



Thomas Kreutz und Ludger Fischer

unter Mitarbeit von

Christian Herwig und Isolde Popp

Alba

Für Clan und Krone

Quellenbuch

Alba und Halfdal



Danksagungen

An allererster Stelle gilt unser Dank Helmut Pesch, dessen Phantasie Albion, wie das Pendant zu Alba auf der Welt *Magira* heißt, entsprungen ist, der mich in sein Land eingeführt und der seinen Segen zu der Kopie der Kultur auf der Welt *Midgard* gegeben hat. Viele der großen Ideen stammen von ihm; die „kleinen“ Details haben wir hinzugefügt und so das ursprüngliche Material auf den rund zwanzigfachen Umfang erweitert.

- Ludger Fischer -

Vielen Dank an Bernd Hierl für seine Anregungen zur albischen Religion, Ulli „Chicken MacWebster“ Weber für seine gelungene Verkörperung des albischen Kriegers, an Gerd Hupperich für die auf meinen Wunsch eingearbeiteten Korrekturen an seinem Abenteuer *Die Kinder des Träumers*, an Stephanie Lammers für die Ausarbeitung des Weißen Hirschs und an Elsa Franke für ihre Geduld.

- Thomas Kreutz -

Gewidmet Helmut W. Pesch
alias Elrod MacBeorn,
dem geistigen Vater Albas und seiner Kultur.

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de • EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 1998-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autoren: Christian Herwig, Ludger Fischer, Thomas Kreutz, Isolde Popp
Lektorat: Yon Attan, Peter Kathe; Bearbeitung: Jürgen E. Franke
Titelbild: Folko Streese, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Verena Biskup, Markus Holzum, Ulf Lehmann,
Sven Papenbrock, Sebastian Watzlawek, Hank Wolf
Farbkarte: Werner Öckl



Inhaltsverzeichnis

Ein Land und seine Geschichte	7	Das albische Kriegswesen	123
Die Albai und ihre Herkunft	8	Kampftechnik	125
Die Zeit der Könige	15	Befestigungen und Burgen	128
Nichtmenschliche Bewohner	23	Magie und Wissenschaft	134
Die albischen Zwerge	23	Die Magieryilden	135
Der Zauberwald Broceliande	25	Akademien, Kollegien und Gelehrte	137
Feen und Gnome	29	Die Hexen des Grünen Jägers	138
Das Alltagsleben der Albai	30	Die obersten Diener Samiels	141
Menschen in besonderen Regionen	33	Das Grüne Sigill	143
Essen und Trinken	34	Albisches Zauberwerk	145
Tanz und Musik	36	Reliquien	148
Handel und Verkehr	37	Abenteurer in Alba	150
Freizeitbeschäftigungen	41	Spielerfiguren aus Alba	152
Die albische Gesellschaft	46	Abenteurer aus Alba	154
Die albischen Stände	47	Berühmte und	
Recht und Gesetz	50	berühmte Persönlichkeiten	164
Dörfer, Städte und Boroughs	55	Bestiarium	185
Dörfer, Städte und Boroughs	55	Orcs und andere Bestien	185
Albische Ortschaften	58	Oger und Trolle	186
Beornanburgh - Die Hauptstadt Albas	63	Albische Tiere und Fabelwesen	187
Haelgarde - Das Tor zum Norden	73	Einige Unholde Albas	198
Bellslaed - Ein albisches Dorf	79	Die Halblinge in Alba	202
Die Glaubenswelt der Albai	86	Von der Geschichte der Halblinge	202
Die Kirgh Albai	89	Das Halfdal	203
Die Bruderschaft des Träumers	98	Die Knicks	206
Die vier heiligen Schätze von Alba	103	Über die Dörfer	206
Politik in Alba	106	Die Halblinge und ihre Familien	210
Der albische König	106	Die Halblinge und das Essen	211
Die Wirren der Reichspolitik	112	Die Götter des Halfdals	216
Die großen Clans	113	Die Halblinge und die Gelehrsamkeit	221
Die kleinen Clans	118	Die Halbykratie	221
Der Einfluss von Kirgh und Stadt	119	Die Halblinge und die Großen Leute	222
Geheimbünde	121	Der Halbling als Abenteurer	226
Beziehungen zu den Nachbarvölkern	121	Bekannte Persönlichkeiten	229
		Index	233



Vorwort zur ersten Auflage

Es ist geschafft, die Arbeiten an Alba sind fertig. Vor Beginn unserer Arbeit hätten wir uns nicht vorgestellt, dabei auf so viele Probleme und Widersprüche zu stoßen. Über ein Dutzend offizielle Abenteuer, unzählige Abenteuer und Artikel aus Spielwelt und Gildenbrief sowie Material aus drei Quellenbüchern mussten berücksichtigt und eingearbeitet werden. Offensichtlich besitzt jeder Autor - wie wahrscheinlich auch jeder andere Spieler und Spielleiter - eine eigene und sehr präzise Vorstellung von „seinem“ Alba. Wie sich zeigte war es nicht einfach, diese kleinen Mosaikstückchen zu einem einheitlich zusammenhängendem Ganzen zu ergänzen. Dies war der zeitraubendste und zugleich spannendste Teil unserer Arbeit; unsere endgültige Version Albas unterscheidet sich in einigen Punkten erheblich von unseren anfänglichen Vorstellungen.

Neben vielem Altvertrauten wird der Leser auch auf neue, unbekannte Seiten Albas stoßen. Wenn diese nicht in seine, im Laufe vieler Jahre intensiven Rollenspiels in Alba gewonnenen Vorstellungen über Land und Leute passen sollten, so bitten wir um Nachsicht. Schließlich gibt es wohl so viele verschiedene Versionen Albas wie es Spielrunden gibt. Wir waren um Übersichtlichkeit bemüht, schließlich soll das Buch dem leidgeplagten Spielleiter auch als Führer durch die

oftmals verschlungenen Pfade der albischen Politik dienen, deren Fäden wir aus dem oben erwähnten guten Dutzend Abenteuern zusammensuchten und zu einem Geflecht der Beziehungen versponnen haben. Wie auch in der albischen Politik waren wir, die Autoren, auch nicht immer und überall einer Meinung. Es ist beim Schreiben eines Quellenbuchs schwierig, die Ansichten eines MacBeorn (Ludger) und eines MacRathgar (Thomas) unter einen Hut zu bekommen.

Der sonst einen Gutteil des Quellenbuchs füllenden Regelteil fällt hier eher bescheiden aus. Schon die Grundregeln wurden mit besonderem Hinblick auf Alba und ähnliche Kulturen verfasst. Weitere Abenteuerotypen, Zaubersprüche und Fertigkeiten sind für stimmungsvolles Rollenspiel in Alba nicht von Nöten. Wer dennoch in seiner Spielrunde den Abenteuerertyp *Kopffäger* mit der Spezialfertigkeit *Enthaupten* (und dem Schlachtruf „*Es kann nur einen geben!*“) einführen will, den werden wir davon gewiss nicht abhalten. Die Regeln dazu muss er aber selbst verfassen.

Wir bedanken uns bei allen Lesern für ihre Geduld und wünschen ihnen viel Spaß bei der Lektüre und beim Spiel in Alba.

- Ludger Fischer und Thomas Kreutz -

Quellenangaben

Der Beitrag „Geanerys Albi - Die Entstehung Albas“ stammt von Dr. Helmut Pesch. Der Beitrag über die „Weißen Hirsche von Broceliande“ wurde von Stephanie Lammers verfasst. Der Abschnitt über die „Beizjagd“ ist ein bearbeiteter Auszug eines Artikels von Wulf-D. Schomber aus dem GILDENBRIEF #30. Die Abschnitte „Fingerstechen“ und „Das Wurfpeilspiel“ wurden dem Abenteuer *Sieben kamen nach Corrinis* von Heinrich Glumpler entnommen. Die Beschreibung der Hauses der „Gilde der Lichtsucher“ in Beornanburgh stammt von Gerd Hupperich und wurde dem Abenteuer *Hexerjagd* entnommen. Aus dem Abenteuer *Die Kinder des Träumers*, ebenfalls von Gerd Hupperich, stammen die Angaben zu den „Vor- und Nachteilen der Vraidospriester“ sowie die Abschnitte „Maegbeds Ballade“ und „Warum die Welt erschaffen ward“. Die Trink- und Segenssprüche entstammen überwiegend dem keltischen Volksgut.

Fachan, Naclaevie, Rotkappe und Schwarze Annis (nach schottischen Fabelwesen), Hohlmenschen, Laidly Worm, Waelingworm, der Trollkönig und die Rauchstiefel MacDirghs (nach den Romanen »Der Drache an der Grenze«, »Der Drache im Krieg« und »Der Drache, der Graf und der Troll« von Gordon R. Dickson) sowie die übrigen Unholde wurden von J. E. Franke dem Bestiarium hinzugefügt. Von ihm stammen auch einige magische Artefakte, die Abschnitte „Stellung der Frau“ und „Eigentum und Erbe“ im Kapitel »Die albische Gesellschaft«, der Abschnitt „Leichenwache und Begräbnisse“ im Kapitel »Die Glaubenswelt der Alba« sowie einige Abschnitte im Kapitel über die albische Geschichte in den Jahren vor 1600 nL.

Mehr oder weniger wertvolle Hinweise und Tips fanden sich in den folgenden Werken, die interessierten Spielleitern wie Spielern daher als zusätzliche Quellen der Inspiration empfohlen werden: Poul Anderson: Das geborstene Schwert, R. A. Brown: Die Normannen, James Campbell et al.: The Anglo-Saxons, Dorothy Dunnett: *King Hereafter*, Ken Follett: Die Säulen der Erde, Mary Gentle: Grunts!, Ian Heath: Armies of the Dark Ages 600-1066, Ian Heath: Armies of Feudal Europe 1066-1300, Brigitte Hellmann (Hrsg): Lebendiges Mittelalter, Robert E. Howard: Cormac MacArt-Zyklus, David Nicolle: The Normans, Michael Scott Rohan: Der Herr der Dämmerung, J. R. R. Tolkien: Silmarillion

Eine musikalische Empfehlung auszusprechen, ist recht schwierig. Nicht, dass es keine guten Alben gäbe; die Schwierigkeit besteht vielmehr darin, eine Auswahl unter den erhältlichen zu treffen. Hier ein paar Empfehlungen von Künstlern aus unseren eigenen Sammlungen: David Arkenstone, Battlefield Band, Clannad, Corries, Fish, Loreena McKennitt, Runrig, Steeleye Span, Jethro Tull.

Alba - Ein Land und seine Geschichte

Oh, dagger! The handle toward my hand! Come
let me clutch thee.
I have thee not and yet I see thee still.
Art thou not a fatal vision sensible to feeling as to
sight!
Or art thou but
A dagger of the mind, a false creation
Proceeding from the heat-oppressed brain?

- Shakespeare: *Macbeth* -

Im Südosten des Kontinents Vesternesse liegt das Königreich Alba, das Land zwischen Waelingsee und Tuarisc, zwischen den Melgar-Bergen und den Gebirgszügen Artross und Pengannion. Das albische Reich unterteilt sich geographisch grob in den **Meald**, den tiefer gelegenen, sanft gewellten und von lichten Laubwäldern bedeckten Süden, und den **Weald**, den hügeligen, von Heide und Hochmooren geprägten Norden. Im Meald liegen neben dem fruchtbaren Bauernland um Adhelstan und nördlich von Wulfstead die ausgedehnten Waldgebiete Brocendias mit dem magischen Broceliande im Süden, Aettrick im Osten sowie Escavalon im Norden und Ogresse zwischen Corrinis und Tidford. Neben den kargen Zentrallanden um Crossing gehören zum Weald die umstrittenen Nordmarken, die Wälder von Tureliand und Aelvenes, das Bleadfen, das Deverntal und die Gebirgsmassive Artross und Offa.

Der **albische Süden** war vor der Ankunft der Valianer ein zusammenhängendes, dichtes Waldgebiet. Jahrhunderte der Besiedlung haben seither tiefe Schneisen in die einstmals dunklen Forste getrieben, aber neben fruchtbarem Ackerland und lichten Laubwäldern gibt es immer noch viele undurchdringliche Wälder wie den sagenumwobenen Wald von Bro-

celiande. In diesem Teil des Landes ist das Klima mild und ausgeglichen. Selbst im Winter herrscht nur selten über längere Zeiten klirrender Frost, aber auch die Sommer sind hier immer für einen kräftigen Regenguss gut. Aus dieser Gegend stammt der albische Ausdruck „Wolfsommer“ für den Spätherbst mit schönem Wetter, wenn die Sonne die Wälder in Gold und Rot taucht und die waelischen Seewölfe auf dem Rückweg von ihren Raubzügen im Süden vor den Küsten Albas auftauchen.

Der **Weald** ist der rauere Teil Albas. Die Regenfälle sind hier seltener und unregelmäßiger als im Süden, dann oft aber wolkenbruchartig. Kalte Ost- und Nordostwinde wehen übers Land, die Winter sind eisig und schneereich. Wälder finden sich hier nur noch vereinzelt; die weiten Hügel des Wealds sind von karger Heide bedeckt, in den Tälern finden sich unzählige Moore und tiefe Seen. Nur an einigen geschützten Stellen des Wealds wird Ackerbau betrieben - in diesem Zusammenhang ist besonders das fruchtbare Halfdal an der Nordgrenze zu erwähnen. Die Offa-Berge und das umgebende Hochland sind ein karges und felsiges Gebiet. Das tief eingeschnittene Tal des Devern hat jedoch ein überraschend mildes Klima und ist für seine fruchtbaren Böden und den sprichwörtlichen Lachsreichtum des namensgebenden Flusses berühmt. Die **Nordmarken**, eigentlich Albas Nordwesten, ähneln in vielem dem Offa-Hochland; nur fehlt hier das große, schützende Flusstal, so dass die windgepeitschte Landschaft weitgehend öde und menschenleer sind.

Die vor Albas Küste liegenden **Hjalta-Inseln** sind seit langer Zeit ein Zankapfel zwischen dem waelischen Jarlkonur und dem albischen König. Die sturmgepeitschten Inseln sind überraschend flach, und ihre saftigen Weiden eignen sich sogar zur Rinderzucht und nicht wie der überwiegende Teil des albischen Nordens in erster Linie für Schafe.

Die Albai und ihre Herkunft

Inmitten des Kontinentes Vesternesse gelegen, an den westlichen Gestaden des Meeres der Fünf Winde und den grauen Wogen der Waelingsee, war das heutige Alba schon in alten Zeiten ein Land der Mitte, in dem sich die verschiedensten Einflüsse trafen. Hier formten die Gezeiten der Geschichte über die Zeitalter hinweg ein Volk, das viele Widersprüche in sich vereint: die Albai.

An die unterschiedlichsten Landschaftsbedingungen mussten sich die albischen Stämme, die Clans, bei ihrem Vordringen anpassen: von Küstenmarsch und Heide über das Mittelland bis zum Hochgebirge. Die albische Geschichte ist eine immerwährende Auseinandersetzung mit der Umgebung, oftmals in ihrer gradlinigen Entwicklung unterbrochen durch die Wendungen des Schicksals.

Sagen und Legenden dieses Volkes schildern die Taten und Ereignisse vergangener Zeiten, ohne dass man schriftliche Überlieferungen oder minutiös festgehaltene Annalen der valianischen Art kennen würde. Dem gemeinen Volk sind die Legenden ohnehin vertrauter als die dünnen Fakten aus Schriftrollen mit geschichtlichen Aufzeichnungen. Selbst die weisesten Gelehrten haben große Mühe, in den alten Erzählungen Dichtung und Wahrheit voneinander zu trennen oder gar die oft widersprüchlichen Überlieferungen der Zwerge

und Elfen mit ihnen in Einklang zu bringen. Mitunter erhellt aber eine glanzvolle Sagengestalt oder ein valianischer Bericht schlaglichtartig eine Episode der albischen Geschichte.

Die Frühgeschichte

In grauer Vorzeit wanderten in mehreren Wellen die Völker der Elfen in Vesternesse ein, wo sie zwischen den primitiven Vorfahren der Twyneddin ihre Reiche gründeten. Zuerst kamen die Coraniaid, und von ihnen lernten die Menschen das Wissen um den Zusammenhalt der Welt, das bis heute von ihren Druiden bewahrt wird. Viel später siedelte sich ein Zweig der Soillasin in den Wäldern nördlich der Melgar-Berge an. Diese Vorfahren der Elfen Albas nannten sich die **Dideanai**, d.h. die Zufluchtsuchenden, und sie mieden auf lange Zeit den Kontakt zu allen anderen intelligenten Rassen mit Ausnahme der Waldgnome, die sie seit jeher begleiteten. Sie hielten sich auch fern von den mythischen Schlachten, die die Menschen Vesternesses Seite an Seite mit den Coraniaid und den Zwergen des Westens gegen die finsternen Horden schlugen, die im Namen des Anarchen ganz Midgard in ihre Gewalt bringen wollten. Ihre eigene Zuflucht in den Tiefen des Waldes verteidigten die Dideanai aber mit Hingabe, und auch sie beklagten viele Opfer, bis die Macht des dunklen Feindes gebrochen war.

Eine lange Zeit schloss sich an, in der in Nordvesternesse die Stämme der Twyneddin unter Führung ihrer Druidenkönige

Geanerys Albi - Die Entstehung Albas

Die Großen oder Königsclans Albas führen ihre Abstammung auf das Land Toquine zurück. Selbst der innerste Kreis der Eingeweihten des Vraidoskultes weiß aber nicht, ob diese Urheimat in einem entfernten Winkel der Welt Midgard oder in einer anderen Sphäre liegt. Vor vielen hundert Jahren schickte sich eine große Invasionsflotte der Toquiner an, ein benachbartes Inselreich zu überfallen und zu erobern. Die Verteidiger wehrten sich jedoch mit mächtigen Zaubern, um die feindliche Streitmacht gar nicht erst landen zu lassen. Kurz vor Erreichen der Küste begann das Meer, in einem geisterhaften Blau zu glühen - und die gesamte Flotte der Toquiner löste sich scheinbar in Nichts auf.

In Wahrheit fanden sich die Männer und Frauen an Bord nach kurzer Bewusstlosigkeit auf hoher See wieder. Noch wussten sie nicht, dass es sie in das Meer der Fünf Winde verschlagen hatte, an einen ihnen gänzlich unbekannten Ort. Heute vermuten manche Ge-

lehrten der Akademie von Cambryg, dass die im Laufe des Krieges der Magier erzeugten Instabilitäten im Multiversum dafür gesorgt haben, dass die Toquiner ausgerechnet an dieser Stelle Midgards strandeten.

Nachdem sie zwei Tage lang einfach vor dem Winde gesegelt waren, tauchte vor den verhinderten Eroberern eine bewaldete Küste auf. Unter der Führung von Elrod MacBeorn gingen sie an der Stelle an Land, wo heute die Stadt Elrodstor (d.h. Elrods Turm) steht - einer damals weitgehend menschenleeren Gegend. Hier versuchten sie, zur Ruhe zu kommen und das Geschehene erst einmal zu verkraften. Später errichteten sie an diesem Ort einen hohen Rundturm, von dem sie nach Osten Ausschau hielten, ob das Meer ein gewisses blaues Leuchten annähme, denn das würde ihnen anzeigen, dass der Weg in die alte Heimat wieder offen wäre. Auch jetzt noch halten Anhänger des Vraidoskultes den Turm ständig besetzt - nicht dass heute, nach 800 Jahren, abgesehen von einige Unbelehrbaren noch jemand nach Toquine zurückkehren wollte.



friedlich zwischen Zwergen und Elfen, Gnomen und anderen Wesen der fernen Vergangenheit lebten und ihre eigene wilde und naturverbundene Zivilisation entwickelten. Selbst Jahrtausende später sprechen valianische Berichte noch von ungezügelter Barbaren, die voller urwüchsiger Kraft und im Besitz einer eigenen, fremdartigen Magie, doch ohne technische Kenntnisse oder höhere staatliche Organisation in der Wildnis lebten.

Während des ersten Riesenkrieges vertrieben die auch in Vesterne nach Süden drängenden Gletscher die Menschen aus dem Norden des Kontinents. Die dadurch ausgelöste Völkerwanderung verschlug um **2400 vL** den südlichsten Stamm der Twyneddin in die Randgebiete der damals noch ausgedehnten Wälder, die das heutige Südalba bedeckten. Diesen Menschen, die sich später **Dûnatha**, das Volk der Burgen, nennen sollten, gewährten die Könige der Dideanai Zuflucht. Das friedliche Nebeneinander mit den Elfen gab den Anstoß, dass sich dieser Stamm langsam vom Rest der Twyneddin weg entwickelte. Verstärkt wurde diese Abkehr vom Barbarentum später durch die Kontakte mit der frühen städtischen Kultur der Tusker jenseits der Melgar-Berge und mit deren Nachfolgern, den Chryseiern. Als sich dann zum ersten Mal der Blick valianischer Chronisten auf diese Ecke *Midgards* richtete, hatten sich die Dûnatha über das ganze Gebiet, das die Albai heute als Meald bezeichnen, ausgebreitet. Die Druiden waren aus dem Herrscheramt verdrängt worden und nur mehr Berater der Häuptlinge, um deren Herrschersitze, geschützt durch einfache, Dûns genannte Burganlagen aus ausgedehnten Ringwällen und Gräben, sich kleine Städte entwickelt hatten. Die Dûnatha betrachteten sich jetzt als eigenes Volk und blickten auf ihre barbarischen Vettern, die übrigen Stämme der Twyneddin, herab. Die einstigen Blutbande waren nun durch Rivalitäten und gegenseitige Herausforderungen ersetzt worden.

Das valianische Joch

Im Jahre **930 nL** wurde das beschauliche Leben des dûnathischen Volkes jäh unterbrochen. Das **Valianische Imperium** streckte seine gierigen Finger nach ihrem Land aus, um den Morne als Tor zum Handel mit den Gütern des Nordens unter seine Kontrolle zu bringen. In harten, jahrelangen Feldzügen unterwarfen die Truppen unter dem Seemeister Halonibanes **Dyras** alles Land bis zum Morne und das Gebiet des Waldes von Aetrick. Weder das geheime Wissen der Druiden noch die Wildheit der dûnathischen Krieger konnte den Vormarsch der Valianer aufhalten. Nachdem der Widerstand erst einmal gebrochen war, fügten sich auch die Dûnatha in den noch

unabhängigen Gebieten nördlich des Morne in ihr Geschick - wohl auch aus Mangel an überlebenden Kriegern. In einer Reihe von Abmachungen verpflichteten sie sich, den Seemeistern Tribut zu zahlen, die ihnen dafür Beistand gegen ihre barbarischen Vettern im Westen und Norden, gegen Raubzüge der Gebirgsorcs und gegen andere Gefahren zusagten. Mit der Zeit gewannen die Errungenschaften der valianischen Zivilisation die Herzen und Gemüter der Dûnatha. Dank valianischem Wissen erschlossen sie die Bodenschätze des Landes und machten Ödland urbar, und es herrschten Friede und ein gewisser Wohlstand, was auch die Bevölkerung südlich des Morne in **Fälbean**, der neuen Provinz des Imperiums, das Joch der Fremdherrschaft leichter ertragen ließ.

In den folgenden Jahrhunderten bestand das Bündnis zwischen den freien Dûnatha und den Seemeistern manche Feuerprobe. Bereits **945 nL** zog ein großes Heer der Orcs der Nebelberge den Cósan Earrach entlang nach Süden. Sie glaubten, leichtes Spiel beim Ausplündern der von dem Krieg mit den Valianern geschwächten Dûnatha zu haben. An der Furt bei Cywenglan, dem heutigen Wulfstead, wartete aber schon ein Aufgebot der dûnathischen Stadt unterstützt von valianischen Einheiten und dem Seemeister Asardolassar, der dank seiner magischen Künste rechtzeitig vorgewarnt und aus der neuen valianischen Provinzhauptstadt Fiorinde herbeigeeilt war. Dank der von ihm heraufbeschworenen Mächte des Wassers ertrank der größte Teil des Orc-Heeres jämmerlich, als es den Tuarisc überqueren wollte. Der Rest floh oder wurde ein Opfer der überlegenen valianischen Waffen. Auch wiederholte Einfälle der twyneddinischen Barbaren waren nie lange von Erfolg gekrönt, und dank valianischer Hilfe konnten die freien Dûnatha im Laufe der Zeit ihren Machtbereich bis in das Offa-Hochland ausdehnen. Sie dankten es ihren Schirmherren im zweiten Seeräuberkrieg, als sie die valianische Flotte, die die waelische Provinz Askaland eroberte, von Land her unterstützten. Dass die Valianer von ihrer Gier nach Gold getrieben sich anschließend gleich das kleine Zwergenreich des Offa-Massivs einverleibten, mit dem die Dûnatha stets freundschaftliche Beziehungen gepflegt hatten, führte zu einer ersten Trübung des guten Verhältnisses zwischen den Verbündeten - vorerst noch ohne weitergehende Folgen.

1270 nL rundeten die Valianer ihre Eroberungen im Norden ab, indem sie das fruchtbare und dichtbevölkerte Deverntal unterwarfen, dessen twyneddinischen Bevölkerung oft genug Streit mit ihren südlichen Nachbarn gesucht hatte. Zusammen mit Askaland und dem östlichen Offa-Hochland bildeten sie aus diesem Gebiet die neue Provinz **Askia** mit der Hauptstadt Helugar (das waelische Heljagard und heutige Haelgarde), die als Puffer nach Norden hin auch die dûnathischen Fürstentümer schützte.



Nach Jahrhunderten der Sicherheit, geborgen in der scheinbaren Allmacht der Seemeister mit ihrer Magie, ihrer unbezwingbaren Flotte und ihren gut ausgebildeten Truppen, beugten sich Land und Leute ebenso gefügig unter die valianische Knute wie der Ochse unter das Joch des Bauern. Starke Truppen unter zaubermächtigen Befehlshabern hielten in altersgrauen Festungen entlang des Morne und der Ostküste ein scharfes Auge auf die barbarischen Stämme des Nordens, und die valianischen Provinzen Fälbean und Askiar sowie die tributpflichtigen dünathischen Fürstentümer blühten unter ihrem Schutzschild.

So entwickelte sich unter valianischer Hoheit die Kultur weiter fort von ihrem barbarischen Erbe. Zwar hielten die Leute noch immer an ihren alten dünathischen Sippenamen und -dünkeln fest (niemand braucht einen Valianer das „Teile und Herrsche!“ zu lehren), aber sie zeigten ein Ausmaß an Gewerbefleiß und Friedfertigkeit, das sie deutlich von ihren twyneddischen Vettern unterschied. Vergangen waren die Tage inneren Zwistes und erbitterter Blutfehden, und auch Jahrzehnte ohne ernsthafte Bedrohung durch Twyneddin, Waelin-

Die Kolonie Askaland

Nicht nur aus dem Süden kamen Fremde ins Land. So siedelten in den nördlicheren Küstenstrichen von Haelgarde bis zu den Sümpfen um das heutige Byrne schon um **1160 nL** die **Waelinger**. Bjargi Gabelbart leitete die waelische Landnahme zielstrebig und erfolgreich. Das einst fast menschenleere, von den Waelingern Askaland genannte Gebiet wurde rasch ein wohlhabender Teil ihrer nordischen Welt. Vielleicht wäre es auch heute noch in waelischer Hand, hätte nicht Thalassa die Kolonie um **1250 nL** im zweiten Seeräuberkrieg überrannt. Manche Spuren dieser Zeit lassen sich auch heute noch finden, zumal sich wieder zunehmend einzelne Waelinger im Nordosten Albas ansiedeln.

ger und Orcs führten dazu, dass mancher Abkömmling eines alten dünathischen Kriegergeschlechtes stolz darauf war, mit Zitat~~n~~ aus den valianischen Klassikern geschickter um sich werfen zu können als mit einem Kriegsspeer.

Um **1280 nL** war das valianische Imperium auf dem Höhepunkt seiner Macht, und weit und breit war keine ernsthafte Bedrohung von außen mehr zu erkennen. Das Meer der Fünf Winde war abgesehen von einzelnen unbelehrbaren Seeräubern aus Waeland ein valianisches Binnenmeer, und selbst der

überraschend aufgetauchte Feind aus dem fernen Nahuatlan konnte in kurzer Zeit niedergerungen werden. In den Reihen der Seemeister machten sich in der Folgezeit Überheblichkeit und Verschwendungssucht breit, die zu immer höheren Belastungen der Bevölkerung führten. Innere Zwistigkeiten des Valianischen Imperiums nahmen in dieser Zeit an Schärfe zu. Mächtige Rivalen traten sich in offener Auseinandersetzung gegenüber und bedienten sich aller Machtmittel des Großreiches einschließlich ihrer eindrucksvollen Zauberkräfte. In den Randprovinzen wie Fälbean war der einst so feste Griff Thalassas fast gar nicht mehr zu spüren. So vergingen zweihundert Jahre, an deren Ende die Seemeister sich in trügerischer Sicherheit wiegten und sich mehr für die Intrigen in den thalassischen Gilden, für abgehobene magische Experimente und für die Zustände in fernen Sphären interessierten als für das, was jenseits der Grenzen ihres Reiches passierte.

Eine erste Warnung um **1345 nL** herum, ein machtvoller Einfall twyneddischer Barbaren aus dem Nordwesten, der sie bis vor die Mauern von Helugar führte und in dessen Verlauf der ganze Norden des dünathischen Siedlungsgebietes ausgeplündert wurde, wurde in Thalassa kaum zur Kenntnis genommen. Zelotys Gorvianes, der Statthalter der Provinz Fälbean und selbst ein einflussreicher Seemeister, war aber vorausschauend genug, um seine eigenen Vorkehrungen zu treffen und sich gegen weitere derartige Überraschungen aus dem Norden zu wappnen. Auf seine Veranlassung hin errichteten die Valianer mit Billigung und Unterstützung der dünathischen Fürsten ein Netz von Vorposten, die sogenannten **Türme der Winde**, das sich vom Cosán Earrach über die Gwinel-Berge und die Pässe des Pengannion bis zu den Dornar-Hügeln hinzog. In diesen nur durch die Luft oder mit langen Leitern zugänglichen Türmen wachten menschliche und nichtmenschliche Truppen der Seemeister, unter den letzteren vor allem ihnen zu Diensten verpflichtete Vinddvergar. So konnten größere Barbarenhorden rechtzeitig genug entdeckt werden, um ihnen bereits an den Grenzen des dünathischen Siedlungsgebietes mit Macht begegnen zu können.

Dank der Türme des Gorvianes waren den nördlichen Provinzen des Imperiums noch beinahe eineinhalb Jahrhunderte des Friedens vergönnt. In der Folge wurden zwar die valianischen Truppen immer weiter reduziert. Dank der Türme der Winde und ihrer eigenen, magisch unterstützten Beweglichkeit konnten sie aber immer noch einzelne Raubscharen und auch um **1400 nL** einen erneuten Landnahmeversuch der Waelinger in Askaland zurückschlagen. Doch dann warfen die Schrecken der Kämpfe, die im Krieg der Magier münden sollten, ihre Schatten voraus. Ein großes Heer unter dem ersten Hochkönig Maolyn Mor ap Don, der es mit der Hilfe der Druiden geschafft hatte, alle Twyneddin zu einen, fiel