

Epos



# Das Land am blauen Rhin

- Das Meisterbach über die Reiche des Nordens -

von Dennis Engelhard



**Grimrist mit Dir  
und willkommen im hohen Norden der Reiche von EPOS,**

in diesem Band wollen wir die Lande von Hlúdingard, Xanth und Valis vorstellen. Außerdem sollen auch die Alfenn und Zwerge des Nordens ein wenig genauer unter die Lupe genommen werden. Wir möchten aber an dieser Stelle noch einmal darauf hinweisen, dass die Regionalbeschreibungen ausschließlich für den Meister gedacht sind. Wer als Spieler in diesem Buch schmökert, der betrügt. Schließlich soll ein Spielleiter seinen Helden auch noch Überraschungen bieten können - da wäre es ja schade, wenn sich diese vorher selbst den Spaß daran verderben.

Wie aber funktioniert dieses Buch nun? Wir erläutern hier einmal kurz die einzelnen Kapitel und ihre Funktionen. Dabei erklären wir auch gleich, wo Du als Meister welche Informationen findest, die Dir beim Planen Deiner Kampagne helfen werden.

**Historisches Kompendium** - An dieser Stelle soll die gesamte Geschichte des Nordens zusammen gefasst werden, die innerhalb des Metaplots liegt. Auf diese Weise sollen die großen Zusammenhänge der Nordreiche klargestellt werden.

**Hintergründe** - Dem Geschichtskapitel folgt eine Reihe von Kapiteln, die einen bestimmten zeitlichen Abschnitt aus der Geschichte in einem einzelnen Reich detailliert beleuchten. Diese Kapitel bieten Dir als Meister die wichtigsten Werkzeuge, um einen Epos in einem bestimmten Reich zu einer bestimmten Zeit anzusiedeln. Es wird genau auf eventuelle Besonderheiten dieser Zeit eingegangen und wir werfen einen Blick auf die Herrscher und Berühmtheiten während der entsprechenden Periode. Da wir es den Meistern selbst überlassen wollen, sich auch kleine Provinzen und deren Fürsten auszudenken, werden hier nur die Mitglieder der Königshäuser und deren engste Vertraute vorgestellt. Dies lässt den nötigen Freiraum für eigene Geschichten.

Da sich die beiden Alfennvölker komplett aus der Politik der Menschen heraushalten, werden Angehörige ihrer Völker nur als Einzelpersonen in den Kampagnenhintergründen der drei Menschenvölker vorgestellt, wenn sie in irgend einer Form Einfluss darauf hatten. Ebenso erhalten die finsternen Zwerge keine eigenen Hintergrundkapitel - ihre Geschichten binden wir in die Beschreibung der Völker mit ein, die zum entsprechenden Zeitpunkt Kontakt mit ihnen hatten.

**Bedeutende Orte** - Alle Hauptstädte des Nordlandes werden in diesem Kapitel beschrieben, genau wie viele weitere Orte, die Du in Deinen Epos einbauen kannst. Es werden auch jeweils einige Tipps gegeben, um den Ort der jeweiligen geschichtlichen Epoche entsprechend im richtigen Licht erscheinen zu lassen.



Historisches KomHistorisches Kompendium

## Der Tod eines Königs

Einem Attentäter gelingt es im Jahr **105 nM** König Dexter von Valis zu ermorden. Der Auftraggeber selbst wird niemals gefasst, der Attentäter zur Abschreckung öffentlich hingerichtet. Dexters Witwe, Königin Deirdri, lehnt danach jede Form der politischen Hochzeit ab und regiert das Land allein weiter.

## Aufbruch ins Unbekannte

Zwei wagemutige Forscher brechen im Jahr **111 nM** von Valis aus auf. Ein Schiff fährt nach Norden, das andere nach Osten. Beide Kapitäne haben viele Valisische Güter an Bord, um eventuell Handel treiben zu können.

## Der Fluch der Gier

Im Jahr **112 nM** übernimmt der Zwerg Alberik die Herrschaft über das Volk der Niflungen, nachdem er den König getötet hat. Er nutzt dabei die Macht eines magischen Ringes, den er selbst aus dem verfluchten Rhingold geschmiedet hat. Um diese Kraft nutzen zu können, musste er jedoch zuvor auf ewig der Liebe entsagen. Dies lies sein Herz versteinern und machte ihn hart und unerbittlich - einzig die Gier nach Gold treibt ihn noch an. Unter Alberiks Herrschaft breitet sich dieser Fluch im ganzen Zwergenvolk wie eine Seuche aus. Der König lässt das Volk in den tiefsten Goldminen schuften, und häuft einen gewaltigen Schatz an.

## Neue Freunde

Zwei Jahre nach dem Aufbruch kehrt die Valisische Ostexpedition nach Hause zurück. Sie hat Waren aus dem Reich Hikkaido dabei. Mit dem Jahr **113 nM** beginnt eine gute Handelsbeziehung zwischen Valis und dem Fürsten Utsusemi - nicht zuletzt, weil letzterer von einem Bild der Königin auf einer valisischen Münze sehr angezogen war.

## Der Beginn eines Krieges

Im Jahr **114 nM** wird im Süden Xanths die Frau eines Tiberischen Botschafters ermordet. Diese war die Tochter eines Senators des Imperiums. Der Grad der Beteiligung der Xanth'schen Regierung an diesem Attentat bleibt umstritten, dennoch löst der Vorfall eine Kettenreaktion aus, die zum Krieg zwischen Tiberien und Xanth führt. König Georg von Xanth lässt sofort ein Heer aufstellen. Viele Xanth'sche Provinzfürsten halten Wacker die Stellung und können den Vormarsch des Imperiums drastisch verlangsamen, aber nicht aufhalten.

Die Kunde vom Krieg erreicht auch König Ulrik von Hlûdingard. Dieser will jedoch nicht in den Krieg eingreifen, da er Tiberien für zu mächtig hält und glaubt, durch Neutralität den Frieden mit dem Imperium wahren zu können. Die Söhne des Königs, Ulfhelm und Ulfark, sehen die Lage jedoch anders und befürchten, dass Hlûdingard ebenfalls dem Feldzug zum Opfer fallen wird.

## Die Besetzung von Valis

Der Krieg verläuft für die Xanther besser als erwartet, so dass Tiberien den Süden des Landes im Jahr **122 nM** noch immer nicht eingenommen hat. Das Imperium belegt Xanth mit einer Schiffsblockade und unterbricht den Handel mit Valis, wo Stützpunkte für das Tiberische Heer errichtet werden. Königin Deirdri sieht keine Chance für ihr kleines Land, den Besatzern Widerstand zu leisten und lässt sie gewähren.

Im Jahr **124 nM** beginnt Tiberien mit der Errichtung eines Hafens und einer Feste. Königin Deirdri erkennt, dass die Besatzer die Insel wohl auch nach dem Krieg nicht verlassen werden.

Mit der Hilfe einiger treuer Anhänger gelingt es ihr, mit einem Schiff durch die Blockade zu schlüpfen. Sie flieht gen Osten.

## Trolljagd

Ebenfalls im Jahr **124 nM** wird ein Dorf in der Nähe Hlûdingards von Trollen angegriffen und komplett ausgelöscht. König Ulrik sieht in diesen Wesen eine größere Bedrohung als in den Tiberiern. Er zieht die Heere an die Grenzen zu den Bergen und ordnet an, jeden Troll zu erschlagen, der sich zu nahe an eine Siedlung wagt.

## Das Bündnis

In Hikkaido angekommen, trägt die Königin dem Fürsten Utsusemi persönlich die Lage vor. Dieser stellt auf der Stelle ein Heer zusammen. Am Anfang des Jahres **125 nM** beginnen sechs Hikkaido-Schiffe ihre Reise nach Westen. Fürst Utsusemi kommt persönlich mit.

Die Hikkaido-Krieger schlagen die Besatzer und erobern Valis für die Königin zurück. Diese stellt ein gemeinsames Heer aus Valisern und Hikkaido zusammen. Bereits im Jahr **126 nM** wird die Blockade der Tiberier durchbrochen und Deirdri und Utsusemi landen an der Xanth'schen Küste. In den folgenden Jahren muss das Imperium an zwei Fronten kämpfen, wodurch der Vormarsch weiter gebremst wird. Im Jahr **129 nM** wird Deidris und Utsusemis gemeinsame Tochter geboren. Sie bekommt den Namen Sakura.

## Wer Wind säht..

Im Jahr **130 nM** spitzt sich die Situation in Hlûdingard zu: Es kommt immer häufiger vor, dass sich Trolle zu größeren Gruppen zusammenrotten und Hlûdingsche Patrouillen überfallen. Ulriks radikale Trolljagd gerät aus Angst vor der Rache der Wesen immer mehr in die Kritik. Dennoch weitet der König seine Jagd aus und lässt in den folgenden Jahren auch gezielt Trollhöhlen in den Bergen austrüchern...

## Aufstand im Norden

König Ulrik ist noch immer vehement dagegen, in den Krieg der Xanther einzugreifen und führt wie besessen seine Trollhatz fort. Es geht das Gerücht um, er sei verhext worden. Seine beiden Söhne hingegen plädieren weiterhin dafür, den Xanthern zu helfen. Als im Jahr **133 nM** bekannt wird, dass die Tiberier bis an den Rhin vorgedrungen sind und Xanths König Georg einer schweren Krankheit erlag, beginnen Ulfhelm und Ulfark damit, einen Aufstand vorzubereiten. Sie finden auch im königsnahen Umfeld viele Anhänger, die den Kurs Ulriks nicht gutheißen. Im Jahr **135 nM** wird Ulrik abgesetzt und Ulfhelm zum König. Obwohl ihm angeboten wird, zu bleiben, verlässt Ulrik die königlichen Hallen und wird nicht mehr gesehen. Ulfhelm hält derweil eine Heerschau und bereitet den Marsch nach Süden vor.

## Die Schlacht der tausend Trolle

Auf seinem Weg nach Süden schließen sich immer mehr Männer Ulrik an, um gegen die Tiberier in den Krieg zu ziehen. Der Marsch des Heeres wird jedoch drastisch gestoppt: Bei Isendor haben sich unzählige Trolle zu einem gigantischen Heer zusammen gerottet. Es kommt im Jahr **136 nM** zur *Schlacht der tausend Trolle*. Das Hlûdingsche Heer kann Isendor zwar halten, ist aber stark angeschlagen. Ulfhelm versucht, seine dezimierte Armee wieder aufzubauen - erst **138 nM** tritt Hlûdingard in den Krieg ein, jedoch können die Truppen des Nordens weiterhin nur langsam Mobil gemacht werden, so dass Tiberien zwar langsamer, aber dennoch stetig vorrückt. Im Jahr **142 nM** wird von einem Tiberischen Spion ein Attentat auf Ulfhelm verübt. Ein Alter Mann aus der Menge springt dazwischen und wird statt des Königs tödlich verwundet. Als Ulfhelm seinem Retter die Kapuze zurückzieht, erkennt er seinen Vater.

## Die neue Allianz

Als die Heere von Valis und Hlúdingard sich endlich vollständig formieren können, ist das Imperium bereits bis zur Hauptstadt Xanths vorgedrungen, wo Georgs Sohn Edmund mit seinen Truppen tapfer die Stellung hält. Im Jahr **145 nM** beginnt die Belagerung. Das Heer der Valiser und die Soldaten Utsusemis sind innerhalb der Stadt. Ulfhelms Truppen hingegen kommen erst später hinzu und greifen die Belagerer von außen an. Xanth und Valis nutzen die Gelegenheit zum Ausbruch. Das Heer des Imperiums wird so in die Zange genommen und vernichtend geschlagen. Jedoch lassen König Ulfhelm und Fürst Utsusemi in der Schlacht ihr Leben.

Die Herrscher der drei Reiche, jetzt Ulfark, Edmund und Deirdri, bilden eine dauerhafte Allianz des Nordens, um im nächsten Kriegsfall direkt mit vereinten Kräften vorgehen zu können. Utsusemis Krieger reisen zurück in ihr Heimatland. Einige wenige von ihnen treten in Deirdris Dienste.

Nach knapp dreißig Jahren des Krieges sind sowohl die Tiberier, als auch die Nordreiche am Boden. In den folgenden Jahren erblüht der Handel zwischen Xanth, Hlúdingard und Valis jedoch stark und man baut die Länder wieder auf.

## Zeit des Wandels

Nach 15 weiteren Jahren unter der Herrschaft Deirdris dankt die Königin im Jahr **160 nM** ab und übergibt die Krone an ihre Tochter Sakura.

In Xanth plant König Edmunds Cousin Gerad derweil den Mord am Throninhaber. Er selbst ist der nächste Verwandte, wenn man von Edmunds noch sehr jungem Sohn Dominik absieht. Zusammen mit einigen Anhängern ermordet er im Jahr **165 nM** den König. Dessen Frau Karin kann ihren Sohn aber noch in einem Korb auf dem Rhin aussetzen, bevor sie von Gerads Männern aufgespürt wird.

## Der Niedergang Valis'

Im Jahr **169 nM** verschwindet Königin Sakura spurlos. Ihr Königssymbol, das Schwert *Caliburn* ihres Vaters, findet man in einen Stein im Schlosshof gerammt. Jedoch gelingt es niemandem, es herauszuziehen. Als Königin Deirdri im Frühlings des Jahres **170 nM** stirbt, verrät sie auf dem Sterbebett, dass nur ein rechtmäßiger Herrscher Valis' die Klinge wieder aus dem Stein ziehen kann. Man ist unsicher, ob die Königin die Wahrheit prophezeit oder im Wahn redet. Noch am selben Tag übernimmt Fürst Killian das Amt des Truchsessens. Er regiert in den folgenden Jahren hart und treibt hohe Steuern ein. Die Außenpolitik kommt fast zum Erliegen.

Viele, die hoffen, dem Treiben Killians ein Ende machen zu können, versuchen, Caliburn aus dem Stein zu ziehen. Es gelingt niemandem. Im Jahr **173 nM** erzählt man sich in Valis erstmals Geschichten von einer Räuberbande um einen gewissen Llewelyn, der die Soldaten des Truchsessens schikaniert und Steuereintreiber überfällt. Der Truchsess beginnt, härter durchzugreifen. In den folgenden Jahren ist Valis hin- und hergerissen. Viele bleiben dem Herrscher treu, andere fürchten ihn und sympathisieren mit den Räubern.

## Der Fall Alberiks

König Ulfark heiratet in hohem Alter doch noch - jedoch weit unter Stand, was Verwunderung und Empörung auslöst. Frynna, eine junge Frau von einfacher Herkunft wird im Jahr **173 nM** die Königin Hlúdingards.

Einige Jahre später, **182 nM**, hat König Ulfark eine Vision von Grimrist, der ihn vor den Niflungen warnt und ihm eine Aufgabe erteilt. Zusammen mit einigen seiner besten Männer reist er in die Nebelzinnen. Der König wird nie wieder gesehen, jedoch kehrt einer seiner Soldaten nach Hlúdingard zurück und verkündet von

seinem Tod. Jedoch kann er auch berichten, dass Ulfark dem Zwergenkönig die Hand mit dem verwunschenen Ring abgeschlagen hat. Königin Frynna schwört Rache und zieht in den Krieg gegen die Zwerge. Ohne den Ring verliert Alberik allmählich die Macht über sein Volk - neben vielen Schlachten gegen die Hlúdingar muss er auch Aufständische seines eigenen Volkes zurückschlagen. **184 nM** legt Frynna mit dem Hlúdingschen Heer Nebelheim, die Hauptstadt der Zwerge, in Schutt und Asche. Alberik entkommt, sein Ring ist verschwunden.

## Die Rückkehr des Königs

Ein kinderloses älteres Ehepaar hat derweil in den vergangenen Jahren den jungen Dominik großgezogen. Aus Angst, ihn verlieren zu können, hatten der Schmied Uther und seine Frau alle anderen Gegenstände aus dem Korb versteckt. Uthers Frau erliegt bald einer Krankheit. Als auch der Schmied selbst im Jahr **186 nM** dem Tode nahe ist, verrät er Dominik auf dem Sterbebett, wo er diese Spuren seiner Herkunft finden kann. Das Siegel der Königsfamilie weckt viele Erinnerungen in Dominik. Er beschließt, in die Hauptstadt zu reisen, um der Sache auf den Grund zu gehen. Er trifft dabei auf eine Rhintochter, die die Ereignisse damals beobachtet hat und auch dafür sorgte, dass der Korb mit dem Kind sicher ans Ufer bei Uthers Hütte gelangte. Sie erzählt ihm, was in der Nacht vor über 20 Jahren geschehen war. Er sucht nach einem Weg, seinen rechtmäßigen Platz wieder einzunehmen. Im Jahr **187 nM** trifft er auf den heruntergekommenen Alberik, der seinen Ring gefunden hat, ihn aber nicht erreichen kann. Er versucht den vorbeireisenden Dominik für seine Zwecke einzuspannen. Dieser beschafft den Ring, schöpft aber Verdacht. Alberik greift ihn daraufhin von Zorn erfüllt an - und wird im Kampf getötet. Den verfluchten Ring bringt Dominik zu der Rhintochter zurück, die ihm einst das Leben rettete. In den Wassern des Flusses wird das Schmuckstück wieder aufgelöst und das Volk der Niflungen von seinem Fluch befreit. Diese schließen sich zum Dank Dominik an. Im Jahr **190 nM** dringt dieser mit einem Heer von Zwergen in die Hauptstadt ein und stürzt den falschen König. Dadurch wird die rechtmäßige Thronfolge wieder hergestellt.



Bedeutende Orte

Bedeutende Orte

Bereits von weitem bietet die Stadt Aestirith dem Reisenden einen beeindruckenden Anblick: In einem grünen Tal gelegen werden die weit mehr als tausend Häuser von einer beeindruckenden Stadtmauer umringt. Im Rücken Aestiriths erhebt sich eine steile Felswand, von der aus der Fluss Skeidar seine Reise ins Tal antritt. Das einzige, was diese steile Klippe überragt ist ein riesiger Turm aus weißem Basalt, der den Skeidar in der Mitte teilt, so dass zwei Wasserfälle jeweils einen neuen Fluss erschaffen.

Der Turm ist die höchste Spitze der Residenz des "weißen Ordens", einem Zusammenschluss aus Anhängern der Göttin Kari. Dieser Orden ist es auch, der über Aestirith herrscht. Und so regiert hier kein einzelner König, sondern der "Rat der Neun" aus den jeweils ältesten und Weisesten des Ordens.

## Die Türme der Nivrandhir (1)

Am Ende der Stadt, direkt an der Steilklippe, erhebt sich die gigantische Residenz der Nivrandhir (=weißer Orden) mit ihren drei Türmen. Der höchste von ihnen teilt den Fluss Skeidar und im Zimmer direkt an dieser Teilung tagt der Rat der Neun. Dieser Orden lenkt die Geschehnisse von Aestirith und den umliegenden Dörfern. Bei Meinungsverschiedenheiten gilt die Mehrheit - wobei Enthaltungen nicht möglich sind.

Scheidet ein Mitglied dieses Rates durch seinen Tod oder einen anderen Grund aus, so wählen die Verbleibenden Acht ein vielversprechendes Mitglied des Ordens in den Rat.

Die Nivrandhir sind Geschichtskundige und Gelehrte, die sich der Göttin Kari verschrieben haben. So wird hier auch jedes Erscheinen einer Walküre in der Welt der Sterblichen genauestens und mit all ihren Taten festgehalten. Aber auch viele weitere bedeutende Ereignisse sind in der riedigen Bibliothek im Kellergewölbe genauestens festgehalten. Doch sind sie keineswegs für jeden einsehbar - und das nicht nur wegen der Bewachung, denn die Mitglieder des weißen Ordens gehören zu den letzten Menschen im hohen Norden, die noch die alte Sprache und Runen ihrer Vorfahren verwenden. Ohne eine entsprechende Vorbildung sind damit die Bücher ebenso nutzlos wie die zahlreichen beschrifteten Wandbilder.

Obwohl der Orden selbst streng religiös ist und hauptsächlich Kari dient, verfügt die Residenz über keinen eigenen Tempel, nichtmal einen Gebetsraum. Stattdessen verwenden die Ordensmitglieder den gleichen Aesir-Tempel in der Stadtmitte, den auch das Volk besucht.

## Die Kaserne (2)

Ein besonders befestigter Bau wird dem Besucher der Stadt am Südtor auffallen. Hier in der Kaserne ist die Stadtgarde einquartiert, die im Kriegsfall auch das Rückgrat des Heeres bildet. Einige Schlafstätten für die Gardisten, ein Lager- und Verwaltungsgebäude, sowie die Waffenkammer sind von einer zusätzlichen Mauer umringt.

## Der Aesir-Tempel (3)

Obwohl die Stadt von den obersten eines Kari-Ordens regiert wird, legt man in Aestirith größten Wert auf die Anbetung des gesamten Pantheons von Aesirgard. So gibt es hier überraschenderweise nur einen einzelnen Tempel in dem gleichermaßen alle Aesir und Vanir angebetet werden. Auch Kari wurde in diesem großen Gesamt-Tempel nicht mehr und nicht weniger Aufmerksamkeit und Raum zu Teil als den übrigen Göttern und das, obwohl auch der weiße Orden diese heilige Stätte für seine Gebete nutzt.

### **Aestirith auf einen Blick**

**Einwohner:** um 6.000, im Winter 8.000

**Regierung:** Der "Rat der Neun" aus den Weisesten der Nivrandhir

**Militär:** rund 50 Ordenskrieger der Nivrandhir, 120 Soldaten in der Kaserne und 30 Wachen der Stadtgarde

**Tempel:** Ein einzelner Tempel für alle Aesir-Götter, unterteilt in mehrere Bereiche



# Aestirith



1

3

2



500m

