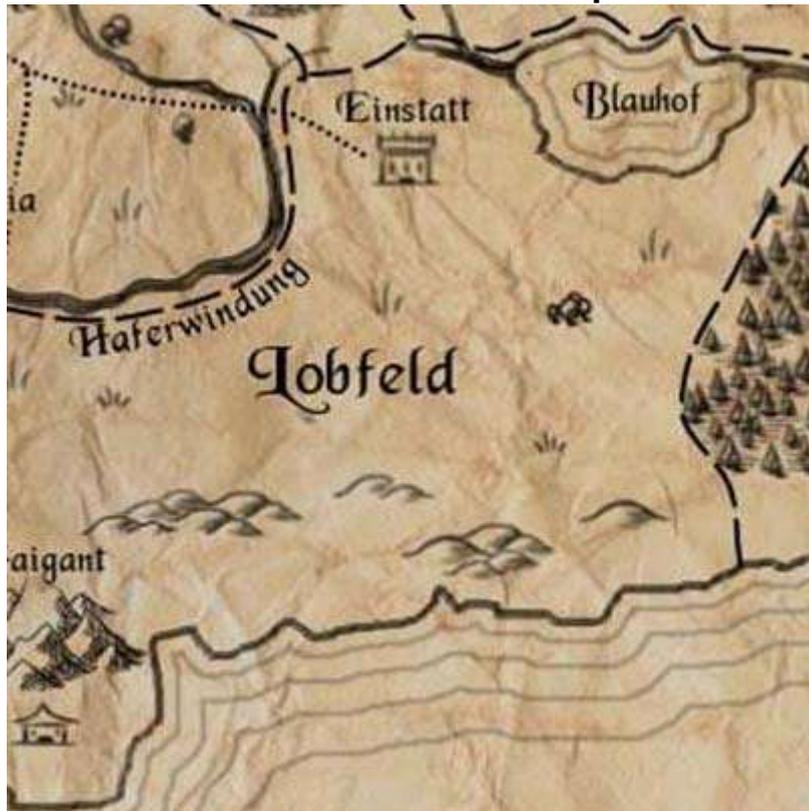


Die Grafschaft Lobfeld und die Hauptstadt Einstatt



<p>Herrscher: Goldgräfin Anesha Asteira</p> <p>Kurzfakten: Ehemaliger, neutraler Handelsposten und Kornkammer des Reiches, geplagt von hoher Kriminalität und Korruption. Im Schatten des Gaigant, eines erloschenen Vulkans, liegt Erntebucht, ein großer Handelshafen unter Führung des Magistraten Regot Halmars</p>	<p>Wappen:</p>
<p>Bevölkerung: 20.000 (90% Menschen, 5% Elfen, 5% Zwerge)</p>	<p>Motto: <i>„Reichtum und Ehre – was du besitzt, das mehre“</i></p>
<p>Geschichte</p>	<p>Noch bevor das Königreich Saya ausgerufen wurde, gab es bereits auf der Insel eine Ansammlung von Behausungen als relativ große Ortschaft. Die Stadt hatte selbst keinen Namen und gehörte keinem einzelnen Stamm an, viel mehr trafen sich die einzelnen Stämme hier zum neutralen Handel. Als Honestus schließlich zum Thing aufrief und das Land einte, waren es die Frauen aus diesem Flecken, die einen Choral, ein Loblied auf das Licht und Honestus anstimmten. Auf die Frage des geschmeichelten Honestus‘ hin, woher sie denn stammten, antworteten sie mit dem legendären „So eine Stadt halt, Euer</p>

	<p>Majestät.“ Dem König gefiel der Mut der Frauen und ihre Treue machte ihm Mut. Aus diesem Grund vergab er das Land an die Älteste der Frauen, Sorla, und nannte die Grafschaft fortan Lobfeld. Stolz darauf, die älteste Stadt der Insel zu sein und ob dieser Anekdote der Gründerzeit, wurde aus „Eine Stadt“ schließlich Einstatt, welche heute als rege und betriebsame Stadt des Handels bekannt ist. Sie ist Hauptstadt der Grafschaft Lobfeld und die Kornkammer des Königreiches. Gerade der Handel zwischen den umliegenden kleineren Siedlungen und Dörfern mit der Hauptstadt Saya war lange Zeit nur über Einstatt möglich.</p> <p>Später wurde sie noch wichtiger im Handel, als Algera und Silveria gegründet wurden und sie nun als Verkehrsstadt an der großen Reichsstraße fungiert.</p> <p>Als schließlich unter König Cathearus die Elfen wieder das Land betreten durften, begann ein neuerlicher Aufschwung. Lange Zeit lebten die Bewohner von Einstatt im Luxus und im Überfluss und viele sagen ihnen nach, dass dieses Leben sie verweichlicht und intrigant gemacht hat. Trotzdem gibt es fast nichts, dass sich in Einstatt nicht käuflich erwerben lässt.</p> <p>Diese Einstellung zu gutem Gold hat jedoch auch viele Verbrecher in die Stadt gelockt. Die dort ansässigen Kriminellen haben ganze Stadtteile unterwandert und unter ihrer prächtigen Oberfläche schwelt viel Boshaftigkeit und Dunkelheit. Dies ist König Honestus, dem II., ein steter Dorn im Auge, daher fördert er im Moment den Aufbau von Handel mit der Stadt Silveria.</p> <p>Dies wiederum führt zur Verstimmung mit Goldgräfin Anesha, die als geschickte und charismatische Händlerin mit einem Hang zur Dekadenz, die Stellung ihrer Grafschaft bedroht sieht. König Honestus stärkstes Argument ist dabei die hohe Verbrechensrate der Stadt und die Gerüchte, die nicht verstummen wollen und besagen, dass Anesha mehr oder minder das Oberhaupt der kriminellen Vereinigung ist.</p>
<p>Herrscherhaus</p>	<p>Auch in Lobfeld gibt es Nominell kein Herrscherhaus oder einen erblichen Titel in.</p> <p>Als der Ältesten Sorla im Jahre der Reichsgründung der Titel der Gräfin angeboten wurde, lehnte sie zuerst schmunzelnd ab und erklärte, sie wolle „ohne Titel dem Licht und dem König dienen“, eine Geste, die Honestus, den I. durchaus beeindruckte. Da die Grafschaft in Lage und Position und vor allem durch die fruchtbaren Ebenen des Flusses Haferwindung sehr wichtig für das Land sind, bestand der König darauf, eine Art Titel einzuführen, damit er eine verantwortliche Bezugsperson dort hatte, im Grunde einen Stellvertreter.</p> <p>Dieses Amt nahm Sorla gerne an, versprach aber, es abzugeben, sofern ihr Alter oder ihre geistige Verfassung die Ausübung unmöglich machen würde. Im Jahre 11 nach der Reichsgründung legte sie den Titel in einer würdevollen Zeremonie nieder und entschied, dass die einzelnen Gildenvorsteher unter sich die Nachfolge ausmachen sollten. Der junge und tüchtige Drawent, seines Zeichens, Vorsteher der Tuchmachergilde, erntete den meisten Zuspruch und konnte sich gegen das Haus Asteira durchsetzen, die aktiv um das Amt buhlten. Da es sich hierbei um</p>

einen Titel handelt, den nur Händler aus angesehenen Häusern erwerben konnten, die gemeinsam gewählt wurden, hat sich die Bezeichnung „Goldgraf“ durchgesetzt. Dies ist insofern sinnig, da ein Goldgraf nominell dieselben Rechte und Pflichten wie ein Graf einer der anderen Grafschaften innehat.

In der Regentschaft von Goldgraf Drawent konnte die wirtschaftliche Vormachtstellung Lobfelds ausgebaut werden. Er ließ zahlreiche Sümpfe trockenlegen, den Hafen in Erntebucht ausbauen und sortierte die Zünfte neu, um Schmiergelder zu vermeiden. In den gut 40 Jahren, in denen er an der Spitze der Grafenschaft stand, florierten der Handel. Im Jahre 52 nach Gründung erlitt er einen bedauerlichen Unfall, als seine Kutsche vom Weg abkam und in eine Schlucht stürzte. Die genauen Umstände konnten bis heute nicht ermittelt werden, trotz des Einsatzes zahlreicher – auch magischer – Ermittler. Das Chaos des Macht-Vakuums machte sich das Handelshaus Asteira zu Nutze, die als einziges Haus gleich drei Gildenvorsteher in den Reihen wussten. So sind Mitglieder des Hauses Asteira die Vorsteher der Goldschmiede, der Kurtisanen und der Seidenhandwerker.

Goldgraf Drawent hatte vor seinem Unfall versucht, ein Gesetz zu verabschieden, das regeln sollte, dass ein Handelshaus jeweils nur ein oberstes Gildenamt besetzen konnte, doch dazu sollte es durch das frühe Ableben nicht mehr kommen. In der Folge übernahmen Vertreter des Hauses Asteira das Regierungsgeschäft. Goldgräfin Joselyn Asteira war ein Jahr im Amt, als sie an einer Pilzvergiftung verstarb, ihr Nachfolger aus demselben Hause wie Drawent – den Trattrio – erlitt in seiner Hochzeitsnacht einen Herzinfarkt nach nur zwei Jahren im Amt. Nachdem im Jahre 56 auch dessen Nachfolger – Goldgraf Akon Asteira – durch einen Brand ums Leben kam, wurde es dem König zu bunt und er entsandte Truppen, um die chaotischen Zustände in der Stadt zu klären. Von den meisten Häusern Lobfelds wurde dies als Annektierungsversuch gewertet und unter dem Kommando des Hauses Asteira wurde eine Händlermiliz gebildet, die sich den Truppen des Königs entgegenstellen sollte.

Fast wäre es zur Schlacht gekommen, doch gelang es Lydia Asteira, der selbsternannten Kommandantin, den König zu überzeugen, dass gerade die aufgestellte Armee „doch ein Zeichen sei, dass die Stadt in sich geeint war.“ Misstrauisch und zähneknirschend musste Cathearus diese Logik schlucken und bestätigte Lydia damit als Goldgräfin im Amt – vor allem, weil es ihm sehr widerstrebt, gegen seine Landsleute kämpfen zu müssen.

Gestärkt durch diesen Triumph wird das Handelshaus Asteira heute faktisch als Herrscherhaus angesehen, wengleich die Wahl zum Goldgrafen alle 5 Jahre theoretisch jedem Gildenvorsteher der Stadt offen steht. Praktisch ist es jedoch fast unmöglich, gegen das weitverzweigte und mächtige Haus Asteira zu gewinnen – zu groß ist das Vermögen und zu gefährlich scheint in den dunklen Gassen der Stadt der oppositionelle Gedanke. Seit dem Jahre 81 nach Reichsgründung regiert Anesha Asteira von Lobfeld als Goldgräfin die Hauptstadt Einstatt. Sie wird als attraktiv, schmeichelnd und gerissen beschrieben, zudem als

	<p>profunde Kennerin der Märkte und gesegnet mit einem schier unerschöpflichen Wissen über Handwerksvorgänge und Landwirtschaft. Ihrer optimistischen und lauernden Art steht jedoch ein deutlicher Hang zur Dekadenz entgegen. Sie liebt Süßspeisen ebenso sehr wie teuren Schmuck oder Weine. Sie wird gemeinhin in der Stadt geachtet und gefürchtet zugleich. Hinter der Maske aus Freundlichkeit steckt kalte Berechnung und ein ausgezeichnete Geschäftssinn – jedoch auch eine tiefe Treue zum Königshaus, der ihre Familie ja letzten Endes – vielleicht ungewollt – in das Amt gehievt hat. Die Bürger der Stadt sind sich in einem Punkt einig:</p> <p>„Anesha will das Beste für Einstatt – und sie ist davon überzeugt, dass sie das Beste für Einstatt sei.“</p>
<p>Hauptstadt: Einstatt</p>	<p>Einstatt ist eine Stadt mit zwei Gesichtern. Auf den ersten Blick fallen vor allem die großen, hellen Straßen und der Luxus auf. Die Sauberkeit der Stadt und auch der Fortschritt, wie mechanische Spielereien der Zwerge der elfische Magiewunder, erfreuen den Besucher und die Anwohner genauso wie die vielen Straßenfeste oder pompösen Bälle. Doch neben jedem Park und jeder Hauptstraße findet sich eine dunkle Gasse, in der Einstatt sein zweites Gesicht zeigt.</p> <p>Dort werden Gifte gehandelt oder Intrigen gesponnen. In den sogenannten „Schattenspelunken“, Tavernen mit zweifelhaftem Ruf und oftmals gut versteckten Eingängen, werden verbotene Waren veräußert oder Mordanschläge vorbereitet. Dort, wo ein Glas Schnaps so viel kostet wie der Jahresverdienst eines Bauern, wetten die ambitionierten Sprösslinge der Handelshäuser auf so gut wie alles, geben sich dem Glücksspiel hin oder intrigieren um ihren Aufstieg.</p> <p>Es ist ein offenes Geheimnis, dass es in der Stadt auch im Grunde zwei Stadtwachen gibt – die offizielle Wache, die von den Handelshäusern gestellt werden und sich gegenseitig so oft helfen wie sie gegeneinander arbeiten und die „Mondgarde“, eine Art käufliche und unabhängige Eingreiftruppe, die dafür sorgt, dass Leichen schnell verschwinden oder die Kriminalität nicht überhand nimmt, indem sie ab und an regulierend eingreifen.</p> <p>Niemand weiß, wer der „Mondgarde“ vorsteht und was ihre Ziele sind, aber dass gerade die unbescholtenen und lichttreuen Bürger sich eher an die Mondgarde denn als die Stadtwache wenden, lässt tief blicken.</p> <p>Die Stadt selbst lebt für Handel und Handwerk. Aus diesem Grund sind die Stadtviertel nicht nach Ständen unterteilt, sondern nach Gilden. So haben sich alle Schmiede und Kunsthandwerker ebenso zu einem Viertel vereint wie alle Schneider, Spinner und Tuchmacher. Jedem Viertel stehen ein oder mehrere Handelshäuser vor, deren Vorplätze wie Versammlungszentren und Gildenhäuser fungieren. Der Hafen wird gemeinschaftlich genutzt und wird von den „Seebären“ geführt, einer Vereinigung alter Kapitäne von Lastschiffen, die Zeit ihres Lebens die Haferwindung befahren haben. Die seltsame Architektur hat zur Folge, dass man als Einstätter für einige Waren lange Wege in Kauf nehmen muss, dafür ist aber durch die geballte Konzentration von Fachwissen die Qualität des jeweiligen Handwerks sehr hoch.</p>

	<p>Eine der für das Königreich Saya wichtigste Funktion, die Einstatt einnimmt, ist die der Kornkammer des Reiches. Durch die fruchtbaren Böden, den fischreichen Gewässern und den saftigen Gräsern, ist Landwirtschaft ein wichtiger Wirtschaftsfaktor der Grafschaft. Dabei ist das Land fest in den Händen der Handelshäuser die von der Gräfin Langjährige Pachtrechte erhalten haben und über riesige Bauernhöfe verfügen, auf welchen Pachtbauern mit einer ganzen Armee von tüchtigen Landarbeitern leben und arbeiten. Das die Pachtbauern das Land zu deutlich höheren Preisen von den „Erstpächtern“ beziehen ist eine grauzohne in der Sayanischen Verfassung welche die Gräfin scharmlos ausnutzt, was Ihr Ansehen beim König jedoch nicht unbedingt steigert. Da es in Saya nur in begrenztem Maße Leibeigenschaft gibt, können viele Tagelöhner sich ihren Hof gezielt aussuchen, daher gibt es immer wieder groß angelegte Abwerbeaktionen zwischen den einzelnen Häusern und ihrer Höfe. Einige Höfe sind auch dafür bekannt, nur bestimmte Arbeiter zu beschäftigen, so gibt es den „Kettenhof“, in dem verurteilte Verbrecher und in Schulden geratene Bürger schwer bewacht arbeiten müssen, oder den „Blumenhof“, auf dem fast nur elfische Siedler arbeiten.</p>
<p>Besondere Orte:</p> <p>Erntebucht</p>	<p>Im Süden der Grafschaft Lobfeld liegt der einstmals erloschene Vulkan Gaigant und darunter die Hafenstadt Erntebucht. Obwohl es einen kleinen Umweg darstellt, wird ein Großteil der Nahrung, die in Lobfeld geerntet wird, mittels Flußkähnen nach Erntebucht gebracht, um dann von dort, an der Küste entlang, verschifft zu werden. Die Stadt hat mit Regot Halmars einen hart arbeitenden, gütigen Magistraten, der sich redliche Mühe gibt, die Verpflichtungen zur Versorgung des Reiches ernst zu nehmen und dabei Gräfin Anesha nicht zu verärgern.</p> <p>Erntebucht ist zudem mittlerweile das Tor zu Welt und für die Welt natürlich das Tor nach Saya. Erntebucht wird häufig schmunzelnd als die „sittsame Schwester Einstatts“ bezeichnet, in den meisten Fällen wegen des deutlich geringeren Grads an Korruptheit und Verbrechen.</p> <p>Gerade weil dort durch den Fernhandel viele Gardisten direkt unter dem Kommando des Königs stationiert sind, konnten sich viele Schattengilden bisher kaum ausbreiten. Auch werden dort Mordfälle deutlich schärfer verfolgt und untersucht, allen voran durch den „SGB“, den „sayanischen Geheimbund“, eine Gilde königstreuer Ermittler, die Spionagedienste im Ausland versehen und auch in brisanten Fällen im Reich selber herangezogen werden und sich dort mit der Stadtwache Kompetenzrangeleien liefern. Erntebucht selbst ist ein ehemaliges Dorf, das unter dem Handel regelrecht aufblühte und nun als eine der schönsten und romantischsten Städte Sayas gilt. Edle Fachwerkhäuser und Obstgärten wechseln sich ab mit wehrhaften Lagerhallen und Brunnenanlagen, die durch elfische Magie oder zwergische Mechanik eindrucksvolle Wasserspiele wiedergeben.</p>

<p>Gaigant:</p>	<p>Der Gaigant ist ein erloschener Vulkan, der sich bedrohlich in den Himmel reckt und immer wieder mal seinen Schatten Richtung Erntebucht wirft.</p> <p>Und dies nicht nur im übertragenen Sinne. In den dunklen und moosüberwucherten Felsspalten, hervorgerufen durch frühere Erdbeben, verschanzen und verstecken sich all jene unglückseligen Seelen, die aus Lobfeld verbannt wurden oder fliehen mussten.</p> <p>Da Lobfelder Handelsfamilien zwar keine Probleme damit haben, jemanden finanziell zu ruinieren, zum Totschlag aber nur sehr selten tendieren, werden Jene, die nicht zahlen können, verbannt. Häufig suchen sie dann als Briganten und Schurken, als Gebrochene oder Rachsüchtige Schutz in den Felsspalten und feuchten Kavernen. Von dort aus brechen sie manchmal auf Beutezug Richtung Erntebucht auf. Alle paar Jahre kristallisiert sich ein besonders brutaler oder wortgewandter Verbannter heraus, der die vielen Verlorenen am Gaigant eint und sie als plündernde Bande oder Meuchlertrupp gegen Einstatt führt, wo sie dann von den Milizen oder Soldaten geschlagen und zurückgedrängt werden.</p> <p>Am Fuß des Vulkans jedoch wendet sich durch das örtliche Wissen häufig das Blatt, so dass die Armee bisher keinen endgültigen Sieg gegen die Banditen des Gaigant erringen konnte.</p>
<p>Die Haferwindung:</p>	<p>Die Haferwindung ist der wichtigste Fluss der Grafschaft und vielleicht auch des ganzen Landes selbst. Auf dem wunderschön gelegenen und mäandrierenden Nass werden Tag und Nacht Lastkähne mit ihrer Fracht unterhalten, die den Handel in das ganze Königreich tragen. Es ist bei Strafe verboten, die Haferwindung mutwillig zu verschmutzen und versunkene und havarierte Schiffe werden vom im Reich bekannten und geachteten „Einstätter Pionieren Schaufelwels“ schnell und effektiv geborgen.</p> <p>Durch die viele Zeit auf dem Wasser und der schweren Arbeit, sind aus den Pionieren einige sehr profunde Kampfschwimmer hervor gegangen, die innerhalb der Kaserne der Pioniere noch einmal eine eigene Spezialeinheit bilden und an vielen Orten des Königreiches respektiert werden.</p> <p>Da der Fluss eine Lebensader für die Warenverschiffung und Nahrung darstellt, verfügt er über eine erkleckliche Anzahl von Tavernen und kleineren Ansiedlungen. Diese sind so zahlreich, dass man beim Verlassen einer Taverne bereits hinter der nächsten Flussbiegung die nächste erspähen kann. Viele Tavernen sind wehrhaft errichtet und stellen am Fluss die Dorfzentren dar, der Schutz des Flusses und des damit verbundenen Handels ist vielen „Bewohnern am Fluss“ ein wichtiges Anliegen. Jedes Jahr im Herbst findet die große „Schuppenschau“ statt, ein Volksfest, bei dem ein Tag lang der Fluss mit hunderten Kähnen verstopft ist, die aneinander gebunden werden und so eine große, doch schwankende, Fläche über den Fluss bilden.</p> <p>Während dieser Zeit versuchen alle Tavernenwirte ihre Gäste mit Fisch- oder Flusstierkreationen zu überzeugen, die Preisrichtern aus jeweils einem Vertreter der großen Städte zur Verkostung</p>

<p>Der Blauhof:</p>	<p>vorgelegt werden. Der Sieger des Vorjahres findet im darauffolgenden Jahr das Volksfest dann auf Höhe seiner Taverne – eine schier unermessliche Goldquelle für ein Jahr. Neben Tanz und Speisen gibt es vor allem viele Schwimm- und Tauchspiele und einen riesigen Bauernmarkt. Während der Schuppenschau gelten für alle Handelshäuser und kriminelle Syndikate eine Art Burgfrieden der peinlich genau eingehalten wird. So ist es nicht selten, dass sich an diesen Tagen die Unverheirateten aus verfeindeten Familien näher kommen...</p> <p>Viele Höfe oder Werkstätten werden in Lobfeld der Einfachheit halber so benannt, dass ihre Funktion schnell ersichtlich ist. So gibt es den großen „Hornhof“, in dem Stiere gezüchtet werden oder der „Rothain“, in dem die besten Äpfel Sayas angebaut werden. Der Blauhof selbst ist ein riesiger See, der vor allem den vielen Nutz- und Zuchttieren als Wasserquelle dient und mit seinem Fischreichtum auch zahlreiche Bürger ernährt. Um dem Rechnung zu tragen und aus einer Laune heraus, hat sich der Name „Blauhof“ eingebürgert, obschon der Zusatz „-hof“ normalerweise nur für Bauernhöfe vergeben wird. Der Name selbst erklärt sich durch die meist durch die Spiegelung des Himmels in der Grafschaft, die häufig sehr gutes Wetter und somit wolkenlose Himmel hat.</p>
<p>Die Lobfelder Wiesenschule</p>	<p>Obwohl ein angehender Feldmagier selbst in den kleinsten Ortszirkeln Sayas ausgebildet werden kann, ist die Lobfelder Wiesenschule für jeden ambitionierten Sprössling einer Bauernfamilie das höchste Ziel - sofern er ein magisches Talent aufweist. Mitten an der Haferwindung liegt das große Fachwerkhaus mit einer üppigen Wassermühle und bunt umzäunten Gärten. Hier lernt ein Novize, wie er den Stand eines Baches hebt, den Boden fruchtbarer macht und Ungeziefer von den Trauben fernhält.</p> <p>Die Lobfelder Wiesenschule wird zwar allgemein als eine der respektiertesten, aber auch harmlosesten Schulen gesehen, obwohl es auch dort mitunter ganz schön zur Sache gehen kann. So wird den elitären Schülern dort auch beigebracht, wie sie ihre Felder mit Bauernscheuchen schützen - hölzernen Puppen, die jedem Kohlkopfdieb das fürchten lehren.</p> <p>Der Lobfelder Kometenwein Tragische Bekanntheit erreichte die Lobfelder Wiesenschule für die Entwicklung des Lobfelder Kometenweins, dessen Trauben angeblich Apfelgröße erreichten. Nach der Idee aus einem alten zamonischen Märchens, wurde die Kraft eines am Himmel vorbeiziehenden Kometen von den Magiern genutzt, um ihre Reben im Licht des Feuerkörpers zu nähren. Der aus den gewaltigen Reben gepresste Wein sollte der Beste ganz Sayas werden und sogar die Elfenweine aus Sylveria übertreffen. Solange, bis der alte Meister des Weingutes überraschend bekannt gab, sein Gut zu schließen. An einem kalten Sommertag rief er zur Abendstunde seine Arbeiter zusammen. Die untergehende Sonne warf einen rötlichen Schein auf die gespenstische Szenerie. Er griff sich eine rostige Axt und zerschlug vor ihren Augen jedes Fass und jede Flasche des</p>

kostbaren Guts - bis auf eine. Er baute sich vor seinen Mitarbeitern auf, die Flasche in der Hand. In Lobfelder Manier führte er an, er habe genug Geld verdient und wolle sich dem Ruhestand widmen. Als Altersvorsorge würde ihm die bald letzte Flasche Kometenwein dienen, deren Wert in ein paar Jahren mit dem eines Königshauses aufzuwiegen wäre.

“Und was ist mit uns?“, fragte einer der Feldarbeiter den Meister. “Ihr? Ihr seid natürlich entlassen.“ So stand er da nun, zwischen hundert entlassenden Feldarbeitern und mit der teuersten Flasche Sayas in seiner Hand. Als sie langsam näher rückten, begriff der Meister seine Lage und stellte sich auf einen Podest. “Wenn ich schon sterben muss, dann wenigstens betrunken!“ Und er lehrte die Flasche in einem langen, qualvollen Zug. Er hatte allerdings die Gier seiner Arbeiter unterschätzt. Unter lautem Gezeter und Geschrei zerrten sie ihn vom Podest und schoben ihn zur Saftpresse... Heute gibt es eine Flasche des Kometenweins. Er ist tiefrot und immer kühl, wie an jenem Sommertag, an dem er gepresst wurde.

Die Aufgaben eines Feldmagiers

Ein Magier der Wiesenschule ist in Lobfeld hoch angesehen, da er den Bauern und Gutshofbesitzern in vielfältiger Art und Weise beiseite stehen kann. Besonders prachtvolle Höfe beschäftigen sogar ihre eigenen Feldmagier. Die grundsätzlichen Aufgaben umfassen offensichtliche Feldmagie - die Pflanzen wachsen schneller, der Regen fällt öfter und die Früchte werden saftiger. Mit besonderer Alchemie können auch einige Insektenarten von den Gewächsen abgehalten werden.

Besonders wichtig ist jedoch das Jäten der Feuerspucker, einer fleischfressenden Pflanzenart, welche ihre (meist insektengroße) Beute mithilfe von fingerdicken bis faustgroßen Feuerstößen jagen. Wie genau diese ihr Feuer erzeugen ist unbekannt, jedoch stellt das Unkraut eine große Gefahr für den Lobfelder Feldbestand da. Spuckt die Pflanze an einem trockenen Tag in die falsche Richtung, könnte ein Getreidefeld Feuer fangen und einen der gefürchteten Feldbrände auslösen. Auch wenn das Abernten der Pflanzen keine besondere Magie benötigt, bringt ein Mensch ohne die Ausbildung der Wiesenschule dabei sich und andere in höchste Gefahr.

Wertvolle Felder wie Weinberge benötigen zudem einen Schutz vor Plünderern, Nachtmahren, missgünstigen Nachbarn und natürlich hungrigen Kindern. Während wilde Tiere und magische Kreaturen (wie Nachtmahre) von Runenzäunen im Zaum gehalten werden, lassen sich menschliche Schädlinge nicht so einfach fernhalten. Hierfür gibt es die wiesenschuler Bauernscheuchen - verzauberte Vogelscheuchen mit aufwendigen Hüten und gefährlichen Mistgabeln. Diese bewegen sich niemals und stehen starr und steif in der Sonne - bis jemand dem Feld Schaden zufügen möchte. Dann setzten sie sich erstaunlich schnell und zielstrebig in Bewegung, um den Eindringling mit ihrer Mistgabel zu Düngemittel zu verarbeiten. In Einstatt und Erntebucht stehen die Bauern und die Schule für diese Praktik oft in der Kritik, da manchmal nicht ganz klar ist, was für eine Bauernscheuche eigentlich als Feldbeschädigung gilt. Außerdem entwickeln die Scheuchen mit der Zeit unheimliche und eigenartige

	<p>Charakterzüge und Verhaltensmuster. Einige sollen sogar, von ihren Heimatfeldern gelöst, die Weiten der Erntebucht durchwandern.</p> <p>Ein nicht unwichtiger Nebeneffekt ist daher die Paranoia von Lobfeldern gegenüber von Vogelscheuchen und anderen großen Puppenarten - man weiß ja nie, ob sich eine heimtückische Bauernscheuche einen Scherz erlaubt. Daher stellen auch ärmere Bauern gerne Vogelscheuchen mit besonderen Hüten auf - das Risiko einer Bauernscheuche möchte kein Plünderer eingehen. Es ist eine bäuerliche Tradition in Lobfeld, mit seinen Kindern eine Scheuche mit aufwendigem Hut zu basteln.</p>
<p>Die Bevölkerung:</p>	<p>Die Bevölkerung Lobfelds liebt den Luxus, den Fleiß und die Schaffenskraft eigener Hände Arbeit. Die Schattenseite ist jedoch auch, dass viele reichere Einwohner der Grafschaft ein gutes, merkantiles Gespür aufweisen und nicht selten entweder geizig oder gar goldgierig sind. Selbst die unzähligen Landarbeiter, haben schnell verstanden, dass Silber und Gold in Lobfeld Antrieb und Motivation sind. Die Geschichte der Grafschaft lebt davon, dass Kaufkraft, Eigentum und Reichtum für die Lobfelder der Indikator für Macht und Stärke sind. Wer sich gewisse Dinge leisten oder zur Schau stellen konnte und kann, ist in den Augen der Lobfelder ein geschickter Händler und gewiefter Geschäftsmann und verdient jeden Respekt. Aus diesem Grunde sind auch Intrigen, politische Hochzeiten, finanzielle Kriminalität und Bestechung schlichtweg kein Tabuthema, da der Tausch von Geld gegen Gefälligkeiten jeder Art als Basis des Handels angesehen wird. In einigen, sehr seltenen, Fällen wurde dies bereits schon so ausgelegt, dass Mörder gegen Bestechung freigekommen sind, da sie laut Meinung der Mehrheit „durch das Anhäufen von Gold bereits gezeigt haben, dass sie etwas Besonderes sind.“ Aus diesem Grund haben gerade bettelarme Personen in einigen Vierteln der Stadt ein übermäßig hartes Leben und stehen bei vielen Kriminellen in der Kreide. Allen Lobfeldern ist jedoch gemein, dass sie nur zu gerne die Früchte und Ergebnisse ihrer harten Arbeit präsentieren und ihren Reichtum jedweder Art nur zu gerne zur Schau stellen. Dies äußert sich in feiner Kleidung ebenso wie in besonders gestelzter Sprache, neuester Mode, piekfeiner Dienerschaft oder dem Präsentieren von Schmuck oder Reittieren.</p> <p>Viele Lobfelder werden als sanft und wohlmeinend wahrgenommen, wengleich die Maske aus Interesse und Zuneigung anfangs häufig geschauspielert und aufgesetzt ist, da es sich kein Lobfelder leisten kann, einen potentiellen Freund oder Geschäftspartner zu vergraulen. Auf den ersten Blick wirken die Lobfelder so oberflächlich, doch sind erste Geschäfte getätigt und das Vertrauen erworben, können die Männer und Frauen der Grafschaft schnell auftauen und in ihrer Herzlichkeit sogar in der Euphorie eines richtig guten Geschäftsabschlusses Hochzeiten oder andere Bündnisse initiieren. „Und ich leg noch ein Kind drauf.“, ist zum geflügelten Wort der Lobfelder geworden, wenn sie besonders überzeugend sein wollen oder begeistert sind. Meistens steckt jedoch kein echter politischer Hochzeitswunsch dahinter, das Sprichwort sagt nur aus, dass man seinem Gegenüber genug vertraue, um ihm das eigene</p>

Kind als potentiellen Hochzeitspartner seiner Sprösslinge anzuvertrauen.

Viele Lobfelder sehen den König mit gemischten Gefühlen. Sie achten seine Herrschaft und die Treue zu ihm, fühlen sich aber durch seine enge Bindung zur Kirche des Lichts häufig missverstanden und in eine schurkische Ecke gedrängt. Die hohe Kriminalität und moralische Flexibilität der Lobfelder, gepaart mit ihrem Geschäftssinn, erleichtern das Miteinander dabei nicht unbedingt. Trotz der vielen Unstimmigkeiten standen die Lobfelder vor allem mit Nahrung, Waffen und gedungenen Söldnern dem Königreich zur Seite, als der Krieg gegen die dunklen Lande bedrohliche Ausmaße annahm.

Im Gegensatz zur Stadtbevölkerung ist das Lobfelder Landvolk deutlich rauer und praktischer. Der heiße Lobfelder Sommer verlangt den Bauern und Feldarbeitern zur Erntezeit alles ab und die oft unklaren und strittigen Feldgrenzen führen nicht selten zu Streitereien. Die Hoheit über das eigene Land und die Beachtung der Zäune und Grenzen ist daher das oberste Gebot in der Haferwindung und Erntebucht. Um ihre Grenzen vor gierigen Nachbarn und unliebsamen Strolchen zu schützen, setzen die reichen Gutsherren auf sogenannte Bauernscheuchen. Diese verzauberten Holzpuppen „verteidigen“ die Felder gewaltsam gegen Eindringlinge – wobei oft nicht ganz klar ist, wann und warum sich eine Bauernscheuche nun in Bewegung setzt. Die huttragenden Konstrukte entwickeln mitunter beunruhigende Persönlichkeiten und verlassen die ihnen angestammten Felder von alleine, um durch die Weiten der Erntebucht zu wandern. Dies führt nicht selten zu hitzigen Stadtrats-Diskussionen und zu einer allgemeinen Paranoia von Lobfeldern gegenüber Holzpuppen. Wer weiß, ob diese nun Dekoration sind oder nur Still halten?

Im Lobfelder Sommer werden die Felder heiß und trocken und die Brandgefahr steigt stetig – daher ist niemand mit Feuer vorsichtiger als Lobfelder. Die gefürchteten Wiesenbrände schleudern Rauchschwaden in den Himmel, welche man an klaren Tagen sogar vom Ehrenfelder Kronrefugium erkennen kann. Zu allem Überfluss wachsen in weiten Teilen Lobfelds die sogenannten Feuerspucker – fleischfressende Pflanzen, welche Insekten mit Hilfe von Feuer jagen. Ausgebildete Feldmagier können diese zwar fachgerecht entfernen, aber grade ärmere Bauern können sich diese Notwendigkeit oft nicht leisten und gehen selber gegen die Pflanzen vor - mit fatalen Folgen. Daher bezahlen reichere Bauern und Gutshofbesitzer den Kleinbauern traditionell einen Feldmagier, verlangen dafür aber nicht selten Zinsen.

Diese spezielle Form von Großbränden ist in Saya einzigartig und hat zu der Bildung einmaliger Truppen geführt: Den Lobfelder Wiesenwächtern. Diese geheimnisvollen, meist bunt gemischten Truppen aus Abenteurern, Feldmagiern und Strolchen, werden von der Goldgräfin dafür bezahlt, um Großbrände einzudämmen und bestenfalls ihre Entstehung im Keim zu ersticken. Durch die unglaubliche Gefahr der Brände akzeptieren die Bauern sogar die teils archaischen und destruktiven Maßnahmen der Gruppe – die Brandrodung von Feldern oder sogar die Umleitung kleiner

<p>Magistrat Regat Halmar</p>	<p>Der Magistrat und Bürgermeister Erntebuchts hat mit seinen gut 70 Jahren fast alles gesehen und erlebt. Und in all den Jahren und selbst im größten Chaos hat er sich seine Integrität und seinen Glauben an das Licht erhalten.</p> <p>Der alte, doch vitale, Mann ist mit vielen Enkeln gesegnet und wird von der Bevölkerung Erntebuchts geliebt und geachtet. Die intriganten Handelshäuser der Hauptstadt haben Magistrat Halmar häufig hofiert und geachtet, da die Kontrolle über den Hafen Erntebuchts und seine Kontakte zum Hof einfach zu wichtig sind, um sie einem Konkurrenten in die Arme zu treiben. Regat ist mittlerweile Witwer und dafür bekannt, die Hochzeitsangebote anderer Häuser mit einem Lächeln auszuschlagen und sich alleine nur noch auf die Stadt zu konzentrieren. Er gilt als unbestechlich und gütig und trotz seiner vielen Jahre packt er noch immer gerne selbst mit an. Bisher konnte er sich jedoch nicht dazu durchringen, einen Nachfolger zu bestimmen oder anzulernen, weil er abergläubisch fürchtet, dass er sterben wird, sobald er von der Stadt nicht mehr gebraucht wird. Dabei meint er nicht einmal die Intrigen der Hauptstadt – er ist vielmehr davon überzeugt, dass das Licht ihn abberufen wird, damit er dort weiterdienen kann, sobald er „verfügbar“ ist.</p>
--	---