



Dirk Richter

Im Ordensland von Monteverdine

Quellenbuch



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2018-2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Dirk Richter
Lektorat: Jürgen E. Franke, Sven Scheurer
Titelbild: Verena Biskup, Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Illustrationen und Karten: Ulf Lehmann, Shutterstock



Inhaltsverzeichnis

Im Ordensland von Monteverdine 7

Die Umgebung des Ordenslandes	7
Bevölkerung und Sprachen	7
Götterverehrung im Ordensland	8
Das Ordensland in Kürze	9
Die Straße des weißen Goldes	10
Herrschaft und Macht	10
Companja de Onestadas e Mercatores	12
Glaubensstreit mit dem Mutterorden	13
Recht und Gesetz	14
Bedeutende Personen im Ordensland	15
Lidralische und guascondische Namen	16
Reichtum durch Salzabbau	17

Siedlungen im Ordensland 18

Die Bergbaustadt Salcasa	19
Wichtige Gebäude der Stadt	23
Die Ordensstadt Monteverdine	26
Wichtige Gebäude der Stadt	28
Die Zitadelle	33
Das Kloster Castigleone	35
Salrelojes	36
Wichtige Gebäude der Stadt	37
Abseits der Städte	45
Valmurlín	47
Der Gasthof Valmurlín	50

Anhang 53

Inkubar	53
---------------	----



Quellennachweis:

Die „Sage vom Bergfürsten Oidrichoa“ lehnt sich eng an die Watzmannsage aus Ludwig Bechstein, Deutsches Sagenbuch (1853), an. Die Sage „Über das prächtige Glühen des Klosterberges“ ist von den alpenländischen Sagen um König Laurin und den Rosengarten inspiriert.

Glossar

ADOCHNAI - (Erhabener) Wahrer Erbe Larans, Nachkomme des Gottes.

AZZINO - Leonessisches Herzogtum, das sich traditionell gegen den Vizekönig auflehnt.

BEWAHRER DER FLAMMENDEN HAND - Im Ordensland ansässiger Konventsbund von „Hexenfindern“.

Cesaríos - Ackerhöfe werden oft von Guascondas als freie Bergbauern bewirtschaftet.

COMPANIA DE ONESTADAS E MERCADORES - Überregionale Gilde kleiner und mittelgroßer Händlern. Ihre Salzsender exportieren das weiße Gold aus dem Ordensland.

COMREDA NOCTINA - Gefürchtetste Verbrecherorganisation der Küstenstaaten. Hauptsitz ist Tura.

COMMANDANTE - Söldnerhauptmann, manchmal auch der Anführer einer Räuberbande.

CUMPANJORES - (oft ausländischer) Söldner.

COVENDO MAGEO - *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales*; s. Konvent.

DON (DONJA) - Adlige führen nach ihrem Titel und vor dem eigentlichen Namen die Ehrenbezeichnung Don bzw. Donja, was etwa edler Herr bzw. Dame bedeutet. Kein reiner Adelstitel.

GONFALON - Anführer einer größeren Einheit Cumpanjores.

FRA - Mönch. Pl: Fradres.

Guascondas - Widerspenstiges Bergvolk, das weite Teile der nördlichen Kaf-Berge bewohnt; mit eigener Sprache: Escuara.

INKUBAR - Dämonisches Zwitterwesen; das sein Geschlecht nach Belieben ändern und jede menschenähnliche Gestalt annehmen kann.

KONVENT - Kurz für: *Covendo Mageo de Cevereges Lidrales*; Küstenstaatenweite Magierorganisation mit etwa 20.000 Mitgliedern; der Hauptsitz liegt in Tura.

MADRE - Nonne. Pl: Madres.

MAGUS (MAGA) - Vollmitglied des Konvents.

MAGUS (MAGA) PRIORUS LOCALIS - Oberster Zauberer einer regionalen Konvents-niederlassung.

NACHTFALTER - Mitglied der überregional aktiven Comreda Noctina.

NACHTKATZE - Diebes- und Schmugglergilde in Salrelojes.

ONESTADA - Ehrenhafter. Vollwertiges Mitglied der Companja.

PALADOR - Bezeichnung für ein herrschaftliches, teilbefestigtes Stadtgebäude eines Adels- oder Patrizierhauses.

RAMIS - Zweig der Magie im Konvent. Es gibt dreizehn Zweige.

RAMIS SAMARIS - Zweig der Heilkunde im Konvent.

RAMIS SIGILLIGIS - Zweig der Thaumaturgie im Konvent.

VERSAMMLUNG DER WISSENDEN - Elitäre Führungsspitze ausgewählter Familien im Orden des Fragiado. Angeblich Nachkommen Larans.

TROBADOR - Musiker bzw. Barde.

TURA - Hauptstadt des Herzogtums von Tevarra; Sitz des Hohen Rats des Konvents; 80.000 Einwohner.



Im Ordensland von Monteverdine

Die Umgebung des Ordenslandes

Das Ordensland der **Priorei des Goldenen Drachens** erstreckt sich überwiegend in einem breiten Tal im Übergang zwischen den hochaufragenden Kaf-Bergen und ihren in das Lassin hineinreichenden Ausläufern am südsüdwestlichen Rand des leonessischen Herzogtums von Azzino. Das Lassin ist ein dem Gebirge vorgelagertes fruchtbares, dicht besiedeltes und von Flüssen durchzogenes Hügelland.

Die Kaf-Berge selbst sind wildes Bergland, dessen fruchtbare Nordseite die heutige Grenze der Küstenstaaten bildet. Die tieferen Bereiche der engen und steilen Täler sind voll dichter Wälder, während die höchsten Berglagen aus kahlem Fels bestehen, wo auf der sonnenabgewandten Seite auch im Sommer Schnee liegt. Ein Wanderer, der die Kaf-Berge in Richtung Eschar bereist, ist auf der Nordseite des Passes noch umgeben von fruchtbaren Wiesen und von Bäumen. Sobald er jedoch die Wasserscheide überwunden hat, steht er auf einmal in einer staubigen Geröllwüste, wo nur noch einige Dornenbüsche wachsen. Die langsam wachsenden Bergwälder liefern begehrtes Hartholz für die Möbelbauer der Städte und die Werften an der Küste. In einigen abgelegenen Gebirgstälern findet man einsam gelegene Erzminen und Schmelzöfen.

Allmählich entstehen durch den Holzeinschlag die ersten kahlen Hänge im Gebirge. Dieses Treiben lässt das urwüchsige Volk der **Guascondas** nicht unberührt. Die Guascondas betreten weite Teile der nördlichen Kaf-Berge, zu denen auch die Höhenlagen des Ordenslandes zählen, als ihre Heimat, die sie ohne Zögern mit List und Gewalt gegen die gierigen Fürsten und Krämerseelen aus den Städten verteidigen. Schon so mancher Holzfällertrupp verschwand unter Stein-

lawinen oder fand sich in den Händen der dem Zweiheitsglauben anhängenden Kabulnstämme der südlichen Berge wieder, welche die Gefangenen als Sklaven an scharidische Händler verkaufen.

Das von hohen Bergzügen umschlossene **Drachental** (*Val del dragajo*) bildet das Herz des Ordenslandes. Der Salado fließt hier in vielen Windungen entlang und bildet die wasserspendende Lebensader der Lande der Priorei. Das Tal wird im Osten von dem Bergrücken **Dreizinnen** und im Süden von dem gewaltigen Massiv des **Roten Drachenberges** begrenzt. Im Westen säumt der **Hahnenkamm**, der seinen Namen von seinen wie die Zacken eines Hahnes aus dem Bergrücken herausragenden sieben Gipfeln hat, das Drachental. Im Norden geht das Tal in eine für das Lassin typische Hügellandschaft über.

Bevölkerung und Sprachen

Im Ordensland siedeln etwa 50.000 Menschen, in der Mehrheit Leonesser, vor allem in Dörfern und Ansiedlungen entlang des Salados. In den höheren Lagen findet man Bergdörfer und Wehrgehöfte der Großfamilien des zuweilen rebellischen Bergvolks der Guascondas. Vereinzelt trifft man in den Städten fremdgläubige Schariden, vornehmlich Händler und Handwerker, sowie in der warmen Jahreszeit die eine oder andere in ihren bunten Wagen von Ort zu Ort ziehende Abanzzi-Sippe.

Mit dem Bergvolk der Guascondas haben sich die Ordensleute vor Jahrhunderten in Folge des Drachenschwurs der damaligen Hochmeisterin arrangiert. Als Angehörige eines oft widerspenstigen Bergvolkes ist den Guascondas die Abstammung von einem der alten lamarischen Stämme, die Lidralien früher bewohnten, immer noch anzusehen. Die Guascondas

haben sich zwar der lidralischen Kultur angeglichen, bewahren sich aber bis heute gewisse Eigenständigkeiten.

Die leonessische Bevölkerungsmehrheit spricht Neu-Vallinga in einem für diese Region üblichen südlichen Dialekt. Ordensleute, Händler und Handwerker sowie alle Personen in der Ordensverwaltung beherrschen darüber hinaus Vallin-

desgöttin Culsu, den Kriegsgott Laran, Nothuns, den Gott des Meeres und des Handels, und Tin, den Gott der Herrschaft und des Gesetzes, verehrt (*Arkanum*, S. 56). Ebenso erfährt die niedere valianische Gottheit Sabor als Gott der Heilkunst, Weisheit und des Wissens besondere Ehrerbietung. Neben dem von den Ordensleuten der Priorei des Goldenen Drachens bevorzugten Laran genießen natürlich auch die anderen valianischen Götter die ihnen zustehende Verehrung.

Die Brüder und Schwestern der Priorei pflegen als Teil des Larakultes eine besondere Drachenverehrung. Sie glauben, dass dereinst in grauer Vorzeit **Elabiu**, die Drachenvater des valianischen Kriegsgottes Laran, in einer weitläufigen Höhle über ihrem Tal träumend auf ihrem unermesslichen Hort schlummerte. Heutzutage lebe in jenem gewaltigen Höhlenkomplex, der nur von Würdigen gefunden werden könne, eine goldene Drachin, die gelegentlich ausfliegt, um zu jagen und ihr Reich zu inspizieren. Tatsächlich sieht man in dieser Gegend gelegentlich einen imposanten Drachen am Himmel fliegen. Etwaige Drachentöter müssen sich

jedoch erst den streitbaren Ordensrittern der Priorei stellen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Drachin zu bewachen.

ga als Handelssprache im Großraum des Meeres der Fünf Winde. Die Angehörigen des urwüchsigen Bergvolkes der Guascondas halten an ihrer eigenen Sprache Escuara fest, obschon sie alle natürlich Neu-Vallinga beherrschen und sich von daher problemlos mit dem Rest der Bevölkerung verständigen können. Die Abanzzi haben zwar meketische Wurzeln, lebten aber mehr als tausend Jahre im Gebiet der Küstenstaaten, bevor sie um 2100 nL zum Teil auch in andere Länder aufbrachen. Sie haben dabei die Sprache ihrer Umgebung angenommen und verständigen sich in einem für sie typischen altertümlichen Dialekt der Neu-Vallinga. Die Schariden des Ordenslands tauschen sich untereinander auf Scharidisch aus, sprechen aber ausnahmslos auch die Sprache ihres Gastlandes.

Götterverehrung im Ordensland

In Monteverdine wird das Pantheon der Baales Valianis um die Hauptgötter Alpanu, die Göttin der Fruchtbarkeit, die To-

Manche halten den Drachen vom Lassin für die Mutter des Gottes Laran selbst. Die Ordensleute glauben jedoch, dass der Goldene Drache in Wahrheit **Camara**, eine Tochter Larans, ist. Wie allgemein bekannt ist, fiel sie bei den obersten Göttern in Ungnade, weil sie einen sterblichen Liebhaber in Geheimnisse einweihte, die den Göttern vorbehalten waren. Zur Strafe wurde sie laut Legende aus dem Oberen Ozean zwischen Sonne, Mond und Sternen in ein Gebirge am südlichen Rand der Welt verbannt und dazu verurteilt, ihr Leben allein und in Drachengestalt zu verbringen. Nur ein wirklich würdiger und tapferer Krieger könne ihr wenigstens auf Zeit die menschliche Gestalt und ihre alte Macht zurückgeben, indem er sie in ihrer Drachengestalt besiege. Einen solchen Helden dürfe sie sich zum Gefährten nehmen, allerdings nur ein Jahr und einen Tag lang, und reich beschenken. Danach verwandle sie sich wieder in eine Drachin, und die Zeit der Einsamkeit und des Wartens auf einen wahrhaftigen Helden



beginne aufs Neue. Angeblich hat die drachengestaltige Camara, als Tochter Larans ebenfalls eine niedere valianische Gottheit, mit Menschen Nachkommen. Ob dies stimmt und inwieweit auch andere valianische Götter mit Menschen Kinder zeugten, wird wohlweislich von der Priesterschaft unter Verschluss gehalten.

Die Sagen um Camara und ihre Verbannung entsprechen im Großen und Ganzen der Wahrheit. Sie kann sich nur in einem kreisförmigen Gebiet aufhalten, das weitgehend identisch mit dem Ordensland ist, und ist auf die Gestalt eines uralten goldenen Flammendrachen beschränkt, wie sie normalerweise nur in Sirao vorkommen. Solange sie einen Mann zum Gefährten hat, der sie in ihrer Drachengestalt besiegen konnte, kann sie aber auch menschliche Gestalt annehmen, allerdings nur für die mythische Zeitspanne von einem Jahr und einem Tag. Weder Priester noch Gläubige ahnen aber, dass Camara innerhalb des Bannkreises an verschiedenen Orten in verschiedenen Gestalten (mit den Fertigkeiten einer wirklich hochgradigen Magierin) auftreten kann. Diese Fähigkeit reizt sie aus, um die Geschehnisse im Ordensland in ihrem Sinne beeinflussen zu können.

Auch weiß außer ihren Gefährten kein Sterblicher, dass Camara Schlupflöcher in dem ihr auferlegten Bann gefunden hat. Sie kann sich „besiegen“ lassen, ohne all ihre Macht gegen den Wagemutigen, der sich ihr zum Kampf stellt, einzusetzen. Außerdem hat sie festgestellt, dass derselbe Held wiederholt gegen sie antreten darf. Ihr jetziger Erwählter **Caminoza** ist ein stolzer Vorkämpfer der guascondischen Großfamilie **Ybarra**. Er teilt bereits acht Jahre ihr Lager, hat sie also schon sieben Mal „überwinden“ können. Gemeinsam leben sie in Camaras Versteck, einem weitläufigen Höhlenkomplex im **Karfunkelstein**, einem der Gipfel des Roten Drachenbergs.

Auch im Ordensland gibt es Anhänger des **Mysterienkults** der Fruchtbarkeitsgöttin Turan und ihres Sohnes Atunis (**Arkanum**, S. 55), vor allem auch unter dem **Bergvolk** der Guascondas, für die der Glaube durch seine vielschichtigen Geheimnisse und gleichzeitige Alltagsnähe attraktiv ist. Turan und Atunis haben keine Tempel, Klöster oder Kapellen, in denen ihnen gehuldigt wird. Sie sind **menschenfreundliche Götter**, die überall zu Hause sind und in jedem Mitmenschen erkannt werden können. Die Anhänger des Kults verehren Mutter und Sohn in natürlichen Höhlen und Grotten, die den Guascondas schon immer heilig waren. Solche Orte erregen weniger unerwünschte Aufmerksamkeit und dienen den Gläubigen auch als Versteck vor Nachstellungen. Der Verzicht auf öffentliche Zeremonien und das Fehlen eines Gebotskatalogs lässt den Mysterienkult als Gegenentwurf zum valianischen Kult erscheinen, und er ist daher in den Augen vieler rechtgläubiger Ordensherren der Priorei Ketzerei.

Anhänger fremder Götter dürfen in ihren eigenen vier Wänden ihren heimischen Göttern und Götzen huldigen. Eine öffentliche Verehrung, Anbetung oder gar das Missionieren sind im Ordensland streng untersagt. Bei Zuwiderhandlungen ist seitens der Pri-

Das Ordensland in Kürze

Herrscher: Abt Don Fra **Hibelada** als Hochmeister der Priorei des Goldenen Drachen.

Einwohner: Das Ordensland hat etwa 50.000 Einwohner. Mehrheitlich sind es Leonesser, und der überwiegende Rest besteht aus Angehörigen des Bergvolkes der Guascondas. Die meisten Einwohner leben in Dörfern, doch es gibt mit Monteverdine (2500 Einwohner, Ordensstadt mit Saline), Salrelojes (5500 Einwohner, Salzhandelszentrum mit Steinbrücke über den Salado) und Salcasa (1800 Einwohner, Stadt des Salzbergbaus) drei kleinere Städte unter der Herrschaft der Priorei.

Wirtschaftsformen: Der Salzabbau und der Handel mit diesem „weißen Gold“ dominieren die Wirtschaft der Region, aber auch das Holz der Bergwälder ist begehrt. Landwirtschaft wird auf Ordensgütern und den Bergbauernhöfen der Guascondas betrieben; sie deckt den Eigenbedarf des Ordenslandes und produziert Handelsgüter wie Getreide, Obst, Olivenöl, Ziegenkäse oder luftgetrockneten Schinken. Entlang der Handelswege sorgen befestigte Gast- und Handelshöfe für Bequemlichkeit und Sicherheit.

Politische Gefahren: Die enormen Einnahmen aus dem Salzhandel wecken die Begehrlichkeiten des Herzogs von Azzino. Auch die Profitgier skrupelloser Salzhändler aus der Companja ist für so manche Reibereien gut. Im Innern sorgen zuweilen Spannungen mit den drei hier regional maßgeblichen Großfamilien der Guascondas für Unruhe. Zudem schwelt schon länger ein religiöser Streit zwischen der Priorei und dem Orden des Fragiado im Spiel um die Macht innerhalb des Larankultes. Jenseits der Grenze im Süden liegt gesetzloses, weitgehend menschenleeres Land, das manchmal Räuberbanden als Zuflucht dient. Auch junge Krieger der Stämme in den südlichen Kaffbergen finden sich manchmal zu kleinen, unauffälligen Gruppen zusammen, um im Sommer die Pässe zu überqueren und sich einen Teil des Reichtums der Ordenslande zu holen.

Natürliche Gefahren: Der Goldene Drache ist nicht bloß eine Legende. Ebenso verhält es sich mit den sagenumwobenen Männern im Salz. Sie sind keineswegs nur Figuren aus den Erzählungen der Guascondas, sondern ganz real als Untote eine Bedrohung aus den Tiefen der Berge. Auch manche der Spuk- und Geistergeschichten, die in der abgeschiedenen Bergwelt der urtümlichen Randgebiete des Ordenslandes spielen, haben einen wahren Kern. Und geheimnisvolle Stätten und Ruinen aus der Valianerzeit können manches Übel aus alten Tagen bergen.



orei mit harten, oft drastischen Strafen zu rechnen, die der Abschreckung dienen sollen.

Die Jünger finsterer Götzen oder Götter und Zauberer, die einen Pakt mit finsternen Dämonen eingegangen sind, werden im Ordensland gnadenlos verfolgt. Allein das Tragen des Symbols einer finsternen Macht führt zu einer Begegnung mit dem Richtschwert der Ordensritter. Für das Aufspüren solcher Wirker der schwarzen Künste sorgen nicht nur die Priorei, sondern auch die „Hexenfinder“ genannten Spezialisten des im Ordensland ansässigen Konventsbundes *Bewahrer der Flammenden Hand*.

Die Straße des weißen Goldes

Die Priorei ist auch für die Verhältnisse der Küstenstaaten eine reiche Region. Quelle des Reichtums ist vor allem ein Bergwerk oberhalb der kleinen Stadt **Salcasa** (Salzheim). Durch gezielt angelegte Stollen wird Wasser in besonders salzhaltige Bereiche des Berges eingeleitet, um in einem solchen Sinkwerk das Salz zu lösen und gesättigte Sole zu gewinnen. Die dann nach oben gepumpte Sole wird durch eine hölzerne Leitung von Salcasa talwärts in die Ordensstadt **Monteverdine** geleitet. Dort wird in der großen Saline nicht nur die Sole aus Salcasa in Sudpfannen zu Salz gesiedet, sondern hier wird auch mit Salz angereichertes Wasser aus nahegelegenen Solequellen verarbeitet, das ebenfalls durch hölzerne Leitungen in die Ordensstadt transportiert wird.

Säumer der Priorei bringen auf den Rücken von Packpferden das in Fässer gepresste „weiße Gold“, das Salz der Berge, über die *Strada del or bianca* (Straße des weißen Goldes) in die größte Stadt des Ordenslandes, nach **Salrelojes**. Hier quert eine steinerne Brücke den Salado und macht die Stadt zum Handelszentrum der Region. Die Straße führt weiter nach Norden bis zur Metropole Azzo, von wo das Salz von den Salzsendern, wie die Salz Händler aus dem Ordensland genannt werden, in alle Himmelsrichtungen verschickt wird. In Salrelojes wird der Handel mit dem weißen Gold von den strengen Augen der Ordensherren kontrolliert, denn hoch über der Stadt liegt die trutzige Ordensfestung **Castell Salrelojes** (Burg Salzwacht).

Herrschaft und Macht

Seit weit über vierhundert Jahren sind die wehrhafte Priorei des Goldenen Drachens und das Umland eigenständig. Weder

der Krone im fernen Parduna, noch dem Herzog im gar nicht so fernen Azzo gefällt dieser Zustand, aber die Herren des Laranordens pochen auf alte Urkunden aus einer Zeit, bevor es Vizekönige in Leonessa gab, die ihre Unabhängigkeit garantieren. Das Recht ist somit auf ihrer Seite, und vor unrechtmäßigen Übergriffen schützt das Ordensland die militärische Schlagkraft des Ordens, die dank des einträglichen Salzhandels jederzeit mit Söldnerheeren verstärkt werden kann.

Alvarez Huan Camilles di Luengada ist als ehrwürdiger Don Fra **Hibelada** der Abt des Klosters von Castigleone und der Hochmeister der **Hohen Kongregation** der Priorei, die geistliches Führungsgremium und zugleich weltliche Regierung der gesamten Ordenslande sowie der Ordensstadt Monteverdine ist. Die Ordensführung besteht aus sechs Großwürdenträgern, die allein vom Hochmeister aus dem Kreise der ehrwürdigen Brüder und Schwestern des Ordens bestimmt werden:

- Der Großkomtur (Fra **Xabinxte**) ist der Kastellan der Zitadelle in Monteverdine und in Abwesenheit des Hochmeisters dessen Stellvertreter. Zudem ist er für die inneren Angelegenheiten des Ordenslandes zuständig.
- Die Ordensmarschallin (Madre **Sciurita**) hat den Oberbefehl über die Reiterei aus den Ordensrittern der Priorei und ist für alles Militärische verantwortlich.
- Die Ordenstrappierin (Madre **Larissade**) ist oberste Herrin aller Zeughäuser und Bekleidungskammern des Ordens. Weiterhin kümmert sie sich um Wirtschaft und Handel im Ordensland.
- Der Ordenstressler (Fra **Anjelm**) ist oberster Kassenwart im Orden. Als Herr aller Kämmerer trägt er die Verantwortung für das Finanzwesen der Ordenslande.
- Die Großspittlerin (Madre **Igonida**) hat die Oberaufsicht über alle Spitäler, Armen- und Siechenhäuser des Ordens. Sie hat für die Wohlfahrt im Ordensland Sorge zu tragen.
- Der Großgebietiger (Fra **Digueldas**) ist als Wahrer des Wissens verantwortlich für das Bibliotheks- und Rechtswesen des Ordens sowie für Erziehungsfragen.

Gegen Entscheidungen dieser Großwürdenträger kann der Hochmeister sein Veto einlegen. Er führt ansonsten den Vorsitz in der Hohen Kongregation und vertritt die Priorei als Ganzes nach außen hin.

Auf dem ersten Blick ist das Ordensland unter der Herrschaft der Priorei verglichen mit den mit Wort und Schwert durchgeführten Machtkämpfen an den großen Höfen der Küstenstaaten ein Hort der Eintracht. Die unmittelbare Nähe zu den