



Lars Böttcher, Stephanie Lammers,
Dirk Richter, René Schwab und Fabian Wagner

Das Spiel der Großen Häuser

Quellenbuch Küstenstaaten



Danksagung

Die einzelnen Küstenstaaten sind unter den Autoren aufgeteilt worden: Lars Böttcher zeigte sich für Leonessa verantwortlich, Stephanie Lammers für Tevarra, Dirk Richter für Corua und Moro und René Schwab für Serenea. Fabian Wagner hat unter anderem den Regelteil für die Endfassung aufbereitet. Außerdem haben sich diese Autoren weiterer Themenbereiche angenommen. Die Endredaktion der vorliegenden Fassung hat Gerd Hupperich übernommen, das Material gestrafft und einige wesentliche Lücken wie die Beschreibung des Mysterienkults gefüllt.

Eine Vielzahl von MIDGARD-Autoren und Spielern haben direkt oder indirekt Material zu diesem Quellenbuchprojekt beige-steuert. Es würde zu weit führen, jeden einzelnen Beitrag seinem Schöpfer zuzuordnen. Daher erwähnen und danken wir hier nur den Personen, die in der einen oder anderen Form besonders zum Gelingen dieses Quellenbuchprojektes beigetragen haben: Der *Covendo Mageo* stammt von Michael Haberer und Sven Scheurer und wurde bereits in GILDENBRIEF 24 beschrieben. Er wurde unter Mithilfe von Peter Kathe leicht überarbeitet. Michael und Sven gebührt zusätzlicher Dank dafür, dass sie uns nicht nur in Konventsbelangen, sondern auch bei anderen Themen ein interessiertes und kritisches Ohr liehen. Die *Comreda Noctina* stammt von Robert Eibl und Ralf Bleh und wurde von Michael Haberer überarbeitet. Sie wurde bereits in GILDENBRIEF 28 abgedruckt. Die Karacke *Estrella* wurde von Peter Laubender erdacht.

Ohne die reichlichen Vorleistungen von Stephanie Lammers wäre dieser Band nicht zu verwirklichen gewesen! Viel Dank ge-bührt Gerd Hupperich, dessen alter WunderWelten-Artikel zur Imagomantie uns zu einer neuen Magieform in den Küstenstaaten inspirierte. Ein weiteres Dankeschön an Isolde und Harald Popp, Thomas Kreutz, Peter Kathe und Rainer Nagel, die uns mit Rat und Tat zur Seite standen. Der größte Dank gebührt jedoch Elsa und Jürgen Franke für ihre Geduld und ihr Vertrauen.

- Dirk Richter und Fabian Wagner -

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2023-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Redaktion: Dirk Richter, Fabian Wagner
Autoren: Lars Böttcher, Stephanie Lammers, Dirk Richter, René Schwab, Fabian Wagner
Lektorat: Jürgen E. Franke, Gerd Hupperich

Titelbild: Sebastian Watzlawek, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen: Lars Böttcher, Felipe Gaona (© Rick Hershey / Fat Goblin Games),
Bob Greyvenstein (Grim Press), Forrest Imel, Vagelio Kaliva, Joyce Maureira,
An May, Shutterstock, Dean Spencer, Folko Streese, KI-generiert
Stadtpläne und Landkarten: Ulf Lehmann
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

Das Land, wo die Zitronen blühen	7	Glaube und Kult	83
Die Küstenlinien	8	Totenglaube und Unterwelt	86
Das Landesinnere	12	Der Mysterienkult um Turan und Atunis	88
Die Kaf-Berge	13	Fes Valiande, der Glaube an die Götter Valians	92
Von den Anfängen bis heute	15	Die Diener der Götter	93
Die Wiedergeburt der Küstenstaaten	18	Die Dius Valiande	95
Die jüngere Vergangenheit	28	Alpanu, die göttliche Gattin und Himmelsmutter	95
Die Bewohner der Küstenstaaten	30	Tin, der Weltenbeweger und Gott des Reichtums	99
Die Menschen	31	Nothuns, der Gott des Meeres und des Handels	101
Die lidralische Wesensart	35	Laran, Gott des Krieges und des Schwertes	104
Regionale Unterschiede	39	Culsu, die Totengöttin	108
Die Corer	39	Niedere und andere Götter	112
Die Leoner	40	Molko, allesverschlingender Herr des Abgrunds	113
Die Serener	41	Festtage zu Ehren der Götter	115
Die Tavarar	41	Die politische Landkarte	118
Die Moros	42	Corua	119
Die Abanzzi	43	Leonessa	123
Alltag in den Küstenstaaten	47	Serenea	127
Handel und Gewerbe	47	Tavarra	134
Das Meer, Quelle des Wohlstands	51	Moro	137
Recht und Gesetz	57	Sultanat Moro	137
Das Duellwesen	60	Duganat von Orsamanca	138
Gelehrte und Künstler	62	Siedlungen und Verkehrswege	142
Zeitvertreib und Vergnügungen	64	Diatrava	145
Edle und Machthaber	68	Orte in Diatrava	146
Der Adel der Küstenstaaten	69	Pelor	153
Das Rittertum	70	Orte in Pelor	154
Von der Etikette	72	Organisationen und Geheimbünde	164
Das Spiel der Großen Häuser	76	Politische Geheimbünde	164
Kriegsführung zur See	81	Handelsmächte	166
		Verbrecherorganisationen	167



Seeräuberei	171
Der Konvent	174
Der Aufbau des Konvents	175
Das arkane Rechtswesen	182
Zauberer in den Küstenstaaten	185

Lidralische Abenteurer	188
Waffen und Rüstungen	189
Die Kunst der Küstenstaaten	190
Abenteurer aus den Küstenstaaten	192
Magus des Konvents	198
Priester in den Küstenstaaten	200
Persönlichkeiten	201

Magischer Almanach	206
Neue Zauber	207

Zaubersprüche	207
Runenstäbe und Zaubersiegel	209
Bardenlieder	209
Vialen, Zeichen der Kraft	210
Imagomantie, die Spiegelmagie	210
Imagomantische Artefakte	211
Faramauca, das magische Kartenspiel	215
Thaumaturgium	218
Zaubermittel	218
Zauberwerk	220
Zauberbücher	227

Bestiarium	228
-------------------------	-----

Index	236
-------------	-----

Quellenangabe

Einige Zaubersprüche und Artefakte wurden durch Beiträge im GILDENBRIEF, Abenteuern oder den Quellenband *Hexenzauber & Druidenkraft* (H&D) angeregt und auf die neuen Regeln hin überarbeitet: Dinge rufen (Bernhard Jung, H&D), Gemme der geflügelten Zauber (Sebastian Fugenzi, *Das Todeslicht*), Schockfunken (Omegron Methadris, GB 46), Heizsteine (René Schwab, GB 37), Liveros d'Onesta e Vertu (Livri Onorem et Virtutem, Stephanie Lammers, GB 24), Die Liebenden (Andreas Tenhagen, GB 27), Reizen (Andreas Ludwig und Niels Reimer, H&D).

An dieser Stelle möchten wir den vielen, vielen Beteiligten für ihre Mitarbeit und ihre Ideen danken, auch wenn wir sie vielleicht in der obigen Liste nicht erwähnt oder zu erwähnen vergessen haben.

Der lyrische Text, welcher der Kurtisane Ariona zugeschrieben wurde, ist aus dem *Orlando Furioso* von Ludovico Ariosto und die Ausführungen des Magisters Farecho Maccavial sind *Der Fürst* und *Discorsi* von Niccolò Machiavelli entliehen.

Mehr oder weniger wertvolle Tipps fanden sich in den folgenden Werken, die einer interessierten Spielleitung wie den Spielern daher als zusätzliche Inspirationsquellen empfohlen werden: Jacob Burckhardt: *Die Kultur der Renaissance in Italien*, Gene Brucker: *Florenz in der Renaissance*, Vespasiano da Bisticci: *Große Männer und Frauen der Renaissance*, Durants *Kulturgeschichte der Menschheit: Das hohe Mittelalter und die Frührenaissance*, Fernand Braudel/Georges Duby/Maurice Aymard: *Die Welt des Mittelmeeres*, Arno Borst: *Lebensformen im Mittelalter*, Norbert Ohler: *Reisen im Mittelalter*, Norbert, Ohler: *Krieg und Frieden im Mittelalter*, David Nicolle: *Italien Armies 1300-1500*, David Nicolle: *Venetian Empire 1200-1670*, David Nicolle: *El Cid & Reconquista 1050-1492*, Nicholas Michael: *Armies of mediavial Burgundy 1364-1477*, Umberto Eco: *Das Foucaultsche Pendel*, David Thompson: *Der Spiegelmacher*, George Herman: *Die Straße der Gaukler*, Siegfried Obermeier: *Torquemada*, Paula Volsky: *Die Lady des Zauberers*, Stephen R. Donaldson: *Der Spiegel ihrer Träume und Einer ritt durch*, Guy Gavriel Kay: *Tigana und Der Hofnarr; Die Löwen von Al-Rassan; Ein Lied für Arbonne*, K.J. Parker: *Stadt der Schwerter*

- Dirk Richter und Fabian Wagner -



Das Land, wo die Zitronen blühen

Seit mehr als zwei Jahrtausenden betrachten die Einwohner des Landes nördlich der Kaf-Berge, das sie selbst *Cevereges Lidrales*, die Küstenstaaten, nennen, ihre Heimat als einheitlichen Kulturraum, der aber nur in den rund sieben Jahrhunderten unter valianischer Oberhoheit auch politisch geeint war. Nach dem Fall des Imperiums der Seemeister zerfiel die Region in zahllose kleine Herrschaftsbereiche. Auch wenn es heute wieder ein paar größere Staaten gibt, ist der Landstrich im Norden Lamarans politisch regelrecht zerstückelt, und es kommt immer wieder zur Verschiebung von Grenzen und zum Aufstieg und Fall eines der zahlreichen eigenständigen Stadtstaaten und Fürstentümer. Das Verbindende sind die Menschen dieser Regionen, die in enger Nachbarschaft leben und eine gemeinsame Sprache und ähnliche Lebensart teilen. Auf die politische Gliederung der Küstenstaaten wird ausführlicher vor allem im Kapitel »Die politische Landkarte« eingegangen.

Klima und Wetter

Am Südrand des Meeres der Fünf Winde gelegen, haben die Küstenstaaten auf den Inseln und an der Küste ein sehr mildes Klima mit mäßigen Niederschlägen. Bestimmt wird das Wetter hier von den das ganze Jahr hindurch wehenden Nordost- und Nordwestwinden. Sie bringen zum einen die notwendigen Niederschläge und sorgen zum anderen dafür, dass die Temperaturen auch im Hochsommer halbwegs erträglich bleiben. Weiter im Landesinnern ändern sich die klimatischen Verhältnisse. Dort, wo das Hügelland zu den Kaf-Bergen hin ansteigt, nehmen die Niederschläge zu, weil sich die vom Meer kommenden Wolken an den Bergen stauen und abregnen. Gleichzeitig nehmen die Temperaturen mit zunehmender Höhe ab, und auf den höchsten Gipfeln liegt nicht selten im Hochsommer noch Schnee.

Genau anders herum entwickelt sich das Klima im Osten der Küstenstaaten, im Gebiet Tevarras. Dort, wo die regenbildenden Berge fehlen und nur die niedrigen Ketten der roten Hügel liegen, wird es mit zunehmender Entfernung zur Küste immer trockener und heißer. Fast unmerklich erreicht man die niederschlagslosen Steppen- und schließlich Wüstengebiete, die einen großen Teil des nördlichen Lamarans ausmachen. Geradezu dramatisch stellt sich dagegen in den Kaf-Bergen der Übergang zwischen fruchtbarem Land und Wüste dar. Ein Wanderer, der das Gebirge in Richtung Eschar bereist, ist auf der Nordseite des Passes noch umgeben von fruchtbaren Wiesen und Wäldern. Sobald er jedoch die Wasserscheide überwunden hat, steht er auf einmal in einer staubigen Geröllwüste, in der bestenfalls noch einige Dornenbüsche wachsen.

Heftige Regenfälle und vermehrt auftretende Stürme lassen die Wintermonate oft ungemütlich werden. Der stürmischste und kälteste Winter herrscht zweifelsohne in Corua. Die gefürchteten Orkane der Regenbogensee rasen über Tausende von Kilometern offenen Meeres, bis sie von Nordwesten her über das Land hereinbrechen. Oft ist es nur den vereinten Kräften der Nothunspriesterschaft und ihren geheimnisvollen Ritualen zu verdanken, dass die Vernichtungswut der Unwetter nicht ungebündelt auf die corische Küste trifft. In Serenea und Tevarra sind es die nicht ganz so heftigen und vor allem wärmeren Stürme des Meeres der Fünf Winde, die das schlechte Wetter bringen. Am wenigsten hat Leonessa unter den Winterunwettern zu leiden. Von den Gebirgsketten Chryseias und Erainns geschützt, bekommt das Land zwar den Regen, die Stürme aber nur sehr abgeschwächt ab.

Ein ständiger Anlass für das Tagesgespräch und den Tratsch mit dem Nachbarn bildet der Kaf, der bei entsprechender Wetterlage warm und trocken aus den gleichnamigen Bergen



herabweht. Im Frühjahr und im Herbst bringt er klare, trockene Tage, macht aber die Leute nervös und reizbar. Berüchtigt über die Küstenstaaten hinaus ist er in seiner schlimmsten Form, dem **El Fuerto**, dem Feuersturm. Besonders in extrem heißen und trockenen Jahren fegt dieser Wüstensturm über die Gebirge und bringt nicht nur glühende Hitze, sondern auch Unmengen von Staub und Sand in die Küstenstaaten. Am Golf von Tura kann er gefährlich werden. Wo im Bereich des Nevada-Passes der schützende Riegel der Berge unterbrochen ist, können die Sturmböen des El Fuerto selbst größere Schiffe in Schwierigkeiten bringen.

Die Küstenlinien

In vielen Ländern hört das Einflussgebiet der Bewohner an der Küste auf. Man nutzt bestenfalls den strandnahen Bereich zum Fischen, und für den größten Teil der Bevölkerung beginnt dahinter mit der offenen See ein feindliches Gebiet, in das man sich nur ungern und unter Lebensgefahr begibt. In den Küstenstaaten, wo das nächste Ufer selten mehr als 200 km entfernt ist, lebt man dagegen an, von und mit dem Meer. Für die Menschen dieser Region ist das nasse Element nur selten Feind, sondern meistens ein guter Freund. So ist es nur recht und billig, wenn die Beschreibung der Küstenstaaten dort beginnt, wo sie in der Regel ein Besucher das erste Mal kennenlernt: an der Küste.

Wer vom Pfortenarchipel aus nach Westen segelt, erreicht den Kontinent Lamarin etwa auf der Höhe des Sultanats Moro. Bei der Weiterfahrt entlang der Küste führt die Reise tagelang an niedrigen, nur spärlich bewachsenen Hügeln vorbei. Ein breiter, flacher Strand trennt das Landesinnere vom Meer. Dörfer oder Städte sind hier eher spärlich gesät. Die meisten Moros sind keine Seefahrer und kehren dem Meer lieber den Rücken zu. Die wenigen küstennahen Siedlungen werden oft von einer Burg oder einem Turm überragt, die als Zuflucht bei gelegentlichen Überfällen der Piraten des Pfortenarchipels dienen. Dieses eintönige Bild bleibt bis in den östlichen Teil Tevarras hinein fast unverändert. Eine Ausnahme stellen die Flussmündungen des *Oum Bakre* und des *Nunjo* dar, in deren Niederungen man dank ausgiebiger Bewässerung intensiv genutztes Ackerland und entsprechend viele Ansiedlungen finden kann. Dort befinden sich mit Fharada und Orsamanca auch die einzigen großen Hafenstädte des Ostens.

Wenn man weitersegelt, wird die Küste allmählich immer flacher, um schließlich bei Piago eine große Lagune mit Hun-

derten von Inseln zu bilden. Bedingt durch die hier allmählich zunehmenden Niederschläge sieht das Land auch farbenfroher und frischer aus. Bekannt ist die Bucht von Piago vor allem durch ihre hervorragenden Austern. Den westlichen Rand dieser Inselregion bildet die **Verde Fumarr**, ein Hügelland aus alten Vulkanen. Die Küste besteht hier aus vielen Stellen aus senkrecht aufsteigenden Granitwänden, Resten explodierter Krater. Nicht nur hier, sondern auch an anderen Stellen der Küstenstaaten wurden die einst zahlreichen aktiven **Vulkane** schon vor langer Zeit auf magische Weise bezwungen. Viele sind ganz erloschen, doch manche schlafen nur. Heute ist das Wissen darum, wie man Vulkane beschwichtigen kann, verloren gegangen, doch wie es scheint, halten die uralten Verzauberungen der Seemeister nach wie vor, und die Menschen leben ohne Sorgen im Schatten der zahmen Riesen.

Eine Ausnahme bildet der immer noch aktive größte Vulkan der Küstenstaaten an der Nordspitze der Insel **Yamardin**. Der 2300 Meter hohe **Monfirrez** wird nicht umsonst „Leuchtturm der Götter“ genannt. Mit seinem charakteristischen Doppelkrater und den nachts rot glühenden Rauchwolken ist er das wichtigste Seezeichen der Küstenstaaten überhaupt.

Im **Golf von Tura** (oder Diatrava, je nachdem, wen man gerade fragt) säumen auf tevarrischer Seite bestellte Felder, kleine Haine, üppige Gärten und Villen die Küste bis hinauf zu den Ausläufern der Kaf-Berge. Selbst die Angst vor den Piraten scheint hier vergessen, die sich dank der wachsamen Patrouillenschiffe Diatravas nur selten in den Golf wagen. Zwar gibt es auch hier trutzige Schutzfestungen, aber sie liegen weiter verstreut zwischen den schönen Dörfern und Gütern.

Die westliche Seite des Golfes ist deutlich dünner besiedelt. Auf den kargen Hängen der **Verde Malamerra** weiden struppige Schafe und Ziegen im Schatten einzelner Kork-eichen. Wegen vieler Untiefen ist dieser Teil der Küste bei den Seeleuten gefürchtet, und größere Schiffe meiden das Gebiet. Entlang der sereneischen Küste von Diatrava bis hinauf nach Cergion entdeckt der Reisende gewissermaßen die verschwenderische Seite der Küstenstaaten. Auf den diatravischen Inseln gibt es große und fruchtbare Plantagen. In den Hügeln rund um die Stadt Beregona im Herzogtum Palatinea wachsen die berühmten Weine gleichen Namens. So weit das Auge reicht, bedecken dort die Stöcke der kraftvollen Furmint-Reben das Land, in denen sich die salzige Brise des nahen Meeres, die Wärme der Sonne und die Kraft der Schieferböden zu einem einmaligen Bukett verbinden.

Fast das völlige Gegenteil dazu ist die Serenea gegenüberliegende, kaum fünfzig Kilometer entfernte Insel **Tremen-**



terra. Auf dieser gespenstischen, vom Krieg der Magier verheerten Insel gibt es nur Geröll und Steine, aber kein Leben mehr (s. unten). An ihrer Nordküste entlang verläuft die **Straße der Gebeine**, die *Pasa d'Esomenta*, die das Meer der Fünf Winde mit dem Golf der Blauen Wellen verbindet und eine viel befahrene, aber auch von Piraten verseuchte Schifffahrtsstraße ist.

Die Nordküste Leonessas und Coruas ist zwar weit weniger unheimlich, aber auf ihre Weise genauso gefährlich. Westlich von **Kap Cergion** zieht sich eine durchgehende, teilweise mehr als hundert Meter hohe Steilwand bis fast hin nach Parduna. Wie mit dem Messer geschnitten, ohne Buchten, ohne Flussmündungen, bietet sie keinerlei Möglichkeit zu ankern oder an Land zu gehen. Schon viele Schiffe gingen hier zu Grunde, schutzlos den Nordstürmen ausgeliefert und gegen die Küste geschleudert.

Westlich Pardunas bis zum **Kap Chabrar** erstreckt sich dann eine einsame Dünenlandschaft, die schon einmal mehrere Kilometer bis ins Landesinnere reichen kann und erst nach einem ganzen Tagesmarsch in Bauernland übergeht. In dem kargen Küstenstreifen gibt es nur Fischerdörfer und kleinere Höfe, deren Bewohner mehr schlecht als recht von ihren Schafherden leben.

Eine der erfreulichsten Ansichten schließlich bietet die überaus fruchtbare Westküste Coruas südlich von Kap Chabrar bis hinunter zur Bivarmündung. Die schmale Küstenebene vor der dahinter aufsteigenden **Verde Leon** wirkt mit ihren vielen Obstbäumen und Blumenfeldern wie ein einziger, großer Garten.

Weiter südlich treffen die Kaf-Berge auf das Meer. Als sei ein Teil der Berge im Ozean versunken, liegen dort unzählige kleinere und größere Felsinseln und die Küste ist von vielen Einschnitten und Buchten zerstückelt. Schiffe, die zwischen Corua und dem Städtebund von Elhaddar im Süden verkehren, machen um diese Gegend einen großen Bogen, und zwar nicht nur wegen der Untiefen, sondern auch, weil sie als Piratennest gilt.

Besondere Orte an der Küste

Unweit der Stelle, wo der Pianti ins Meer mündet, erhebt sich im Westen der Lagune von Piago auf einer Erhebung die uralte, von Wind und Wetter beschädigte **Hehorpyramide**, die noch aus der Zeit der Meketer stammt. Im Vergleich zu den Pyramiden Eschars ist sie relativ klein, markiert aber ebenfalls eine Linienkreuzung und gleichzeitig die Grabanlage

Das Reich der Meerjungfrauen

Nicht nur den Liedern der corischen Trobadore nach gibt es vor der zerklüfteten Steilküste des Grandats Bivarra ein kleines Reich der Meerjungfrauen oder Nereiden (*Bestiarium*, S. 185f).

Diese Wesen sehen aus wie wunderschöne junge Frauen mit langem seidigen Haar und kleinen wohlgeformten Brüsten. Anstelle von Beinen besitzen sie jedoch einen langen, wie Perlmutter glänzenden Fischschwanz. Die übernatürlichen Meerjungfrauen können sich bei Vollmond in menschliche Wesen verwandeln und bis zum Sonnenaufgang das Wasser verlassen. Einmal in 100 Jahren können sie sogar einen ganzen Monat lang als Mensch leben. Dies tun sie, wenn sie sich nach Art der Nymphen in einen besonders gut aussehenden Mann verliebt haben. Rasch suchen sie ihren Auserwählten auf, um mit ihm eine schöne, aber kurze Zeit zu verbringen. Sie versuchen ihren Liebhaber bis zum nächsten Vollmond davon zu überzeugen, mit ihnen in das Reich der Nereiden zu kommen.

Haben sie damit Erfolg, kann ihr Geliebter auf unerklärliche Weise im Reiche der Meerjungfrauen leben - und zwar sehr, sehr lange, wenn man der Sage glaubt. Kehrt die Nereide nicht nach Ablauf der ihr gegebenen Frist in die See zurück, muss sie das Meer meiden, denn sobald sie es wieder berührt, löst ihr Körper sich in Wogenschaum auf. Muss die Meeresnymphe alleine ins Meer zurückkehren, soll es schon vorgekommen sein, dass der Auserwählte einige Monde später einen Säugling auf Algen gebettet vor seiner Türe fand. Diese glücklichen (stets männlichen) Kinder haben die Schönheit und die Ausstrahlung der Nereiden geerbt und können schwimmen wie die Fische (s. »Nereidenabkömmlinge als Spielerfiguren«, S. 188f).

im darunter liegenden Hügel, mit der sich ein meketischer Provinzverwalter ein Denkmal setzen wollte. Das Bauwerk wurde schon vor langer Zeit all seiner beweglichen Schätze beraubt, doch das Innere weist immerhin schöne Malereien auf. Die Pyramide und das Grabmal „gehören“ dem *Covendo Mageo*, der dort auch gelegentlich Führungen für adelige Reisende und wissbegierige Zauberkundige veranstaltet.

Die **Kemarche**, das gemeinsame Delta des Lento und des Calabro, ist ein Sumpfgebiet, das von unzähligen Seen und



Wasseradern durchbrochen ist. Der Boden ist für die Landwirtschaft zu nass und zu salzig. Selbst normale Viehhaltung lohnt sich nicht, da die verkümmerten Instinkte domestizierter Tiere für ein Überleben im Marschland nicht ausreichen. Stattdessen leben hier kleine Herden wilder, weißer Pferde, denen die Abstammung von Einhörnern nachgesagt wird, und die berühmten roten Stiere. Letztere sind für ihre Wildheit berüchtigt und werden daher für die Arenen der Umgebung und sogar für die Kampfspiele von Candranor eingefangen. Die meisten Menschen meiden diese Gegend, und auch die Schiffer, die regelmäßig einen Teil der Wasseradern befahren, setzen nur ungern einen Fuß an Land. Gewöhnlich beeilen sie sich, die stechmückenverseuchte Gegend hinter sich zu lassen und ins Landesinnere zu gelangen. Nur die Abanzzi der hier lebenden Sippe der Dhinrotima scheinen sich an diesem Ort wohl zu fühlen.

Nicht nur Sagen über groteske Sumpfungheuer, die unachtsame Reisende in die Tiefe ziehen, lassen die Kemarche unwirtlich erscheinen. Vielmehr tragen hierzu auch Berichte über schleimige Würmer bei, die nur wenige Meter unter dem manchmal schwankenden Boden durch den Matsch pflügen und groß genug sind, sogar ein Ruderboot samt Insassen zu verschlucken. Die Landschaft scheint obendrein seltsame Krankheiten auszubrüten. Wer diese Gegend bereist, ohne sich auszukennen, ist also manchen Gefahren ausgesetzt.

Ein Sumpfland ganz anderer Art bilden die nördlich von Diatrava gelegenen **Schwarzen Sümpfe** im Osten Sereneas, ein über 5000 km² großes, menschenleeres Gebiet aus Salzsümpfen. Erst seit 30 Jahren führt dort eine Straße hindurch, die von bedauernswerten Sträflingen in fünfzehnjähriger Arbeit gebaut wurde. Die Gegend gilt als verrufen. Fast alle Reisenden auf dieser Route schließen sich zu größeren Gruppen zusammen, und kein Mensch würde sie nachts benutzen. Da man die 60 km lange Strecke nicht an einem Tag schafft, muss man unterwegs irgendwo übernachten. Der einzige Ort, an dem das jemand freiwillig tut, ist eine eigens zu diesem Zweck auf einer größeren Insel mitten im Sumpfland erbaute Festung, die sichere Zuflucht bietet.

Nahe der **scharidischen Grenze**, weit im Süden von Corua, befindet sich die Ordensburg **Alteroborgo** der Weißen Ritter, in der gut und gerne 250 Ordensritter der Göttin Culsu und eine noch weit größere Zahl an Gesinde leben. Die gewaltige Burganlage streckt sich wie gewachsen aus dem Felsen der **Steilküste** empor und wacht über den Weg entlang der Küste, der Corua mit Eschar verbindet und den in der Vergangenheit mehrmals die Wüstenstämme als Einfallstor genutzt haben, um ihre Interessen in Corua mit Gewalt zu vertreten. Es wird gemunkelt, dass unter den Weißen Ritter von Alteroborgo

nicht nur gewöhnliche Ordensritter seien, sondern einige unter ihnen dem gefürchteten *Bund der Susperragas* (s. S. 111f) angehören.

Die Diatrava vorgelagerte Insel **Sadura** ist seit mehreren Jahrhunderten Ordensgut des Tin und wird von einer mächtigen Burg beherrscht, die gleichsam mit den Klippen aus dem Meer aufzusteigen beginnt. Neben einer beachtlichen Garnison und Ausbildungsstätte beherbergt **Castell Garraban** die größte Bibliothek des Ordens außerhalb Valians und ist zugleich dessen Stammsitz in den ganzen Küstenstaaten. Durch Fronarbeit der Bauern werden hier zusätzlich zu den üblichen landwirtschaftlichen Gütern der Inselkette auch seltene Kräuter als Rohmaterial für Heilmittel und Kosmetika sowie Ge-

Von der Kemarche

Der bekannte leonessische Landvermesser Lucian Meriun, der vor allem durch seine bestechenden Radierungen aller wichtigen Städte und Festungen der Küstenstaaten bekannt geworden ist, beschrieb die Kemarche vor knapp 200 Jahren so:

Dieses Land ist von einer merkwürdigen, beinahe fremdartig anmutenden Schönheit beseelt. Großartige Flussauen mit tiefgrünen Bäumen, die wie im Traume aus dem Wasser herauswachsen. Überall Getier lästiger wie schöner Art, kaum begehbares Land, und wenn, dann von Pflanzen wunderlichster Art dicht besiedelt, dass man nur mit dem Kahn stetig vorankommt. Nach dem Farben- und Geräuschspiel der Flussauen kommt man scheinbar in eine andere Welt. Mannshohes Schilfgras und weite, ebene Flächen prägen große Teile der Landschaft. Gras von kräftiger Farbe wuchert überall, und edle paarhufige Tiere leben hier. Am Morgen zieht undurchdringlich scheinender Nebel wallend über das Wasser und verleiht der Landschaft einen ganz besonderen Charakter. Ständig muss der Wanderer auf der Hut sein, um sich nicht auf ewig zu verlaufen. Einmal stießen wir nahe dem Meer auf einen graufarbenen See, der sich wie von Zauberhand sprichwörtlich in Luft auflöste. Vögel waren dies, von den Einheimischen Marabus genannt. Doch blieben für mich diese Dinge von geringem Wert, da es zu erkunden galt, ob sich dieses Land zur Besiedlung eignet. Und dem ist nicht so. Nein, hier war trotz der Schönheit und Wildheit mein Geist mit Unbehagen erfüllt, ja mit einer Furcht, die erst wieder von mir wich, als ich mich von dieser Gegend entfernte und in vertrautere Gefilde zurückkehrte.