



Zoran Ignjatov

Moravod

Tor zur Anderswelt

Quellenbuch Moravod



Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de • EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2021-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Zoran Ignjatov
Lektorat: Peter Kathe, Jürgen E. Franke

Titelbild: Sebastian Watzlawek, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann

Illustrationen: Atelier Sommerland/Shutterstock, Bag (Lore Wise Games), Daniel Comerchi (danielcomerchi.com), Critical-Hit (www.critical-hit.biz), Ellerslie/Shutterstock, Bob Greyvenstein (Grim Press, used with permission, all rights reserved), Felipe Gaona (© Rick Hershey / Fat Goblin Games - Publisher's Choice Quality Stock Art), Jack Holliday, Forrest Imel, Barandash Karandashich/Shutterstock, Jozef Klopacka/Shutterstock, Obsidian Fantasy Studio/Shutterstock, Olga Osadchaya/Shutterstock, Nejron Photo/Shutterstock, Eric Pommer, Matt Richmond, Dean Spencer (© 2015 Dean Spencer, used with permission, all rights reserved), Vladimir Salman/Shutterstock, Miriama Taneckova/Shutterstock, Kiselev Andrey Valerevich/Shutterstock, Verbaska/Shutterstock, Sebastian Watzlawek, Zolotarevs/Shutterstock; Karten: Ulf Lehmann; Farbkarte: Ulf Lehmann



Inhaltsverzeichnis

Ein Land und seine Bewohner 7

Geschichte Moravods	8
Die Einwohner Moravods	12
Nichtmenschliche Bewohner	15
Die Nachbarn Moravods	16
Moravische Siedlungen	17
Die Städte Moravods	19
Geltin	21

Die moravische Gesellschaft 36

Herrschaft und Politik	38
Die Gauen Moravods	40
Recht und Gesetz	42
Wirtschaft und Handel	46
Waffenkünste	48

Die Glaubenswelt der Moraven 50

Die jenseitigen Gefilde	55
Bräuche und Feste	57
Feste zum Frühlingsbeginn	59
Feste zum Sommerbeginn	62
Feste des Winters und Todes	63
Feste abseits der Jahreszeiten	63

Moravods Anderswelt 64

Bewohner der Anderswelt	66
Reisen in die Anderswelt	71
Magie, Fertigkeiten und Sinne in der Anderswelt	72

Zauberei in Moravod 76

Die dunklen Künste	78
Bünde der arkanen Künste	80
Die Flammenaugen	83
Moravische Hütageister	85
Die Schmiedemeister	87
Die Schmiedegesänge	89

Außergewöhnliche Regionen 92

Karmodin, das Tor zur Anderswelt	92
Bewohner des Karmodin	92
Besondere Orte	95
Racudin, der Mythenwald	97
Belogora, die Weißen Berge	99
Siedlungen in den Belogora	99
Besondere Orte	102
Trokrak, das Land der Flussgötter	104
Im Bann der drei Ströme	104
Kumovo	110
Perunovo	117

Ein Volk auf Wanderschaft 120

Gesellschaft der Abanzzi	121
--------------------------------	-----

Abenteurer in Moravod 131

Moravische Volkstänze	132
Abenteurer aus Moravod	134
Neue Abenteuertypen	138
Hexenjäger	138
Naturhexer	139
Geburt eines Abenteurers	140
Neue Zauber	143

Berühmte Persönlichkeiten 145

Der Welikjas und sein Hofstaat	145
Die Gesichter Belogoras	149
Andere Personen	155

Bestiarium 159

Naturgeister und Feenwesen	160
Geisterwesen	176
Schattenwesen	178
Kreaturen der Nacht	180
Pflanzen des Racudin	186
Index	191



Vorwort und Quellenangaben

Mein persönlicher Anspruch war es, das Quellenbuch mit so viel slawischer Atmosphäre zu füllen, wie mir möglich war. Da jedoch slawische Mythologie und Volkserzählungen nicht so universell bekannt und verbreitet sind wie die Überlieferungen anderer Kulturkreise in Europa, nahmen die Recherchen einen nicht unerheblichen Teil der mehrjährigen Arbeit an der Kulturbeschreibung in Anspruch. Die größte Inspiration fand ich in den Überlieferungen der Balkanländer, Russlands und Polens, wobei eine genaue Abgrenzung nicht immer möglich ist und viele Geschichten und Wesen in vielfältigen Variationen im ganzen slawischen Raum zu finden sind. Nachfolgend möchte ich eine kleine Auswahl der wichtigsten Quellen vorstellen, um dem interessierten Leser einen Startpunkt für die Reise in die Welt slawischer Mythologie bieten zu können.

Bei den Wesen des Bestiariums sind der *Auka* und *Babay* durch das Buch „Creatures of the Slavic Myth“ von Dmitriy Kushnir inspiriert worden. Aus der kroatischen Geschichtesammlung „Priče iz davnine“ von Ivana Brlić-Mazuranić und dem serbischen Werk „Slovenska Mitologija“ von Nenad Gajić stammen die Hintergründe der *Bjesi* und des *Bjesomars*. Auch der *Drekavac* hat einen slawisch-mythologischen Hintergrund und ist an die Beschreibung des Werkes „Zaboravljena Gora – Mitska bića drevnog Balkana“ von Milislav Popović angelehnt worden. Nicht zuletzt wurde der *Poronitsch* durch eine Abwandlung des *Poroniec*, wie er in dem polnischen Buch „Bestiariusz słowiański“ von Witold Vargus und Paweł Zych beschrieben wird, in das Quellenbuch eingeführt.

Auch manche mystischen Orte fanden ihren Ursprung in realen Plätzen, denen eine rätselhafte und geheimnisvolle *Aura* nachgesagt wird. So finden die „*tanzenden Bäume*“ des *Golosobors* ihre irdischen Gegenstücke in einem Waldstück in Kaliningrad oder der *Mjesobor* sein Pendant in einem alten Kriegsschauplatz in russischen Gebiet Nowgorod.

Die Geschichte „*Wie die Vjedmy zur Magie fanden*“ ist eine weit verbreitete Sage die dem Gott *Veles* zugeschrieben wird. Diese kurze Geschichte wurde nahezu unverändert übernommen und rundet dadurch den alt-slawischen Glaubensaspekt schön ab, der in dem Quellenbuch widerspiegelt werden sollte. Auch das Märchen vom Frühlingserwachen „*Ognjan und Svjetlana*“, ist an der slawischen Sage von Jaromir und Morana angelehnt, die in den westslawischen Ländern am häufigsten zu finden ist.

Der Glauben über das Schicksal wurde durch mehrere Quellen inspiriert, eine der wichtigsten ist „*Prognana Bića – srpska mitologija*“ von Milenko Bodirogić. Auch die Erwähnung des *Talason* und des *Sens* fanden über dieses Buch ihren Weg in die Kulturbeschreibung, wenn auch in einer phantastischeren und erweiterten Form. Eine besondere Erwähnung verdient auch *Alatnirs Blüte*, die in der beschriebenen Form in Europa noch an der Theiss (einem

Nebenfluss der Donau) zu finden ist. Das alljährige „Erblihen“ des Flusses durch die Massenschwärme der sogenannten Theissblüte ist ein besonderes Schauspiel, das in der kleinen nordserbischen Stadt Novi Bečej noch gefeiert und mit dem „Fest der Liebe“ am Abend abgeschlossen wird.

Auch zwei der beschriebenen Rituale, *Schattenraub* und *Prokletije*, sind geschichtlich überliefert und sollen in einer ähnlichen Form in den Ländern des Balkans weit verbreitet gewesen sein.

- Zoran Ignjatov -

Moravod ist seit jeher ein beliebter Abenteuerschauplatz, und das Quellenbuch baut auf umfangreichem, zum größten Teil lange vergriffenem Material auf, das in für die 5. Regelausgabe bearbeiteter Form verwendet worden ist. Am wichtigsten waren die Landesbeschreibung in Gildenbrief 41 und 42 von Alexander Huiskes, Fabian Wagner und Stefan Droste und die *Karmodin-Kampagne*, die mit *Vierzig Fässer Pfeifenkraut* von Andreas Mätzing und Ulf Zander begonnen und in vier weiteren Teilen von Alexander Huiskes fortgesetzt wurde. Unter anderem stammt die Stadtbeschreibung von Geltin aus dem 4. Teil *Was Fürsten wollen*.

Der Abschnitt über die Schmiedemeister und ihre Zauber geht auf den entsprechenden Beitrag von Alexander Huiskes in *Hexenzauber & Druidenkraft* zurück. Der Beitrag über Reisen in die Anderswelt und ihre Umsetzung im Spiel stammt ursprünglich aus *Meister der Sphären* von Jürgen E. Franke, Gerd Hupperich und Peter Kathe, während der Naturhexer in seiner ursprünglichen Form in *Heißes Land Buluga* von Peter Kathe erschienen ist.

Da ein Teil des Moravod-Materials sehr alt ist und auf eine Zeit vor der endgültigen Festlegung des arkanen Weltbilds in der 4. Regelausgabe zurückgeht, war es nötig, ein paar Korrekturen vorzunehmen. So ist z. B. der Nöck als Naturgeist und Bewohner der Anderswelt nicht länger der Gatte der Wahrerin des Wassers, die zu dem Elementarwesen zählt. Außerdem sind ein paar Jahreszahlen, u.a. das genaue Geburtsjahr der Blutfürstin und die Zeit der Herrschaft der Mächte des EIS in Moravod, zur besseren Abstimmung mit anderem Quellenmaterial, geringfügig abgeändert worden.

Das vorliegende Quellenbuch beschreibt die Situation im Land zu einem Zeitpunkt zwischen 3. und 4. Teil der *Karmodin-Kampagne* (*Haut des Bruders* und *Was Fürsten wollen*), da in letzterem Abenteuer einige interessante Persönlichkeiten vernichtet werden, die dem Spielleiter, der um sie herum eigene Geschichten spinnen will, nicht vorenthalten werden sollen. Wir weichen damit bewusst von dem Schema ab, dass das Erscheinungsdatum eines Quellenbuchs oder Abenteuers auch eine innerweltliche Chronologie festlegt. Das ist aber unproblematisch, da jede Spielgruppe ihre eigene Geschichte schreibt und sicher nicht alle Abenteuer in der Reihenfolge ihres Erscheinens gespielt werden.

- Die Redaktion -

Ein Land und seine Bewohner

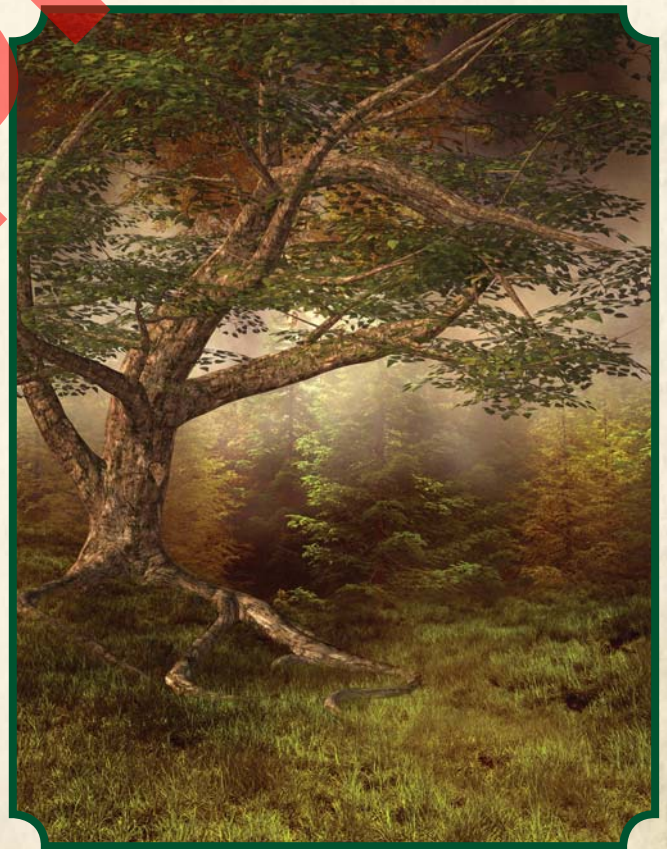
Zwischen den aufgewühlten Wogen der Wyrdsee und des Meeres der Fünf Winde einerseits und dem windgepeitschten Grasmeer der tegarischen Steppe andererseits liegen im Norden Siraos die Wälder und Berge Moravods. Das Land lässt sich grob in vier Regionen unterteilen: in den Mittelgebirgszug der Belogora, der *Weißten Berge*, im Norden, in die große Halbinsel Bayun, die auch der *Grüne Arm* genannt wird und im Westen weit ins Meer hineinragt, in das Grenzland im Süden und Osten und schließlich in das Herzland im Zentrum mit der Hauptstadt Geltin. Während die Grenzen Moravods im Westen durch die *Küstenlinie* und im Osten und Süden im Wesentlichen durch die *Baumgrenze* zu den Graslandsteppen einigermaßen fest umrissen sind, verlaufen sie im Norden jenseits der *Ausläufer* der Belogora und im Nordwesten fließend. Die *Nomadenvölker* der Laina und der waelischen Veidaren *scheren sich* einerseits nicht sonderlich um etwaige *Herrschaftsansprüche* ferner Fürsten, stellen andererseits aber *auch keine Bedrohung* für die sesshafte Bevölkerung des *nördlichen* Moravods dar, so dass sich niemand darum kümmert, *welcher Teil* der Wildnis zu welchem Land gehört.

Die Weidegebiete der im Osten und Süden angrenzenden *Steppe* sind dagegen fest in der Hand der tegarischen Reiterstämme, und die *vorgelagerten* moravischen Siedlungen des Grenzlands werden *lediglich* geduldet und durch regelmäßige *Raubzüge* daran erinnert, wer dort das Sagen hat. Auch *wenn* die Menschen dieser Gebiete unter den häufigen Scharmützeln zu *leiden* haben, bilden sie doch gerade deshalb ein *wichtiges Bollwerk* gegen die kriegesischen Reiterheere der *Steppenvölker* und einen willkommenen Puffer zum moravischen Kernland.

Das Herzland Moravods besteht überwiegend aus hügeligem Waldland, durchzogen von einem weitläufigen Netzwerk aus

Flüssen und Bächen. Zu den größten und bedeutendsten Flüssen zählen die Brega, die Darowa, der Schlingenfluss und die zusammenhängenden großen Drei: der Artak, die Mardschana und der Faldo.

Die *Brega* ist der größte Strom Moravods, der nördlich der letzten größeren Siedlungen der Menschen in den Belogo-





ra aus dem Zusammenfluss von Sero- und Solobrega (der grauen und goldenen Brega) entsteht. Sie wird jedoch erst durch den Zustrom des Muskpotoks - jenem von Osten, aus Ugolgorod kommenden Fluss, der bei Saragin in die Brega mündet - zu dem schiffbaren und bedeutenden Strom, der im ganzen Land bekannt ist. Von Saragin aus fließt der mächtige Strom in südwestlicher Richtung zur Wyrddsee.

Die **Darowa** ist von ihrer Quelle im Randbereich des Karmodin bis zu ihrer Mündung in den Hafen von Geltin ein lebhafter Fluss, der für die Versorgung der Hauptstadt mit Frischwasser wichtig ist. Außer im Frühjahr, wenn die Schmelzwasserfluten jegliche Schifffahrt zu gefährlich machen, ist er zu schmal für alle Fahrzeuge außer kleineren Booten.

Der **Vitokohod**, der *Schlingenfluss*, entspringt aus dem hügeligen Zentrum des Karmodin und windet sich mit vielen Kurven in nordwestlicher Richtung bis zu seiner Mündung in die Wyrddsee. Auf seinem Weg zum Meer wird er durch viele kleine Bäche gespeist und bildet eine Vielzahl von Landzungen, natürlichen Kanälen und kleinen Inseln.

Die großen Drei - der **Artak**, die **Mardschana** und der **Faldo** - fließen abgelegen in den wilden Wäldern Zentral-Moravods. Der Artak entspringt aus den sagenumwobenen Gromovnok-Bergen und rauscht mit unbeschreiblicher Wildheit gen Südwesten, der Mardschana entgegen, jenem großen und trägen Fluss, der durch seine unzähligen Seitenarme eines der größten Sumpfbereiche des Landes entstehen lässt. Die beiden so ungleichen Wasseradern verbinden sich zum Faldo, einem der bedeutendsten Flüsse Zentral-Moravods, der seine Wasser in die unergründlichen Tiefen des Saphirsees ergießt.

Die Urwälder des Landes sind wild und unerschlossen. Größere Straßen gibt es bis auf wenige Ausnahmen nicht. Der mit Abstand wichtigste Handelsweg ist der *Welikjasweg*, die großfürstliche Handelsstraße. Er schließt sowohl den moravischen Teil der Gewürzstraße als auch die weniger bedeutende Landhandelsroute nach Waeland ein, die auch die drei wichtigsten Städte des Landes verbindet. Der Welikjasweg wird regelmäßig gepflegt und durch die lokalen Landesherren sogar verhältnismäßig gut gesichert. Alle anderen Ortschaften des Landes sind, wenn überhaupt, lediglich über unbefestigte Wege oder Wasserstraßen miteinander verbunden.

Obwohl Moravod weder ein einflussreiches noch wirtschaftlich bedeutsames Land ist, genießt es doch einen recht hohen Bekanntheitsgrad. Dies verdankt es seinen geheimnisvollen Wäldern, allen voran dem Zauberwald Karmodin, und seinen legendären Schmiedemeistern. Die Feen- und Zauberwälder des Landes gelten auch für die Moraven als Herzstück ihrer

Heimat und das Zentrum ihres Glaubens. Daher vermögen sie auch mehr Nuancen im Grün der Wälder zu erkennen, als die meisten anderen menschlichen Völker *Midgards*. Die moravische Sprache kennt unbeschreiblich viele Wörter und Bezeichnungen für Wald und Wälder und alles, was darin lebt und wächst, die sich nur schwer in andere Sprachen übersetzen lassen. Die enge Verbindung zu den Elfen mag ein Grund dafür gewesen sein. Grundsätzlich unterscheiden die Moraven magische und nicht-magische Wälder, bewirtschaftete und unberührte, ausgereifte Urwälder (*Drevnjak*, *Tschernobor*) und jüngere Waldgebiete (*Molodnjak*), um nur einige wenige zu nennen.

Die moravische Gesellschaft ist wie das Land selbst heterogen und vielschichtig. In dem Gebiet, das heute von den Menschen Moravod genannt wird, siedelten schon vor Jahrtausenden, lange vor dem Aufstieg der Menschen, die Völker der Zwerge und Elfen. Die dichten Wälder des Landes und die Berge der Belogora waren nicht nur Siedlungsgebiet für die Erd- und Sterngeborenen, wie diese in alten Legenden genannt werden, sondern beherbergten zeitweise auch prächtige Reiche in der lange vergangenen Blütezeit dieser Völker. Auch wenn deren einstiger Glanz schon vor Jahrtausenden verblasst sein mag, lebt ihr Erbe in Moravod weiter.

Geschichte Moravods

Die Geschichte Moravods reicht sehr weit zurück und ist durchzogen von Krieg und Zerstörung, von Bündnissen und Unterdrückung. Vor Urzeiten lag in den Wäldern eines der Machtzentren des Anarchen und seiner Untertanen aus den Völkern der Arracht und Alfar, aber bis auf wenige, durch magische Barrieren vor Entdeckung geschützte Überreste ist hiervon nichts mehr übrig. Auf die Ereignisse dieser fernen Vergangenheit sind sowohl das Elfenreich von Doronion, das später viele Jahrtausende lang im Zentrum der moravischen Wälder überdauerte, und der bis heute im Mythenwald Racudin versteckte Lebensraum der schwarzalbischen Thorennin zurückzuführen. Von alten Sagen der Elfen und Zwerge abgesehen, ist über diese weit zurückliegende Zeit aber nichts bekannt.

Nach dem Fall des Anarchen erblühte auch das große Zwergenreich des Nordens von den Gebirgen Waelands bis zu den Gipfeln des Adlivun im Fernen Osten, dessen Zentrum mit der Hauptstadt Kuz Alhadur in den Belogora, den *Weißten Bergen* Moravods, lag. Vor rund 5000 Jahren breitete sich das Eis von Norden her aus, und Thursen, Trolle und ande-



re riesenhafte Geschöpfe fielen über die Zwerge her. Diese gingen zwar siegreich aus dem Ersten Riesenkrieg hervor, erlitten aber so schwere Verluste, dass zahlreiche Siedlungen aufgegeben werden mussten und das Reich in mehrere Teile zerbrach.

In der Frühzeit mag es kleine Gruppen menschlicher Jäger und Sammler gegeben haben, die durch die Wälder Moravods streiften. Von einer erwachenden Zivilisation der Menschen kann in diesem Teil *Midgards* aber frühestens ab etwa **2000 vL** die Rede sein, als die großen Lücken, die der Erste Riesenkrieg in das Zwergenreich des Nordens gerissen hatte, und die sich an das Zurückdrängen des EIS anschließende Warmzeit mehr Menschen in den Norden Siraos lockten.

Die 2000 Jahre vor der Zeitenwende waren geprägt vom Aufstieg der Kultur Hy-Aquilons, deren Menschen von Waeland bis Moravod in Städten von einer wehrhaften, barbarischen Pracht lebten. Allem äußeren Anschein der zyklopenhaften Stadtmauern und gepanzerten Kriegsmammuts zum Trotz zogen die Reiche des Nordens nur selten in den Krieg gegeneinander, da die Bevölkerung lange Zeit in den eigenen Grenzen genügend Platz zum Wachsen fand.

Das Gebiet des heutigen Moravod wurde damals von vier Reichen geprägt:

- dem **Zwergenkönigreich der Weißen Berge**, dessen König immer noch die Oberhoheit über alle Zwerge *Midgards* beanspruchte und dessen Machtanspruch auch die menschlichen Siedler in den Belogora anerkannten,
- dem **Elfenkönigreich von Doronion**, das die Wälder im Landesinneren mit Ausnahme des Karmodin und Racudin umfasste und dessen Städte mit den heute noch verbliebenen albischen Elfenstädten vergleichbar waren,
- der **Seefahrernation Pharizia** an der Nordwestküste Moravods, deren Zentrum die Bregamündung und die nördlich davon gelegene Kosatka-Bucht waren und deren Handelsschiffe die Küsten des Meeres der Fünf Winde befuhren,
- dem südlichsten **hy-aquilonischen Reich Acherene** auf der Bayun-Halbinsel und im Südwesten Moravods, das für seinen Totenkult und seine düstere Priesterschaft bekannt war.

Die moravischen **Schwarzalben** beherrschten auch damals schon den Racudin und hatten genauso wenig Kontakt mit anderen Völkern wie heute.

Alle diese Reiche hatten nur wenig Einfluss auf das gegenwärtige Moravod, da sie beim zweiten Vorrücken des EIS untergingen. Die prächtigen Städte von Elfen, Zwerge und

Menschen wurden zerstört, und der größte Teil der Bevölkerung kam um, wurde versklavt oder suchte das Heil in der Flucht. Heute erinnern nur noch die kläglichen Überreste des Königreichs unter den Weißen Bergen, eine kleine Elfenpopulation in den Wäldern und die Ruinen der acherenischen Hauptstadt Orcanis unweit von Geltin an diese lange vergangene Zeit.

Die folgende **Zeittafel** gibt einen Überblick über die wichtigsten Ereignisse, die seither Moravod und seine Einwohner nachhaltig geprägt haben.

180 vL - Ein Heer des EIS greift entschlossen Kuz Alhadur, die alte Hauptstadt der Zwerge, an und erobert und zerstört den oberirdischen Teil. Die Zwerge der Weißen Berge ziehen sich in ihre unterirdischen Siedlungen zurück, wo sie einstweilen sicher sind, im Laufe der folgenden Jahrzehnte aber durch Koboldhorden immer weiter zurückgedrängt werden.

50 nL - Die Heerscharen des EIS erobern mit Pharizia und Acherene die letzten beiden Reiche von Hy-Aquilon, deren Bevölkerung aber schon größtenteils vor der Kälte nach Süden geflohen war. Bei diesem Feldzug gehen auch die Städte von Doronion unter. Die Elfen ziehen sich rechtzeitig in die Tiefen der Wälder zurück, und mit ihrer Hilfe kann auch ein Teil der verbliebenen menschlichen Bevölkerung als Jäger und Sammler die Zeit des EIS in Freiheit überleben. Aus ihnen und aus entflohenen Sklaven der Thursen entwickelt sich das Volk der Moraven, dessen Naturverbundenheit und gutes Verhältnis zu den Elfen sich in jener Zeit entwickelt.

um 70 nL - Selbst der Zauberwald Karmodin kann auf Dauer der Macht des EIS nicht standhalten. Er wird in einen dauerhaften Schneemantel gehüllt und zum Karelnibor, dem Winterwald. Die uneingeschränkte Herrschaft des Eisteufels beginnt.

um 190 nL - Die Herrschaft des Eisteufels wird durch das erste Bündnis zwischen den magischen Wesen des Karmodin mit Elfen und Menschen gebrochen. Mit der Verbannung des Eisteufels kehrt auch der Zyklus der Jahreszeiten zurück in den Zauberwald.

ab 200 nL - Die Vorfahren der Moraven wagen es wieder, sich in den Wäldern ihrer Heimat in kleinen Dörfern niederzulassen, nachdem seit mehreren Jahrzehnten keine organisierten Truppen des EIS südlich der Brega aufgetaucht sind. Das Bündnis zwischen Naturgeistern, dem Volk der Kiae und den Menschen wird durch den Pakt der Schmiedemeister dauerhaft besiegelt.



500-530 nL - Im zweiten Riesenkrieg erheben sich Zwerge und Menschen in Waeland gemeinsam gegen das EIS und brechen dessen Macht endgültig.

750 nL - Der Karmodin gerät zeitweilig unter den Einfluss eines schwarzen Drachen, eines Wanderers zwischen den Welten. Das Bündnis zwischen Naturgeistern, Kiae und den Menschen wird erneuert und gestärkt. Mit vereinten Kräften gelingt ihnen die Vertreibung des Drachen.

um 1000 nL - Eine größere Zahl moravischer Siedler lässt sich in den Belogora nieder, roden das Tal des Muskpotok und erfreuen sich in der Folgezeit weitgehender Unabhängigkeit von den durch ihre Niederlage gegen das EIS geschwächten Zwergen der Weißen Berge wie auch von den größeren moravischen Fürstentümern im Süden.

um 1050 nL - Nach mehr als einem Jahrtausend verlieren die Moraven die Scheu vor den Ruinen von Orcanis, der einzigen nicht von den Gletschern des EIS begrabenen größeren Stadt Hy-Aquilons. Sie nutzen den natürlichen Hafen an der Mündung der Darowa und gründen neben den Überresten von Charos, dem Hafen der einstigen acherenischen Metropole ein Fischerdorf, das sie Geltin nennen. Die eine halbe Wegstunde südwestlich liegenden Ruinen des eigentlichen Orcanis meiden sie allerdings, nachdem einige Kundschafter nicht wiedergekehrt und andere berichteten, es sei an diesem Ort nicht geheuer.

um 1250 nL - Geltin hat sich zu einer kleinen Stadt entwickelt, für deren Mauern und Häuser die Steine von Charos benutzt worden sind.

um 1350 nL - Gründung Slamohrads und des Königreichs von Dysland im Innern des moravischen Waldes.

ab 1400 nL - Beginn der Valianerzeit in Geltin. Der Stadtfürst bewahrt seine Unabhängigkeit, indem er sich und sein Volk valianischem Schutz unterstellt und den Seemeistern ein eigenes Stadtviertel und weitgehende Zugeständnisse einräumt. Geltin wird zum valianischen Protektorat und zum wichtigsten Handelszentrum der valianischen Händler im Norden. Dadurch vermeiden die Seemeister einen Konflikt um das abgelegene Moravod, verschaffen ihren Händlern einen lukrativen Stützpunkt im Norden und sichern sich den Zugang zu den thaumaturgischen Diensten der Schmiedemeister.

1548 nL - Dysländischer Krieg: Geltin führt mit valianischer Unterstützung Krieg gegen das Königreich von Dysland, das mit der Zerstörung von Burg Slamohrad zu bestehen aufhört.

1585 nL - Plünderung Geltings durch eine Waelingerflotte, die ihren Raubzug aber in erster Linie auf das reiche Valianerviertel beschränkt.

1600-1604 nL - Geltin wird nach Ende des Kriegs der Magier und Abzug der letzten Seemeistertruppen zur freien Stadt und schwingt sich in den Folgejahren dank Größe, Reichtum und Einfluss, die es unter valianischem Protektorat erlangt hat, zur stärksten Macht in Moravod auf. Die Stadtherrscher nehmen zum

ersten Mal den Titel „Großfürst“ an.

1620 nL - Der Stadtfürst von Geltin beansprucht als Großfürst die Oberhoheit über ganz Moravod, ohne dass dies allertorten anerkannt wird. Dieses Jahr wird in Geltin zum Jahr Null der moravischen Zeitrechnung ausgerufen.

1606-2148 nL - Flüchtlinge aus den Reihen der Dunklen Meister von Valian gewinnen an Einfluss über die Völker der tegarischen Steppe. Ihre Nachfolger ergreifen als Zauberfürsten die Macht über die wichtige Karawanenstadt Uchana und unterwerfen von dort aus den größten Teil der tegarischen

