

Die Grafschaft Olgradir und die Hauptstadt Olgrad



Herrscher: Graf Ivanko Krailjev Kurzfakten: Ehemaliges Stammland der Olgri, einem Kriegerstamm. Olgrad ist eine Festung, die immer weiter verstärkt wird, Ursache ist die Prophezeiung. Die Olgradi stehen treu zum König, sind jedoch auch seine größten Kritiker.	Wappen:
Bevölkerung: 16.000 (90% Menschen, 2% Elfen, 7% Zwerge, 1% Orks)	Motto: „Herrscher im Frieden - Diener im Krieg“
Geschichte	Einer der ersten Anführer, der Honestus die Treue schwörte, war der kampfbegeisterte Kriegsveteran Krailjak. Ihm wurde zum Dank das Lehen Olgradir verliehen, das Gebiet, dass seine Sippe – der Stamm Olgri – schon seit Jahrzehnten bewohnt und bewirtschaftet hatte. Um es dem König gleich zu tun, wurden auch sie sesshaft und errichteten eine Hauptstadt im Sinne Sayas. Sie wurde auf dem Berg erbaut, in dem der Kriegsherr seine Prophezeiung empfangen hatte und wo er den Entschluss gefasst hatte, Honestus' Thing zu besuchen. Die Kerzenlicht-Prophezeiung, die Krailjak erhalten hat, ist auch eine der wenigen von den Engeln des Lichtes gesandte Prophezeiung, die mittlerweile bekannt ist. Legenden zufolge hat sich Krailjak dem Bündnis Honestus' aufgrund dieser Prophezeiung angeschlossen, da er gesehen hat, wie sich schreckliche Dinge zusammenbrauten. Es wird berichtet, dass er aufgrund dieser Vision seine Stadt

	Olgrad zu einer Festung ausbaute und dieses Vermächtnis bisher an jedes seiner Kinder als Familienauftrag weitergegeben hatte. Die meisten Menschen glauben, dass diese Prophezeiung sich mit dem Einfall einer Armee aus Untoten erfüllte, die dann in der Nähe von Olgrad von Sayas einstmaligen Volkshelden Taores, der später selbst zum dunklen Gottkönig Grantus wurde, vernichtet wurde. Doch manche Unheilsverkünder sind der Ansicht, dass Olgrads Herrscherfamilie sich auf eine ganz andere, viel größere, Katastrophe und Bedrohung der nahen Zukunft vorbereitet, die der Engel des Lichts ihnen gezeigt hatte... Fürst Krailjak verstarb im Jahre 21 schließlich an den Folgen einer Wunde, die er sich bei einem Schaukampf zugezogen hat, als er betrunken einer Herausforderung zustimmte, zehn seiner Leibwächter alleine mit seinem Sohn Ivanko besiegen zu können. Dieser Kampf ist heute noch eine gern erzählte Anekdote, da Krailjak jedem seiner Leibwächter drohte, ihn eigenhändig hinzurichten, sollten sie sich in diesem Übungskampf zurückhalten. Tatsächlich gelang es Vater und Sohn, die zehn Mann zu besiegen, doch wurde Krailjak dabei hart am Auge getroffen und erlitt zahlreiche Knochenbrüche. Fluchend vor Schmerz verstarb er in einer Sommernacht und sein junger Sohn Ivanko erbte den „Bärentron“, wie der gräfliche Titel seit je her in Olgradir genannt wurde. Dieser sollte die politische Linie seines Vaters fortführen – dem König im Krieg treu zu dienen und in Zeiten des Friedens ein steter Mahner zu sein. Als Ehrenname gab er sich den Beinamen „Krailjew“, sehr grob übersetzt aus der alten Stammessprache „Kralle des Krailjak“. Mit König Cathearus verband ihn seit seiner Geburt ein enges Band und Beide kämpften in vielen Schlachten gemeinsam. Mit König Honestus II., der im Jahre 84 den Königsthron bestieg, verbindet ihn hingegen wenig. Er achtet den König und dient ihm treu – doch hält er ihn aufgrund seines Glaubens zum Licht als „angreifbar.“ Denn obschon alle Könige bisher lichtgläubig waren, lebt König Honestus, der II., den Glauben mit jeder Faser und versucht vor allem die Fehler seines Großvaters nicht zu wiederholen. In der Tat ist der Graf Olgradirs davon überzeugt, dass ein König auch den Mut haben muss, „sich die Finger schmutzig zu machen“ und ein Gutteil Gewalt und Willkür absolut notwendig sind, die Ordnung aufrecht und die Armee kampfstark zu halten.
Herrscherhaus	Die Grafschaft Olgradir mit seiner Hauptstadt Olgrad wird in diesen Jahren von Fürst Ivanko Krailjev regiert, einem über 90 Jahre zählenden Mann mit ungesunder Neigung zur Trunksucht und einer riesigen Familie, die sich allesamt versteckt nun schon um das Erbe zu balgen beginnen. Bisher hat sich der Graf nicht dazu durchringen können, einen Nachfolger für den Bärentron zu bestimmen, da er in jedem einzelnen seiner Söhne und Töchter zwar große Stärke, jedoch auch Schwäche sieht. Berater des Grafen sehen die große Gefahr eines Bürgerkrieges oder Erbfolgestreits, sollte Ivanko nicht bald einen festen Thronfolger ernennen.
Hauptstadt:	Fürst Krailjak ließ die Stadt als wehrhafte und riesige Festung erbauen und planen. Fast jeder Einwohner der Stadt versteht es zu kämpfen und allgemein ist die Vorbereitung auf

	Kriegerhandwerk das vorherrschende Thema der Bürger und ernährt ganze Berufszweige. Die Stadt ist gesäumt von hohen, abweisend wirkenden Mauern, die jedoch auf der Innenseite „ausgehöhlt“ sind und vielen Menschen als Läden oder Behausung dienen. Diese Flächen werden von Graf Ivanko an besonders verdiente Bürger vergeben, da mit der Verleihung des Rechtes, dort zu wohnen, auch die Verpflichtung einhergeht, diesen Mauerabschnitt sorgfältig auszubessern, zu besetzen und zu pflegen. So sind ganze Mauerabschnitte schon seit Generationen im Besitz bestimmter Familien und regelmäßig kommt es zu Wettstreiten darüber, wer als nächstes eine weitere Balliste auf „seinem“ Mauerabschnitt positionieren kann. Als Graf Ivanko in jungen Jahren erlaubte, Familienwappen an den Mauern zu postieren, ist der persönliche Stolz der Bürger auf ihren Mauerabschnitt weiter gestiegen und dem Reisenden, der Olgrad das erste Mal sieht, eröffnet sich so eine mit bunten Wimpeln versehene, riesige Stadtmauer. Neben den Zinnen und Schießscharten wurden von den Bürgern auch Wachtürme errichtet – die Kosten für entsprechende Glocken oder Wachfeuer werden von den jeweiligen Familien getragen. Selbstredend dass auch hier regelmäßig versucht wird, den Nachbarn zu übertrumpfen. Die gesamte Stadt Olgrad steht im Zeichen der Kerzenlicht-Prophezeiung, aus diesem Grund wird neben der notwendigen Nahrungsversorgung vor allem Wert auf Waffen, Rüstungen und Baumaterialien gelegt, was sich auch in der Wirtschaft niederschlägt. Einen Juwelier oder Kunsthandwerker ist ebenso schwer zu finden wie ein Barde oder ein Magier, sofern dieser sich nicht auf Heilmagie oder Kampfmagie spezialisiert hat. Auch wenn durch die hohen Mauern Olgradir deutlich dunkler und düsterer als jede andere Stadt Sayas wirkt, so ist sie durch die vielen bunten Wimpel nicht gänzlich trostlos. Im Süden der Stadt erhebt sich ein Berg, der von einem Wassergraben umgeben ist. Darauf steht der „Bärenbau“, die Festung und der Wohnort des Grafen. So wie eine Bärenhöhle wirkt auch das Innere – dunkel und eher abweisend, durch die dicken Mauern sind viele Gänge sehr eng und selten können zwei Personen nebeneinander gehen. Die Burg ist zudem mit zahlreichen Fallen gesichert, die von Geheimgängen aus ausgelöst werden können und jeden Eroberungsversuch sehr kostspielig gestalten.
Besondere Orte: Der Karizukwald	Der Karizukwald genießt einen mehr als zweifelhaften Ruf und wurde schon mehrmals von der Bevölkerung als „verflucht“ bezeichnet. Gespeist vom „Kohlewasser“, einem Fluss mit sehr dunkler Färbung, der durch eine alte Ruine im Weißgebirge fließt, scheint sich der Wald mehr und mehr zu verdunkeln. Die Gelehrten Olgradirs sehen das mit dunkler Magie versetzte

Das Weißgebirge	Wasser als Grund für die Mutation des Waldes und das schnelle Wachstum dort, andere sind davon überzeugt, dass die „Krähenschwestern“, ein Hexen-Koven, der dort leben soll, der Grund für die Veränderung des Waldes sind. Beiden Gerüchten zum Trotz ist der Wald durchsetzt von Sümpfen, giftiger Luft und seltsam verkrümmten Bäumen. Seltsame Lichter tanzen nachts durch das stachelige Unterholz und nicht selten stößt man auf die Überreste unvorsichtiger Wanderer, an deren mumifizierten Leichen sich nur noch das blanke Entsetzen im Angesicht des Todes ablesen lässt. Immer wieder berichten Reisende und Jäger davon, dass sich über Nacht die Wege im Wald veränderten und selbst fischreiche Gewässer an nun gänzlich anderer Stelle zu finden sind. Aus diesem Grunde werben Wanderer, die gezwungen sind, den Wald zu durchqueren, häufig die Hexen an, sie sicher durch den Wald zu geleiten. Diese nehmen diese Aufträge meistens gerne an und verlangen niemals Belohnung in Form von Gold, sondern meist abstruse Wünsche wie ein Stück Haar, etwas Blut oder einen Kuss... Das Weißgebirge ist kalt und majestätisch. Regen, der dort fällt, verwandelt sich oft in Schnee und so sind die Gipfel des Gebirges immer in Eis und Schnee getaucht. Viele Passagen sind von Gletschern umgeben. Trotz der lebensfeindlichen Umstände, werden dem Gebirge magische Kräfte nachgesagt, so soll die reine Luft viele Gebrechen, vor allem seelischer Natur, heilen. Auch die gut versteckten, heißen Quellen, sollen bei Leiden vielerlei Hinsicht helfen und heilen. Das Wasser aus diesen Quellen ist vor allem bei den Alchemisten aus Vysana heiß begehrt, kann jedoch nur von Personen mit einem reinen Herzen aus dem Gebirge transportiert werden. Verlässt ein Schurke den Berg und trägt Wasser mit sich, verwandelt sich Dieses in eine klebrige, ätzende Masse mit schrecklichem Gestank. Das Weißgebirge ist zu kalt, um sich dauerhaft anzusiedeln, die versteckten Pfade jedoch werden von den Krähenschwestern aus dem Wald oder den Soldaten der Gebirgsjäger- Einheit „Bjock“, die südwestlich am Fuß des Gebirges ihr Lager hat, gut gekannt. Auf dem höchsten Gipfel des Weißgebirges, dem „Weißbärenschof“, findet sich die Ruine einer alten Burg. Legenden besagen, dass diese Ruine von dunklen Mächten verflucht wurde, die sich dort als Geister an einem Unheil aus alten Tagen labt. Der Schrecken einer Mondnacht, der sich dort abgespielt haben soll, hat sich wie düsteres Wurzelwerk tief in das Gestein des Berges gegraben und soll der Legende nach mittlerweile den einst reinen Fluss vergiftet haben, der durch seine schwarze Färbung nun „Kohlewasser“ genannt wird und direkt in den Karizuk-Wald fließt. Es ist erwiesen, dass das Wasser eine seltsame Art von Magie beherbergt, die bisher jedoch noch nicht analysiert werden konnte. Um dies zu bewerkstelligen, müsste eine Expedition vielleicht zuerst die Quelle finden müssen, die in der Nähe der Ruine liegt. Sich dorthin zu wagen und es zu überleben jedoch, ist eine gänzlich andere Sache.
------------------------	--

Das Neuntöterwasser	Das Neuntöterwasser ist ein dunkler, magischer Ort der Geschichte Sayas, gelegen im Nordosten der Grafschaft und somit im Westen der Taoreslande, jenes Land, das fast zur Gänze in Takilien liegt. Hier wurde die Schlacht gegen eine untote Horde ausgetragen, bei der der inzwischen in verrufenheit geratene Volksheld Taores selbst eingreifen musste, um den Sieg zu erringen. Der kleine See, gespeist aus Gebirgsbächen trägt seinen Namen durch die Opfer, die von den Untoten auf Spieße gesteckt wurden, um dort zu verenden und so die untote Herde zu unterstützen und aufzufüllen. Heute erinnert nur noch eine Kapelle des Lichts an die Schlacht, diese unterhält Tag und Nacht ein helles Feuer auf dem Dach, welches den Geistern der Gefallenen Trost spendet, die andernfalls sonst wohl unentwegt spuken würden. Die Kirche des Lichts sucht noch immer nach Lösungen, die gefallenen Seelen endgültig zu betten und ihnen Frieden zu schenken. Doch bisher wurde der Grund noch nicht ausfindig gemacht, der – neben den schrecklichen Geschehnissen von damals – die Geisterseelen in der Welt der Lebenden hält.
Die Bevölkerung:	Die Bevölkerung von Olgrad ist ein robuster Menschenschlag, der vor allem bei drei Dingen richtig laut werden kann: Beim Nörgeln, in Feiern und im Kampf. Ein typischer Olgradi ist laut, trinkfest und launisch, jedoch nie lange. Sie wechseln schnell von Melancholie zu Euphorie und wieder zurück und tragen dabei ihr Herz auf der Zunge. Ihre Treue zum Königshaus Sayas ist in Kriegszeiten so unverbrüchlich fest wie es in Friedenszeiten von Genörgel bestimmt wird. Sie sind stolz darauf, als Erste Honestus die Treue geschworen zu haben und wann immer zu den Waffen gerufen wird, sind die Männer und Frauen aus Olgradir die Ersten, die sich dem Feldzug anschließen. Es ist ein häufig bemühter Soldatenwitz, dass nur ein Olgradi es fertig bringt, während der Einsatzbesprechung permanent murmelnd zu murren und jeden Befehl in Frage zu stellen, um dann hinterher als Erstes genau den kritisierten Plan treu, tapfer und im Detail auszuführen. Viele Olgradi sind gut ausgerüstet in Sachen Kriegswerkzeug und gehen selten einer Herausforderung oder einem Gefecht aus dem Weg, in vielen anderen Grafschaften werden sie regelrecht als streitsüchtig bezeichnet. Durch das Weißgebirge und den Karizukwald stauen sich häufig kalte Winde im Landesinneren der Grafschaft, aus diesem Grund ist es dort im Mittel deutlich kälter als in anderen Teilen der Insel. Bodennebel, schwerer Regen oder selbst Schneefall im Frühsommer sind dort keine Seltenheit, aus diesem Grunde kleiden sich viele Olgradi eher wärmer. Um sich gegen die Naturgewalten zu schützen, wird viel Wollstoff oder Fell getragen, Mützen und Helme sind oft so gestaltet, dass sie die Ohren ebenfalls bedecken. An Waffen sind Schwerter seltener zu sehen, die Axt dominiert eher, typischerweise dem olgradischen Pragmatismus geschuldet, ein Stück Ausrüstung für Friedens- und für Kriegszeiten zu besitzen und so schnell wechseln zu können. Gerade in der Stadt selbst neigen viele Olgradi zur Trunksucht, vor allem dann, wenn die Tage durch die tief hängenden Wolken

Prinzessin Lutjima Ivankew	verbuchen, den die Armee ihm selbst und Prinzessin Lutjima zu verdanken hatte und durch militärische Stärke und nicht durch Diplomatie errungen wurde. Die Gerüchte besagen auch, dass Prinz Lutja dieses Ränkespiel teilnahmslos mit trägt, seitdem jedoch immer wieder seinen Leibwächtern entwischt und sich alleine in den Wald begibt. Spione wollen dort gesehen haben, wie er sich mit den Hexen der Krähenschwestern trifft. Lutja kommen diese Geschichten immer wieder zu Ohren und während sein Vater aufbrausend gegen jede Version dieses Gerüchtes vorgeht, beschränkt der Prinz sich lediglich darauf, darob undeutbar zu lächeln. Prinzessin Lutjima ist die Zwillingschwester von Lutja und das schiere Ebenbild ihres Vaters. Sie ist laut, zornig und steht der Anzahl der Affären ihrem Vater in nichts nach. Sie ist das Lieblingskind des Grafen, doch das schwächt ihre Position eher, denn während der Hofstaat sie als ideale Nachfolge Ivankos sieht, ist es gerade ihr Vater, der seiner Tochter den „Bärenthron“ nicht antun möchte. Es wird berichtet, dass er es lieber sehen würde, wenn sie frei und wild als Kriegerin dem König und dem Licht dienen würde, ohne sich an Staatsgeschäfte zu binden. Lutjima, deren Leib und Gesicht, durch viele Schlachten und endlose Übungen mit dem Schwert, jeder Liebreiz fehlt, ist dahingehend unentschlossen, scheint aber verhindern zu wollen, dass ihr intriganter Bruder den Bärenthron erklimmt, was sie in eine Zwickmühle bringt. Einige Soldaten würden sie auch gerne als Generaloberst in der Armee des Königs sehen, ein Gedanke, den auch ihr Bruder zu teilen scheint, und auch das Volk liebt es förmlich, sich in Spekulationen zu überbieten, welches Amt am besten zu ihrer geliebten Prinzessin passen könnte. Sie hasst den Gedanken, sich entscheiden zu müssen und würde sich dazu gerne beraten lassen, konnte jedoch bisher noch zu Niemandem ausreichend Vertrauen aufbauen, um auf deren oder dessen Wort zu hören.
---------------------------------------	--