

# Willkommen in den Vergessenen Reichen

Die *Vergessenen Reiche* finden sich auf dem Kontinent Faerûn auf der Welt Abeir-Toril in einem unbekanntem, fernem Sonnensystem (und vermutlich in einem anderen Universum). Es ist eine phantastische, mystische Welt, die in vielen Aspekten den Büchern *Der Herr der Ringe* (J.R.R. Tolkien), *Darkover* (Marion Zimmer Bradley) und *Drachenbeinethron* (Ted Williams) ähnelt.

Abeir-Toril besitzt eine Sonne und einen Mond genannt *Selune*. Auf seiner Bahn folgen dem Mond einige kleiner, leuchtende Körper, die man die *Tränen von Selune* nennt. Was diese Tränen sind, ist unbekannt, aber sie erscheinen immer glitzernd und hell, sogar bei Neumond.

Die meiste Zeit war Faerûn von wilden Wäldern und unbesiedeltem Grasland bedeckt. Die menschliche Zivilisation ist immer noch etwas neues. Sogar die Gründung der ältesten menschlichen Städte am Binnenmeer oder von Tiefwasser, der größten Stadt im Norden, wurde von den ältesten, heute noch lebenden Elfen miterlebt.



## Ähnlich und doch so fremd...

Wissenschaft und Kultur in den Reichen sind auf der Stufe des späten Mittelalters. Stadtstaaten sind sehr häufig und einige Reiche

wachsen an, indem sie die Wildnis zurückdrängen und sich hinter einem König oder einer Führung versammeln. Die meisten Menschen verdienen ihren Lebensunterhalt mit Ackerbau, Viehzucht und Handwerk. Es gibt noch keine Feuerwaffen und keinen Buchdruck; die Armbrust ist die am weitesten entwickelte Waffe. Schwerter und schwer gepanzerte Ritter dominieren die Kriege, die nur allzu oft geführt werden. Literatur und die Suche nach Wissen sind auf dem Vormarsch. Der Reichtum und die Macht der Kaufleute wächst an, wenn neue Märkte und Ressourcen erschlossen werden.

Ein „normales“ Dorf zählt vielleicht 300 Seelen und jede Siedlung über 1.000 Bewohner (z.B. Dolchfurt) nennt man Stadt. Die größten Städte, wie Tiefwasser und Baldurs Tor an der Schwertküste oder Suzail in Cormyr, haben bis 100.000 Einwohner. Handwerkervereinigungen, Gilden und Zünfte haben in den Städten große Bedeutung. Meist gibt es eine besondere Schicht, die Adeligen, deren Rechte erblich sind und die in unterschiedlichem Maße an der politischen Macht teilhaben.

Und es gibt auch große Unterschiede zu unserer Welt: wilde Bestien und bössartige Humanoide wandern durch die Wildnis der Reiche. Ruinen von uralten Türmen und mächtigen Städten liegen verborgen im Unterholz, unter Sanddünen und Geröllhalden. Und es gibt *Magie*...

## Eine Rundreise

Die genaue Geographie von Faerûn ist den einfachen Leuten nicht bekannt. Sie wissen vielleicht noch, was in einem Umkreis von 100 km vor sich geht, aber kaum mehr. Die großen Reiche kennen aber die meisten: Cormyr, die wohl organisierte Erbmonarchie südlich der Talländer, Sembia, der Stadtstaat der Händler und Kaufleute, das ferne, östliche Aglarond, regiert von einer geheimnisvollen Hexe, der Simbul.

Die Westküste von Faerûn nennt sich die Schwertküste. Dort befinden sie die Städte Tiefwasser und, weiter südlich, Baldurs Tor. Die Region von Baldurs Tor nach Osten bis zu den Talländern nennt man auch die „Herzlande“, denn hier siedelten die Menschen zuerst. Der Nordwesten von Faerûn heißt „der Norden“ oder „die wilde Grenze“ genannt. Es ist ein Gebiet mit harschem Klima und wilder Natur, das kaum erschlossen und gering besiedelt ist. Die meisten Menschen hier leben in befestigten Städten,

denn Raubzüge von Orks oder Schlimmerem sind nicht selten. Östlich befindet sich die Anauroch, eine Ansammlung verschiedener Wüsten und Ödlande, die sich in den letzten 2000 Jahren ständig ausgedehnt hat.

Wiederum östlich liegt der Mondsee, ein kleines Binnenmeer, das im Süden mit dem Meer des Sternenregens verbunden ist. Südlich des Mondsees befinden sich die Talländer, eine fruchtbare Region kleiner Berge und bewaldeter Hügel, die zumeist landwirtschaftlich genutzt wird. Die einzelnen Täler (Dolchtal, Schattental, Nebeltal, etc.) sind politisch selbständig aber zumeist kaum organisiert. Südlich der Talländer liegen das Königreich Cormyr und Sembia. Um das Meer des Sternenregens herum findet man weitere unbekannte Länder und mächtige Reiche.



## Die Mächte

Die Bewohner der Reiche glauben an die Existenz mächtiger extra-planarer<sup>1</sup> Wesen, der sogenannten „Mächte“. In Faerûn sind die Mächte etwas sehr greifbares und ihre Existenz ist unbestreitbar. Nicht selten wandeln sie selbst in ihren sterblichen Stellvertretern (Avatare) durch die Reiche und greifen in das Schicksal der Sterblichen ein. Für jeden Aspekt der Wirklichkeit existiert eine Gottheit und niemand

<sup>1</sup> Wesen, die nicht von der materiellen Existenzebene (der normalen Welt) stammen.

findet es ungewöhnlich mehrere Mächte zugleich zu verehren. Die Zuständigkeit einer Macht für bestimmte Themen („Portfolio“) kann sich ändern, wenn z.B. eine Macht einen Teil des Portfolios verliert oder ein Gott getötet wird. Aber Götter können nur von Göttern getötet werden.

Die Mächte gewähren bestimmten Vertretern ihrer Anhänger die Fähigkeit, Zauber zu wirken, wenn diese in Gebeten darum bitten. Jeder Gott gewährt seinen Priestern dabei ganz charakteristische Zauber, so dass jede Priesterschaft eigene Fähigkeiten besitzt.

Die Mächte Faerûns ähneln in vielem dem Pantheon der Römer oder Griechen, wie er uns durch Sagen überliefert wurde: die Mächte streiten untereinander, kämpfen um die Macht und um die Gunst anderer Götter. Sie intrigieren, schmieden Ränke, spielen Streiche und vergnügen sich. Jede Gottheit verfolgt, ausgehend von ihrem Portfolio und ihrer Gesinnung, ihre eigenen Interessen und Ziele. So wird z.B. Oghma, der Gott des Wissens (neutral), stets besorgt sein, eine bestimmte Bibliothek oder ein einzigartiges Buch zu retten, während der Kriegsgott Tempus darauf bedacht ist, für gute und faire Schlachten zu sorgen. Die Mächte besitzen auch eine eigene Rangordnung, so daß z.B. Azuth, der Gott der Magier, der Göttin der Magie, Mystra, dient. Und über allen steht Ao, die Übermacht.

Wenn man zu einer neuen Reise aufbricht, betet man zu Lathander (Gott der Morgenröte und Neubeginn) oder zu Tymora (Göttin des Glücks). Ein Händler bittet Waukeen um eine glückliche Verhandlung und ein Dieb betet zu Mask für eine ruhige Hand. Torm der Wahrhaftige ist der Schutzgott der Paladine, Myrkul ist der Gott der Toten (und Untoten) und Bhaal der Herr der Meuchelmörder. Bauern und Hirten beten zu Chauntea, der Erdmutter, und bei einem Sturm bittet man Talos den Zerstörer um Vergebung.

Die Mächte sind im Gedächtnis der Menschen von Faerûn stets präsent und die meisten sind ihnen mit Namen und Bedeutung bekannt. Auch die Art und Weise, wie sich eine Macht den Sterblichen gegenüber präsentiert (z.B. Torm als Ritter und Myrkul als Totenschädel), ist Allgemeinwissen. Ein Bewohner der Reiche wird niemals „mein Gott“ oder „Gott sei Dank“ rufen, sondern stets „Große Mystra“, „Bei allen

Mächten“, „Beim Stab Azuths!“ oder „Tymora hab Dank!“.



### Die Kunst

Besonders begabte Wesen können die Fähigkeit erlangen, das Energiefeld, das ganz Faerûn durchdringt, für ihre Zwecke anzuzapfen und zu nutzen. Dies nennt man *arkane* Magie, oder auch einfach „die Kunst“. Je nach der Region, in der man sich gerade aufhält, ist Magie etwas allgemein bekanntes und beliebtes, oder etwas gefürchtetes, unheimliches. Daß es Magie gibt, bezweifelt jedoch niemand.

Eine Macht bestimmt das Wirken und den Zugang zur Magie: die Göttin Mystra. Jeder neue Zauber wird direkt oder indirekt von Mystra gewährt. Zu jeder Zeit gibt es einen menschlichen Magier, der als Statthalter Mystras auf Toril agiert: der Magister. Jeder Magister ist und war ein Zauberkundiger außergewöhnlicher Macht und von großem Einfluß, obwohl er sich selten in die Geschäfte der anderen Sterblichen einmischte.

Aber nicht jeder kann ein Zauberkundiger sein. Nur bestimmte Wesen, mit der richtigen Mischung von Weisheit, Talent und Intelligenz können die Beherrschung der Magie erlernen. Und einige verkraften es nicht und werden wahnsinnig dabei; sie ziehen sich in dunkle Türme in vergessenen Wüsten oder auf andere Existenzebenen zurück und werkeln an ihrem einzigen letztem Zauber. Andere werden besessen von der Suche nach ewigem Leben und werden schließlich zu lebenden Leichnamen, die in finsternen Gewölben auf den Tod warten.

Doch Magier haben die Geschichte und das Aussehen der Reiche wesentlich beeinflusst und viele der bekanntesten Persönlichkeiten Faerûns waren und sind Zauberer. Einige wenige von ihnen steigen in der Beherrschung der Kunst zu besonderer Meisterschaft auf. Diese ausgezeichneten Individuen haben die Macht, die Geschicke der Reiche zu verändern und werden oft zu Stellvertretern oder Champions der Mächte auf Toril. Von einigen kennt sogar das allgemeine Volk die Namen: die Simbul, Elminster aus Schattental, Hofmagier Vangerdahast von Cormyr, Khelben „Schwarzstab“ aus Tiefwasser oder Alustriel aus Silbrigmond.

### Leben in den Reichen

Die Jahre werden in den Reichen beim Namen genannt! Die *Rolle der Jahre* verzeichnet für jedes Jahr einen einzigartigen Namen, z.B. das Jahr des Prinzen (1357), das Jahr des Drachen oder das Jahr der nicht gezupften Harfe. Wenn eine Jahreszahl genannt wird, so handelt es sich meist um die *Taliser Zeitrechnung*. Deren Jahr 0 geht auf die Aufrichtung des Stehenden Steins in den Talländern zurück. Jedes Jahr hat 365 Tage und 12 Monate. Jeder Monat besitzt exakt 30 Tage und zwischen den Monaten sind 5 besondere Tage verteilt, wie z.B. Mittsommer, Hohernte und Mittwinter (s. Tabelle). Die Monate haben seit ihrer Einführung durch Harptos eindeutige Namen, wie Hammer für Januar und Flammleite für Juli. Die Bezeichnung „Woche“ und Namen für Tage existieren in den Reichen nicht. Es gibt auch kein „Wochenende“. Dafür unterteilt man den Monat in drei Abschnitte zu je 10 Tagen, die „Ritte“ oder „Zehntage“ genannt werden.

<b>1 Hammer (Januar)</b>
Mittwinter
<b>2 Alturiak (Februar)</b>
<b>3 Ches (März)</b>
<b>4 Tarsakh (April)</b>
Grüngras
<b>5 Mirtul (Mai)</b>
<b>6 Kythorn (Juni)</b>
<b>7 Flammleite (Juli)</b>
Mittsommer
<b>8 Eleasias. (August)</b>
<b>9 Eleint (September)</b>
Hohernte
<b>10 Marpenoth (Oktober)</b>
<b>11 Uktar (November)</b>
Mondfest
<b>12 Nachttal (Dezember)</b>

Eine kulturelle Besonderheit der Reiche sind die Abenteurergruppen. Es ist ganz normal, daß sich einzelne Wesen zu Gruppen zusammenschließen, um bestimmte Ziele zu erreichen oder einfach nur seltsame Abenteuer zu erleben. Im allgemeinen werden die Abenteurergruppen hoch geschätzt und werden gern von lokalen Herrschen oder mächtigen Einzelpersonen für gefährliche Aufgaben rekrutiert. Jede Gruppe hat einen eigenen, individuellen Namen und viele wurden im Laufe der Jahre durch ihre Taten über alle Reiche hinweg bekannt (oder gefürchtet), wie „Die Neun“, „Die Kumpanei der verrückten Abenteurer“ oder „Die Ritter von Myth Drannor“.

Viele Abenteurer trachten nach Reichtum oder Ruhm, andere nach Lebensverlängerung. Einzelne Abenteurer werden mit der Zeit mächtiger und mächtiger (sofern sie überleben) und können zu geschätzten oder gefürchteten Individuen aufsteigen. Dann können sie eigene Burgen bauen, Städte gründen und Reiche beherrschen. Manch ein Abenteurer ist schließlich sogar zum Halbgott aufgestiegen und hat nun seine eigenen Anhänger, die ihn verehren.

Außer den Abenteurergruppen gibt es noch die Söldnervereinigungen. Sehr bekannt sind z.B. die „Flammenden Fäuste“ aus Baldurs Tor, denen nahezu 1000 Söldner angehören. Diese Gruppen bestehen überwiegend aus erfahrenen Abenteurern und Kämpfern, die ihre Dienste gegen Bezahlung oder andere Entlohnung feil bieten. Dabei ist der Ethos der jeweiligen Söldnergruppe durchaus unterschiedlich.

### **Einflußreiche Gruppen**

In den Reichen gibt es eine Vielzahl von Gruppen und Vereinigungen, die teils offen, teils verdeckt ihre sehr unterschiedlichen Ziele verfolgen. Berüchtigt sind die *Zhentarim*, von ihren Feinden auch „das schwarze Netzwerk“ genannt. Es ist eine Vereinigung mehrheitlich böser Priester und Zauberer, die aus der Stadt Zhentilfeste am Mondsee kommandiert werden. Die *Zhentarim* nutzen jedes Mittel, das ihnen recht ist, um ihre Ziele zu erreichen: die Beherrschung der Herzlande durch politische, militärische und wirtschaftliche Macht. Die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass sich in nahezu jeder größeren Stadt einige Agenten der *Zhentarim* befinden.



Nicht so bekannt sind die *Harfner*, denn sie sind zwar keine Geheimorganisation aber bewegen sich lieber unerkannt. Unter dem Symbol von Harfe und Halbmond sind „Die, welche Harfe spielen“ eine Vereinigung neutraler und guter Abenteurer und Wesen. Vor allem Barden und Waldläufer finden sich in den Rängen der *Harfner*. Die *Harfner* glauben, dass man aus der Geschichte lernen (und sie daher kennen) muß. Sie kämpfen gegen Tyrannei und Unrecht. In ihrer Vergangenheit wurden die *Harfner* schon mehrfach zerstört und wieder gegründet. Viele mächtige Einzelpersonlichkeiten gehören zu den *Harfnern*.

Das *Grafenbündnis* ist eine Vereinigung mehrerer Städte aus dem Norden und Nordwesten der Reiche, unter ihnen Dolchfurt, Tiefwasser und Baldurs Tor. Dieses politische und militärische Bündnis soll die Verteidigung der Mitglieder gegen ihre Feinde (z.B. die *Zhentarim* oder den Drachenkult) verbessern. Zudem soll die politische und wirtschaftliche Stabilität der Region erhöht werden.

### **Geschichte**

Die Geschichte der Reiche liegt für die meisten ihrer Bewohner im Dunkeln. Nur wenige Sagenkundige, Barden und Herolde bemühen sich bewußt, die Geschichte aufzuzeichnen und zu bewahren. Dennoch gibt es mythische

Namen, an die sich jedes Kind in Faerûn erinnert, obwohl man meist nicht mehr weiß, warum eigentlich. So gab es wohl einst Nesseril, ein riesiger Reich, in dem die Menschen die Magie perfekt gezähmt hatte und fliegende Städte der Alltag waren. Es gab Cormanthor, später auch Myth Drannor, genannt, ein elfisches Reich nahe den heutigen Talländern. Es gab Eaerlann und Illefarn, Elfenreiche im Westen Faerûns, Ammerindar, das sagenumwobene Zwergenreich in den rauen Grauspitzbergen und Athalantar, das Königreich des Hirsches. Alle diese Reiche existieren in der „Jetztzeit“ (ca. 1350) nicht mehr. Und dies ist nur ein kleiner Teil der Länder, deren Namen keiner mehr kennt; daher der Name, die *vergessenen Reiche*.

Die gesamte menschliche Geschichte der Reiche zählt vielleicht 10.000 Jahre. Die „dokumentierte“ Geschichte reicht jedoch höchstens 1000 Jahre zurück, denn seit dieser Zeit wird Wissen in Klöstern und Bibliotheken gesammelt und Gruppen wie die Herolde oder die Harfner kümmern sich um ihren Erhalt. Cormyr, das mächtigste Königreich in Faerûn, ist ca. 1300 Jahre alt und die Geschichte von Tiefwasser reicht 900 Jahre zurück. Alaundo, der Seher, hat seine Prophezeiungen vor 1100 Jahren in Kerzenburg niedergeschrieben. Und noch jede seiner Prophezeiungen hat sich bewahrheitet.

Der Sage nach gab es vor Äonen die sogenannten Erschaffer, eine Rasse von gottgleicher Macht. Sie hatten die Technik und Magie gezähmt und beherrschten die gesamte Oberfläche von Toril. Sie erschufen viele der heute existierenden Wesen in Faerûn: die Zwerge, Elfen, Halblinge, Riesen und Gnome. Nachdem die Erschaffer sich in Bruderkriegen gegenseitig ausgelöscht hatten, kam die Zeit der „Ersten Blüte“, die Zeit der Elfen und Zwerge.

### **Andere Wesen**

Die Elfen von Faerûn sind ungefähr so groß wie Menschen, aber zarter und schmaler gebaut. Sie haben spitze Ohren und lange Finger und Zehen. Sie nennen sich selbst Tell'Quess oder einfach „das Volk“. Elfen werden älter als Menschen und Zwerge, im Durchschnitt 500 Jahre alt.

In Faerûn gibt es mehrere Arten von Elfen: die Goldelfen (oder Hochelfen) sind die ältesten und vornehmsten; sie haben meist braunes oder gold-blondes Haar und bronzene Haut. Sie

schaun mehr oder weniger auf die anderen Elfen herab und betrachten sich als die legitimen Herrscher und Führer. Die Mondelfen haben sehr helle bis silberne Haut und schwarze, ja teilweise sogar schwarzblaue Haare. Sie sind kontaktfreudiger als die restlichen Elfen und werden daher auch häufiger in Abenteurergruppen gesehen. Die meisten Halbelfen der Reiche stammen von Mondelfen ab. Die Waldelfen (auch Wildelfen genannt) sind das Gegenteil: sie sind scheu und vorsichtig; sie ziehen sich in die Dunkelheit der Wälder zurück und bleiben lieber unter sich. Waldelfen haben meist braune bis dunkelblonde Haare. Dann gibt es noch die Dunkelelfen (oder Drow), die sich vor langer Zeit unter Führung der bösen Spinnengottheit Lolth unter die Erde zurückzogen. Sie haben dunkle, fast schwarze Haut und hellblonde bis weiße Haare. Die meisten Dunkelelfen sind hinterlistig und böse und sie werden von anderen Elfen gemieden und bekämpft. Außerdem gibt es noch die Wasser- oder Meereselfen, die am Meeresgrund leben und Wasser atmen können.



Elfen schauen häufig auf alle anderen Wesen herab. Zwerge verachten sie und Menschen halten sie eine Gefahr, weil sie sich vermehren „wie die Tressym“<sup>2</sup>. Da die Elfen zuerst kamen, halten sie sich für die eigentlichen Besitzer allen Landes, das die Menschen nur von ihnen „geborgt“ haben. Zwar verehren Elfen manchmal die selben Götter wie die Menschen, aber sie besitzen auch einen eigenen Pantheon, die Seldarine. Corellon Larethian, der Begründer der elfischen Rassen und Gott der elfischen Hochmagie, ist der Hauptgott der Elfen.

<sup>2</sup> Tressym: geflügelte Katzen, in Faerûn sehr verbreitet.

Die meisten Elfen verspüren im Laufe ihres langen Lebens den sonderbaren Drang „hinauszuziehen“, in das fern über dem Meer gelegene Immertreff. Viele Elfen haben das in den letzten Jahrtausenden auch schon getan und viele Elfenreiche wurden so entvölkert. Die Elfen in Faerûn werden somit immer seltener, obwohl immer noch einige von ihnen zurückbleiben.



Zwerge werden durchschnittlich 250 Jahre alt. Sie sind kleiner als Menschen und größer als Halblinge, aber sehr stämmig gebaut, so daß sie manchmal fast so breit wie hoch sind. Sie leben am liebsten unter der Erde, in Stollen und Höhlen, die ihre begabten Steinmetze in die Berge Faerûns hineintreiben. Ganze Städte und Königreiche haben sie bereits unterirdisch errichtet. Nur wenige Zwerge wohnen in normalen Städten an der Erdoberfläche. Zwerge haben eine angeborene Vorliebe für Edelsteine und Metalle und für jede Tätigkeit die damit zu tun hat. Daher sind sie sehr gute Schmiede, exzellente Juweliere und erstklassige Waffenschmiede. Sie können aber auch mächtige Krieger sein, die mit ihren Streitaxten ihren Feinden das Fürchten lehren.

Zwerge sind oft schweigsam und machen einen mürrischen Eindruck; für sie sind Taten wichtiger als Worte. Von Elfen und Menschen halten Zwerge nicht viel. Elfen sind ihnen einfach zu fremd und Menschen zu jung und unerfahren. Trotzdem ziehen immer wieder auch Zwerge auf Abenteuer aus und schließen sich einer Gruppe an. Die Zwerge besitzen mächtige Götter, die über ihre Rasse wachen, allen voran Moradin, der Seelenschmied, und Dumathoin, der schweigsame Wächter.

Eine spezielle Art von Zwergen sind die Grauzwerge oder Duergar. Sie bewohnen die tiefsten Höhlen und untersten Ebenen im Unterreich von Faerûn und man sieht sie nur selten an der Oberfläche. Sie sind gewalttätig und böse und eine Gefahr für alles, was ihnen begegnet.

Noch viele andere Rassen bevölkern die Oberfläche (und das Innere) von Toril. Es gibt Echtenmenschen, Riesen, Gnome, Goblins, Trolle, Betrachter und nicht zuletzt: Drachen. Dies ist selbstverständlich und obwohl der Gedanke an Orks furchterregend ist, sind sie doch in Faerûn ganz natürlich.

### **Es geht weiter**

Und schließlich sind die Reiche ein Land der Abenteuer und daher für Abenteurer. Es ist eine Zeit für Helden, in der ein einziger Mensch reinen Herzens (oder mit einem mächtigen Artefakt) sich allein mächtigen Armeen entgegenstellen kann; wo ganze Legionen von dunklen Wesen ausgehoben und durch die Entscheidungen weniger besiegt werden können, wo Nationen sich erheben und fallen durch magische Kräfte, die einzelne Wesen beherrschen. Es ist eine Zeit, in der die Tapferen und die Glücklichen gewaltige Kräfte gewinnen und ihre Träume verwirklichen können.

