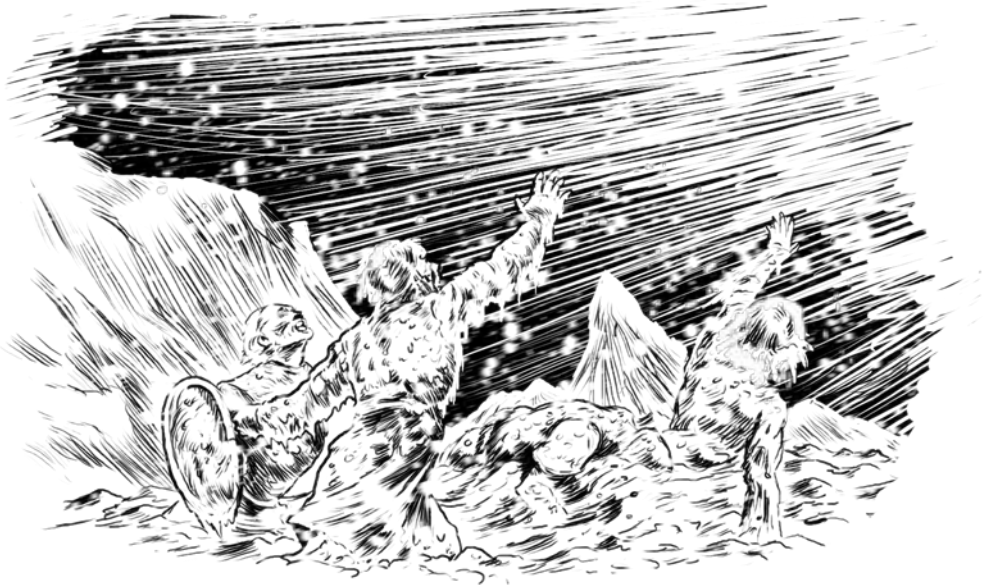


Sprichwörter des Nordens

„Freiheit kann nicht geschenkt, gefunden, gekauft oder geerbt werden – nur genommen.“

Die Hochebenen von Khor

Der äußerste Norden der Welt ist umgeben von einer endlosen eisbedeckten Hochebene. Dieses Land kennt keinen Wechsel der Jahreszeiten, keine vorbeifliegenden Tage. Hier oben gibt es nur die sechs Silbermonde des Sommertages und die sechs Silbermonde der Winternacht. Ein allgegenwärtiger Teppich aus Schnee und Eis liegt wie ein glattes Leichentuch über uralten Gletschern – den viele Meilen hohen Eis-Ahnen. Schneestürme umtosen die Nhir, enorme Tafelberge aus Eis. Einige Nhir gleiten windgetrieben langsam über die frostige Oberfläche der Gletscher. Am nördlichsten Punkt der Welt soll der größte Tafelberg, der Haelyudh Nhir – vielleicht der Ursprung aller anderen –, fest verankert ruhen. Doch nur die grauenvollen Qôroq Qôl wissen um seine Geheimnisse. Außer von Qôroq Qôl wird der höchste Norden nur noch von den kaum weniger gefürchteten Choár beansprucht.



Kein Raubtier oder Kriegsfürst ist auch nur annähernd so bedrohlich wie die Schnee- und Eisstürme, die mit tödlicher Regelmäßigkeit über die Gletscher fegen. Die Choár und Qôroq Qôl vermögen meist diesen Unwettern zu trotzen –

doch selbst sie fliehen vor dem gnadenlosen Sturm, den die Choár qi'Gad Tiliq – Mörderwind – oder qi'Gad – Mörder – nennen. Der qi'Gad kündigt sich durch einen Wirbel leicht schimmernder Wolken an. Seine Sturmböen können einen ausgewachsenen Qôroq Qôl Krieger davon tragen, der Hagel durchschlägt Knochen und verbrennt Fleisch! Nur stabile Eishöhlen oder Zauberei bieten Schutz. Glücklicherweise tritt der qi'Gad außerhalb gewisser Gegenden und Zeiten sehr selten auf. Die Winternacht birgt mit Dunkelheit, tosenden Stürmen und erbarmungsloser Kälte genug Gefahren, um nahezu jeder lebenden Seele selbst kürzeste Reisen zu verleiten. Die Sommertage sind leider kaum ungefährlicher. Reisende fallen – neben Raubtieren, Eingeborenen und dem Wetter – vor allem dem Schleichwasser und Sturmschläfern zum Opfer. Erstere sind reißende Bäche aus Schmelzwasser, die sich im Sommer unter einer dünnen Eisdecke bilden. Einbrechende Reisende oder Schlitten werden in eine eisige Tiefe fortgespült.

Bei Sturmschläfern soll es sich der Legende nach um die Überreste erfrorener Jäger oder Krieger handeln. Sie ruhen angeblich solange unter dem Schnee, bis sich eine passende Beute oder ein würdiger Gegner nähert. Dann durchbrechen sie ihr eisiges Gefängnis, um die Jagd zu vollenden, getrieben vom Nachhall eines einst großen Willens und der Ohnmacht hunderter verlorener Winter...

Mögliche Aspekte der Hochebenen von Klør

- ◆ Thron der Welt
- ◆ Eismutter
- ◆ Mannbrecher

Schriften des Nordens

Als die letzten Stunden des letzten Herrschers von Bhaltarien verstrichen waren, erhoben sich seine sieben Töchter vom Rand des Totenbettes. Die älteste und mächtigste, Yabme Aaka mit Namen, erhob Anspruch auf den Thron, doch sofort wandte sich der Zorn ihrer Schwestern gegen sie.

Während die Schwestern kämpften, versank die Stadt ringsum in Trümmern. Da brach der bhaltarische Großkanzler seinen heiligen Stab über ihnen: Yabme und ihre Schwestern wurden durch die entfesselten Gewalten in ihre Schlösser inmitten der königlichen Wälder geschleudert. Die uralten Wälder aber fielen in ewigen Winter und gewaltige Wände aus Eis hielten die Schwestern fortan gefangen...

Beginn der Saga der Sieben Schwestern, erzählt von Thulma, der Ältesten vom Stamme der Anguta, aufgezeichnet von Irmgör Weyd, Die Sagas der westlichen Stämme Band 1.

Iallerbrund

Südwestlich des Gerdersees liegt das alte Land Iallerbrund, umrahmt von der Arsali und den Nedderfaellen sowie den schwarzgrünen Baumriesen des Hodmimholts. Ein Flickenteppich aus Wäldchen und Gebüsch bedeckt die flache Steppe. Die nur hier wachsenden Feuereiben und Goldbirken überziehen Iallerbrund im Sommer mit einem flammenden Dach. Viele Sagen und Legenden ranken sich um diese Region, welche vor Urzeiten einst Heimat einer blühenden Nation gewesen sein soll. Heute wird sie von den meisten Völkern gefürchtet und gemieden.

Jäger, die sich manchmal hinein wagen, um den seltenen Riesenzobeln nachzustellen, berichten von merkwürdigen Erscheinungen: Die Nachtstraßen – Wege aus großen schwarzen Pflastersteinen – tauchen angeblich über Nacht aus dem mit Schnee oder Laub bedeckten Waldboden auf. Niemand weiß, wohin sie führen oder wer sie erbaute. Über die Grenzen Iallerbrunds hinaus bekannt ist der Totentanz: Auf einer großen, schwer zu findenden Waldlichtung erheben sich die Gebeine und Schatten der Toten – einige wandern angeblich quer durch den ganzen Norden hierher –, um die drei Tage des vollen Silbermonds mit ekstatischem Tanz und Gesang zu verbringen. Der Sage nach sollen hier sogar sterbliche Barden zum Tanz aufspielen oder um einen besonderen Preis wetteifern. Gefürchtet werden die Adled: Grau-braun bepelzte menschenähnliche Wesen mit langen Armen, die meist auf Handknöchel und Füße gestützt laufen, jedoch aufrecht kämpfen und axtähnliche Waffen führen! Adled sind schnelle, schmerzunempfindliche und ungemein grausame Menschenfresser. Sie hausen im Süden Iallerbrunds nahe der Nedderfaellen und verlassen dieses Gebiet glücklicherweise äußerst selten. An den Hängen der Nedderfaellen sind die Trolle Iallerbrunds zuhause: riesenhafte bärtige Männer, die sich in Mammutfelle hüllen. Ob ein Wesen Adled, Wolf, Fuchs, Ratte oder Mensch ist, ist ihnen gleich. Die Trolle leben meist allein oder in kleinen Familien. Die Schmiedekunst haben sie nie erlernt. Sich selbst nennen sie Yukinu Pasug. Im Gegensatz zu den Adled werden sie als bedächtig und wenig gewalttätig beschrieben. Sie gelten trotzdem als gefährlich, weil sie nur wenig über Menschen wissen, so dass sie mit einem unbedachten Klaps einem freundlich gesinnten Jäger glatt das Genick brechen können!

Mögliche Aspekte von Iallerbrund

- ◆ Altland
- ◆ Totenheim
- ◆ Singwald

