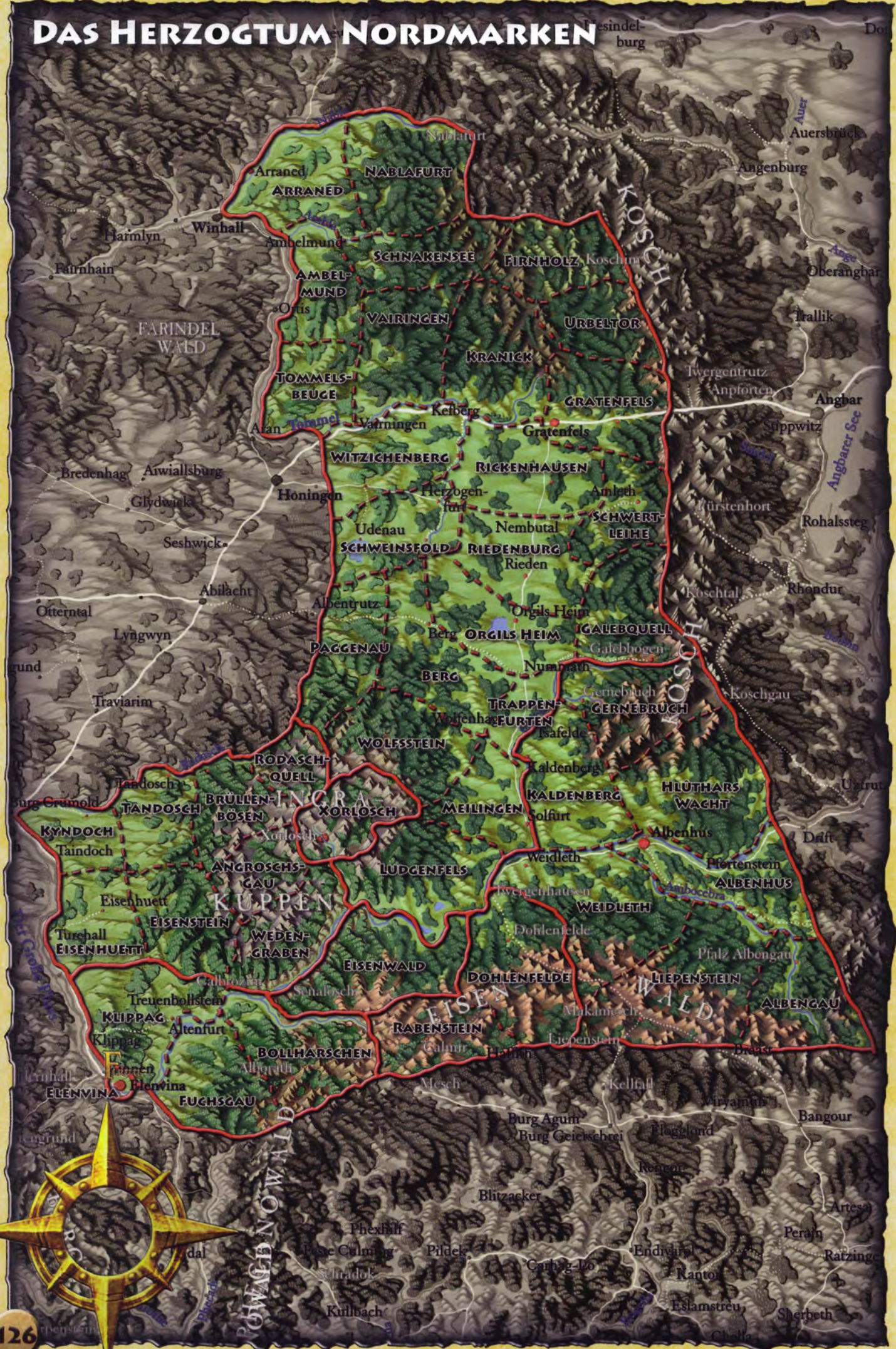
DIE MARKGRAFESCHAFT WINDHAG



DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA



DAS HERZOGTUM NORDMARKEN



DAS FÜRSTENTUM KOSCH



DAS KÖNIGREICH GARETIEN



DIE MARKGRAFSCHAFT GREIFENFURT



DIE MARKGRAFSCHAFT GREIFENFURT

THASCH

Hiltorp

Yrramis

Nordhag

Krayenhorst

FINSTERKAMM

Gramstein

Ulraenau

NEBELSTEIN

Arras de Mott

Nimmerquell

FINSTERRODE

Waldrast

BELDENHAG

Beldenheim

HEIBRACHE

Belchenhain

GREIFENHORST

DERGELSTEIN

Dergelstein

WEIHENHORST

Weihenhorst

HUNDSGRAB

Hundsgrab

GREIFENBERG

Greifenberg

SCHNAYTTACH

DONFANGER

Donfanger

BREITENBRUCK

Breitenbruck

ORKENWALL

Orkenwall

REICHSWEG

Reichsweg

HESINDELBURG

Hexenhain

HEXENHAIN

Niemlin

MARK GREIFENFURT

Eslamsroden

DUNKELSFARN

Heim

FELDHARSCH

Auersbrück

NARDES-FELD

Angenburg

ZALGO

Serrinmoor

KÖNIGSGAU

Burg Ulraenau

KRESSEN-BURG

Klappecht

QUASTENBROICH

Burg Osenbrück

Reichsabat St. Praioda

KÖSCHER

REICHSFORST

Hornbell

Hoxforst

Tannwirk

Tralrik

Bitani

Steinbrücken

Hirschfurt

Rallersquell

Wagenhalt

Iwergentruz

Anpforten

Angbar

Görmel

Schwarzfannen

Waldfang

Hornbach

Randersburg

Stippwitz

Rohalssteg

Ferdok

Hexenmühle

Hellenstein

Nuzell

Güldenfeldt

Zürstenhort

Rohalssteg

Ferdok

Untergras

Luring

Spinnried

Marano

Rubreth

Syrrenolt

Ackbar

Köschthal

Rhondur

Nadore

Salmingen

Samlo



DAS HERZOGTUM WEIDEN





DIE MARKGRAFESCHAFT PERRICUM



DIE MARKEN UND DIE WARUNKEI





Burg Ehrenstein

Praske

Nevelung

See

Künßberg

Kathenberg

Viereichen

Kumm

Bendrom

Firdrom

Mundtbach

Mahlberg

Festung Freudenberg

RECHTHAG

ÄHREN-
GATTER

Krytzdorf

TRUTZEN-
BURG

WARUNK

BALDERWEITH

OCHSENKLOTZ

Warunk

Hagens Hof

ZUMBELWEIDE

Alt Bergenbach

ECKEL-
TOR

SENSENHÖH

WESTERKLOTZ

Rabenfeld

RABEN-
FELD

Praiosau

ALTZOLL

Eckelstor

PRAIOSAU

GREIFENAU

WASSER-
TÄLERN

TÄLERORT

W

A

R

U

N

K

E

GADANG

ROTEZENN

BOROBUNTH

GUGELFORST

DRILEUEN
Drileuen

Beilunk

TROLLSTÄTT

TROLLSGAU

F

TROLLZACKEN

TROLLNASE

Dergelmund

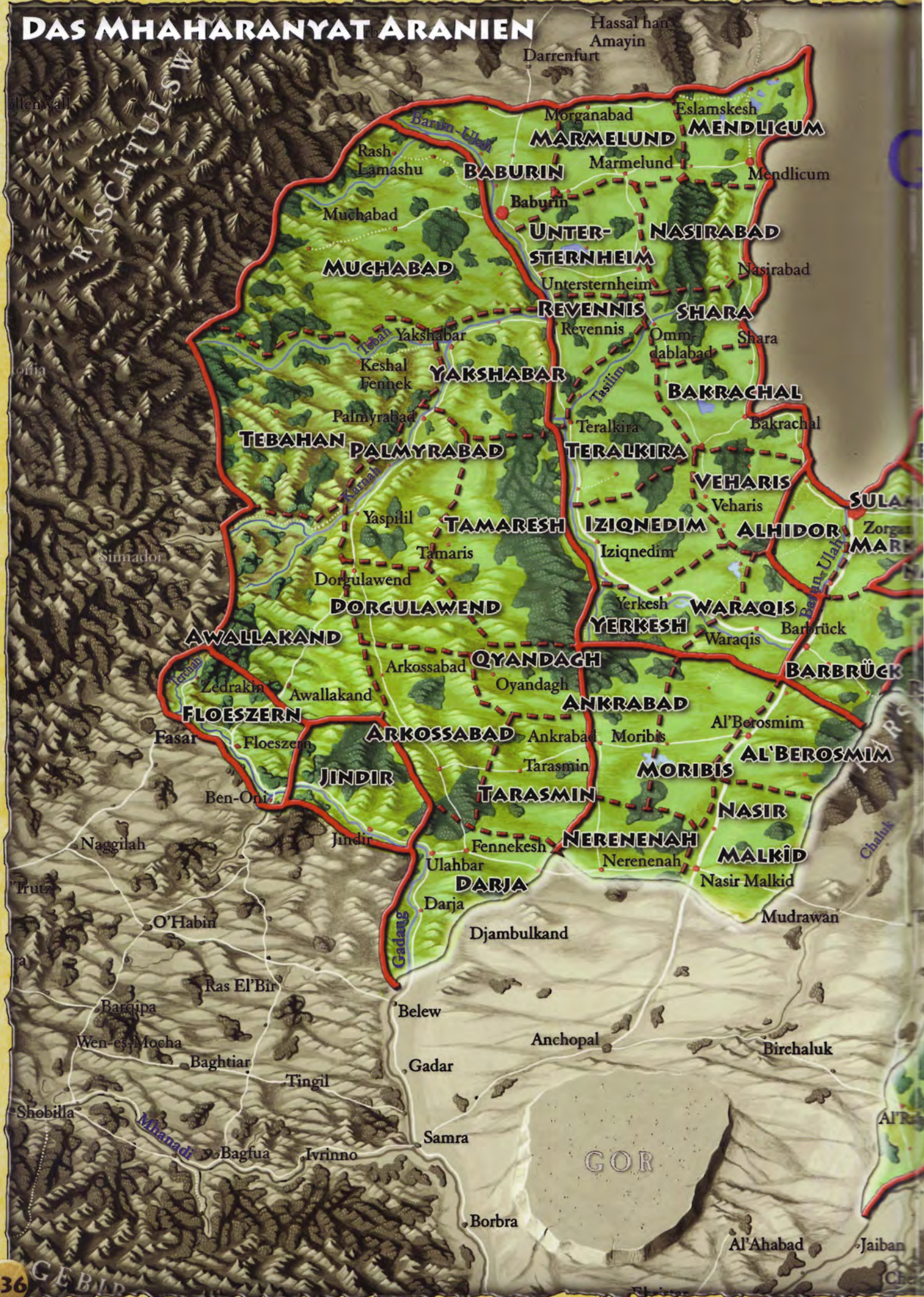
Perricum

Bergthann

Rabicum



DAS MHAHARANYAT ARANIEN



Golf von Perricum



Maraskansund

DIE SCHATTENLANDE





Tobrische See

FÜRSTENTUM TOBIMORA

TOBIMORA

Schilfsend
Usnadamm
Fischbach
Misa
Vallusa
Burg Misamör
Festung Wolfenstein
Port Syrdalok
Firnunbrunn
Alstun
Milastein
Dogul
WINDGAU
BURG ARKENHEIM
BARUNS PAPPEL
WICKRATH
MARKTFELDEN
ALBERSRODE
MEIEREI WICKRATH
ISOLDERN
SCHWARZBUCKEL
RALLERFESTE
FEUERHAVEN
QUELLENSPRUNG
HAGENS MOOR
GRÜN WALDEN
TESRAL
MAUS
ZOSSBERG
BOROWEIN
MENDENA
ESLAMSBÜCK
KAUFFENBERG
SPECKFELDEN
SALVUNK
KEILERAU
SARDOSK
FESTE LÖWENSTEIN
DOGULSGAU
ULRACHT
KEILERAU
BURGHEYN
SCHLEGELSTEIN
KOHLRUNGEN
MUSCHELSTRAND
MUSCHELSTRAND
GRENZMARKEN
OUHAN
ZWEISEN
FÖHRENHAIN
SÜDWALL
SÜDWALL
VALDAHON
SHAMAHAM
SHAMAHAM
NORBENECK
NORBENECK
MAICH
FÖHRENKUPPE
KURKUM
OGERBUSCH
KLEINFURT
SALDERSAND
WALDERECK
ARBA SIEN
SALDERSAND
LORGOLOSCH
RHODERSTEIN
OSTEND
LYLL
SCHATODOR

ILDERASCH OLRONG



LEHEN UND WÜRDETRÄGER IM JAHRE 1034 BF

Nicht alle Lehensgrenzen, die auf den vorhergehenden Karten eingezeichneten Baronien und Grafschaften sind tatsächlich so fest, wie man denken könnte. Gerade die Grenzen der Wildermark, des Yaquirbruchs und der einzelnen Regionen der Schattenlande sind in ständigem Fluss. Dennoch gelten die ehemaligen Grenzen des Raulscheins Reiches bis heute weithin fort und im Herzen des Reiches und in den Schildprovinzen

werden sie auch ehern verteidigt. Im Horasreich hingegen ändern sich sogar die Grenzen von Grafschaften ab und an, je nachdem, welche Stadt mächtiger wird oder welcher Hochadelige sich im Garadan-Spiel um die Macht verschätzt hat. Betrachten Sie daher die vorliegenden Baroniesgrenzen daher als Momentaufnahme, die sich in den kommenden Jahren ändern kann (und an einigen Stellen wird).

DAS RAULSCHE REICH

KÄISERIN ROHAJA VON GARETH

FÜRSTENTUM ALBERNIA

KRONVERWESERIN IDRA PI BEPPAIPI (FÜR DEN PRINZEN FIPPIAN VI BEPPAIPI)

Stadtmark Havena

Markvogt Ardach Herlogan

Baronien: Pfalzgrafschaft Berngau, Grafenmark Havena, Seefreiherrschaft Ila und Eiras

Grafschaft Großer Fluss

Graf Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss

Baronien: Altenfaehr, Fuxwalden, Grenzmarken, Hohelucht, Nordhag, Weidenau, Westpforte, Windehag, Yantibair, Ylvidoch

Grafschaft Bredenhag

Graf Jast Irian Crumold

Baronien: Bockshag, Gräflisch Bredenhag, Gemhar, Gemharsbusch, Glydwick, Jannendoch, Tommeldomm, Wallersrain

Grafschaft Abagund

Graf Cullyn ui Niamad

Baronien: Gräflisch Abagund, Crumold, Draustein, Niriansee, Orbatal, Ottertal, Traviarim

Grafschaft Honingen

Gräfin Franka Salva Galahan

Baronien: Reichsmark Abilacht, Albenstrutz, Fürstlich Baumwassern, Hohenfels, Gräflisch Honingen, Lyngwyn, Niederhoningen, Seshwick, Tannwald

Grafschaft Winhall

Graf Bragon Fenwasian

Baronien: Aiwiallsfest, Eichenwald, Faernhain, Gräflisch Neuwiallsburg, Niamor, Pfalzgrafschaft Tommelgau, Gräflisch Weyringen, Reichsland Winhall

FÜRSTENTUM ALMADA

FÜRST GWAIPI VON HARMAMUND

Grafschaft Yaquirtal

Graf Gendahar von Streitzig

Baronien: Artésa, Brig-Lo, Imrah, Khabosa, Nemento, Nordhain, Stadtmark Punin, Gräflisch Thangolsforst

Grafschaft Südpforte

(umkämpft) Gräfin Shahane al'Kasim

Anspruchsgebiet: Gräflisch Agum, Brigellan, Mesch, Brindâl, Culming, Pfalzgrafschaft Geiersgau, Haffith, Inostal, Kaiserlich Phecadien, Phexhif, Pildek, Schelak

Grafschaft Waldwacht

Gräfin Toschka Tochter der Bulgi

Baronien: Bangour, Braast, Flogglond, Hérisson, Jennbach, Kyrstollen, Gräflisch Taladur, Taubental, Berggau Waldwacht

Grafschaft Ragath

Graf Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig

Baronien: Bitterbusch, Bosquirien, Cres, Dubios, Falado, Königlich Franfeld, Jurios, Königlich Khahirios, Königlich Kornhammer, Kaiserlich Molay, Rosenteich, Schrotenstein, Kaiserlich Selaque, Valpokrug, Yásamir

MARKGRAFSCHAFT SOPPENMARK

FÜRST-ILLUMINATA GWIDÛHEPPA VON FALDAHON

Baronien: Mark Beilunk, Grüna, Valdahon

Anspruchsgebiet: Arbasien, Markgräflisch Borobunth, Markgräflisch Drileuen, Föhrenkuppe, Graf, Greifenau, Grenzmarken, Kleinfurt, Amazonenköniginnenreich Kurkum, Bergkönigreich Lorgolosch, Kaiserlich Lorgoloschs Ring, Lyll, Maich, Norbeneck, Ogerbusch, Ostend, Ouhan, Rhoderstein, Saldersand, Land Shamaham, Waldereck, Zweiseen

KÖNIGREICH GARETIEN
Kaisermark Gareth

Grafschaft Hartsteen

Grafschaft Waldstein

Grafschaft Reichsforst

Grafschaft Eslamsgrund

Grafschaft Schlund

**MARKGRAFSCHAFT
GREIFENFURT**

FÜRSTENTUM KOSCH

Grafschaft Hügellande

Grafschaft Wengenholm

Grafschaft Ferdok

**HERZOGTUM
NORDMARKEN**
Stadtmark Elenvina

Grafschaft Isenhag

Landgrafschaft Gratenfels

Grafschaft Albenhus

**MARKGRAFSCHAFT
PERRICUM**

KÖNIGIN ROHAJA VON GARETH
Markvogt Barnhelm von Rabenmund ä.H.

Baronien: Kaiserlich Alriksmark, Kaiserlich Gerbaldsmark, Kaiserlich Halsmark, Kaiserlich Ochsenblut, Kaiserlich Raulsmark, Retogau, Kaiserlich Sighelmsmark, Vierok (umstritten) Geismar II. von Quintian-Quant / Luidor von Hartsteen

Baronien: Bärenau, Kaiserlich Bugenhog, Gräflisch Feidewald, Hutt, Natzen, Puleth, Rabensbruck, Pfalzgrafschaft Reichsgau

Gräfin Allechandriel Quellentanz

Baronien: Falkenwind, Leihenbutt, Linara, Königlich Neerbusch, Osenbrück, Schwänenbruch, Königlich Serrinmoor, Kaiserlich Sertis, Gräflisch Silz, Tannwirk, Ulmenhain, Uslenried, Zweiflingen

Graf Danos von Luring

Baronien: Hirschfurten, Gräflisch Luring, Rallerspfort, Kaiserlich Randersburg, Gräflisch Rubreth, Schwarzstannen, Syrrenholt, Waldfang

Graf Siegeshart von Ehrenstein

Baronien: Königlich Dornensee, Gräflisch Eslamsgrund, Falkenstein, Fremmelsfelde, Gallstein, Königlich Halhof, Höllenwall, Pfalzgrafschaft Schlundgau, Zagbar

Graf Ingramm Sohn des Ilkor

Baronien: Erlenstamm, Hartsteen, Gräflisch Ingerimmsschlund, Königlich Mardershöh, Nattershöh, Ruchin, Viehwiesen

MARKGRÄFIN IRMELLA VON WERTLINGEN

Baronien: Beldenhag, Markgräflisch Breitenbruck, Dergelstein, Donfanger, Dunkelsfarn, Eslamsroden, Feldharsch, Finsterkamm, Finsterrode, Greifenberg, Mark Greifenfurt, Greifenhorst, Hasenfeld, Helbrache, Hesindenburg, Hexenhain, Hundsgrab, Pfalzgrafschaft Königsgau, Kressenburg, Nardesfeld, Nebelstein, Orkenwall, Quastenbroich, Markgräflisch Reichsweg, Schnayttach, Markgräflisch Weißenhorst, Zalgo

FÜRST BLASIVUS VOM EBERSTAMM

Graf Wilbur vom See

Baronien: Angbar, Bärenfang, Birnbrosch, Drakfold, Fürstlich Fürstenhort, Garnelhaun, Pfalzgrafschaft Koschgau, Metenar, Oberangbar, Rohalssteg, Bergköniglich Sindelsaum, Utztrutz, Vinansamt, Gräflisch Zwischenwasser

Graf Jallik von Wengenholm

Ehemalige Baronien (heute aufgeteilt in 40 Sendschaften): Almumner Land, Auersbrücker Land, Bärenklammer Land, Geistmärker Land, Land am Greifenpass, Bergköniglich Koschim, Twergentruzter Land

Graf Growin Sohn des Gorbosch

Baronien: Bragahn, Drift, Dunkelforst, Mark Ferdock, Hammerschlag, Herbonia, Lûr, Moorbrück, Nadoret, Roterz, Stanniz, Bergköniglich Waldwacht

HERZOG JAST GORSAM VOM GROßEN FLUSS

Vogt Markward von Brüllenfels-Schleiffenröchte

Baronien: Herzoglich Bollharschen, Pfalzgrafschaft Fuchsgau, Ratsland Kliphag

Graf Ghambir Sohn des Gruin

Baronien: Angroschgau, Vogtei Brüllensbösen, Dohlenfelde, Eisenhuett, Eisenstein, Kyndoch, Vogtei Nilsitz, Rabenstein, Rodaschquell, Tandosch, Wedengraben, Bergköniglich Xorlosch

Landgraf Alrik Greifax-Custodias

Baronien: Ambelmund, Arraned, Berg, Firnholz, Galebquell, Grafenmark Gratenfels, Kranick, Lugdenfels, Meilingen, Nablafurt, Orgils Heim, Paggenu, Rickenhausen, Riedenburg, Schnakensee, Schweinsfold, Schwertleihe, Tommelsbeuge, Trappenfurten, Urbeltor, Vairingen, Witichenberg, Wolfstein

Gräfin Calderine von und zu Hardenfels

Baronien: Pfalzgrafschaft Albengau, Grafenland Albenhus, Gernebruch, Hlûthars Wacht, Kaldenberg, Liepenstein, Kaiserlich Weidleth

MARKGRAF RONDRIGAN PALIGAN

Baronien: Arvepass, Bergthann, Brendital, Dürsten-Darrenfurt, Gerbenwald, Gluckenhag, Gnitzenkuhl, Haselhain, Hengefeldt, Knoppsberg, Land Perrinmarsch, Sturmfels, Trollnase, Vellberg, Wasserburg, Weißbarûn, Zackenberg

**MARKGRAFSCHAFT
RABENMARK**

MARKGRAF GERPÔT AIWULF LAHÎRIS VON MERSINGEN Ä.H.

Baronien: Devensberg, Pulverberg, Aschenfeld (teilweise)
Anspruchsgebiet: Ährengatter, Markgräflich Altzoll, Balderweith, Eckelstor, Gadang, Gorbingen, Kaiserlich Gugelforst, Hengefeldt, Ostenklotz, Praiosau, Rabenfeld, Rechthag, Rotenzenn, Sensenhöh, TÄlerort, Pfalzgrafschaft Trollsgau, Trollstätt, Trutzenburg, Wassertälern, Westerklotz, Zumbelweide

**HERZOGTUM TÖBRIEN
Mark Drachenstein**

HERZOG BERNFRIED VON EHRENSTEIN Ä.H.

Markwart Apep der Ewige (ein Kaiserdrache)
Baronien: Herzoglich Drachenstein, Ebersfeld (zu Teilen), Eisenrath, Erlschwerd, Güldenharsch, Kevûns Brück, Kleinwardstein, Rumpenfels, Spogelsen, Kaiserlich Ungolfsthann

Herzogsmark Tobimora

Trutzvogt Wolfhart von Weissenstein

Baronien: Becherlingen, Gräflich Ebelried, Gabelweyhe, Heidlingen, Nordweide, Reiherstelz, Schnattermoor, Schwürzhofen, Tizamsquell, Treublatt, Tobimora

Grafschaft Misamund

Gräfin Merishja von Korswandt

Baronien: Alst, Misafelden, Gräflich Misamündel, Firunsschilfen, Grünauen, Ilsur, Kaiserlich Schallingspfort, Tirandur, Mark Vallusa

TRAVIAMARK

KROPVERWESER CORDOVAN VON RABENMUND (FÜR DAS HEILIGE PAAR TRAVIATA UND TRAVTMANN VON RABENMUND)

Baronien: Dettenhofen, Neuborn, Mark Rommilys, Zwerch

**MARKGRAFSCHAFT
WARUNK**

MARKGRAF SUMUDAN VON BREGELSAUM

Baronien: Mark Warunk
Anspruchsgebiet: Apelenfelde, Binsenbeck, Pfalzgrafschaft Dogulsgau, Natterngras, Radromsbusch, Schlegelstein

**HERZOGTUM WEIDEN
Grafschaft Bärwalde**

HERZOGIN WALPURGA VON LÖWENHAUPT

Gräfin Walderia von Löwenhaupt
Baronien: Pfalzgrafschaft Bibergau, Kaiserlich Blaubinge, Brachfelde, Herzoglich Dornstein, Hollerheide, Mittenberge, Moosgrund, Pallingen, Stadtmark Trallop, Urkentruz, Wolfenbinge

Grafschaft Baliho

Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund

Baronien: Stadtmark Baliho, Böckelsdorf, Bollinger Heide, Gräflich Espen, Kornfelden, Menzheim, Herzoglich Nordheim, Pandlaril, Perainenstein, Pfalzgrafschaft Sichelgau, Teichenberg, Gräflich Zippeldinge

Grafschaft Sichelwacht

Graf Bunsenhold von Wolkenstein und Wettershag

Baronien: Adlerflug, Herzoglich Altentrallop, Beonspfort, Drachenstein, Fuchshag, Hahnfels, Herzogenthal, Ingerimms Steg, Herzoglich Mauterndorf, Östlingen, Rotenforst, Gräflich Salthel, Schroffenfels, Schwarzenstein, Uhdenwald, Zollhaus

Grafschaft Heldentrutz

Graf Emmeran von Löwenhaupt

Baronien: Dergelquell, Nordhag, Gräflich Reichsend, Schneehag, Herzoglich Waldleuen, Herzoglich Weiden, Weidenhag

**MARSCHALLSLAND
WILDERMARK**

REICHSMARSCHALL LUDALF VON WERTLINGEN

Baronien: Bohlenburg, Bröckling, Brücksgau, Dergelsmund, Echsmoos, Friedwang, Galbenburg, Gallys, Grassing, Hallingen, Hasenfeld, Immlingen, Königsweber, Lodenbach, Meidenstein, Mistelhausen, Ochsenweide, Oppstein, Puleth, Rammholz, Rappenfluhe, Rosenbusch, Schlotz, Waldmarkt, Wehrheim, Wolkenried, Wutzenwald, Zippeldinge, Zweimühlen

**MARKGRAFSCHAFT
WINDHAG**

MARKGRAF CUSIMO GARLISCHGRÖTZ VON GRANGOR

Baronien: Reichsland Flachstein, Gräflich Greifenklamm, Osthagen, Landmark Rondbirge, Salzsteige, Schattengrund, Südtag, Pfalzgrafschaft Weißengau, Reichsland Wettershag, Widdernhall

DAS HORASREICH

Seekönigreich Cyclopäa

Bergkönigreich Phecanowald
Großfürstentum Kuslik

Fürstentum Vinsalt

Fürstentum Drôl

Fürstentum Mantrash'Mor
Herzogtum Grangorien

Herzogtum Methumis

Archontat Pailos

Erzherrschaft Arivor

Markgrafschaft Neetha

Markgrafschaft Goldfelsen

Grafschaft Illstan

Grafschaft Bethana

Grafschaft Bomed

Grafschaft Baliiri

Grafschaft Haderin

Grafschaft Sikram

Grafschaft Arenkis

Grafschaft Thegûn

Grafschaft Khômwacht

Grafschaft Chabab

Grafschaft Wobran

Grafschaft Tolfana

Grafschaft Morbal

Freie Stadt Grangor

Syndiokratie Silas

Republik Belhanka

Freigonfalonierat bei Sikram

HORAS KHADAN FIRDAYON

Seekönig Palamydas Thaliyin

Seebaronien: Arkis, Baltrea, Seeherrschaft Dubar, Seeherrschaft Heliopolos, Seeköniglich Hylailos, Seeherrschaft Hylpia, Seeherrschaft Kethas, Kutaki, Phrygaios, Tenos, Seeherrschaft Tyrakis

Bergkönig Gorfar Sohn des Gurobead

Horas Khadan Firdayon

Baronien: Stadtmark Clameth, Dalvretta, Gilforn, Hussbeck, Stadtmark Kuslik, Mhoremis, Montalban, Ramaúd, Stadtmark Westenende

Fürst Ralman von Firdayon-Bethana

Baronien: Agendayo, Mark Aldyra, Castarosa, Centano, Cophirya, Haldurias, Radoleth, Sibur, Ucurino

Fürstin Alrigia ya Costermana

Baronien: Chalimba, Stadtmark Drôl, Drôlsash, Mikram, Theniran

Fürst-Äbtissin Illumnestra XII.

Herzog Cusimo Garlischgrötz von Grangor

Baronien: Farsid, Nervuk, Phecanostein, Sewamund

Herzog Eolan IV. Belinghan

Baronien: Ankram, Linneth, Malur, Parsek, Torvilio

Archontin Arakne Cosseïra

Seebaronien: Seeherrschaft Akidos, Seeherrschaft Kethenis, Seeherrschaft Lardos, Seeherrschaft Pailos, Phenos, Putras, Seeherrschaft Tyllos

Erzherrscher Nepolemo ya Torese

Baronien: Aldan, Rondra-Mark Arivor, Montarena, Mark Silbertal, Terubis, Westfahr

Marchesa Calliane Thaliyin ay Oikaldiki

Baronien: Brelak, Stadtmark Eldoret, Karsina, Khalôd, Stadtmark Neetha, Valavet

Marchese Kalman della Tegalliani

Baronien: Balafûr, Guldenhang

Fürst Ralman von Firdayon-Bethana

Baronien: Arinken, Côntris, Holdan, Stadtmark Pertakis, Shumir

Gräfin Hesindiane Aralzin

Baronien: Piastinza, Ruthor, Selzerino

(umstritten) Rimon Sâlingor, Josmina von Bregelsaum, Horaio della Pena

Baronien: Felsfelden, Tikalen, Veliris, Yaquirbruch

Graf Denderan Horasio Festo Firdayon

Baronien: Jagdforst Baliiri, Carinto

Graf Aurention von Haderin

Baronien: Fulni, Salicum

Graf Croenar von Marvinko

Baronien: Mardilo, Marudret, Onjaro

Herzog Eolan IV. Belinghan

Baronien: Stadtmark Methumis, Olbris

Grafenzwillinge Tizzo und Tilfur von Eskenderun

Baronien: Chetoba, Kabash

Horas Khadan Firdayon

Baronien: Tashbar

Gräfin Siona ash Manek

Baronien: Banchab, Suderstein

Gräfin Desaya Tergelstirn

Graf Phedro Cosseïra von Tolfana

Baronien: Gravinella, Wanka

Horas Khadan Firdayon

Bürger von Grangor

Zünfte von Silas

Bürger von Belhanka

Baronien: Efferdas, Stadtmark Belhanka, Caspolet

– (auch Toricum genannt)

ΜΗΑΗΑΡΑΠΥΑΤ ΑΡΑΠΙΕΠ

Sultanat Zorgan

Sultanat Baburin

Emirat Baburin

Emirat Aimarstan

Emirat Ulahshan

Sultanat Niedergorien

Sultanat Palmyramis

Emirat Tamaristan

Emirat Ghadanar

Emirat Djeristan

Sultanat Elburum

Emirat Terilia

Emirat Lhankashan

Emirat Shirgan

Emirat Chaldena

Vasallensultanat Jindir

Vasallenemirat Floeszern

ΜΗΑΗΑΡΑΠΙ ΕΛΕΟΠΟΡΑ ΣΗΑΗΙ ΒΟΠ ΑΡΑΠΙΕΠ ΥΠΟ ΜΗΑΗΑΡΑΠ ΑΡΚΟΣ ΙΙ. ΣΧΑΗ ΒΟΠ ΑΡΑΠΙΕΠ

Sultana Sybia al'Nabab

Beyrounate: Sultansland Alhidor, Mhaharansland Barbrück, Mhaharansland Sulaminsmark

Sultan Merkan von Revennis

Emir Retoban ibn Djerion

Beyrounate: Sultansland Baburin, Marmelund, Revennis, Untersternheim, Yakshabah

Emira Aischanka saba Neraida

Beyrounate: Bakrachal, Mendlicum, Nasirabad, Emirslund Shara

Emira Banazir saba Thyria

Beyrounate: Iziqnedin, Teralkira, Veharis, Waraqîs, Emirslund Yerkesh

Sultana Shila al'Agrah (auch Hochmeisterin der Therbûniten)

Beyrounate: Al'Berosmim, Ankrabad, Moribis, Nasir Malkîd, Nerenenah

Sultana Rashpatana al'Kira

Emira Meriban saba Manjula

Beyrounate: Dorgulawend, Sultansland Palmyrabad, Tamaresh, Yakshabar

Emira Umshana Lailasunni

Beyrounate: Emirslund Arkossabad, Darja, Qyan Dagh, Tarashim

Emir Sharkhan Shârim-Shâr iban Rachwaq

Beyrounate: Awallakand, Muchabad, Emirslund Tebahan

Sultana Iphemia von Narhuabad

Emira Azila saba Fadama

Beyrounate: Bir, Ternu, Sultansland Elburum, Keshal Taref, Shijad

Emira Shanazadra saba Raschula

Beyrounate: Mhaharansland Llanka, Ras Abris, Ras Nefidim, Yaisirabad

Emira Raswani Shabrasunni

Beyrounate: Farukand, Emirslund Narhuabad, Ras Surya

Emir Dschadir ibn Tulachim

Beyrounate: Emirslund Alnuphar, Kunchabad, Rathmos Teriliabad

Der Jindiro

Emir Alim ibn Jikhaban

ΔΙΕ ΣΧΑΤΤΕΠΛΑΠΔΕ

ΤΡΑΠΣΥΣΙΛΙΕΠ

Herzogsmark Sokramor

Grafschaft Sildromtal

Grafschaft Windgau

Yol-Ghurmak

ΒΑΡΥΠΚΕΙ

Alptraummark Altzoll

ΦΥΡΣΤΚΟΜΤΥΡΕΙ

ΤΟΒΙΜΟΡΑ

Komturi Mendena

Komturi Eslamsbrück

Komturi Arbasien

Präfektur Shamaham

ΗΕΡΖΟΓ ΑΡΠΓΡΙΜΜ ΒΟΠ ΕΗΡΕΠΣΤΕΙΠ Ä.H. /

LEOPARDO DER ΜΕΧΑΠΙΣΥΣ / ΒΑΛΡΗΜΟΡ ΒΟΠ ΡΥΠΙΠ

Graf Rondradan von Streitzig ä.H.

Baronien: Burmisch, Herzoglich Drachengau, Ebersberg, Herzoglich Ehrenstein, Freudenberg, Granelfels, Hohenlauchwart, Lindenhain, Gräflisch Praske, Schwarzsicheln, Tobelstein, Wattersklamm, Willbergen

Graf Lechdan von Mittelleydingen

Baronien: Eichmoor, Falkenberg, Kathenberg, Herzoglich Künßberg, Gräflisch Liliengrund, Mundtbach, Münzberg, Nevelung, Oberdarpatien, Ogertrift, Viereichen, Herzoglich Windgau, Winsheym

Gräfin Yosmina von Dunkelstein

Baronien: Ällingen, Bergenhus, Kummersfelden, Waischenroth, Gräflisch Windgau

Hohepriesterin Garla Gengris (für den Heptarchen Leonardo den Mechanicus)

Lucardus von Kémet

Baronien: Mark Altzoll, Wassertälern, Westerklotz (zu Teilen)

ΦΥΡΣΤΚΟΜΤΥΡ ΗΕΛΜΕ ΗΑΦΑΧ

Stadtvögtin Yasmina von Darbonia

Baronien: Albersrode, Ällingen, Baruns Pappel, Borowein, Keilerau, Maus, Quellsprung, Rallerfeste, Salvunk, Sardosk, Schwarzbuckel, Ulracht, Wickrath, Zoßberg

Komturi Nissa ay Komra

Baronien: Rauffenberg, Speckfelden, Tesral

Admiralkomturi Sarastro Dorkstein

Baronien: Arbasien, Föhrenhain, Kleinfurt, Muschelstrand, Norbeneck, Ogerbusch, Waldereck, Saldersand, Südwall

Präfektin Dijaosab die Maraske

Baronien: Kohlrungen, Kurkum, Lorgolosch, Lyll, Ostend, Rhoderstein, Shamaham, Zweiseen

AVENTURISCHER ATLAS

INDEX

von Eevie Demirtel und Alex Spohr

Der folgende Index bietet Ihnen eine Übersicht über Ortschaften, Gewässer (Flüsse, Seen, Meere) und Gebirge, sowie alle mit einem Namen versehenen aventurischen Inseln.

Die Sortierung der Begriffe erfolgt nach dem Schema: **Seitenzahl des Atlas/Nummer der Karte.**

A

Abilacht 51/23
Abszint 76/36
Achazak 72/34, 79/37
Achul-Barradh 14/5, 24/10
Ackbar 53/24
Adrak 12/4
Adsiz 71/33
Aeltikan 89/42, 85/40
Aeniko 87/41, 91/43
Aguilon 53/24
Aimar Gor 63/29
Aimar Novad 71/33, 78/37
Aiwiallsburg 51/23
Akidos 66/31
Al'Ahabad 63/29
Al'Anfa 81/38
Al'Berosmim 63/29
Al'Keshir 61/28
Al'Muktur 61/28
Al'Rabat 63/29
Al'Tamur 70/33
Ala 33/14
Alabasqaryah 72/34, 78/37
Alarasruh 54/25
Albenhus 52/24
Albentruz 51/23
Albesh 60/28
Alborath 51/23
Albumin 44/20
Aldenia 67/31
Alderbjerg 34/15
Alderhaag 27/11
Alderow 40/18
Aldiar 23/9, 34/15
Aldyra 59/27
Alemitische Bucht 82/39
Alnuphar 63/29
Alpta-Inseln 8/2
Alrudh 15/5, 25/10
Alrurdan 64/30
Alstfurt 48/22
Alsum 48/22
Alt Bergenbach 46/21
Altaïa 83/39
Altdorf 47/21
Altenfaehr 50/23

Altenfurt 51/23
Althagen 42/19
Altimont 83/39
Altnorden 46/21
Altoum 82/39, 83/39, 84/40
Altsvellt-Sümpfe 37/16
Altzoll 47/21
Amanma-Rudh 14/5, 24/10
Amarash 63/29
Ambelmund 43/19
Ambla 43/19
Ambocebra 52/24
Amboss 53/24
Amdeggyn-Massiv 79/37, 72/34
Amdeggynak 72/34
Amhallah 60/28
Amleth 52/24
Amper (Einukvill) 28/12
Amran Anji 64/30
Anaavi 28/12
Anath 75/35
Anchopal 62/29
Andalkan 79/37, 72/34
Anderath 38/17
Andergast 43/19
Anderstein 35/15, 43/19
Andikan 87/41
Andrafall 43/19
Angbar 52/24
Angbarer See 52/24
Angbodirtal 33/14, 34/15
Ange 44/20
Angenburg 44/20
Ankrabad 62/29
Ankram 59/27
Anpforten 52/24
Ansvell 36/16
Appelhof 46/21
Aram Balayan 84/40
Aran 51/23
Arbasim 61/28
Ardahn 23/9, 33/14
Arenkis 59/27, 67/31
Arinken 59/27
Arivor 59/27
Arjolfsspitze 16/6
Arkis 67/31

Arkossabad 62/29
Arlingen 46/21
Arlinsburg 41/18
Arnlan 47/21
Arraned 43/19
Arras de Mott 45/20
Arrati (Osdask) 68/32
Arsingen 36/16
Artésa 60/28
Arvun 50/23
Arÿios 66/31
Aryn 33/14
As'Far 64/30
Asainyf 8/2
Aschubim 70/33
Ask 29/12
Askanisches Meer 74/35
Aso 12/4
Aspe 29/12
Asperg 60/28
Astarôth 81/38
Atamsee 26/11
Atanwald 21/8
Athyros 66/31
Auen 46/21
Auer 44/20
Auersbrück 44/20
Aumond 27/11, 37/16
Auplog 33/14, 34/15
Auriler 23/9
Auweiler 46/21
Awallakand 62/29
Ayodon 66/31
Azzln 76/36

B

Baburin 54/25
Bactrim 60/28
Bagaillon 53/24, 61/28
Bagfua 62/29
Baghtiar 62/29
Bahín 68/32
Bahr-el-Zulneddin (Loch Harodról) 68/32
Bakir 70/33
Bakrachal 55/25
Baldrom 40/18

Balgerick 40/18
Baliho 38/17, 46/21
Baliri 59/27
Balsaith 38/17
Balträa 66/31
Baltrea 66/31
Banchab 68/32
Bandur 71/33
Bangour 52/24
Bangra 40/18
Banje 70/33
Bara Jamin 63/29
Barbrück 63/29
Barken 46/21
Barqipa 62/29
Barun-Ulah 54/25, 63/29
Beilstatt 43/19
Beilunk 55/25
Beilunker Berge 56/26
Belchenhain 45/20
Beldenheim 45/20
Belew 62/29
Belhanka 59/27, 67/31
Ben-Oni 62/29
Bendrom 47/21
Benivilla 67/31
Beonfirm 37/16
Beonspfort 38/17
Berg 52/24
Bergenus 47/21
Bergthann 54/25
Berik 23/9
Berler 46/21
Bernsteinbucht 8/2
Beskan 72/34
Bethana 59/27
Betrozak 72/34, 78/37
Beysal 62/29, 70/33
Bilhén 67/31
Bilku 87/41, 91/43
Binsböckel 45/20
Bir-es-Soltan 69/32
Birchaluk 63/29
Birgau 40/18
Bitani 45/20, 53/24
Bitterfeld 53/24
Bjaldorn 30/13
Blauenburg 46/21
Blitzacker 52/24, 60/28

Blütenfeld 40/18
 Blutfels 61/28
 Bockhag 51/23
 Bodir 33/14, 34/15, 35/15
 Bodon 33/14, 34/15
 Bodrin 52/24
 Bohlenburg 46/21
 Bomed 59/27
 Bor 64/30
 Boral 53/24
 Boran 64/30
 Borbra 62/29
 Born 29/12, 40/18
 Bornstein 40/18
 Bornwald 39/17
 Borobunth 47/21, 55/25
 Boronsgrund 86/41, 87/41, 90/43
 Borowein 48/22
 Bosquir 61/28
 Braast 52/24
 Brabak 80/38
 Brack 26/11
 Bragahn 52/24
 Brandthusen 31/13
 Brattasö 33/14, 42/19
 Braunenklamm 38/17
 Braunsfurt 38/17
 Braunwasser 38/17
 Brecheisbuch 21/8
 Bredenhag 51/23
 Breida 33/14, 42/19
 Breite 45/20
 Breitenbruck 45/20
 Brelak 68/32
 Brendhil 32/14
 Brendital 55/25
 Brig-Lo 60/28
 Brinask 26/11
 Brinbaum 41/18
 Brindâl 60/28
 Brinna 30/13
 Brograch 31/13
 Brokschal 75/35
 Bruch 26/11
 Brucken 71/33
 Bruk 30/13
 Brydaborn 30/13
 Bucht von Al'Anfa 81/38
 Bugenhog 46/21, 54/25
 Buli 72/34, 79/37
 Bullstadt 40/18
 Buqtah 61/28
 Burg Abagund 51/23
 Burg Agum 52/24
 Burg Arkenheim 47/21
 Burg Auraeth 45/20
 Burg Boronia 46/21
 Burg Crumold 51/23
 Burg Drachenhaupt 39/17
 Burg Draustein 51/23
 Burg Dreistein 45/20

Burg Ehrenstein 47/21
 Burg Falkenwind 45/20
 Burg Geierschrei 52/24
 Burg Lauben 45/20
 Burg Madaleth 46/21
 Burg Mersingen 46/21
 Burg Misamôr 48/22
 Burg Niriansee 51/23
 Burg Osenbrück 45/20
 Burg Ouvenstamm 31/13
 Burg Rabenmund 46/21
 Burg Rudes Schild 53/24
 Burg Tobelstein 47/21
 Burg Ulmenhain 45/20
 Burg Zwingzahn 45/20, 46/21
 Burgheym 48/22

C

Caamajuk (Keamonmund) 17/6
 Calbrozim 51/23
 Calhis 23/9, 34/15
 Calmir 52/24
 Cardhavn 33/14, 34/15
 Carhag-Lo 60/28
 Castarosa 59/27
 Cavazoab 64/30
 Ceamon 17/6
 Centano 59/27
 Chabab 68/32
 Chabira 74/35
 Chag 76/36
 Chalambusen 63/29
 Chaleba 68/32
 Chalinba 67/31
 Challef 63/29
 Chaluk 63/29
 Chalukand 63/29
 Chamir 74/35, 75/35
 Chandiz 75/35, 76/36
 Chaneb 69/32
 Charasim 65/30
 Charypso 82/39
 Charyptik 84/40, 85/40, 87/41, 88/42, 89/42, 90/43, 91/43
 Chefe 63/29
 Chella 60/28
 Chetoba 67/31
 Chi'Khro 77/36
 Chombaich 14/5, 24/10
 Chorhop 74/35
 Chutal 80/38
 Cichanebi-Salzsee 69/32
 Ciragad 53/24
 Clameth 59/27
 Conneach 15/5, 25/10
 Côntris 59/27
 Cophirya 60/28

Cor 20/8
 Cor Berge 20/8
 Crasulet 59/27
 Cres 53/24
 Culming 60/28
 Cumrat 61/28
 Cuoris 67/31

D

Dairuch-See 36/16
 Dâl 60/28
 Darja 62/29
 Darkenloch 15/5, 25/10
 Darpat 54/25
 Darrenfurt 54/25
 Daspota 33/14, 34/15
 Dela 50/23
 Derdingen 39/17
 Dergel 45/20, 46/21
 Dergelheim 46/21
 Dergelmund 55/25
 Dergelstein 45/20
 Despiona 67/31
 Dettenhofen 46/21
 Devensberg 46/21
 Dhargun 70/33
 Dhartaech 15/5, 25/10
 Dhenanto 70/33
 Dibrek 23/9
 Dinglingen 48/22
 Dinoda 72/34
 Dirad 12/4
 Divan Bastrabun 69/32
 Djambulkand 62/29
 Djâset 81/38
 Dobirach 46/21
 Dogul 48/22
 Dohlenfelde 52/24
 Domo Sarkisal 74/35
 Donfanger 44/20
 Donnerbach 38/17
 Donnerbach (Fluss) 38/17
 Donnerzacken 25/10
 Dorgulawend 62/29
 Dornacker 40/18
 Dornensee 53/24
 Dornstein 45/20
 Dornwasser 26/11
 Dorp 46/21
 Dotzen 29/12, 30/13
 Drachensteine 39/17
 Drachenzwinge 39/7
 Drakkarsheim 23/9
 Drakonia 53/24
 Drauhag 30/13
 Drei Klageweiber, die 26/11
 Drift 52/24
 Drileuen 55/25
 Drôl 67/31
 Drollenpfort 46/21

Drolsash 67/31
 Drulga 30/13
 Drunab-See 67/31
 Drunidet 67/31
 Dschimbas 74/35
 Dubar 67/31
 Dudenow 40/18
 Dujar 67/31
 Dunkelbrunn 38/17
 Dunlach 15/5, 25/10
 Dunthark 15/5, 25/10
 Durbosch 55/25

E

Ebelried 47/21
 Ebrin 30/13
 Echas 75/35, 76/36
 Eckelstor 47/21
 Edas 83/39
 Eestiva 20/8
 Efferdas 59/27
 Efferdstränen 55/25
 Efferdûn 33/14, 42/19
 Egelingsfenn 43/19
 Eghöje 24/10
 Eherne Schwert, das 21/8, 31/13
 Ehristar 63/29
 Eichenmoor 47/21
 Eichhafen 43/19
 Einhorngras 27/11
 Einsiedler-See 33/14, 34/15, 68/32
 Einsweiler 31/13
 Einukvill (Amper) 28/12
 Eisenhuett 51/23, 52/24
 Eisenwald 52/24
 Eiszinnen 19/7
 El Arrat 75/35, 76/36
 El'Dhena 70/33
 El'Halem 67/31
 El'Truz 61/28, 62/29
 Elburum 56/26, 64/30
 Elchdorf 41/18
 Eldoret 67/31
 Ele 41/18
 Elenau 41/18
 Elenvina 51/23
 Elger 43/19
 Elkauen 40/18, 41/18
 Elkenacker 41/18
 Elkfurten 41/18
 Elvurund 20/8
 Emerencia 74/35
 Emmer 40/18
 Endivarol 60/28
 Engasal 43/19
 Enqui 26/11
 Enskar 24/10
 Erbarmen 41/18

Erkenstein	61/28
Erkin	61/28
Erlenstamm	54/25
Erlschwerd	39/17, 47/21
Eschenfurt	30/13
Eskenderun	68/32
Eskilsheim	23/9
Eslamsbad	60/28
Eslamsbrück	47/21
Eslamsgrund	53/24
Eslamskesh	55/25
Eslamsroden	45/20
Eslamstreu	60/28
Espen	46/21
Eternen	68/32
Etlaskan	78/37, 71/33

F

Fairnhain	43/19
Falado	53/24
Falkenberg	47/21
Falkenstein	54/25
Farindelwald	43/19
Farlorn	19/7
Farlornschwelle	19/7
Farsh Uruch	63/29
Farsid	59/27
Farukand	55/25
Fasar	62/29
Feldir	34/15
Felsen der klagenden Ahnen	19/7
Felsteyn	33/14, 34/15
Fennekesh	62/29
Feqabab	64/30
Ferchaba	60/28
Ferdok	52/24
Ferein	66/31
Feste Culming	59/27
Feste Feidewald	46/21, 53/24
Feste Hohenstein	54/25
Feste Löwenstein	48/22
Festum	40/18
Festumer Bucht	40/18, 41/18
Festung Freudenberg	47/21
Festung Wolfenstein	48/22
Feuerhaven	48/22
Feuerschweif	68/32
Finnbair See	50/23
Finsterbach	37/16
Finsterer Svellt	37/16
Finsterkamm	37/16, 44/20, 45/20
Fiolbar	43/19
Firnklippen	7/1, 16/6, 17/6
Firunen	40/18
Firuns-Straße	8/2
Firunsbrunn	48/22
Firunsfinger	8/2
Firunshag	28/12, 30/13

Firunswall	25/10
Fischbach	40/18
Fischerdorf	46/21, 54/25
Fjorinswohld	31/13
Flammberger Bucht	41/18
Floerzern	62/29
Flogglond	52/24
Flusswacht	48/22
Foss	20/8
Fouhad	75/35
Franfeld	53/24
Friedhof der Seeschlangen	72/34
Friedland	36/16
Friedwang	46/21
Frigorn	19/7
Frisov	19/7
Frisund	18/7, 19/7
Fürstenhort	52/24

G

Gadang	62/29
Gadar	62/29
Galbenburg	46/21
Galebbogen	52/24
Gallestra	53/24
Gallys	46/21
Gandar	12/4
Gangreb	81/38
Garbeldüne	40/18
Garbeln	40/18
Garén	67/31
Gareth	53/24
Gartimpen	40/18
Gashok	37/16
Gashoker Steppe	37/16
Gassel	46/21
Gaulsfurt	54/25
Gebein	67/31
Gelbe Sichel	29/12
Gemebruch	52/24
Gemhar	43/19
Geran	72/34, 78/37
Gerasim	28/12
Gerbalgan	64/30
Gernat	46/21
Geronsee	59/27
Geronsspitze	60/28
Gevri	32/14
Ghrú	71/33
Ghunash	75/35, 76/36
Gipflak	57/26
Gjalska	15/5, 25/10
Gjalskafjord	15/5
Gjalskerfjorden	14/5, 24/10
Gjalskermund	15/5
Gluckenhag	54/25
Glydwick	51/23
Glyndhaven	8/2
Gnitzelkuhl	54/25

Goldene Bucht	82/39
Goldfelsen	60/28
Goldsholmr	12/4
Golf von Perricum	55/25
Golf von Prem	33/14, 42/19
Golf von Riva	26/11, 27/11
Golf von Tuzak	78/37
Gor	62/29
Gordask	18/7, 28/12
Gôrmel	52/24
Gorschnitz	30/13
Göttertrutz	47/21
Gradnochsjepegurken	31/13
Grambusch	53/24
Gramstein	45/20
Grangor	59/27
Grannerau	53/24
Grassing	46/21
Gratenfels	52/24
Graue Berge	23/9
Grauer Wald	37/16
Gravina	68/32
Greifenberg	45/20
Greifenfurt	45/20
Greifengras	35/15
Grimmfrostöde	10/3
Grimmsvell	36/16
Groenvelden	34/15
Groniza	40/18
Große Öde	37/16
Große Olochtaï	25/10, 33/14, 34/15, 35/15
Großer Fluss	50/23, 51/23, 52/24
Grüne Ebene	29/12
Grünwalden	47/21, 48/22
Guddasunden	32/14
Guladasbîd	78/37
Gulagal	74/35
Güldenfinger	60/28
Güldenfeldt	53/24
Gut Handerthal	37/16
Gut Nebelstein	45/20

H

H'Rabaal	81/38
H'Rudd	69/32, 77/36
Haderstein	39/17
Haegir	23/9
Haffith	52/24
Hagens Hof	46/21
Hagensmoor	48/22
Hainesh	61/28
Haisach	70/33
Halderot	69/32, 76/36
Hallingen	46/21
Hamkeln	40/18
Hammelborn	53/24
Hammerschlag	53/24

Hanfla	81/38
Harasim	56/26
Harben	59/27
Harden	40/18
Hardorp	38/17
Haritz	39/17
Harmlyn	43/19
Harotrud	67/31, 68/32
Harpenstein	59/27
Hartsteen	54/25
Haselhain	54/25
Hassal han Amayin	54/25
Hausen	54/25
Havena	50/23
Hawwah	69/32
Heidenstein	46/21
Heldor	53/24
Hellenstein	53/24
Helmdahl	45/20
Helmenport	64/30
Helsum	40/18
Hemandu	57/26
Hergerdshof	28/12
Herzogenfurt	52/24
Hesindelburg	44/20
Hexenhain	44/20
Hexenus	29/12, 30/13
Hexeninsel	74/35, 74/35
Hexenmühle	53/24
Hilgen	40/18
Hillhaus	27/11
Hiltorp	37/16
Hilval	36/16
Hilvalla	36/16
Hilvalskopf	36/16
Hinterbruch	40/18
Hinzk	40/18
Hira	64/30
Hirschfurt	45/20, 53/24
Hitalan	57/26, 64/30
Hjaldingolf	33/14
Hjaldorberge	33/14
Hjalland	33/14
Hjalsingor	32/14
Hjalsvidra	23/9
Hjedan	34/15
Hochland von H'Rabaal	81/38
Hohe Eternen	68/32
Hoichem	74/35
Hoijangar	23/9
Höllenstein	53/24
Holmotta	23/9
Honingen	51/23
Horasia	59/27
Horeth	46/21
Hornbach	53/24
Hornbeil	45/20
Hôt-Alem	82/39
Hoxforst	45/20
Huab	65/30
Hugesweier	48/22

Hulga 40/18
 Hundred 53/24
 Hundsggrab 45/20
 Hursach 41/18
 Hutzenmoor 37/16
 Hylpia 67/31

I

Ianur 83/39
 Ibonka 87/41, 91/43
 Ifirnet 23/9
 Ifirns Ozean 7/1
 Ifirnshavn 14/5, 24/10
 Ifirnsort 11/3
 Ilderasch 56/26
 Illstan 59/27
 Illsur 48/22
 Iltoken 89/42
 Ilum 30/13
 Illumin 30/13
 Ilvat 86/41
 Imdal 59/27
 Imrah 75/35
 Imsa 75/35
 Ingfallspeugen 43/19
 Ingrakuppen 51/23
 Ingrimport 84/40
 Ingval 42/19, 43/19
 Ingvalla 42/19
 Inirk 12/4
 Inostal 60/28
 Iornu 21/8
 Irberod 39/17
 Ireth 81/38
 Isoldern 48/22
 Istina 67/31
 Ivildoch 50/23
 Ivrinno 62/29
 Izikesh 55/25
 Iziqnedin 62/29

J

Jagotin 30/13
 Jaiban 63/29
 Jalob 81/38
 Jandraskan 78/37, 71/33
 Jannendoch 51/23
 Jarlak 29/12
 Jarlaksgrund 47/21
 Jassafheim 61/28
 Jassuula 40/18
 Javalasi 89/42
 Jekdisit 40/18
 Jennbach 53/24
 Jergan 57/26
 Jilaskan 78/37, 71/33
 Jindir 62/29
 Joborn 43/19

Jonsu 18/7
 Joraani 25/10
 Jurios 53/24

K

Ka'Dornak 72/34, 78/37
 Kabash 68/32
 Kagorah 75/35, 76/36
 Kaiser-Gerbald-Port 18/7
 Kaiser-Raul-Land 82/39
 Kaiserhain 45/20
 Kaldenberg 52/24
 Kalessa 30/13
 Kalleth 43/19
 Kaltstetten 51/23
 Kannemünde 69/32
 Kanto 60/28
 Kap Brabak 80/38, 81/38
 Kap Sanin 90/43
 Kap Walstein 41/18
 Karenow 30/13
 Karkis 12/4
 Karkriwen 39/17, 40/18
 Karkush 36/16
 Karnab 54/25
 Karsina 67/31
 Kathenberg 47/21
 Kaucatan 84/40, 85/40,
 88/42, 89/42
 Keamonmund (Caamajuk) 17/6
 Kefberg 52/24
 Keilerau 48/22
 Kela 18/7
 Kellfall 52/24
 Kellun 50/23
 Kemethis 66/31
 Kendrar 42/19
 Kerbal 61/28
 Keshal Fennek 54/25
 Keshal Taref 55/25, 63/29
 Kethenis 66/31
 Kevûn 47/21
 Khahirion 53/24
 Khalim 70/33
 Khânuba 70/33
 Kharrtak 19/7
 Khattaqh 61/28
 Khefu 81/38
 Khezzara 36/16
 Khôm-Wüste 60/28,
 61/28, 70/33
 Khômblick 60/28, 68/32
 Khoram-Gebirge 61/28,
 62/29
 Khunchom 63/29
 Kibrom 56/26
 Kirma 28/12
 Kirschhausen 40/18
 Klappechs 45/20

Klippag 51/23
 Knoppsberg 54/25
 Komra 61/28
 Koppingen 39/17
 Kord 32/14
 Kornhammer 53/24
 Korushkhand 63/29
 Kosch 44/20, 52/24
 Koschgau 52/24
 Koschim 44/20
 Koschtal 52/24
 Koskjuk 17/6
 Kossike 87/41
 Krabbenbucht 74/35
 Kravik 42/19
 Krayenhorst 44/20
 Kreiben 30/13
 Kremelow 31/13
 Krividhan 69/32, 76/36
 Krs'Zzah 77/36
 Krytzdorf 47/21
 Kullbach 59/27
 Kummerteich 47/21
 Kunchabad 63/29
 Künßberg 47/21
 Kunzk 40/18
 Kuri 20/8
 Kurkum 56/26
 Kuslik 59/27
 Kutaki 66/31
 Kvill 27/11, 28/12
 Kvilljanuk (Kvillquell) 28, 12
 Kvillquell (Kvilljanuk) 28, 12
 Kvirasim 27/11
 Kyndoch 51/23
 Kysira 28/12

L

Lachanshiel 15/5, 25/10
 Lafmih 75/35
 Lamsen 20/8
 Lanan 28/12
 Larsach 40/18
 Larÿios 66/31
 Lassir 23/9, 32/14
 Leconista 74/35
 Leikinen 28/12
 Lemon 28/12
 Lerpín 42/19
 Lervik 42/19
 Leskari 17/6
 Leskaritan 17/6
 Letran 59/27
 Letta 20/8, 21/8, 30/13
 Lettjaskaja 20/8, 30/13
 Letzenbronn 53/24
 Lhasor 74/35
 Liepenstein 52/24
 Likan 53/24
 Liliengrund 47/21

Linker Born 29/12
 Linn 25/10
 Lirnitz 40/18
 Liskor 33/14, 34/15
 Ljasdahl 33/14, 34/15
 Llanego 67/31
 Llanka 56/26
 Loch Harodröl
 (Bahr-el-Zulneddin) 68/32
 Lorfás 68/32
 Lorsol 27/11
 Lowangen 37/16
 Lowanger 37/16
 Lûr 52/24
 Luring 53/24
 Lyckmoor 42/19
 Lÿios 66/31
 Lyngwyn (Havena) 50/23
 Lyngwyn (Honingén) 51/23
 Lyrgach 15/5, 25/10

M

Machsiz 69/32
 Madas Auge 81/38
 Madasee 61/28
 Madrash 70/33
 Mahanobab 72/34, 78/37
 Mahlberch 47/21
 Mahrenhus 29/12
 Makamesch 52/24
 Makka-Oug 15/5, 25/10
 Malatuda 74/35
 Malkid 60/28
 Malkillabad 69/32
 Malmarzrom 53/24
 Malqis 63/29
 Malur 59/27, 67/31
 Mandelihr 38/17
 Manekh-Chanebi 69/32
 Manrek 32/14
 Manrin 32/14
 Mantrash'Mor 60/28
 Maradom 51/23
 Maranklippe 72/34, 79/37
 Marano 53/24
 Maraskan 72/34
 Maraskan-Kette 64/30
 Mardilo 59/27
 Mardramund 54/25
 Marktfelden 48/22
 Marmelund 54/25
 Marudilo 60/28
 Marudret 59/27
 Marvinko 59/27
 Mazazaoab 65/30
 Meer der Sieben Winde
 32/14, 50/23, 51/23, 59/27
 Meiererei Wickrath 48/22
 Meilersruh 39/17, 47/21
 Mendena 48/22

Mendlicum 55/25
 Mendrina 64/30
 Mengbilla 67/31
 Menzheim 46/21
 Merek 34/15
 Merske 33/14, 42/19
 Mesch 52/24
 Meskinneskoje 40/18
 Messergrassteppe 44/20
 Metak 23/9
 Methumis 59/27
 Mhalik 62/29, 70/33
 Mhanadi 61/28,
 62/29, 63/29
 Mhanerhaven 63/29
 Mhanessipur 62/29
 Mherwed 62/29, 70/33
 Mherweggyn 72/34, 78/37
 Mhoremis 59/27
 Mikkan 86/41, 67/31
 Milastein 48/22
 Mirdin 42/19
 Mirham 74/35
 Mirina 61/28
 Misa 48/22
 Mittenberge 38/17
 Miyamat 75/35
 Miyamat 76/36
 Monte Folnor 59/27
 Moorbrück 53/24
 Moosbrunn 46/21
 Moosgrund 38/17, 46/21
 Morbal 68/32
 Morganabad 54/25
 Moribis 62/29
 Morob 81/38
 Mortakh 25/10
 Muchabad 54/25
 Mudrawan 63/29
 Mueschelstrand 48/22
 Mundtbach 47/21
 Mura 67/31
 Murkhal 19/7
 Murolosch 53/24
 Muryt 23/9, 33/14
 Muunasee 26/11
 Mylamas 67/31
 Mysob 80/38, 81/38

Π

Naaulok 29/12
 Nabatil 70/33
 Nabla 43/19
 Nablafurt 44/20
 Nachtschattens Turm
 38/17, 46/21
 Nader 23/9, 34/15
 Nadoret 52/24
 Nadorp 34/15
 Nadrafall 23/9

Naggilah 62/29
 Nagra 80/38
 Nagrach 31/13
 Nagrakoje 31/13
 Nagwa 76/36, 68/32
 Naichech 71/33
 Narhuabad 55/25, 63/29
 Narken 13/4
 Narvasholm 15/5
 Nasha 74/35
 Nasir Malkid 63/29
 Nasirabad 55/25
 Natter 54/25
 Nattersquell 53/24
 Natzungen 45/20
 Naulauki 11/3
 Naumstein 59/27
 Nauriti 17/6
 Nebbachodh 14/5, 24/10
 Nebelmoor 37/16
 Nebelzinnen 17/6, 18/7
 Neersand 41/18
 Neetha 67/31
 Nehult 33/14,
 42/19
 Nelgab 75/35, 76/36
 Nelkra 75/35, 76/35
 Nembutal 52/24
 Nemento 60/28
 Nerenehah 62/29
 Nervuk 59/27
 Neu-Bosparan 87/41
 Neu-Süderwacht 59/27
 Neuhausen 40/18
 Neulowangen 37/16
 Neunaugen-See 38/17
 Nevelung 47/21
 Nevorten 59/27
 Nhira 78/37
 Nhiran 72/34, 78/37
 Nibquell 43/19
 Niellyn 15/5, 25/10
 Niemith 45/20
 Nija 18/7
 Nikkali 84/40, 88/42
 Nikku 18/7
 Nimmerquell 45/20
 Niritul 38/17
 Nivesel 40/18
 Njalsklint 33/14,
 34/15, 42/19
 Njerbusch 45/20
 Njurun-See 34/15
 Norbeneck 56/26
 Norburg 29/12
 Nordaport 15/5
 Nordask 67/31
 Norddrakenburg 43/19
 Nordenheim 46/21
 Nordhag 37/16,
 45/20, 50/23
 Nordvest 42/19

Nordwalserhöhen 30/13,
 31/13
 Nordweide 47/21
 Norhus 36/16
 Nornja 30/13
 Norntal 30/13
 Norresundby 67/31
 Norrevik 33/14
 Nostria 42/19, 50/23
 Notmark 31/13
 Nova Corapia 74/35
 Nuab 64/30
 Nuiuleiken 11/3
 Numesi 87/41
 Nummath 52/24
 Nuran Fien 19/7
 Nuran Kaeeli 26/11
 Nuran Leskari 17/6
 Nuran Riva 27/11, 28/12
 Nuran Trasic 27/11, 28/12
 Nuran Yeti 9/2
 Nuvak 87/41, 91/43
 Nuzzel 53/24
 Nysjunen 29/12

O

O'Habin 62/29
 Oase Achan 60/28
 Oase Al'Rifat 69/32
 Oase Alam-Terekh 61/28
 Oase Birscha 69/32
 Oase El'Ankhra 61/28
 Oase El'Karram 62/29
 Oase Hayabeth 70/33
 Oase Keft 69/32
 Oase Kireh 61/28
 Oase Manesh 69/32
 Oase Shebah 68/32
 Oase Tarfui 70/33
 Oase Terekh 60/28
 Oase Virinlassih 60/28
 Oase Yiyimris 61/28
 Oberangbar 44/20
 Oberer Frisund 29/12
 Oberfels 60/28
 Oberluell 33/14, 42/19
 Oblarasim 28/12
 Obloio (Oblomon) 18/7
 Oblomon (Obloio) 18/7
 Oblotäänen (Oblotin) 29/12
 Oblotin (Oblotäänen) 29/12
 Obogyn 64/30
 Ochsenried 46/21
 Ochsenwasser 46/21
 Ochsenweide 46/21
 Ocker Hügel 74/35
 Ödermoor 37/16
 Ogerwald 15/5,
 25/10
 Ogerzähne 35/15

Ohort 36/16
 Ohzara 67/31
 Okol 40/18
 Olat 38/17
 Olbris 59/27, 67/31
 Olochtai 34/15
 Olport 23/9
 Olrong 56/26
 Ölvirdal 24/10
 Omlad 60/28
 Ommdablabad 54/25
 Ongalo 70/33
 Onjaro 59/27
 Onjet 59/27
 Oppstein 46/21
 Orbatal 51/23
 Orbun 61/28
 Orgils Heim 52/24
 Orkbrand 33/14, 34/15
 Orkenhort 35/15
 Orkenwall 45/20
 Orkgard 33/14, 34/15
 Orkin 23/9
 Orkland 35/15
 Orkschädelsteppe
 33/14, 34/15
 Orkval 36/16
 Ornaldsrast 39/17
 Ornib 43/19
 Orrakhar 36/16
 Ortis 43/19
 Orvil 33/14
 Osdask (Arrati) 68/32
 Otra 41/18
 Ottarje 33/14
 Ottasheim 23/9
 Otterntal 51/23
 Ou'Roboch 70/33, 77/36
 Ouve 31/13
 Ouveymas 31/13
 Overthorn 33/14
 Oyandagh 62/29

P

Paavi 21/8
 Pailos 66/31
 Palakar 66/31
 Pallingen 46/21
 Palmyrabad 54/25
 Pandlaril 38/17
 Parkauki 26/11
 Parsek 59/27
 Patras 75/35, 81/38, 82/39
 Peilinen 33/14, 42/19
 Pekkaani 20/8
 Pekladi 87/41, 91/43
 Pelqana 63/29
 Perain 60/28
 Perainefurten 39/17
 Perainidal 59/27

Perainsgarten 54/25
 Perlenmeer 79/37, 56/26,
 57/26, 72/34, 73/34
 Perricum 55/25
 Persanzing 31/13
 Pertakis 59/27
 Pervin 30/13
 Perz 45/20
 Pfalz Goldenstein 53/24, 54/25
 Pflaz Albengau 52/24
 Pforte von Kabash 60/28
 Pfortenstein 52/24
 Phecadi 59/27
 Phecanowald 51/23, 59/27
 Phenos 58/27
 Phexcaer 34/15
 Phexhilf 59/27, 60/28
 Phrygaios 66/31
 Pildek 60/28
 Pilkamm 40/18
 Pinnacht 75/35
 Plesse 80/38
 Plötzingen 40/18
 Port Corrad 75/35, 76/36
 Port Emer 82/39
 Port Honak 85/40
 Port Kellis 70/33
 Port Peleiston 84/40
 Port Syrdalok 48/22
 Port Visar 82/39
 Port Zornbrecht 76/36
 Porto Paligan 83/39
 Praiosau 47/21
 Praiosdank 71/33, 78/37
 Praiosrug 82/39
 Praiostal 53/24
 Praske 47/21
 Prem 33/14
 Protzingen 47/21
 Puleth 45/20
 Pundred 53/24
 Punin 61/28
 Puspereiken 41/18
 Putras 66/31

Q

Qashuk 71/33
 Qinsay 82/39
 Qir 69/32
 Quaranca 53/24
 Quashuk 63/29
 Quastenbroich 45/20
 Queldunkel 31/13
 Quirod 53/24, 61/28

R

Rab El'Dash 70/33
 Rabangen 36/16

Rabenfeld 47/21
 Rabicum 54/25
 Radersburg 53/24
 Radoleth 60/28
 Radrom 47/21
 Ragath 53/24
 Raker 52/24
 Rakula 52/24
 Rallerfeste 48/22
 Rallersquell 45/20, 53/24
 Ramaúd 59/27
 Ranak 81/38
 Rankaraliretena 46/21
 Rantzig 40/18
 Ranuch 53/24
 Rappenfluhe 46/21
 Ras Abris 55/25
 Ras El'Bir 62/29
 Ras Nefidim 56/26
 Ras Surya 63/29
 Raschtulsturm 61/28
 Raschtulswall 54/25, 61/28
 Rash Lamashu 54/25
 Rashdul 70/33
 Rashid Ra'Ad 76/36
 Rathil 38/17, 39/17
 Rathila 38/17
 Rathmos 64/30
 Ratzingen 60/28
 Raudups 40/18
 Rauffenberg 47/21
 Raxx'Mal 80/38
 Rayyadh 15/5, 25/10
 Rechter Born 29/12, 30/13
 Reelia 11/3
 Regengebirge 74/35, 75/35
 Reichsabtei St. Praiodan 45/20
 Reichsend 37/16
 Reichsforst 45/20
 Reichsweg 45/20
 Rengor 52/24
 Rethis 67/31
 Revennis 54/25
 Rhodenstein 37/16, 45/20
 Rhondur 52/24
 Rhorwed 36/16
 Rhun 66/31
 Rieden 52/24
 Ritterfurt 40/18
 Riva 27/11
 Rivilauken 41/18
 Roab 64/30, 72/34
 Rodasch 51/23
 Rodebrannt 40/18
 Rohalssteg 52/24
 Rohalsweiler 53/24
 Rommilys 54/25
 Ronishagen 70/33
 Rorkvell 36/16
 Rorwhed 26/11
 Rosenteich 53/24

Rotaugensümpfe 31/13,
 40/18
 Rote Sichel 39/17
 Rotwasser 46/21
 Roval 33/14
 Rovamund 33/14, 42/19
 Rovik 32/14
 Rubreth 53/24
 Ruchin 54/25
 Rucken 40/18
 Rudein 38/17, 46/21
 Rukian 33/14, 34/15
 Rulat 48/22, 49/22,
 56/26, 57/26
 Runhag 38/17
 Runin 33/14
 Runinshavn 33/14
 Ruthor 59/27
 Rybon 33/14, 34/15

S

Safo 72/34
 Saijana 79/37
 Saijana 72/34
 Salamandersteine 38/17
 Salderholt 40/18
 Salderkeim 40/18
 Saldersand 56/26
 Salikum 59/27
 Salina 75/35
 Salmingen 53/24
 Salsweiler 31/13
 Salthel 38/17
 Salza 42/19
 Salzerhaven 42/19
 Sameach 70/33
 Samlor 53/24
 Samra 62/29
 San Therbun 53/24
 Sancta Boronia 46/21
 Sant Ascanio 84/40
 Saphina 87/41
 Sarauklis 40/18
 Sardosk 48/22
 Säulen des Himmeln 67/31
 Saz'adzz 80/38
 Schalle 40/18
 Schatodor 56/26
 Schattengrund 51/23
 Schelf 59/27
 Schicksalsbucht 75/35
 Schilfsend 40/18, 48/22
 Schimochen 40/18
 Schlangentodt 53/24, 61/28
 Schleiensee 50/23, 51/23
 Schloss Ilmenstein 30/13
 Schlund 54/25
 Schlüsselfels 40/18
 Schossko 30/13
 Schotzen 40/18
 Schradok 59/27
 Schrotenstein 53/24
 Schuboch 70/33
 Schwadenküste 16/6
 Schwanen 46/21
 Schwarzbuckel 48/22
 Schwarze Sichel 46/21
 Schwarzmos 30/13
 Schwarztannen 53/24
 Schwertbergen 40/18
 Seeheim 46/21
 Seewiesen 43/19
 Selaque 53/24
 Selem 75/35, 76/36
 Selemgrund 76/36
 Selicum 61/28
 Selserbach 28/12
 Selshed 59/27
 Sempl 31/13
 Senalosch 51/23
 Senan 72/34, 78/37
 Serrah 15/5, 25/10
 Serreka 12/4, 22/9
 Serrinmoor 45/20
 Serske 33/14, 42/19
 Seshwick 51/23
 Setepen 82/39
 Setokan 87/41
 Sewak 59/27
 Sewamund 59/27
 Sewerja 30/13
 Shadif, das 69/32
 Shamaham 48/22, 56/26
 Shara 55/25
 Shariwan 63/29
 Shenilo 59/27
 Sherbeth 60/28
 Shilish 67/31, 68/32
 Shinadra 60/28
 Shobila 62/29
 Shoy'Rina 81/38
 Shumir 59/27
 Sibra 36/16
 Sibur 59/27
 Sienna 67/31
 Sigorast 12/4
 Sikram 59/27
 Silas 59/27
 Silberbuchenwald 37/16
 Silberkrone 36/16
 Sileri 18/7
 Siljen 34/15
 Silkwiesen 53/24
 Silling 30/13
 Silz 45/20
 Simiador 62/29
 Simorenia 74/35
 Sindibab 57/26
 Sinoda 72/34, 78/37
 Sinopje 38/17
 Sirmgalvis 40/18
 Sirsinkis 40/18

Sjepengurken 31/13
 Skagali (Skagalju) 18/7
 Skagalju (Skagali) 18/7
 Skardan 42/19
 Skebos 66/31
 Skezellen 42/19
 Skerdu 23/9
 Skerdûn 23/9
 Skjal 33/14
 Skoth Sloch 15/5, 25/10
 Skovbjerg 33/14, 34/15
 Skullen 40/18
 Smamid 62/29
 Smijad 55/25, 63/29
 Sokkina 85/40, 89/42
 Solfurt 52/24
 Sonngrunden 40/18
 Soprieten 40/18
 Sorak 87/41
 Sorbik 59/27
 Sorkten 12/4
 Soroban 61/28
 Souram 84/40, 88/42
 Spinnenberge 82/39
 Spinnried 53/24
 Spogelsen 39/17, 47/21
 Ssd'L 77/36
 St. Praiodan, Reichsabtei 45/20
 Stadt der Toten 30/13
 Steinbrücken 44/20, 52/24
 Steineichenwald 34/15, 35/15
 Steineichenwald, nördlicher 35/15
 Steinhav 19/7
 Sternfeld 37/16
 Steynebruk 53/24
 Stierbuckel 70/33
 Stippwitz 52/24
 Storsjen 34/15
 Sturmfels 46/21, 54/25
 Südask 74/35
 Südmeer 80/38, 81/38
 Südwall 48/22
 Sukkuvelani 87/41, 91/43
 Sundby 32/14
 Svafdûn 33/14, 42/19
 Svall 36/16
 Svallmund 36/16
 Svallter Moor 36/16
 Svalltermoor 36/16
 Svanloch 15/5, 25/10
 Svegan 34/15
 Svellmja 36/16
 Svellt 26/11, 36/16
 Swafnirshem 23/9
 Swafnirrast 14/5, 24/10
 Sylla 82/39
 Sylphur 81/38
 Syneggyn 72/34, 78/37
 Syrrenolt 53/24
 Szinto 76/36, 69/32

T

Taanakauki 11/3
 Taarjukar 10/3
 Taindoch 51/23
 Tal der Türme 40/18
 Taladur 53/24
 Talf 46/21
 Tallon 53/24
 Tamaris 62/29
 Tandosch 51/23
 Tannwirk 45/20
 Tapam-Waba 84/40
 Tarasmin 62/29
 Tarim 75/35, 76/36
 Tarnel 52/24
 Tarschoggyn 72/34
 Tashbar 60/28, 68/32
 Tasilim 54/25
 Tavaljuk 17/6, 27/11
 Tebah 54/25
 Teichenberg 46/21
 Temphis 63/29
 Tenjos 28/12
 Tenos 67/31
 Teralkira 54/25
 Terchab 62/29
 Terekand 63/29
 Teremon 66/31
 Teriliabad 64/30
 Tern 55/25
 Terubis 59/27
 Teshkal 44/20
 Tesralsschlaufe 48/22
 Thaluss-Massiv 70/33
 Thalusa 70/33
 Thalufurt 70/33
 Thalussim 70/33
 Tharschoggyn 79/37
 Thasch 36/16
 Thaschkamm 36/16
 Thegûn 68/32
 Thehiran 67/31
 Then 61/28
 Thendar 75/35
 Thenesh 67/31
 Theringen 36/16
 Therkabas 68/32
 Theves 69/32
 Thinar 23/9
 Thivor 24/10
 Thorwal 33/14, 42/19
 Thorwasra 56/26
 Thoss 33/14
 Thossel 33/14, 34/15
 Thunata 27/11
 Thurand-See 43/19
 Thurana 43/19
 Thurand 43/19
 Tiefenfurt 39/17
 Tiefhusen 36/16

Tikech 69/32
 Tingil 62/29
 Tinquil 70/33
 Tirob 82/39
 Tisal 56/26
 Tizam 47/21
 Tjoila 33/14, 34/15, 42/19
 Tjolmar 26/11, 36/16
 Tobimora 47/21, 48/22
 Tobrische See 48/22, 49/22
 Token 84/40, 88/42
 Tolacas 60/28
 Tommel 42/19, 51/23
 Tommeldomm 43/19
 Toricum 59/27
 Torrias 60/28
 Torsin 30/13
 Torstorsgard 24/10
 Totenmoor 30/13
 Tovalla 67/31
 Tovenkis 67/31
 Trallested 24/10
 Trallik 44/20
 Trallop 38/17
 Trallsky 41/18
 Tränenbucht 70/33
 Trasik 27/11
 Trauerholz 37/16
 Trautemanns Hus 30/13
 Traviarim 51/23
 Traviasturt 54/25
 Travingen 29/12, 39/17
 Treban 32/14
 Treie 30/13
 Trescha 41/18
 Treuenbollstein 51/23
 Triveth 59/27, 51/23
 Trollshoved 33/14, 42/19
 Trollzacken 46/21, 54/25, 55/25
 Trontsand 42/19
 Tsafelde 52/24
 Tsastrand 40/18
 Tsh'Awah 76/36
 Turehall 51/23
 Tuzak 72/34
 Twergenhausen 52/24
 Twergentrutz 44/20, 52/24
 Tylsen 19/7
 Tyrakos 66/31
 Tyrinth 81/38, 82/39

V

Ucuris 82/39
 Uddahjal 23/9
 Udenau 51/23, 52/24
 Uhdenberg 39/17
 Ukuban 61/28
 Ulahbar 62/29
 Ulikkani 86/41

Ulmenau 45/20
 Ulva 27/11
 Unaiekk 87/41
 Unau 69/32
 Unau-Berge 70/33
 Unterfels 59/27
 Untergras 53/24
 Untersternheim 54/25
 Upval 25/10
 Uras 59/27
 Urbasi 59/27
 Urbet 59/27
 Urfan 43/19
 Uru'Achin 76/36
 Usdaran 65/30
 Uslenried 45/20
 Usna 40/18
 Usnadamm 40/18
 Uspiaunen 40/18
 Uta 18/7
 Uuz-Dornak 78/37, 72/34
 Uztrutz 52/24

V

Va'Ahak 81/38
 Vaermhag 33/14, 34/15
 Vairningen 51/23, 52/24
 Valavet 67/31
 Valdahon 47/21, 55/25
 Valenea 53/24
 Vallusa 40/18
 Valpokrug 53/24
 Valpolust 54/25
 Valquir 52/24
 Valquirbrück 53/24, 61/28
 Vardall 42/19
 Varmur 27/11
 Varnheim 33/14, 34/15
 Varnuati 19/7
 Varnyth 43/19, 51/23
 Veharis 55/25, 63/29
 Veliris 59/27
 Venga 59/27
 Vesterbygt 23/9
 Vey 75/35
 Vhelwán 67/31
 Vidsand 33/14
 Viereichen 47/21
 Vierok 53/24
 Vierwinden 31/13
 Vildrom 56/26
 Vilnvad 33/14, 34/15
 Vinay 81/38
 Vinsalt 59/27
 Virport 24/10
 Virud 68/32
 Viryamun 52/24
 Vishia 68/32
 Vishid 61/28
 Volle 30/13

W

Wadi Dschenna	69/32
Wadi Schebanoh	68/32
Wadi Yiyilah	69/32
Wagenhalt	45/20, 53/24
Wagrasha	68/32
Wal-el-Khomchra	69/32
Walakim	63/29, 70/33
Walberge	41/18
Waldbergen	39/17
Walden	30/13
Waldfang	53/24
Waldrast	45/20
Waldsend	46/21
Waller	51/23
Wallerstein	51/23
Walsach	31/13, 41/18
Walserwacht	30/13
Wandleth	54/25
Wanka	68/32
Waraqis	63/29

Wardby	24/10
Warunk	47/21
Waskir	33/14, 34/15
Wasserburg	54/25
Wehrheim	45/20
Weidenau	51/23
Weidensee	29/12
Weidleth	52/24
Weihenhorst	45/20
Weinbergen	60/28
Wen-es-Mocha	62/29
Westenende	59/27
Westerbach	39/17
Westfar	59/27
Weyring	53/24
Widderhörner	41/18
Widdernhall	51/23
Wieha	53/24
Wiesengrund	53/24
Wildenfest	53/24, 61, 28
Wilsemund	53/24
Windhag	51/23
Winhall	43/19

Winneb	68/32
Wobran	67/31
Wolfenhag	52/24
Wolfskopf	46/21
Wosna	30/13
Wotreck	48/22
Wutzenwald	46/21

X, Y, Z

Xorlosch	51/23
Yäger	25/10
Yäisir	63/29
Yakshabar	54/25
Yantibair	51/23
Yäquir	52/24, 59/27, 60/28
Yär-dasham	82/39
Yasamir	53/24
Yasirabad	55/25
Yaspilil	54/25, 62/29
Yennalin	51/23
Yerim Yäleth	55/25

Yerkesh	62/29
Yerkilan	65/30
Yeti-Land	7/1, 8/2
Yleha	82/39
Yöl-Ghurmak (Ysilia)	47/21
Yoledamm	42/19
Yrn	8/2
Yrosa	61/28
Yrramis	37/16
Ysilia (Yöl-Ghurmak)	47/21
Yslisee	47/21
Zabel	46/21
Zackenbergr	54/25
Zagbar	53/24
Zedrakin	62/29
Zinnen	51/23
Zinobab	72/34, 78/37
Zollhaus	39/17
Zorgan	55/25, 63/29
Zshorrkh	76/36
Zwanfirszahn	14/5, 24/10
Zweimühlen	46/21
Zwerch	46/21, 54/25

HERRSCHAFTSGEBIETE

Die nachfolgenden Einträge beziehen auf Herrschaftsgebiete und listen diese noch einmal separat auf. Alle diese Gebiete sind auf den politischen Karten des Atlas zu finden.

A

Abagund	125
Abilacht	125
Adlerflug	131
Agendayo	117
Agum	122
Ähregatter	135, 138
Aiwiallsfest	125
Akidos	118
Al'Berosmim	136
Albengau	126
Albenhus	126
Albentruz	125
Albernia	120, 125
Albersrode	139
Albumin	127
Aldan	117
Aldyra	117
Alhidor	136
Ällingen	139
Almada	120, 122, 123
Alnuphar	137
Alriksmark	128
Alst	132
Altenfaehr	125
Altentrallop	130

Altzoll	135, 138
Ambelmund	126
Angbar	127
Angroschgau	126
Ankrabad	136
Ankram	117
Apelenfelde	138
Aranien	136, 137
Arbasien	139
Arinken	117
Arivor	117
Arkis	118
Arkossabad	136
Arraned	126
Artesa	122
Arvepass	133
Aschenfeld	135, 138
Auersbrück	127
Awallakand	136

B

Baburin	136
Bakrachal	136
Balafür	117
Balderweith	135, 138
Baliho (Stadtmark)	130
Baliiri	117

Baltrea	118
Banchab	119
Bangour	123
Barbrück	136
Bärenau	128
Bärenfang	127
Bärenklamm	127
Barunspappel	139
Baumwassern	125
Becherlingen	132
Beilunk (Mark)	138
Beldenhag	129
Belhanka	117
Beonspfort	131
Berg	126
Bergenus	138
Bergthann	133
Bergwacht	123
Berngau	125
Bibergau	130
Binsenbeck	138
Bir Ternu	137
Birnbrosch	127
Bitterbusch	123
Blaubinge	130
Böckelsdorf	130
Bockshag	125
Bodenbach	134
Bohlenburg	134

C

Bollharschen	126
Bollinger Heide	130
Borobunth	135, 138
Borowein	139
Bosquirien	123
Brachfelde	130
Bragahn	127
Bredenhag	125
Breitenbruck	129
Brelak	119
Brendital	133
Brig-Lo	122
Brigellatt	122
Brindäl	122
Bröckling	134
Brücksgau	134
Brüllenbösen	126
Bughog	128
Burmisch	138
Carinto	117
Caspolet	117
Castarosa	117
Centano	117
Chalinbra	119
Chetoba	117

Cindano	117
Clameth	117
Côntris	117
Cophirya	117
Cres	123
Crumold	125
Culming	122

D

Dalvretta	117
Darja	136
Dergelquell	130
Dergelsmund	134
Dergelstein	129
Dettenhofen	134
Devensberg	134
Dogulgau	139
Dohlenfelde	126
Donfanger	129
Dorgulawend	136
Dornensee	128
Dornstein	130
Drachengau	138
Drachenstein (Tobrien)	132
Drachenstein (Weiden)	131
Drakfold	127
Draustein	125
Drift	127
Drîleuen	135, 138
Drôl	119
Drôlsash	119
Dubar	118
Dubios	123
Dunkelforst	127
Dunkelsfarn	129
Dürsten-Darrenfurt	133

E

Ebersberg	138
Ebersfeld	132
Echsmoos	134
Eckelstor	135, 138
Efferdas	117
Ehrenstein	138
Eichenwald	125
Eichmoor	138
Eisenhuett	126
Eisenrath	132
Eisenstein	126
Eisenwald	126
Elburum	137
Eldoret	119
Erlenstamm	128
Erlschwert	132
Eslamsgrund	128
Eslamsroden	129
Espen	130

F

Fairnhain	125
Falado	123
Falkenberg	138
Falkenstein	128
Falkenwind	128
Farsid	117
Farukand	137
Feidewald	128
Feldharsch	129
Felsfelden	117
Ferdok	127
Finsterkamm	129
Finsterrode	129
Firnholz	126
Firunsschilfen	132
Flachstein	124
Floeszern	136
Flogglond	122
Föhrenhain	139
Föhrenkuppe	139
Franfeld	123
Freie Stadt Havena	125
Fremmelsfelde	128
Freudenberg	138
Friedwang	134
Fuchsgau	126
Fuchshag	131
Fulni	117
Fürstenhort	127
Fürstkomturei	139
Fuxwalden	125

G

Gabelweyhe	132
Gadang	133, 135
Galbenburg	134
Galebquell	126
Gallstein	128
Gallys	134
Garetien	120, 121, 128
Garnelhaun	127
Geiersgau	122
Geistmark	127
Gemhar	125
Gemharsbusch	125
Gerbaldsmark	128
Gerbenwald	133
Gernebruch	126
Gilforn	117
Gluckenhag	133
Glydwick	125
Gnitzenkuhl	133
Gorbingen	133
Grafenmark Havena	125
Graî	139
Granelfels	138
Grangor	117

Grassing	134
Gratenfels	126
Gravinella	119
Greifenau	135, 138
Greifenberg	129
Greifenfurt	120, 129
Greifenfurt (Mark)	129
Greifenhorst	129
Greifenklamm	124
Greifenpass	127
Grenzmarken	125, 139
Grünau	138
Grünauen	132
Gugelforst	135, 138
Güldenbag	117
Güldenarsch	132

H

Haffith	122
Hahnfels	131
Haldurias	117
Halhof	128
Hallingen	134
Halsmark	128
Hammerschlag	127
Hartsteen	128
Haselhain	133
Hasenfeld	129
Havena (Freie Stadt)	125
Havena (Grafenmark)	125
Heidlingen	132
Helbrache	129
Heliopolos	118
Hengefeldt	133
Herbonia	127
Hérisson	123
Herzogenthal	131
Hesindelburg	129
Hexenhain	129
Hirschfurten	128
Hlûtars Wacht	126
Hohelucht	125
Hohenfels	125
Hohenlauchenwart	138
Holdan	117
Höllenstein	128
Hollerheide	130
Honigen	125
Horasreich	117, 118, 119
Hundsgrab	129
Hussbek	117
Hutt	128
Hylailos	118
Hylpia	118

I

Ilsur	132
Immlingen	134

Imrah	123
Ingerimms Steg	131
Ingerimmsschlund	128
Inostal	122
Iziqedim	136

J

Jannendoch	125
Jennbach	123
Jindir	136
Jurios	123

K

Kabash	117
Kaldenberg	126
Karsina	119
Keilerau	139
Keshâl Taref	137
Kethas	118
Kethenis	118
Kevûns Brück	132
Khabosa	122
Khahirios	123
Khalôd	119
Khômwacht	117
Kleinfurt	139
Klippbag	126
Knoppsberg	133
Kohlrungen	139
Königsgau	129
Königsweber	134
Kornfelden	130
Kornhammer	123
Kosch	120, 127
Koschgau	127
Koschim	127
Kranick	126
Kressenburg	129
Kummersfelden	138
Kunchabad	137
Künßberg	138
Kurkum	139
Kuslik	117
Kutaki	118
Kyndoch	126

L

Land Perrinmarsch	133
Lardos	118
Leihenbutt	128
Lieliengrund	138
Liepenstein	126
Linara	128
Lindhain	138
Linneth	117
Llanka	137

Lorgolosch 139
 Lorgoloschs Ring 139
 Ludgenfels 126
 Lûr 127
 Luring 128
 Lyll 139
 Lyngwyn 125

M

Maich 139
 Malur 117
 Mantrasch‘Mor 117
 Mardershöh 128
 Mardilo 117
 Mark Beilunk 138
 Mark Greifenfurt 129
 Marken 134
 Marmelund 136
 Marudret 117
 Maus 139
 Mauterndorf 130
 Meidenstein 134
 Meilingen 126
 Mendlicum 136
 Menzheim 130
 Mesch 122
 Metenar 127
 Methumis 117
 Mhoremis 117
 Mikram 119
 Misafelden 132
 Misamündel 132
 Mistelhausen 134
 Mittelreich 120, 121
 Mittenberge 130
 Molav 123
 Montalban 117
 Montarena 117
 Moorbrück 127
 Moosgrund 130
 Morbal 119
 Moribis 136
 Muchabad 136
 Mundtbach 138
 Münzenberg 138
 Muschelstrand 139
 Mylamas 118

Π

Nablafurt 126
 Nadoret 127
 Nardesfeld 129
 Narhuabad 137
 Nasir Malkîd 136
 Nasirabad 136
 Natterngras 138
 Nattersquell 128
 Nutzungen 128

Nebelstein 129
 Neerbusch 128
 Neetha 119
 Nemento 123
 Nerenenah 136
 Nervuk 117
 Neuborn 134
 Nevelung 138
 Niamor 125
 Niederhoningen 125
 Niriansee 125
 Norbeneck 139
 Nordhag 125, 130
 Nordhain 123
 Nordheim 130
 Nordmarken 120, 126
 Nordweide 132

O

Oberangbar 127
 Oberdarpatien 138
 Ochsenblut 128
 Ochsenklotz 135, 138
 Ochsenweide 134
 Ogerbusch 139
 Ogertrift 138
 Ogils Heim 126
 Olbris 117
 Onjaro 117
 Oppstein 134
 Orbatal 125
 Orkenwall 129
 Osenbrück 128
 Ostend 139
 Osthagen 124
 Östlingen 131
 Otterntal 125
 Ouhan 139

P

Paggenau 126
 Pailos 118
 Pallingen 130
 Palmyrabad 136
 Pandlaril 130
 Parsek 117
 Perainenstein 130
 Perricum 121
 Perricum (Markgrafschaft) 133
 Pertakis 117
 Phecadien 122
 Phecanostein 117
 Phenos 118
 Phexhilf 122
 Phrygaios 118
 Piastinza 117
 Pildek 122

Praiosau 135, 138
 Praske 138
 Puleth 128
 Pulverberg 134
 Punin (Stadtmark) 123
 Putras 118

Q

Quastenbroich 129
 Quellsprung 139
 Qyandagh 136

R

Rabenfeld 135, 138
 Rabenmark 121, 134, 135
 Rabensbruck 128
 Rabenstein 126
 Radoleth 117
 Radrombusch 138
 Ragathsquell 123
 Rallerfeste 139
 Rallerspfort 128
 Ramaúd 117
 Rammholz 134
 Randersburg 128
 Rappenfluhe 134
 Ras Abris 137
 Ras Nefidim 137
 Ras Surya 137
 Rathmos 137
 Rauffenberg 139
 Raulsmark 128
 Rechthag 135, 138
 Reichsend 130
 Reichsgau 128
 Reichsweg 129
 Reiherstelz 132
 Retogau 128
 Revennis 136
 Rhoderstein 139
 Rickenhausen 126
 Riedenburg 126
 Rodaschquell 126
 Rohalssteg 127
 Rommily (Mark) 134
 Rondbirge 124
 Rosenbusch 134
 Rosenteich 123
 Rotenforst 131
 Rotenwasser 130
 Rotenzenn 135, 138
 Roterz 127
 Rubreth 128
 Ruchin 128
 Rumpenfels 132
 Ruthor 117

S

Saldersand 139
 Salicum 117
 Salthel 131
 Salvunk 139
 Salzstiege 124
 Sardosk 139
 Schallingspfort 132
 Schattengrund 124
 Schattenlande 138, 139
 Schelak 122
 Schlegelstein 139
 Schlotz 134
 Schlundgau 128
 Schnakensee 126
 Schnattermoor 132
 Schnayttach 129
 Schneeag 130
 Schradok 117
 Schroffenfels 131
 Schrotenstein 123
 Schwanenbruch 128
 Schwarzbuckel 139
 Schwarzenstein 131
 Schwarzsicheln 138
 Schwarztannen 128
 Schweinsfold 126
 Schwertleihe 126
 Schwürzhofen 132
 Selaque 123
 Selzerino 117
 Sensenhöh 135, 138
 Serrinmoor 128
 Seshwick 125
 Sewamund 117
 Shamaham 139
 Shara 136
 Shumir 117
 Sibur 117
 Sichelgau 130
 Sighelmsmark 128
 Silas 117
 Silbertal 117
 Silz 128
 Sindelsaum 127
 Smijad 137
 Sonnenmark 121, 138
 Speckfelden 139
 Spogelsen 132
 Stadtmark Punin 123
 Stanniz 127
 Sturmfels 133
 Suderstein 119
 Südhag 124
 Südwall 139
 Sulaminsmark 136
 Syrrenholt 128

T

Taladur	123
Tälerort	135, 138
Tamaresh	136
Tandosch	126
Tannwald	125
Tannwirk	128
Tarasmin	136
Taubental	122
Tebahan	136
Teichenberg	130
Tenos	118
Teralkira	136
Teriliabad	137
Terubis	117
Tesral	139
Thangolforst	122
Theniran	119
Tikalen	117
Tirandur	132
Tizamsquell	132
Tobelstein	138
Tobimora	132, 139
Tobrien	121, 132
Tommeldomm	125
Tommelgau	125
Tommelsbeuge	126
Toricum	117
Torvilio	117
Trallop (Stadtmark)	130
Transysilien	138
Trappenfurten	126
Traviamark	121, 134
Traviarim	125
Treublatt	132
Trollnase	133
Trollsgau	135, 138
Trollstät	135, 138

Trutzenburg	135, 138
Tyllos	118
Tyrakis	118

U

Ucurino	117
Uhdewald	131
Ulmenhain	128
Ulrecht	139
Ungolfsthann	132
Untersterneim	136
Urbeltor	126
Urkenrut	130
Uslenried	128
Utztrut	127

V

Vairingen	126
Valavet	119
Valdahon	139
Vallusa	132
Valpokrug	123
Veharis	136
Veliris	117
Vellberg	133
Viehewiesen	128
Viereichen	138
Vierok	128
Vinansamt	127

W

Waischenroth	139
Waldereck	139
Walderwacht	123

Waldfang	128
Waldleuen	130
Waldmarkt	134
Waldwacht	127
Wallersrain	125
Wangelwilden	138
Wanka	119
Waraqis	136
Warunk	138
Warunk (Markgrafschaft)	135
Warunkei	121, 135, 138
Wasserburg	133
Wassertälern	135, 138
Wedengraben	126
Wehrheim	134
Weiden (Baronie)	130
Weiden (Herzogtum)	121, 130, 131
Weidenau	125
Weidenhag	130
Weidleth	126
Weihenhorst	129
Weissbarün	133
Weissengau	124
Wengenhalm	127
Westenende	117
Westerklotz	135, 138
Westfar	117
Westpforte	125
Wettershag	124
Wettersklamm	138
Weyringen	125
Wickrath	139
Widdernhall	124
Wildermark	121
Willbergen	138
Windehag	125
Windgau	139
Windhag	120

Windhag	124
Winhall	125
Winsheym	138
Witzichenberg	126
Wobran	119
Wolfenbinge	130
Wolfsstein	126
Wolkenried	134
Wutzenwald	134

X, Y, Z

Xorlosch	126
Yakshabar	136
Yalaid	137
Yantibair	125
Yaquirbruch	117
Yasairabad	137
Yasamir	123
Yerkesh	136
Ylvidoch	125
Zackenber	133
Zagbar	128
Zalgo	129
Zippeldinge	131
Zollhaus	131
Zossberg	139
Zumbelweide	135, 138
Zweiflingen	128
Zweimühlen	134
Zweiseen	139
Zwerch	134
Zwischenwasser	127

AVENTURIEN

Aerleben

ertorschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*



Das Schwarze Auge

AVENTURISCHER
ATLAS

AVENTURISCHES
KARTENWERK
IM JAHR 1035 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

Mit VIELEN
FARBKARTEN
AVENTURIENS

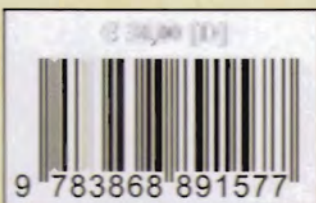
AVENTURISCHER ATLAS

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER

Der Aventurische Atlas versammelt alle Regionalkarten Aventuriens und präsentiert die unterschiedlichen geographischen Regionen des Kontinents in einem größeren und spielfreundlicheren Maßstab als bisher. Damit liegen erstmals die Karten ganz Aventuriens in einem Band vor, den man schnell und einfach während des Spiels nutzen kann. Ergänzt werden die Karten durch erläuternde Texte, die die Besonderheiten der einzelnen Regionen kurz zusammenfassen und auf den aktuellen Stand des Jahres 1035 BF bringen.

Darüber hinaus enthält der Aventurische Atlas politische Karten, die die aktuellen Grenzen des Horas- und des Mittelreiches, Araniens und der Schattenlande abbilden und weiterhin die Grafschafts- und Baroniesgrenzen dieser Reiche Provinz für Provinz zeigen. Diese Lehnskarten werden durch eine Auflistung der aktuellen Herrscher ergänzt, vom Horas und der Kaiserin des Mittelreiches über die Provinzherrn der übergeordneten Lehen bis hin zu den Grafen und Emiren. Damit liegt erstmals auch die komplette Lehnskarte des Mittelreiches und des Horasreiches vor, so dass Spielerinnen und Spieler sich dort leichter zurechtfinden.

Diese Spielhilfe ergänzt und erweitert die Geographia Aventurica sowie die einzelnen Regionalspielhilfen. Zum Spiel in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt; Kenntnis der erweiterten Regeln der Geographia Aventurica und der Zoo-Botanica Aventurica ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



ISBN 978-3-86889-157-7



www.ulisses-spiele.de

12062