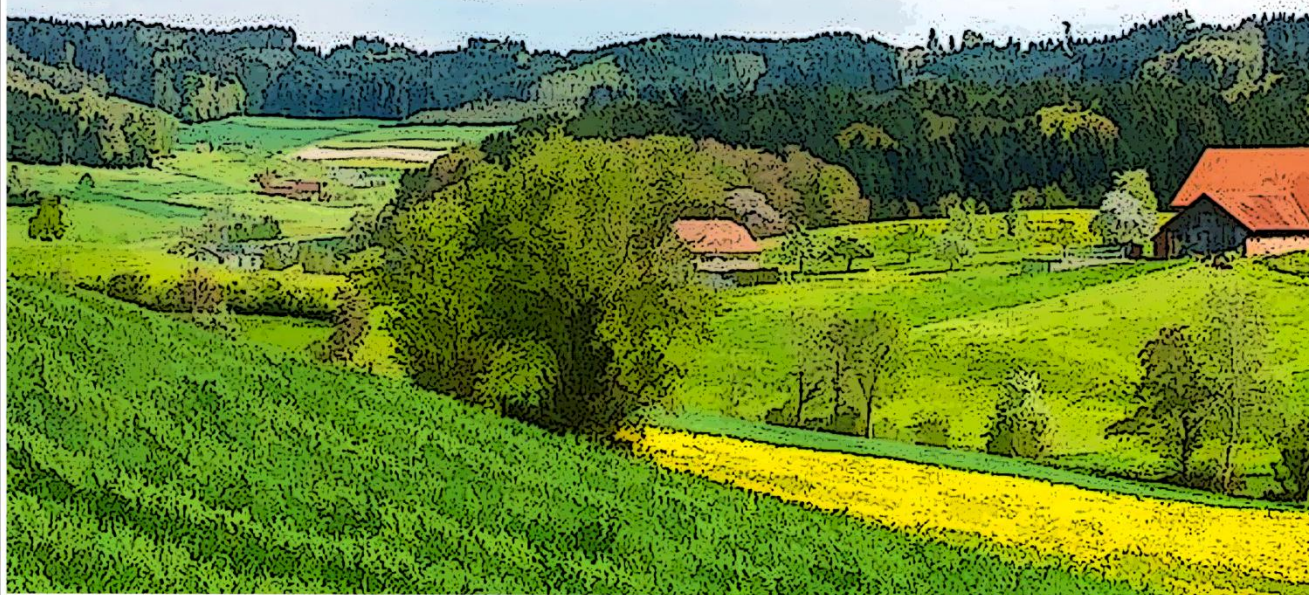


Benjamin Morgenroth

**BRAVIA**  
& WEITERE LÄNDER



# BRAVIA

&

weitere Länder

von Benjamin Morgenroth

4. Auflage  
20. Jinva 3238

*Für Elli, Ellice, Edna & Elmi*

## Inhalt

<b>VORWORT .....</b>	<b>6</b>
<b>DIE WELT .....</b>	<b>7</b>
<b>DIE KONTINENTE .....</b>	<b>9</b>
<b>DIE KÖNIGREICHE .....</b>	<b>9</b>
<b>DIE VÖLKER .....</b>	<b>10</b>
ZWERGE .....	12
MENSCHEN .....	13
ELFEN .....	14
HALBLINGE .....	15
ORKS .....	16
<b>KREATUREN &amp; MONSTREN .....</b>	<b>18</b>
DRACHEN .....	20
GOBLINS .....	20
TROLLE .....	21
TODESFEEN .....	21
NIXEN .....	22
RIESEN .....	22
<b>DIE KÖNIGREICHE .....</b>	<b>24</b>
<b>BRAVIA .....</b>	<b>25</b>
REGIONEN .....	25
STÄDTE & ORTE .....	25
POLITIK .....	26
RELIGION .....	26
<b>ALBION .....</b>	<b>29</b>
REGIONEN .....	29
STÄDTE & ORTE .....	29
POLITIK .....	29
RELIGION .....	30
DIE ELFEN-PORTALE .....	30
<b>ORKLAND .....</b>	<b>32</b>
REGIONEN .....	32
STÄDTE & ORTE .....	32
DER BRAVISWALL .....	33
POLITIK .....	33
RELIGION .....	34
<b>UNABHÄNGIGE REGIONEN .....</b>	<b>36</b>
DAS REICH DER PIRATEN .....	36

<b>DAS ALLTÄGLICHE LEBEN IN BRAVIA .....</b>	<b>37</b>
<b>ARBEIT.....</b>	<b>38</b>
<b>GILDEN .....</b>	<b>38</b>
GILDE DER KRIEGER.....	39
GILDE DER MAGIER .....	39
GILDE DER ABENTEURER.....	40
GILDE DES HANDWERKS .....	41
<b>RECHT UND ORDNUNG .....</b>	<b>43</b>
STRAFEN .....	43
<b>KRIMINALITÄT .....</b>	<b>43</b>
VEREINTE DIEBE .....	43
ORGANISierter TOD .....	44
<b>PROSTITUTION.....</b>	<b>44</b>
<b>HEILFÜRSORGE .....</b>	<b>44</b>
<b>DER BRAVIA KURIER.....</b>	<b>46</b>
<b>DAS JAHR UND SEINE BESONDERHEITEN .....</b>	<b>46</b>
TAGE & MONATE.....	46
FEIERTAGE & FESTE .....	47
EIN GANZ BESONDERES FEST.....	47
<b><u>ANHÄNGE .....</u></b>	<b><u>48</u></b>
<b>EINIGE MEILENSTEINE DER GESCHICHTE BRAVIAS IN STICHPUNKTEN .....</b>	<b>49</b>

# VORWORT

Lieber Leser,  
Liebe Leserin,

Bei dem Ihnen vorliegenden Buch handelt es sich um die vierte Auflage meines Buches "*Bravia & weitere Länder*". Ich sah mich aus mehreren Gründen zur Herausgabe dieser vierten Auflage veranlasst: Zum einen wurde jedes an Händler ausgelieferte Exemplar dieses Buches verkauft, zum anderen gab es zahlreiche Zuschriften enthusiastischer Leser, die sich Anpassungen und Ergänzungen zu dem existierenden Werk wünschten.

Zuletzt widme ich meine Zeit dieser Neuauflage auch deshalb, weil mich vor einiger Zeit das Schreiben eines Repräsentanten des *Albionischen* Königshauses erreichte, in dem man mir mangelnden Respekt vor der Obrigkeit und dem Volk der Elfen gegenüber vorwarf und von mir einen etwas weniger "schnippischen" Umgang mit der Wiedergabe elfischer Kultur forderte.

Das Buch "*Bravia & weitere Länder*" richtet sich an all jene, die sich in aller Schnelle ein grundlegendes Wissen über unser Königreich aneignen wollen, seien sie zugereist oder wurden in ihrer Vergangenheit einfach nur nicht maßgeblich darin unterrichtet. Zwar werden auch grundsätzliche Informationen über *Albion* und *Orkland* vermittelt, der Fokus liegt aber eindeutig auf den Gegebenheiten des westlichen Königreiches.

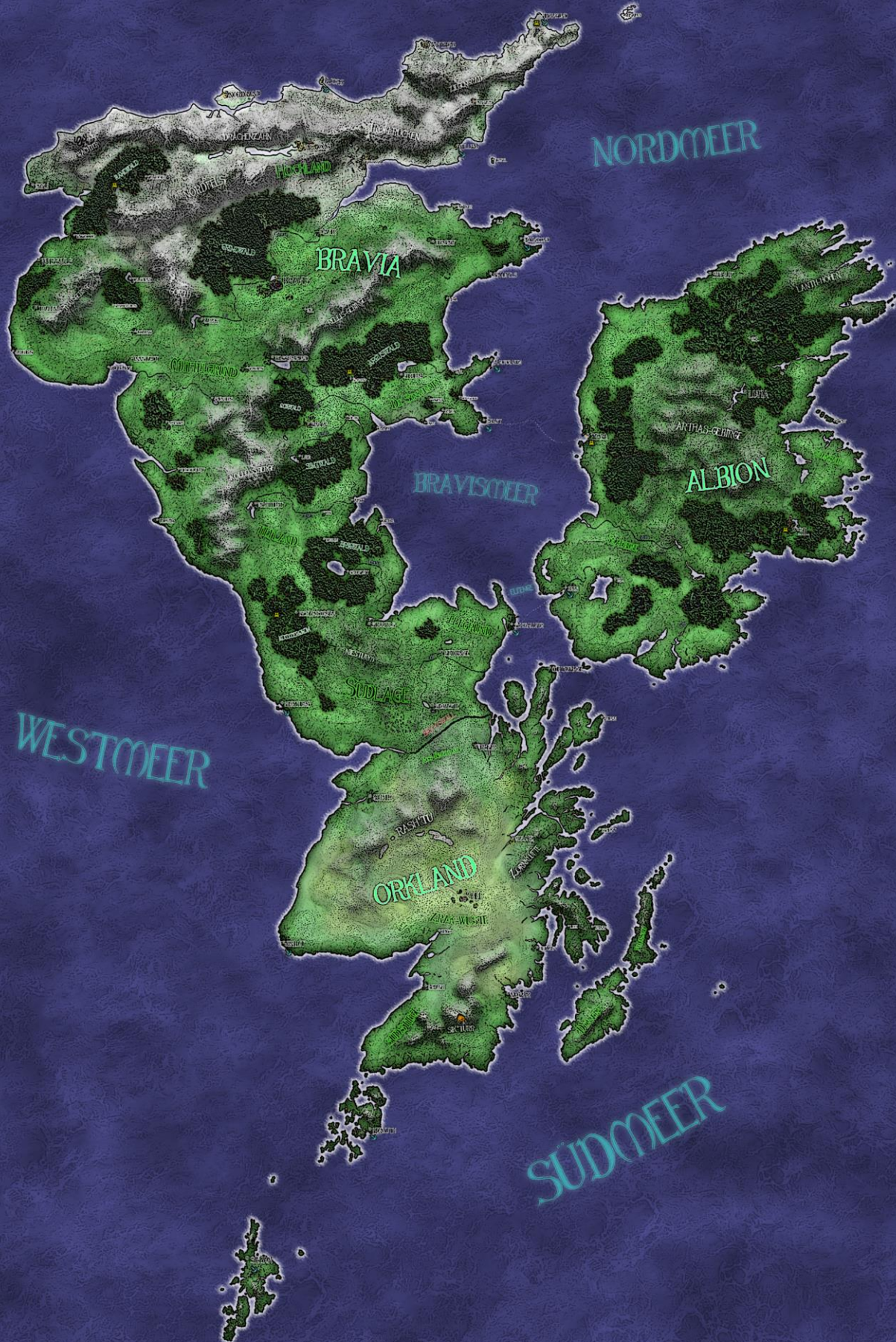
Ich habe die in diesem Buch zusammengetragenen Fakten sorgfältig recherchiert, kann aber nicht für jede meiner dafür verwendeten Quellen bürgen. Viele der zugrunde liegenden Schriftstücke sind unvollständig oder wurden im Laufe der Jahrtausende mehrfach übersetzt. Zudem basieren einige Abschnitte dieses Buches auf den Erfahrungsberichten verschiedener Personen, die ich oder freiwillige Unterstützer meiner Arbeit persönlich befragt haben. Diese Umstände führen dazu, dass manche, in diesem Buch geschilderten Sachverhalte, fehlerhaft sein können.

Sollten Sie in konkreten Fällen der Meinung sein, es besser zu wissen, freue ich mich über eine Zuschrift ihrerseits. Bitte geben sie in dieser Zuschrift neben der eigentlichen Korrektur auch nachvollziehbare Quellen an, die Ihre Auskünfte untermauern.

Nun aber wünsche ich Ihnen viel Spaß bei der Lektüre dieses Buches! Mögen Sie ein friedvolles Leben als Bürger oder Besucher *Bravias* führen!

## Kapitel 1

# DIE WELT



DIE WELT

**H**allo Reisender und herzlich willkommen in *Bravia*, dem westlichen Königreich inmitten der Weltmeere!

Zunächst möchte ich Euch die uns bekannte Welt samt ihrer Ländereien vorstellen. Im Anschluss darauf erfahrt ihr, auf welche Zeitgenossen ihr in *Bravia* treffen werdet und ob sie Euch wohlgesonnen sind.

Der dritte Abschnitt macht Euch mit einigen der gefährlichen Kreaturen vertraut, die das Leben in unserem Königreich prägen.

Im vierten Kapitel widme ich mich den einzelnen Königreichen und ihren Besonderheiten im Speziellen.

Zu guter Letzt gibt es einige Ratschläge, wie sich ein dauerhaftes Leben in *Bravia* gestalten lässt. So manch einer wird die Küsten dieses Landes betreten und mehr als nur einen Ausflug vor sich haben. All jenen sei nahe gelegt, einer Arbeit nach zu gehen. Glücklicherweise bietet dieses Königreich so manches Feld, in dem es sich zu betätigen lohnt!

**S**eid ihr ein geborener *Abenteurer*? Ein *Krieger*? Ein *Magier*? *Bravia* bietet so gut wie jeder Neigung einen Platz!

Sicher habt ihr viele Fragen über dieses und jenes. Dieses Kapitel soll Euch mit den grundlegenden Dingen unserer Welt vertraut machen, selbst wenn ihr diese bereits kennt!

Nun also viel Spaß bei der Entdeckung des wundervollen und unvergleichlichen Königreichs *Bravia*!

## DIE KONTINENTE

**D**ie uns bekannte Welt besteht aus einem Kontinent im Westen und einer östlich davon gelegenen Insel. Beide Landmassen werden von den Weltmeeren umgeben und durch das so genannte *Bravismeer* voneinander getrennt.

Der westliche Kontinent wird von den meisten seiner Bewohner als *Felsland* bezeichnet. Die östlich von *Felsland* gelegene Insel trägt den Namen *Albion*.

Es ist nicht auszuschließen, dass sich abseits der uns bekannten noch weitere, bisher unentdeckte Kontinente jenseits der Meere befinden. Hier und da schnappt man bei Gesprächen mit Seefahrern in einer der Hafentavernen Geschichten von mysteriösen Inseln oder Küsten auf, die auf keiner Karte bezeichnet sind. Bei manchen dieser Erzählungen handelt es sich aber mit Sicherheit um Rum-getränkten Seemansgarn.

Einige Magier und andere Gelehrte vermuten neben der unseren eine Vielzahl von fremdartigen Welten, die jenseits unseres Wahrnehmungsvermögens liegen. Ich greife das Thema im Abschnitt über das elfische Königreich *Albion* auf.

## DIE KÖNIGREICHE

**U**nsere Welt ist zum jetzigen Zeitpunkt in drei große Königreiche aufgeteilt, die sich einen Großteil der Landmassen teilen (oder teilen müssen). Bei diesen Königreichen handelt es sich um *Bravia*, *Albion* und *Orkland*.

Die wenigen unabhängigen Regionen der uns bekannten Welt werden im entsprechenden Kapitel beschrieben.

## Kapitel 2

# DIE VÖLKER

In den Gefilden dieser Welt leben zahlreiche, sehr unterschiedliche geartete Völker. Neben vielen, geringer an Zahl und Macht auftretenden (manch einer möchte *unbedeutenden* sagen) Gattungen sind es vor allem *Menschen, Elfen, Zwerge, Orks & Halblinge*, die sich hervorgetan haben.

Das Königreich *Bravia* ist, so lange man es zurückverfolgen kann, stets die Heimat der Menschen, Zwerge und Halblinge gewesen. Nur wenige (freundlich gesonnene) Orks haben sich hier niedergelassen, leben sie doch vor allem in ihrer Heimat, dem *Orkland*.

Heutzutage dauert es zwar nicht lange, bis man auf Wanderungen durch das Königreich dem ein oder anderen Elf begegnet, ursprünglich stammt dieses Volk aber von der magischen (zumindest behaupten die Elfen, sie wäre es) Insel *Albion*.

In (oder *auf*, je nachdem ob man *die Insel* oder *das Königreich* meint) *Albion* leben zwar also überwiegend Elfen, allmählich durchmischt sich das Volk der Insel aber zunehmend mit Menschen und Halblingen.

Die Entstehung der verschiedenen Völker dieser Welt (mit Ausnahme der *Elfen* und *Orks*) wird in den *ewigen Büchern* beschrieben, einer überlieferten Sammlung an alten Sagen vom *Beginn der Zeit*. Die ursprünglichen Verfasser dieser Bücher sind unbekannt, ihr Wahrheitsgehalt mindestens fraglich. Da sich einige Ereignisse und Umstände, von denen in den *ewigen Büchern* erzählt wird, jedoch zweifelsfrei beweisen oder ihre Folgen auch heute noch erkennen lassen, muss man ihnen wohl einen gewisse Tatsächlichkeit zugestehen.

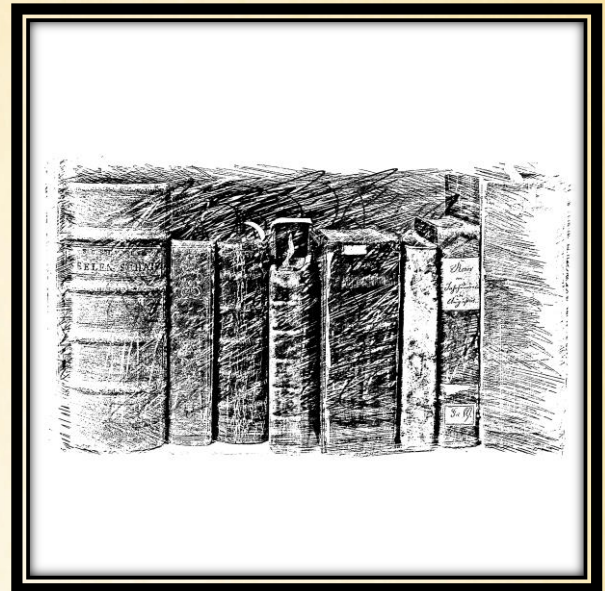


Abbildung 1: Kopien der ewigen Bücher

Ich werde mich bei der Beschreibung der verschiedenen Völker relativ kurz fassen, dürften die meisten Leser dieses Buches doch bereits in ihrer Kindheit mit den Texten der *Bücher* in Berührung gekommen sein.

## ZWERGE



Abbildung 2: Zwerg

**Z**werge sind menschenähnliche, kräftige und robuste Wesen, welche über einen ausgeprägten Bartwuchs verfügen. Sie sind wesentlich kleiner als die meisten Menschen, dafür aber größer als *Halblinge*.

Die meisten Zwerge besitzen überragende handwerkliche Fähigkeiten, was sie zu hervorragenden Mechanikern macht. Besser als jedes andere Volk verstehen sie es, komplizierte Maschinen zu entwerfen und zu bauen. Diese Talente haben die Zwerge vor allem dazu genutzt, den Bergbau effizienter zu gestalten und überwiegend in ihre Obhut zu bringen. Selbst die wenigen, von Menschen geleiteten Minen *Bravias* verwenden zum Abbau der wertvollen Erze von Zwergenhand erschaffene Apparaturen.

Neben dem Handwerk schätzen die Zwerge auch die Künste des Kampfes sehr. Dabei setzen Sie bevorzugt Äxte und Hämmer ein.

Magier, sowie Magie im Allgemeinen, betrachtet man eher argwöhnisch. Was nicht durch Fleiß und Talent und ohne „faulen

Zauber“ erreicht werden kann, taugt in den Augen der Zwerge nur wenig.

Die eigene Familie genießt in diesem Volke einen hohen Stellenwert. Zwerge organisieren sich oft in riesigen Familienclans, die sich mehrmals jährlich zu Feierlichkeiten zusammenfinden. Die Loyalität innerhalb dieser Gemeinschaften ist beispiellos und kann auf eine viele Generationen anhaltende Tradition zurückblicken.

**J**unge Zwerge müssen die *Clanältesten* respektieren und sie unterstützen. Die strenge Ordnung der Zwerge und die Aufgabentrennung der Geschlechter (Frauen - Haushalt, Männer - Kampf/Handwerk) geriet mit der Zeit ins Wanken, denn die Geburtenrate ist sehr gering. So gibt es nun auch weibliche Clanoberhäupter, Kämpferinnen und Handwerkerinnen. Zwerge sind geschäftstüchtig und versuchen unter Umständen, andere beim Handel zu übervorteilen. Sie bleiben gerne unter sich, und wenn sie Abwechslung und Vergnügungen suchen, kommen sie oft in Gruppen und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung. Zwerge sind für ihre Trinkfestigkeit und für ihren Geschmack an handfester Unterhaltung, wie Saufgelage, Prügeleien und gutes Essen, bekannt.

**M**usik und Theater interessieren die Zwerge kaum, doch es gibt durchaus zwergische Lieder und Tänze. Die Zwerge sind entgegen der allgemeinen Annahme nicht so mürrisch wie man denkt, denn sie machen gerne Späße, oder erzählen derbe Witze. Wortwitze oder Ironie sind ihnen allerdings völlig unbekannt; Was ein Zwerg sagt, meint er auch so. Zwerge lieben Bier, doch sie hassen es, "kleiner Mensch", oder "kleiner Mann" genannt zu werden.

Das Volk der Zwerge hat vermutlich in den Bergen des *Tieflandes* seinen Ursprung. Den *ewigen Büchern* nach hat *Bravos*, der Schöpfer der Welt, zunächst die *Menschen* aus Felsen des *Hochland-Gebirges* erschaffen, um sich zu ein wenig Gesellschaft zu verhelfen. Als er vom Norden aus weiter ins noch menschenleere Landesinnere wanderte und seine Schöpfung wiederholen wollte, fand er keine Felsen, die groß genug für die Erschaffung eines Menschen waren. So musste er Anpassungen an seinen Plänen vornehmen, was letztendlich zu der Geburt der ersten Zwerge führte.

Heute gilt ihre Schöpfungsgeschichte als umstritten und die wenigsten Zwerge können es leiden, darauf angesprochen zu werden. Es gibt sogar Zwerge, die der Ansicht sind, sie wären schon vor den Menschen in diese Welt getreten.

Die meisten Zwergen-Siedlungen und Städte sind im Tiefland in der Nähe der *Kolossberge* zu finden. Dort widmen sich die kleinen, aber kräftigen Bewohner dem Erzabbau sowie dem Schmieden mächtiger Kriegswaffen.

Die Zwergenstadt *Richtfurt* ist bekannt für ihre talentierten Zwergen-Mechaniker, die allerlei Wundersames und überall im Land begehrtes Spielzeug konstruieren.

## MENSCHEN



Abbildung 3: Mensch

Hach ja. Die Menschen. Über ihre Herkunft habe ich ja bereits im Absatz über die *Zwerge* berichtet, daher unterlasse ich es an dieser Stelle.

Menschen existieren in vielfältigen Formen, Farben und Stufen der Ansehnlichkeit. Während manch von Schönheit gesegneter Vertreter dieses Volkes einem Elf gar nicht mal so unähnlich sieht (von den spitzen Ohren abgesehen), folgt das äußere Erscheinungsbild der Menschheit scheinbar keinen offensichtlichen Regeln der Natur oder gar einer göttlichen Schöpfung. Sollte *Bravos* wirklich hinter der Gestaltung dieser Wesen stecken, hat er scheinbar noch viel herum probiert, bis er zu einem endgültigen Schluss kam (glaubten die *Elfen* an *Bravos* als Schöpfer ihrer selbst, hielten sie sich vermutlich für ebendiesen, endgültigen Schluss).

So schwer die Menschen also optisch einzugrenzen sind, so lässt sich eines mit Sicherheit behaupten: Sie vermehren sich rasch und gern. Nicht zuletzt dieser Umstand hat sie wohl zum Einflussreichsten aller Völker *Bravias* gemacht.

**M**enschen haben den „Drang“, alles zu bebauen und immer neue Landstriche zu besiedeln. Im Gegensatz zu den anderen Völkern leben Menschen jedoch nicht immer miteinander, sondern oftmals gegeneinander. Die meisten Kriege und Intrigen der Weltgeschichte gehen auf das Volk der Menschen zurück, die so einiges unternehmen, um sich hervor zu heben oder ihren Machtbereich zu erweitern.

Einige Zwerge in den nördlichen Gefilden sehen die Menschen als große Krieger an, fürchten sie jedoch ihrer einnehmenden Art wegen. Ein Teil des elfischen Volkes scheint den Menschen noch immer nicht vergessen zu haben, dass ein großer Sprung in der menschlichen Entwicklung auf gestohlenem, elfischen Wissen aufbaut. Viele Helden der Menschen sind in den ganzen Reichen bekannt, ebenso wie die finstersten Gestalten ihres Volkes.

#### Eine Frage der Mischung

**E**in pikantes Detail am Rande: Die Menschen gelten als das einzige, fremde Volk, dass die Elfen für eine mögliche Paarung in Betracht ziehen. In der langen Linie von *bravianischen* Königen gab es so manche Heirat zwischen beiden Völkern, samt halb-elfischem Nachwuchs.

Der gemeinsame Kinderwunsch zweier sich Liebenden aus jenen verschiedenen Völkern birgt jedoch ein gewisses Risiko in sich.

Überwiegt der elfische Teil, spricht man von der Geburt eines Halb-Elfs. Dominiert jedoch der menschliche Teil im Verlaufe der Austragung, ist das in der Folge zur Welt gebrachte Wesen ein dämonenhaftes, schrecklich anzusehendes Ungetüm, dass in der Regel unmittelbar dem Tode zugeführt wird.

Viele Gelehrte sind der Meinung, dass das Volk der Orks auf diese Art und Weise vor vielen Zeitaltern entstanden sein könnte und verurteilen die zwischen-völkische Fortpflanzung als Verbrechen am Geschenk des Lebens. Mit dieser Beurteilung der Situation stoßen sie allerdings auf wenig Zuspruch, was vermutlich dem königlichen Stammbaum, sowie dem Respekt vor der Obrigkeit geschuldet ist.

Manchmal kommt es dazu, dass reine Elfen- oder Menschenkinder zur Welt gebracht werden, wenn sich Vertreter beider Völker paaren.

#### ELFEN



Abbildung 4: Elf

**B**ei genauerem Hinsehen gibt es bedeutend größere Unterschiede zwischen Menschen und Elfen, als nur die spitzen Ohren. Seh- und Hörvermögen der Elfen sind deutlich besser ausgeprägt.

Große Aufmerksamkeit und Sehkraft erheben ihre Fähigkeiten, versteckte Dinge und geheime Türen zu erkennen, über die der anderen Völker.

Eine besondere Begabung der Elfen beim Umgang mit Bögen, Schwertern und Kurzschertern dürfte auf die ausgeprägte Wahrnehmung des eigenen Körpers zurückzuführen sein.

Aufgrund ihrer langen Kindheit (Elfen gelten mit ca. 100 Jahren als erwachsen, erreichen häufig um die 800 Lebensjahre) und ihrer ersten Entrückung kennen sie ihren Körper, dessen Rhythmus und ihren Platz im Leben sehr genau. Hierdurch sind sie zudem hervorragend in der Lage, sich lautlos fortzubewegen.

Elfen aus *Albion* sind von gleicher Größe wie Menschen, wenngleich jedoch von schlankerem Wuchs. Ihre Knochen sind leichter als die anderer Völker. Ihre Finger und Hände sind lang und sehr schmal - etwa um die Hälfte länger, als die der Menschen. Ihre kantigen Gesichtszüge verleihen ihnen oft ein erhabenes Aussehen. Das prägnanteste Merkmal der Elfen sind natürlich die spitzen Ohren.

Über den Ursprung der Elfen weiß man nicht viel, außer dass man gemeinhin den *Beginn der Zeit* als die Geburt dieses hochgewachsenen, intelligenten Volkes betrachtet. Zugegeben, es sind die Elfen selbst, die diese Geschichte verbreiten und es existieren zumindest keine Schriften, die ihrer Vorstellung der Welt widersprechen würden.

In den *ewigen Büchern*, den alten Schriften des Volkes von *Bravia*, tauchen die Elfen gar nicht erst auf. Das geheimnisumwobene Volk, samt ihres bemerkenswerten Verstandes, deutet dies als Hinweis darauf, dass entweder sie selbst die Verfasser der *Bücher* seien und somit von Anbeginn der Zeit auf dieser Welt existieren müssten oder aber, dass sie es zu Zeiten der in *Bravia*

entstehenden Legenden und Sagen nur einfach noch nicht für nötig hielten, ihr Königreich *Albion* zu verlassen, um sich unter die Völker *Felslands* zu mischen.

Elfen leben häufig, wenn auch nicht überwiegend, in gleichgeschlechtlichen Partnerschaften zusammen. Dieser, unter *bravianischen* Völkern kaum auftauchende und nur wenig geduldete Umstand mag darauf zurückzuführen sein, dass eine körperliche Fortpflanzung aufgrund der langen Lebenszyklen dieses Volkes weniger notwendig erscheint.

Der Akt der körperlichen Liebe selbst genießt im Volk der Elfen zwar einen hohen Stellenwert, ist aber nicht ausschlaggebend für die Wahl des Partners. Vielmehr suche man sich einen Seelengefährten, ohne sich die dabei die Fesseln geschlechtlicher Eigenschaften anlegen zu wollen.

## HALBLINGE



Abbildung 5: Halbling

Über das Volk der Halblinge gibt es weniger zu sagen, als ich zugeben möchte (bin ich doch selbst ein Angehöriger dieses Volkes) und doch birgt es so manch Außergewöhnliches in sich.

Halblinge sind relativ klein gewachsene Geschöpfe, sogar kleiner als Zwerge. Sie leben seit Jahrhunderten bevorzugt in den Gegenden des *Mittelgrunds* und sind laut der Schöpfungsgeschichte, wie sie in den *ewigen Büchern* geschrieben steht, einst wie Kürbisse aus dem Boden gewachsen. Ich persönlich glaube nicht an diese eine, spezielle Schöpfungsgeschichte, wenn ich auch Kürbissen mit großem Wohlwollen begegne.

Halblinge leben meist unter den Menschen und anderen „großen“ Völkern. Sie fühlen sich so durchaus wohl, leben in einigen Gebieten allerdings auch etwas abgeschiedener in eigenen Siedlungen. Sie selbst bezeichnen sich als *Hin*, nehmen aber auch den Namen Halbling nicht sonderlich übel.

Halblinge haben besondere Eigenschaften, die sie von den größeren und plumperen Völkern dieser Welt unterscheiden. Sie sind sehr flinke Geschöpfe, sehr geschickt im Umgang mit filigranem Werkzeug und äußerst leise (was ihre Fortbewegung zu Fuß betrifft, nicht ihren naturgegebenen Drang, viel reden zu müssen).

**D**ie meisten Halblinge widmen sich der Landwirtschaft, während sich die anderen Völker in so gut wie allen anderen Berufsfeldern austoben. Hier und da kommt es jedoch vor, dass sich ein Halbling in Abenteuer oder kriegerische Handlungen begibt. Allen voran ist da wohl der berühmte Krieger *Ulf Krengling* zu nennen, der den zeitgenössischen Berichten nach eine tragende Rolle bei der Verteidigung der Siegesfeste gegen anrückende Orkarmeen im Jahre 2119 gespielt haben soll.

Viel mehr steht über solche Halbling-Eskapaden zwar nicht niedergeschrieben, aber ich kenne so einige Vertreter des

kleinen Volkes, die sich hin und wieder zu einem Abenteuer hinreißen lassen...

## ORKS



Abbildung 6: Ork

**U**nsere Welt beherbergt so manche, schreckliche Kreatur, die es versteht, das Leben eines friedliebenden Bürgers in Unglück zu stürzen. Doch während niedere Geschöpfe wie Goblins oder Trolle eher lästige Gesellen sind, die sich durch den geschickten Einsatz von List und Kraft verhältnismäßig einfach überwältigen lassen, so sind die Orks ihnen in jeder Hinsicht überlegen.

Orks sind meist hochgewachsene, kräftige Kreaturen, die sich in Stämmen zusammen rotten und überwiegend den südlichen Teil *Felslands* besiedeln. Was die Ziele und Hoffnungen für ihr eigenes Volk betrifft, so kann man sie wohl in wenigen Worten zusammenfassen: *Dominanz* und *Zerstörung*.

Orks leben in einer stark patriarchalischen Gesellschaft, die es praktisch nicht zulässt, dass Frauen führende Positionen besetzen. Ork-Männer halten sich nicht selten eine Handvoll Frauen gleichzeitig und behandeln sie nicht besser als Trophäen und

Sklavinnen. Von Söhnen wird erwartet, dass sie mit dem Waffentraining beginnen, sobald sie eine Waffe halten können. Der blutige (und manchmal auch zum Tode führende) Kampf zwischen Geschwistern wird geduldet, um das Vorkommen schwächerer Stammhalter zu minimieren.

Weiblichen Orks bietet sich kaum etwas Erstrebenswertes. Sehr selten gelingt es besonders starken Frauen, ihre gesellschaftlichen Fesseln zu sprengen, um als Kriegerinnen an der Seite ihrer Brüder in die Schlacht zu ziehen. In der Regel bleiben Ork-Frauen jedoch Dienerinnen und Mütter.

Das einzige Gebiet, in dem weibliche Orks etwas Ansehen erlangen können, ist die Magie.

Weibliche Orks, die sich als begabte Druiden, Kleriker oder Zauberkundige herausstellen, nutzen ihre Kräfte jedoch häufig dazu, den männlichen Orks Angst und Ehrfurcht einzuflößen, weshalb sie häufig gemieden werden.

**D**ie Sklaverei genießt beim Volke der Orks einen hohen Stellenwert. Häufig greift man dabei auf unterworfenen Kobolde oder Goblins zurück. Es ist nicht ungewöhnlich, Orks verfeindeter Stämme und Unterrassen zu versklaven. Bei

Überfällen auf zivilisierte Gegenden versklaven Orks ebenso Menschen, Zwerge und Halblinge, allerdings überleben diese nur selten für längere Zeit ihr Martyrium. *Elfische* Sklaven sind rar gesät, da die meisten Orks sie als körperlich ungeeignet betrachten und es vorziehen, sie stattdessen zu schlachten und zu verspeisen.

In der Schöpfungsgeschichte der *ewigen Bücher* tauchen die Orks, ähnlich wie die Elfen, nicht auf. Vielmehr ist man der Ansicht, sie seien das Ergebnis unglücklicher Kreuzungen zwischen Menschen und Elfen, die schon tausende Jahre zurückliegen.

Dies ist vielleicht nicht mehr als eine Mutmaßung, allerdings könnten die Gründe für das stets feindselige Verhalten der Orks in den unglücklichen Umständen ihres Ursprungs zu finden sein.

Seit Beginn der Geschichtsschreibung ringen Orks und die anderen Völker der Welt um die Herrschaft über die Ländereien des Kontinentes *Felsland*.

Bis heute ist keine erfolgreiche, *orkische* Eroberung von Gebieten auf der *Albionischen* Insel verzeichnet.

## Kapitel 3

# KREATUREN & MONSTREN



NIXE

Unsere Welt ist die Heimat einer Vielfalt an Kreaturen. Ein Großteil derer wird in meinem Buch *Tierisches Bravia* beschrieben. Ich möchte an dieser Stelle einige besonders feindselige Arten aufführen.

## DRACHEN



Abbildung 7: Drache

Drachen zählen zu den mächtigsten und gefährlichsten Bewohnern *Bravias*. Sie mögen riesigen Reptilien mit großen Flügeln ähneln, jedoch sollte man sie nicht unbedingt darauf ansprechen. Drachen sind Geschöpfe, durchströmt von starker Magie, meist außergewöhnlicher Intelligenz und enormer Langlebigkeit.

Sie gelten mittlerweile als ausgestorben.

Was genau für das Verschwinden der Drachen verantwortlich ist, weiß man nicht. Vermutlich aber sind sie der Vielzahl an Drachentötern, die einst durch die Gegenden zogen, zum Opfer gefallen.

Früher waren Drachen überall im Land anzutreffen, haben ihren Ursprung aber vermutlich im Drachenzahngebirge

(welches nicht grundlos diesen Namen trägt).

## GOBLINS



Abbildung 8: Goblin

Bei den so genannten *Goblins* handelt es sich um kleine bis *zwergengroße* in Stämmen lebende Kreaturen, die bevorzugt in den Wäldern und Höhlen des Kontinentes hausen.

Ihre Hautfarbe ist meistens gelblich bis rot. Dem selben Stamm angehörige Goblins besitzen in der Regel die gleiche Hautfarbe.

Goblins werden meistens von dem stärksten Stammesmitglied angeführt. Sie kennen kein Privatleben, denn sie leben und schlafen auf engstem Raum zusammen. Goblins überleben, in dem sie Wanderer oder Dörfer überfallen und stehlen, was ihnen zwischen die Finger kommt. In seltenen Fällen greifen sie sogar Städte an.

Ihre Masse und ihre Hinterlistigkeit sind ihr größter Vorteil und wenn ihre Population auch oft durch ihre angeborene Streitlust und ihre bösertige Verhaltensweise reduziert wird so können sie durch ihre große Zahl gefährlich werden.

## TROLLE



Abbildung 9: Troll

**T**rolle sind große und starke Kreaturen. Neben den herkömmlichen Exemplaren existieren Unterarten, die zwei Köpfe besitzen.

Allgemein gelten Trolle nicht als besonders intelligent, so ist es nicht verwunderlich, dass sie keine großen Raubzüge durchführen oder große Armeen bilden. Sie fürchten Feuer und nur mit Feuer ist man in der Lage, einem Troll Schaden zuzufügen oder ihn zu töten.

Herkömmlichen Waffen gegenüber zeigen sich die großen Kreaturen relativ unbeeindruckt. Wenn man Trollen Körperteile abtrennt, wachsen diese binnen kurzer Zeit nach. Ausgenommen davon ist der Kopf (oder die Köpfe). Der hierfür erforderliche Kraftaufwand ist allerdings kaum zu bewerkstelligen.

Es kommt vor, dass *Orks* oder *Goblins* gefangene Trolle als *Kriegswaffen* missbrauchen.

Die Verwundbarkeit gegen und die damit verbundene Angst vor dem Feuer gilt der Ansicht vieler, die gegen Trolle kämpften, auch für das Licht der Sonne. Man begegnet Trollen daher vor allem bei Nacht.

## TODESFEEN



Abbildung 10: Todesfee

**E**ine Todesfee ist eine grausige Erscheinung und Inbegriff der Schrecken, welche Untote verbreiten können. Es handelt sich um die ruhelosen Geister von Humanoiden mit starken Willen und extremer Selbstsucht. Sie lieben es, lebenden Wesen den Tod zu bringen.

Eine Todesfee erscheint als schimmerndes, schemenhaftes Bild ihres einstigen Selbst. Da sie keine stoffliche Form hat, kann sie nur mit magischen Waffen, Kräften und Zaubern verletzt werden. Herkömmliche Waffen sind vollkommen wirkungslos. Ihr Aussehen ist so grauenvoll, dass es lebenden Dingen Kraft entzieht und selbst Pflanzen welken lässt. Entsprechend ist der Ort, an dem sich diese Kreaturen aufhalten, stets ein totes Ödland.

## NIXEN



Abbildung 11: Nixe

**G**erüchte besagen, die *Nixen* stammen von einem Volk humanoider Meeresbewohner, dass in am Boden der Ozeane errichteten Städten lebt. Nur wenige Seefahrer sind ihnen bislang begegnet und es gibt keine konkreten Beweise für ihre Existenz.

Charakteristisches Merkmal der Nixen ist, dass sie den Völkern *Bravias* Gefahr, Schaden und Tod bringen. Häufig betören bzw. verführen sie Männer und ziehen sie etwa auf den Grund von Flüssen und Seen. Manchmal warnen sie aber auch (vergeblich) vor Gefahren.

In älteren Quellen werden Nixen meist als schöne, junge Frauen mit blasser oder grünlicher Haut beschrieben, die Haare können grün schimmern oder gänzlich grün sein, das am häufigsten erwähnte Merkmal ist jedoch ein nasser, tropfender Rocksaum. Zumindest an Land gehen sie barfuß. Später tauchen zunehmend auch Nixen mit

menschlichem Oberkörper und einem mit Schuppen bedeckten Fischschwanz auf, was eine Annäherung an den Typus der Meerjungfrau darstellt.

In der *bravianischen* Mythologie spielt das Element der Nixen – das Wasser – allgemein eine wichtige Rolle im Zusammenhang mit Tod und Totenreich. Letzteres wurde als jenseits eines Wassers, oder unter Wasser gedacht. Die in den *ewigen Büchern* beschriebene Nixe Rín ist z. B. *Herrin über die Seelen der Ertrunkenen*. Letztlich handelt es sich bei den Wassergeistern wohl um die Seelen von Verstorbenen.

## RIESEN

**I**n der *bravianischen* Mythologie sind Riesen oft unmäßig, übergroß, gewalttätig, bedrohlich und Menschen wie Göttern gegenüber feindlich gesinnt. Sie heißen dann *Thur* oder *Reifriesen* (Hrimthur). Als *Jotun* werden die Riesen im Allgemeinen bezeichnet, ohne Bezug auf ihre Gesinnung.

Die Riesen wohnen in den Bergen des *Hochlandes* sowie auf der Insel *Eisland*. Sie verkörpern die unbändigen Naturkräfte wie Eis, (Wild-)Feuer, Wasser, Stein oder auch Erdbeben, Orkane oder Springfluten. Weil die Riesen seit dem Anbeginn der Welt existieren, werden sie als besonders weise betrachtet.

Riesen zeigen sich (glücklicherweise) nur noch selten außerhalb ihrer Heimat und scheuen die Nähe der anderen Völker dieser Welt. Manch einer vermutet daher, sie seien bereits ausgestorben. Zahlreiche Berichte aus den nördlichen Regionen *Bravias* widersprechen diesen Gedanken allerdings.



BRAVOS

## Kapitel 4

# DIE KÖNIGREICHE

## BRAVIA

**B**ravia ist ein Königreich auf *Felsland* und macht den größeren, nördlichen Teil des Kontinents aus. Es grenzt südlich an *Orkland* und wird nur durch eine Meerenge vom Königreich der Elfen, der Insel *Albion* getrennt. Das Königreich (und auch seine Hauptstadt *Bravis*) wurden nach dem Gott und Schöpfer des Kontinentes, *Bravos*, benannt.



Abbildung 12: Symbol des Königreiches Bravia

## REGIONEN

**D**as Königreich *Bravia* unterteilt sich in verschiedene Gebiete. Im nördlich gelegenen *Hochland* dominieren Kälte und steile Berge. In der Mitte des Landes, die in die Regionen *Mittelgrund*, *Senkfurten* und *Tiefland* eingeteilt ist, findet man überwiegend Wälder und Hügel in gemäßigtem Klima. Zum Süden hin erwärmt sich in *Südlage* das Klima, bevor es in die Wüsten des *Orklandes* übergeht.

Einige kleinere und größere Inseln liegen vor den Küsten *Bravias*. Erwähnenswert sind dabei vor allem *Trifel* und *Eisland*. Während *Eisland* sich aufgrund der widrigen Klimaverhältnisse und des Aufkommens an

*Riesen* einer Besiedlung entziehen konnte, haben sich auf *Trifel* einige Fischerdörfer gegründet.

## STÄDTE & ORTE

### Bravis

*Bravis* ist die Hauptstadt *Bravias* und zugleich das politische Zentrum des Landes. Nirgends im Königreich herrscht so eine vielseitige und große Bevölkerungsdichte wie hier. Der König hat hier in der sogenannte *Königsfeste* seinen Hauptsitz.

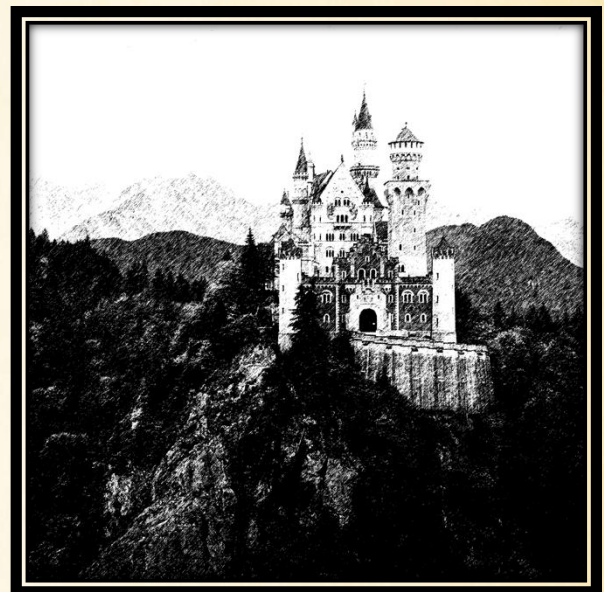


Abbildung 13: Königsfeste

### Singen

Die Stadt *Singen* ist vor allem für ihre *arkane Universität* bekannt, an der die Magier *Bravias* und *Albions* sowohl ihren Nachwuchs unterrichten, als auch Forschung betreiben.

### Die Siegfeste

Bei der *Siegfeste* handelt es sich um eine Festung im Süden *Bravias*, unweit des so genannten *Braviswalls*. Ein Großteil der *bravianischen* Armeen ist hier dauerhaft stationiert, um das Königreich im Falle eines orkischen Übergriffs verteidigen zu können.

## Hafenstädte

*Schmalufer*, so wie auch *Rigast*, nehmen einen besonderen Stellenwert in *Bravia* ein, sind sie die beiden wichtigsten Häfen, was den Schiffsverkehr zwischen *Bravia* und *Albion* angeht. Während Reiseschiffe aus *Rigast* die Bucht von *Tirga* auf *Albion* ansteuern, die über keinen Handelshafen, sondern nur einen Anleger verfügt, findet das Gros des Warenhandels zwischen den beiden Häfen *Schmalufer* und *Bren* statt. Die dabei zu überquerende *Elfenge* wird des Öfteren Ziel von angreifenden *Orkbooten*, die vermutlich von *Frunn* aus operieren. Die auf einer Landzunge gegründete Garnisonsstadt *Mutzwinge* dient als Ausgangspunkt für *bravianische* Patrouillenschiffe, die dem Seegebiet um die *Elfenge* herum zusätzlichen Schutz gebieten sollen. Die am Ufer von *Mutzwinge* errichteten Geschütze kamen bislang nur sehr selten erfolgreich gegen feindliche Schiffe zum Einsatz, da Angriffe häufig unter Zuhilfenahme schlechter Wetter- und somit Sichtbedingungen stattfanden.

Seit Jahren schon verhandelt das *bravianische* Königshaus mit der Elfenkönigin *Shouwa* über einen Ausbau der Anlegestelle in *Tirga*, um einen Warenaustausch zu ermöglichen, der nicht so vielen Unruhen ausgesetzt ist. Bislang hat man sich allerdings noch nicht zu einer einvernehmlichen Antwort auf die Frage, wer welchen Teil der dabei entstehenden Kosten und Bemühungen übernehmen soll, durchringen können.

Das Volk der Elfen sieht sich bei der Debatte um den Ausbau des Hafens (oder gar einer Errichtung weiterer Handelshäfen) stets benachteiligt, herrscht in ihren Reihen doch ein geringer Bedarf an *bravianischen* Gütern, während das Volk *Bravias* an den Schätzen *Albions* großes Interesse zeigt.

## POLITIK

*Bravia* ist ein Königreich unter der Führung einer erblich bedingten Monarchie. Derzeit ist König *Bjen* regierendes Oberhaupt. Er ist menschlicher Herkunft und 35 Jahre alt.



Abbildung 14: König Bjen

An seiner Seite regiert seine Gattin, Königin *Binesa*, eine Halbblingsdame. Das Königspaar ist aufgrund seiner ungleichen Partnerschaft oft Anlass für Tuscheleien. Abgesehen von ihrer geringen Körpergröße und den behaarten Füßen gilt Königin *Binesa* aber als sehr ansehnliches Geschöpf, vor allem weil sie nicht die für Halbblinge typische Gedrungenheit vorweist.

Das Königreich *Bravia* stand im Verlaufe der Geschichte unserer Welt wiederholt mit dem Königreich der Elfen, *Albion* im Bündnis. Das aktuelle Bündnis besteht seit dem Jahre 3110 und basiert auf einem gemeinsam formulierten Bündnisvertrag beider Königreiche.

## RELIGION

Das Volk *Bravias* huldigt dem Gott *Bravos*, der den ewigen Büchern zufolge den Kontinent *Felsland* mit

seinen eigenen Händen aus den Tiefen der Ozeane hob und ihn mit Leben beschenkte.

*Bravos* wandelte zu Lebzeiten in der Gestalt eines berghohen Riesen unter dem Volk, der Erscheinung nach einem Menschen sehr ähnlich. In einer alles entscheidenden Schlacht gegen die Riesenschlange *Sik* opferte *Bravos* sein eigenes Dasein für den Fortbestand allen Lebens auf dem Kontinent. Dabei überwältigte er *Sik* auf dem Gipfel des *Wächters* (einem Berg im westlichen *Hochland*), presste ihren Kopf gegen einen Ausläufer des Berges und verwandelte sich dann selbst in einen steinernen Koloss.

Noch heute lassen sich *Bravos* versteinerte Gestalt und der leblose Körper der Riesenschlange dort betrachten. Den Erzählungen nach war *Sik* selbst nicht von dieser steinernen Verwandlung betroffen und widmet sich seither lediglich einem tausende Jahre andauernden Schlaf.

Der Glaube an *Bravos* hat enorme Verbreitung im Volke *Bravias*. Eine Abkehr davon wird häufig missbilligt, ist aber nicht unter Strafe gestellt.



Abbildung 15: *Bravos*

Viele derer, die *Bravos* huldigen, hoffen auf ein baldiges Erwachen des Schöpfers selbst, um dem drohenden Übel auf dieser Welt ein Ende zu setzen.

Abseits des Glaubens an *Bravos* hat seine Kontrahentin *Sik* im Laufe der Zeit eine gewisse Beliebtheit erlangt. In den alten Legenden steht sie für das Böse und Hinterlistige in dieser Welt, also war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis die Bösen und Hinterlistigen sich ihrer annahmen.

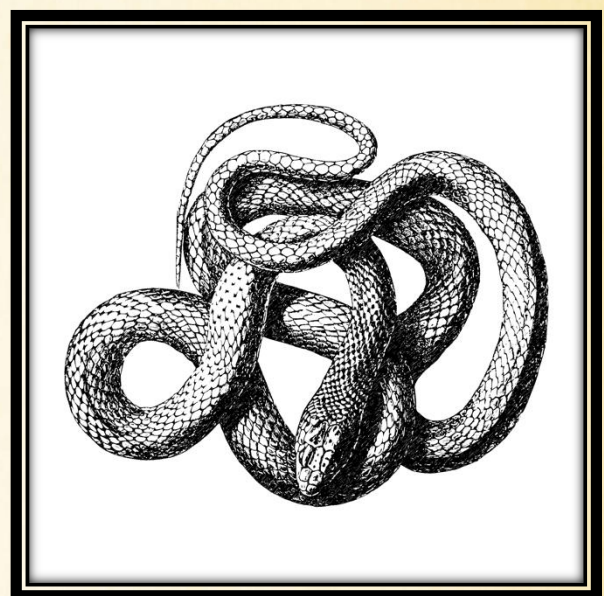


Abbildung 16: *Sik*

Finstere Gestalten, die ihren Glauben der Schlangengöttin *Sik* zugewendet haben, hoffen wiederum, dass jene erwacht und sich aus dem Griff *Bravos* befreien kann. Was sie sich davon versprechen, ist ihnen allerdings wohl nicht vollends bewusst oder sie weigern sich einfach nur vehement, es zuzugeben.

In ganz *Bravia* findet man zu Ehren von *Bravos* errichtete Tempel. Früher wurde der Glaube hier ausgiebig praktiziert, mittlerweile gerät dieser Ritus im Angesicht des alltäglichen Lebens und seiner Widrigkeiten allmählich in den Hintergrund.



KÖNIGIN BINESA

## ALBION

Das vor grünen Wäldern strotzende Reich *Albion* findet sich auf der gleichnamigen Insel, östlich von *Felsland* gelegen. Es ist die Heimstätte der Elfen.



Abbildung 17: Das Symbol des Königreiches Albion

## REGIONEN

Die wenigen Städte und Dörfer des Elfenvolkes haben sich um das zentral liegende *Arthas-Gebirge* herum gegründet.

Im ganzen Königreich herrscht ein mildes Klima. Es gibt warme Sommer und gemäßigte Winter. Die Schönheit des Landes ist ein Anziehungspunkt für viele Reisende, die häufig wiederkehren um sich an den wundervollen Anblicken zu erfreuen.

Über die Orte und Besonderheiten der Insel weiß man bisher nur wenig, ist der Zutritt zu vielen Orten aufgrund ihrer Heiligkeit auch heute noch dem Volk der Elfen vorbehalten.

Seit Gründung des aktuellen Bündnisses mit dem Königreich *Bravia* hat man das einstige (von vielen Ausnahmen geprägte)

Einreiseverbot für fremde Völker aufgehoben und so ist zu erwarten, dass wir im Laufe der Zeit mehr Wissen über die Heimat der Elfen erlangen können.

## STÄDTE & ORTE

### Sil

Das Königreich *Albion* verfügt über keine Hauptstadt im eigentlichen Sinne. Die riesige Elfen-Metropole *Sil* kommt dem aber wohl am nächsten, zumal es den Palast der Königin beherbergt.

### Lufia

Ein Großteil der elfischen Universitäten lässt sich in *Lufia* finden. Schon vor dem aktuellen Bündnis zwischen *Bravia* und *Albion* studierten hier ausgewählte menschliche Magier und Gelehrte gemeinsam mit *elfischen* Vertretern dieser Zunft.

## POLITIK

Es eine *Monarchie* zu nennen, wäre vermutlich nicht im Sinne des Elfenvolkes. Faktisch aber wird das Reich *Albion* seit mehr als 150 Jahren von der elfischen Königin *Shouwa* regiert.



Abbildung 18: Shouwa

Offiziell heißt es, politische Entscheidungen würden von *Shouwa* lediglich nach Beratung mit und Zustimmung durch den *Ältestenrat* der Elfen getroffen - Vertraute der Königin sprechen aber davon, dass die Existenz des Rates selbst rein traditionell sei und Königin *Shouwa* daher die völlige Entscheidungsgewalt besäße.

Da die Elfen stets ein großes Geheimnis aus allem, dass sie und ihre Existenz umgibt, machen, kann darüber keine endgültige Aussage getroffen werden.

*Shouwa* pflegt ein freundschaftliches Verhältnis zur *bravianischen* Königsfamilie, was sich in häufigen, gegenseitigen Besuchen und gemeinsamen Festlichkeiten zeigt.

*Shouwa* hat keinen Gatten oder eine Gattin an ihrer Seite, ganz so wie es die elfische Tradition vorsieht. Man sagt ihr allerdings eine Vielzahl von Liebhabern beider Geschlechter nach.

## RELIGION

Die Elfen verehren keine mystischen Gottheiten und deuten den Ursprung ihres Volkes als natürliche Konsequenz aus der Entstehung der Welt selbst. Den Schöpfungsmythen anderer Völker stehen sie zwar neutral gegenüber, betrachten sie aber als verzweifelte Versuche einfacherer Gemüter, sich eine komplexe Welt begreiflicher zu machen.

Zwar akzeptieren die Elfen die Existenz *Bravos*, zweifeln aber an seiner ihm angedachten Rolle des *Weltenschöpfers*. In ihren Augen handelt es sich bei dem Gottvater *Bravias* lediglich um einen starken und dem Volke wohlgesonnenen Krieger einer ausgestorbenen Rasse von Riesen.

Elfen verfügen über eine agnostische, beinahe wissenschaftliche Sicht auf die

Vergangenheit ihres eigenen Volkes und die der anderen Völker dieser Welt. Sie unterhalten in Albion einige Universitäten, die sich der Erforschung vergangener, aber auch künftiger Zeiten verschrieben haben.

## DIE ELFEN-PORTALE

Magier der Elfen haben in *Albion* und *Bravia* einige magische Portale errichtet, noch tausende Jahre vor dem derzeitigen Bündnis beider Königreiche.

Diese Portale sind über einen *magischen Fluss* miteinander verbunden und können von einigen Magienutzern zum schnellen Reisen verwendet werden. Ob die Portale auch für Reisen an Orte außerhalb der bekannten Welt genutzt werden können, ist nicht bekannt, wird aber seit langer Zeit vermutet. Einige, von ihrer Zunft verstoßene Magier behaupteten in der Vergangenheit, jenseits unserer Welt existierten mehrere so genannte *Anderswelten*, zu denen man sich mit Zuhilfenahme der Portale Zugang verschaffen könne. Beweise dafür gibt es allerdings bislang nicht.

Leider gingen die Kenntnisse über das Erschaffen solcher Portale verloren und so gelingt es heutzutage nicht, weitere zu bauen.

Elfen- und Menschenmagier erforschen die Funktionsweise und Beschaffenheit der Portale an der arkanen Universität in *Singen*.

Im Gegensatz zu vielen anderen akademischen Vorgängen finden die Portal-Forschungen unter strengster Geheimhaltung, aber mit großer Unterstützung der Königshäuser *Bravias* und *Albions* statt. Das gemeine Volk hat daher nur wenig Einblick in jenes Mysterium.



ALBION

## ORKLAND

Das *Orkland* erstreckt sich beinahe über den gesamten südlichen Teil *Felslands* und wird durch den Braviswall von *Bravia* getrennt. Es ist die Heimat der namensgebenden Orks.



Abbildung 19: Symbol des Orkland

Da es bisher keine verzeichneten Expeditionen ins *Orkland* gab, sind Informationen über die geo- sowie demographischen Gegebenheiten rar gesät.

## REGIONEN

Das *Orkland* wird vor allem durch ein warmes bis heißes Klima geprägt und bietet nur ein geringes Vorkommen an Wäldern und inländischen Gewässern. Vermutlich ist diese Unwirtlichkeit ein nicht zu unterschätzender Faktor, wenn man nach den Gründen für die Überfälle der Orks auf Regionen *Bravias* sucht.

**E**in Großteil der uns über *Orkland* zur Verfügung stehenden Informationen stammt aus den Aufzeichnungen wagemutiger Seefahrer, die sich bei der Suche nach schnelleren Handelsrouten zwischen *Hartburg* und *Bren* den südlichen Küstenregionen widmeten.

Zwar hat es in der Vergangenheit immer wieder Überläufer der Orks gegeben, die sich auf die Seite *Bravias* schlugen, allerdings brachten jene Deserteure in Befragungen wenige neue Erkenntnisse ans Licht.

Ein Blick auf die Karte *Orklands* zeigt so ziemlich alles, was wir über die Beschaffenheiten dieser Region wissen.

## STÄDTE & ORTE

### Hel

Hel ist das, was man das gesellschaftliche Zentrum des *Orklands* nennen würde, spräche man bei der Stammeskultur der Orks von einer *Gesellschaft*.

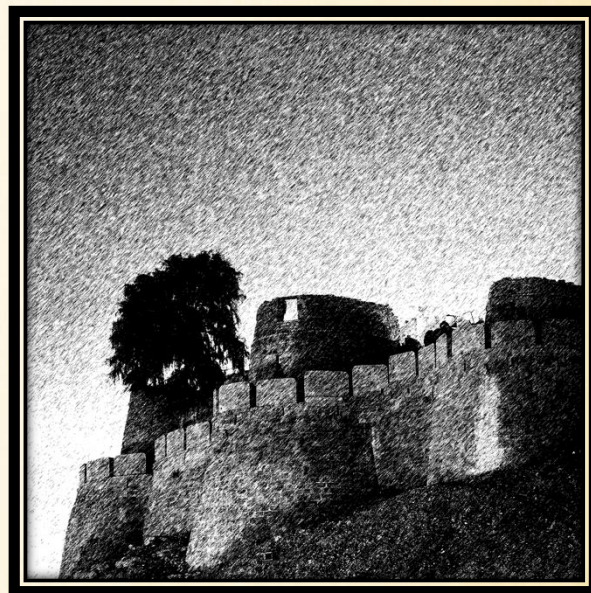


Abbildung 20: Orkla

Einige, dicht aneinander gedrängte Siedlungen scharen sich um eine mächtige, aus Holz, Lehm und Geröll erbaute Festung, *Orkla* genannt.

### Garth

Die Stadt *Garth* nimmt eine Sonderstellung im *Orkland* ein, wird sie überwiegend von Menschen bewohnt. Hierhin ziehen sich bevorzugt jene zurück, die in Konflikte mit

*bravianischen* Gesetzen gerieten. Da hier Handel mit Waren getrieben wird, deren Verkauf oder Besitz in den übrigen Königreichen unter Strafe steht, trifft man in Garth neben vielen Schmugglern auch häufiger *bravianische* Magier an, die auf der Suche nach Ingredienzien der ausgefallenen Art sind.

### Sik'Turr

Der feurige Berg *Sik'Turr* (orkisch für *Tor der Sik*) befindet sich im südlichen Teil *Orklands* und ist Gegenstand vieler alter Legenden. Die Riesenschlange *Sik* soll durch den brennenden Schlund diese Welt betreten haben, als *Bravos* im Zorn über die Hässlichkeit des Südkontinentes den Gipfel des Berges zerschlug und dabei das in der Unterwelt lebende Ungetüm weckte.

## DER BRAVISWALL

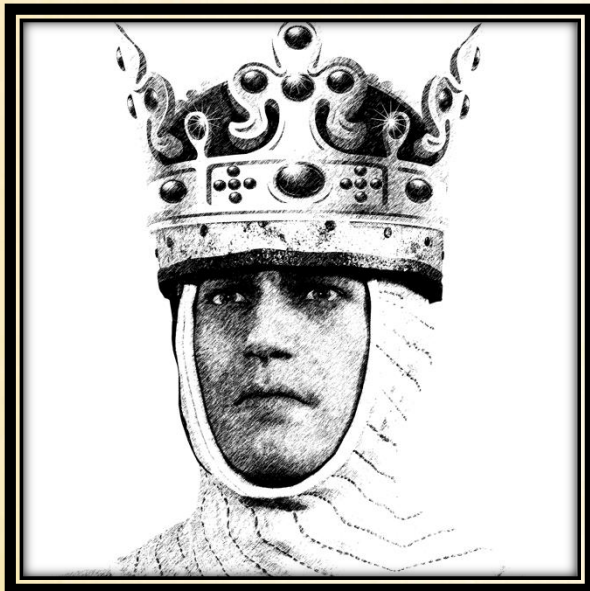


Abbildung 21: König Sigurd

Im Jahre 2384 nach Beginn der Zeitrechnung wurde nach der großen Schlacht um die *Südlage* auf Geheiß des damaligen *bravianischen* Königs *Sigurd* vom Volke *Bravias* eine gigantische Steinmauer errichtet, die das Königreich seither vom *Orkland* trennt.

Der Wall reicht von der Ost- zur Westküste, verfügt über keine Durchgangstore und konnte bis heute jedem Angriff standhalten.



Abbildung 22: Der Braviswall

Unglücklicherweise entwickelte das Volk der Orks zum Ende des 2. Zeitalters die Schifffahrt, so bietet dieses, zu Ehren des *bravianischen* Gottvaters auf den Namen *Braviswall* getaufte Bauwerk nur noch eingeschränkten Schutz vor Überfällen aus dem Südkontinent.

## POLITIK

Das *Orkland* selbst leistet sich keinen König und besteht aus unzähligen Orkstämmen, die sich in jüngerer Vergangenheit scheinbar freiwillig dem Willen des Ork-Feldherren *Gorn Ah'tul* unterordnen. Unter *Gorns* Führung gelang es den Orks bereits einige Male, den *Braviswall* auf dem Seeweg zu umgehen und Ärger in der *Siegfeste* und einigen Küstenstädten im Süden *Bravias* zu verbreiten. Glücklicherweise taugen die Orkschiffe wohl nicht für längere Reisen und reichen lediglich dazu aus, den schützenden Wall zu umqueren oder naheliegende Küstenstädte zu terrorisieren.

Da der Weg vom Wall bis zu einer der größeren Städte *Bravias* weit ist und nur von wenigen kleinen Siedlungen gesprenkelt wird, gelang es bislang stets, die gelandeten Orks an Überfällen auf wichtige Städte, wie beispielsweise *Schmalufer* oder *Hartburg*, zu hindern.

#### Orkische Besetzung Bravias



Abbildung 23: *Gulroth*

Im Jahre 2321 gelang einer gigantischen Armee von Orks unter der Führung des einst *elfischen*, aber durch dunkle Kräfte

verderbten Zauberers *Gulroth* der Überfall auf das Königreich *Bravia*. Während nur wenige Kenntnisse von der Magie überliefert sind, mit deren Hilfe *Gulroth* sich unvorstellbare Macht über die Geschicke der Welt zu eigen machte, führte dieser Angriff zu einer 11 Jahre andauernden Besetzung Bravias durch Ork-Streitkräfte.

Schließlich gelang es einer Armee aus Menschen, Zwergen und Elfen, den finsternen Magier zu besiegen und aus dieser Welt zu schaffen. Details über den Hergang der Schlacht und den Verbleib *Gulroths* sind nicht bekannt und bleiben nach wie vor eines der großen Mysterien unserer Vergangenheit.

#### RELIGION

Über den Glauben der Orks ist nur wenig bekannt. Sie respektieren scheinbar die *ewigen Bücher*, fällt die Namensgebung des Vulkans *Sik'Turr* auf ihr Volk zurück. Soweit bekannt, gibt es keine religiös geprägten Tempelanlagen in *Orkland* und sie fürchten keine Götter, nur die stärksten Krieger und Häuptlinge ihrer Stämme.



ORKLAND

## UNABHÄNGIGE REGIONEN

**E**s gibt nur wenige Regionen, die sich nicht einem der drei Königreiche angeschlossen haben. Diese sollen an dieser Stelle kurz erwähnt werden.

### DAS REICH DER PIRATEN



Abbildung 24: Pirat

Südlich des Kontinentes *Felsland* befinden sich zwei Inselgruppen, auf denen *Piraten* irgendwann im Verlaufe des zweiten Zeitalters die beiden Städte *Saban* und *Herguth* gründeten. Über dieses *Piratenvolk* ist nur wenig bekannt, es setzt sich aber wohl aus Mitgliedern aller anderer Völker zusammen (auch wenn die *Elfen* gerne behaupten, sie hätten damit nichts am Hut).

Die *Piraten* stehen mit keinem der übrigen Reiche im Bündnis. Durch ihre hochentwickelten Schiffe gelangen ihnen Raubzüge bis in die Weiten des *Nordmeeres* hinein. Da man fürchtet, sie könnten sich mit dem Volk der *Orks* verbünden oder ihnen zumindest mit Schiffen unter die Arme greifen, unternehmen die Königreiche *Bravia* und *Albion* nur wenig gegen die Plage der Piraterie.



Abbildung 25: *Saban & Herguth*

Tatsächlich sollen geheime Verträge existieren, die den Piraten ein gewisses Maß an Überfällen gestatten, während sie im Gegenzug garantieren, keine Geschäfte mit den Orks zu machen. Mehrere, unbeschadete Besuche des Piratenkönigs *Ren Steingurt* in der *Königsfeste* liefern solchen Gerüchten weiteres Futter.

**K**önig *Bjens* Vater, König *Willem* soll eine Affäre mit der Piratenkapitänin *Leif Hillmer* geführt haben. Auch wenn es hierfür keine stichhaltigen Beweise gibt, hält sich das Gerücht hartnäckig. Angeblich habe er seiner Gattin, Königin *Darutha* auf dem Sterbebett gestanden, mit *Leif* eine uneheliche Tochter, *Magdalena*, gezeugt zu haben. Über den Verbleib *Magdalenas* ist nichts bekannt. Sollte sie tatsächlich existieren, besäße sie im Falle von König *Bjens* Tod und dem Ausbleiben geeigneter Nachkommen einen Anspruch auf den *bravianischen* Thron.

Das *bravianische* Königshaus hat eine Belohnung für das erfolgreiche Aufspüren der königlichen Halbschwester ausgesetzt.

## Kapitel 5

# DAS ALLTÄGLICHE LEBEN IN BRAVIA

**W**er sich längerfristig in unserem wunderschönen Königreich niederlassen möchte, darf dies ohne weitere Genehmigung tun. *Bravia* ist ein sehr liberales Königreich, dass kaum jemanden den Aufenthalt verwehrt. Im seltenen Falle, dass ihr selbst Euch dem Volke der Orks zugehörig seht, muss die Genehmigung des nächstgelegenen Landgerichtes vorliegen, die ihr (um Ärger zu vermeiden) stets bei Euch tragen solltet.

In diesem Abschnitt möchte ich auf einige der Grundfesten unseres alltäglichen Lebens hinweisen.

## ARBEIT

**J**ene, die Arbeit suchen, wenden sich im besten Falle an eine Gilde, die ihrem angestrebten Berufswunsch entspricht. Es ist die Pflicht der Gilden, jedem Bewerber die Chance zu bieten, den von ihm gewünschten Beruf zu erlernen. Die Gilden dürfen dabei Aufnahmeprüfungen veranstalten, die aber nur zur Einschätzung herangezogen werden, aber in keinem Falle zum Ausschluss des potentiellen Auszubildenden führen dürfen. Sollten sich die Fähigkeiten des Prüflings zu sehr von den Anforderungen der Gilde unterscheiden, muss er einer ihm geeigneteren Gilde empfohlen werden.

In der Regel fällt bei der Ausbildung eine Gebühr an. Sollte der Bewerber jedoch nachweislich nicht in der Lage sein, diese Gebühr zu entrichten, muss sie von der Gilde entweder vernachlässigt werden oder ein Antrag auf Unterstützung durch das Königshaus gestellt werden.

## GILDEN

In *Bravia* existieren zahlreiche *Gilden*, die unterschiedliche Berufe und Interessen

vertreten. Das Königreich *Albion* verfügt über kein eigenes Gildensystem. Dort werden einige, wenn auch nicht alle beruflichen Sparten durch gewählte Vertreter am Hofe der Königin vertreten.

Es ist nicht notwendig, Mitglied einer Gilde zu sein, um einen ihr zugeordneten Beruf auszuüben - allerdings muss die Ausbildung des Handwerkes / des Berufs durch einen der entsprechenden Gilde angehörigen Ausbilder oder Meister durchgeführt werden.

Gildenhäuser befinden sich in:

- Bravis
- Graufels
- Nordrand
- Rigast
- Singen
- Südbinge

Der Übersichtlichkeit halber sollen an dieser Stelle nur die vier wichtigsten Gilden aufgeführt werden.

## GILDE DER KRIEGER

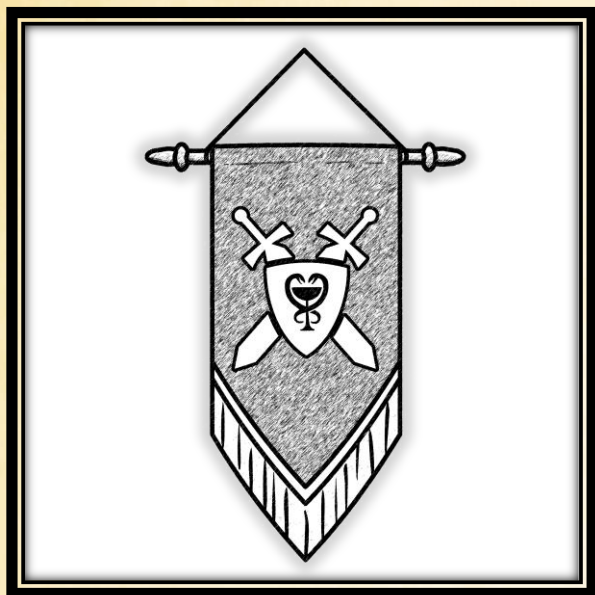


Abbildung 26: Siegel der Kriegergilde

In der *Kriegergilde* versammeln sich vor allem jene, die ihr Kampfgeschick in den Dienst des *bravianischen* Militärs stellen. Die Gilde bildet geeignete Bewerber in verschiedenen Disziplinen des *Nah- und Fernkampfes* aus.

Auch jene, die nicht dem königlichen Militär angehören, weil sie sich beispielsweise der *Abenteurergilde* anschließen wollen, durchlaufen ihre kämpferische Ausbildung in der Regel bei der Kriegergilde oder zumindest einem ihrer Mitglieder.

In Folge der *Gildenreformation* im Jahre 2954 hat es sich eingebürgert, Ausbilder der Kriegergilde dauerhaft an andere Gilden mit Bedarf nach kämpferischer Ausbildung abzustellen. Dies wurde notwendig, da eigene Ressourcen wie Kasernen oder Ausbildungslager dem Zulauf an Schülern nicht mehr standhalten konnten.

## GILDE DER MAGIER

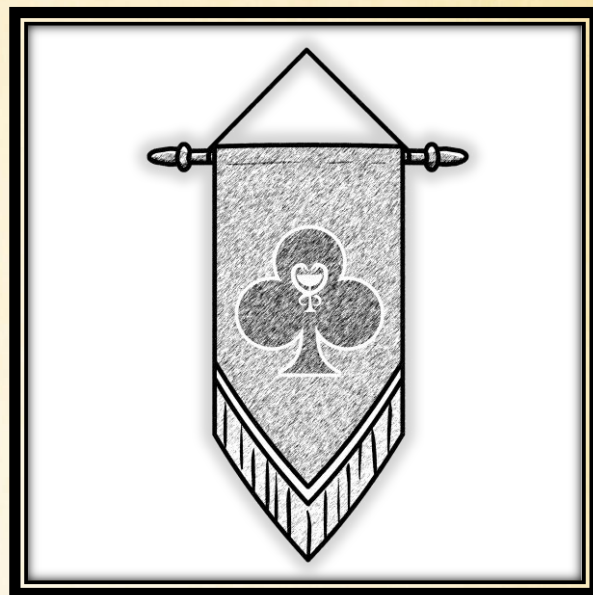


Abbildung 27: Siegel der Magiergilde

Die Magiergilde vereint alle rechtmäßigen Magienutzer *Bravias*. Sie gilt als eine der politisch einflussreichsten Gilden des Königreichs und nimmt am Hof des Königs einen hohen Stellenwert ein.

Bis vor nicht all zu langer Zeit war es lediglich Mitgliedern der Magiergilde gestattet, in aller Öffentlichkeit Zauber zu wirken.

Tatsächlich bedeutete dies, dass der *Abenteurergilde* zugehörige Magienutzer eine zusätzliche Mitgliedschaft in der Magiergilde vorweisen mussten.

Da dies in der Praxis sehr schwierig umzusetzen war (und sich sowieso niemand daran hielt, da "unrechtmäßig" gewirkte Zauber nur selten nachweisbar sind), hat man im Zuge der *Gildenreformation* einen "neuen Erlass zur Anwendung von Magie" beschlossen. Jener Erlass verpflichtet die Magiergilde, anderen bedürftigen Gilden eine ausreichende Anzahl an Meistern abzustellen, welche sich der Aus- und Weiterbildung der Magienutzer widmen sollen.

## GILDE DER ABENTEURER

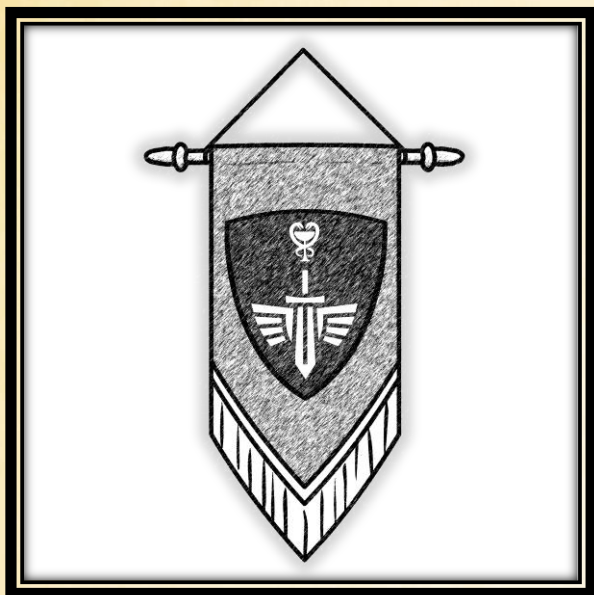


Abbildung 28: Siegel der Abenteurgilde

**B**ei der *Abenteurgilde* handelt es sich um eine beim Volke sehr beliebte, wenn auch teils umstrittene Vereinigung.

Die Mitglieder haben sich dem *Dienst am Volke* verschrieben. Jeder Bürger des Landes kann sich mit Anliegen, bei denen das Eingreifen kämpfender Unterstützung erforderlich ist, an eine der *Auftragsstellen* der Gilde wenden.

Diese Auftragsstellen lassen sich in beinahe jeder Stadt und jedem Dorf finden: Manchmal als Teil des örtlichen Gildenhauses, als Marktstand oder in Form von speziellen *Briefkästen* an öffentlichen Gebäuden.

Sollte der Auftrag in das Aufgabengebiet der Gilde fallen und ist moralisch gerechtfertigt, wird er im Anschluss an geeignete Gildenmitglieder vermittelt.

Umstritten sind die laxen Aufnahmebedingungen der Gilde, was neue Mitglieder betrifft. Ein Lebenslauf wird nicht gefordert und nach Straffälligkeiten nicht

gefragt. Man wolle *jedem* die Chance bieten, einen wertvollen Beitrag für sein Volk zu leisten.



Abbildung 29: Abenteurgilden-Briefkasten

So landen natürlich häufig auch jene Krieger und Magier bei der Abenteurgilde, die von ihrer eigenen Zunft verstoßen wurden.

Schon häufiger soll es daher bei der Erledigung von Aufträgen zu Zwischenfällen, wie z.B. Diebstahl oder Erpressung der Auftraggeber gekommen sein.

Im Großen und Ganzen lässt sich aber festhalten, dass es sich bei der Abenteurgilde um eine sehr wichtige Institution handelt, die an Stellen aufräumt, für die sich weder die Krieger- noch die Magiergilde verantwortlich fühlen.

## GILDE DES HANDWERKS

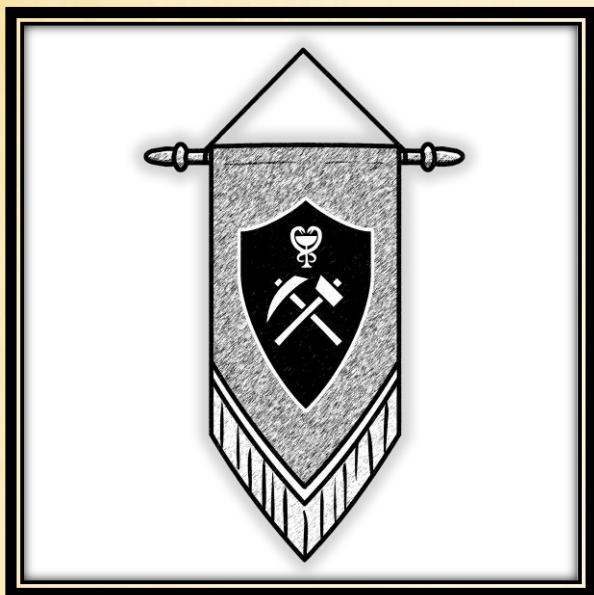


Abbildung 30: Siegel der Handwerks Gilde

Die zahlreichen, spezifischen Handwerker-Gilden *Bravias* haben sich im Zuge der *Gildenreformation* zu einer großen Handwerks Gilde zusammengeschlossen. Dieser Schritt war nötig, um Kräfte zu bündeln und Verwaltungsstrukturen zu minimieren.

Im Jahre 3001 ging überraschenderweise die *Gilde der Kaufleute* unter großen Protesten vieler ihrer Mitglieder in der Handwerks Gilde auf.

In der darauf folgenden Zeit kam es immer wieder zu Ausschreitungen bei Gildenversammlungen, was im Jahre 3009 zum gewaltsamen Tode des Gildenführers *Ragast Grindwold* durch die Hand eines wütenden Handelsmannes führte.

Seinem Nachfolger, dem für sein diplomatisches Talent berühmte *Han Gelbkorn*, gelang es, die Gemüter in den kommenden Monaten wieder etwas zu beruhigen.

Nachdem sich die Unzufriedenheit über den Zusammenschluss für eine Weile lang in

Gleichgültigkeit zu wandeln schien, werden seit einigen Jahren wieder Verhandlungen über den Austritt der Händler und die Neugründung einer eigenen Gilde gefordert.



Abbildung 31: Han Gelbkorn

Viele vermuten, dass sich der Konflikt erneut zuspitzen und in gewaltsamen Auseinandersetzungen gipfeln könnte.

Das überaus lautstarke Mitglied des Gildenrates, der Kaufmann *Gris Hamwick*, hat in der jüngeren Vergangenheit mehrfach zu Streiks und Kundgebungen vor den Gildenhäusern aufgerufen und spielt somit eine entscheidende Rolle im Streit um die Unabhängigkeit der Kaufleute.

Das Desinteresse des Königshauses an dieser Debatte führt zunehmend zu einer Unzufriedenheit der Betroffenen ihrer Obrigkeit gegenüber.

Eine Demonstration der Kaufleute vor der *Königsfeste* in *Bravis* im vergangenen Jahr musste vom *bravianischen* Militär gewaltsam aufgelöst werden, wodurch es zahlreiche Verletzte gab.

Manch einer denkt, es könnte bald zu einem Putsch kommen.



HOCHLAND

## RECHT UND ORDNUNG

Das Einhalten der *bravianischen* Gesetze wird durch *Büttel* und als Wachen eingesetzte Soldaten des *bravianischen* Militärs durchgesetzt. Büttel werden vom Volke ernannt (z.B. von den Bewohnern eines Dorfes) und übernehmen für ihr zuständiges Gebiet die Aufgabe eines Ordnungshüters, sowie bei kleineren Streitfällen die eines Richters.

Landesgerichte, die in einigen größeren Städten zu finden sind, widmen sich jenen juristischen Angelegenheiten, welche die Kompetenz oder den Wirkungsbereich des lokalen Büttels überschreiten.

## STRAFEN

Jene, die straffällig und von geeigneter Stelle dafür verurteilt werden, landen für gewöhnlich in einem der zahlreichen *bravianischen* Gefängnisse. Das Strafmaß reicht dabei von einigen Tagen bis zu einer lebenslänglichen Unterbringung hinter Gittern.

Mit dem Tode werden Vergehen seit dem *bravianisch-albionischen Bündnis* im Jahre 3110 nur selten geahndet. Das Volk der *Elfen* hält diese Form der Strafe für barbarisch und mahnt im Bündnisvertrag an, solch gravierende Urteile nur dann auszusprechen, wenn es dem Fortbestand der Völker dient.

Die letzte Todesstrafe wurde im Jahre 3211 ausgesprochen, als man einen von *Orks* entsendeten Spion am Hofe des damaligen Königs *Willem* enttarnte. Dieser Spion, *Tirrek Namtus*, zählte sich zeitweise zum Kreise der Berater des Königs und konnte zahlreiche geheime Informationen über die Vorgänge im *bravianischen*, aber auch im *albionischen* Königshaus an Vertreter des *orkischen* Volkes übermitteln.

Zwischen *Bravia* und *Albion* herrscht ein Auslieferungsabkommen. Hierdurch wird es möglich, Kriminelle in jenem Land juristisch zu belangen, in dem die Tat vollzogen wurde.

## KRIMINALITÄT

So bemüht die Ordnungshüter *Bravias* auch sein mögen, ein gewisses Maß an Kriminalität lässt sich wohl kaum verhindern. Viele Kriminelle arbeiten für sich allein oder in kleineren Gruppen.



Abbildung 32: Symbol der Diebesgilde

Es soll im Königreich aber auch im *Geheimen* agierende *Gilden* geben, die sich den nicht ganz so gesetzestreuen Tätigkeitsfeldern widmen.

## VEREINTE DIEBE

Die *Schwarze Hand* ist eine Organisation von Dieben, die über ein landesweites Netzwerk von Mitgliedern verfügen soll. Es ist nicht bekannt, wie genau sich diese Diebesgilde organisiert oder auf welchem Wege sie ihre Mitglieder rekrutiert.

Das häufig als Tätowierung oder Schmuck getragene Symbol der Gilde dient scheinbar der gegenseitigen Erkennung. So vermeiden

es Gildenmitglieder, sich untereinander zu bestehlen.

## ORGANISierter Tod

**B**ei den *Nachtklingen* handelt es sich um die vermutlich gefährlichste Vereinigung finsterer Gesellen in unserem Königreich.

Sie führen Auftragsmorde durch und sind dabei ähnlich organisiert wie die *Abenteurergilde*. In vielen Städten und Dörfern gibt es geheime Unterschlüpfе, in denen sich jene an Vertreter des geheimen Bundes wenden können, die das Leben anderer einem Ende zuführen wollen. Nach Gründen wird hier nicht gefragt, lediglich über den Preis verhandelt.



Abbildung 33: Symbol der Nachtklingen

Auch wenn mancher Bürger *Bravias* aus purer Verzweiflung heraus mit dem Gedanken spielen dürfte, die Dienste der *Nachtklingen* in Anspruch zu nehmen, so ist ihre bloße Existenz eine Schande für unser Volk und unter keinen Umständen zu rechtfertigen.

Solltet ihr schwierige Angelegenheiten mit einer Euch nicht wohlgesonnenen Person

klären müssen und seid dabei auf die Hilfe Fremder angewiesen, kann ich Euch nur der Gang zu einem Büttel oder die Inanspruchnahme der Abenteurergilde ans Herz legen, zumal eine nachgewiesene Verbindung zu den Aktivitäten der *Nachtklingen* schwer bestraft wird.

## PROSTITUTION

**F**reudenhäuser, so wie selbstständig arbeitende Liebesdamen und -Herren gibt es in ganz *Bravia*. Prostitution wird vom hiesigen Königshaus geduldet und teils sogar gefördert. Schon in den Zeiten der ersten Könige durften sich Liebesdiener in Gilden zusammenschließen, die ihre Rechte nach außen hin vertreten und sich um die Belange ihrer Mitglieder kümmern.

Das Königshaus *Albions* verurteilt es, das zunehmend auch *Elfen* sich in dieser Branche betätigen und verbietet die Ausübung dieses Berufs innerhalb *albionischer* Grenzen.

In *Bravia* als Liebesdiener arbeitende Elfen müssen bei ihrer Einreise in *Albion* damit rechnen, abgewiesen zu werden.

## HEILFÜRSORGE

**J**eder sich in *Bravia* aufhaltende Bürger oder Reisende hat ein Recht auf freie Heilfürsorge im Rahmen einer Erstversorgung.

Sollte eine dauerhafte Behandlung von Nöten sein, werden die hieraus entstehenden Kosten entweder von der Gilde oder der Familie des Patienten getragen.

Heiler trifft man in den meisten Ortschaften *Bravias* an. Viele Heiler organisieren sich als Verband namens „Heilen & Verweilen“.



MITTELGRUND

## DER BRAVIA KURIER

Beim *Bravia Kurier* handelt es sich um eine 2333 gegründete Zeitung, die in unregelmäßigen Abständen erscheint und im *bravianischen* Königreich verbreitet wird.



Abbildung 34: Eine Ausgabe des *Bravia Kurier*

Die Kosten für die Produktion der Zeitung werden durch Steuergelder getragen. So wird sicher gestellt, dass auch die mittellosen Bewohner *Bravias* Zugang zu wichtigen Informationen erhalten.

Die Inhalte der Zeitung stammen von selbstständig agierenden Redakteuren aus dem gesamten Königreich.

Seit dem *Bravianisch-Albionischen* Bündnis kann der *Kurier* mit einem Schreiberling elfischer Abstammung aufwarten, der direkt vom Hofe der *albionischen* Königin berichtet. Da unverfälschte Nachrichten aus *Albion* einen hohen Stellenwert unter den Lesern genießen und auch das *bravianische* Königshaus dies als begrüßenswerte Entwicklung betrachtete, wurde ihm zunächst nur in *Bravia*, nach Verhandlungen

mit den Elfen auch in *Albion* diplomatische Immunität gewährt.

Im Zuge der Verhandlungen um den diplomatischen Status des *bravianischen* Reporters musste das hiesige Königshaus dem *Ältestenrat* der Elfen zusichern, die Immunität des unter einem Pseudonym lebenden Korrespondenten jederzeit aufheben und ihn des Landes verweisen zu dürfen, sollten das Königreich gefährdende Information ohne Rücksprache publiziert werden.

## DAS JAHR UND SEINE BESONDERHEITEN

Schon in der Antike haben sich *Bravia* und *Albion* auf einen gemeinsamen Kalender geeinigt, der seitdem nur wenige Veränderungen erfahren hat.

Ein Jahr besteht aus 365 Tagen. Diese gliedern sich in 12 Monate auf. Ein Monat zählt dabei im Schnitt 4 Wochen, die wiederum aus 7 Tagen bestehen.

Die milde bis warme Periode des Jahres wird "Bravoszeit" genannt, während man die Wintermonate als "Sikzeit" zusammenfasst.

## TAGE & MONATE

Die Bezeichnungen der Tage und Monate leiten sich größtenteils aus den Namen *bravianischer* und *albionischer* Helden ab.

Manchmal weichen regionale Bezeichnungen von der offiziellen Norm ab. Gerade *Halblinge* und *Zwerge* neigen dazu, alltägliche Sprache mit volkseigenem Kolorit zu bereichern. Sofern man aber die *offiziellen* Bezeichnungen der Tage und Monate gebraucht, sollte man auch unter ihnen auf

keine diesbezüglichen Verständigungsprobleme stoßen.

Die Wochentage lauten:

1. Mondi
2. Tirsdag
3. Medwek
4. Turdag
5. Frijdag
6. Sedag
7. Sondag

Die Monate lauten:

1. Jinva
2. Felis
3. Murs
4. Apras
5. Mäi
6. Jon
7. Jolen
8. Agurs
9. Septo
10. Oktov
11. Noves
12. Dekur

## FEIERTAGE & FESTE

In *Bravia* wird an zwei Tagen in der Woche, *Sedag* und *Sondag*, die Arbeit niedergelegt. Diese Tage sollen der Regeneration und dem Familienleben des Volkes gewidmet sein.

In *Albion* existiert so eine Regelung nicht. Dort versucht man vielmehr, einen dauerhaften Ausgleich zwischen gesellschaftlichen Pflichten, persönlicher Entfaltung und Erholung zu schaffen.

In *Bravia* existieren einige besondere Feiertage:

- Bravos-Fest: 11. Jinva
- Erntefest: 06. Oktov
- Tag der Befreiung: 03. Jon
- Neujahresfest: vom 31. Dekur bis zum 01. Jinva

An diesen Feiertagen ist das Arbeiten (bis auf Ausnahmefälle wie die Berufsgruppen der *Heiler* oder der *Büttel*) untersagt und es werden in den meisten Ortschaften Feste abgehalten, deren Annehmlichkeiten (Speis und Trank) vom Königshaus spendiert werden.

## EIN GANZ BESONDERES FEST

Das *Albionische* Volk feiert einmal jährlich, am 01. Septo, den so genannten *Tag der Königin*. Hier versammeln sich die *Elfen* in ihren Waldtempeln zu Tanz und Musik, während sie sich Orgien körperlicher Liebe mit wechselnden Partnern hingeben. Selbst die *Königin* solle sich Elfen jeglichen Geschlechts und gesellschaftlichen Ranges hingeben.

Während niemand das Fest als solches abstreitet, gilt dieses pikante Detail als umstritten und das Königshaus *Albions* bezeichnete es unlängst als lächerliches Gerücht. Wie dem auch sei: Da fremde Völker auf diesem Fest nicht gestattet sind und teilnehmende Elfen sich partout weigern, über die dort stattfindenden Ereignisse zu sprechen, bleibt die Wahrheit wohl vorerst verborgen.

# ANHÄNGE

## EINIGE MEILENSTEINE DER GESCHICHTE *BRAVIAS* IN STICHPUNKTEN

Datum	Ereignis
-	Der Kontinent Felsland wird vom Gottvater Bravos aus dem Ozean gehoben
-	<i>Bravos</i> erschafft <i>Menschen &amp; Zwerge, Halblinge</i> sprießen aus dem Boden
-	Die Riesenschlange <i>Sik</i> verlässt feurigen Berg <i>Sik'Turr</i> , um <i>Bravos</i> Werk zu zerstören
-	<i>Sik</i> übersät das Land mit niederen Kreaturen wie Goblins, Trolle und Oger
0	<i>Beginn der Frühzeit</i>
142	<i>Bravos</i> besiegt <i>Sik</i> auf dem Wächterberg
251	Die ersten <i>Elfen</i> treffen in <i>Bravia</i> ein
342	erstes Bündnis zwischen <i>Bravia</i> und <i>Albion</i> wird geschlossen
756	die erste Begegnung zwischen den Völkern <i>Bravias</i> und <i>Orks</i> in <i>Südlage</i>
766	Schlacht von <i>Immermorgen</i> zwischen <i>Orks</i> und den Völkern <i>Bravias</i>
1000	<i>Beginn des ersten Zeitalters</i>
1531-1538	Die große Pest
2000	<i>Beginn des zweiten Zeitalters</i>
2321	Überfall der <i>Orks</i> unter Führung <i>Gulroths</i> auf <i>Bravia</i>
2321-2332	Besetzung <i>Bravias</i> durch <i>Orktruppen</i>
2332	Sieg über <i>Gulroth</i> und Befreiung <i>Bravias</i>
2344	Bruch des Bündnisses zwischen <i>Albion</i> und <i>Bravia</i>
2383	Schlacht auf der <i>Südlage</i> zwischen <i>Orks</i> und den Völkern <i>Bravias</i>
2384	Errichtung des <i>Braviswall</i>
3000	<i>Beginn des dritten Zeitalters</i>
3110	Erneuter Bündnispakt zwischen <i>Bravia</i> und <i>Albion</i>