

DIE TAIGÄA

von Julian Marioulas

Sesshafte Bevölkerung: etwa 4.000 Menschen (Nivesen, Norbarden, Mittelländer), Goblins, Elfen
Nomadisch lebende Bevölkerung: je nach Jahreszeit zwischen 5.000 und 10.000 Nivesen sowie 500 bis 2.000 Norbarden
Landschaften: Avatajgää, Synkätajgää, Oblomon-Niederung, Firunshager Höhen
Wichtige Siedlungen: Gerasim (950 Einwohner), Oblarasim (750), Gordask (390), Firunshag (280), Leikinen (190), Oblotin (160)

»Wild und urtümlich, so erscheint einem Auswärtigen die westliche Taiga, gelegen zwischen Oblomon und Krill. Die großen Wälder im Lande der Nivesen sind noch immer kaum erkundet und kartographiert worden, geschweige denn von sicheren Wegen durchzogen. Tagelang kann man hier auf verlorenen Pfaden durch das Unterholz reisen, ohne einer Menschenseele zu begegnen. Und doch bin ich mir sicher, daß Nivesen und Elfen ihre Refugien behüten und jeden Eindringling aufmerksam beobachten.

Selten findet man hier im Norden wirklich dicht stehenden Baumbewuchs, und anderswo viel gesehene Arten wie Eiche und Thaschfinke kommen nur vereinzelt vor. Auch Nadelbäume wie im Nornja wird man in der westlichen Taiga eher selten finden, denn vorherrschen tut hier die Birke, allen voran die düster-traurig anmutende Boronsbirke. Mitnichten aber ist die Taiga selbst ein Ort der Finsternis. Im Gegenteil, kaum ein Wald darf sich so dauerhaft dem Lichte der Praiosscheibe erfreuen wie die Taiga. Immer wieder stößt man auf weite Lichtungen oder beschauliche Seen, kahle Hügel und offene Schneisen, überschreitet seichte Bäche und Flüsse. Hier erscheinen die Wälder freundlich und einladend, wunderschön im Sommer wie im Winter. Dennoch entbehren sie nicht einer leicht zu übersehenden Gefahr. Wilde Tiere leben hier zuhauf, von denen Bären und Wölfe noch die friedliebendsten sind. In Kirma, einem Ort im Osten der Taiga, machen Geschichten von Baumschraton die Runde, die einen unversöhnlichen Hass auf Menschen pflegen. Arglistige Waldgeister durchstreifen die dunkelsten Winkeln der Taiga und machen sich eine Spaß daraus, Wanderer ins Unglück zu ziehen. Daher durchqueren auch nur wenige Händler und Reisende diesen Landstrich. Der einzige markierte Weg führt von Leikinen nach Kirma, wird aber hauptsächlich von Norbardensippen genutzt, die meisten Handelszüge präferieren den Oblomonpfad.«

-Valia Terensen, Händlerin aus Riva, 1018 BF

»Weit zieht sich die Taiga hin, beizeiten licht und freundlich, andere Male dunkel und abweisend. Zauber und Kraft dieser majestätischen Wälder liegen darin, dass nur die Zugvögel wissen, wo sie enden.«

-Koronej Tschekojeff, norbardischer Dichter, 956 BF

»Von Gordask aus hatte ich mich auf den Weg in die umliegenden Wälder begeben, dabei folgte ich dem Lauf des sanft fließenden Flusses Gangu nach Süden. Frohgemut und schnellen Schrittes wanderte ich durch den Wald und bestaunte die prächtigen Farben der hochgewachsenen Birken. Der betäubende Geruch des Kiefern und das strömende Geräusch des Wassers ließen meine Sinne aufleben. Gewillt, tiefer in den Wald einzudringen, wandte mich vom Flusslauf ab. Ein Fehler, wie sich schon bald herausstellte.

Weiter in den Urwald eindringend, erfasste mich eine böse Vorahnung, die Furcht eines Städters vor der majestätischen Größe der Natur. Schnell wich der Trampelpfad dem von Menschen unbefleckten Waldboden, ich befand mich nun in einer Welt, in der Entfernungen und Richtungen bedeutungslos schienen. Während der kommenden Stunden schritt ich über beideähnliche Lichtungen und an kleinen Tümpeln vorbei. Zwischen den mächtig aufragenden Kiefern und Birken fanden sich immer wieder wild wuchernde Ansammlungen von Pilzen, einige davon mehr als drei Spann hoch. Meine anfängliche Angst wich ein wenig, denn es gelang mir, mich am Stand der Sonne zu orientieren.

Tiere sah ich zunächst kaum welche, dafür unzählige Insekten, vor allem Käferarten, die mir bis dahin völlig unbekannt waren. An einigen Bäume sah ich Spechte, die wohl von den dort lebenden Krabbeltieren angelockt wurden. Etwas später kreuzte ein kleines Eichbörnchen meinen Weg, bevor es gewandt auf einen Baum lief. Anderswo stieß ich an einem Baumstumpf auf die Höhle eines Zobels. Der Bewohner der Höhle bemerkte mich und stieß einen Schrei aus. Mit einer schnellen Bewegung sprang er hervor und hielt erst ein, als er mich erspähte. Angriffslustig lauerte der Zobel nun vor mir, und ich tat gut daran, mich langsamen Schrittes zu entfernen. Die Stärke eines Zobels wird meistens unterschätzt, und ich hatte nicht vor, mich mit dem Tier auf einen Kampf einzulassen.

Ich gelangte an einen Bach und setzte mich nieder, um neue Kraft zu schöpfen. Dort vermutete ich, daß der Gangu nicht weit sein konnte. Doch lag meine Vermutung falsch. Der Bach endete in einem sumpfigen See, der von einigen abgestorbenen

Schwarzkiefern gesäumt wurde. Langsam machte sich Verzweiflung bei mir breit, denn wieder sah ich mich verloren im Dickicht und ohne klaren Pfad vor Augen. Ich beschloss schließlich, mich nach Norden hin zu orientieren, um zum Oblomon zu gelangen. Dies erwies sich als schwieriges Unterfangen, denn immer wieder wurde ich im Unterholz von meinem Weg abgelenkt, immer wieder behinderten von Gestrüpp bedeckte Senken und Höhen mein Vorankommen. Es war ein anstrengender Weg, wohl vier Stunden oder mehr brauchte ich, bis ich schließlich in der Dämmerung den träge dahinfließenden Oblomon erreichte. Trotzdem blieb ich gewillt, mich am nächsten Morgen erneut in die Taigawälder zu begeben, nur dieses Mal mit einem Begleiter, dem das Gebiet vertrauter war.»

-Fredo Rudbrecher, Nordlandkundler aus Tiefhusen, 1005 BF

Das hier beschriebene Kernland der Tajgää erstreckt sich über etwa 280 Meilen von Westen nach Osten und 220 Meilen in Nord-Süd-Richtung. Es umfasst im Wesentlichen die Wälder zwischen Oblomon und Kvill. Der nivesische Begriff *Tajgää* ist dabei eigentlich irreführend, bezeichnet er in der Sprache der Nomaden doch all jene Wälder ihrer Heimat, die nicht an der Küste liegen. Die Zone der Taigawälder beginnt nördlich der Salamandersteine und schließt dabei das mächtige Nornja-Tannicht im Osten mit ein.

Wie von Valia Terensen beschrieben, ist die Taiga des westlichen Nivesenlandes ein liches Waldgebiet. Selten findet man sich an Stellen wieder, in denen kein Sonnenlicht durch die Blätter scheint. Zwischen Baumgruppen und kleinen Wäldern erstrecken sich oftmals Heideland oder weitläufige, von Zwergsträuchern bewachsene Freiflächen. Der nivesische Stamm der Lieska-Lie betrachtet die Taiga als gutes Sommerlager, so daß sie in der wärmeren Jahreszeit Lagerplatz für viele Sippen darstellt. Auch außerhalb des Sommers findet man hier Nivesen vor, sei es in kleinen Dörfern oder in Sippenverbänden, die ihren Karenen folgen. Ebenfalls sind die Folgen der Entstehung Gloranas in der Taiga zu spüren: Flüchtlinge aus Bjaldorn und Eestiva suchen in diesen Gefilden nach einer neuen Heimat, gehen dabei oftmals rücksichtslos gegen die Natur vor und geraten mit Nivesen und Elfen aneinander. Tiere verhalten sich ungewohnt aggressiv, und Schergen der Eishexe streifen auf Beutezügen durch die Region.

An Bäumen herrschen im Land östlich des Golfes von Riva überwiegend Birken vor, darunter an erster Stelle die mächtige Boronsbirke. Auch Kiefern, Lärchen und Tannen findet man in der Taiga, letztere vor allem am Oberlauf des Kvills. Buchen, Eschen und Eiben sucht man hingegen fast vergeblich, und wenn sich mal ein Vertreter in der Taiga findet, so ist er immer klein und krüppelig, ein schwächliches Abbild seiner Artgenossen im Süden. Der festgefrorene Boden der Taiga erlaubt keine Landwirtschaft, er ermöglicht nur das Wachsen von Kräutern und Beerensträuchern. Heidekraut, Moose und dünne Farne bedecken den Boden weitflächig. Viele seichte Flüsse durchziehen das Land, und an einigen Stellen bilden sich im Frühling und Sommer tückische Sümpfe und Hochmoore.

Während im Frühling und Sommer das Leben in der Taiga aufblüht, so gilt doch der Herbst als schönste Jahreszeit. Die Blätter der Boronsbirke färben sich schwarz, die anderer Bäume gelb und rot, und sanft bedecken sie den Boden. Der Wald entkleidet sich von seiner Last im kalten Wind, der von Norden her aufzieht. Im Winter hingegen stechen die Bäume wie dünne Säulen aus dem Schnee hervor, während mächtige Tannen die weiße Pracht auf ihren Ästen tragen. Mitunter bleibt die Schneedecke über acht Monate liegen. Die Fortbewegungen zu Fuß ist in dieser Zeit nur sehr eingeschränkt möglich, weshalb die Bewohner der Taiga dann auf Skier und Hundeschlitten zurückgreifen. Zwischen den



Winter in der Taiga

Jahreszeiten sind die Temperaturunterschiede enorm. Die Sommer sind kurz und heiß, und Waldbrände stellen dann eine reale Gefahr dar. In den langen Wintern ist es meist frostig, zeitweise sogar eisig kalt.

Viele Tiere sind dem Waldkundigen in der Taiga bekannt. An Jagdwild finden sich prächtige Weißhirsche und schnelle Wildschweine, auch kleinere Tiere wie Pfeifhase, Rotpüschel und Schneehühner. Pelztiere wie Nerz und Zobel werden besonders von Mittelländern gejagt, versprechen sie doch wertvolle Beute und sind auf den Märkten Rivas beliebtes Handelsgut. Schneedachse, Eichhörnchen und Vielfraße streifen

über den Boden und klettern auf Bäume, vereinzelt wandern kräftige Schwarzbären durch die Taiga. In Rudeln streifen Wölfe durchs Land, während der Fuchs als Einzelgänger lebt. Mammuts stellen für Nivesen ein lohnenswertes Ziel in der widrigen Kälte des Winters dar, auch wenn sie nur in hartem Kampf zu erlegen sind. In den Flüssen der Taiga leben Forellen und Bodirsalme, Karpfen und Sterlet. Ein besonderes Merkmal der Taiga, gerade im Frühling, sind die unzähligen Bienen, auf deren Zucht sich die Norbarden gut verstehen. An intelligenten Wesen finden sich Waldschrate, die auf Störenfriede selten gut zu sprechen sind und deren Kampfeslust unter Nivesen sprichwörtlich ist. Auch einige Goblins haben die Taiga zu ihrem Revier gemacht und geraten des Öfteren mit Elfen und Menschen aneinander.

Schon immer war die Taiga ein den Mittelländern fremdes Land. Wenige hielt es lange in den Wäldern, einstmalige Dörfer sind heute nur mehr Ruinen, überwuchert von kaum zu bezwingender Natur. Die wenigen verbliebenen Siedlungen sind willkommene Horte relativer Sicherheit in einem wilden Land. Es sind fast ausschließlich Nivesen und Norbarden, die jahraus, jahrein durch die Taiga ziehen und die Pfade gut genug kennen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Auch Elfen leben in der Taiga, der Großteil in Oblarasim und Gerasim, während einige Auelfensippen sich an Kvill und Lemon niedergelassen haben. Waldelfen sind dagegen nur im südlichsten Teil der Wälder, nahe der Salamandersteine, heimisch.

ВОН ЛЕΙΚΙΠΕΠ ΠΑΧ ΚΥΙΛΛΙΑΠΥΚ

Die meisten Reisen durch die Taiga haben ihren Ausgangspunkt im kleinen Dorf *Leikinen* an der Quelle des Nuran Riva. Die knapp 200 Einwohner pflegen weniger Kontakt zu den Dörfern an der Golfküste als vielmehr zu den Nivesensippen, die im Sommer in den nahen Wäldern lagern. Es ist zu empfehlen, in Leikinen kundige Begleitung durch die Taiga zu rekrutieren, denn auch wenn ein schlecht markierter Trampelpfad von hier nach Kirma läuft, überschätzen die meisten Landesfremden ihre Kenntnis der Wälder. Beste Ansprechpartnerin vor Ort ist die Händlerin *Aveska Bolschanjeff*, die im einzigen aus Stein gebauten, zweistöckigen Gebäude Leikinsens eine Schlafstatt für müde Reisende anbietet. Nahe Leikinen soll es eine Lichtung geben, auf der in Sommernächten das weise Einhorn *Läsko* erscheint. Wenige erst haben es mit eigenen Augen erblickt, doch hat sich in Leikinen ein regelrechter Einhornskult entwickelt, weil die Bewohner des Ortes *Läsko* als Bote von nahenden Gefahren ansehen. Daraus erklärt sich auch der Brauch, daß die Dörfler auf die Jagd nach Auerochsen gehen, den erbitterten Feinden der Einhörner.

Zwanzig Meilen östlich von Leikinen erhebt sich die bizarre Felsformation des *Tenjos* in den Himmel. Der Pfad führt genau durch die Mitte dieser zerklüfteten Felsen, und wenn man kein vorschnelles Ende



In der Nähe von Lanan

erleiden will, sollte man den Markierungen folgen, die auf Steinen den richtigen Weg weisen. Viele Wanderer verloren hier aufgrund ihres Übermuts schon ihr Leben. Der *Tenjos* spielt in nivesischen Sagen eine bedeutende Rolle, und in manchen Nächten treffen Wolfskinder mit ihren tierischen Verwandten auf den höchsten Felsen zusammen. Während sich nun im Nordosten ein weites Land mit dünnerem Baumbewuchs erstreckt, beginnt dahinter *Synkätajgää*, die sogenannte tiefe Taiga, in der sich der Wald wieder verdichtet und es beinahe unmöglich wird, einen Weg durch das Unterholz zu finden. Inmitten der *Synkätajgää* liegt *Lanan*. Kaum jemand besucht den abgelegenen Ort, dafür begeben sich die Bewohner Lanans ihrerseits des Öfteren auf die Reise in andere Dörfer der Taiga, so denn Anlass

dafür besteht. Viele von ihnen sind großartige Waldläufer und kennen anderswo längst vergessene Stätten früherer Siedlungsversuche. Die Lananer pflegen einen urtümlichen Kult um die *Punkama* genannten Baumgeister, die ihre Heimstatt auf den in der Umgebung wachsenden Tannen haben.

In Lanan weiß man zu berichten, daß der Strom astraler Kraft hier stärker als anderswo in der Taiga ist. Von vielfältiger Art und unvorhersehbar sind die magischen Phänomene der *Synkätajgää*, worunter Sphärentore fallen, welche sich von Zeit zu Zeit auftun. Im schlimmsten Fall, wenn auch nur selten, kann es zur Manifestation von siebtsphärischen Entitäten kommen.

Doch zurück auf den Pfad nach Kirma. Dieser zieht sich östlich des Tenjos auf verschlungenen Wegen durch das Land, dabei passiert er nach vierzig Meilen einen umfriedeten Handelsposten mitten in der Wildnis. Dieser trägt den Namen *Kysira* und gehörte einstmals zu einer Kette von Handelsstationen, die sich von Norden nach Süden durch die Taiga zogen und eine entsprechende Route etablierten sollten. Doch schon nach wenigen Jahren zeigte sich, daß wenige Händler diesen Weg wählten, und nur das am Schnittpunkt der beiden Routen gelegene Anwesen blieb bis heute bestehen. Nicht weit im Süden von Kysira findet sich der überdimensionierte *Hergershof*, das einstmalige Prunkstück der Handelsstraße. Von seinen Inhabern bereits im Jahr 986 BF aufgegeben, hausen heute angeblich Räuber im Hergershof.

Schließlich erreicht man das Dorf *Kirma* am Zusammenfluss von Lemon und Oblomon. Der beschauliche Ort bietet dem Reisenden nicht viel, doch hat man hier die Möglichkeit, den Oblomon mit einer Treidelfähre zu überqueren. Von Kirma aus gibt es mehrere Möglichkeiten zur Weiterreise: an der Quelle des Lemon liegt *Firunshag*, der ideale Ausgangspunkt für wagemutige Questen in den gleichnamigen Höhen. Die Siedlung liegt verborgen im Wald und ist weithin für ihren prächtigen Firuntempel bekannt, ein Stabbau, der auf einem Hügel nördlich des Flusses thront. Am Oblomon finden wir *Gerasim*, nach Riva größter Ort im freien Teil der Nivesenlande. Nirgendwo in der Region ist es leichter, die elfische Lebensweise kennenzulernen. Menschen und Elfen leben hier in relativer Harmonie miteinander, verbunden durch den gemeinsamen Willen, die über Jahrhunderte gewachsene Gemeinschaft aufrechtzuerhalten. Kein Baum darf in Gerasim gefällt werden, um als Baumaterial zu dienen, und niemand darf sich mehr Besitz aneignen, als er zum Leben braucht. Höhere Autoritäten gibt es keine im Ort, großes Ansehen genießen aber die Magister der *Schule des direkten Weges*, der in Gerasim ansässigen Magierakademie. Doch auch wenn sich die lang gepflegte Lebensweise noch aufrechterhält, mehren sich in Gerasim die Konflikte. Vielleicht nur schleichend, hintergründig, denn der Zuzug vieler Flüchtlinge hat dafür gesorgt, daß die menschlichen Elemente im Ort langsam überhand nehmen. In keinem Fall aber ist die Situation vergleichbar mit dem weiter nördlich gelegenen *Oblarasim*, wo die Gier der Siedler zum Niedergang führte. Waren hier früher Waldelfen, Norbarden und einige Mittelländer in Bescheidenheit geeint, so hat sich der Ort nach reichlichen Goldfunden zu einer dreckigen Goldgräberstadt gewandelt. Anders als in Gerasim ist das Streben nach Reichtum die einzig treibende Kraft der Menschen, ja selbst der Elfen geworden. Messerstechereien sind an der Tagesordnung, Tote finden sich beinahe wöchentlich auf der Straße, und doch ist die Gier ungebrochen, und immer wieder zieht es neue Glücksritter und Verzweifelte in den einstmals friedlichen Ort. Einen Elfen überfällt das Grauen, wenn er an seine Brüder in Oblarasim denkt, die dem badoc zum Opfer gefallen sind. Die Zukunft Oblarasims wird düster sein, schlimmer noch als die gegenwärtigen Tage.

Im Nordosten der Taiga findet sich inmitten der Wälder eine erwähnenswerte Seenlandschaft, die sogenannten *Arljänen*. Obzwar es hier keine markierten Wege gibt, sollte es nicht allzu schwer fallen, die Seenlandschaft mithilfe von kundiger Begleitung zu erreichen. Verborgenen hingegen liegt das kleinste dieser Gewässer, der *Korukisee*, um den sich wirre Mythen ranken. Am Oblomon wiederum, 60 Meilen nördlich der Seenlandschaft der Arljänen, finden wir den Ort *Gordask*, der dem Reisenden in der Taiga fast schon wie eine Stadt erscheinen mag. Eine Herberge, mehrere Läden und gar ein kleiner Flusshafen finden sich hier. Unzweifelhaft haben die Gordasker ein gutes Auskommen von Durchreisenden und Abenteurern, die hier Halt machen. Letztere ziehen ab und an in die Taiga, denn fast schon sagenhaft sind die Geschichten von verborgenen Reichtümern, die in den Wäldern des Nivesenlandes zu finden seien. Eines davon ist der *Schatz von Vipunen*, einem Riesen aus alten Zeiten, der bereits vor vielen Jahrhunderten ein blutiges Ende fand. Sein kostbarer Besitz blieb aber bis heute unentdeckt. In jüngsten Tagen machen Gerüchte über *Ulkazol* die Runde, Nachkomme des erschlagenen Lindwurms Ulgozol. Demzufolge trachtet Ulkazol nach einem Hort, der seinem Vater in nichts nachsteht.

Eine abenteuerliche Herausforderung stellt es dar, den Orten im Süden der Taiga einen Besuch abzustatten. Am Kvill finden sich, fast gänzlich von der Außenwelt abgeschnitten, einige menschliche Dörfer, deren Bewohner häufig mehr Kontakt zu Elfen als zu ihresgleichen haben. Wenig ist bekannt vom Land am Amper – von Nivesen Einukvill genannt – doch ist nicht nur das Klima hier durch wärmere Fallwinde etwas freundlicher, auch die Vegetation scheint sich von der nördlichen Taiga zu unterscheiden. Der Boden ist nicht das ganze Jahr über festgefroren, und mehr als anderswo ist er bedeckt von Moosen, Flechten und Gestrüpp. Das seit Ulgozols Wüten fast vollständig verlassene Dorf *Kvilljanuk* macht einen verwunschenen Eindruck, denn die meisten Hütten sind von Vegetation überwachsen. Häufig liegt zauberhafter Nebel über dem Ort, der es einem Reisenden schwer macht, Kvilljanuk

überhaupt zu finden. Ein mürrischer, halbfelscher Einsiedler, der den Namen *Erakion Wipfelkind* trägt, lebt am Einukvill und kann als Naturführer große Hilfe leisten. Als Bezahlung verlangt er ausgefallene Gegenstände und Nahrungsmittel, die im hohen Norden nicht zu finden sind. Sollte man wirklich vorhaben, diese Gebiete zu bereisen, so bietet sich auch der Weg durch die Grüne Ebene an, die sich der Taiga im Südosten anschließt und in der die Bäume fast vollständig dem Steppengras Platz machen.

ЛЕГЕНДЫ ИД ВЕРБОРЕНЕ ОРТЕ

SAYU, WÄCHTER DER TAIGA

»Einst lebte ein Mann, der Sayu hieß, inmitten der Taiga. Er wachte über Birken, Zedern, Flüsse und Seen, und nie tötete er auch nur einen Hirschen oder Bären, da ihm diese Tiere heilig waren. Nach seinem Tod beschloss Firun, daß er nie einen edleren Wächter für dieses Land finden würde, und so verwandelte er den Mann in einen Felsen und machte ihn zum ewigen Hüter der Wälder. Doch die lange Wacht hat Sayu müde gemacht, und heute schlummert er, fest wie sein zu Stein gewordener Leib, auf einem Hügel westlich von Gerasim. Wenn es gelingt, Sayus Felsen zu bewegen, wird der Wächter des Landes aus seinem Schlaf gerüttelt.«

-Sagen unter dem Nordlicht, Damiano Tergidion zu Valavet, Gerasim, 1024 BF

Die Biidai

»Elgor wagte sich während des Sturms in den Wald, da wurde er von den Biidai überfallen und in ein dunkles Grab gezerrt.«

-gehört in Oblarasim, 1017 BF

Vor über tausend Götterläufen waren die Biidai feenartige Wesen, die sich die Ruinen einer hochelfischen Siedlung in der Taiga zur Heimat machten. Im Laufe der Zeit erlagen sie dämonischen Einflüsterungen und wandten sich gegen andere Feen und Nymphen. Sie gelten als Inbegriff des Elends, das sie selbst erfahren haben und mit ihren Opfern teilen. Heutzutage wandern sie durch die Wälder, greifen Menschen an und quälen sie. Biidai haben ein knöchiges Äußeres und fühlen sich in düsteren, abgelegenen Winkeln der Taiga zu Hause. Wenn Unwetter wüten ziehen sie aus, um Menschen, Elfen und Rotpelze zu plagen.

DER KORUKISEE

»Nach drei Tagen in dem endlosen Gewirr der Bäume schien es mir, als habe ich mich völlig verlaufen. Erst ein Stoßgebet gab mir den Mut, weiter durch das Unterholz zu wandern. Wie arrogant von mir zu glauben, hier ganz allein den richtigen Weg zu finden. Doch der Göttin Weisheit und Intuition leiteten mich nun, und schließlich erreichte ich das Ende des Waldes, der mir zuvor wie ein Irrgarten erschien. Dort lag eine wundervolle Lichtung, über und über mit Blumen bedeckt. Ich sah einen See und beschloss, mich am Ufer auszuruhen. Zunächst traute ich meinen Augen nicht, denn tatsächlich waren es Feen, die über dem Wasser schwirrten. Eine Weile lang schaute ich zu, wie sie ihre Kreise in der Luft zogen, und ich zeichnete sie so gut ich konnte in mein Notizbuch. Als dann beschloss ich, in den See zu treten, da dieser Ort eine nähere Erkundung verdiente. Das Wasser war kühl und erfrischend und beruhigte meinen Geist. Ich kann nicht sagen, für wie lange ich einfach so herumschwamm. Irgendwann trieb ich zum Ufer zurück. Auch die Nacht verbrachte ich am See. Seltsame Traumgestalten erschienen mir im Schlaf. Koboldlinge und Feenwesen, die durch grüne Wälder liefen sah ich, auch Tiermenschen, die mit lieblichen Stimmen sangen. Als ich aufwachte, schien mein Körper alle Kraft zurückgewonnen zu haben, die er in den letzten Tagen der Wanderung in der Taiga verloren hatte. Am selben Morgen noch erschienen ein paar Nivesen am See, denen ich gleich entgegenlief...«

-Mellia von Tiefbrücken, Hesindegeweihte, 1010 BF

Im Nordosten der Taiga liegen mehrere tiefe Seen, von denen der kleinste der Korukisee ist. Er ist ein Übergang in die Anderswelt, ein Tor zu Feen und Kobolden. Irgendwo in der Mitte des Sees liegt dieses Portal, aber auch das Ufer ist von fremdartiger Magie beeinflusst. Der Koruki stellt einen Tummelplatz für viele Zauberwesen dar, die sich im Laufe der Jahreszeiten abwechselnd an ihm aufhalten – die meisten friedliebend, manche jedoch auch darauf aus, Unheil anzurichten. Der See ist außerhalb der Region fast gänzlich unbekannt, selbst die Hesindekirche hat erst durch den Bericht der Geweihten Mellia von Tiefbrücken von seiner Existenz erfahren. Nur die Nivesen der Lieska-Lie kennen seine genaue Lage und besuchen ihn öfters. Er weist Ähnlichkeiten zum Silvanden Fae'den Karen im Bornland auf. In der Umgebung des Sees führen manche Bäume ein Eigenleben und verwandeln die Pfade dorthin in ein verwirrendes Labyrinth, wenn ihnen danach ist.

DIE FIRUNSHAGER HÖHEN

»Alldieweil waren wir gereyst acht Tageslaufe von Rathila ueber die Rotsichel un die gruen Ebene, da reichten wir an die Hoihen von Firunshag. Aufsteigen wollten wir wohl nît, leyder mussten wir, un beschwerlig war es. Eynen Weg zu finden kostete viel Zeyt, un am zweyten Tag zur Praiossund ueberfiehlen uns zwey dutzend Rotpelze, dero List war groz. Unter Muebe gewan wir das Gefecht, tot aber war der gute Linwart. Wie eyn Labyrint der fyrdere Weg uns schiene, verloren glaubten wir das Ende zu findt in de Waeldern. Dicht war das Gebœlz, kalt un firnglaenzend die Nacht, voller Regen der Morgen. Erst an de viireten Tage langten wir an in Firunshag.«

-Aus den Aufzeichnungen des Kartographs Derion von Weiderath, 674 BF

Südlich des Ortes Firunshag beginnt die unwirtliche Hügellandschaft der Firunshager Höhen. Etwa 80 Meilen in West-Ost-Richtung und 50 Meilen in Nord-Süd-Richtung durchmessend, sind sie wahrlich ein schwer zu durchschreitendes Gebiet. Kein markierter Weg oder Pfad führt in diese raue, unebene Landschaft hinein, wer sich aber trotzdem in die Höhen wagt, sollte auch jeden Fall einen Südweiser dabei haben, zu leicht verliert man in den Taigawäldern schon auf den ersten Meilen seine Orientierung. Der Aufstieg gestaltet sich von Anfang an schwer, stehen hier die Bäume doch dichter und sind von nur wenig Grasland durchzogen, während der feuchte Boden keinen festen Tritt erlaubt. Man trifft auf allerlei kleine Tiere, wie es Wiesel und Marder sind. Wertvolle Beute versprechen Hermeline, die hier ihr Revier haben. Auch Füchse und Wölfe streifen durch die Wälder. Insekten lauern in Scharen auf und unter dem Waldboden, glücklicherweise ist der Große Schröter das einzige gefährliche Getier dieser Gattung, das einem hier begegnen kann.

Graduell steigt das Gelände an. Die markantesten Hügel erreichen rund 450 Schritt Höhe, die meisten aber erheben sich um die 300 Schritt über das Umland. Das Vorankommen in den Höhen ist ein schwieriges Unterfangen, ist die Landschaft doch äußerst zerklüftet, gesäumt von Felswänden und Abhängen. An manchen Stellen enden vermeintliche Wildpfade vor hohen Wänden, die nicht zu besteigen sind oder vor einem Einbruch ins Felsgestein, womit stundenlange Umwege nötig werden, so man diese überhaupt findet. Zermürend kann auch der ständige Regen wirken, der die Firunshager Höhen fast täglich überzieht. Meist ist es ein sanftes Nieseln, doch die Beständigkeit der Regenschauer, nicht die Dichte ist es, die nebst Erkältungsgefahr für Entkräftung beim Wanderer sorgt und den Boden aufweicht. Weitere Schwierigkeiten können drei Goblinsippen bereiten, die in den Firunshager Höhen leben. Die Rotpelze sind von sich aus nicht aggressiv, greifen mitunter jedoch Wanderer an, die in ihr Gebiet vordringen. Hier kann man auf Wildschweine und Bären treffen, die gefährlichsten Kreaturen sind aber mit Sicherheit Harpyien, schreckliche Vogel-Frau-Chimären, die unberechenbar und halb verrückt umherziehen.



An der Spitze von Bjalas Fall

Was könnte Abenteurer dazu bewegen, die Firunshager Höhen zu erklimmen? Zum einen siedelt hier eine uralte Waldelfengemeinschaft und hat auf einem versteckt liegenden Hügel eine Zuflucht in diesem wilden Gebiet errichtet. Das Wissen dieser Sippe ist jahrtausende alt, und mitunter ist diese uralte Gemeinschaft bereit, es mit anderen zu teilen – zumindest, wenn man Geschichten in Firunshag Glauben schenkt. Zum anderen liegen hier viele Geheimnisse begraben, allen voran das legendäre *Nivesenhorn*, ein Geschenk der Nivesen an die ersten Siedler im Svelltal. Es soll zusammen mit seinem Träger vor über einem Jahrhundert in den Höhen verloren gegangen sein. *Bj alas Fall* ist ein Wasserfall, an dem einst Bjala der Bogner der lieblichen Ifirn seinen Mut bewies. Es heißt, wer den Sprung herunter wagt, dem wird die Aufmerksamkeit der Göttin zuteil.

Irdische Anmerkung

Diese Spielhilfe stammt ursprünglich aus dem Jahr 2002 und beschreibt den Zustand in Aventurien um 1025 BF herum. Die meisten Informationen sind zeitunabhängig nutzbar.

Fotos: [GRID-Arendal](#) (Die Taiga im Winter, CC BY-NC-SA 2.0), [Tatiana Gerus](#) (In der Nähe von Lanan, CC BY-SA 2.0), [Oleg Kosterin](#) (An der Spitze von Bj alas Fall, Erlaubnis eingeholt)