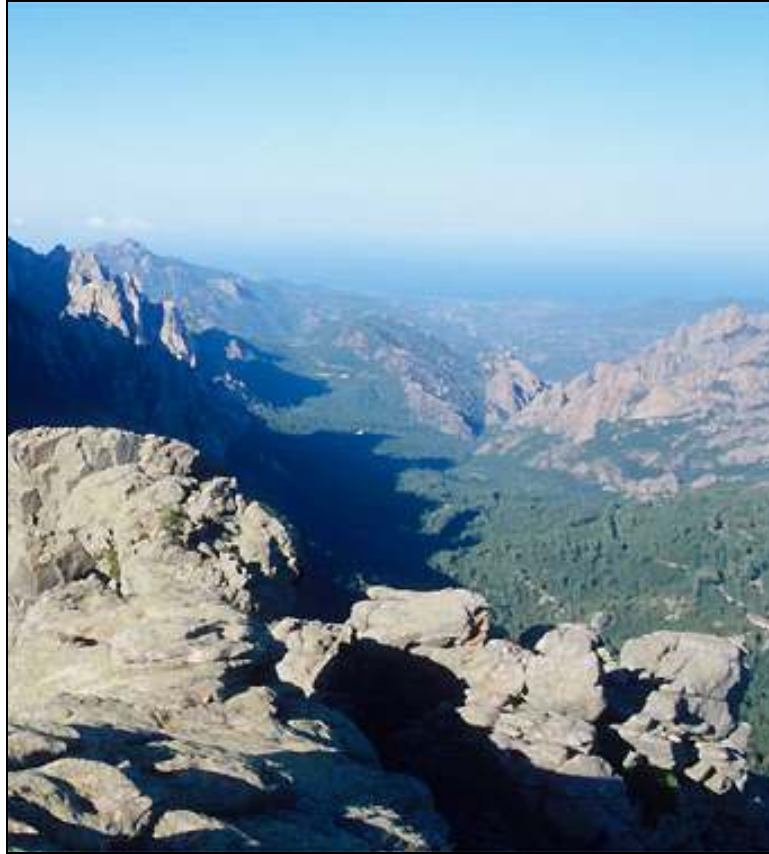


Das Herzogtum Crydee



Ein kurzer Reiseführer



**das Grüne Herz, von den Ostbergen aus,
rechts hinten die Ebene von Crydee vor der Fernen Küste,
links ganz hinten die Grauen Türme**

Einst war es wildes Waldland und Macchia zwischen zwei Bergmassiven.

Zuerst gründeten Seefahrer des Königreichs eine kleine Siedlung am Ufer des Gowan, ein Rastplatz um Reparaturen durchzuführen und Süßwasser aufzufüllen. Das freie Land mit seinen unerschlossenen Ressourcen lockte Abenteurer und Siedler. Rasch erwuchs eine Kolonie des Königreichs an dieser fernen Küste.

Die vordringenden Siedler trafen im Landesinneren auf Waldelfen. Der Kontakt verlief friedlich und ermöglichte neue Handelsbeziehungen. Um dem Fürsten der Elfen einen Gegenpart zu bieten, wurde die Kolonie zum Fürstentum erhoben.

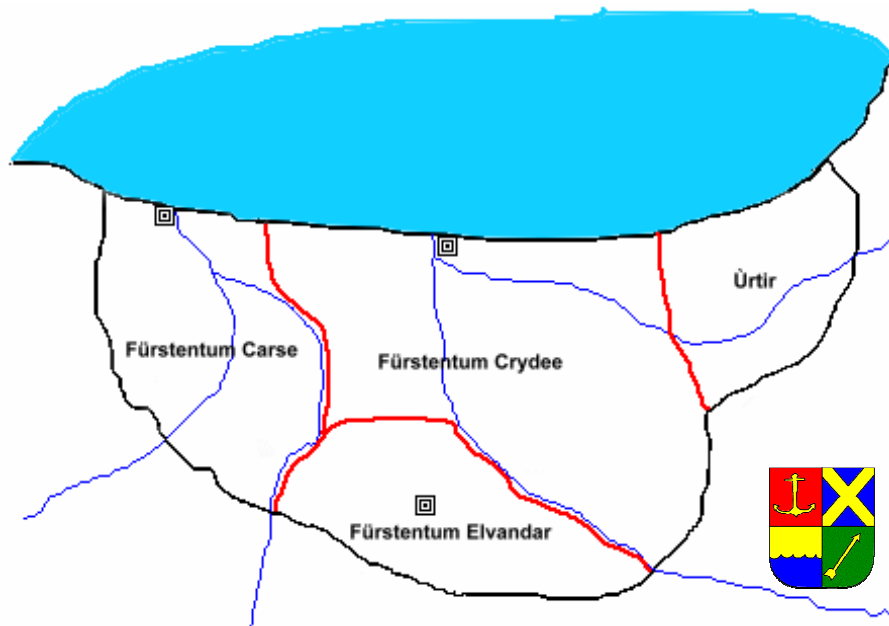
Mit der Entdeckung von Erzvorkommen in den Grauen Türmen gewann das junge Fürstentum Crydee weiter an Bedeutung für das Königreich. Der größer werdende Adel zerstritt sich und eine Spaltung des Gebiets war die Folge. Dabei befanden sich die neuen Erzvorkommen unter Kontrolle des Fürsten von Carse, einer aufstrebenden Siedlung zwei Tagesreisen westlich der Stadt Crydee.

Als sich aber herausstellte, dass der Erzabbau einen zu hohen Aufwand erforderte, war Carse mangels weiterer Handelsgüter auf die anderen beiden Fürstentümer angewiesen. Die Fürstentümer wuchsen zusammen und das Königreich erteilte seinen Segen, indem es das ganze Gebiet zum Herzogtum erhob.

Die Normalität hielt gerade Einzug, als eine große Zahl Flüchtlinge an der Küste landete. Anfängliches Misstrauen konnte überwunden werden und die Fremden wurden im kargen Hochland östlich des Herzogtums angesiedelt. Die Fremden nannten das Gebiet Ûrtir (Neuland) und sollten sich später als Hadatis dem Herzogtum anschließen.

Unruhen im Königreich ließen den Kontakt dorthin abbrechen. Letzte Berichte zeugten vom Tod des Königshauses und dem Zerfall der Heimatgebiete. Seitdem ist das Herzogtum ein unabhängiges Gebiet.

1 Politische Aufteilung



Die vier Regionen des Herzogtums

1.1 Fürstentum Crydee

Das Gebiet des Fürstentums Crydee lehnt sich im Westen an den Grünwasser an und beinhaltet im Süden den Wald südlich des Gowans. Im Osten endet es an den einstmaligen kargen Hochebenen von Ürtir.



die nördliche Stadtmauer von Crydee, Blick vom Meer

Das Wappen des ehemaligen Fürstentums Crydee steht rechts oben im Wappen des Herzogtums: ein goldener Anker auf rotem Grund. Rot ist die Farbe des Königshauses das einstmalig diese Kolonie gründete und der Anker steht für den ursprünglichen Zweck dieser Kolonie: ein ruhiger Hafen für die seefahrenden Händler der Endlosen See.





die Ebene von Crydee, mit Blick nach Süden, auf das Grüne Herz

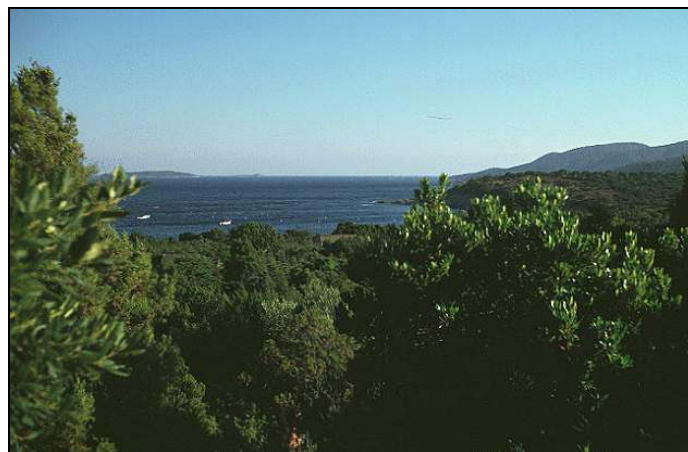
Der Regent des Fürstentums Crydee ist immer auch der Regent des Herzogtums Crydee. Regiert wird es seit 80 a.H. von Herzog Borric ConDoin. Er hat einen Sohn, Arutha, und zwei Töchter, Gormelia und Carline. Borric ist der vierte Herzog des unabhängigen Herzogtums Crydee. Vor ihm regierten sein Vater Erland (52 bis 80), sein Großonkel Lyam (24 bis 52) und dessen Vater Helmuth ConDoin (-3 bis 24).

Notiz:

Der Beginn der Zeitrechnung des Herzogtums ist die formelle Feststellung der Unabhängigkeit der vier Gebiete vom einstigen Oberherrn, dem Herrscher des Königreichs. Mit dem Zerfall des Letzteren und dem Ausbleiben jeglicher Nachrichten beschlossen die Fürsten unter Leitung des Herzogs Helmuth ConDoin, von nun an eigene Wege zu gehen. Um diesen Herzog zu ehren werden die Jahre in „anno Helmuthi“ (a.H.), Jahre des Herzogs Helmuth, gezählt.

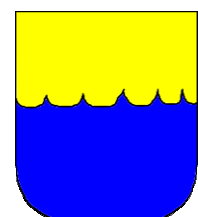
1.2 Fürstentum Carse

Das Fürstentum Carse liegt zwischen dem Grünwasser und den Grauen Türmen. Die wenigen Bergwerke des Herzogtums (Steinsalz, Eisenerz) liegen in diesem Gebiet, ebenso die größten Weinanbaugebiete an den Ufern des Graustroms und den Hängen der Grauen Türme.



macchiabewachsene Küste an der Westgrenze des Fürstentums von Carse

Das Wappen des Fürstentums Carse steht rechts unten im Wappen des Herzogtums: das blaue Meer auf goldenem Grund. Carse verdankt seine Entstehung und seinen Aufstieg dem Seehandel. Und eben das symbolisiert das Wappen.





der Graustrom in der Ebene von Carse

Das Fürstentum wird vom Hause LaMut regiert. Seit dem Gifttod seines Vaters Rodric LaMut (durch dessen Hofkoch) herrscht Malcom LaMut von der Hafenstadt Carse aus über das Land.



die Grauen Türme im Südwesten des Fürstentums Carse

1.3 Fürstentum Elvandar

Elvandar liegt tief im Grünen Herz. Die überwiegend elfischen Bewohner leben von und mit dem Wald. Sie sind vor allem für ihre Fähigkeit bekannt in Wald und Flur mit der Umgebung zu verschmelzen und hervorragende Aufklärungsdienste zu leisten.

Notiz:

Seit bald einem halben Jahrhundert gibt es eine gesteigerte Rivalität zwischen jungen Waldelfen und Hadatis was die Kunstfertigkeit im Bereich des Aufklärens, Tarnens und jeglicher Bewegungsarten im Gelände angeht. Ein Volk lernt vom anderen und fordert sich alljährlich in Wettkämpfen heraus. Stets lagen die Elfen vorne, aber einzelne Hadatis haben sich schon mehr als ebenbürtig gezeigt.

Das Fürstentum wird seit jeher regiert von Fürst Aldaron, dessen Aufmerksamkeit in erster Linie seiner einzigen Tochter Luinil gilt.



das Grüne Herz



Das Wappen des Fürstentums Elvandar steht links unten im Wappen des Herzogtums: ein goldener Pfeil auf grünem Grund. Das Grün ist natürlich das Grüne Herz, der Ursprung, die Heimat und die Bestimmung der Waldelfen. Der goldene Pfeil steht für das elfische Bestreben nicht vom richtigen Weg abzuweichen, wie auch ein Pfeil nicht mehr seinen vorbestimmten Weg verlässt.



**der Grünwasser im Sommer,
am Westrand des Fürstentums Elvandar**

1.4 Ürtir

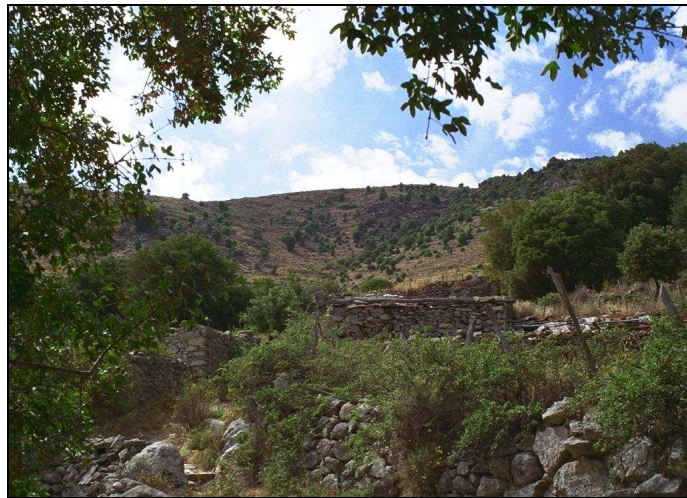
Ürtir war eine Notlösung, aus der die Hadatis alles herausholten. Einst karge Hochebenen die in die Ostberge übergangen und selbst für Macchia kaum geeignet waren, weiden dort heute Schafe, wird Wolle gesponnen, Gerste angebaut und Lebenswasser destilliert. Acht größere Siedlungen und etliche kleine Gehöfte sind über die Region verteilt.

Notiz:

Macchia ist ein Gemisch aus wild wuchernden immergrünen Kräutern, Sträuchern und Bäumchen. Mitunter ist sie mehrere Meter hoch, aber normalerweise nur kniehoch. Besonders im frühen Sommer verströmt die Macchia einen typischen Duft. Besonders schön ist die Macchia im späten Frühling und frühen Sommer, weil dann die meisten Büsche und Blumen blühen.



die Hochebene von Úrtir



ein Schafgehöft in Úrtir



Blick auf die Ostberge an der Ostgrenze von Úrtir

Die Hadatis sind in Clans organisiert. Eine übergeordnete Struktur gibt es nicht, so dass Streitigkeiten zwischen Clans sehr lange dauern und sehr blutig enden können. Nur im Falle einer Bedrohung von Außen werden rasch (aber nur vorübergehend) alle Streitigkeiten beigelegt und der Eindringling erbittert bekämpft.

Notiz:

Bis jetzt gab es stets einen „natürlichen“ Gesamtführer im Bedrohungsfall, meist aus dem Clan des Aonghus McQuay. Im Zweifel soll ein solcher aber demokratisch unter den Clanchefs per Urnenwahl bestimmt werden. Diese Urnen werden ungeöffnet ins Meer geworfen und dann übernimmt der Stärkste.

Trotz dieses Quells ewiger Zwistigkeiten gelang es noch keinem Clan alle anderen zu beherrschen oder einen anderen komplett auszulöschen. Genauer betrachtet kam es nicht einmal zu ernsthaften Versuchen. Dafür gibt es viele Gründe: eine gewisse Dekadenz, die über Generationen entstandenen wirtschaftlichen Abhängigkeiten, das hohe hadatische Ideal des Gleichgewichts und den Einfluss der Druiden, die das Gemeinwohl nie ganz aus den Augen verlieren.

Das Clansystem geht auf die Vorfahren der Hadatis zurück (Clan leitet sich vom gaelge-Ausdruck Clanna her, was soviel wie Kinder, Abkömmlinge, Familie oder Stamm bedeutet). In der Regel führen die Mitglieder eines Clans ihre Abstammung auf einen gemeinsamen Ahnherren zurück (Mc bedeutet soviel wie Sohn von), der den Clan gegründet hat und ihm seinen Namen gab (es kommt auch vor, dass Clans den Namen ihres Heimatgebietes tragen).

Oberhaupt der Gemeinschaft ist der Chef. Er ist sowohl oberster Kriegsherr als auch Richter. Er garantiert den Mitgliedern des Clans Schutz, die ihrerseits im Falle der recht häufigen Streitigkeiten mit Nachbarclans mit ihm in die Schlacht ziehen, ebenso wenn der Herzog im Kriegsfall die Clanaufgebote bestellt.

Die nächste wichtige Person im Clangefüge ist der Wahlerbe. Er hat die Claninteressen für die Zukunft zu wahren. Im Falle von Nachfolgestreitigkeiten entscheidet er, wer neuer Chef werden sollte. Dies kann auch durchaus bedeuten, dass ein fähiger Krieger oder Anführer den Vorzug vor dem direkten Erben erhält. Der Clan setzt sich sowohl aus Blutsverwandten des Clanchefs als auch aus Fremden zusammen, die sich unter den Schutz des Clans stellen.

Erreicht ein Clan eine gewisse Größe, wird er in Zweige eingeteilt, die von Söhnen des Clanchefs oder anderen wichtigen Personen des Clans geführt werden. Die Herrschaft des Chefs über den Gesamtclan berührt dies jedoch nicht. Um den Zusammenhalt innerhalb der Gemeinschaft zu stärken, werden zum Beispiel die eigenen Kinder bei Pflegefamilien untergebracht, um das Gefühl der Loyalität gegenüber dem Clan über die familiäre Bindung zu stellen. Natürlich erhebt der Clanchef auch Abgaben, schließlich ist ein Clan ja kein rein karitativer Verband.

Die wichtigsten Clanchefs sind Aonghus McQuay (größter Clan und Bewahrer des Glaubens an Magway), Uaithne McQuay of Ilbhinn (der Clan hat sich an den Hängen der Ostberge angesiedelt), Sárán McQuay of Mult (der Clan mit den größten Schafherden), Breasal McAllan (dieser Clan stellt das beste Lebenswasser her), Buagh McMór (auch dieser Clan produziert sehr beliebtes Lebenswasser), Dallan McMór of Stùirt (auch dieser), Cassán McTaíl (ein Clan der sich mehr dem Handel verschrieben hat und überwiegend in Carse beheimatet ist) und Deaglán McFadder.

Eine besondere Rolle nehmen die Druiden ein. Sie sind die Hüter des hadatischen Glaubens und die Mittler zu den Ahnen. Ein Druide ist seinem Clan loyal ergeben, hält aber auch Verbindung zu den Druiden anderer Clans und sucht häufig Kontakt zu den Ahnen. Das so gewonnene überlegene Wissen macht sie zu willkommenen Ratgebern bei Clanchefs. Allerdings erstreckt sich der Respekt vor den Ahnen nur bedingt auf die Druiden, so dass Unglücksmeldungen oder offensichtliche weltliche Einflussnahme in seltenen Fällen schon Druiden den Kopf gekostet haben.



Im Wappen des Herzogtums ist links oben das Symbol für das Gebiet Ûrtir: ein goldenes Kreuz auf blauem Grund. Die Farben Gelb und Blau wehten bereits an den Masten der Schiffe mit denen die Vorfahren der Hadatis anlandeten. Das Kreuz steht für ihre Vertreibung in alle Richtungen.

Ursprünglich trugen die Hadatis keine Wappen, denn sie unterscheiden aneinander an den Farben und Mustern ihrer Kleidung. Erst der Einfluss der Ureinwohner brachte sie dazu ebenfalls Wahrzeichen für ihre Clans zu

entwerfen die über die Stoffmuster hinausgingen und zum Beispiel für die Teilnahme an Turnieren geeignet waren.

Eine Ausnahme bildet der Clan des Aonghus McQuay, dessen Wappen schon aus der Zeit vor der Landung stammt und nun einfach wieder öffentlich getragen wird. Dieses Wappen beinhaltet über dem goldenen Kreuz auf blauem Grund einen Widderkopf (stehend für den Widder als Beschützer der Schafe) und zwei gekreuzte Äxte zum Zeichen ihrer Wehrhaftigkeit. Im Schildfuß befindet sich ein Stoffband mit einem überlieferten Schriftzug in Runenform, dessen genaue Bedeutung nur dem Clan und einigen Kundigen der alten Schrift bekannt ist: DIE WELT DEN MCQUAY.



Wappen der McQuay

2 Bevölkerung

Insgesamt leben etwa fünfunddreißigtausend Einwohner im Herzogtum Crydee, davon grob dreitausend in der Hauptstadt Crydee, eintausendzweihundert in der Hafenstadt Carse und etwa sechshundert in der Elfensiedlung Elvandar. Es gibt eine Vielzahl von Gehöften, Klöstern und Siedlungen mit weit weniger als fünfhundert Einwohnern.

Mit bald vierunddreißigtausend stellen die Menschen den Hauptanteil der Bewohner. Sie sind überwiegend Nachfahren der niedergelassenen Seefahrer und Einwanderer aus dem Königreich. Ihre Sprache ist die mittelländische (*deutsch*). Der Anteil von etwa fünftausend Hadatis besteht aus Nachfahren von Flüchtlingen die vor zwei Jahrhunderten an der Küste gestrandet sind. Sie unterschieden sich damals erheblich in Kleidung, Glaube, Sitten und Sprache. Die Hadatis sind mittlerweile im Herzogtum aufgegangen. Kleidung, Glaube und Sitten sind nur noch teilweise eigenständig. Ihre zwei ursprünglichen Sprachen *gälisch* und *sassener (englisch)* sind fast vollständig in Vergessenheit geraten. Achtzig Prozent der Hadatis leben im Gebiet Ürtir.

Die Anzahl der Elfen wird auf etwa eintausend geschätzt. Alle beherrschen die mittelländische Sprache. Unter sich benutzen sie aber lieber das elbische (*sindarin, seltener quenya*) weil es mehr Ausdrucksmöglichkeiten hat. Andere Rassen wie Zwerge kommen ebenfalls im Herzogtum vor, sind aber zahlenmäßig zu vernachlässigen.

Einige hundert Trolle sollen in den Wäldern und Bergen leben, sie werden nicht zu den Einwohnern gerechnet. Es sind sehr starke und zähe aber sehr dumme Vertreter ihrer Art – vermutlich nicht einmal der Sprache mächtig. Sie gelten als vogelfrei. Aus ihrer Haut wird Trollleder gewonnen, ein begehrtes Material für den Rüstungsbau.

3 Religion

3.1 Abkömmlinge des Königreichs

Dominiert wird das Land von einer aufgeklärten Form der Vielgötterei die die Ureinwohner einst aus dem Königreich mitbrachten und stets um den Glauben neuer Einwanderer erweiterten. Als Folge davon gibt es eine Vielzahl von Klöstern verschiedener Gottheiten die sich entsprechend ihrer Glaubensausrichtung um bestimmte Aufgaben kümmern. Genannt seien hier als Beispiel die Klöster des Bor im Südwesten des Fürstentums Carse die sicherlich den besten Wein des Landes anbauen, oder die Kriegerakademie des Estos im Landesinneren von Crydee, deren Absolventen zu den besten Kämpfern des Landes gehören.

Notiz:		
Laason	Gott des Todes	Göttervater
Lievena	Göttin des Lebens	Göttermutter
Paziron	Gott des Meeres	Schutzheiliger der Fischer
Agathosma	Göttin der Erde und der Fruchtbarkeit	Schutzheilige der Bauern
Belonia	Göttin der Liebe und des Friedens	
Estos	Gott des Krieges und des Hasses	
Bor	Gott der Genüsse und der Freude	
Tara	Göttin der Jagd	
Elohim	Gott der Heilkunst und Weisheit	
Fortuna	Göttin des Glücks	

3.2 Hadatis

Eine andere Form des Glaubens brachten die Hadatis ins Land: den Ahnenkult. Die Hadatis hielten wenig von Göttern und verließen sich mehr auf den Clan – auch über den Tod hinaus. So werden verstorbene Ahnen in Ehren gehalten. Es wird ihrer immer wieder gedacht, sie werden in Entscheidungen einbezogen und in der Not um Hilfe gebeten.

Die Lehre der Hadatis besagt außerdem, dass nur die Kraft des Gleichgewichts ihre zwei mächtigsten Götter Gibhim und Nihmsi daran hindern kann, zur Welt hinab zu fahren und sie in einem furchtbaren Zweikampf zu verwüsten. Die Antwort dieser Lehre auf die Bedrohung ist die Sittenaskese – die Abkehr von allen Sitten. Mit der Überwachung der Sittenaskese ist die Gefolgschaft von Magway beauftragt, dem Thulen, der einst den Waffenstillstand zwischen den Göttern erzwang. Obwohl alle Hadatis vom selben angelandeten Clan abstammen, sieht sich heute nur noch der Clan des Aonghus McQuay als Hüter des Gleichgewichts.

Notiz: Das „Wie“ ist allerdings Quell einiger Zwigigkeiten. Manche behaupten, dass alleine die Ansiedlung in Crydee bereits einen Bruch des Gleichgewichts bedeutet.
--

Andere Götter haben durchaus Platz in der spirituellen Welt der Hadatis, da es so viele Götter wie Gestirne gibt. Allerdings stehen die Sonne für Gibhim und der Mond für Nihmsi – die anderen, schwächeren, Lichter müssen also für schwächere Götter stehen und verdienen daher kaum Respekt. Eine besondere Position nehmen die Thulen ein, von Gibhim erschaffene Hüter der Welt mit enormer Macht.

Notiz: Nach dem Tod erwartet einen Hadati, der stets das Gleichgewicht erhalten hat, ein Leben des Feierns an der großen Tafel von Bihrgaadn, mit allen Thulen und Ahnen. Bei einem falschen Lebenswandel landet ein Hadati in Miilshbahr, dem Ort der Klatschweiber und Feiglinge.

3.3 Andere

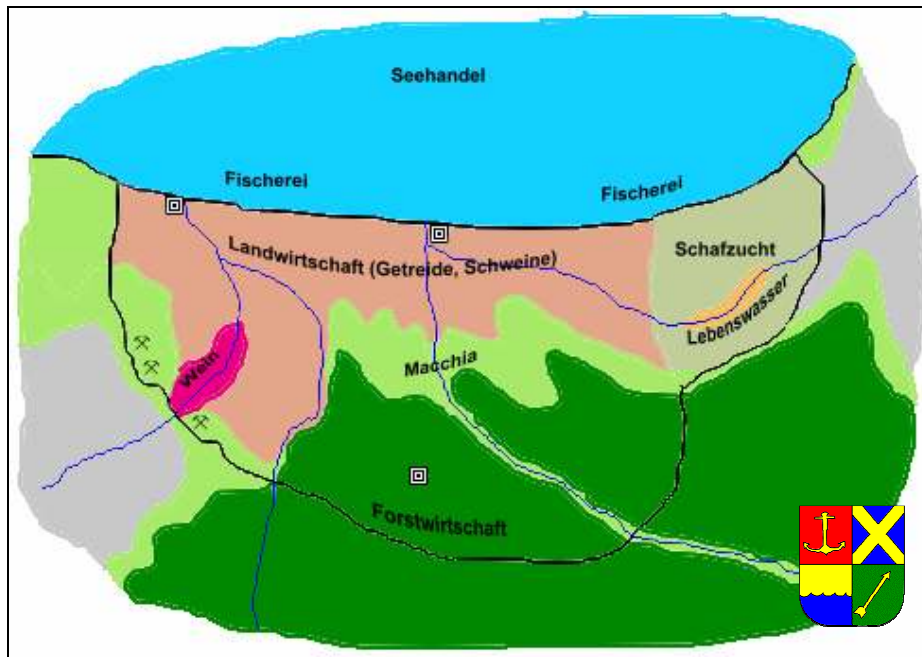
Die Elfen als große Gruppe, aber auch kleinere Gemeinschaften haben eigene Wege des Seelenheils.

4 Wirtschaft

Es sind alle notwendigsten Ressourcen zur Selbstversorgung vorhanden, aber die schwachen Erzvorkommen, die fehlende Rinderzucht und der Mangel an Edelmetallen stellen eine militärische Schwäche des Landes dar. Insbesondere Dank der vorzüglichen Exportartikel Wein (Carse) und Lebenswasser (Ûrtir) erfolgt ein reger Austausch mit anderen Seefahrernationen was einen Teil der Mängel ausgleicht.

Notiz:

Mangels ergiebigen Erzvorräten die für den Werkzeugbau von Nöten sind, sind Plattenrüstungen sehr selten, dem reichem Adel vorbehalten, nur im Ernstfall angezogen. Sie zu sehen ist etwas Besonderes, fast ein Omen. Und stets überprüfte der Knappe mehrmals den sicheren Sitz der Rüstung. Da der Gerüstete in die Schlacht für das Volk zog, wurde dieser Handgriff später vom gemeinen Volk durch ein kurzes Klopfen symbolisiert, um dem Träger Glück zu wünschen. Daraus wurde der Glaube, das Klopfen auf Rüstungen bringe dem Klopfendem und dem Beklopften Glück.



Wirtschaftliche Nutzung des Herzogtums

4.1 Landwirtschaft

Angebaut wird überwiegend in den küstennahen Ebenen und zwar vor allem Getreide (im Westen mehr Weizen, im Osten mehr Gerste, aber eigentlich alles). In Carse wurde das Land bis auf die Hänge der Grauen Türme hinauf urbar gemacht. Dort werden Obst und vor allem Weinreben angebaut.

Die Weiterverarbeitung der Ernten erfolgt meist von Zünften vor Ort. So kümmern sich Bor-Klöster um die Kelterei von Wein im Süden von Carse oder Hadati-Clans am Stüirt um die Destillierung von Lebenswasser.



Weinanbau an den Nordhängen der Grauen Türme

4.2 Viehzucht

Die Ureinwohner widmen sich der Schweinezucht sowie der daran angeschlossenen Handwerke: also Fleisch, Leder und Pergament. Die Hadatis züchten Schafe und gewinnen dabei nicht nur Fleisch und Felle, sondern auch Wolle, Tuch und einen sehr herben Schafskäse der in Farnblättern reift.



Schafe in Ürtir, Schweine in der Ebene von Crydee

Notiz:

Die Schafzüchter haben zwar stets ein winterliches Heimatgehöft, ziehen aber im Laufe des Jahres durch das Herzogtum - und darüber hinaus - um ihren Tieren neue Weidegründe zu eröffnen.

4.3 Forstwirtschaft

Hier ist zu unterscheiden zwischen der Nutzung der Macchia und des Waldes. In der Macchia ist neben der Jagd nach Wildschweinen vor allem die Bienenzucht (und damit verbunden: das Brauen von Met) möglich – beides Beschäftigungen denen eigentlich alle menschlichen Einwohner mit Freuden nachgehen.

Im Wald ist neben der Jagd natürlich die Gewinnung von Bauholz von Interesse. Damit verbundenes Handwerk ist vor allem in den großen Städten zu Hause. Elvandar fertigt die besten Bögen, Carse beherbergt die besten Baumeister und Crydee hat vorzügliche Schiffsbauer.

4.4 Fischerei

Die ganze Küste wird von Fischern genutzt um den Speiseplan der Landbewohner abzuwechseln.

4.5 Bergbau

In den Grauen Türmen im Süden von Carse gibt es einige wenig ergiebige Eisenerzvorkommen und einen sehr ertragreichen Steinsalzstock. Erzschnmelzen sind vor Ort, während sich die Werkzeug-, Waffen- und Rüstungsschmieden überwiegend in den Städten niedergelassen haben. Als einziger Quell von Eisen für Werkzeug und Bewaffnung hat dieses Gebiet eine hohe strategische Bedeutung für das Herzogtum.

4.6 Seehandel

Notiz:

Export: Wein, Lebenswasser, Tuch, Steinsalz

Import: Eisen, Rindsleder, Edelmetalle

5 Militär

Es gibt kein stehendes Heer in Crydee. Der Adel kann bis zu dreißig Ritter stellen, alle weiteren Kräfte müssen in Kriegszeiten aus der Bevölkerung einberufen werden.

Insbesondere die Priester und Novizen des Estos, aber auch ein hoher Anteil der Hadatis (als leichte Infanterie) und der Elfen (als Bogenschützen) bilden dann aber stets eine erstaunlich kampfstärke Armee.

Ein Problem im Herzogtum ist die Rüstung der Kämpfer. Mangels Leder oder Eisen sind Tuch und Felle selbst in höheren Rängen die Regel. Sehr verbreitet sind noch Holzüberwürfe. Der Adel leistet sich zumindest importierte Rindslederrüstungen, manch einer mag auch eine seltene Trolllederrüstung tragen. Nur Wenigen ist eine eiserne Rüstung vergönnt.

Die Bewaffnung besteht überwiegend aus einem rundem Holzschild und einem Schwert, dass bei Hadatis gelegentlich durch eine Axt ersetzt wird.

6 Zeitrechnung (Notizen)

- 112 Gründung der Siedlung Crydee
- 109 Erstkontakt zum Fürstentum Elvandar
- 108 aus der Kolonie wird das Fürstentum Crydee
- 105 gewaltsame Aufteilung in das Fürstentum Carse und das Fürstentum Crydee
- 102 die drei Fürstentümer werden zum Herzogtum Crydee verbunden
- 98 Landung der Hadatis in Crydee, eisiger Wargwinter
- 75 das Gebiet Ûrtir verbündet sich mit dem Herzogtum Crydee
- 3 der Kontakt zum Königreich bricht ab, Helmut ConDoin übernimmt die Herrschaft
- 0 Unabhängiges Herzogtum Crydee, Beginn der neuen Zeitrechnung
- 24 Helmut's Sohn Lyam ConDoin wird Herzog
- 52 Lyam's Neffe Erland ConDoin wird Herzog
- 62 Geburt des Sohns des Herzogs (Borric ConDoin)
- 68 *Geburt Ruairidh und Finley McQuay*
- 69 *Geburt Muireadhach und Aodhagan McQuay*
- 72 *Geburt Ian McQuay*
- 73 *Geburt Garaidh und Kenneth McQuay*
- 74 *Geburt Thaogh McQuay*
- 76 *Geburt der viertletzten Inkarnation des Wesens, das später Dougal McQuay wird*
- 77 *Geburt Laghisrian McQuay*
- 80 Amtsantritt des Herzogs Borric ConDoin
- 82 *ein halbtoter Mann ohne Gedächtnis erreicht die Tore Elvandar's; es ist der Beginn seiner drittletzten Inkarnation: Ermorfaroth*
- 88 Belagerung der Trollhöhen
- 91 Schlacht der zehn Heerführer
- 95 Schlacht in den Schluchten der Zwillingsberge
Finley rettet den Herzog, zum Dank erhält er den Posten des Hauptmanns von Crydee
Ruairidh verlässt das Land nachdem seine Angebetete bei Clanstreitigkeiten ums Leben kam
- 97 Winter der blauen Keuche – unzählige Einwohner überstehen den Winter nicht
Aodhagan wird am Hof von Carse für vogelfrei erklärt nachdem er den Fürsten von Carse vergiftet hat – dieser hatte vorher sein Essen bemängelt; er kommt in einer Hafenkneipe in Crydee unerkant unter
Ermorfaroth wird vom Hof von Elvandar verbannt nachdem er eines Anschlags auf die Tochter des Fürsten für schuldig befunden wird; es ist der Beginn seiner vorletzten Inkarnation: Martin Langbogen
- 98 *Garaidh und Kenneth werden aus dem Herzogtum verbannt nachdem sie in den Gemächern der Töchter des Herzogs aufgegriffen wurden*
Finley beendet seinen Dienst beim Herzog um mit seinen Brüdern zu ziehen
Muireadhach flieht aus dem Kerker von Crydee wo er wegen Diebstahls einsaß

99 geheime Geburt der unlegitimen Enkel des Herzogs (Graham und Keith)

100 Thaogh verlässt das Land auf der Suche nach den Verbannten, er sieht in ihnen die Verkörperung des wahren Weges der Hadati

Ian verlässt das Land auf der Suche nach den Verbannten, er sieht in ihnen seine wahre Familie

Martin Langbogen wird von den Verbannten aufgenommen; damit beginnt seine derzeit letzte Inkarnation: Dougal McQuay

101 Laghisrian wird zur Fahndung ausgeschrieben nachdem er sich eidbrüchig den Diensten des Herzogs entzog um die Verbannten zu suchen, er sieht in ihnen die Möglichkeit zu Heldentaten und Abenteuern

102 Sommer der Pest – die Hafenstädte Crydee und Carse leiden unter einer von Schiffen eingeschleppten Rattenplage und dem schwarzen Tod

Geburt der legitimen Enkel des Herzogs (Ranulf LaMut und Bruce of Porhöet)

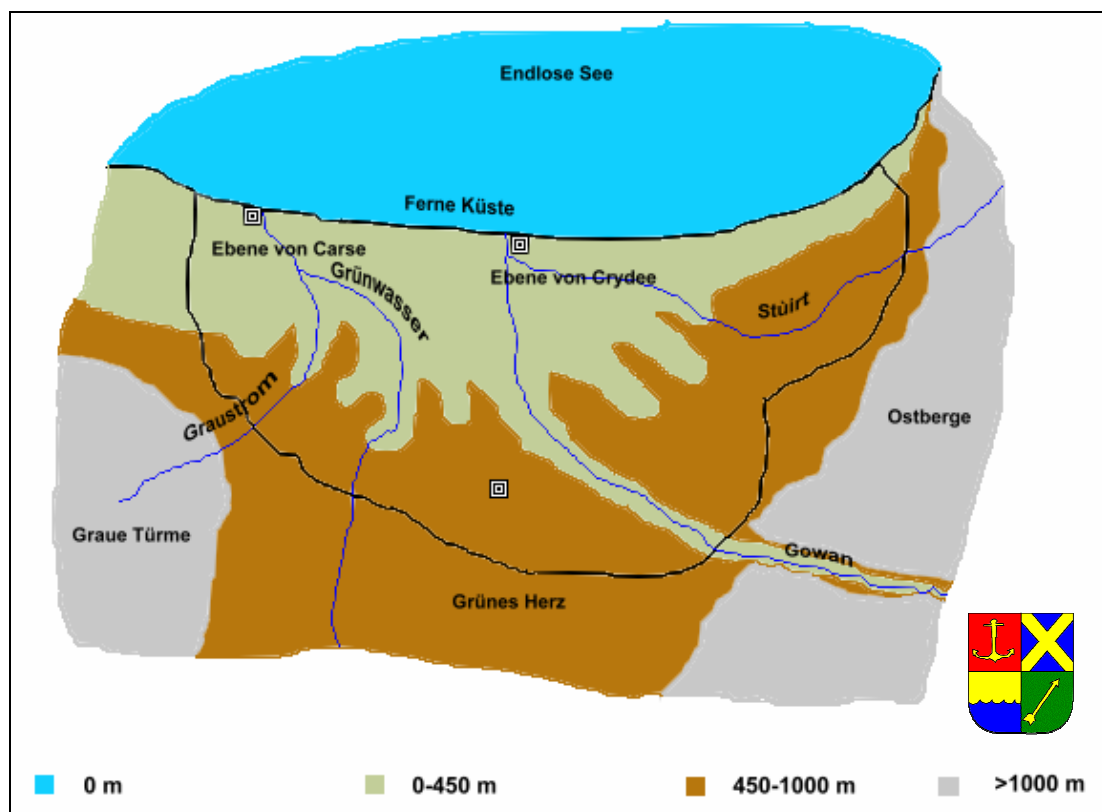
102/103 Winter: Angriff Bergmensen/Trolle aus Ostbergen, Ûrtir wird überrannt

103 Frühjahr: knapper Sieg, Hadati-Siedlungen zerstört, Herzog schwer verwundet

Patrick verlässt das Land um seinen älteren Bruder Ruairidh zu suchen, dem er das Schwert des Vaters überbringen soll

104

7 Klima und Gelände



Höhenlinien des Herzogtums

Von Norden bis Süden misst das Herzogtum 3 Tagesreisen (*ca.* 75 km), von Osten nach Westen 6 Tagesreisen (*ca.* 150 km). Die Fläche beträgt 130.000 Hufe (*ca.* 9700 km²).

Das Herzogtum wird im Norden von der Endlosen See, im Osten von den Ostbergen, im Westen von den Grauen Türmen und im Süden vom Grünen Herz begrenzt. Vier große Flüsse durchqueren das Gebiet: der mystische Gowan der sich tief in die Ostberge eingegraben hat, der eiskalte Stùirt der sich durch die Hochebenen von Ûrtir schlängelt, der

schnelle Graustrom der den Grauen Türmen entspringt und der gemächliche Grünwasser der tief im Grünen Herz seinen Ursprung hat.

Das Wetter zeichnet sich durch kühle Sommer, meist milde Winter und vor allem sehr viel feinen Nieselregen (txirimiri) aus, der eigentlich permanent in der Luft liegt.



der Gowan am Übergang in die Ebene von Crydee

Notiz:

Gowan (elbisch): Begegnung

Stüirt (guelge): Schwindel, Trunkenheit, eine Schafkrankheit verursacht durch Wasser im Kopf

Ûrtir (guelge): Neuland

1 Tagesreise ~ 4 Meilen ~ 27 km

1 Hufe ~ 30 Morgen ~ 0,075 km²

8 Magie

Magier und Magie sind im Herzogtum nahezu unbekannt. Lediglich am Hof von Crydee ist ein Meister der Magie als Berater des Herzogs (Meister Kulgan). Weitere sind nicht bekannt, was auch an der sehr schwierigen Ausführung hierzulande liegt. Priester, Druiden und Kultisten hingegen gibt es reichlich und es ist auch schon von dem einen oder anderem Wunder gehört worden.

9 Lage in den Mittellanden



Lage des Herzogtums in den Mitellanden (roter Kreis)