



VON JASON NELSON

LAMBRETH

Die faltigen Hügel und bewässerten Täler von Lambreth machen nur einen winzigen Teil der Flusskönigreiche aus, der von dem mächtigen Sellen im Westen und dem schnell fließenden Tolemaida im Osten umschlossen wird. Aufgrund des hügeligen Geländes sind Gehöfte eine Seltenheit, jedoch sind die Wäldchen voller Rotwild, und auf den Lichtungen wimmelt es von kleineren jagdbaren Tieren (insbesondere Hasen, Fasane und wilde Hokies). Oft nisten sie in den allgegenwärtigen Ranken der Flussbrombeere, der Lambreth seinen Spitznamen verdankt: „die Schwarzdorntäler“. Unzählige, von dichtem Moos umrandete Ströme und tosende Wasserfälle speisen die beiden Flüsse, die Lambreth eingrenzen und sich von den Juvilerhügeln ergießen, welche die nördlichen Ausläufer Lambreths kennzeichnen.

**GEMÜND****Großes Dorf** Herkömmlich (Diktator); **Gesinnung** NB**Verfügbarkeit** 2.000 GM**BEVÖLKERUNG****Einwohner** 2.977**Nach Volk** Humanoide (Menschen 75 %, Halb-Elfen 11 %, Gnome 8 %, Elfen 5 %, andere 1 %)**WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN**

Fürst Kamdyn von Arnefax, Diktator (NB Mensch, Kämpfer 10); **Cenestin Maesner**, Meistergärtner (NB Gnom, Druiden 9); **Nevet Maesner**, Herrin der Zwinger (NB Gnom, Hexenmeister 10), **Luana Seen**, Bürgermeisterin (N Halb-Elf, Experte 4/Druiden 1); **Arick Lazacek**, Botschafter aus Ustalav (N Mensch, Adelige 6); **Seoane Marcovina**, Hohepriesterin (N Halb-Elf, Kleriker der Calistria 7)

Es existieren wenige Aufzeichnungen über Lambreth von vor seiner gegenwärtigen Ausprägung. Ein junges Herrschaftsgebiet mit Namen Alban überdauerte nur wenige Generationen, ehe es im Jahre 4071 von Goblins überrannt wurde, die ihr Land „das Königreich von Zog“ nannten. Eine Dynastie von sieben Barghests, die alle den Namen Zog trugen, blieb bis zum Jahre 4217 an der Macht. Dann raffte die Gelbzungenseuche die Goblins reihenweise dahin und sie wurden von einem losen Verbund aus Flussmännern, Halb-Elfen und Abenteurern gestürzt. In den fruchtbaren Tälern entstanden zahlreiche kleine Dörfer, aus denen eine Handvoll Städte entstand, die wiederum kaum von Dauer waren. Die größte dieser Siedlungen, die heruntergekommene Piratenzuflucht von Troxell am Sellen, wurde im Jahre 4328 bis auf die Grundmauern niedergebrannt, nachdem eine Kneipenschlägerei in einen ausgewachsenen Aufstand ausartete.

Das heutige Lambreth ging aus der Vereinigung dreier rivalisierender Kaufmannsfamilien hervor. Die Cullertons sind die älteste Familie in Lambreth. Im Jahre 4355 gründeten sie am Zusammenfluss der beiden Flüsse Gemünd. Ihnen folgten die Angelidis, die im Jahre 4394 Schleusengrat gründeten, sowie die Familie Vizcarra, die im Jahre 4424 Sezgin errichtete. Jede Familie beherrschte einen winzigen Stadtstaat, der gerade stark genug war, um nicht so einfach eingenommen zu werden, aber klein genug, um der Aufmerksamkeit der größeren Nachbarn zu entgehen. Allerdings fürchteten die drei Familien, von einem stärkeren Rivalen annektiert zu werden, insbesondere nachdem das kleine Herrschaftsgebiet Dalzell, das südlich der Krümmung des Tolemaida lag, im Jahre 4492 von Tymon eingenommen worden war. Nach 10 Jahren heikler Verhandlungen, schlug Leeoda Cullerton im Jahre 4502 eine Vereinigung der drei Familien vor, unter denen die verstreuten Dörfer zwischen dem Sellen im Westen und dem Tolemaida im Osten vereint werden sollten. Sie würden als Triumvirat von Lambreth regieren, einer Oligarchie aus den drei Familien. Zwar war es der brutalen Macht Dolchenmarks oder Tymons noch nicht gewachsen, doch Lambreths Reichtum, sowie dessen politische und geschäftliche Verbindungen, insbesondere mit den nördlichen Ländern den Sellen aufwärts, garantierten bis vor einem halben Jahrhundert eine Mindestmaß an Sicherheit.

Einst hatten sich die Grenzen der Flusskönigreiche auf alle Nebenflüsse des Sellen ausgedehnt. Dort lagen Herrschaftsgebiete wie Prochnau, Marroquin und Camillus, die sich vom Verganwald (heute wird er der Wald der Begeisterung genannt) bis nach Ustalav erstreckten. Als Razmir, der Lebende Gott, an die Macht kam, war er indes nicht mit seinen ersten Aneignungen zufrieden, sondern verbreitete über ein Jahrzehnt weiterhin seine Macht durch Wort, Schwert und Feuer. Die Errichtung seiner Hauptstadt Thronsteig im Jahre 4672 war kein Höhepunkt, sondern lediglich ein Innehalten. Anschließend wandte er sein Augenmerk den zerstückelten Herrschaftsgebieten zu, die einst die dem Fluss zugewandten

Flanken Lambreths bewacht hatten. Da dort jeder Fürst nur seine eigenen Interessen im Sinne hatte, waren diese Reiche zu Beginn des Jahres 4674 aufgrund von Bestechungen, Umstürzen, unterwanderten Wohlfahrtsorganisationen und schließlich durch Bedrohungen, Aufruhr und ausgewachsene Kriege zerrieben. Deshalb herrschten Razmirans Fanatiker mit den Eisenmasken bis zu den Grenzen Ustalavs das Westufer des Sellen.

Reichtum und Einfluss des Triumvirats versagten ihren Dienst, da die gesichtslosen Kultanhänger scheinbar immun gegenüber Bestechung waren, auch konnten seine Spione nichts gegen die grausame geistige Konditionieren der Anhänger Razmirans ausrichten. Die anderen Königreiche richteten ihre eigene Verteidigung gegen die neue Bedrohung aus und konnten wenig Unterstützung bieten. Schon bald war Lambreth selbst von Provokateuren aus Razmiran infiltriert worden: Vom demütigen Bettelmönch, der die Botschaft von der Großzügigkeit des Lebenden Gottes verbreitete, bis hin zu Giftmischern und Assassinen, die denen in Dolchenmark in nichts nachstanden. Unerwartet machte ein im Exil lebender andoranischer Ritter, Kamdyn von Arnefax, dem belagerten und verzweifelten Triumvirat seine Aufwartung. Von Arnefax versprach eine Lösung des razmiranischen Problems. Nach einigem Zögern willigte das Triumvirat ein und akzeptierte sogar seine unverschämten Forderungen (dazu gehörte auch ein Fürstentitel in Lambreth), da seine Vertreter davon ausgingen, der Ritter würde in einem selbstmörderischen Verzögerungsgefecht umkommen, welches ihnen etwas mehr Zeit verschaffen würde, Unterstützung an anderen Flusskönigreichen anzufordern. Sollte von Arnefax es wider Erwarten schaffen, würde man ihn hernach einfach ermorden. Unglücklicherweise hatte sich das Triumvirat in seiner Verzweiflung an einen Mann gewandt, aus dem es nicht ganz schlau wurde.

Von Arnefax verstärkte die Reihen seiner eigenen Wachen mit Truppen der zerstückelten Armee Lambreths und Flüchtlingen aus den gefallen Königreichen und fügte seiner Armee nicht nur Söldner hinzu, die er mit dem Geld des Triumvirates bezahlt hatte, sondern auch Schattenbestien und Höllenbruten aus den Tiefen des Infernos. Auf Nachtmahren sitzend und flankiert von Rudeln von Schattenhunden, führten von Arnefax und seine Leibgarde, gedeckt durch die berüchtigten Marionettenmarodeure aus Ustalav, einen verheerenden, verdeckten Angriff gegen die Armeen Razmirans und schlachteten deren Offiziere ab, während das Flussvolk den Sellen bei Nacht überquerte. Das razmiranische Lager wurde zur Todesfalle, da nur die wenigsten dem Gemetzel entkamen. Dieser Sieg wird noch immer an jedem 26. Calistril als das Mondscheinmassaker von 4676 gefeiert.

Die erfreuten Mitglieder des Triumvirats begannen in Gemünd mit den Vorbereitungen für eine Willkommensfeier. Als jedoch Meister Tandre Cullerton vorschlug, die Erteilung von Arnefax' Fürstentitel zu verschieben, brach der Ritter dem Mann kaltblütig mit bloßen Händen das Genick. Fürstin Cullerton ereilte rasch dasselbe Schicksal, als sie ihrem gefallenen Gatten zur Hilfe eilte. Über ihren Körpern stehend, verkündete von Arnefax: „Verrat ist ein Verbrechen, und jedes Verbrechen muss zweimal bestraft werden. Einmal, damit die Lektion gelernt wird; ein zweites Mal, damit man sich an die Lektion erinnert. Erinnert euch immer daran, wer in Lambreth herrscht.“ Sofort schworen die Familien Angelidis und Vizcarra ihre Treue, während die Cullertons enteignet und unter Androhung der Todesstrafe ins Exil verbannt wurden.

Von Arnefax' dunkle Legende ist in den vergangenen Jahren weiter gewachsen. Wiederholte Mordversuche seitens Razmirans und Rivalen innerhalb der Flusskönigreiche endeten lediglich mit öffentlichen Folterungen und Hinrichtungen (oft wuchsen dabei Dornenranken durch die Opfer, die zu grausigen Schnitthecken gestaltet wurden). Anschließend



erfolgte eine vernichtende Vergeltung durch von Arnefax und seine Untergebenen. Sein berühmtester Vergeltungsschlag fand im Jahr 4698 statt, als drei Gutshäusern von Kaufleuten und niederen Fürsten, die sich gegen ihn verschworen hatten, in Flammen aufgingen. Dies war umso bemerkenswerter, als dass die Häuser in Dolchenmark, Siebentor und Druma standen und alle in einer einzigen Nacht niedergebrannt wurden.

Das Recht in Lambreth ist sogar zu kleinen Viehdieben und Wilderern streng, da für jedes gestohlene Tier zwei Leben verwirkt sind. Von Arnefax wird von seinem Volk alles andere als geliebt; obwohl er sich nominell an die Flussfreiheiten hält, stellt der „Zuspruch“ seiner Schwarzen Adler sicher, dass die meisten Einwohner im Grunde wie Gefangene in Lambreth leben. Obgleich von Arnefax zu Kaltherzigkeit neigt und seine Handlanger einen üblen Ruf genießen, richten sie ihre scharfen Augen selten auf das gemeine Volk. Sicher, von Zeit zu Zeit verschwinden einige Bewohner von der Bildfläche, aber in dieser gefährlichen und oftmals gesetzlosen Region sehen die Gemeinen ihr Los vielleicht als das bessere von vielen an und hoffen derweil, dass die dunklen Gerüchte übertrieben sind und ihnen, sollten sie dennoch wahr sein, ein solches Schicksal erspart bleiben. Viele Einwohner sind tatsächlich auf verdrehte Weise stolz darauf zu wissen, dass unter Arnefax' Herrschaft das kleine Lambreth ein Herrschaftsgebiet ist, in dem Banditen, Piraten, Händler oder wahnsinnige Theokraten wenig zu lachen haben: Ein Schild, der die maskierten Armeen und die eindringende Wildnis in Schach hält.

Regierung

Lambreth wird als absolute Diktatur von Fürst Kamdyn von Arnefax beherrscht, einem Mann in fortgeschrittenem Alter mit einer imposanten Erscheinung: Über 1,80 Meter groß, breitschultrig und muskelbepackt, mit kantigen Gesichtszügen, die seine elfische Herkunft errahnen lassen. Er ist klug und praktisch veranlagt und er zeigt keine Gnade oder Mitgefühl denen gegenüber, die ihm in die Quere kommen. Ursprünglich kam er der Abgeschiedenheit wegen in die Flusskönigreiche, doch bald hatte er die Zügel der Macht über dieses kleine Gebiet straff in der Hand. Jetzt setzt er seinen ganzen Willen ein, seine Stellung beizubehalten.

Die einzig wirklichen Freunde, die von Arnefax hat, sind ein Paar Gnomgeschwister. Der Meistergärtner Cenestin Maesner ist dafür verantwortlich, aus Lambreth's Flussbrombeeren den labyrinthartigen Dornenwächter zu schaffen, ein aus scheußlichen Hecken bestehender Irrgarten, der von giftigen Ranken durchdrungen ist und für von Arnefax' aufwendigere Hinrichtungen genutzt wird. Cenestins Schwester, Nevet Maesner, wird die „Herrin der Zwinger“ genannt und hat ein Rudel aus Schattenmastiffs und Jethunden als Wächter und Jäger abgerichtet.

Arnefax' Herrschaft wird von dem ehemaligen Cullerton-Haus in Gemünd aus durch die Schwarzen Adlern geltend gemacht, einem dunklen Spiegelbild der andoranischen Adlerritter. Diese schwer bewaffneten Berittenen ziehen durch ganz Lambreth, um Steuern einzutreiben, offizielle Erlasse auszurufen und Gerichtsurteile über Leben und Tod über seine Einwohner zu verhängen. Ebenso wie ihr Herr, werden die Schwarzen Adler sehr gefürchtet, jedoch auch vorsichtig respektiert, da sie die Bürgerschaft, falls nötig, mit unbarmherziger Effizienz schützen. Das gemeine Volk glaubt, ein Netzwerk aus Feenspionen würde zudem Gerüchte nach Gemünd tragen. Daher hinterlassen viele Opfergaben für die Feen, um ihrem Groll zu entgehen.

In jedem Dorf gibt es einen eigenen Rat, sowie einen gewählten Bürgermeister, der Fürst von Arnefax Anliegen und Klagen über Vergehen vorbringen kann. Die meisten Bürgermeister begeben sich nur für äußerst wichtige Angelegenheiten nach

Gemünd, da sie nicht seinen Zorn auf sich ziehen wollen. Sogar die Bürgermeister Morissa Angelidis von Schleusengrat und Sanger Vizcarra aus Sezgin gehen äußerst vorsichtig vor, da keiner dasselbe Schicksal wie Cullerton erleiden will.

Wichtige Orte

Die meisten Besucher, die nach Lambreth kommen, begnügen sich mit den drei großen Städten des Königreichs.

Gemünd: Im Tiefland, dort wo sich der Tolemaida mit dem Sellen verbindet, liegt die Stadt Gemünd, die größte Siedlung in Lambreth und der Amtssitz des Fürsten von Arnefax. Die Stadt besitzt entlang beider Flüsse Hafenanlagen, in denen Slipanlagen für den Bau und die Reparatur von Booten, sowie Schankstuben und Herbergen betrieben werden, in denen Durchreisende bewirtet werden. Derweil stellen zahlreiche Schmieden, die Fürst von Arnefax an sich gerissen hat, Metallarbeiten von Exportqualität her. Diese reichen von militärischen Eisenwaren bis hin zu einfachen Alltagsgegenständen wie Töpfe und Besteck.

Die größten Gehöfte in Lambreth liegen im Umland von Gemünd, darunter mehrere gute Weinberge und zahlreiche Viehhöfe. Außerdem leben hier viele Tierbändiger, die Hunde, Falken und Pferde für die Jagd und den Krieg abrichten. Das bekannteste Erzeugnis aus Gemünd ist eine wunderbare weiche Wolle, die dort gewebt wird und in der gesamten Umgebung des Encarthansee als „Cullertonwolle“ berühmt ist. Nachdem der Verbannung der Cullertons begann die durchtriebene Luana Seen die früheren Zulieferer der Familie anzuwerben, während sie deren alte Webstühle Fürst von Arnefax abkaufte. Innerhalb von zwei Jahrzehnten war die „Seenwolle“ gefragter als ihre vorherige Marke, so dass Laken 4698 genug Reichtum und Einfluss angehäuft hatte, um zur Bürgermeisterin von Gemünd ernannt zu werden.

Schleusengrat: Wo sich der Sellen aus den hohen Schluchten ergießt, die sich durch die Juvilerhügel ziehen, überblickt Schleusengrat die Stromschnellen, die für fähige Losten und kleine Güter passierbar sind. Nun ist diese Stelle seit längerem aber auch ein Durchfahrtsweg für schwere Lasten. Im Jahre 4394 ließ die Familie Angelidis die Barackensiedlung, die auf den alten Grundmauern der Stadt Troxell entstanden war, niederreißen und ersetzte sie durch steinerne Werften und Lagerhäuser, die entlang einer Reihe neu angelegter Kanalschleusen erbaut wurden, welche die Stromschnellen umgingen. Obgleich die Familie sorgfältig die Freiheit des eigentlichen Flusses respektiert, zahlen viele Flusshändler dafür, die Schleusen zum Transport von schwereren Ladungen zu benutzen, darunter auch das Schleppen des aus den Steinbrüchen stammenden Juvilergranits und polierten Achats.

Sezgin: Ursprünglich war Sezgin eher ein aufwendiges Lustschloss mit Jagdhütte, denn eine Stadt. Viele fähige Jäger zog es in das weglöse Dickicht, wo das seltene Weißhornwild und blutrünstige Wildschweine beheimatet waren. Sezgin erlangte traurige Berühmtheit, als aufgedeckt wurde, dass der ansässige Fürst, Igan Varklein, humanoide Sklaven einschmuggelte, auf die er zu seiner Belustigung und der seiner Gönner Jagd machte. Empört über Varkleins Verletzung der Flussfreiheiten, führte Marstead Vizcarra einen Putsch an und ernannte sich im Jahre 4424 selbst zum Fürsten. Mithilfe seines eigenen Reichtums und der Handelsbeziehungen der Familie baute und besserte er die Straßen aus, welche die Dörfer der Umgebung mit dem übrigen Lambreth verbanden. Im Jahre 4449 erreichte die Bautätigkeit mit der Errichtung der Rabenbrücke über den Tolemaida ihren Höhepunkt. Somit schaffte er eine permanente Verbindung zur Dolchenmarkstraße. Im Laufe der Jahre errichteten die Vizcarras Gerbereien außerhalb der Stadt und bauten so den Ruf Sezgins für feinste Lederwaren aus. Darüber hinaus machten sie die Stadt zu einem Zentrum für den Handel mit Pelzen, die