DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

WILLKOMMEN IM THRONTAL

DS4-KAMPAGNENSETTING FÜR SC ALLER STUFEN

VON SILVIA HERRMANN & SEBASTIAN RUPP

DUNGEONSLAYERS FANWERK

VORWORT

Der folgende „Mini-Quellenband“ stellt gewissermaßen den Auftakt zu einem – so Helia will ☺ – mehrteiligen *Hellweit*-Projekt dar. Angefangen hat das Ganze im Februar 2013 mit einer vagen Abenteueridee unsererseits und wir fanden, dass ein intrigenreiches Setting am besten dazu passen würde. Darum fiel die Schauplatz-Wahl auf eine natürlich begrenzte Ecke im *Arltum Nordek*, die wir auf den Namen *Throntal* tauften.

Ab diesem Zeitpunkt entwickelte unser ursprünglich simpler Ansatz, „irgendetwas daraus zu machen“, relativ schnell eine Art Eigenleben und uferte nach und nach immer weiter aus. Neben der **Caera-Box** erwies sich das **Slayerforum** als grandiose Inspirationsquelle – allen voran natürlich der virtuelle Ableger der Hellweiter Kronkriege (*Arltum-2-Vote*), aber auch Christian Kennigs Kampagne zum „Waldmark-Konflikt“. Mit der Zeit gelangten wir zu der Einsicht, dass „unser Baby“ erstmal ein bisschen fluffiges Drumherum vertragen könnte und das Ergebnis hast Du nun vor Augen…

Willkommen im Throntal ist in erster Linie als Einführung, Nachschlagewerk und Spielhilfe für SL gedacht, die sich an einzelnen Abenteuern oder gar einer Kampagne in einem hellwarischen Sandbox-Setting ausprobieren möchten. Bei Aufbau und Inhalt haben wir uns einerseits möglichst eng an der offiziellen Spielhilfe **Crimlak und das Dreiental** von Christian Kennig & Moritz Mehlem zu orientieren versucht. Ganz nebenbei wollten wir damit auch den Hut vor der (in unseren Augen) „Mutter aller Regionalbände“ ziehen und ein bisschen in Erinnerungen an die gute alte Zeit mit *Volo's Guides to the Realms* schwelgen.

Mit den spielbereiten Charakteren (*SC-2-Go*) haben wir ein kleines Goodie für die Spieler-Fraktion eingebaut. Der Hintergedanke dabei war, dass sich Hellweit eher weniger als Tummelplatz für eine typische Abenteurergruppe eignet: Welcher Bael würde schon einer aus allen Ecken Caeras dahergelaufenen Bande von Mietklingen vertrauen, wenn der eigene Nachbar dafür bekannt ist, alles und jeden zu bestechen? Als Helden taugen daher solche SC besser, deren Hintergrund sie von vornherein in die Nähe der Handlung rückt. Die Beispielcharaktere sind aber auch der Beweis dafür, dass man sich deswegen nicht unbedingt auf einheimische Nordeker beschränken muss. Und falls man sie nicht spielen möchte, kann der SL sie ja problemlos recyclen – zum Beispiel als NSC-Begleiter für seine Spieler.

Aber damit genug der langen Vorrede: Wir hoffen, schon bald auch ein Abenteuer im Throntal präsentieren zu können und wünschen bis dahin erstmal viel Spaß mit diesem Fanwerk!

Eismaid & bat, Mai 2013

INHALT

DAS THRONTAL 3

Geschichte des Throntals 3
Zeitleiste 4
Umgebungskarte 5
Geographie des Throntals 6
Sagen & Legenden 8
Gerüchtetabelle 9

DAS DORF CANTOR 10

Dorfkarte 10
Historischer Kontext 11
Orte & Persönlichkeiten 12
SC-2-Go: Teil 1 14

DIE VOGTEI FÄLLEN 15

Dorfkarte 15
Historischer Kontext 16
Orte & Persönlichkeiten 17
SC-2-Go: Teil 2 19

ANHANG: NSC-REGISTER 20

IMPRESSUM

Texte & Satz/Layout: Silvia „Eismaid“ Herrmann
Cover, Illustrationen & Karten: Sebastian „bat“ Rupp
Wappen: Christian Kennig

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte – nicht aber das Covermotiv, die Illustrationen, Karten und Logos – stehen mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender CC-Lizenz:
CC BY-NC-SA 3.0
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland

DAS THRONTAL

Im Südosten des Arltums Nordek, nahe der Grenze zu Fahlstepp, erstreckt sich zwischen den schützenden Flanken der *Nordeker Berge* und dem südlichen Ufer des *Arlbruc* ein „eingekesselter“ Landstrich, den man das Throntal nennt.

Das Throntal verfügt nur über eine nennenswerte Verbindung zur Außenwelt, nämlich die über *Teustringen* und *Kloster Gadmor* nach *Stolzenburg* führende *Königsstraße*. Gen Osten führt der namensgebende *Thronpass* durchs Gebirge zur Küste der *Innersee*, wo bei klarem Wetter die schemenhaften Gestade der Insel *Hohen Kron* erkennbar sind.

In politischer Hinsicht bildet das gesamte Throntal ein eigenes Baeltum, dessen Bael von der 500-Seelen-Siedlung *Cantor* aus über seine Ländereien gebietet. Das etwa halb so große Fischerdorf *Fällen* gehört ebenfalls zum Herrschaftsbereich des Bael von Cantor sowie eine ungefähr zwei Dutzend umfassende Anzahl im Tal verstreuter Gehöfte und Weiler.

Die Landschaft gleicht in vielerlei Hinsicht den Tannhügeln in den Freien Landen Caeras: Weite Teile des Tals werden von größeren und kleineren Forsten bedeckt, die reich an Wild sind und als Quelle für Nutzholz dienen. Entlang des im Gebirge entspringenden Flusses *Finella* wird Ackerbau betrieben, während die Einwohner von Fällen hauptsächlich vom Fischfang leben.

GESCHICHTE

Die durch Urkunden belegte Geschichte des Throntals beginnt mit der Gründung des geeinten Königreichs Hellweit unter **Ardor dem Löwen** im 8. Jahrhundert ND. Nach seinem Sieg über die Urgewalt namens Eismaid zog er durch das Tal und den Thronpass, um sich in der Festung *Ewgwacht* auf Hohen Kron krönen zu lassen. Der Reichsgründer verfügte, dass fortan alle Herrscher Hellweits diesen Weg beschreiten und an demselben Ort wie er den Thron besteigen sollten.

Dadurch verlieh er dem Throntal eine hohe strategische und auch symbolische Bedeutung, die seine Nachfolger in vertrauenswürdigen Händen wissen wollten. So überließ bereits Ardors Enkel **Arwyl der Fromme** die gesamte Region dem Klerus der Erdenmutter als Kronlehen. Für den Rest des Zeitalters der Dämmerung auch „Heiliges Tal“ genannt, wurde das Throntal über Jahrhunderte ein spirituelles Zentrum der alten Religion und ein beliebtes Pilgerziel für jeden gläubigen Hellwaren.

Mit dem Dämmerungsspalten und dem Götterfall verlor das „Heilige Tal“ jedoch innerhalb recht kurzer Zeit seine Bedeutung als Kultstätte. Die wenigen verbliebenen Diener der Erdenmutter wanderten schließlich nach *Ancyrion* aus und kehrten nie zurück...

Allerdings konnte sich kein König von Hellweit dazu entschließen, dieses Kronlehen dauerhaft in die Obhut eines Bael zu geben – man befürchtete, dass die Aussicht, sich dadurch zum Königsmacher aufzuschwingen, einfach zu verlockend sei. Darum blieb das Throntal für ein halbes Jahrtausend die „Spielwiese“ häufig wechselnder Herren (meist enge Vertraute oder nahe Verwandte des Königs), von denen ihm keiner seinen Stempel aufzudrücken vermochte.

Dies änderte sich erst, als anno 500 GF gormanische Truppen über die Innersee in Hellweit einfielen und durch den Thronpass ins Landesinnere zogen. Die Besatzer trafen im dünn besiedelten und unter der Regentschaft eines militärisch unerfahrenen Fürsten stehenden Throntal kaum auf Widerstand und brachten die Region rasch unter ihre Kontrolle. Auf der Anhöhe oberhalb des Thronwassers erbauten sie ein Kastell. Zu dessen Füßen lag ein großes Feldlager, aus dem später das Dorf Cantor entstehen sollte. Vier Jahrzehnte lang führte Gorma von dieser Basis aus Krieg gegen die Streitkräfte der Hellwaren, ehe sich die Großmacht geschlagen geben und aus Hellweit zurückziehen musste.

Nachdem die Gormanen endgültig vertrieben worden waren, hatte **Regentin Anora** ihre Lektion gelernt: Sie vergab das Throntal als Erblehen an den fähigen Kriegsherrn **Galvagin**, der das gormanische Kastell zur Trutzburg ausbaute. Das traditionell königstreue ***Haus Galvagin*** hat seither alle Baels von Cantor gestellt und gehört zu den mächtigsten Adelsfamilien in Nordek.

ZEITLEISTE

Jahr	Historisches Ereignis
714 ND	Der Sieg über die Eismaid eint die kriegerischen Stämme der Hellwaren unter einem ersten König, Ardor dem Löwen.
724 ND	Anlässlich seines zehnten Thronjubiläums erklärt Ardor I. den Zug durch den Thronpass zum Bestandteil des hellwarischen Krönungszeremoniells.
778 ND	Arwyl der Fromme, dritter König Hellweits, übergibt die von nun an auch als „Heiliges Tal“ bekannte Region dem Klerus der Erdenmutter.
802 ND	Die Priester weihen den Steinkreis von Cantor (auf dem Plateau oberhalb des Thronwassers, heutiger Standort der Burganlage).
~30 GF	Der letzte Hohepriester verlässt mit seinen Anhängern das „Heilige Tal“.
500 GF	Gorma fällt über die Innersee in Hellweit ein; Errichtung von Kastell Cantor.
540 GF	Ende des Krieges zwischen Gorma und Hellweit; Regentin Anora Loewester verleiht dem Kriegsherrn Galvagin das Baeltum Cantor als Erblehen.
1214 GF	Die Gegenwart.

UMGEBUNGSKARTE

GEOGRAPHIE

Hier finden sich Beschreibungen zu den Einträgen der Umgebungskarte.

Arlbruc

Die Fischbestände im größten Binnengewässer Hellweits bilden die Existenzgrundlage der Siedlungen am Ufer. Seit Ausbruch der Kronkriege jedoch sind der See und seine Ressourcen ein ständiger Zankapfel zwischen Fahlstepp und Nordek. Die Fischerdörfer *Brent*, *Fällen* und *Kassling* stehen deshalb seit Jahren regelmäßig im Fokus diverser Intrigen. Das reichsunmittelbare Eiland *Kronsteig* wäre völlig unbedeutend, wenn es nicht eine berüchtigte Haftanstalt für Zauberwirker beherbergen würde.

Cantor

Eine ausführliche Beschreibung der Ortschaft Cantor samt ihrer Bewohner beginnt auf Seite 10.

Drachenzwinge

Die Mauern dieser alten Festung sollen bald nach dem Sieg der Hellwaren über die Eismaid errichtet worden sein. Zwar mögen sich hier oberirdisch nur noch Ruinen finden, doch die darunter gelegenen Gewölbe sind in weitaus besserem Zustand. Das Verlies der Drachenzwinge wird seit geraumer Zeit von Fahlstepper Agenten unter der Führung von **Zorgan Drakow** (*KRZ 12*) als Versteck genutzt.

Fällen

Eine ausführliche Beschreibung des Fischerdorfs Fällen samt seiner Bewohner beginnt auf Seite 15.

DIE GEFÄNGNISINSEL

Obwohl nicht direkt im Throntal gelegen, verdient das auf der Insel Kronsteig im Arlbruc angesiedelte Magiergefängnis dennoch gesonderte Erwähnung. Die meisten Hellwaren hegen bekanntlich großes Misstrauen gegenüber allen Zauberwirkern, die keine Heilmagie praktizieren (**AvC**, S. 47 & 91). Hexenjagden und Prozesse gegen (vermeintliche) Schwarzmagier gehören daher zum Alltag der hellwarischen Helia-Kirche. Während früher jeder verurteilte Zauberwirker einfach hingerichtet wurde, ließ der für seinen Reformwillen bekannte **König Arend II.** die Gesetzgebung lockern und erklärte Kronsteig 893 GF zur „Gefängnisinsel“ für Magieanwender. Die Todesstrafe wird seither nur noch dann verhängt, wenn der ZAW als gemeingefährlich eingeschätzt wird. Langer Rede kurzer Sinn: Sollten sich unter den SC Zauberer oder gar Schwarzmagier befinden, täten diese gut daran, sich bedeckt zu halten. Ansonsten könnten sie schon sehr bald in die Fänge der hellwarischen Inquisition geraten und/oder in einer Zelle auf Kronsteig landen!

Finella

Die von klaren Quellen in den Nordeker Bergen gespeiste Finella ist die Lebensader des Throntals. In den fruchtbaren Flussauen wird Ackerbau betrieben, vor allem am waldarmen Ostufer nördlich des Thronpasses. Laut einer alten Sage erhielt der Fluss seinen Namen nach einem tragischen Unglück: Auf der Krönungsreise von **Argus dem Stolzen**, Sohn und Nachfolger des Löwen, fiel seine Braut Finella ins Wasser und ertrank. Der so jäh verstorbenen Prinzessin zum Gedenken benannte man den Wasserlauf nach ihr. Finella ist die bekannteste Sagengestalt des Throntals und ihr trauriges Schicksal wird gleich in mehreren heimischen Erzählungen verarbeitet.

Jagdrevier

Der domestizierte Forst zwischen Cantor und Fällen wird als privater Jagdgrund der einheimischen Aristokratie genutzt. Das Haus Galvagin finanziert seit Jahrhunderten eine kleine Gruppe von Jagdaufsehern, die für die Hege des Waldes und des dortigen Wildes zuständig sind.

Istari Nimlian
(Elfische Zauberwirkerin)

Der zwergische **Forstmeister Fennex** (SPÄ 5) steht bereits seit drei Dekaden beim Bael von Cantor in Lohn und Brot. Bei der Erfüllung seiner Pflichten gehen ihm einige menschliche Förster (SPÄ 2) zur Hand. Das Forsthaus, in dem er mit seinen Gehilfen lebt und wo er manchmal auch Jagdgesellschaften aufnimmt, wird *Fennex' Hain* genannt.

Königsstraße

Obwohl die zwischen Stolzenburg und Cantor verlaufende Königsstraße schon seit den Tagen der Reichgründung existiert, wurde sie erst im 6. Jahrhundert GF zum befestigten Handelsweg ausgebaut. Die Baels von Cantor aus dem Haus Galvagin ließen irgendwann zusätzlich eine Verlängerung bis Fällen bauen.

Thronpass

Der Thronpass – im Volksmund auch als *Prinzenpforte* bekannt – führt aus dem Throntal zur Küste der Innersee.

Thronwasser

Das Thronwasser entspringt den westlichen Nordeker Bergen und mündet unweit von Cantor in die Finella.

Wargenwald

Als Wargenwald wird das von der Finella durchflossene Waldgebiet im südlichen Throntal bezeichnet. Im Gegensatz zum Jagdrevier ist der Wargenwald ziemlich urwüchsig und bietet einer Vielzahl wilder Tiere – hauptsächlich Wölfen – eine von den Menschen gemiedene Heimat. Dem schlechten Ruf des Wargenwaldes zum Trotz hat sich nach der Zerstörung von *Crysantell* im Nachtfeuerkrieg vor 60 Jahren ein Elfenclan* dort niedergelassen, der von einer Magierin, **Istari Nimlian**** (Zau 10), angeführt wird. Die konkrete Lage von *Lun-Lamas* (elfisch: Lichtung im Nebel) ist kaum jemandem bekannt. Ganz in der Nähe des Weilers befindet sich jedenfalls ein ***Portalkreis von Aldomer*** (**AvC**, S. 145 f.), der den Elfen einst die Flucht aus ihrer früheren Heimat im *Albenwald* ermöglichte. Danach wurde das Tor von ihnen auf magische Weise „verschlüsselt", um Überraschungsbesuche ungebetener Gäste zu verhindern.

---

*: *Alle elfischen Einwohner des Wargenwaldes werden regeltechnisch zur Kultur der Waldelfen* (**AvC**, S. 26 f.) *gerechnet und genießen politische Autonomie innerhalb des Baeltums Cantor.*

**: Istari (elfisch: Magiekundige/-r) *ist kein Bestandteil ihres Namens, sondern Nimlians Titel. Er unterstreicht ihre Funktion als ranghöchste Zauberwirkerin von Lun-Lamas.*

SAGEN & LEGENDEN

Der Fluch des Weißen Drachen

Es existieren zwar keine historisch gesicherten Fakten über den Ursprung der Drachenzwinge, aber in der heimischen Sagenwelt erzählt man sich Folgendes:

Auf dem Höhepunkt des Krieges gegen die Horden der Eismaid fand genau an dieser Stelle ein Gefecht zwischen dem Urdrachen Frostschmerz und den Elite-Kriegern Ardors statt. Todesmutig stellten sich die edlen Recken dem Untier zum Kampf, wider Erwarten war es jedoch nicht dessen eisiger Odem, der ihnen zum Verhängnis wurde: Ein Verräter in den eigenen Reihen soll ihren Untergang besiegelt haben. Und der *Fluch des Weißen Drachen* war geboren...

Die später dort errichtete Festung stand von Anfang an unter keinem guten Stern. Schon bei den Bauarbeiten ereigneten sich mysteriöse Todesfälle. Die Burganlage wurde denn auch nur wenige Generationen lang bewohnt, ehe es zur epischen Katastrophe kam, die ein ganzes Adelsgeschlecht dahinraffte.

Der Herr der Wölfe

Die eher sinistere Gestalt des sogenannten Wargenmanns entspringt einer klassischen Werwolf-Legende. Dieser Wolfsmensch soll die Wölfe des Waldes nach Belieben befehligen können. Man mag das als Ammenmärchen abtun, aber viele Throntaler sind sich da nicht so sicher.

Die Seejungfer

Einst schickte der Hochkönig von Ruyd Dorain dem Sohn des Löwen seine geliebte Tochter als Braut...

– Beginn der Ballade „Die Seejungfer“

Zu Lebzeiten, Mitte des 8. Jahrhunderts ND, war Finella von Ancyrion mit dem hellwarischen Prinzen Argus verlobt. Die feierliche Hochzeit der zwei Königskinder sollte im Zuge von Argus' Krönung auf Hohen Kron stattfinden. Doch dazu kam es nicht mehr, da Finella unterwegs in den Fluten des später nach ihr benannten Flusses den Tod fand.

Die genauen Umstände des Ereignisses konnten nicht geklärt werden, so dass neben einem Unfall auch Mord und sogar Selbstmord in Betracht gezogen wurden. Ebenso zahlreich sind die Märchen über Finellas angebliches Nach-„Leben“ entweder als rachsüchtiger Geist, mildtätige Schutzheilige des Flusses oder launische Wassernymphe.

Die Priester der Erdenmutter, die durch Argus' Sohn zu „Besitzern“ des Throntals wurden, förderten jedenfalls die Verbreitung der bis dato kursierenden Legende der Seejungfer: Im Angesicht des Todes rief sie die Erdenmutter um Hilfe an, die sie „eins mit dem Wasser“ werden ließ. Und so herrscht Finella von ihrer *Jungferngrotte* genannten Residenz aus auf ewig über die Gewässer des Throntals.

GERÜCHTETABELLE

W20	Gerüchte im Throntal
1	Beim Tod der Baelin vor fünf Jahren ging es nicht mit rechten Dingen zu: Sie wurde vergiftet (**PW:12** -> Auftragsmörder aus Caernos; **13+** -> Gilde der Skorpione).
2	Brankas und Fennex' Onkel brach vor mehr als 50 Jahren mitsamt der magischen Waffe seines Vaters zur Drachenzwinge auf und gilt seitdem als verschollen.
3	Der Arl von Nordek will seine blutjunge Nichte Anora Galvagin mit einem fremdländischen Prinzen (**PW:8** -> aus Hars'Nafur; **9+** -> aus Vandria) verloben.
4	Seit Beginn der Kronkriege ist der Schmuggel über den Arlbruc deutlich angestiegen. Kassling soll eine richtige Piraten- und Schmugglerhochburg geworden sein.
5	Im Jagdrevier verbirgt sich ein von Kronsteig entflohener ZAW (**PW:10** -> „Dämonenmeister"; **11+** -> „Totenbeschwörer"), der auf Rache an seinen Häschern sinnt.
6	Pah, von wegen *Herr der Wölfe* – dieser Wargenmann ist doch bloß eine Erfindung der Elfen, um abergläubische Holzfäller und Jäger von „ihrem" Wald fernzuhalten!
7	Das neutrale Verhältnis zwischen dem Baeltum und der Waldelfen-Enklave droht zu kippen, weil Bael Gawen die Steuerfreiheit von Lun-Lamas aufzuheben gedenkt.
8	Zwischen den Fischern Herlen und Noldor herrscht böses Blut, weil Noldor im vorletzten Herbst angeblich das Boot seines Konkurrenten Herlen sabotiert hat.
9	Elwena Gormann ist hübsch und vor allem reich genug, um sich einen Edelmann zu angeln, aber sie scheint es mit der Ehe trotzdem nicht sonderlich eilig zu haben...
10	Vater Gildas trägt sich mit dem Gedanken, das Priesteramt demnächst an den Nagel zu hängen und sich auf seine alten Tage ins Kloster Gadmor zurückzuziehen.
11	Torm Färinger war bis vor ca. 10 Jahren für den Schutz einer einflussreichen Persönlichkeit im Arltum Nordek verantwortlich (**PW:12** -> Aristokrat; **13+** -> Geistlicher).
12	Man sagt, dass die vier Arls im Frühjahr ein Treffen auf der Ebene der Hellen Weiten anberaumt haben und dafür neue Truppen ausgehoben werden sollen.
13	Vogt Gareth Baelson ist ein wichtiger Berater seines adligen Halbbruders (**PW:10** -> guter Ratgeber; **11+** -> führt Böses im Schilde/nutzt das brüderliche Vertrauen aus).
14	Für die Anhänger des Hauses Loewester besetzt Ardor Galvagin Rang 2 der hellwarischen Thronfolge, weil sein Onkel, der Arl von Nordek, bislang keinen Erben hat.
15	Die Fällenser Hefrach-Priesterin Freydis Sturmwoge war früher die Geliebte von Vogt Gareth Baelson (**PW:4** -> Trennung im Guten; **5+** -> verabscheut ihn jetzt).
16	Im Throntal scheint ein Feuerteufel sein Unwesen zu treiben: Innerhalb kurzer Zeit sind mindestens drei isolierte Gehöfte in Flammen aufgegangen!
17	Die Anführerin der Waldelfen ist eine mächtige Zauberwirkerin: Mit ihrer Magie sorgt sie dafür, dass niemand gegen ihren Willen den Weg nach Lun-Lamas findet.
18	Krämer Karfunkel versteht sich auf die Himmelskunde. Er hat schon so manches Ereignis in den Sternen gelesen bzw. (**PW:4** -> falsch; **5+** -> richtig) vorausgedeutet.
19	Der Händler Welwyn starb vergangenes Jahr bei einem Überfall zwischen Teustringen und Cantor (**PW:8** -> Monsterbande; **9+** -> Strauchdiebe/Wegelagerer).
20	Die Witwe Welwyn ist gar nicht wirklich verwitwet – ihr Mann hat sie für ein leichtes Mädchen aus Seedorf verlassen und ist folglich für sie „gestorben"...

DAS DORF CANTOR

Die größte Siedlung des Throntals liegt am Südufer des Thronwassers, wo eine Fährstation den Fluss leicht passierbar macht. Cantor ist ein in jeder Hinsicht landestypisch anmutendes Dorf: Insgesamt etwa 100 schlichte Gebäude gruppieren sich um einen zentralen Platz mit Helia-Kirche im gormanischen Stil. Jenseits des Ortskerns schließen sich von Ackerland und Weideflächen umgebene Bauernhöfe an, während das Dorfpanorama vom weithin sichtbaren Burgberg überragt wird.

Blickt man nach Südosten, so zeichnet sich der wilde Wargenwald ab. Dahinter wiederum türmt sich die Silhouette der Nordeker Berge auf.

Gegenwärtig nennen gut 500 Personen das Dorf ihre Heimat, wobei Menschen (*Nordeker*) die Mehrheit ausmachen; daneben gibt es eine etwa 50-köpfige Minderheit von Halblingen (*Feldler*). Elfen, Gnome und Zwerge sind in Cantor nur vereinzelt oder in sehr kleinen Gruppen (max. W20/2 Personen) anzutreffen.

HISTORISCHER KONTEXT

In seiner heutigen Form – soll heißen: als permanente und autark funktionsfähige Siedlung – ist Cantor die einzige Ortschaft gormanischen Ursprungs, die im Hellweit der Gegenwart fortbesteht. Ganz und gar eine ursprünglich gormanische Gründung ist das Dorf trotzdem nicht.

Als die Priester der Erdenmutter gegen Ende des 8. Jahrhunderts ND das „Heilige Tal“ zu besiedeln begannen, wählten sie das Plateau, auf dem sich nun Caer Cantor erhebt, als Standort für die größte und „öffentlichste“ ihrer Kultstätten. So wurde der ***Steinkreis von Cantor*** 802 ND geweiht. Das Heiligtum entwickelte sich schnell zum bedeutendsten Wallfahrtsort in Hellweit. Daher hielten sich bis zum Ende des 2. Zeitalters immer viele Menschen hier auf, obwohl nur wenige davon ortsansässig waren.

Nach Anbruch der Zeit des Zwists verschwanden die Anhänger der alten Religion und das Tal verwaiste zusehends. Der Steinkreis zerfiel und die kleine Anzahl dauerhafter Talbewohner verteilte sich auf alleinstehende Gehöfte und entlegene Hütten in der Wildnis.

Die adligen Herren bzw. Herrinnen des Tals führten den damit zusammenhängenden Titel mit sehr wenigen Ausnahmen ausschließlich nominell. Der Großteil von ihnen setzte kaum jemals einen Fuß hierher – stattdessen residierte man auf komfortablen Landsitzen oder eben gleich am Königshof zu Stolzenburg.

Als die Gormanen das Throntal im Jahr 500 GF besetzten, errichteten sie an der Stelle des verfallenen Steinkreises von Cantor ein Kastell und ein großes Feldlager zu dessen Füßen. Im Verlauf der 40-jährigen Besatzungszeit wurde jener Stützpunkt nach und nach auch um ein paar nicht-militärische Bauten erweitert: So datieren neben den Grundfesten der Burg (**1**) auch die Helia-Kirche (**2**), das Gasthaus (**3**) und die Fährstation (**5**) in die erste Hälfte des 6. Jahrhunderts GF.

Anora Loewester
(Regentin von Hellweit um 540 GF)

Anora Loewester, die das gegen Gorma rebellierende Königreich für ihren unmündigen Neffen regierte, trug 539 GF den Krieg ins Herz der Besatzungszone: Sie beauftragte den Kriegsherrn Galvagin, das Throntal zurückzuerobern. Als dieses Ziel binnen Jahresfrist erreicht wurde, entlohnte sie den Ritter, indem sie ihn zum Bael von Cantor erhob.

Nach dem Rückzug Gormas „lockte“ der neue Landesherr gezielt Bauernfamilien und begabte Handwerker nach Cantor,

indem er ihnen günstigere Arbeits- und Lebensbedingungen als anderswo schuf. In der Folge wuchs Cantor innerhalb weniger Jahrzehnte zu einer bis heute florierenden Gemeinde an, in der das kulturelle und politische Herz des Baeltums schlägt.

ORTE & PERSÖNLICHKEITEN

1 ***Caer Cantor***

Dieses altehrwürdige Gemäuer dient als Regierungs- und Wohnsitz des Landesherrn. Hier lebt der amtierende Bael von Cantor, **Gawen Galvagin** (KRI 5), mit seiner Familie. Er war bis zu ihrem Tod vor fünf Jahren mit einer Tochter des letzten Königs von Hellweit verheiratet. Ihre gemeinsamen Kinder sind der nunmehr 15-jährige **Ardor** und dessen vor 12 Jahren geborene Schwester **Anora**, die nach Regentin Anora Loewester benannt wurde.

2 ***Helia-Kirche***

Der einzige Sakralbau des Dorfes ist der Göttin des Lichts geweiht. Es handelt sich um ein typisches Heliahaus im gormanischen Stil (**AvC**, S. 68). Im Gegensatz zu den meisten anderen Gebäuden jener Art in Hellweit wurde diese Kirche tatsächlich von den Gormanen errichtet. Die Bewohner von Cantor sind stolz auf dieses Erbe und halten das geschichtsträchtige Bauwerk in besonderen Ehren. Dem örtlichen Klerus steht ein weiser Priester von gut 60 Jahren namens **Vater Gildas** (Hei 8) vor. Er pflegt enge Kontakte nach Kloster Gadmor, wo er einst ausgebildet wurde.

3 ***Gasthaus Königsruh***

Nomen est omen: Unter diesem Dach haben sich im Laufe der Jahrhunderte tatsächlich schon viele erlauchte Häupter zur Ruhe gebettet. Ein König war jedoch nicht darunter und auch keine Königin, weil derart hoher Besuch dann doch auf der Burg beherbergt wurde. Nichtsdestotrotz ist das Gasthaus von Cantor eine recht noble Adresse mit gutem Service, erlesener Auswahl an Speisen und Getränken sowie einem hauseigenen *Barden* (**RvC**, S. 43). Der Hausherr **Erling Ruhstett**, ein Feldler, kassiert auch entsprechend saftige Preise (25 KM je Mahlzeit, 1 GM pro Übernachtung), aber der Mangel an Alternativen sorgt dafür, dass das „Königsruh“ von Händlern und Reisenden aller Art frequentiert wird.

4 ***Gormanns Mühle***

Die alteingesessene Gormann-Sippe gehört zu den Nachfahren des gormanischen Statthalters, der 540 GF in der Schlacht um Cantor fiel. Seine Gemahlin übergab das Kastell den siegreichen Hellwaren und erhielt für sich und ihre Kinder jenes Stück Land, auf dem nun die Mühle steht. Derzeitiges Oberhaupt der wohlhabenden Familie ist der **Müllermeister Oswald**. Die 18-jährige **Elwena Gormann** ist sein einziges Kind und gilt als beste Partie des Throntals. Was (noch) niemand weiß: Hinter ihrer naiven Fassade verbirgt sich eine junge Frau mit klugem Kopf – und magischer Begabung!*

*: *Elwena Gormann* (Zau 1) *beherrscht den Zauberspruch* Duftnote, *den sie – eher unterbewusst als gezielt – dazu einsetzt, um ihre Umgebung subtil zu beeinflussen. Sie ist schließlich nicht ohne Grund jedermanns Liebling!*

5 ***Fährmann***

Die einst von den Gormanen eingerichtete Fährstation ist der einzige offizielle Weg hinein nach Cantor. **Torm Färinger** setzt mit seinem mächtigen Floß Händler und Reisende samt Last- und Reittieren sowie Vehikeln von einer Uferseite des Thronwassers zur anderen über – Kostenpunkt: 1 SM pro Bein, 2 SM pro Rad; die Preise sind generell nicht verhandelbar, da sie einen vom Bael erhobenen Wegzoll beinhalten! (Einheimische fahren dagegen gratis, weil sie dem Bael Steuern zahlen.) Torm war früher übrigens als *Leibwächter* (**RvC**, S. 45) tätig und kann sich im Notfall durchaus seiner Haut erwehren!

6 ***Lagerhäuser***

Drei Lagerhäuser im Besitz des Bael von Cantor, worin man Stauraum für diverse Dinge anmieten kann. Hier gibt es nichts, was für Abenteurer von Interesse sein könnte – oder etwa doch?!

ELFISCHE HANDELSWAREN

Die Elfen aus dem Wargenwald leben zwar gemeinhin eher zurückgezogen, aber einige von ihnen verlassen Lun-Lamas einmal pro Monat, um im Dorf Handel zu treiben. Dies geschieht immer am „Großen Markttag zu Cantor", dem ersten Abendlang jedes Monats von Frühling bis Herbst. Das Sortiment der elfischen Händler umfasst nur eine recht schmale, aber exquisite Auswahl an Gütern, die allesamt in der kleinen Gemeinschaft produziert werden:

- Elfische Roben und Rüstzeug
- Elfischer Wein
- Fernkampfwaffen / Munition
- Heilkräuter (**RvC**, S. 36–40)
- Diverse Alchemie-Erzeugnisse & evtl. mag. Dienstleistungen (SL-Entscheid)

7 ***Welwyns Allerlei* (🏠: K)**

Dieser aufgeräumte und gut sortierte Laden wird von der **Witwe Welwyn** geführt. Die *Kauffrau* (**RvC**, S. 45) hat ihren Mann früh verloren und führt das von ihm geerbte Unternehmen seitdem selbständig. Viele Leute im Dorf sagen, dass so eine nette Person nicht für den Rest ihres Lebens einsam bleiben sollte, weil sie gerade erst Mitte 30 ist. Die Witwe jedoch gibt eine patente Geschäftsführerin ab und findet Gefallen daran, Herrin über ihr eigenes kleines Reich zu sein. „Welwyns Allerlei" führt Gemischtwaren aller Art zum Listenpreis (**DS4**, S. 78–80), zudem Waffen aus Holz, nichtmetallisches Rüstzeug und Kleidung aus Leder, Leinen oder Wolle (**RvC**, S. 28).

8 ***Brankas Schmiede* (🏠: K/Z)**

Die Zwergin **Branka Gilduum** kann als eine Art lokale Berühmtheit bezeichnet werden, weil sie die besten Schmiedearbeiten im Throntal anfertigt. Sie ist, wie ihr Bruder Fennex (vgl. S. 7), in der menschlichen Kultur von Nordek aufgewachsen und freut sich deshalb ganz besonders, wenn sich mal ein „echter" Zwerg nach Cantor verirrt.* Branka verkauft gängige Metallrüstungen und -waffen zum Listenpreis (siehe **DS4**, S. 80); auf Bestellung und zzgl. 50% Aufpreis schmiedet sie auch exotische oder in hiesigen Gefilden unübliche Waffen wie Degen oder Zwergenäxte.**

*: *Branka und Fennex sind Enkelkinder eines abenteuerlustigen Bergzwergs aus Eisenhall im Osten der Freien Lande, der als Söldner nach Hellweit kam. Einige Zeit später heiratete er eine Zwergin, deren Familie mit den Gormanen ins Throntal gezogen, aber nicht wieder mit ihnen abgerückt war.*

**: *Handwerk: Rüstungs-/Waffenschmied III.*

SC-2-GO: TEIL 1

TERRIC EIDENN
MÄNNLICHER AENSTEINER, KRI 1

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

25	14+1	8	4,5	15	12
	Kettenpanzer, ggf. Parade		L-0,5	Bihänder WB+3, I-2, GA-4	Ae. Kurzbogen WB+1

Talente

Brutaler Hieb I[K], Einstecker I, Kämpfer I, Parade I[K], Wahrnehmung I[K]

Ausrüstung

Aensteiner Kurzbogen[K], Bihänder, brauner Wollkapuzenumhang[K], Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Holzschnitzfigur (Ross)[K], Kettenpanzer, 10x Lynzblatt[K], Rucksack, Wasserschlauch

K = *Kulturausrüstung bzw. -talent.*

Kurzcharakteristik:

Ein meist in sich gekehrter Bursche, der zweckrational zu handeln pflegt; naives Gutmenschentum liegt ihm weniger.

SC-Hintergrund:

Mit nahezu 18 Jahren ist Terric Eidenn der älteste Ritteranwärter in Caer Cantor. Obwohl er dem Baelsgeschlecht von Waldmark angehört, hat Terric fast sein halbes Leben im Throntal verbracht. Die ständig zwischen Aenstein und Nordek schwankende Loyalität seines Hauses ist ihm suspekt: Zwar macht er sich eigentlich nichts aus Politik, aber die Intrigen der Kronkriege hält er für einen Missstand, der baldmöglichst – notfalls mit Gewalt – beendet werden sollte.

VALINE VON VEILAR
WEIBLICHER VANDRIANER, KRI 1

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	2

22	15	7	4	15	
	Lederrüstzeug, Holzschild			Langschwert WB+3, GA-1	

Talente

Bildung I[K], Blocker I, Diener des Lichts I[K], Kämpfer I, Waffenkenner: Langschwerter I[K]

Ausrüstung

Beigegefärbter Lederpanzer[K] & Lederschienen, blauer Leinenumhang[K], Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Helia-Amulett[K], Holzschild, Langschwert[K], 2x Lynzblatt, Rucksack, Wasserschlauch

K = *Kulturausrüstung bzw. -talent.*

Kurzcharakteristik:

Engagiert und hilfsbereit, neigt aber zu Schwarz-Weiß-Denken; hält das Feudalwesen Hellweits für reformbedürftig.

SC-Hintergrund:

Valine ist eine 16-jährige Vandrianerin von edler Herkunft: Als Nichte des Barons von Veilar erhielt sie eine standesgemäße Erziehung sowie Unterricht im Schwertkampf. Da ihre Tante, die Baronin, eine gebürtige Nordekerin ist, wurde Valine vor ca. vier Jahren zur Knappenausbildung nach Caer Cantor geschickt. Sie hofft auf eine glorreiche Zukunft als Streiterin des Lichts im Dienste Helias und wartet auf eine Chance, sich erstmal ihren Ritterschlag zu verdienen.

DIE VOGTEI FÄLLEN

Das von einem Sturmturm des Hefrach gekrönte Fischerdorf am südlichen Ufer des Arlbruc trägt seinen Namen vermutlich wegen dem *Nixenfall*, mit dem die Finella laut rauschend über die Klippe stürzt und dann in den See mündet. Unterhalb davon eröffnet sich in der Gischt eines hauchfeinen Nebels ein natürliches Hafenbecken, das von einheimischen Fischerbooten und auswärtigen Handelskoggen angelaufen wird. Der Fischfang und der Warenaustausch über den See bestimmen den Alltag der Fällenser.

Die Bevölkerungszahl beträgt etwa 220 Personen. Das Flair des Dorfes ist weitaus weniger „hochherrschaftlich“ als in Cantor – stattdessen herrscht hier deutlich mehr Kommen und Gehen.

Fällen ist dem Baeltum Cantor als selbständig verwaltete Vogtei angegliedert. Der amtierende Vogt wird infolge seiner nur teilweise blaublütigen Abkunft fast als „einer von uns“ angesehen, während der Bael selbst das Fischerdorf nur ein paar Mal im Jahr besucht.

HISTORISCHER KONTEXT

Die ersten Spuren der Besiedlung von Fällen lassen sich in der Zeit finden, als die Priester der Erdenmutter im Throntal etwa seit zwei Generationen sesshaft geworden waren. Im Reisebericht eines frühen Wallfahrers, der wie durch ein Wunder über all diese Jahrhunderte in der großen Varos-Bibliothek zu Stolzenburg erhalten blieb, steht zu lesen:

„... Doch nirgendwo im Heiligen Tal tat sich mir die majestätische Größe unserer aller Göttin und Mutter so unmittelbar auf wie dort, wo der Fluss das Seeufer erreicht. Welch Anblick, wenn im Weiler beim Wasserfall der Blick in die Weiten des Nordens schweift!“

– Anonymes Pilger-Tagebuch (um 860 ND)

Höchstwahrscheinlich wurde jener von Priestern bewohnte Weiler zur Wüstung, als die Zeitenwende des Dämmerungsspaltens dem „Heiligen Tal“ den Garaus machte.

Infolge der Reorganisation des Tals als Baeltum ließen sich dann wohl um 570 GF die ersten Fischerfamilien dauerhaft hier nieder. Spätestens seit der Grundsteinlegung des Sturmturms (**2**) – in der Burgkanzlei von Cantor auf 581 GF datiert – kann die Gründung von Fällen als gesichert gelten. Die Hefrach-Verehrung hat in Fällen also eine lange Tradition, obwohl die Finella-Legende im Volksglauben eine fast ebenso wichtige Rolle spielt. Die Seejungfer gilt den Fällensern seit jeher als ihre Beschützerin vor den Launen des zornigen Gottes.

Gareth Baelson
(Amtierender Vogt von Fällen)

Seit Mitte des 8. Jahrhunderts gab das Rittergeschlecht derer vom Nixenfall in Fällen den Ton an. Als Lehnsleute des Bael errichteten sie das Rittergut Nixenstein (**1**) und erreichten den Ausbau der Königsstraße bis an die Arlbruc-Küste.

Das Aussterben der Nixenfäller vor gut 100 Jahren führte nicht zur Wiederbelehnung eines neuen Vasallen, weil der damalige Bael von Cantor eine „moderne“ Alternative bevorzugte: Er setzte den ersten Vogt* von Fällen ein. Die bisherigen Vögte entstammten übrigens immer in irgendeiner Form dem Haus Galvagin (also jüngere Brüder, Söhne, Neffen oder Vettern des Bael).

---

*: *Ein Vogt ist ein – meist selbst dem Adel entstammender – Beamter, der im Auftrag eines Landesherrn Verwaltungsaufgaben übernimmt. Dazu zählen zum Beispiel die Festsetzung von Frondiensten, der Einzug von Steuern und die Ausübung der niederen Gerichtsbarkeit innerhalb der Vogtei. Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Lehen allerdings ist das Vogtamt üblicherweise nicht vererbbar.*

ORTE & PERSÖNLICHKEITEN

1 ***Wehrhof Nixenstein***

Den früheren Stammsitz derer vom Nixenfall als „Burg“ zu bezeichnen wäre übertrieben, aber die Wehrhaftigkeit des von einer soliden Mauer mit Wachturm umgrenzten Gehöfts lässt sich kaum bestreiten. An die ursprünglichen Besitzer erinnert heutzutage vor allem noch das ritterliche Wappen mit der Seejungfer, das über dem Eingangstor prangt. Seit 1099 GF dient der Wehrhof als Amts- und Wohnsitz der Vögte von Fällen. Der jetztige Amtsinhaber **Gareth Baelson** (SPÄ 5) ist der uneheliche Sohn des alten Bael und Gawen Galvagins jüngerer Halbbruder. Der Vogt ist ein charismatischer und intelligenter Mann, der nach außen hin stets treu zu seinem adligen Bruder steht. Hinter dieser netten Fassade sieht es anders aus: Gareth beneidet seinen Bruder und würde lieber heute als morgen dessen Stellung einnehmen. Um sein Ziel zu erreichen schreckt Gareth nicht einmal vor Landesverrat zurück und hat dem Arl von Caernos seine Gefolgschaft angetragen. Der Mittelsmann dieses „Teufelspakts“ ist ein Agent namens **Rabanus** (*ATT 10*), der ganz offiziell auf Nixenstein lebt und operiert, indem er als Schreiber des Vogts in Erscheinung tritt.

2 ***Sturmturm***

Der hochaufragende Hefrach-Tempel erfüllt neben seiner Funktion als Gotteshaus auch die eines Leuchtturms. Die Priesterin **Freydis Sturmwoge** (KRI 2), eine impulsive Blondine um die 30, wurde in *Schwarzsteg* auf der Insel *Königsend* geboren. Sie war einige Zeit mit Gareth Baelson liiert und sah sich schon als zukünftige Vögtin, als er sie plötzlich und offenbar grundlos abservierte.

3 ***Dugalds Taverne***
Eine typische Hafenschänke, in der vor allem auswärtige Seeleute auf der Suche nach einem billigen Rausch einkehren. Man munkelt, dass **Dugald der Rote** Kontakte zu einer Schmugglerbande aus Kassling unterhält. Neben schalem Bier und Prügeleien wäre höchstens das allabendliche Gezänk zweier Stammgäste, der Fischer **Herlen & Noldor**, als Besonderheit des Hauses zu erwähnen.

4 ***Karfunkels Kontor* (🏠: D)**
Sich im heillosen Durcheinander des Kontors zurecht zu finden scheint seinem Besitzer **Karfunkel** nicht die geringste Mühe zu bereiten. Der Duldgnom ist zwar *Händler* (**RvC**, S. 45) von Beruf, aber seine wahre Liebe gilt seinem Hobby, der Astrologie (WG: Sternenkunde I). Den Feierabend verbringt er häufig auf dem Sturmturm, um nach Himmelszeichen Ausschau zu halten. Nebenbei verdient er sich mit der Erstellung von Horoskopen (2 SM) ein nettes Zubrot.

5 ***Weißdorn-Apotheke***
In Ermangelung eines hiesigen Heilmagiers sind die Fällenser auf mundane Hilfe bei Krankheiten, Vergiftungen etc. angewiesen. **Ilga Weißdorn** (SPÄ 2) ist eine erfahrene Medica mit den Talenten Handwerk: Heilkunst II und WG: Kräuterkunde II. Nur selten reichen ihre Salben und Elixiere nicht aus, um mit den Leiden der Patienten fertig zu werden.

6 ***Verladekran***
Dieser enorme Lastenaufzug wurde einst von einem Narrländer konstruiert und hat darum so seine Tücken, die bei der Benutzung ausgewürfelt werden.

„TÜCKEN" DES VERLADEKRANS

W20	Ergebnis bzw. Folgen
01–15	Glück gehabt: Normaler Betrieb
16–18	Stillstand auf halbem Weg: Abseilen, *Klettern* für Auf- oder Abstieg o.ä.
19–20	Turbulenzen: *Balancieren/Springen*!

7 ***Hafen***
Hier laufen die größeren Schiffe aus dem Arlbruc ein. Ob der Strömung des Nixenfalls fordert es einem Kapitän einiges an Geschick ab, um sein Schiff hier fest zu machen und bei Gegenwind ist es fast unmöglich. An diesem Ort, der einzig über den Verladekran zugänglich ist, finden sich das Dock für die Schiffe, das Bootshaus und ein Lagerhaus.
Hafenmeister Warian, der auch Zölle eintreibt, ist der Herr des Bootshauses. Dort können allerlei grundlegende Materialien erworben werden, um Schiffsreparaturen oder Wartungsarbeiten an Fischerbooten durchzuführen. Im Lagerhaus werden Güter zwischengelagert, die entweder landeinwärts gekommen sind und auf ihre Verschiffung warten oder eben von jenseits des Arlbruc eintrafen und ins Tal transportiert werden sollen. Zudem befindet sich unter einer Bodenklappe im Lagerhaus eine massive Zelle für Zauberwirker, die auf den Abtransport nach Kronsteig warten (vgl. S. 6).

8 ***Anlegestelle***
Hier legen Flusskähne sowie Ruderboote an, die über die Finella zwischen Cantor und Fällen verkehren. Die naheliegende Brücke sorgt dafür, dass Boote, die von flussaufwärts kommen, nicht so leicht abtreiben und am Grunde des Nixenfalls zerschellen, falls sie den Steg verpassen sollten.

SC-2-GO: TEIL 2

ARDUIL AM'VINLUA
MÄNNLICHER WALDELF, NEI 1

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	1
HÄ:	1	GE:	4	AU:	4+1

15	5	8+1	5	5	15
				Kampfstab WB+1, ZZ+1	Kurzbogen WB+1, I+1

Talente

Ausweichen I, Fürsorger I[K], Schütze I[K], WG: Kräuterkunde I[K]; Zielsicher[V]

Zaubern/Zielzauber

13+2 *Heilende Hand* 14+1

Ausrüstung

Blattfarbener Umhang[K], Dayna-Amulett, Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Flöte[K], Kampfstab, 5x Lynzblatt[K], runenbestickte Wildlederkluft, Schreibzeug[K], Tragetasche, Wasserschlauch

K = *Kulturausrüstung/-talent*; V = *Volksfähigkeit*.

Kurzcharakteristik:

Ausgeglichen und heiter; schnell begeisterungsfähig; hat öfters mit seiner mangelnden Menschenkenntnis zu kämpfen.

SC-Hintergrund:

Arduil, ein 22-jähriger Elfenmagier, hat erst vor kurzem begonnen, seiner Neugier auf die Welt jenseits von Lun-Lamas nachzugeben. Weil ihn die jüngsten Spannungen zwischen seinem Volk und den Nordekern mit Sorge erfüllen, meldete er sich freiwillig, um eine Botschaft der *Istari* nach Cantor zu bringen.

LINNET, DER „KIEBITZ"
WEIBLICHER GASSNER, SPÄ 1

KÖR:	**7**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

20	11+1	10	5	10	15
	Lederpanzer, ggf. Tartsche			Brechstange WB+1	Handarmbrust WB+2

Talente

Diebeskunst I[K], Heimlichkeit I[K], Ich muss weg! I[K], Schütze II; Geschwind[V], Leichtfüßig[V]

Ausrüstung

Brechstange, Dietrich[K], Decke, einfache Kleidung, Feuerstein & Zunder, Handarmbrust (Distanzmalus -1 pro 5 m), Kartenspiel[K], Lederpanzer, 5x Lynzblatt[K], Rucksack, Tartsche (im Nahkampf: PA+1), Wasserschlauch

K = *Kulturausrüstung/-talent*; V = *Volksfähigkeit*.

Kurzcharakteristik:

Hat den Schalk im Nacken; tarnt sich als Unschuld vom Lande, wofür sie eigentlich viel zu spitzbübisch veranlagt ist.

SC-Hintergrund:

Diese 20-jährige Gassnerin aus Stolzenburg hat es nach Cantor verschlagen, als sie aufgrund ihres nicht immer ganz legalen Lebenswandels das Weite suchen musste. Es gelang ihr, bei einer ortsansässigen Feldlerfamilie unterzukriechen, indem sie sich als Cousine dritten Grades aus *Lautweiler* vorstellte. Das ruhige Landleben behagt ihr nicht besonders. Daher hält Linnet stets Augen und Ohren offen – vielleicht ergibt sich ja irgendwo ein interessanter Zeitvertreib!

ANHANG: NSC-REGISTER

Das folgende Kapitel versammelt die zuvor genannten NSC des Throntals in alphabetischer Reihenfolge. Alle Angaben zur Person enthalten deren Geschlecht, Volk/Kultur sowie ggf. Klasse und Stufe oder welches **RvC**-Profil für den jeweiligen NSC verwendet werden kann.

Anora Galvagin
Weiblicher Nordeker
Tochter von Bael Gawen und einer Loewester-Prinzessin; vgl. Cantor (**1**), S. 12.

Ardor Galvagin
Männl. Nordeker, *Edelmann* [KRI 1]
Sohn von Bael Gawen und einer Loewester-Prinzessin; vgl. Cantor (**1**), S. 12.

Arduil Am'Vinlua
Männlicher Waldelf, Hei 1
Junger Elf aus Lun-Lamas, dient der *Istari* als Bote; vgl. SC-2-Go, S. 19.

Branka Gilduum
Weiblicher Bergzwerg
Beruf: Schmiedin, Schwester des Forstmeisters Fennex; vgl. Cantor (**8**), S. 13.

Dugald der Rote
Männlicher Nordeker
Beruf: Kneipier mit Schmugglerkontakten nach Kassling; vgl. Fällen (**3**), S. 18.

Elwena Gormann
Weiblicher Nordeker, Zau 1
Magiebegabte Müllerstochter und reiche Erbin; vgl. Cantor (**4**), S. 12.

Erling Ruhstett
Männlicher Feldler
Beruf: Hausherr/Wirt im „Gasthaus Königsruh"; vgl. Cantor (**3**), S. 12.

Fennex Gilduum
Männlicher Bergzwerg, SPÄ 5
Beruf: Forstmeister, Bruder der Schmiedin Branka; vgl. Jagdrevier, S. 7.

Freydis Sturmwoge
Weiblicher Nordeker, KRI 2
Hefrach-Priesterin, Ex-Geliebte von Gareth Baelson; vgl. Fällen (**2**), S. 17.

Gareth Baelson
Männlicher Nordeker, SPÄ 5
Vogt von Fällen, jüngerer Bastardbruder von Bael Gawen, paktiert mit dem Agenten Rabanus aus Caernos; vgl. Fällen (**1**), S. 17.

Gawen Galvagin
(Amtierender Bael von Cantor)

Gawen Galvagin
Männlicher Nordeker, KRI 5
Bael von Cantor und von Fällen, verwitweter Vater von Ardor und Anora Galvagin, Halbbruder von Gareth Baelson; vgl. Cantor (**1**), S. 12.

Herlen
Männlicher Nordeker
Beruf: Fischer, trunksüchtiger Widersacher von Noldor; vgl. Fällen (**3**), S. 18.

Ilga Weißdorn
Weiblicher Nordeker, SPÄ 2
Beruf: Apothekerin/Medica; vgl. Fällen (**5**), S. 18.

Istari Nimlian
Weiblicher Waldelf, Zau 10
Autoritätsperson der Elfensiedlung Lun-Lamas; vgl. Wargenwald, S. 7.

Karfunkel
Männlicher Duldgnom, *Händler* [SPÄ 1]
Beruf: Krämer, passionierter Hobby-Astrologe; vgl. Fällen (**4**), S. 18.

Linnet, der „Kiebitz“
Weiblicher Gassner, SPÄ 1
Schurkin aus Stolzenburg, gibt sich als Feldlerin aus; vgl. SC-2-Go, S. 19.

Noldor
Männlicher Nordeker
Beruf: Fischer, hinterlistiger Konkurrent von Herlen; vgl. Fällen (**3**), S. 18.

Oswald Gormann
Männlicher Nordeker
Beruf: Müllermeister, reichster Bürgerlicher des Throntals, Vater der „Hexe“ Elwena Gormann; vgl. Cantor (**4**), S. 12.

Rabanus
Männlicher Caern, *ATT 10*
Baarn-Jünger aus Nestern, Verbündeter bzw. angeblicher Schreiber Gareth Baelsons; vgl. Fällen (**1**), S. 17.

Terric Eidenn
Männlicher Aensteiner, KRI 1
Knappe auf Caer Cantor, Sohn des Bael von Waldmark; vgl. SC-2-Go, S. 14.

Torm Färinger
Männl. Nordeker, *Leibwächter* [KRI 5]
Beruf: Fährmann und Zöllner; vgl. Cantor (**5**), S. 13.

Valine von Veilar
Weiblicher Vandrianer, KRI 1
Knappin auf Caer Cantor, Nichte des Barons von Veilar; vgl. SC-2-Go, S. 14.

Vater Gildas
Männlicher Nordeker, Hei 8
Oberpriester der Helia-Kirche, vormals Mönch in Gadmor; vgl. Cantor (**2**), S. 12.

Warian
Männlicher Nordeker
Beruf: Hafenmeister/Zöllner; vgl. Fällen (**7**), S. 18.

Witwe Welwyn
Weiblicher Nordeker, *Kauffrau* [SPÄ 2]
Beruf: Geschäftsführerin/Inhaberin von „Welwyns Allerlei“; vgl. Cantor (**7**), S. 13.

Zorgan Drakow
Männlicher Fahlstepper, *KRZ 12*
Zwielichtiger Tarr-Priester/Drachenjünger, womöglich einer der gefährlichsten Männer, die das Throntal je gesehen hat; vgl. Drachenzwinge, S. 6.