

Vewend – Insel der Gesetzlosen

Contents

Vewend – Insel der Gesetzlosen	1
1. Einleitung	1
2. Geographie und Klima.....	2
2.1 Die fünf vewender Zonen	3
2.1.1 Estrosische Kolonie und Herz der Piraterie – Corsair Territory	3
Booty Haven – Der freie estrosische Hafen	4
Corsair Retreat – Der Rückzugsort am goldenen Zahn	7
2.1.2 Kanzlerwacht – Der Vewender Osten	11
Macan’s Hafen – Umschlagsplatz und Söldnernebst	12
Kreuzriff – Bastion des Konteradmirals	15
Niemo’s Rückzug – Höfe der Verfolgten	16
2.1.3 Le pays du libre – Der Vewender Südosten	19
Le Port de Singes – Dort, wo der Affe seinen Zucker braucht:	20
Butin – Dorf der erlesenen Meeresfrüchte.....	22
Ile d’Indonation und der Dupuyforst	23
2.1.4 – Isla Ranza – Die Balsorranische Kolonie Vewends im Westen.....	25
Escondite Macabro – Gesetzlose Stadt, Bastion, Uneinnehmbare Festung.....	25
El Arrecife de Sangre – Ausbildungsstätte der Blutritter	27
2.1.5 – Das „Herrenlose“ Gebiet – Der Vewender Süden.....	29
3. Gelebte Religionen und der vewender Aberglaube.....	31
3.1 Die Meerwaisen, Kinder von Bedhíl.....	31
3.2 Spreading the Good Word – Die estrosische Waagschale	33
3.3 Bereits anderswo behandelte Religionen – Die Vorherrschaft des Blutes, die Schwanenchronik und der Glaube an die Würfeleule.....	34
3.4 – Pleromas Jünger – Die Wächter von Ordnung und Chaos	34

1. Einleitung

Vewend ist ein kleiner, formell unabhängiger Inselstaat im martianischen Ozean und wird von den baloranischen Ländern, Balsorra und Estros umschlossen. Die der Insel nächste Landmasse bilden die Inseln von Ilé-Ilé, die von Balsorra annektiert wurden.

Historisch gesehen war Vewend durch seine Unabhängigkeit von verschiedenen Nationen ein Versteck für jene, die vom Gesetz nicht gefunden werden wollten. Die große Besiedlung Vewends

begann im Jahr 4329 n.J.E., ursprünglich von Seiten Balsorras, bevor in den kommenden Jahrhunderten auch Sah, Estros und Bourssons mit unterschiedlichem Erfolgsgrad versuchten Einfluss auf den Inselstaat zu gewinnen. Mehr zum Staat selbst, seiner Geschichte und den Einflussgebieten jedoch an späterer Stelle.



Anhand einer vewender Landkarte kann man erkennen, dass die Unabhängigkeit des Landes inzwischen nur noch pro forma aktiv ist, stattdessen existieren vier verschiedene Einflussspähren innerhalb der Insel – eine balsorranische Einflussspähre im Westen, eine estrosische Einflussspähre im Norden, eine sahanische Einflussspähre im Osten und eine bourssons'sche Einflussspähre im Südosten. Lediglich der Südwesten und der weite Süden des Landes ist weitestgehend frei von einem Einfluss der ausländischen Mächte, die großen Städte des Landes sind jedoch allesamt unter deren Kontrolle gefallen und werden entsprechend regiert.

2. Geographie und Klima

Das Klima in Vewend ist, obwohl es sich um eine verhältnismäßig kleine Insel handelt, divers. Dies liegt im sogenannten Ravviakh-Strom zu tun, einem wärmenden Strom aus der Südsee, welcher über Balsorra, dem Süden Vewends bis nach Embaro warmes Wasser aus dem Süden mit sich bringt und insbesondere im Süden Vewends für tropische, im Norden Vewends noch verhältnismäßig gemäßigte Temperaturen sorgt. Besagter Strom ist auch für die Wärmezufuhr nach Balsorra und

Embaro berühmt-berüchtigt, welche abseits des Äquators von Revaria trotz ihrer Lage sehr warme Temperaturen aufweisen können.

Die Temperaturen reichen auf der Nordseite Vewends im Winter von -5°C bis zu 40°C im Sommer, während der deutlich gemäßigte Süden ganzjährig ähnliche Temperaturen tagsüber zwischen 21-43°C aufweist, mit Temperaturspitzen in der Mitte des Jahres bis zu 50°C und in der Nacht nur unwesentlich auf maximal 10°C herabkühlt. Der Norden ähnelt im Klima am ehesten dem balsorranischen Norden, während der Süden dem embarischen Südwesten ähneln würde.

2.1 Die fünf vewender Zonen

Die vewender Zonen beschreiben keine an sich abgegrenzten Klimazonen, sondern stattdessen fünf Einflussgebiete innerhalb Vewends, die das Land unter sich aufteilen. Diese Einflussgebiete wurden mit dem Vertrag von Butin im Jahr 5112 n.J.E. zementiert. Offiziell gehört danach das Land keinem der ausländischen Mächte, die Abmachung vermerkt jedoch, dass Aggressionen gegen anderes Gebiet unbegründet unerwünscht sind und die Grenzen so wie sie sind beibehalten werden sollen, da diese zu recht gleichen Teilen allen Nationen, die sich zu diesem Zeitpunkt einen Teil der Insel sichern wollten, zugestanden wurden.

Die fünfte vewender Zone ist die sogenannte freie Zone, die im Süden des Landes verläuft. In diesem Gebiet, welches zu einem großen Teil unwirtlich ist, lässt sich keine Partei nieder, stattdessen sind die kleinen, schnell vergessenswerten Ortschaften dort Rückzugsorte für Verbrecher und dergleichen, die nicht einmal im Hauptteil von Vewend, wo Piraterie, Freibeuterei und Verbrechen an der Tagesordnung stehen, gerne gesehen sind. Diese freie Zone wird auch als Möglichkeit zum Exil genutzt, wohin jemand, der gegen gültiges Recht verstößt, hin verbannt werden kann.

Nachfolgend werden die fünf Zonen näher erklärt, genauso wie die dort liegenden Städte und wichtigen Landmarker beschrieben werden.

2.1.1 Estrosische Kolonie und Herz der Piraterie – Corsair Territory

Auch bekannt als: *Corsair Territory* [Estrosisch], Korsarenkliff [Baloranisch], *País corsario* [Balsorranisch], *Falaises corsaires* [Bourssionalle]

Der vewender Norden zeichnet sich aus durch ein gemäßigtes bis leicht mediterranes Klima, stark bewaldete Gebiete, große, schroffe Klippenküsten und einem estrosischen Einflussgebiet, welches auch die in Revaria geläufige estrosische Sprache mit sich bringt. Der Sitz der sogenannten „Vewender Korsaren“ liegt in der sogenannten Stadt *Booty Haven*, einer etwa 12.000 Einwohner umfassende Kleinstadt in Vewend, die an der *Shiver Sole* liegt, einer großen Bucht im Norden der Insel Vewend. Die gesamte Nordküste westlich und östlich von *Booty Haven* ist estrosisches Einflussgebiet, durch die hohen Klippen gibt es dort wenige Dörfer, die direkt am Meer liegen, nur vereinzelte, schwer erreichbare Fischerdörfer. Stattdessen verdienen sich die Korsaren Vewends insbesondere mit dem Anbau von Getreide und Obst sowie dem Fällen von Holz etwas dazu, während das Hauptaugenmerk der Korsaren insbesondere jedoch im Rauben und Plündern liegt. Ein zweites, namentlich bekanntes Dorf im Einflussgebiet der Estrosi ist *Corsair Retreat*, eine kleine

Hafenstadt auf der Nachbarinsel Vewends, der Insel Goldenzahn – in Sprache der Estrosi verkürzt nur *Golden Tooth* genannt – die in etwa 4.500 Einwohner aufweist.

Wir werden uns nun einen genaueren Blick auf die Land- und Seegebiete des estrosischen Nordens, beginnend mit den beiden Städten, bevor wir uns weniger besiedelten Bereichen widmen.

Booty Haven – Der freie estrosische Hafen

Kaum irgendwo sonst wird Freiheit und Individualität, aber auch Gesetzlosigkeit so gelebt wie im sogenannten Booty Haven, der in den meisten anderen Ländern aufgrund der kleinen Obszönität des Namens einfach nicht übersetzt wird. Den Namen hat die Kleinstadt im Norden von Vewend insbesondere durch seine nächtlichen Aktivitäten bekommen, maßgeblich entscheidend für den eigentlich inoffiziellen Namen der Stadt war das Reisetagebuch von Marschall Cornelius Bushbury, einem hochrangigen Offizier der estrosischen Marine, welcher nach seiner ersten Woche in dieser Stadt folgenden berühmt gewordenen Satz geschrieben hatte: (ins Baloranische übersetzt)

„Es war vielleicht die turbulenteste Woche meines bisherigen Lebens. Drei Piratenangriffe in der Bucht haben wir abgewehrt, einen Zyklon überstanden, der viele Schiffe zerstört hat. Man möchte meinen das Leben hier sei desolat, doch das Gegenteil ist der Fall. Die Stimmung ist ausgelassen, schmeckt man Blut und die salzige Seeluft, sind die Einwohner glücklich, ist der Sturm kaum eine Stunde vorüber, wird alles, was zerstört wurde, wieder aufgebaut, ohne Murren oder Zetern. Im Hafen der Stadt herrscht eine wundervolle Stimmung, das Singen von Matrosen, die überdimensionierten Gesäße der Prostituierten in Hülle und Fülle, die so manche Nächte gewärmt haben und der Blick auf das Abendrot über der kleinen Werft erfüllen mich mit Wehmut, zu wissen, dass ich diesen „Booty Haven“ [wurde ins Baloranische nicht übersetzt] nur vermissen kann.“

Anhand des Reisetagebuchs kann man bereits erahnen, dass Booty Haven, genauso wie Corsair Retreat, nicht in direkter Verwaltung der estrosischen Regierung stehen, sondern diese stattdessen ähnlich wie in Macan's Hafen von einer örtlichen Regierung geführt werden, im Gegensatz dazu erhält die estrosische Marine das Recht dazu das Gewässer zu befahren und ihre Marine dort andocken zu lassen. Die Regierung des estrosischen Teil von Vewend ist insbesondere von örtlichen Berühmtheiten bestückt, berühmte Piraten, die in ein bestimmtes Alter gekommen sind, in dem sie weniger Kaperfahrten schaffen und viel lieber ihr Holzbein an den runden Tisch des Booty Haven Rathauses legen, Betreiber von großen Bordellen, Hafenmeister, ein Potpourri verschiedener einflussreicher Personen, die sich dort insbesondere von ihrem Klientel wählen lassen, denn fürwahr lebt man im estrosischen Teil von Vewend ähnlich wie in Estros selbst die Demokratie, auch wenn mit harten Bandagen um die Vorherrschaft gekämpft wird.

In Booty Haven sind die meisten Einwohner estrosischen Ursprungs oder besitzen zumindest estrosische Vorfahren. Etwa ein Fünftel der Einwohner sind jedoch auch sogenannte **Atejís**, Nachfahren geflohener Sklaven aus dem Ringsystem, welche die ersten ständigen Bewohner Vewends waren und mit ihrer mokka- bis schokoladenfarbenen Haut auf Vewend aufzufallen wissen. Die meisten von ihnen leben jedoch aus Misstrauen vor erneuter Sklaverei heraus in den freien Gebieten, insbesondere im nach ihnen benannten **Atejísumpf**, einem tropischen Mangrovenwald, der sich im Südosten des Landes befindet.

Besonders im estrosischen Teil vertreten sind die sogenannten **Korsaren**, besondere Freibeuter, unter der mit zwei Säbeln gekreuzt unter einem sechszackigen Stern in Blau und Weiß ihre Flagge als Teil des Corsair Territory hissend, die eine wichtige Stellung innerhalb Vewends einnehmen. Die Korsaren sind ein Konglomerat von Freibeutern, die von der estrosischen Regierung je nach

Regierungszeit mal geduldet, mal toleriert, mal gefeiert werden, seit dem Vertrag von Westpeak im Jahr 3966 n.J.E. besonderen Schutz durch Estros genießen solange sie keine estrosischen Wertgegenstände rauben. Die Korsaren sehen sich selbst als Edelmänner der See, die rauben und brandschatzen, jedoch mit Eleganz und bei Aufgabe ohne Verluste der Gegenseite und Gnade gegenüber jenen, die sie gerade bekämpft haben. Die Korsaren verstehen sich als Banditen mit Ehrenkodex, welcher sie vom Rest der Piraterie, die auf Vewend durchaus umtriebig ist, unterscheiden soll. Tatsächlich genießen sie zumindest unter den Einwohnern des estrosischen Teils von Vewend großen Respekt, da sie auch die eigentliche Streitmacht des unabhängigen Gebiets darstellen und dieses vor anderen Piraten oder Banditen verteidigen. Besonders optisch sind die Korsaren leicht abzugrenzen. Der Kommandant der Korsaren, die Kapitäne, die unter seiner Flagge fahren sowie die Offiziere an Bord wirken stark hierarchisch und militaristisch geprägt, mehr als wäre es eine Militäreinheit und nicht eine zufällige Ansammlung wilder Piraten. Zu der Geschichte, der genauen Hierarchie, der Mode und der Rezeption der Korsaren gibt es noch ein eigenes Unterkapitel.

Jetzt wo wir die Schützer der Stadt und deren Machtverhältnisse etwas näher beleuchtet haben, werfen wir einen genaueren Blick auf die Stadt selbst und ihre Einwohner. Aus Sicht eines Reisenden ist der erste Anblick, den man von Booty Haven in den meisten Fällen erhält, jener vom Hafen aus. Dieser ist für eine Hafenstadt dieser Größe fast schon überproportional groß und hat verschiedene Gründe. Einerseits reisen die meisten Einwohner von Booty Haven selbst mit dem Schiff und benötigen den Platz für die entsprechenden Gefährte, zum zweiten ist die Fischerei ein wichtiger Industriezweig innerhalb der Stadt, besagte Fischerboote müssen ebenso gelagert werden, zum Dritten besitzt sowohl die estrosische Regierung als auch die Korsaren selbst ein Anrecht auf einen Teil des Hafens, welcher je nicht gerade klein ausfällt und zuletzt wird ein Teil des Hafens durch balsorranische Anleger gemietet, ebenso wie ein durchgehendes Passierrecht in den Strom, den **Hungry Run**, welcher in Booty Haven mündet. Dieses Passierrecht sorgt dafür, dass die balsorranische Zitadelle **El arrecife de sangre** leichter erreicht werden kann. Welchen Sinn diese hat, und wie viel die Estrosi in Booty Haven von den Machenschaften der Balsorraner dort wissen wird im balsorranischen Bereich der Inseln näher erläutert. Im Osten des Hafens befindet sich meist zivil genutzte Teil, insbesondere die bereits genannten Fischerboote und Privatschiffe der Einwohner finden sich dort, der Hafen direkt in der Mitte, der aufgrund einer besonderen Ingenieursleistung auf zwei verschiedenen Etagen besonders effizient mit dem wenigen Platz, den man entlang der Mündung des Stromes hat, umgeht. Dieser Platz wird von den Balsorranern gemietet. Im Westen finden sich noch die militärischen, deutlich größeren Häfen, die sowohl von den Korsaren, als auch ganz im Westen von der estrosischen Marine genutzt werden.

Der erste Weg vom Hafen in die Stadt hinein führt vorbei an der direkt in der Mitte des Hafens stehenden Bronzestatue von Marschall Cornelius Bushbury, welcher der Stadt nicht ganz freiwillig ihren Namen gab, hin zum großen Marktplatz der Stadt, dem Faraway Market, (Bal.: der Fernmarkt) der Hülle und Fülle verschiedener Güter anbietet. Der Faraway Market ist berühmt für seinen frischen Fisch, besondere Läden spezialisieren sich auch im Verkauf von Meervolk-Fleisch, welche in Vewend zumindest in manchen Teilen legal gejagt werden können und nicht dieselben Rechte wie am Land lebende Humanoide in den meisten Fällen besitzen würden. (es sei denn sie wären besonders geschützt dadurch, dass sie z.B. Teil einer Mannschaft wären, auch wenn dies selten vorkommt) Der Faraway Market bietet auch eine Vielzahl verschiedener Gegenstände, die sonst am freien Markt als „heiße Ware“ bekannt werden würden. Gegenstände aus Überfällen, egal ob sie auf Land oder im Meer passieren, können hier für einen Bruchteil ihres Preises verkauft und „gewaschen“ werden, wenngleich diese Praxis einen noch größeren Anklang in **Macan's Hafen** und **le Port de Singes** findet, die je an der Ostseite von Vewend gelegen sind.

Über den Markt führt die *Elephant Passage* nach Westen hin zu den besser situierten Häusern der Stadt. Gelegen auf einer kleinen Anhöhe, dem *Goforte Peak*, befinden sich eine Reihe von Herrenhäuser, deren äußere Ausstattung man in einem Kolonialstil beschreiben könnte, der von verschiedenen Nationen maßgeblich beeinflusst wurde. Inmitten der gut situierten Anwesen befindet sich ein kleines Wahrzeichen von Booty Haven, das sogenannte Museum of the Wild, eine private Ausstellung der Kunst der Atejís, die zumeist nicht auf legalem Wege beim Eigentümer des Museums, dem Schwarzpulverhersteller Doyle Bunan, gelandet ist. Inzwischen haben sich auch andere Kunstwerke weniger entwickelter Kulturen, wie Bunan es nennt, im Museum wiedergefunden, insbesondere die wahrscheinlich größte Sammlung von Schrumpfköpfen außerhalb von Rastan, der zwei eigene Räume gewidmet wurden. Gerade Personen aus den umliegenden Ländern, die sich für die Kunst dieser Kulturen interessieren, zahlen gerne einen Obolus um diese Ausstellung besuchen zu können.

Von hier aus führt unter anderem die *Digpond Road* nach oben bis hin zu einer großen Klippe auf der Westseite von Booty Haven, auf welcher nicht nur Wehranlagen mit Magiertürmen stehen, die insbesondere für die Verteidigung des Hafens gut geeignet sind, sondern auch die etwa 1000m² große Kaserne der Korsaren, wo neue Anwärter geschult werden, gerade inaktive Mitglieder Speis, Trank und Ruhe finden können und wo es Unterhaltungsangebot gerade für Offiziere und Kapitäne der Korsaren gibt. Über eine steile Treppe, welche in die Klippen gehauen wurde, und vor den Augen anderer gut versteckt ist, können die Korsaren binnen zwei Minuten von der Klippe aus am Hafen sein, was der Verteidigung im Zweifel gut dient, aber auch einen geheimen Weg nach oben öffnet, der der einfachen Bevölkerung von Booty Haven nicht bekannt ist.

Vom Museum of the Wild aus nach Süden führt der *Serpent Pathway*, benannt nach der schlängelnden Art, wie diese erst im Nachhinein gebaute Straße um die bereits existierenden Häuser im Süden windet. Während die eher kleinen Hütten der einfachen Bewohner des Südteils der Stadt kaum einer Erwähnung bedürfen, ist immerhin die Reihe an Befestigungen zu erwähnen, die zwischen dem Serpent Pathway und dem Hungry Run in der Mitte der Stadt verlaufen und ursprünglich in der Zeit balsorranisch-estrosischer Feindschaft errichtet wurden. Eine große Holzpalisade, mehrere Wachtürme, eine Stahlkette über dem Fluss, die abgesenkt werden kann und ein kleiner Graben vor der Palisaden sorgen für eine erhebliche Schwierigkeit eines Landangriffs, besonders von der Westseite der Insel, wo nicht nur die berühmt-berüchtigte Zitadelle steht, sondern auch ***Escondite Macabro***, die große balsorranische Zitadelle im Südwesten von Booty Haven, die selbst über ein großes Aufgebot an Militär und Befestigung bis zum heutigen Tag verfügen würde.

Im Osten des Hungry Runs führt entlang des Marktplatzes der kleine Nebenstrom, der *Charmed Beck*, ein schmaler, nicht besonders tiefer Fluss, der gerade dem Osten der Stadt jedoch als hervorragende Trinkwasserquelle dient nebst den Brunnen, die hier gegraben werden. Entlang des Charmed Beck führt die *Ashhead Avenue* entlang, ein beschaulicher, mit Steinen befestigter Weg, welcher über viele weitere, kleine Straßen zu einem Großteil der einfachen Häuser führt. Besonders ist die Ashhead Avenue daher, dass entlang des Flusses, den sie begleitet, eine große Allee von Eschen gepflanzt wurde, die dort die Gegend durchaus weniger trostlos machen. Besondere Orte in der Nähe des Charmed Beck sind die Schießpulverfabrik im Süden, welche mit Absicht in weiter Entfernung von einem jeglichen anderen Gebäude errichtet wurde, stattdessen wurde rundherum eine kleine Grünanlage von einem gekonnten Naturmagier eingerichtet, um im Falle einer folgenschweren Explosion keinen Großbrand auszulösen und Todesopfer gering zu halten. Südlich des Ufers finden sich ebenso besonders viele Praxen von Wiederherstellungsmagiern und

Schulmedizinern sowie eine kleine nennenswerte Ausbildungsstätte für Wasser- und Windmagie, welche sowohl in Vewend, als auch auf der Schifffahrt besonders häufig benötigt werden.

Nördlich des Charmed Beck befindet sich noch eine letzte Straße, die *Fiery Alley*, welche an einen besonderen Punkt münden würde. Die Fiery Alley ist insbesondere nach ihren Hornweiden benannt, große, sehr buschige Bäume, die besonders im Herbst mit blutroten Blättern bestechen. Die Fiery Alley führt den neugierigen Besucher der Stadt in Richtung der Stadtversammlung am nördlichen, zivilen Teil der Stadt, wo die Stadt entsprechend regiert wird. Das **Northern Vewend Parliament** – oft einfach mit NVP abgekürzt – ist ein prächtiges, vierstöckiges Gebäude und vielleicht mit seinen Marmorsäulen und Porphy-Verkleidungen das eindrucksvollste der Stadt. In diesem finden sich nicht nur die gewählten Vertreter ein, sondern auch andere bürokratische Notwendigkeiten der Stadt werden dort durchgeführt. Ebenso ist der Ostteil des Gebäudes der Steuer- und Zollbehörde reserviert, die einen Großteil der Einkommen der Stadt ausmacht neben dem Handel selbst. Berühmt ist das Gebäude auch außerhalb von Vewend durch die Explosion im Jahr 5542 n.J.E. geworden, wo ausgefuchste Bombenmeister die Schatzkammer des Gebäudes explodieren ließen und mit einem Großteil der Beute abgehauen sind. Nur ein Teil des Schatzes konnte wiedergefunden werden, während der große Rest davon stattdessen bis heute verschwunden ist.

Corsair Retreat – Der Rückzugsort am goldenen Zahn

Die zweite nennenswerte, aber nicht letzte Siedlung im estrosischen Teil von Vewend ist das Corsair Retreat, ein verhältnismäßig neue Siedlung im Norden der Insel Goldenzahn. Mit etwa 1800 Einwohnern ist sie eines der kleinsten genannten Siedlungen, dennoch ist der Name den Einwohnern ganz Vewends durchaus geläufig.

Der Name kommt, wie man es bereits vermuten könnte, von den im Nordvewend ansässigen Korsaren, welche diese Stadt als ihren alleinigen Rückzugsort für sich eingenommen haben, nachdem ihr Einfluss in Booty Haven nach und nach gesunken ist. Von der in Booty Haven gelebten, relativen Demokratie findet man im Corsair Retreat nichts, stattdessen gleicht der Ort viel mehr einem militärischen Stützpunkt denn einer Stadt, fast alle Einwohner dort sind Mitglied der Korsaren oder deren Familienmitglieder und dazugehörige Sklaven.

Wo in Booty Haven beispielsweise der Handel floriert, wird in Corsair Retreat weder besonders viel gehandelt noch abgebaut, stattdessen wird das vom sahanischen Teil Vewends übernommen, der über einen Großteil der Insel Goldenzahn verfügt. Diese Aspekte der Wirtschaft werden stattdessen fast alleinig in Booty Haven getätigt, während im Corsair Retreat Pläne und Strategien geschmiedet werden und die gerade in Bereitschaft seienden Korsaren versorgt werden.

Im Vergleich zu Booty Haven ist auch der Hafen verhältnismäßig kleiner. Lediglich 20 Docks für kleine und große Schiffe findet man dort, um die Flotte der Korsaren lagern zu können. Im Vergleich dazu sind jedoch die Verteidigungsmaßnahmen um ein Vielfaches höher. Deutlich mehr Magiertürme, ein enger Zugang zum Dock, der nur von einem Schiff auf einmal passiert werden kann sowie große Mengen an Seefeuer, welches von Katapulten abgeschossen werden kann, sorgen dafür, dass man sich ohne genug Vorbereitung am Corsair Retreat die Zähne ausbeißen kann.

Eine Besonderheit im Corsair Retreat, direkt am Zugang zum Hafen, sind die roten Blockhäuser, in denen die Familien der Korsaren unterkommen. Diese sind aus der Rotzeder geschaffen, einer auf der Insel Goldzahn heimischen Unterart der Zeder, die für ihr rot-braunes Bauholz bekannt und beliebt ist. Diese Blockhäuser sind in Vierer-Gruppen angeordnet, um sie herum quadratische, sehr

gleichartige Straßen, die alle schlussendlich in Richtung Hafen führen würden und keine besondere Namen tragen. Interessant am Corsair Retreat sind die größeren Häuser der Offiziere und Kapitäne im Osten der Stadt, ebenso mit direkter Anbindung zum Hafen. Inmitten dieser Häuser findet sich die Kommandozentrale der Korsaren. Ähnlich wie die Kaserne der Korsaren in Booty Haven gilt diese als strategische Zentrale, in der beispielsweise die nächsten Raubzüge der Freibeutervereinigung geplant werden. Es wird auch häufiger erwähnt, dass innerhalb der Kommandozentrale unter den hohen Tieren der Korsaren sehr ausgiebig gefeiert wird.

Ungleich Booty Haven weist das Corsair Retreat an Land kaum bis keine Verteidigungslinien auf. Für die Korsaren besonders ist im Süden der Stadt eine große Rotzeder von über 150 Metern Höhe, dessen Ranken sich durch die ganze Stadt bewegen sollen. Der **Mother Tree** hat bereits Kanonenschüsse und pyromanische Angriffe überstanden und gilt als so gut wie unkaputtbar. Unter manchen Korsaren erhält er durch seine Langlebigkeit fast eine kleine kultische Verehrung.

Vewender Norden – Andere interessante Orte und geographische Eigenheiten

Nebst der bereits zwei genauer genannten Siedlungen finden sich noch eine Vielzahl kleiner Siedlungen im Vewender Norden, die zumeist wenig militaristisch, sondern deutlich eher kolonial geprägt sind und Fischerei, Landwirtschaft und Holz als Wirtschaftsquelle zumeist in sich vereinen. Diese kleinen Siedlungen wurden zumeist von Estrosi geschaffen, die entweder keine Zukunft in Estros sahen oder einen generellen Neuanfang wagen wollten. Es kann in diesem Fall gesagt werden, dass allen voran durch Export der beliebten Rotzeder sowie der Selbsterhaltungswirtschaft durch Anbau von Getreide, dem Halten von Vieh und der Fischerei die Siedler nicht als bettelarm gezählt werden können und viele zumindest gesellschaftlich von der Wagnis des Kolonialismus profitiert haben.

Auch wenn viele dieser Siedlungen nicht besonders relevant sind, möchte ich dennoch von Westen nach Osten diese kurz namentlich vorstellen und ein paar dieser Siedlungen, die es wert sind, noch ein wenig näher beleuchten.

Merimere	354 Einwohner
Susby	213 Einwohner
Everisle	87 Einwohner
Hulhill	112 Einwohner
Grafworth	64 Einwohner
Ridgegate	503 Einwohner

Merimere liegt am nördlichen Teil der **Hedgon-Landzunge**, einer Halbinsel westlich von Booty Haven. Das Dorf ist besonders bekannt für seinen regen Fischfang, aber auch seine verhältnismäßig diverse Bevölkerung. Es ist bekannt, dass hier auch Flüchtlinge aus anderen Ländern untergekommen sind, die hier untertauchen möchten und eine zweite Chance in einem einfachen Leben suchen. Da Merimere für einen großen Teil des Fischfangs und der Landwirtschaft im Vewender Norden verantwortlich ist, wird dort selten genauer nachgesehen. Entsprechend dessen besitzen zumeist dort geborene Kinder nicht die klassische estrosische Bleiche, sondern können auch verschiedene Schattierungen an Hautfarben annehmen. Abseits davon gelten gerade die Klippen von Merimere an der nordöstlichen Seite der Hedgon-Landzunge als malerisch, diese werden nicht nur von verliebten Pärchen und Wanderern mit Interesse an schönem Ausblick besucht, sondern auch

von Malern und Dichtern, die sich insbesondere vom Sonnenaufgang an den Klippen inspirieren lassen wollen.

Südlich von Merimere liegen zwei größere Wälder, die noch im Besitz des estrosischen Nordens sind – der **Dotted Eagle Wood** im Norden und die **Elmly Wilds** im Süden. Ersterer ist ein Laubwald mit besonders großem Ahorn-Anteil, wo auch Samueca-Bäume wachsen, deren Früchte heilbringende Fähigkeiten nachgesagt werden. Den Namen erhält der Dotted Eagle Wood von einem berühmten Bewohner der Wälder, dem gepunkteten Riesenadler. Mit einer Flügelspanne von etwa 11 Metern zählt dieser zu den gefährlichsten Raubtieren auf den Inseln, welcher Gerüchten zufolge sogar Jagd auf Humanoide machen kann. Zweiterer, die Elmly Wilds, sind für die weiten Lichtungen bekannt, die den Wald zu einem angenehmen Spaziergang einladen. Der verhältnismäßig kleine Wald ist durch die Rotzedern, die dort wachsen, sehr beliebt, in diesem werden jedoch auch Wasser- und Waldgeister vermutet, da schon oft Holzfäller oder Spaziergänger von dort nicht mehr zurückgekehrt sind, insbesondere wenn sie alleine dorthin gegangen sind. Die **Legende der Nereide Asméra** ist in den Dörfern in der Gegend weit verbreitet und bietet Zündstoff für allerlei Gerüchte um die Elmly Wilds.

Südlich entlang des Hungry Runs befindet sich die zweite benannte Siedlung, etwa 5 Kilometer von Booty Haven entfernt. Das Fischerdorf **Susby** befindet sich direkt am großen Strom in Vewend, welcher eine Reihe an Süßwasserfischen für die örtliche Bevölkerung bietet, aber auch mit anderen Formen von Viehzucht kennt man sich in Susby aus. Während die Einwohner von Susby als zurückhaltend, friedlich und bieder beschrieben werden können, sorgt man sich innerhalb der Stadt häufig über die großen Schiffe, die entlang des Stromes ins Inland reisen und die Fische entsprechend vertreiben, entsprechend wird die für die Estrosi sehr enigmatische Zitadelle der Balsorraner im Süden als feindlich angesehen, gerade unter den Bewohnern von Susby halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass Vampire in der Nacht ihre Kinder klauen würden um zu ihren Blutsklaven zu machen, doch nachgewiesen werden konnte das natürlich nie.

Das Weiler **Everisle** liegt am nordwestlichen Teil der langen Turtle Coast, oder Schildkrötenküste auf Baloranisch. Direkt gegenüber Everisle liegt die kleine Insel Perthin, welche nur aus Gestein besteht und entsprechend unwirtlich ist, genauso wie die zwei, namentlich irrelevanten, anderen Steininseln vor der nordvewender Küste. Everisle wurde als Kolonialsiedlung von Schülern der Kirche des ersten Lichts gegründet, die in Estros aufgrund ihrer extremistischen Ader verfolgt wurden. Sie fanden Trost darin unter sich zu sein, weit weg von schändlichen Tierwandlern und anderen unreinen Seelen, die ewigen Insel des Lichts, metaphorisch gesprochen, daher auch der Name.

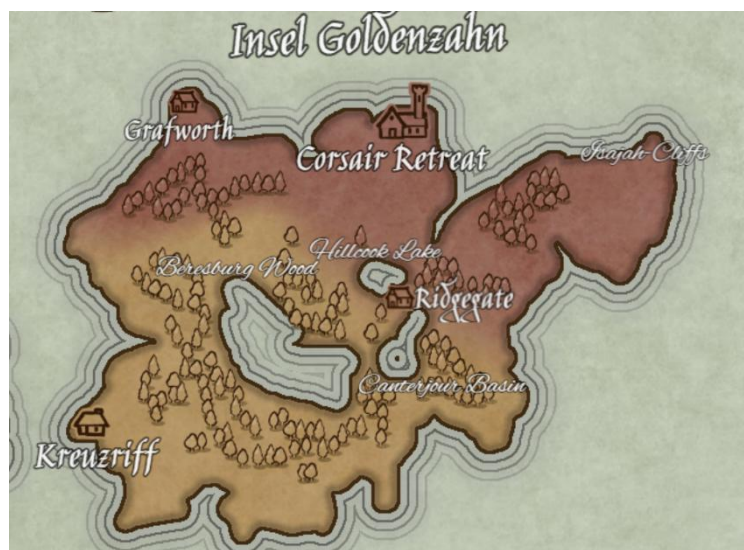
Aufgrund ihres Glaubens bleiben die Einwohner von Everisle unter sich und unterhalten nur wenig Kontakt zur Außenwelt. Sie treiben Subsistenzwirtschaft, deren Produktionsziel als Weiler ist also die Selbstversorgung zur Sicherstellung des Lebensunterhaltes der einzelnen Familien.



Das Dorf **Hulhill** befindet sich von Everisle nicht zu weit entfernt, etwa dreißig Kilometer nordöstlich an einem der nördlichsten Punkte der Insel Vewend. Im Norden Vewends reichen tiefe Klippen nach unten, sodass es nur außerordentlich schwer ist dort ein passendes Dorf mit Meerzugang zu errichten. Mühevoll haben sich jedoch die Einwohner Hulhills eine Steintreppe entlang der Klippe nach unten gegraben, während das Dorf selbst etwa vierzig Meter über dem Meeresspiegel liegt. Der steilen Treppen von Hulhill sind entsprechend anstrengend zu begehen, insbesondere mit Gewichten wie Fischen am Körper, weswegen Hulhills Kindern bereits seit Jugend an eine gewisse Balance- und Krafttraining beigebracht wird um dort irgendwann nicht tödlich zu stürzen. Ein Großteil der Einwohner sind Fischer oder verarbeiten den Fisch. Beim Dorf Hulhill wird vermutet, dass diese mit einem kleinen Stamm der Meervölker vor der Küste Vewends gemeinsame Sachen machen, halten ihre Allianz jedoch unter Verschluss um keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen, besonders da Angehörige des Meervolks gerade in Booty Haven, aber auch im balsorranischen Teil der Insel, eine wahre Delikatesse sind.

Das Dorf **Grafworth** befindet sich bereits auf der Insel Goldenzahn, genauer gesagt an der Nordwestküste der kleinen Insel. Während auch dieses Dorf an der Küste liegt, gibt es dort eine große Anzahl an Viehhirten, die das estrosische Langwollschaf nach Vewend importiert haben um dieses hier zu kultivieren. Dieses ist für seine große Wollproduktion bekannt, diese Wolle wird nicht nur zur eigenen Produktion verwendet, sondern auch in andere Länder über Booty Haven verschifft, wodurch der Ausdruck Grafworther Wolle auch über die Landesgrenzen hinaus für Kenner bekannt ist, selbst wenn die wenigsten wissen wo Grafworth nun genau liegt. Ansonsten ist Grafworth Heimat des Landschaftskünstlers Talmage Cochran, der aktuell in Emberbell tätig ist und dessen Landschaftsmalereien, besonders der Klippen Vewends, wohlbekannt sind.

Das letzte Dorf im vewender Norden ist **Ridgegate** und liegt zwischen den beiden Seen, dem **Hillcook-Lake** im Norden und dem **Canterjour Basin** im Süden. Das Dorf liegt inmitten des großen, sehr verstreuten **Beresburg Wood**, welche nach der berühmten Beresburg im Südwesten benannt ist, die jedoch zum sahanischen Einfluss gehört und entsprechend erst dort behandelt wird. Ridgegate ist nach den zwei wichtigen Kleinstädten innerhalb des vewender Nordens das größte Dorf gemessen an Größe und seinen Einwohnern. Das Dorf zwischen den Seen ist besonders bekannt für das Abholzen der Rotzeder, die besonders häufig auf der Insel Goldenzahn wächst und als wertvolles Bauholz auch in Übersee verwendet wird. Besondere Größe hat Ridgegate jedoch erlangt, da der Lebensstandard dort verhältnismäßig hoch ist und selbst einfache Holzarbeiter durch die Ergiebigkeit der Rotzeder gut von ihrer Arbeit leben können. Das zieht natürlich die arme Bevölkerung mit den passenden Berufen, allen voran aus Estros an, sobald man von den Umständen dort zu hören beginnt. Besonders die Einwohner von Ridgegate sind in der Umgebung als fleißig und hart arbeitend bekannt. Die bereits benannte Rotzeder wird insbesondere im Canterjour Basin abgebaut, welcher relativ gut erforscht ist und von dem heute nach Ausrotten einer abgelegenen Biesfamilie im Norden durch tapfere Korsaren keine große Bedrohungen abseits auf sie fallender Bäume auf



die Holzfäller warten. Der Hillcook-Lake ist hingegen ein unsicherer Ort, besonders für Fischer, die dort auf der Suche nach ihrem Fang sind. Es gibt nicht nur die Kaplanhechte, die eine Länge von 6 Metern erreichen können und zu Teilen an Land springen können um ihre Beute zu fangen um sich dann wieder in den See hineinrollen zu lassen, in der Mitte des Sees hören Fischer insbesondere des Nachts attraktive Frauenstimmen, die sich zum Eintauchen ins Wasser verleiten wollen. Das Fischen am Hillcook-Lake sollte also nie allein und besonders am liebsten am Tag vollzogen werden.

Zu guter Letzt sollte im Vewender Norden noch die **Isajah-Cliffs** genannt werden. Diese weitestgehend unbesiedelten Klippen im weiten Nordosten der Insel Goldenzahn sind durch ihre seltsamen, tafelbergartigen Steingebilde berühmt. Durch die abgeschottete Natur dieser Tafelberge, welche professionelle Kletterausrüstung benötigen würde um diese zu erklimmen, sind sie ein beliebter Rückzugsort für seltene Kreaturen mit Flugfähigkeit geworden. Nicht nur seltene Adler- und Habicht-Sorten, sondern auch Greife, Drakas und Gerüchten zufolge sogar Bartwyvern sollen sich dort niedergelassen haben. Aus gutem Grund werden diese Klippen gemieden, auch wenn besonders Drakas und der berühmte Bartwyvern wichtige Bestandteile für mächtige Alchemie beherbergen.

2.1.2 Kanzlerwacht – Der Vewender Osten

Auch bekannt als: *Chancellor's Watch* [Estrosisch], Kanzlerwacht [Baloranisch], *Reloj del canceller* [Balsorranisch], *Montre du chancelier* [Bourssionalle]

Aufgrund der geographischen Nähe hat sich der Freistaat Sah trotz seiner im Vergleich zu anderen Einflussstaaten eher mickrigen Natur einen großen Teil des Kuchens gesichert. Die sahanische Einflusszone wird seit der Annexion durch Kanzler Belneiros Shadan passend dank seiner schützenden Hände, die er über die Freibeuter und Banditen dort gelegt hatte, Kanzlerwacht genannt. Auch wenn sich am Einfluss Sahs in diesem Breitengrad wenig geändert hatte, änderte sich dort die Art der Einflussnahme von Kanzler zu Kanzler. Während sich eher nationalkonservative Kanzler wie Irina Böhnisch und Elmar Siegel nicht dafür interessiert haben, sondern dem abhängigen Rat in Vewend entsprechende Macht gegeben haben, hält sich das mit Kanzler Belial Thorne anders, dieser ist hingegen deutlich interessierter daran selbst Einfluss auf die Politik im Osten Vewends zu nehmen.

Mit etwa 9.500 Einwohnern besitzt die Kanzlerwacht ein flächenmäßig nicht zu geringer Anteil an der Bevölkerung Sahs. Auch wenn die Einwohner nicht offiziell die Staatsbürgerschaft Sahs besitzen, so haben sie ein Verweilrecht im Mutterstaat, was ihnen erlaubt in Sah ohne vorherige Erlaubnis des Staates umsiedeln zu können und dort auch Eigentum erwerben zu dürfen. Die meisten Einwohner von Kanzlerwacht, von denen ein Großteil ohnehin in Macan's Hafen leben, nutzen dieses Recht jedoch nicht, sondern leben, arbeiten und sterben in der Kanzlerwacht ohne ein großes Interesse daran gehegt zu haben woanders hinzuziehen.

Die sahanische Einflusszone ist insbesondere durch den Rat der Vier bekannt, einem seit der Amtszeit von Kanzler Thorne von einem Rat der Drei erweiterten Gremium, welcher die Geschicke der Kanzlerwacht lenkt und aus dem gewählten Bürgermeister von Macan's Hafen, dem

Konteradmiral von Kreuzriff, dem Händler mit dem größten Umsatz in der letzten Dekade und neu einem Abgesandten Froenyas, welcher die Interessen des Mutterlandes in der Kanzlerwacht schützt.

Macan's Hafen – Umschlagsplatz und Söldnernest

Macan's Hafen ist ein kleines Idyll im Osten von Vewend, das etwa 5000 Einwohner zählt und damit in Sah tatsächlich auch ein Stadtrecht erhalten würde. Entsprechend dessen sieht sich Macan's Hafen auch als freie Stadt. Um Macan's Hafen zu verstehen, muss man sich zuerst die historischen Grundlagen der Stadt näher ansehen. Die Stadt selbst wurde von **Leopold Macan** gegründet, welcher in sahanischen Geschichtsbüchern insbesondere dafür bekannt ist, dass er als einer der ersten versucht hatte die Welt zu umsegeln, ist jedoch durch turbulente Stürme jenseits von Astora und Niparan gezwungen worden zurückzukehren. Er war jedoch der erste, der im Jahr 4237 n.J.E. die Länder Bonribewa und Nukuhi entdeckte und war auch einer der ersten, der die zersplitterten Lande im Nordosten umrundete, welche von vielen als unheilvoll bezeichnet wurden aufgrund der hohen Anzahl an Entdeckern, die dort hinfuhren, jedoch nie zurückkamen.

Nachdem ein Großteil seiner Schiffe bei dem Sturm umkamen, er ein Jahr lang durch Astora marschierte um von Yrve aus nach Froenya zurückzukommen, war eine Reputation als Entdecker jedoch geschmälert. Beleidigt davon, dass Investoren sich von seinem Projekt eines erneuten Versuches, diesmal jedoch von der anderen Seite, zurückzogen, beschloss er Sah zu verlassen und von seinem Wissen zu profitieren. Außerhalb von Sah interessierte man sich jedoch kaum für seine Vorträge, weswegen auch dies schon bald als kontinuierliche Einkommensquelle versagte. Schlussendlich zog es ihn, beinahe pleite, verwahrlost und ohne Hoffnung nach Vewend, wo es deutlich billiger war eine Wohnung zu erstehen als in Froenya. Nur durch Zufall kam Leopold durch seine betagte Nachbarin, welche ihm vorschlug doch ihren Sitz zu übernehmen, zuerst in die kleine Ratsversammlung, einem Unter-Gremium des Rats der Drei (zu diesem Zeitpunkt noch). Dort entdeckte er durch die Möglichkeit selbst Einfluss zu nehmen und etwas zu bewirken einen zweiten Frühling. Der inzwischen in die Tage gekommene Leopold entschloss sich zu seinem 50. Geburtstag sein Wirken nun auf die Ratsversammlung zu konzentrieren. Aufgrund seiner langjährigen Erfahrungen mit Schiffen konnte er sich mit der Ausbau des Hafens profilieren und durch seine – so wird es ihm nachgesagt – umgängliche und direkte Art konnte er viele verfeindete Gruppen innerhalb der Stadt miteinander versöhnen mit der Prämisse, dass man nur mit gemeinsamer Kraft der kleinen Hafen zu größerer Pracht bringen könne. Nach zwei Jahren, im Jahr 4245 n.J.E. wurde er zum Bürgermeister von Carnolhafen gewählt, dem damaligen Namen der Kleinstadt. Besonders brillierte sich Leopold Macan durch eine größere Auseinandersetzung mit Gebietsstreitigkeiten innerhalb des vewender Landes, bei dem balsorranische Truppen an der Grenze des sahanischen Gebietes aufliefen und drohten das ohnehin kaum genutzte Land zu übernehmen. Dadurch, dass er es sahanischen Bauern interessant machte durch eine Auswanderungsprämie statt im Umland von Froenya in Vewend ihre Felder zu bestellen, konnte er ohne eine Auseinandersetzung mit den Balsorranern die Gebietsübernahmen nun verhindern, da ein Angriff auf sahanische Siedler einem Akt des Krieges gleich kommen würde, was die imperialistische Fraktion zu diesem Zeitpunkt verhindern wollte. Als Schützer der Grenzen, Versöhner von Streithälsen und weiser Bürgermeister wurde er zweimal wiedergewählt und hinterließ mit seiner Weitsicht nachdem er selbst am Boden angekommen war einen Hafen, welcher einflussreicher war als je zuvor. Ihm zu ehren wurde nach seinem Tod im Jahr 4251 n.J.E. der Hafen nach ihm benannt.

Heute ist Macan's Hafen in Froenya eher nur von Kennern durch ihren einflussreichen Bürgermeister bekannt. Stattdessen hat sie in Froenya je nachdem wen man fragt einen wunderbaren Ruf einer freien Stadt, die sich selten etwas sagen lässt oder einen verruchten Ruf eines Söldner- und Piratennests, auf dem man so gut wie alles kaufen kann. Der Hafen selbst profitiert von seiner guten Lage als großer Umschlagsplatz von Waren, wo auch gerne gestohlene Waren unter dem nicht ganz so wachsamen Auge des sahanischen Staates an neue Besitzer gegen Entgelt übergeben werden. Trotz der vielen Bemühungen der Bürgermeister der Stadt fällt es Macan's Hafen schwer einen Ruf einer Hochburg von Glücksspiel, Alkohol und Prostitution zu sein. Es kommt nicht von ungefähr, dass er entsprechend auch unter Piraten sehr beliebt ist, welche, solange sie nicht in Sah gesucht sind, dort sicheren Unterschlupf finden können.

Auch bei Macan's Hafen möchte ich den Leser auf eine interaktive Reise durch die Stadt mitnehmen. Der Dreh- und Angelpunkt des Ortes ist der, nicht überrascht sein, Hafen. Der lange Hafen, der sich entlang der **Harunnenbucht** erstreckt, erlaubt sich eine U-förmige Struktur, die der Landmasse angepasst ist. Ein Großteil des Hafens ist hierbei ein sogenannter freier Hafen, an dem jeder, der möchte, andocken kann, sofern dieser frei ist. Ausnahmen hiervon finden sich bei den besten Anlegeplätzen im Zentrum der Bucht. Manche Buchten sind Privathäfen von bestimmten Handelsgilden oder reichen Privatpersonen, die dort jährlich gemietet werden können, ein wichtiger Teil der Einnahmequelle von Macan's Hafen, da diese pro Jahr zwischen 3000 und 12000 Reichentaler kosten können. Leicht abseits des Zentrums findet sich zudem eine Bucht, die traditionell dem Kanzler von Sah vorbehalten ist, dort können bis zu vier Schiffe gleichzeitig anlegen. Diese dienen insbesondere dem Transport der örtlichen Kräfte der Yokuza, die in Vewend stationiert sind und dort mitunter für Sicherheit sorgen. Wie wertvoll so eine private Bucht im Zentrum sein kann zeigt die Distanz, die entfernte Häfen von der Mitte des Hafens weg sein können. Bis zu 15 Kilometer kann die Wegdistanz zwischen den äußersten Häfen und der Mitte von Macan's Hafen betragen, daher ist es auch nicht ungewöhnlich, dass ein Transportgeschäft von ausgefuchsten Siedlern mit Kutsche und Eseln jenen, die weniger Glück mit der „Parkplatzsuche“ haben, etwas Komfort anbieten gegen entsprechendes Entgelt.

Die meisten Straßen vom Hafen aus führen auf den *Mangolplatz*, welcher eher einer Straße als einem tatsächlichen Platz ähneln würde, jedoch aufgrund seiner runden Struktur im Zentrum, in dessen Mitte ein großer Wasserspeier steht, der als magischer Brunnen die Stadt mit Frischwasser versorgt, so genannt wird. Entlang dieser Straße lässt sich fast alles kaufen und verkaufen was das Herz begehrt. An den Geschäften an der Hauptstraße findet man vor allem Nahrung, Alkohol, Möglichkeiten in Tavernen und Herbergen einzukehren und natürlich das eine oder andere Etablissement für die fleischlichen Genüsse. Die zwielichtigen Geschäfte finden sich jedoch in den vielen, verwinkelten Gassen um den Mangolplatz herum, wo wertvolle Ware zu billigen Preisen verkauft wird, und zu deutlich teureren Preisen wieder gekauft werden kann. Ungleich vieler anderer Städte in Vewend ist Sklaverei in dem von Sah dominierten Gebiet strengstens untersagt. Viele Sklavenhändler könnten es zwar schaffen ihre Ware auch unter der Hand zu verhöckern, aufgrund der schwierigen Lage und der schweren Strafen, die auf sie warten würden, würden sie erwischt werden, entscheiden sich die meisten jedoch dazu diese Geschäfte in Gebieten abzuschließen, wo Sklaverei eher erwünscht ist, wie beispielsweise inzwischen in Kjata auf Ilé-Ilé.

Weiter nach Westen tiefer in die Stadt hinein führen mehrere Straßen, von denen die *Parabinstraße* die Berühmteste ist. Entlang dieser finden sich noch Ausläufer des Mangolplatzes, insbesondere finden sich hier aber das Geschäft des Instrumentenbauers Ceral Niewatz, der für hochqualitative und teure Instrumente bekannt ist. Insbesondere die Streich- und Zupfinstrumente im Geschäft „Instrumente Niewatz“ sind seit der Eröffnung im Jahr 4511 n.J.E. bekannt. Geschäftsmänner und

Adelige mit einem Hang zur Musik sind die Instrumente wohl bekannt, vor allem, da sie in Orchestern rund um die Welt eingesetzt werden. Entlang der Parabinstraße finden sich auch unzählige kleine wie große Tavernen, wo der müßige Vewender nach erledigter Arbeit für einen guten Preis seine Trunksucht befriedigen kann. Gerade die Tavernen entlang der Parabinstraße sind jedoch auch berüchtigt dafür von Piraten gerne besucht zu werden, da diese etwas weiter weg vom Trubel gelegen sind. Die Tavernen zum roten Adler und Parratal sind gerade bei sahanischen Freibeutern sehr berühmt, während das berüchtigte Lokal Eminenz von einem ehemaligen Yokuza gegründet wurde und entsprechend besonders dieses Klientel dort einkehrt.

Westlich des Endpunktes der Parabinstraße führt ein verhältnismäßig großer Weg gen Süden entlang einer Straße, die in Vewend wohl bekannt ist. Die *Prinzenstraße* führt entlang stattlicheren Häusern und Anwesen, die im Kolonialstil jenen in estrosischen Teil gleichen, das Endpunkt und gleichzeitig Sackgasse der Prinzenstraße ist die große Versammlungshalle, ein dreistöckiges Gebäude mit großer Kuppel in der Mittel, welches vom sahanischen Architekt Josim Perivil entworfen wurde. Das Gebäude besteht aus tielkaner Granit, welcher nebst seiner weißen Farbe einen kleinen Gelbstich aufweist und das Gebäude so von der Umgebung noch mehr herausstechen lässt nebst seiner ohnehin schon einzigartigen Struktur. In der großen Versammlungshalle treffen sich die Bürger der Stadt sehr aktiv um über das Fortbestehen von Macan's Hafen zu diskutieren. Auf den ersten Blick möchte man meinen, dass die Bewohner eines so beschaulichen Piratennests politikverdrossen sein könnten, doch dieser irrt, insbesondere, wenn er sich nicht die Begleitumstände dazu ansieht. Die Politik hier wird auch von den einfachen Bevölkerungsschichten in der Halle mitbeeinflusst, da deren Stimme gemeinsam große Auswirkung auf den Bürgermeister und andere im Rat der Vier besitzt. Bürgermeister können schließlich bei der nächsten Wahl alle 5 Jahre abgewählt werden, vom reichsten Händler kann nichts mehr gekauft oder bei besonders schlechten Entscheidungen er sogar boykottiert werden und den Yokuza kann die Zusammenarbeit mit der Unterwelt von Vewend verweigert werden, wenn diese nicht im Sinne der Stadt handeln. So sehr Freibeuter, Banditen, Piraten und sonstige Personen, die in Macan's Hafen eher an sich denken als an alle anderen, ihrem individuellen Leben nachgehen, so sehr ist es ihnen als Bürger der Stadt auch wichtig, dass ihr persönliches, kleines Nest so wie sie es sich vorstellen auch fortgesetzt wird. Auf den ersten Blick klingt dies nun nach einer gelebten Demokratie, jedoch täuscht auch hier der Schein zumindest ein bisschen. Es kommt schließlich durchaus vor, dass politische Rivalen ermordet werden, bestochen wird, Korruption an der Tagesordnung steht. Auch Versuche von Wahlmanipulation wurden getätigt, konnten aber bislang zumindest laut dem Rat der Vier immer aufgehalten werden. Neben dem Rat der Vier tagt in der großen Versammlungshalle auch die Ratsversammlung, die aus 40 aus dem Volk von Macan's Hafen ernannten Bürgern besteht. Diese Ratsversammlung ist verhältnismäßig weniger demokratisch als der Rat der Vier, obwohl es in der Hierarchie unter diesem steht. Die Sitze wurden einmal gewählt mit Beginn der Ratsversammlung vor mehreren hundert Jahren, seitdem können diese laut einem Gesetz aus dieser Zeit von einer Person in der Ratsversammlung an einen anderen weitergegeben werden, ansonsten werden Personen im Rat auf Lebenszeit gewählt, sofern sie nicht freiwillig das Amt aufgeben würden. So kommt es, dass fast die Hälfte der Sitze, welche von langlebigeren Rassen besetzt ist, bis heute denselben Personen angehört, während ein weiteres Drittel auf Familienmitglieder weitergegeben wurde. Nicht ohne Grund werden die Mitglieder dieser Ratsversammlung in Vewend auch von Missgünstigen Schmutzadel genannt, da gerade diese Institution eher einer Monarchie als einer Demokratie gleichen würde. Die Ratsversammlung entscheidet über kleine politische Themen unter der Hand des Rats der Vier, sorgt dafür, dass Gesetze auch umgesetzt werden, die vorgeschlagen werden und hält auch ein Tribunal bei schweren Verbrechen, wo meistens statt einer schweren

Strafe das Exil aus Vewend angewandt wird, welches viele, die hier gerne leben, natürlich schwer treffen würde.

Durch verwinkelte Gassen im Norden von Vewend findet man schlussendlich noch die letzte interessante Straße, die *Kesterringstraße* und den dazugehörigen *Kesterringplatz*. Während sich an der Straße drei wichtige Gebäude der örtlichen Händlervereinigung von Macan's Hafen befindet, findet sich am Kesterringplatz die Kunstfreunde von Macan's Hafen wieder. Recht abgeschottet vom üblichen Trubel finden sich dort Pinakotheken, Museen mit kleinen Ausstellungen, Ateliers von Malern und Steinmetze sowie magische Künstler, die ihr Handwerk für die Interessierten anbieten. Die meisten Ausstellungsstücke hier sind unter anderem Raubkunst aus anderer Herren Ländern, die von Dieben für billige Preise abgekauft wurden und nun hier ausgestellt werden. Dabei achtet man tunlichst darauf nur Stücke zu nehmen von Nationen, die ohnehin nur selten in diese Breitengrade kommen. Dennoch gab es mit den Museen und Pinakotheken dort schon öfters Streitigkeiten um geraubte Kunst, die wieder zurück an die bestohlene Nation gehen sollte. Zumeist haben diese Streitigkeiten seitens der Bestohlenen jedoch keinen Erfolg.

Die Schützer von Macan's Hafen sind jedoch nicht die Schmuggler und Freibeuter des Ortes, sondern die Sicherheitskräfte des Kanzlers, welche eine wichtige Funktion als Stadtwache, aber auch als Mitentscheider im Rat der Vier einnehmen. Ihre Zentrale ist die *Bastion Kagel* im Süden der Stadt, die erst im Jahr 5679 n.J.E. vollendet wurde und in die steinernen Stadtmauern von Macan's Hafen integriert wurden. Nebst dem Abgeordneten im Rat der Vier, welcher vormals der Elite-Yokuza angehörte und heute offiziell als Diplomat für den Staat tätig ist, leiten drei Kommandanten des exotischen Dienstes die etwa 300 in Vewend stationierten Yokuza. Innerhalb der Bevölkerung sieht man abseits dieser Kommandanten aufgrund der Nähe zu Balsorra gerade in Macan's Hafen deutlich häufiger die Elite Sahs durch die Schatten schleichen und allerhand Aufträge durchführen.

Berühmt berüchtigt und von den Yokuza ausgegangen ist eine Kopfgeldliste auf dem schwarzen Brett in der Nähe der Bastion. Jene, die sich mit Gewalt das eine oder andere dazuverdienen möchten, finden dort lukrative Angebote für Verbrecher in ganz Vewend und darüber hinaus, deren Ergreifung eine üppige Summe bietet und damit die Yokuza entlastet.

Kreuzriff – Bastion des Konteradmirals

Direkt gegenüber von Macan's Hafen auf der anderen Seite der Pelikanbucht befindet sich das mit nur 2.500 Einwohnern sehr beschauliche Kreuzriff, welches trotz seiner niedrigen Einwohnerzahl eine außerordentlich interessante Befestigung ist. Kreuzriff wurde im Jahr 5537 n.J.E. gegründet und ist als Stadt so nicht älter als 150 Jahre. Gegründet wurde sie von einem ehemaligen sahanischen Marineoffizier, **Páhris von Teufelsfels**, welcher sich bis zum Rang eines Konteradmirals hochgearbeitet hatte, dem zweithöchsten Rang direkt nach dem Großadmiral. Seine Motive die gut ausgeführte und hoch dotierte Arbeitsstätte zu verlassen sind bis heute unklar, fakt ist jedoch, dass er mit vierzig seiner Männer die Gelegenheit für Sah erkannte Vewends Gebietsansprüche zu erweitern. Zu diesem Zeitpunkt war Macan's Hafen schon am Florieren, doch die Estrosi drohten die eigentlich Sah zustehende Insel Goldenzahn einzunehmen, was dafür sorgte, dass die Gebietsansprüche von Sah mehr und mehr zu schwinden drohten, gerade da man keinen großen Teil des Kuchens auf der Hauptinsel Vewend selbst abbekommen hatte.

Die Position, in der Kreuzriff heute liegt, war schon vor dem Eintreffen der Sahaner beschäftigt. Das Nest der Piraten der roten Sichel, eine aus Cutruín stammende Bande, hatte dort direkt gegenüber Macan's Hafen eine kleine Befestigung erbaut. Für einen trauen Admiral der Marine natürlich ein

Dorn im Auge so nah dran an der eigenen wichtigsten Stadt in Vewend. Bei Nacht und Nebel griff der Admiral und seine Männer mit zwei sahanischen Dreimastern die Befestigung unvorbereitet an, mit einem Hagel von Kanonen verwüsteten sie Wachtürme und verhielten sich eine Nacht lang selbst wie die Banditen, die sie gerade abschlachten würden. Der Hass auf diese war groß, hatten gerade die Piraten der roten Sichel schon unzählige kleine sahanische Dörfer überfallen, gerade im Gebiet von Vewend. Nicht ein Pirat überlebte das Gemetzel, sie wurden zu Teilen in ihrem Schlaf die Kehlen aufgeschlitzt, bei lebendigem Leibe verbrannt oder gefangen genommen und nachträglich vom letzten noch verbleibenden Wachturm so lange in die Tiefe geworfen bis sie ihren eigenen Verletzungen erlagen. Übrig blieb ein zerstörtes Piratennest und etwa 50 Soldaten der Marine samt ihrem Konteradmiral, selbst halb zu Banditen geworden, die sich dort, wo die Piraten einst hausten, ein eigenes Reich aufbauen wollten.

Über 8 Jahre hinweg wurde unter Aufsicht der sahanischen Regierung, welche ebenso Interesse an einer Expansion hatte, die Bastion Kreuzriff ins Leben gerufen, eine stark befestigte Siedlung, welche aussieht wie ein sternförmiges Fort aus solidem Stein gehauen, etwa 10 Meter hohe Wände mit fünf soliden Hornwerken sowie einem starken Ravelin hinter einem jeden Hornwerk um die Befestigungen so noch einmal zu beschützen. Solche Sternenforts, wie Kreuzriff eines ist, gelten als fast uneinnehmbar aufgrund seines doppelten Wälle und der großen Anzahl an Armbrustschützen, die an den Wällen postiert werden können. Im Inneren von Kreuzriff findet sich die **Zitadelle Schönbruck**, welche gleichzeitig als Offizierskaserne und Regierungssitz dient. Diese befindet sich am nördlichen Ende von Kreuzriff, um diese Zitadelle herum, genauso wie um die Bastion selbst, sind tiefe Wassergräben gezogen worden, die nicht miteinander verbunden sind.

Bei weitem nicht alle Einwohner von Kreuzriff befinden sich auch im Inneren des Forts, nur gut dreihundert Häuser finden im Inneren Platz, was etwa der Hälfte der Einwohner entspricht, die Kreuzriff und seine Umgebung vorweisen können. Der Rest der Einwohner Kreuzriffs ist in geplanten Siedlungen im Norden der Stadt anzufinden. Dort wird unter anderem Fischerei betrieben, verschiedenes Getreide angebaut oder die begehrte Rotkiefer im Nordosten in den naheliegenden Wäldern geholt. Innerhalb der Stadt selbst gibt es trotzdem noch das eine oder andere zu sehen. Der Blasius-Markt, benannt nach dem früheren Admiral Ferdinand Blasius, ist der Hotspot für das tägliche Leben der Einwohner von Kreuzriff, Stände mit Getreide, Wildfleisch, Fisch, aber auch Bauholz oder sogar fertige Möbel werden dort ausgestellt, auch Magier bieten dort genauso wie Hellseher ihre Dienste an, teils auch nur für wenige Tage im Jahr, bevor sie wieder weiterziehen.

Nach dem Tod von Páhris von Teufelsfels verblieb Kreuzriff in sahanischer Hand, ernannte zu seinen Ehren den militärischen Führer der Stadt, welcher sich aus dem fünften sahanischen Admiralskorps bilden würde, zu seinem legitimen Nachfolger. Nach inzwischen drei Konteradmirälen, die Páhris gefolgt sind, ist **Hektor Ardrin** seit dem Jahr 5688 n.J.E. der aktuell ernannte Konteradmiral, welcher sowohl den sahanischen Militärstitel trägt als auch mit der Führung der Stadt beauftragt wurde. Kreuzriff besitzt eine enge Verbindung nach Froenya und Macan's Hafen und gilt als der starke militärische Arm Sahs im westlichen Kolonialgebiet.

Niemo's Rückzug – Höfe der Verfolgten

Nicht viele in Sah haben mitbekommen, dass während des kurzen Terrors unter der Kirche des ersten Lichts eine stille und heimliche Auswanderung stattgefunden hat, eine, die eine ganz bestimmte Rasse betroffen hat – Tierwandler. Inzwischen besitzt Sah im Vergleich zu vor der Dämonenkrise nur noch um die Hälfte der Tierwanderpopulation, ein Großteil dieser, etwa 300 von

ihnen, haben sich, zum Teil nur mit dem Leben selbst davon gekommen, in Weißhafen getroffen, kurz bevor dieses kurzzeitig von der Kirche eingenommen wurde, und haben beschlossen, dass sie in Sah keine Zukunft mehr für sich sehen und entsprechend ein Land für sich gründen möchten, an dem sie ohne Verfolgung leben können – Und so entstand vor nicht allzu langer Zeit der neueste Fleck auf der vewender Landkarte – Niemo's Rückzug.

Niemo's Rückzug wurde – wie man es vielleicht erwarten könnte – von einem Mann namens **Bert Niemo** gegründet, einem Affenwandler, welcher die Schar an flüchtigen Tierwandlern in Weißhafen um sich gesammelt hat um gemeinsam mit ihnen auszureisen. Er wird als umsichtig beschrieben und lebt abseits seiner Funktion als Häuptling des Stammes in Niemo's Rückzug sehr zurückgezogen. Im Allgemeinen haben sich die Einwohner des kleinen Dorfes dazu entschieden nicht mehr als nötig mit Außenstehenden zu kommunizieren, in der Furcht erneut verfolgt zu werden. Entsprechend dessen ist auch ihre Wahl des Siedelns aufgefallen, am äußersten Rand der sahanischen Einflussgebietes, an der Quelle des großen Flusses **Maad** am **Henriettasee**, der wiederum von den Flüssen **Kosper** und **Edrel** gespeist wird. Aufgrund seiner Lage nahe des Ravviakh-Stroms ist es in dieser Gegend subtropisch bis tropisch heiß mit ganzjährigem warmen Wetter und hoher Luftfeuchtigkeit.

Niemo's Rückzug hat keine besonderen Bauten oder Straßen, deren Namen man sich merken sollte. Das Dorf besitzt nur etwa 400 Einwohner und ist nur aufgrund der Spezialität zu nennen, dass dort ausschließlich Tierwandler leben, von denen manche ihr Leben fast ausschließlich als Tier bevorzugen und deren Hütten entsprechend auf diese Bedingung angepasst wurden und manche das Leben in ihrer Mischform oder sogar in ihrer humanoiden Form vorziehen. Über die bisher verstrichenen Jahre haben sich auch Tierwandler anderer Nationen Niemo's Rückzug angeschlossen. Den einzigen Handel mit Gegenständen, die das Dorf dringend benötigt, haben sie mit Macan's Hafen, welche aufgeschlossen gegenüber ihren animalischen Handelspartnern agieren. Ansonsten leben die Einwohner von Niemo's Rückzug größtenteils von Subsistenzwirtschaft.

Vewender Osten – Andere interessante Orte und geographische Eigenheiten

Neben den bereits genannten drei Orten gibt es noch vier weitere Siedlungen in der sahanischen Einflusszone, deren Namen man zumindest mal gehört haben sollte.

Goldfeld	117 Einwohner
Immerweiler	94 Einwohner
Zederheil	225 Einwohner
Joesphusbucht	304 Einwohner

Entlang des Flusses Maad befindet sich das beschauliche Dorf **Goldfeld**, welches nicht aufgrund eines Goldfundes so heißt, sehr wohl aber aufgrund der sehr üppigen Getreideanbauten, die sich entlang des Flusses Maad finden können. Der fruchtbare, schlammige Boden des großen Flusses, welcher auch mit Booten befahrbar ist, und das milde Klima sorgen in Goldfeld für zwei Ernten pro Jahr, was darin resultiert, dass eine Menge Korn in Goldfeld insbesondere nach Macan's Hafen geschifft werden kann. Besonders ist Goldfeld insbesondere für seine panoramagleichen Ausblicke sollte man entlang des Flusses Maad nach Süden zur Quelle dessen segeln wollen, die weiten Felder, die in der Sonne golden erstrahlen, war für viele Reisende sehenswert.

Immerweiler liegt hingegen sehr abgeschottet vom Rest der sahanischen Dörfer an den Zwillingseen in der Mitte von Vewend. Entsprechend seiner abgeschotteten Natur bleiben die zurückgezogen lebenden Einwohner von Immerweiler gerne unter sich und mögen keine

Außenstehenden in ihrem Dorf. Gerüchte besagen jedoch, dass die kräftigen Männer auf Immerweiler, um auf lange Sicht Schäden durch Heirat in zu naher Blutlinie zu vermeiden, Frauen aus umliegenden, kleinen Dörfern rauben um sie in ihren Weiler zu integrieren. Die Tatsache, dass sie auch Frauen abseits der Gerüchte von Raub Angebote machen dort zu leben, da es so manche heiratsfähige Männer gibt im besten Alter, scheint dabei außen vor gelassen zu werden. Die Besonderheit an Immerweiler ist zudem ein sehr fester Glaube an den **Hambaja**, der eingeborenen Religion der Ajetis, welche zu einem späteren Zeitpunkt noch näher behandelt werden.

Zederheil findet man inmitten der Insel Goldenzahn im Beresburg Wood, welche um die alte Beresburg gebaut wurde, ein Relikt eines ersten Siedlungsversuches aus Volveikke, einer Jarlschaft im südlichen Khemvir. Die Beresburg ist in etwa 4912 n.J.E. erbaut worden und wurde spätestens um 5100 n.J.E. aufgegeben, entsprechend zu verfallen beginnend sind seine Ruinen. Dennoch bieten diese immer noch guten Schutz, deswegen wurde um diese herum das Dorf Zederheil gebaut und die funktionablen Überreste der Burg weit genug restauriert, dass man darin ein großes Holzlager errichten konnte, welches größtenteils Schutz von Feuchtigkeit und anderen Witterungsbedingungen liefert. Zederheil liegt zudem nur wenige Meter entfernt vom großen **Kapronsee**, welcher eine gute Quelle an Süßwasser und Fischen bietet und so das Überleben der Einwohner von Zederheil sichert.

Schlussendlich gibt es noch die **Josephusbucht**, die im Süden der Insel Goldenzahn gelegen ist und von steilen Klippen und uneinsichtigem Gebiet begleitet ist. Dieses Dorf wurde nach dem sahanischen Helden Josephus von Milawen gegründet, einem der berühmtesten Generäle während der baloranischen Kriege, der Persepolos stürmte und Urda belagerte und für seine Dienste in höchsten Ehren ausgezeichnet wurde. Josephus von Milawen war danach bis heute eines der Zentralfiguren für die verherrlichten des sahanischen Nationalstolzes, basierend auf dem Zitat von Josephus. „10 meiner Männer sind 100 unvorbereiteter Feinde wert. Sieht der Gegner unseren nächsten Zug nicht kommen, sind selbst 1000 Feinde gegen unsere sahanische Überlegenheit bedeutungslos.“ Der Gedanke an diese sahanische Überlegenheit hat sich auch in der Josephusbucht über die Jahre gehalten. Dort werden heute noch alte sahanische Traditionen um die Zeitenwende herum gefeiert, ein besonderer Nationalstolz geht von seinen Einwohnern aus, die bekannt für das Ernten des Schilfs an der Bucht sind und daraus die zusammengefügte Bastkörbe verkaufen.

Jetzt wo die Städte und Dörfer näher benannt wurden, kümmern wir uns noch um die geographischen Eigenheiten der Kanzlerwacht. Nordwestlich von Macan's Hafen befindet sich zum einen der größte Wald in Vewend, welcher nicht gleichzeitig ein Dschungel ist. Der **Schratwald** ist ein an manchen Stellen sehr lichter Wald, welcher sich über große Teile des kaum genutzten Nordens der Insel streckt. An manchen Stellen ist der Schratwald jedoch auch mit sehr dicht aneinanderwachsenden Bäumen versehen, welche das Sonnenlicht schlucken und worin man sich gut verlaufen kann. Dies ist auch bei manchen Wäldern in Sah der Fall, doch dem Schratwald wird an manchen Stellen nachgesagt, dass dieser fast absichtlich verwirrend sei und die Wege hinter einem wie durch Magie zusammenwachsen würden. Besonders häufig sollen Personen, die den Wald erkunden wollten, erst nach mehreren Tagen stark dehydriert zurückgekommen sein, die ausgesagt haben, dass der Wald einem Labyrinth gleiche. Manche von ihnen kamen auch gar nicht zurück.

Die Lebensader von diesem Teil Vewends ist jedoch die Maad. Der große, fast ganz Vewend durchfließende Fluss ist die Lebensader des vewender Festlandes, dieser ist nicht nur mit Booten befahrbar, sondern ist auch bekannt für seine großen Fischreserven. Weniger bekannt ist jedoch wo die Maad entspringt, dies ist nämlich unbekanntes Land, selbst für die meisten Einwohner von Kanzlerwacht. Der Henriettasee ist der Ort, wo die zwei Quellflüsse Kospo und Edrel zusammenfließen und schlussendlich die Maad formen. Noch unbekannter sind die Hügel südlich

und östlich der Edrel, eine Bergkette, die für die meisten Kartographen nicht näher benannt wird, von den Einwohnern aus Niemo's Rückzug aber die **Schattenhügel** genannt werden. Viele Mythen werden sich über diesen kaum näher erforschten Ort erzählt, des Nachts sollen dort jedoch Geister wüten. An späterer Stelle wird in diesem Dokument noch eine Geschichte genannt wie man sich zumindest in Niemo's Rückzug vor diesen Geistern schützen will. Aus gutem Grund geht dort niemand des Nachts hin, und selbst unter Tags werden die Hügel selbst wenn es dort reiche Kohle- und Eisenvorkommen gibt, gemieden. Die dahinter liegenden, großen Berge sind nicht mehr Teil der sahanischen Einflussgebiets und werden folglich hier nicht näher beschrieben.

2.1.3 Le pays du libre – Der Vewender Südosten

Auch bekannt als: *Outlaw Bay* [Estrosisch], Freibucht [Baloranisch], *Bahía pirata* [Balsorranisch]

Was auf den ersten Blick aussieht wie eine freie Kolonie von Bourssons könnte täuschen. Zumindest in seinem heutigen Stand ist **Le pays du libre** – übersetzt das Land der Freien – nicht mehr und nicht weniger als das prominenteste Piratennest in den nördlichen Ozeanen. Besonders dominiert durch die warmen Winde des Ravviakh-Stroms und der hohen Luftfeuchtigkeit hat sich hier in eher unüblichen Breitengraden ein fast schon tropisches Paradies entwickelt, welches anderen paradiesischen Meilen wie in Ilé-Ilé in fast nichts nachstehen würde.

Seine Anfänge hatte Le pays du libre als bourssons'sche Kolonie in dem noch jungen Vewend, in dem vieles möglich war und man sich nur einen Teil des Kuchens nehmen musste. Über mehr als ein Jahrtausend hinweg mauserte sich die kleine Provinz an der Insel, wo auch dort schon unter dem etwas weniger wachenden Auge von Königin Olivia Gonesse ein Hafen für all jene, die es mit dem Gesetz nicht allzu genau nahmen und einen Unterschlupf suchten, wo sie von staatlichen Behörden nicht verfolgt werden würden. Genau das bot Le pays du libre, und es sollte eigentlich ein ähnliches Schicksal erhalten wie beispielsweise auch das Corsair Territory im Norden, welches immer noch so halb von Estros kontrolliert werden würde.

Doch wie so im Leben kommt manchmal alles anders. Grund hierfür war ein beachtenswerter Pirat mit dem Namen **Clément Courtial**, ein Bandit auf hoher See, der mit seiner Herzass-Piratenbande in der ganzen Welt für Furore gesorgt hatte. Nicht nur war er für die Bombardierung der Hafenstadt Ouredo in Balsorra im Jahr 5249 n.J.E. verantwortlich und hatte kurzzeitig sogar einen kleinen Teil des Hafens unter seiner Kontrolle bevor er schlussendlich wieder verschwand, seine Raubzüge und seine Gier nach Schätzen sorgten dafür, dass ihm viele der größten Überfälle in ganz Revaria zugesprochen wurden, tausende von Golddublonen gingen so in seine Hände und in jene seiner Mannschaft über. Nachdem er letzten Endes unter falschem Namen in Dreiropon gefasst wurde und von einer Garnison von Blutrittern in einem bewaffneten Konflikt als Rache für die Belagerung nach Balsorra gebracht wurde, wurde ihm in Paza der Prozess gemacht und sollte öffentlich durch Erhängen einen ihm würdigen Tod genießen. Nach einem misslungenen Befreiungsversuch seiner Crew und der Vollstreckung des Hängens kam eine offenbar authentische Botschaft von Kapitän Courtial ans Tageslicht, welche von dem Schatz, den er zu Lebzeiten anhäufte sprach, der irgendwo auf Vewend versteckt sein soll. Das hatte insbesondere in Bourssons, wo die Geschichte von Clément Courtial, ein großes Interesse an der Piraterie geweckt, welches von der bourssons'schen Regierung versucht wurde zu unterbinden, da die Reihen der wenigen Freibeuter in den Reihen des Landes ohnehin schon zu groß gewesen sind.

Nachdem Le pays du libre innerhalb des nachfolgenden Jahres im Jahr 5672 n.J.E. zu einem Hotspot für Piraten geworden war gab es innerhalb des Landes ein Referendum gegen die Einmischung von

Bourssons in den Landen und einer Unabhängigkeit als kleines, selbstständiges Land mit eigenständiger Regierung. Diese war leichter gesagt als getan, immerhin hatten die Einwohner des kleinen Landes im Osten von Vewend wenig Ahnung von Regierungsführung noch ließ sich Bourssons aus seiner Kolonie so einfach aussperren.

Dies mündete in der Besetzung des Vewender Südosten im Jahr 5679 n.J.E. durch Bourssons, welche vier Jahre anhalten sollte und im Jahr 5683 nach jahrelangen Partisanenkämpfen innerhalb des Landes aufgegeben wurde. Für die Regierung in Bourssons war das Halten des wirtschaftlich für das ohnehin florierende Land nicht allzu wichtige Hafens ein zu großer Verbrauch an Soldaten und monetärem Aufwand. Insofern zogen sie sich ohne einen Friedensvertrag geschlossen zu haben im Frühjahr 5684 n.J.E. gänzlich aus Vewend zurück. Zurück blieb ein neues, unabhängiges Land, welches jedoch von vielen Staaten nie wirklich anerkannt wurde. Natürlich verblieb die neue Regierung des dieses Landes chaotisch und instabil, welche sich immer wieder aufs Neue wechselte. Seitdem gibt es ein sogenanntes Konzil, welches über die Geschichte des Landes berät. Zu diesem Konzil wurden fünf der einflussreichsten Piraten des Landes eingeladen, von denen die meisten auch bourssons'scher Abstammung waren und international einen gewissen Ruf genießen würden. Hierzu gehören **Nathalie Arceneaux**, die selbsternannte Piratenkönigin, der Schlächter von Torende, der unbarmherzige **Julien Duverger**, als Drittes der gewiefte **Serge Bourseiller**, welcher mit seinen aus Nilragh „erworbenen“, neuartigen Kanonen und Musketen und einer sehr großen Piratenbande einen großen Einfluss ausübt, als Viertes die rote Sonne **Dariyan Bhaada**, der seine Wurzeln in Menoubra hat und zu guter Letzt die aus dem Corsair Territory verbannte einstige Korsarin und heutige Piratin **Ayda Caroll**, die mit ihrem brünetten, lockigen Haar zu einem Sinnbild estrosischer Freiheit geworden ist.

Le Port de Singes – Dort, wo der Affe seinen Zucker braucht:

Auf der ganzen Welt ist von allen Hafenstädten Le Port de Singes vielleicht am meisten bekannt, die geschichtsträchtige, kleine Stadt hat nicht nur eine einzigartige Struktur, sondern ist auch der Inbegriff einer verhältnismäßig großen Piratenstadt mit etwas mehr als 10.000 Einwohnern, welche sich selbst regiert und unabhängig vom Rest der Welt agiert.

Das Besondere an Le Port de Singes ist schnell zu sehen, sollte man einmal in die gigantische Bucht am Hafen hineinfahren, die bis tief in die Stadt selbst hineinführt, sodass man über kleine Kanäle fast einen jeden Ort am unteren Geschoss per Boot erreichen kann. Angeordnet ist der Affenhafen, wie man ihn ins Baloranische übersetzt, in mehrere Stockwerke. Besonders daran ist jedoch, dass viele der Häuser nicht wie man sie kennt quadratisch oder rechteckig gebaut wurden, sondern diese aus Schiffsteilen umfunktioniert wurden. So bilden die Decks von Schiffen, beziehungsweise die Überreste derer Planken, die drei Tagen der Stadt, auf dem meistens etwas unförmige, in die Etagen eingebaute Häuser stehen, die von sehr klein bis riesig reichen können. Die teuersten und am meisten wertgeschätzten Häuser befinden sich dabei an der zweiten und dritten Etage, während die unteren Etagen eher für einfache Arbeiter, Söldner und Piraten bestimmt sind. So gibt im Le Port de Singes trotz seiner angepriesenen Freiheit immer noch einen bestimmten Klassenkampf, der wohl nirgendwo in ganz Revaria jemals überwunden sein wird.

Die Straßennamen der Stadt fungieren dabei als die Schiffsnamen jener Planken, die einmal unter ihnen gewesen sind, um ihnen Tribut zu zollen. Dabei wurden viele Schiffe, die geraubt und gekentert wurden, hierher verschafft um aus ihren Überresten die Stadt nach und nach zu erbauen,

es wird auch weiterhin aktiv an dieser gebaut bis zu diesem Tage, aktuell steht sogar der Plan eines vierten Geschosses.

Die bekanntesten Straßen am untersten Ort der Stadt sind die *Santa Croscia* und die *Mayor valentía*, zwei balsorranische ehemalige Fünfmaster, deren Decks nun das unterste Geschoss direkt am Hafen ausmachen würden. Diese waren auch mit die ersten Schiffe, die einst noch durch Clément Courtial bei der Belagerung von Ouredo geraubt, hierher geführt und später zerlegt wurden, Einzelteile der beiden Schiffe zieren immer noch unzählige Piratenschiffe, während das gute Holz der Balsorraner nun den Boden des Affenhafens schmücken würde. Hier am Grund finden sich für die einfachen Matrosen, Piraten und das sonstige Gesocks mit ein paar Golddublonen in der Tasche unzählige Tavernen, Bordelle, Übernachtungsmöglichkeiten und dergleichen, die von ihrem Ambiente und der Qualität sehr zu wünschen übrig lassen, dafür für billiges Geld zu haben sind. Ebenso wichtig am Hafen sind die verschiedenen Anlaufflächen, von denen ein paar für das Konzil der Piraten reserviert sind, alle anderen sind jedoch frei für alle zugänglich, die hier anlegen wollen, ungleich der größeren Reservierungsmöglichkeiten in anderen Häfen.

In der ersten Etage finden sich hingegen Straßennamen wie die Eiserne Jungfer, roter Sichelmond und Geliebte des Schwans, drei große dreimastige Schiffe aus den Ländereien von Sah und Embaro, aber auch kleinere Schiffe aus umgebenden Gebieten finden hier ihren Platz, natürlich auch allesamt von Piraten gekapert und mitgenommen, eine Prozedur, die sich hier gehalten hat um den Ort weiter auszubauen. Schiffsbauer, die etwas auf sich halten, haben hier ihre Büros, genauso bestimmte Waffen- und Rüstungsschmieden, Hutmacher, Schneider und alles, was für den täglichen Bedarf eines Piraten notwendig ist und nicht in rauen Mengen so wie gewünscht gestohlen werden kann. Auch sogenannte **Allesschmelzer** gibt es hier in dieser Etage auf besonders stabilem Stahlboden, in dem angetrieben durch einen Salamanderofen selbst die heißesten Metalle aus geraubten Gegenständen zu Barren geschmolzen werden um sie sicher weiterverkaufen zu können, natürlich gegen einen gewissen Obolus.

In zweiten Etage finden sich besonders viele kleinere Schiffe, die zu einem großen Amalgam an Bodenplatten und Häusern zusammengefügt wurden. Bekannt sind hier eventuell die Sharza aus Eriveh, die dem dortigen Pascha persönlich gehörte, aber auch zwei oder drei niparanische Schiffe finden sich hier, deren verschiedenes Holz und Struktur auch einen Unterschied in der Gestaltung dieser Ebene macht. Die zweite Etage dient insbesondere als Wohnbereich, Kapitäne, gut situierte Söldner und Gesetzlose finden hier ein Heim, oftmals auch ein Heim von vielen, wenn man sich es leisten kann, immerhin ist Vewend ein Ort, an dem man sich in diesen Berufen gerne zuhause fühlt. Auch in dieser Etage finden sich Gaststätten und Tavernen, an denen es Abends jedoch entschieden ruhiger zugeht und bei denen besseres Fleisch und Bier auf die Tische gebracht werden, natürlich entsprechend für einen höheren Preis. Besonders die Gebäude mit Ausblick auf den Hafen in dieser Etage sind besonders teuer und bedürfen auch besonderen Schutz, da sie in einem gesetzlosen Land auch gerne Mal Ziel von jenen werden, die den Reichen den Reichtum nicht vergönnen, sondern viel lieber ihre Stätten selbst unter großem Risiko ausrauben wollen würden.

Zuletzt kommen wir auf die oberste Etage, deren zentraler Bau nichts geringeres ist als die Überreste des zerstörten Flaggschiffs von Clément Courtial, die *Rose des douze mers*. Auf ihren Grund steht auch das neue Konzil der Piraten, die vermeintliche Schatzkammer von Le Port de Singes und die prächtigen Häuser jener, die sich einen wahren Namen in Vewend bis heute gemacht haben. Beste Beispiele dafür ist das dreistöckige Anwesen, das aus einem ganzen Schiff gefertigt wurde vom ruchlosen Julien Duverger, der für seine Wutausbrüche genauso wie für seine unzähligen Raubzüge mit großen Todesfolgen bekannt sind. Insbesondere dieses Anwesen ist oftmals scheinbar auf den ersten Blick wenig bewacht, denn diebisches Volk ist dort erwünscht, welches die Rache von

Monsieur Duverger auf sich ziehen möchte. Auch die hübschen Häuser der anderen Konzilmitglieder und vieler reicher Persönlichkeiten, die allen voran außerhalb von Vewend leben und hier ihre Geschäfte machen, finden sich hier. Ebenso gibt es in der obersten Etage nicht *nur La violette trempée*, ein sündhaft teures Etablissement, in dem man sein Glück in sehr vielen Dingen versuchen kann. Von Kartenspielen, zu Frauen wie Männern mit besonderen Talenten, feinen Speisen und Getränken und derer gleichen. Die Wirtin des Etablissements, **Atheleisia Bassot**, war früher eine Hofdame von Königin Olivia Gonesse und hatte sich vor mehr als einem Jahrzehnt selbstständig gemacht.

Schlussendlich sollte man hier an dieser Stelle noch über das Konzil selbst sprechen. Dieses ist aufgebaut wie eine Art Piratenrat, in welchem gerne hitzige Diskussionen geführt werden. Diese treffen sich nicht regelmäßig, sondern nur dann wenn es eine wichtige Entscheidung über ihr Land gibt, welche gefällt werden muss. Entsprechend dessen kommt so ein Treffen, da alle fünf Piraten immer noch aktiv auf Raubzüge gehen, nur einmal alle 2-3 Jahre zustande, wo dann mehrere Themen abgearbeitet werden würden. Oftmals kommt es hierbei auch zu Schlägereien und hitzigen Wortgefechten, da es sich bei den Kapitänen allesamt um sehr laut- und meinungsstarke Persönlichkeiten handelt, die weder gerne verlieren noch nachgeben möchten. Die Meinung dieses Konzils wird üblicherweise von den Einwohnern des Landes respektiert. Dieser Respekt ist jedoch nicht zwingend dem Vertrauen gegenüber jenen an der Macht zuzuordnen, sondern viel eher der Angst vor Reputationsverlust und Verfolgung, sollte bekannt werden, dass jemand die Entscheidung nicht akzeptiert, die so mühevoll von fünf derartig starken Persönlichkeiten durchgerungen wurde.

Butin – Dorf der erlesenen Meeresfrüchte

Es gibt jedoch nicht nur jene, die dem Piratentum frönen im Bourssionalle sprechenden Teil von Vewend. Manche Aussiedler aus Bourssons gibt es auch, die die Freiheit des Landes zu schätzen wissen und vom tropischen Wetter profitieren möchten, das es in Bourssons so nicht gibt. So kommt es, dass sich eine Zunft von Fischern im Jahr 5652 n.J.E. dazu entschieden hat nach Vewend auszusiedeln um dort ihr Glück zu versuchen, da sie in den großen Städten von Bourssons mit ihrem Verdienst so gerade über die Runden kamen.

Laut einer Legende kam es dazu, dass ein Fischersmann namens **Petrus Butin** auf große Reise ging um einen passenden Ort für sich und seine Familie zu finden. Unterwegs ging jedoch in einem Unwetter vor der Küste sein kleines Schiff auf Grund, da es von einem ihm nicht bekannten Korallenriff getroffen wurde. Dort, wo er notgedrungen an Land ging, herrschte einst nur eine schöne, weite Landschaft mit einladendem Sandstrand, Palmen und Krebse soweit das Auge reicht. Erst nachdem er dort für eine Weile verharrte bis Händler aus Macans Hafen ihn fanden und mit sich nahmen, entdeckte er, dass das Wasser vor ihm im Korallenriff voll von dicken Fischen, tatsächlich essbaren Seesternen, Garnelen und Hummern war, ein Paradies für jeden Fischer. Es dauerte ein halbes Jahr bis er wieder nach Hause zurückkehrte zu seiner Familie, eine Zeit, in der er bereits als vermisst gemeldet wurde und seine Frau einen anderen Mann geheiratet hatte und seine Kinder und sie ohne dass er davon erfuhr nach Norden zogen. Ohne, dass er die Möglichkeit hatte ihr davon zu erzählen was er fand, entschied er sich dazu sein altes Leben hinter sich zu lassen, erzählte Ausgewählten in der Fischerzunft von dem verheißenen Ort und so zogen 40 Fischer und ihre Familien nach Butin um dort ihre Siedlung zu eröffnen.

Wie es erhofft war sprossen dort die Meeresfrüchte nur so aus dem Boden, die Korallenriffe waren ein natürlicher Ort, an dem eine große Menge an Fischzucht betrieben werden konnte. So wuchs bis

heute das kleine Dörfchen Butin auf bis zu 400 Einwohner, die fast hauptsächlich vom Fischfang leben und deren Meeresfrüchte zumindest in Vewend, aber auch in den benachbarten Orten von Feinschmecken durchaus bekannt sind.

Ile d'Indonation und der Dupuyforst

Während es in diesem Teil von Vewend nicht sehr viele besonders kleine Dörfer oder Orte gibt, die besonders genannt werden sollte, gibt es dennoch zwei besondere Plätze, die hier eine nähere Erwähnung finden sollten.

Einerseits ist da die Ile d'Indonation, oder die Flutinsel, welche nur rein formell zu Südostvewend gehört, da diese nicht ständig bewohnt werden kann. Das liegt daran, dass diese Insel allen sehr viel aus flachem Gestein besteht, welche nur einen halben Meter über dem Meeresspiegel liegt. Bei voller Flut wird die gesamte Insel überschwemmt, bei Ebbe ragt sie bis zwei Meter aus dem Meer empor. Die Insel beherbergt so ein besonderes Klima für Pflanzen und Tiere, die beides in Abwechslung zueinander abkönnen, sowohl die Luft an manchen Stunden als auch das flache Wasser an anderen Tagen. So überrascht es nicht, dass sich an der Ile d'Indonation an den Rändern ein besonderes, kleines Meervolk, das von den Einheimischen am Port de Singes „**Tortue Converté**“ genannt wurden, denn in der Tat handelt es sich hierbei um ein Schildkrötenmeervolk.

Dieses Meervolk, welches bei ausgewachsenen Personen ungefähr eine Länge von 3,5 Metern und ein Gewicht von bis zu 400kg besitzt, wird als friedlich und zurückgezogen beschrieben und beherrscht durch die Isolation von anderen Stämmen eine eigene Sprache, die nur von wenigen Auswärtigen gesprochen wird. In ein paar der wenigen sprachlichen Kontakte mit ihnen wurde bekannt, dass sie sich selbst wohl Testudes nennt, was auf einen ursprünglich astoranischen Ursprung schließen könnte. Das Meervolk ist dafür bekannt, dass es sich perfekt an das Leben im und über Wasser angepasst hat auf der Ile d'Indonation, welche ein einzigartiges Korallensystem besitzt, welches eigentlich das Wasser benötigt, sich aber während der Phasen des Auftauchens mit einer Wasserschicht vor dem Austrocknen schützen würde. Ähnlich geht es manchen Fischen, die schon seit Urzeiten auf der Insel aktiv sind, über sie ist noch nicht viel bekannt, man vermutet, dass manche von ihnen jedoch kurzzeitig gelernt haben mittels einer sehr rudimentären Lunge Luft atmen zu können bevor es wieder unter Wasser ginge. Führende Biologen Revarias nennen diese Art der Fische Permanentatmer.

Der Dupuyforst ist hingegen auf eine andere Art und Weise speziell. Als eine der größten zusammenhängenden Wälder in ganz Vewend hat dieser auch ein eigenes Ökosystem und eine Menge Geschichten, die über ihn erzählt werden. Der Dupuyforst ist vor allen Dingen außerordentlich dicht, gerade im Kern des Waldes dringt durch die außerordentlich dicke Baumkronenschicht kaum Licht hindurch, was daran liegt, dass der Dupuyforst allen voran von der **Paracel-Linde** bevölkert wird, dessen Harz für den Schiffsbau wichtig ist und auch alchemistisch verwendet werden kann. Besonders an dieser Linde ist nicht nur mit gut 70 Metern deren außerordentliche Höhe, sondern auch deren gigantischer Kronenwuchs, der nicht von dem bekannten Phänomen der Kronen-Schüchternheit befallen ist. Die Kronen verschiedener Bäume wachsen also ähnlich wie ihre Wurzeln tief ineinander, sodass fast der gesamte Himmel nur von Blättern und Ästen bedeckt ist, so kommt natürlich das Sonnenlicht nur stark gedämmt hindurch.

Der Dupuyforst ist vielen Erzählungen nach dadurch die Heimat von jenen geworden, die direktes Sonnenlicht meiden oder einen Unterschlupf suchen, in dem sie nicht gestört werden sollen. Geschichten ranken sich um einen alchemistischen Einsiedler und seinen Harzgolem, die im

Dupuyforst seltsame Rituale durchführen sollen, von schlummernden Wächtern längst vergangener Tage im Boden, von seltsamen, fast mannsgroßen Hasen, die ihre blutrünstige Natur besitzen sollen und fleischfressend sind. Die seltsamste aller Geschichten ist jedoch jene von Madame Dupuy, von der Sage erhielt der Wald schlussendlich auch seinen Namen.

Madame Dupuy war eine bourssons'sche Adelige, die sich in einen attraktiven Freibeuter-Kapitän namens Cassin Manoury verliebte. Sie entschloss sich hier Leben in Reichtum für die Liebe und die Freiheit auf hoher See aufzugeben, verwandelte ihre Reichtümer in bare Münze, um sie ihrem Liebhaber für ein neues Schiff zu geben und vermachte ihrer jüngeren Schwester ihren eigenen Adelstitel. Sie ging mit ihm auf Reisen, wusste jedoch nicht, was sie dort erwarten würde, als sie in Vewend ankamen. Das Verhalten des charmanten Manoury änderte sich schnell, vom charmanten Liebhaber zum unangenehmen Sklaventreiber. Eine Frau die Madame Dupuy war natürlich solche Arbeit nicht gewöhnt und hatte auch nicht erwartet, dass sie auf dem Schiff mit anpacken müsste, so traf es sie als ein noch größerer Schock als sie die Wäsche der Crew waschen musste und generell als Statussymbol des Freibeuters angesehen wurde. Als sie sich in Vewend angekommen in Le Port de Singes weigerte weitere Aufgaben für ihn zu übernehmen und sich darüber eschauffierte warum sie denn bitte für ihn arbeiten solle, schlug er sie das erste Mal und bedeutete ihr, sie gehöre jetzt zu ihm bis zum Ende ihrer Tage, immerhin sei sie ja mit ihm geflohen, es gäbe keinen Weg mehr zurück. In der darauffolgenden Nacht entschloss sich Madame Dupuy dazu zu fliehen. Da kein Schiff in dieser Nacht sie mitnehmen wollte, insbesondere da sie kein eigenes Geld mehr übrig hatte, entschloss sie sich von Le Port de Singes nach Norden zu fliehen. Der Freibeuter Manoury bemerkte ihr entweichen und ließ nicht zu, dass seine Trophäe zu fliehen versuchte. Mit einer Staffel von Reitern und Spürhunden nahm er ihren Geruch auf durch den Teil ihrer getragenen Kleidung, den sie weigerte selbst zu waschen und so war der Ein-Tages-Vorsprung von Madame Dupuy schon bald verschwunden. Sie kam jedoch noch rechtzeitig als sie das Bellen der Hunde hörte an dem alten, dichten Wald an und floh in diesen hinein in der Hoffnung sich dort vor ihrem gewalttätigen Liebhaber verstecken zu können. Die dichten Wälder verängstigten die junge Adlige und dennoch trieb die noch größere Furcht vor Manoury sie tiefer in den Wald hinein. Die Pferde, die bis hierhin genutzt wurden, verweigerten den Eintritt in den Wald und stockten davor weiter zu galoppieren, auch die Hunde schienen zunehmend furchterfüllter zu werden als sie den Waldrand erreichten. Da sie nicht die Zeit hatten sich mit den Tieren aufzuhalten gingen Manoury und seine vier Männer alleine in den Wald um Dupuy zu suchen. Durch Fetzen ihres Kleides, welches sich immer wieder in den Ästen verhakte und abriss, hinterließ sie eine Spur aus Krumen und konnte so letzten Endes inmitten eines Rings aus Linden gestellt werden. Als Madame Dupuy versuchte ihren einstigen Liebhaber zu bitten sie doch gehen zu lassen unter Tränen schlug er sie nieder und zerriss ihre Kleidung, während er seine Hände gegen ihren Hals drückte und sie immer weniger Luft bekam wurde sie zwischen den Linden vergewaltigt und ihr Ende fand sie durch das Erdrosseln der großen Hände von Manoury. „All das für die Liebe?“, waren die letzten Worte, die sie unter Tränen sprach und fast als hätte sie einen Zauber gesprochen erhoben sich die Linden im Kreis, gigantische Baumwesen mit Gesichtern und knarzigen Nasen und zerdrückten mit ihren dicken Stämmen Manoury und drei seiner Gefährten. Nur einer von ihnen kehrte mit schweren Quetschungen zurück um von der Geschichte zu erzählen. Ihre Leichen sollen wohl von den Bäumen aufgesogen worden sein. Bis heute hört man, dass der Geist von Madam Dupuy in den Wäldern schluchzen soll, besonders dann wenn Liebende den Ort betreten soll sie den Mann auf Prüfungen stellen ob er seine Frau wirklich retten könne. Sollte es ihm nicht gelingen, so würden beide von ihnen ein Teil des Waldes werden. Doch auch für andere hält der Wald gefährliche Kreaturen und irrende Wege bereit, die schon häufiger dafür sorgten, dass jene, die den Welt betreten, ihn nie mehr verlassen würden.

Die Geschichte von Madame Dupuy wurde von Isaiah Frederic Maydestone in eine Oper verfasst, „Madame Dupuy“ erfreut sich besonders im Ringsystem und in Estros großer Beliebtheit und hat ihren Teil zur Verbreitung der Legende natürlich beigetragen.

2.1.4 – Isla Rancha – Die Balsorranische Kolonie Vewends im Westen

Auch bekannt als: *Rancha Territory* [Estrosisch], *Zitadellkron* [Baloranisch], *Territoire des citadelles* [Bourssionalle]

Zuerst sollte man insbesondere im balsorranisch dominierten Gebiet ein paar Dinge beachten. Einerseits spricht man im Balsorranischen von „Isla Rancha“, was natürlich bedeutet, dass Balsorra formell Vewend aufgrund seiner geographischen Nähe für sich beantragt und öfters schon veräußert hatte, dass alle anderen Territorien eigentlich auf ihren Grund siedeln würden. Andererseits gibt es wohl kaum einen Platz in Vewend, der besser gesichert ist als das ominöse „El arrecife de Sangre“, über das abseits des balsorranischen Militärs selbst unter anderen Staaten kaum etwas bekannt ist. Dies liegt flussaufwärts von Booty Haven, wo man des Häufigeren entlang des Hungry Run bemerken kann wie ganze Bataillonen an Balsorranern die Zitadelle betreten und in unregelmäßigen Abständen wieder verlassen.

Nun gibt es noch einen Namen, den man kennen sollte – Rancha. Hierzu gibt es tatsächlich viele Namen, nämlich **Llorençe Benito Ambrosio Jayme Galla de Rancha**, ein sogenannter Ordenancista, also Zuchtmeister der Inquisition des Blutes aus Balsorra. Der abseits seines Namens international wenig Einfluss nehmende de Rancha ist insbesondere für die Namensgebung der Insel verantwortlich, denn ihm gebührt die Kontrolle über El Arrecife de Sangre und wird auch selbst inoffiziell als „Príncipe“ (Fürst) von Vewend genannt. Er war es, der Vewend im Jahr 4329 n.J.E. das erste Mal balsorranisch besiedeln ließ, dort eine Kolonie aufbaute und diese gegen das anwachsende Interesse anderer Nationen verteidigte. Bislang blieb es ihm verwehrt die gesamten Inseln unter balsorranische Kontrolle zu bringen, auch wenn dies immer noch sein Wunsch ist. Zu ihm und seiner Mission in Vewend jedoch etwas später mehr.

Escondite Macabro – Gesetzlose Stadt, Bastion, Uneinnehmbare Festung

Was kommt heraus, wenn man balsorranische Herrlichkeit und Machtanspruch mit Gesetzlosigkeit und moralischer Verwerfung kombiniert? Eine Stadt namens Escondite Macabro mit etwa 17.000 Einwohnern, in der Balsorra sich an einem sozialen Experiment versuchte.

Anstatt Siedler zu motivieren dorthin zu ziehen und ein neues Leben aufzubauen, so wie es in den balsorranischen Kolonien in Neu-Astora gerade der Fall ist, wurde Mitte der 4000er Jahre und seitdem ständig immer wieder Verbrecher aus Balsorra ausgesiedelt um sich die Kosten ihres Unterhalts im Gefängnis zu sparen. Insofern sind balsorranische Gefängnis üblicherweise auch selten überfüllt und wenn besetzt von jenen, die der balsorranische Staat für zu gefährlich hält um sie frei herumlaufen zu lassen. Dies kann sowohl Massenmörder als auch Verräter und Fahnenflüchtige betreffen. Alle anderen... Totschläger, Diebe, Verbrecher fast aller Arten wurden über den Lauf mehrerer hundert Jahre immer wieder aus den Gefängnissen aus ganz Balsorra gebracht und nach Escondite Macabro geschickt. Für die Gefangenen klingt dies natürlich nach einer lukrativen Sache, sie konnten wieder ihren Trieben frei nachgehen, konnten wieder in relativer Freiheit leben und der Staat war nicht darauf angewiesen sie zu ernähren.

Schnell wurde jedoch jenen, die dort angesiedelt wurden, bewusst, dass in Escondite Macabro besondere Regeln und Rechtsfreiheiten galten. Der Verwalter der Stadt, der den Titel eines Gobernador trägt, setzt üblicherweise nur die notwendigsten Gesetze des Zusammenlebens um und residiert in der **Feste San Veldes**, einer fünfzackigen Sternbastion, die mit tiefen Wassergräben, hohen Zinnen und einer großen Menge an Verteidigungsanlagen besetzt ist. In dieser leben die engeren Vertrauten des Gobernadors und deren Familien in einem relativen Luxus, während die einfachen Personen außerhalb in Escondite Macabro in relativer Armut hausen müssen. Natürlich gab es was das angeht schon häufiger Aufstände, die jedoch allesamt blutig niedergeschlagen wurden.

Die Stadt hat für seine relative Größe einen eher durchschnittlich großen, für balsorranische Verhältnisse sogar eher kleinen Hafen, an den man nur mit gültiger Erlaubnis des Gobernadors anlegen kann. Bei den eher weniger sympathischen Zeitgenossen und der Friss-oder-Stirb-Mentalität innerhalb der Stadt haben sich dort auch eine Vielzahl an Söldner- und Meuchlervereinigungen niedergelassen, so auch die Kinder des Typhons, eine Sparte des dritten Wegs aus Cutruín sowie die versteckten Klingen aus Rastan, die mit Nekromantie und Auftragsmorden „begeistern“ können. Gehandelt wird in Escondite Macabro zwar auch mit dem handelsüblichen Golari, jedoch sind Waren und Dienstleistungen zum Tausch meistens ebenso hoch angesehen, da das Geld nicht immer denselben Wert innerhalb der Stadt besitzt.

Besonders bekannt sind in Escondite Macabro neben den verschiedenen Institutionen, die sich dort niedergelassen haben das **Tablón**, was nicht viel mehr als Brett bedeutet, in dieser Stadt hat es jedoch eine weitere Bedeutung. Auf diesem großen Brett am Stadtplatz werden international die größten Gesuche und Kopfgelder gesammelt, allen voran auch jene, die von normalen Söldnern mit ethischen Bedenken abgelehnt werden würden. Auf diesem Tablón wird vor niemanden halt gemacht und wenn der Preis stimmt, kann ein jeder die Aufgabe annehmen. So schreiben dort auch ganze Regierungen, wie auch das Kaiserreich Balsorra, ihre Aufträge aus, die selbst für ihre Blutritter und Procuradores zu dreckigen Aufgaben sind. Neben Diebstählen und dem Fangen gesuchter Verbrecher sind auch Auftragsmorde von kleinen wie großen Persönlichkeiten angefragt. Das Interessante am Tablón ist auch, dass Balsorra dieses nicht kontrollieren kann, der Tablón wird vom Markt für Aufträge selbst gespeist und Instand gehalten. So kommt es auch, dass von Zeit zu Zeit Kopfgelder auf balsorranische Adelige, Händler oder sogar Inquisitoren gesetzt werden. Gängig ist das Sprichwort. „Niemand ist sicher, jeder ist gleich vor dem Tablón.“

Der Straßenbau innerhalb von Escondite Macabro ist recht simpel gehalten, da immer wieder in regelmäßigen Abständen neue Bauten dazukamen, da immer ein gleichmäßiger Strom jährlich an Verbrecher herüber geschifft wurden. So kann man in Escondite Macabro mit einem weniger hübschen, aber dafür sehr effizient rechteckigen Netz an Straßen rechnen, die sehr simpel balsorranisch durchnummeriert werden.

Zuletzt sollte man in Escondite Macabro noch den aktuellen Gobernador erwähnen. Der Titel selbst ist für alle kleinen Kolonien von Balsorra gedacht, beispielsweise auch jene in Astora und andere über die gesamte Welt verteilt, während ganze Länder, die unterjocht wurden, von dem übergeordneten Titel des Virreys kontrolliert werden, so die Inseln von Ilé-Ilé oder das heutige Minería. So ist es auch nicht unüblich, dass Balsorra jenem versprach, der Vewend gänzlich unter balsorranische Kontrolle bringen würde, ihm ebenso den Titel eines Virreys zu schenken, welcher mit Macht und Einfluss versehen ist.

Der Name des aktuellen Statthalters lautet **Braçayda de Brihuega**, ein halber Dunkelfelf und halber Mensch, offenbar der uneheliche Sohn des Barón Brihuega nördlich von Camaca und einer

dunkelelfischen Bediensteten. Nachdem er selbst straffällig in seiner Jugend geworden ist und mehrere Gefängnisaufenthalte hinter sich hatte sandte seine Familie um die Verlust ihres Ansehens zu vermeiden nach Vewend damit er dort vor sich hin siecht, dort hat er tatsächlich etwas aus sich gemacht und sich mit den staatstreuen Teilen angefreundet. Nach der Ermordung des letzten Statthalters (was in Escondite Macabro nicht gerade eine Seltenheit ist) wurde er von übrig gebliebenen Offiziellen zu seinem Nachfolger ernannt, da Braçayda sich selbst um den Mörder gekümmert hatte und diesen mit seinen magischen Kenntnissen in der Feuermagie bei lebendigem Leibe vor der Burg verbrannt hatte. Statthalter de Brihuega gilt als ruchlos, opportunistisch und verschwenderisch, was ihn natürlich nicht überall zu einer guten Figur macht, gerade für Escondite Macabro ist er jedoch das notwendige Übel als Statthalter, das gebraucht wird um die Verbrecher aus dem einfachen Volk in Schach zu halten.

El Arrecife de Sangre – Ausbildungsstätte der Blutritter

Man möchte meinen, dass Balsorraner zur Ausbildung ihrer eigenen Elite am liebsten in Balsorra bleiben würden. Das ist auch an sich korrekt, doch es gibt hierzu eine Ausnahme, nämlich El Arrecife de Sangre, ein Musterungslager und gut geschützte Bastion, in denen viele der vielversprechendsten Jungen aus Balsorra und selten auch aus anderen Ländern geführt werden, nachdem sie ihre Grundausbildung mit Bravour bestanden haben. Die Ausbildung, die man in El Arrecife de Sangre erhält, ist sicherlich mitunter einer der Härtesten in ganz Revaria. Tagelange Märsche durch die südlichen Dschungelgebiete, Ausdauersport, Kämpfe, Magieübungen falls erforderlich, harter Drill steht an der Tagesordnung und nur mit absoluter Disziplin überlebt man die Prüfungen, die einem gestellt werden, welche so manchen scheiternden Jungen schon bis an den Rand des Todes und darüber hinausgetrieben haben.

Dass El Arrecife de Sangre als Ausbildungsstätte dient, ist relativ bekannt, was nur unter der höheren Führungsriege der Balsorraner bekannt ist, ist, dass dort auch die nächste Generation balsorranischer Vampire ausgebildet wird und manchmal auch verwandelt werden. Hierfür kommen hohe Inquisitoren oftmals einmal pro Jahr zusammen, um die vielversprechendsten jungen Männer zu finden, von denen manche unter die Fittiche bereits bekannter Inquisitoren gestellt werden um ihr Können noch weiter unter Beweis zu stellen. In der Tat sind aus der Hand Llorençe Benito Ambrosio Jayme Galla de Rancho 16 der 20 letzten balsorranischen Vampire entsprungen, die von ihm gezielt ausgesucht und ausgebildet wurden. Insofern nimmt er seine Rolle als Zuchtmeister auch wortwörtlich und genießt innerhalb der Inquisition für sein stetiges Bemühen die Creme de la Creme herauszusuchen eine besondere Stellung.

Zu erreichen ist El Arrecife de Sangre über den Hungry Run, welcher zuerst in den großen Viera-See münden reichen wird. Der Strom vor dem Viera-See, der in den *Picos de Miedo* entspringt, wird in Balsorra Arrecife genannt, woher auch die Zitadelle schlussendlich ihren Namen hat. Interessant in der Nähe des El Arrecife de Sangre ist insbesondere der *Bosque de encanto engañoso*, der in Balora deutlich einfach nur *Trügerforst* genannt wird. In diesem befinden sich, so jene, die el Arrecife de Sangre erforderlich angeschlossen haben oder dort gelehrt haben, mehr als genug Möglichkeiten, um aus einem unreifen Jungen einen unerschütterlichen Mann zu machen, oder ihn zumindest beim Versuch dabei sterben zu lassen.

Auch wenn die offizielle Anzahl nicht bekannt ist, so vermutet man in etwa 2000-3000 Personen, die in der Zitadelle entlang des Arrecife ständig leben. Durch die hohe Fluktuation an Schülern kann jedoch diese Zahl von Monat zu Monat stark variieren.

Üblicherweise kann man in El Arrecife de Sangre drei verschiedene Ausbildungen durchgehen:

Die Basis ist die Ausbildung zum Sargento der Blutritter. Diese sind herausragende unter den Blutrittern, die in Einsätzen Einheiten befehligen und kleine Trauben an Blutrittern befehligen können. Sie können jedoch auch verschiedenste Aufgaben innerhalb des Militärs bekleiden und könnten durchaus als Allrounder angesehen werden. Genauer zur Ausbildung kann man in der deutlich detaillierteren Abhandlung zu Blutrittern unter <https://www.worldanvil.com/w/balsorra-climesdale/a/die-blutritter-2f-caballeros-del-sangre-article?preview=true> einsehen. Weitere Ausbildungen betreffen die Resaltar-Fortbildung und schlussendlich die **Klarata**, die sagenumwobene Ausbildung, die am Ende das Subjekt zu einem würdigen Nachfolger für die balsorranische Inquisition formt. An der Klarata nehmen jährlich immer zwei vielversprechende Teilnehmer teil, von denen jedoch immer nur einer pro Jahr bestehen kann. In einem finalen Duell der beiden wird bestimmt wer sich den Posten an der Spitze verdient hat, der Sieger wird im Duell um Leben und Tod mit balsorranischen Würden bestattet.

Die Bestattung in balsorranischen Würden ist besonders, da diese Verlierern nicht zu Teil wird. Für jene, die die Klarata so gut wie bestanden hätten, wird jedoch angenommen, dass ihre bisherige Ausbildung und ihr Einsatz bis hierhin eine solche Bestattung dennoch rechtfertigt, somit bestätigt mal wieder eine Ausnahme die Regel.

Vewender Westen – Andere interessante Orte und geographische Eigenheiten

Es gibt keine anderen Siedlungen im Vewender Westen neben Escondite Macabro und der Ausbildungsstätte der Blutritter. Dennoch gibt es viele einzigartige Gegenden, die hier näher genannt werden sollten.

Der Viera-See, der Arcife und der Trägerforst wurden bereits genannt, jedoch sollten sie dennoch eine nochmalige Erwähnung verdienen. Der Viera-See ist der flächenmäßig größte See in Vewend, ist ein sehr fischreicher Ort, wo insbesondere der sehr große Viera-Barsch seine Heimat findet. Der bis zu 20kg schwer werdende Barsch ist eine Hauptnahrungsquelle in El Arrecife de Sangre, wird aber auch entlang des Hungry Runs von den Einwohnern der Siedlungen entlang des Stromes gefischt.

Der Arcife ist ein sich sehr oft windender Fluss, der vom Vewender Süden bis hin in dessen Herzstück, dem Viera-See fließt und ursprünglich in den Picos de Miedo entspringt, auch wenn bis heute noch niemand die genaue Quelle des Arcife gefunden hat. Durch seine Stromschnellen, seine unbändigen, scharfen Steine auf dem Weg und weiteren Gefahren gilt er als mit Schiffen nicht passierbar, obwohl es seine Breite und Tiefe eigentlich hergeben würde. Der Marsch entlang der Arcife und der Versuch ihn mittels der eigenen Fähigkeiten zu überqueren ist ein Teil der Grundausbildung in El Arcife de Sangre.

Der Trägerforst wächst entlang des Viera-Sees und ist für seine sehr gleichförmigen Wälder bekannt, welche wirken, als wären sie künstlich gepflanzt worden. Entsprechend dessen ist es schwierig innerhalb des Forsts durch die gleichförmige Bepflanzung die Übersicht und Orientierung zu wahren. Geübte Waldläufer aus Camaca trainieren hier die auszubildenden Blutritter unter anderem im Klettern, in der Orientierung, Überlebenskunst und dem Fallenstellen, manche von ihnen besitzen auch besondere Ausrüstung, mit denen sie schnell auf Bäume wie mit Flaschenzügen hochklettern können, diese ist aktuell in einem experimentellen Status und wird dort getestet.

Die Picos de Miedo sind nur noch so halb innerhalb des Einflussgebiets von Balsorra. Auch wenn diese ebenso für die Ausbildung der Blutritter benutzt werden, tauchen sie oftmals nicht auf den Landkarten als Teil des balsorranischen Gebietes auf, dennoch, aufgrund der herrenlosen Natur, werden sie vom Kaiserreich regelmäßig genutzt gerade da die steilen Berge sehr unzugänglich sind, ihr Klima harsch werden kann durch teils vergletscherte Gipfel und Harpyien, Zyklopen und andere Bestien dort hausen, welche eine gebührende Herausforderung für jene darstellen, die sich in die Berge wagen. Dennoch bieten die Picos de Miedo bislang ungeschürfte Vorkommen an Gold, Platin und sogar noch wertvolleren Edelmetallen an. Die Vorherrschaft von unangenehmen Zeitgenossen hat es bislang jedoch unmöglich gemacht dort Minen aufzubauen.

Die Asurcon-Halbinsel entlang der westlichen Küste von Isla Rancha ist noch etwas, das man namentlich erwähnen sollte. Die Halbinsel, die manchmal auch Krabbeninsel anhand ihres Äußeren genannt wird, ist besonders für ihre atemberaubende Population an wilden Tieren bekannt. Entlang der langen Grassteppen leben Zwerggiraffen, Jirafinas genannt, auf denen zu Teilen sogar geritten werden kann. Auch Populationen von Gorillas, kleinen Elefanten, Greifen und Nilpferden finden sich hier, die die weiten Graslandschaften und Seen entlang stromern und das warme Klima offenbar zu schätzen wissen. Die Asurcon-Halbinsel ist auch eines der wenigen Orte, an denen Tentakaten noch in freier Wildbahn vorkommen. Deren Art wird zumindest von Seiten Balsorras aufgrund ihrer einzigartigen Fähigkeiten geschützt um sie zur Zucht und vor dem weiteren Aussterben zu bewahren. Tentakaten sind beliebte Haustiere im balsorranischen Adel.

2.1.5 – Das „Herrenlose“ Gebiet – Der Vewender Süden

Das herrenlose Gebiet erstreckt sich über den gesamten vewender Süden, von der Westküste des Irisstrands über die lang gezogene Tentakelbucht, die Schattenhügel und der Volcan d'ombre, oder einfach Schattenvulkan genannt, und der Atejísumpf im Südosten.

Genaue Einwohnerzahlen können zu keinem der Orte näher genannt werden, die Orte sind auch kaum kartographiert und wenn womöglich etwas wilder geraten, sie werden kaum oder nur selten von zivilisierten Völkern aufgesucht.

Den Beginn machen wir mit dem **Irisstrand**. Bei diesem Strand geht man anhand der steinernen Ruinen, die man sehen kann, wenn man Vewend umrundet und dort einen interessierten Blick hin wagt vom Schiff aus, davon aus, dass er einst mal von einem bis heute unbekannten Volk besiedelt wurde. Die warmen Temperaturen, der einladende Sandstrand und das saphirblaue Meer sollten eigentlich dazu einladen auch für andere Länder dieses Land zur Besiedelung freizugeben. Tatsächlich wurde es mehrfach versucht den Irisstrand zu besiedeln, zuletzt von einer Gruppe von Balsorranern, die dort einen neuen Stützpunkt aufbauen wollten und den Einflussbereich ihres Landes erweitern wollten. Dieser Versuch war jedoch nicht von langer Dauer, da am Irisstrand in der Nacht laut Aussagen der Siedler seltsame Dinge vor sich gingen. Geister von großen Kreaturen mit zwei Köpfen und langen Rüsseln gingen umher. Es schien niemand der Siedler davon verletzt oder getötet worden zu sein, doch trieben die Geister die Siedler nach und nach in den Wahnsinn. Je länger man versuchte dennoch dort zu siedeln, desto intensiver wurden die Sichtungen von Geistern bis irgendwann jeder einzelne der Siedler davon überzeugt war, dass es sich hier einwandfrei um spektrale Lebewesen handeln muss. Gut zwei Monate nach dem Besiedlungsversuch gaben die Einwohner des Irisstrandes auf, da sie ihren Sichtungen nicht mehr Herr werden konnten. Alle kamen wohlbehalten zurück nach Balsorra, wo sie ihrer Leben erneut nachgingen, jedoch verfolgten ihnen die Sichtungen laut ihrer eigenen Aussagen weiterhin in ihren Träumen. Auch andere

Siedlungsversuche scheiterten aus ähnlichen Gründen, die Hintergründe des Phänomens können bis heute nicht genau erklärt werden. Der Irisstrand ist ansonsten ein wahrer Palmenstrand, große Doppelkokosnüsse, die bis zu 20kg schwer werden können, hängen dort sehr beeindruckend von den fast 30 Meter hohen, stämmigen Palmen, dem Irisstrand wird auch eine sehr reichhaltige Fauna nachgesagt, insbesondere an Schildkröten und Krabben, die dort ihre Jungen an einem sehr stark pulsierenden Punkt des Ravviakh-Stromes zur Welt bringen.

Die **Tentakelbucht** ist ungleich des Irisstrandes nicht direkt verflucht, wurde jedoch aufgrund ihrer Beschaffenheit bislang nicht besiedelt. Die gut 30 Meter hohen Felsklüfte entlang der Bucht macht eine Besiedlung vom Meer aus kaum möglich und es so auch nicht besonders attraktiv dort eine neue Siedlung aufzubauen. Ihren Namen erhält die Tentakelbucht von zweierlei Dingen. Einerseits die geographische Komponente: Die Tentakelbucht sieht in der Tat ein wenig aus wie ein Tentakel. Andererseits dient der nördlichste Wasserpunkt des Tentakelbucht als Geburtsstätte der **Meerwaisen**, einer wahren Seefahrerreligion, die noch in einem eigenen Unterpunkt etwas näher beleuchtet werden würde. Entlang der Tentakelbucht finden sich, sollte man sie entlang fahren, eine ganze Menge von bronzernen Adern, die sich durch das Gestein ziehen. Dies hat mit einer hohen Kupferdichte in diesem Gestein zu tun und bedingt ein schönes Naturschauspiel. Am Ende der Bucht befindet sich ein zweistöckiger Tempelkomplex, welcher den Waisen des Meeres und ihrem nassen Vater gewidmet ist.

Die **Schattenhügel** sind gemeinsam mit dem **Schattenvulkan** das vermutlich größte Gebirgsmassiv in Vewend und sind bis heute nur wenig kartographiert worden. Den Schattenhügeln wird nachgesagt, dass sich dort eine große Ansammlung von Silberadern befinden würden, die bislang jedoch nicht genutzt werden. Den Namen haben das Gebirge und der Vulkan vielleicht einerseits dadurch, dass nicht viel über es bekannt ist und es sehr ominös, wie ein Schatten in der Ferne des Südens drohen würde, insbesondere vom Blick aus Macans Hafen aus. Der Schattenvulkan ist laut manchen Vulkanmagiern immer noch aktiv, dessen immer wieder ausstoßender Rauch hüllt das Gebirge zudem besonders häufig in kaum durchdringbare Rauchwolken, die in der Abendsonne aussehen wie drohende Schatten. Der Vulkan ist jedoch seit der Besiedelung von Vewend noch nie richtig ausgebrochen. Manche meinen sie hätten entlang der obersten Berge ein seltsames Volk von Feenwesen gesehen, gut menschengroß mit Schuppen und weiß-roter Haut, welche dort innerhalb des Berges leben würden. Ihre Sichtungen gehen jedoch aktuell mehr in den Bereich der Legenden über, da diese noch nie von einer größeren Gruppe oder von einer wirklich mündigen Person gesehen werden würden. Jene, die an sie glauben, nennen sie jedoch die **Gawaenns**, diesen Namen haben sie von einer Feenrasse aus alten bourssons'schen Legenden erhalten, denen sie ähnlich aussehen sollen.

Zu guter Letzt sollten noch die **Atejísümpfe** im Südosten genannt werden, die unweit von Le Port de Singes liegen und ein uneinsichtiges, mooriges Gebiet mit vielen Mangrovenbäumen sind. Das Klima kann als tropisch-schwül gezeichnet werden, eine hohe Luftfeuchtigkeit und das recht gleichbleibend-warme Klima bedingen einen Sumpf, der an manchen Stellen fast einem Regenwald gleichen würde. Den Namen haben die Sümpfe von den Ureinwohnern, die Atejí genannt werden. Dies ist ein Alt-Balsorranisches Wort für Ausgestoßene, welches ursprünglich nur einen Teil, der nach Vewend geflohenen Sklaven genutzt wurde, die sich in den Sumpf zurückgezogen haben und sich entschlossen haben zu bleiben. Der Vereinfachung halber werden jedoch inzwischen alle Personen in den Sümpfen Atejís genannt, was jedoch gegenüber den Ureinwohnern als Beleidigung aufgestoßen wird. Diese sprechen eine alte, mit keiner anderen bekannten Sprache, die von den Einwohnern Kmatnikhi genannt wird. Anhand ihrer Sprache verlangen manche der Ureinwohner sie auch **Kmantikhen** zu nennen, da dies in ihrer Sprache so viel wie kleines Volk bedeutet. Dieser Name

passt tatsächlich gut zu ihnen, denn die in Baumhäusern auf den Mangroven lebenden Kmatnikhi haben zwar eigentlich menschliche Züge, jedoch sind sie nur 1,35-1,45m groß, haben offenbar langlebiges Blut in sich, denn sie erreichen im Schnitt ein Alter von 300-400 Jahren. (wenn sie denn im lebensfeindlichen Sumpf so alt werden würden) Die Kmanthiken (künftig so genannt, weil es ja netter ist) sind bekannt für ihre dunkle Haut, ihre Augen, die zu Teilen zur Nachtsicht befähigen und daher eine Abstammung mit Dunkelelfen nahelegen und ihre eigenen Mythen, Magiearten und Legenden. Nur von weiblichen Kmanthiken von Mutter zu Tochter weitergegeben werden die **Minthibar**, die Regeln des Segnens und des Verfluchens. Dies erinnert sehr stark an die in Rastan vorherrschende **Talismantie**, der Befähigung selbst für etwas kurzlebige Personen mit kleinen Mengen an Reinmagie, Gegenständen und Ritualen bestimmte Wirkungen auszulösen. Dies ist ein bis heute erst wenig erforschter Gegenstand der Magie, von denen manche Forscher meinen es könnte einen ganz neuen Zweig der Magie darstellen. Die Kmanthiken glauben an eine Welt von Ordnung und Unordnung und dass jede Aktion, die Schlechtes verursacht Unordnung in diese Welt bringt und jene Aktion, die Gutes tut, Ordnung. Keines von beidem darf überwiegen, um Ordnung und Unordnung im Gleichgewicht zu halten, insofern kann man Kmanthiken oftmals dabei beobachten wie sie gezielt etwas für ihre Verhältnisse Gutes oder Schlechtes tun, um diesen Kreislauf von Ordnung und Unordnung zu ehren. Sie verehren als ihren Schöpfer den Pleroma, ein Wesen von Ordnung und Chaos, der die Dinge im Einklang hält und den sie auch als den Ursprung aller Kräfte dieser Welt ansehen. Mehr dazu jedoch im Unterpunkt der Religionen. Im Großen und Ganzen sind die Kmanthiken keine feindseligen Wesen, verteidigen ihren Sumpf jedoch um jeden Preis, ein Eintreten ohne Erlaubnis sehen sie zumeist jedoch als feindliche Handlung an, weswegen es aufgrund des Vorteils der Kmanthiken durch Anpassung an den Sumpf und die großen Mangrovenbäume als eine Dummheit angesehen wird die ohnehin unwirtschaftlichen Sümpfe, ohne wirklich guten Grund zu betreten.

3. Gelebte Religionen und der vewender Aberglaube

Keine Nation der Welt kommt ohne etwas aus, woran man spirituell glauben kann, das scheint auch die Wahrheit für Vewend zu sein. Es gibt hier keine feste religiöse Institution, die eine jede andere überschatten würde. Stattdessen wird eine Vielzahl kultureller Einflüsse und Vermischungen gelebt, die sich auch hier widerspiegeln würden. Nachfolgend möchte ich euch gerne etwas mehr von den wichtigsten Glaubensrichtungen in Vewend erzählen, die man kennen sollte, was sie ausmacht und wie man am besten einen Gläubigen hiervon spielt, nachfolgend eine Abhandlung über die wichtigen Aberglauben Vewends und weiteren interessanten Motiven, die mit Spiritualität zusammenhängen.

3.1 Die Meerwaisen, Kinder von Bedhíl

Die Kinder von Bedhíl ist ein Seefahrerglaube, bei dem sich alte Spiritualität von Küstenreligionen mit bekanntem Seemannsgarn verbunden hat. Es ist ein loser Verband von Gläubigen, die nicht gemeinsam in Tempeln gehen, ein oftmals unausgesprochener Glaube, der immer dann genutzt wird, wenn der Aberglaube statt der Vernunft übernimmt.

Der Glaube nimmt sich der Meeresgöttin Idhíl aus Omh Thalass an, die allen voran noch immer trotz des sich rasch ausbreitenden Glaubens an die Kirche des ersten Lichts dort an der Westküste bekannt ist. Idhíl war eine Waise des in Omh Thalass sehr berühmten ersten Wassertropfens, der sich

immer und immer weiter vermehrte und so die Welt speiste und irgendwann salzige Tränen weinte als ihm seine Kinder genommen wurden, wodurch auch das Salzwasser entstand. Zum zweiten nimmt der Glaube die feine Dame Elsbedh zum Vorbild, eine estrosische Legende einer verstorbenen Witwe auf hoher See, die jenen Seefahrern hilft, die ihren Namen in großer Not laut genug rufen. Sie soll sie dann sicher an das Festland bringen.

Wie genau an Bedhíl geglaubt wird und was einen Meerwaisen ausmacht... da kann man 10 verschiedene Matrosen fragen und erhält vermutlich 12 verschiedene Antworten, je nach Zustand der Nüchternheit. Es gibt jedoch ein paar überschneidende Punkte, auf die sich die meisten Gläubigen geeinigt haben. Einerseits ist es ihr ungefähres Aussehen, Bedhíl soll ein Meerwesen sein mit einem weiblichen Körper und Tentakeln, grünlichen Schuppen. Sie soll jedoch nicht humanoid aussehen, sondern eine eigentümliche, amphibische Form besitzen, ungleich den meisten Angehörigen des Meervolks, weswegen sie auch nicht zu ihnen gerechnet wird.

Ebenso bekannt sind ihre Eigenschaften und zu Teilen auch ihre Herkunft. Bedhíl als kümmernde Mutter beschrieben, die jene, die sich über das Meer bewegen und an sie glauben, wie ihre Kinder hütet, auf dass sie sicher über den Ozean kommen wird zu Bedhíl zu Beginn einer Reise über das Wasser angebetet und am Ende der Reise für eine Sichere Überfahrt gedankt.

*Bedhíl, Witwe des Meeres, für meine Reise
die ich antreten möchte, bitte ich leise
um einen mich willkommenen Hafen und sichere Fahrt
schütze auf dem Weg bis dorthin alle meine Art
und gib mir die Kraft der züngelnden See zu trotzen,
zugleich auch den Mut aufmüpfigen Matrosen eine zu fotzen.*
[Gebet für die Abreise]

*Nun da ich erreichte den willkommenen Hafen
und du mich schütztest vor der See großer Strafen
will ich dir danken, Bedhíl, Witwe des Meeres
mit einem Gebet, das fällt mir leicht, es ist kein schweres
Mögest du mich auf in künftigen Reisen begleiten
und auf den Wogen der Wellen gemeinsam mit mir reiten*
[Gebet für die dankende Ankunft]

Wichtig für die Meerwaisen ist auch die bereits vorher genannte Tentakelbucht am Südende von Vewend. Dort soll Bedhíl schlummern und manchen Gläubigen sogar erscheinen, wenn die Zeit dafür passend ist. Zu dieser Bucht pilgern Matrosen üblicherweise einmal pro Jahr falls möglich um sich für den Schutz, den Bedhíl ihnen gewährt, sich entsprechend zu bedanken. Am häufigsten während des **Pasnadfestes**, welches am Norden der Tentakelbucht einmal pro Jahr im frühen Herbst abgehalten wird. Auch wenn es viele als gemeinsames Festgelage mit einer Menge Rum und Grog verschreien, ist es für viele, die hier gemeinsam musizieren, Geschichten erzählen und einfach nur alkoholisiert eine gute Zeit haben ein Wochenende, an dem sie ausspannen können. Den meisten Matrosen in Vewend wird für diese Zeit auch eine Pause vergönnt, lediglich in den von Balsorra dominierten Gebieten ist die Ausübung des Pasnadfestes eher verschrien, da es nicht den balsorranischen Werte von Pflichtbewusstsein und Disziplin entspricht, das heißt jedoch nicht, dass nicht insgeheim doch nicht wenige balsorranische Pilger sich am alljährlichen Pasnadfest einfinden würden.

Zentrale Stätten für ihre Gläubigen haben die Meerwaisen jedoch nicht wirklich. Etwas, das man so nennen könnte, wären jedoch die kleinen Seealtäre, die um Vewend herum platziert wurden. Diese

könnten als kleine Bojen bezeichnet werden, die erreicht wurden um vor Riffen und flachem Wasser um Vewend herum zu warnen. Die heiligen Stätten werden als Warnungen seitens Bedhíl verstanden dort nicht hindurchzufahren, manche von ihnen werden auch an Orten erbaut wo sehr oft tropische Stürme oder dergleichen hindurch fegen und dadurch eine Überfahrt gefährlich ist. Viele Gläubige der Meerwaisen sind was diese Gebiete angeht außerordentlich abergläubisch und werden sich weigern diese partout zu betreten mit einem Schiff, da ihnen dort nach der Warnung selbst Bedhíl wohl nicht helfen kann. Es gibt daher bestimmte Wasserstraßen in alle Himmelsrichtungen, die als sicher angesehen werden, von denen Vewend betreten und verlassen werden kann. Für unwissende stellen die unerwarteten Riffe und flachen Gewässer jedoch gerade mit großen Schiffen eine substanzielle Gefahr da, die nicht unterschätzt werden sollte. Hier gibt es auch das **Tombe Côtère**, ein großes, kaum sichtbares Riff, welches für große Schiffe schon häufiger zum Verhängnis wurde und sich dreißig Kilometer südöstlich von Le Port de Singes an einem flachen, sogar begehbaren Riff außerhalb von Vewend befindet.

Das Tombe Côtère ist neben einem Riff inzwischen auch ein großer Schiffsfriedhof, da dieses direkt an der Route zwischen dem Hafen und dem bourssons'schen Festland liegt. Mehr als zweihundert Schiffe liegen dort in einem ewigen Grab, genauso deren Besatzung. Selbstredend wird auch vermutet, dass es dort spuken soll, aber auch, dass dort Schätze auf jene warten, die mutig und dreist genug sind das ewige Grab zu besuchen, ohne dabei zu sterben. Im Generellen wird dieser Fleck jedoch so gut wie möglich gemieden.

3.2 Spreading the Good Word – Die estrosische Waagschale

Das gute Wort, oder im Estrosischen „The Good Word“, ist ein in Estros sehr verbreiteter Glaube, der auch in Vewend gerade im nördlichen Teil bekannt ist, insbesondere, da sich viele führende Korsaren zu diesem bekennen. Das Gute Wort ist ein Glauben, der gänzlich ohne eine Götterfigur auskommt und lediglich auf einer sehr simplen Basis fundiert ist – Tust du das Gute, wirst du Gutes erhalten, Tust du das Böse, wirst du das Böse erhalten.

Natürlich ist Gut und Böse nicht einfach so zu trennen, und auch innerhalb dieses Glaubens gibt es vermeintliche Betrachtungsunterschiede, so hat sich hier eine generelle Philosophie hinter dem guten und dem schlechten Wort entwickelt, nämlich das Waagschalenprinzip des Guten und des Bösen, wo eine Tat von führenden Vordenkern in Estros auf besagte Schale gelegt wird und geprüft wird wie viele Person davon nützen und wie viele davon Schaden nehmen und in welchem Ausmaß ein Nutzen oder ein Schaden aufkommt.

So wird das Wohl vieler immer gegenüber dem Wohle weniger gestellt, ein Umstand, der auch innerhalb der estrosischen Regierung und der Entscheidungsfindung seiner Bürger des Öfteren angewandt wird. Nicht nur in Estros gibt es dafür eigene philosophische Schulen, die des Öfteren auch bei der Entscheidungsfindung von Gesetzesgrundlagen herangezogen werden, auch gerade unter den Korsaren des nördlichen Teils von Vewend findet dieses Prinzip recht aktiv Anwendung.

Die bekannteste Lehrmeisterin des guten Worts ist **Philippa Walsh**, eine bereits ergraute Dame, die in den Reihen der Korsaren große Beachtung besitzt und als die „Lady of the good Word“ bezeichnet wird. Bei Straftaten oder wichtigen Entscheidungen entscheidet so gerade in Estros selten direkt ein Gericht wegen einer initialen Urteilung, zuerst wird von einer solchen Entscheidungsperson entschieden inwiefern die Tat mehr Schaden als Gutes bewirkt hat für alle beteiligten Personen, nach dem verursachten Schaden, in diesem Fall auch egal ob er absichtlich oder unabsichtlich

geschehen ist, wird dann mit einem Gericht über das Strafmaß entschieden. Dies ist in Estros nur in bestimmten Teilen des Landes eine gültige Rechtsprechung, im Gebiet der Korsaren gilt sie jedoch als oberstes Wort, insbesondere, da Lady Walsh als eine faire Rechtsprecherin bezeichnet wird, die gleichermaßen für und gegen ihre eigenen Korsaren Rechtsurteile sprechen würde.

Ein besonderer Teil dieser Rechtsprechung ist jedoch etwas, das von vielen deutlich eher als schwierig empfunden wird. Droht eine Person eine Gefahr zu sein, wird dies auch bereits proaktiv in eine Entscheidungsfindung miteinberechnet. Dort ergeben sich Urteile, die, da noch nichts aktiv geschehen ist, entschieden umstrittener sind. Diese Form der proaktiven Verurteilung ist im Festland von Estros bereits abgeschafft worden, hält jedoch im Corsair Territory weiterhin an, wo dies gerade gegenüber wichtigen Persönlichkeiten in den letzten Jahrzehnten durchgeführt wurde und immer wieder für Unruhen innerhalb des Gebiets sorgte.

3.3 Bereits anderswo behandelte Religionen – Die Vorherrschaft des Blutes, die Schwanenchronik und der Glaube an die Würfeleule

Natürlich sind Religionen aus dem balsorranischen, sahanischen und embarischen Festland ebenso ein Teil von Vewend und sollten hier eine kurze Beachtung finden. Die Vorherrschaft des Blutes findet insbesondere häufig im von Balsorra dominierten Gebiet Beachtung, das Selbstverständnis, dass das balsorranische Blut und die damit verbundenen Einstellungen zu harter Arbeit, Disziplin und Selbstbewusstsein dadurch angeboren sind, werden in El Arrecife de Sangre gelehrt.

Auch in Escondite Macabro findet sich noch etwas von der Vorherrschaft des Blutes, jedoch findet gerade dort die philosophische Religion einen nur sehr geringen Stellenwert in der Bevölkerung. In Macan's Hafen und Kreuzriff findet sich stattdessen ähnlich wie in Sah eine ganz bunte Mischung verschiedener Religionstypen. Die wichtigsten sind hier wohl jene, die aus Sah und Embaro mitgebracht wurden, also der Glaube der Würfeleule und die Schwanenchronik, aber auch die Meerweisen sind im sahanisch dominierten Gebiet stark vertreten, da es sich um eine passende Religion handelt, die die Wünsche und Sorgen der Seefahrer, sicheres Geleit zu erleben, ernstnimmt.

Wichtiger ist jedoch besonders in Macan's Hafen der sehr alltägliche Aberglaube, der manchmal besondere Spitzen erleidet. Bestimmte Zahlen, Orte und Gegenstände werden gemieden, wie beispielsweise die Zahl 9, die dem Bösen geweiht ist. Beispielsweise gibt es so keine Hausnummern mit der Zahl 9 darin, bei der Nummerierung wird die Zahl 9 gerne ausgelassen und dergleichen. Es bringt außerdem schlechtes Glück Moos an oder vor seinem Haus zu haben, da dieses in Vewend als Vorzeichen des Todes gesehen wird.

Weitere typische Aberglauben sind beispielsweise, dass beidhändige Personen als unnatürlich angesehen werden, in allen möglichen Dingen Geister vermutet werden und viele Mythen oder böse Kreaturen und Biester aus den Atejísümpfen berichtet werden und diese insbesondere die Kinder holen würden, wenn sie nicht brav sind. An einer anderen Stelle gibt es hierzu auch die Legende über einen Goblin namens **Krampavtakl**, der unartige Kinder in ihrem Sack in die Sümpfe verschleppt und Erwachsene, die sich dagegen wehren, mit Kohleklumpen blutig prügeln würde.

3.4 – Pleromas Jünger – Die Wächter von Ordnung und Chaos

Bereits vorher wurden die Jünger des Pleromas, die sogenannten Atejís oder Kmanthiken, etwas näher erwähnt und ihre Lebensweise in den Atejísümpfen näher erläutert. Dieses kleinwüchsige Volk, das auf Baumhäusern lebt, betet zu einem Wesen, das man Pleroma nennt und welches

interessanterweise in vielen verschiedenen Völkern auf der ganzen Welt in leicht unterschiedlicher Form beheimatet wäre.

Für die Kmanthiken ist der Pleroma das Wesen, das diese Welt erschaffen hat, und mit unterschiedlichen Variationen aus Ordnung und Chaos das Leben in seiner vielfältigsten Form erschaffen hat. Er ist dabei ein Wesen, das zu mächtig ist um selbst einzugreifen, in der Sorge, dass eine Intervention seinerseits das Gefüge dieser labilen Welt auseinanderzubrechen wagt. Dafür gibt es stattdessen seine Jünger, in astraler Stelle sogenannte Aionen, welche man in unserem Monseralmanach zu Teilen bereits finden kann, andererseits aber auch Sterbliche, die sich der Dualität von Ordnung und Chaos bewusst sind und versuchen diese im Einklang zu halten. Die Kmanthiken sind so ein Volk, die genau das versucht und so sehr bewusst in ihrem Mikrokosmos diese Schwelle zwischen den beiden Extremen auf einem Mittelwert zu halten.

Um einen Pleroma zu verehren wird nicht besonders viel benötigt, da in keiner der Schriften hervorgeht, dass dieser eine solche wünschen würde. Ebenso geht nirgendwo hervor, dass es jemals beispielsweise ein Kmanthike geschafft hätte mit dem Pleroma selbst zu sprechen, sehr wohl gibt es jedoch Legenden von Aionen, die in die Atejisümpfe kamen und dabei halfen ein großes Ungleichgewicht zu richten.

Insofern besteht der Glaube der Kmanthiken insbesondere in der Ausübung der Praxis, der Gleichstellung zwischen Ordnung und Chaos, die sich ein jeder, der im Stamm lebt, auch innigst verschreibt. Ein Bewusstsein für andere Götter gibt es dort nicht, da diese auch lediglich in ihrem Glauben ein Teil des Gefüges von Ordnung und Chaos sind, insofern werden auch andere in den Sümpfen mit anderen Weltansichten, solange sie das Ordnungs-Chaos-Gefüge nicht auseinanderbrechen, auch akzeptiert. Es gibt jedoch wenige, die es wagen, den Kmanthiken einen Besuch abzustatten, da diese nur mit wenig sinnvollen Dingen im Sumpf handeln können und auch sonst durch ihre eigene Sprache, welches allgemein als Kmanthi'ki bekannt ist, eine Sprachbarriere besitzen, die es erstmal zu überwinden gilt.

4. Vorstellung der wichtigen Charaktere in Vewend

Hier findet ihr die wichtigsten Charaktere in Vewend vor, die die Spielwelt beeinflussen und von meiner Seite aus „gesetzt“ werden. Natürlich kann man über alles sprechen, jedoch können diese und die Übernahme dieser wichtig für das weitere Spielgeschehen sein.

