



Karl-Georg Müller, Manfred Roth
und Jürgen E. Franke

unter Mitarbeit von Patrick Müller

Cuanscadan Tor nach Erainn

Quellenbuch Erainn
Stadtbeschreibung Cuanscadan



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2005-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg
2. überarbeitete Auflage

Autoren: Jürgen E. Franke, Karl-Georg Müller, Patrick Müller, Manfred Roth
Lektorat: Alexandra Velten

Titelbild: Swen Papenbrock, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: KI-generiert, Shutterstock, Ulf Lehmann; Karten und Lagepläne: Ulf Lehmann
Farbkarte: Ulf Lehmann

Inhaltsverzeichnis

Jürgen E. Franke		Karl-Georg Müller, Manfred Roth	
Erainn	9	Cuanscadan, Tor nach Erainn	55
Landschaften	9	Das Fürstentum Cuanscadan	55
Die Einwohner Erainns	12	Die Geschichte des Fürstentums	57
Die Siedlungsgeschichte Erainns	16	Die Fest- und Feiertage im Fürstentum	60
Erainnische Siedlungen	19	Die Umgebung der Stadt	61
Erainnische Städte	21	Bewohner und Örtlichkeiten der Stadt	64
Gesellschaft und Sitten	25	Die Altstadt	65
Die Krieger der Schlange	26	Das Hafenviertel	76
Recht und Gesetz	29	Das Bürgerviertel	93
Familie und Sippe	32	Die Vorstadt	96
Wirtschaft	33	Das Gästeviertel	99
Unterhaltung	34	Nathirs Garten	101
Glaube und Magie	36	Wachen und Verwaltung	104
Gelehrsamkeit	36	Die Wachen	104
Grüne Magie	37	Die Hafenverwaltung	105
Teámhair	38	Die Fürstliche Verwaltung	106
Das Jenseits	40	Die Gilden	106
Abenteurer aus Erainn	41	Geheimorganisationen	107
Neue Zauber	43	An Gardairún	107
Zaubersprüche	43	Die Diebesgilde	108
Zaubertänze	43	Die Wahren Schwarzen Schatten	109
Neue Abenteurertypen	45	Die Schwarzen Schatten	110
Fian	45	Die Bewahrerinnen Nathirs	111
Fionnacorach	48	Der Kult der Blauen Auster	111
Geburt eines Abenteurers	49	Eine Reise nach Cuanscadan	113
Bestiarium	50	Meine Ankunft in der Bardenschule	118
		Der Silberne Turm - An Areínn túr	121
		Anhang	
		Gebäudeindex	126
		Kleines erainnisches Wörterbuch	127
		Index	128



Zum Gedenken an Manfred Roth
Autor und Freund
(1956-2020)

Sample file

Worte zum Geleit

Eine Stadt lebt von ihren Bewohnern. Sie wächst mit den Menschen, die zwischen den schützenden Stadtmauern tagaus und tagein ihren Geschäften nachgehen. Aus den hintersten Ecken schmutziger Gassen klingt der Hammer des Schmiedes, wenn er das Schwert bearbeitet. Aus den schummrigen Tavernen schallt das Stimmengewirr und Gelächter fröhlicher Zecher, unterbrochen nur vom muffigen Wirt, der mit dem Rauswurf droht. Zwischendrin hetzen rüdische Hunde durch die engen Straßen und mühen sich Bettler ab, dass in ihrer verbeulten Schüssel ein paar schäbige Kupfermünzen klippeln.

Das Leben in einer Hafenstadt wie Cuanscadan ist selten angenehm, sondern vielmehr von mühseliger Arbeit geprägt. Doch das Land Erainn mit seiner Vielzahl an zauberischen Wesen und mit seinen bei aller Anstrengung frohgemuten Menschen strömt eine Lebensfreude aus, die sich selbst an tristen Herbsttagen wie ein wärmender Mantel über die Hafenstadt legt und bis in die verborgensten Winkel dringt.

Von dieser allgegenwärtigen Lebenslust zeugen die heiteren Momente im Dasein eines Cuanscadaners, wenn beispielsweise die Bardengilde musizierend durch die Straßen ziehen oder die Gaukler und Akrobaten ihre Kunststücke vollführen. Spätestens dann ist alle Mühsal wie weggeblasen vom frischen Südwind, der sich über die Küstenberge schleicht.

Und spätestens dann wird man sich auch als Leser in Cuanscadan wohlfühlen können, weshalb ein besonderes Augenmerk auf die ausführliche Darstellung einer großen Palette von Bewohnern und Örtlichkeiten gelegt wurde. Es wurde neben wichtigen Personen gerade auch Charakteren Leben eingehaucht, die in einer großen Stadt wie Cuanscadan, die immerhin etwa 20.000 Einwohner zählt, keine tragende Rolle spielen. Aber sie sollen exemplarisch stehen für den Menschenschlag, dem die Hafenstadt ihr Gesicht verdankt. Ein wenig Augenzwinkern ist damit verbunden, denn wer aufmerksam liest, dem werden die Eigenarten der Bewohner nicht verborgen bleiben. Natürlich haben nicht alle Cuanscadaner ihre Schattenseiten, und natürlich gibt es Erainer,

die selbst in unserer wirklichen Welt nicht auffallen würden. Diese zu beschreiben ... nein, das wäre langweilig.

Darüber hinaus sollen die übrigen Beiträge das Bild von Cuanscadan abrunden. Die Geschichte von Cuanscadan vermittelt einen knappen Überblick wichtiger Ereignisse. Ein weiteres Kapitel nimmt den Wanderwilligen auf einen Rundmarsch durch das Fürstentum mit, um ein wenig mehr über die rivalisierenden Clans zu erfahren. Dass der Cuanscadaner zu feiern weiß, wurde bereits angesprochen, eine nähere Erläuterung der Fest- und Feiertage darf aus diesem Grunde natürlich nicht fehlen.

Nathirs Garten steht für das Wirken der Weisen Frauen, die in Erainn nicht nur als Heilerinnen wirken, sondern das Glaubenssystem tragen und die Bindung der Bevölkerung an Nathir, die Allumfassende Schlange, festigen.

Das pulsierende Leben einer Stadt zeigt sich auch in ihren eher verborgen wirkenden Bewohnern, den zwielichtigen Bündnissen und den nicht immer gesetzestreuen Gilden. Dagegen festigen die Wachen und die Verwaltung das Bild einer Stadt, die den Anschein der Ordnung zu erwecken mag. Nun ja, wer lange genug in Cuanscadan weilt, wird diesen ordentlichen Eindruck anzweifeln ...

Die Beschreibungen schließen außerhalb von Cuanscadan, in der Bardenschule, die in einem Seitental gelegen ist, und im Silbernen Turm eines ehrwürdigen Zauberers aus dem Geschlecht der Coraniaid.

Und so bleibt letztlich nur noch der Wunsch, dass der Reisende sich wohlfühlen mag im *Hafen der Heringe* (denn nichts anderes heißt Cuanscadan in unserer Sprache).

**Willkommen also in Cuanscadan,
dem Hafen der Heringe!**

Amhairgin, Fürst von Cuanscadan

Danksagung

Es ist mir eine große Freude, besonders meinem Sohn Patrick (Padraigh) für seine Mithilfe bei der Ausarbeitung von Fertigkeiten und Werten der Personen in Cuanscadan und seine Abenteueridee zu danken. Bei Helge „Einskaldir“ Woszczynski bedanke ich mich für seine vielen, auch kritischen Anregungen und seine Vorschläge zur „Gilde der Wrackberger“, zur „Taverne Barres Hammer“ und seine Leihgabe des Tricksers „Hocho“. Karsten „Okuhira“ Monse und Thomas „Birkin Pfeifenkraut“ M. Weghofer legten das Schicksal ihrer ans Herz gewachsenen Charaktere in meine Hände. Vor Elsa Franke verneige ich mich wegen ihrer Geduld mit einem bis zuletzt nicht zufriedenen Autor. Niemals vergessen aber darf ich meine Ehefrau Petra (Ailinn), die mir mit aufmunternden Worten und unendlicher Gelassenheit zur Seite stand und die sich aus unzähligen guten Gründen in Cuanscadan verewigt sieht.

- Karl-Georg Müller -

Erainn

Erainn im Südwesten des Kontinents Vesternesse ist das Land des *Tóthal Nathrach*, des mächtigen Volkes der Schlange, wie sich die Einheimischen selbst nennen. Es reicht vom Corran und der Larreidh-Hochebene im Norden bis zum Golf der Blauen Wellen im Süden und vom Meer der Roten Sonne im Westen bis zur Bucht der Bäume im Osten. Der äußerste Nordwesten des Landes gehört politisch zu Ywerddon, aber keinem Erainner würde es jemals einfallen, dieses Land verloren zu geben. Schließlich ist es auch den Rebellen des Fürstentums Indairné gelungen, die Unterdrücker zu vertreiben und das twyneddisch beherrschte Reich Bryddonor Geschichte werden zu lassen.

Um längere Zeit in Cuanscadan und Umgebung auf Abenteuer ausziehen zu können, ist ein Mindestmaß an erainnischer Landeskunde nötig. Der folgende Kulturabriss hilft Spielleiter und Spielern, etwa vorhandene Wissenslücken zu füllen.

Landschaften

Die Geburtsstätte des heutigen Erainn liegt in **Eradóreth**, wie der Nordwesten des Landes früher genannt wurde. Im Westen umspült das Meer der Roten Sonne die Küsten dieser Region. Jenseits dieses Teils des westlichen Ozeans liegt den Legenden nach *Emhain Abhlach*, das Land der Glückseligen. Vor der Küste liegen zahlreiche, zum Teil bergige Inseln, von denen einige wie *Taiscíleann* reiche Silbervorkommen besitzen. Aus diesen Minen stammt auch ein beträchtlicher Teil des Sternensilbers

(*Arkanum*, S. 179) und der Waissteine (*Arkanum*, S. 193), aus denen erainnische Schmiede und Thaumaturgen kunstvolle Waffen, Rüstungen und Artefakte herstellen.

Aus dem Meer erheben sich die bewaldeten Hügel und Berge von *Móintalainn*, zwischen denen Wiesen und Felder und zahlreiche kleine kristallklaren Seen liegen. Die Steilküste mit ihren vorgelagerten felsigen Stränden wird hier immer wieder von malerischen Fjorden durchbrochen, die tief ins Landesinnere reichen. Östlich von Areínnall gehen die Hügel in die Ebene der Zwei Nebel über, eine feuchte, neblige und flache Hochebene mit verstreuten Hochmooren, die in der Vergangenheit Schauplatz legendärer Schlachten war. Südöstlich davon liegt *Arbhaleana*, ein seit langem kultiviertes, relativ dicht besiedeltes Bauernland, das von zahlreichen Bächen und Flüssen durchzogen wird. Die meisten münden in einen langgezogenen See, das Wasser des Versprechens. Die Kornkammer Erainns wird nach Süden und Osten hin durch das *Ard-Teara*, das Hohe Land, von den weiten innererainnischen Grasebenen abgegrenzt, ein Land sanfter, grüner Hügel, auf denen Rinder- und Schafsherden weiden.

Ein Teil von Eradóreth ist auch der *Crobhinmór*, der Große Finger, eine weit in den Ozean hinausreichende Halbinsel im Nordwesten Erainns mit breiten Sand- und Geröllstränden. Im Norden werden sie von den Wellen Bucht des Grünen Feuers umspült. Sie trägt ihren Namen nach den massenweise vorkommenden winzigen Meerestierchen, die nachts das Wasser der Bucht und unter Fußstapfen auch den feuchten Sand der Strände grün aufleuchten lassen.

Das Landesinnere von Erainn wird durch den *Runan*, den Fluss der Weisheit, in zwei Hälften geteilt. Er entspringt bereits als ansehnlicher Wasserlauf am Fuß der Heiligen Höhen,



einer im Zentrum der erainnischen Ebenen gelegene Hügelgruppe. Obwohl die höchste Erhebung, auf der mit *Teámhair* das größte Heiligtum des Volkes der *Schlange* liegt, keine 300 m hoch ist, blickt man von hier aus über das umliegende Grasland soweit das Auge reicht. Der Sage nach wurde der Runan aus den Tränen der *Coraniaid* um ihren letzten Hochkönig *Amháin* geboren (s. S. 18). Nach einer kurzen Wegstrecke weitet sich der Fluss zu einem *Wiege des Runan* genannten kleinen, aber tiefen See, den er als breiter, aber flacher Strom wieder verlässt. Manche Gelehrte sind der Ansicht, dass dieses Gewässer ergiebige unterirdische Zuflüsse haben muss. Am Ende seines Wegs mündet der Fluss bei *Cuanscadan* in den Golf der *Blauen Wellen*.

Westlich des Streifens besiedelten Lands entlang des Runans liegt *Eachteara*, das Land der Pferde, eine trockene, flache Grasebene, die großen Wildpferde- und Wildrinderherden eine Heimat bietet, aber auch von Kentaurensippen durchzogen wird. Die Randzonen im Westen, Norden und Osten werden von erainnischen Viehzüchtern als Weideland genutzt. Die östliche Hälfte der innererainnischen Ebenen bildet das *Mallachteara*, das Verfluchte Land, das während des Kriegs der Magier Schauplatz heftiger Kämpfe war und wo die sich austobenden Mächte des Chaos bis heute ihre Zeichen hinterlassen haben. Da im Vergleich zum Land der Pferde mehr

Niederschlag fällt, findet man über das ganze Flachland verstreut Buschwerk, Dornenhecken und kleine Wäldchen, vereinzelt sogar kleine Sümpfe und Moore.

Im Osten setzt der *Foraois*, der Große Wald, dem Verfluchten Land eine Grenze. Dieser urtümliche Laubmischwald setzt auf erainnischer Seite die ausgedehnten albsichen Wälder fort, von denen ihn die *Bucht der Bäume* trennt. Die Randgebiete des Großen Walds sind von den Erainnern besiedelt, aber ein Kernbereich im Zentrum, der *düstere Wald*, ist Heim vieler, zum Teil auch bösartiger Naturgeister und wird von den Einheimischen gemieden. Entlang des Südufers des *Tuarisc* haben erainnische Siedler dem *Mallachteara* einen breiten Streifen Land entrissen und kultiviert. Die Dörfer der Bauern und Flussfischer profitieren von dem Schiffsverkehr auf dem Fluss, der eine wesentliche Handelsader des Kontinents ist und bei *Corrinis* in die *Bucht der Bäume* mündet.

Der *Tuarisc* entspringt im größtenteils zu *Alba* gehörenden *Artross-Gebirge*, dem östlichsten der zentralvesternessischen **Hochgebirge**. Das Schmelzwasser dieser Berge speist das regelmäßige Frühlingshochwasser des Flusses. Südlich schließt sich der *Pfad des Frühlings* an, ein weites Hochtal, in dem der Frühling viel früher Einzug hält als in den umgebenden Bergen. Auf diesem Weg erreichen bereits früh im Jahr, während