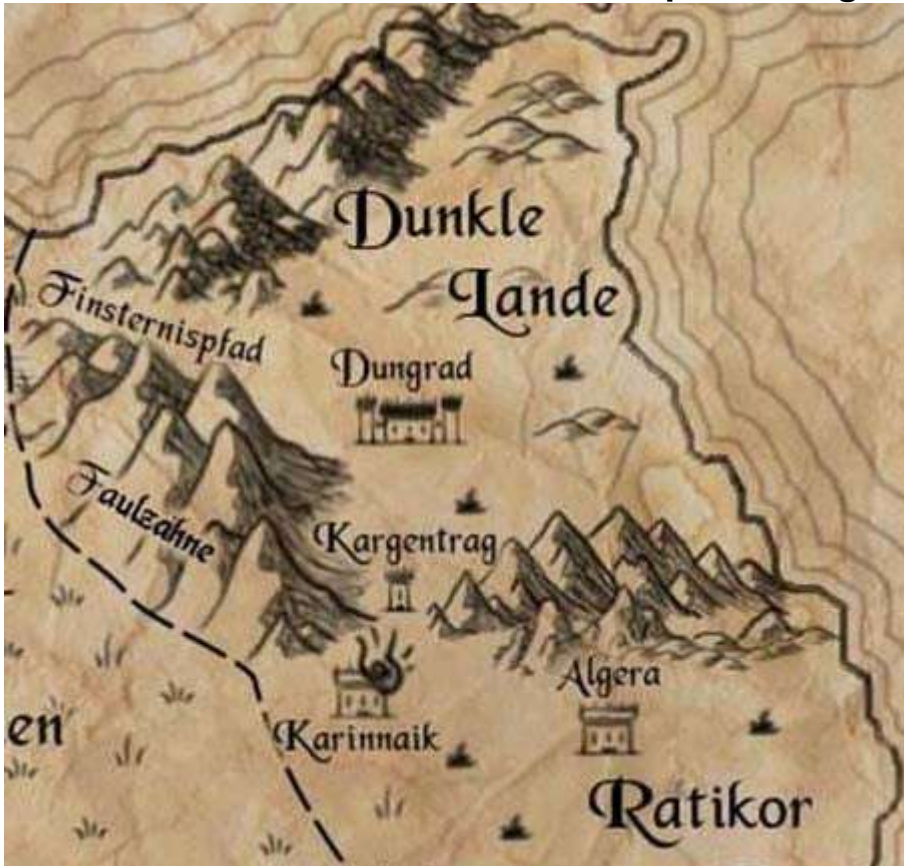


Die Grafschaft Ratikor und seine Hauptstadt Algera



Herrscher: Graf Dominikus Brackenstein

Kurzfakten:

Die Grafschaft schultert die Bürde der dunklen Lande im Norden und lebt im Schatten der Ruine der alten Hauptstadt Karinnaik, die untertunnelt, zerstört und voller alter Schätze sein soll.

Es gibt eine große Garnison der sayanischen Armee in Sichtweite zu den dunklen Landen.

Der Krieg und die vielen zerstörten Gebäude versprechen reiche Beute, die Grafschaft dient so als Anlaufstelle für Glücksritter und Abenteurer auf Schatzsuche in den Ruinen.

Wappen:

Bevölkerung:

8.000 (90% Menschen, 10% Zwerge, einige hundert Orks)

Motto:

„Wir sind das Auge Sayas und sein Wächter“

Geschichte

Ratikor, eine weitere Grafschaft Sayas, schulterte sich mit der Anerkennung der Krone eine schwere Last auf. Mit Gründung der Grafschaft und der Ernennung des Hauses Brackenstein zu Grafen, ging die Verpflichtung einher, das Land Saya vor den dunklen Landen und seinen Auswirkungen zu schützen. Gerade da die dunkle Festung Kragentrag in unmittelbarer Nähe liegt und

es geflüsterte Gerüchte gibt, die nicht verstummen wollen und das Gebirge der Faulzähne des dunklen Landes als komplett untertunnelt sieht.

Die Grafschaft selbst wurde und wird auch heute noch häufig als „die Glücklose“ bezeichnet, ein geflügeltes Wort, bei dem Spott und auch Mitgefühl mitschwingen, denn einfach hatte es die Grafschaft niemals. Bevor Ratikor eine eigenständige Grafschaft wurde, war das Land, das heute die Grafschaft bildet, ein Ort ständigen Krieges. Lokale Banditenführer kämpften mit großer Gewalt gegeneinander, Hass und Zorn hielten die gesamte Region im Würgegriff. Was den dort ansässigen Bauern von den Banditen und Plünderern nicht geraubt wurde, das brannten die Bauern in ihren gegenseitigen Fehden oft gegenseitig nieder.

Nach Jahrzehnten des Krieges war Ratikor ein vollkommen ausgemergelter Flecken Land, an dem sich allerorten zerstörte Häuserruinen oder blutige Schlachtfelder fanden. Das einzig Gute, das Chronisten dem ständigen Krieg in Ratikor abgewinnen konnten, war die Tatsache, dass die brutalen und skrupellosen, sowie gut bewaffneten Einwohner Ratikors auch vor der Reichsgründung schon jeden Kampftrupp streunender Vogelwesen oder jedes Monster, das aus den dunklen Landen heraus strömte, abwehren konnten. Doch selbst die Gefahr durch Kriegstruppen der Gebirgsorke, konnten das in sich zerstrittene und von Hass zerfressene Ratikor nicht einen. Basilus Brackenstein sollte die Wende für die Grafschaft herbeiführen, dabei war er selbst ein Mann des wütenden Wortes und des blutigen Schwertes. Wie viele andere Männer und Frauen vor Ort, verfügte auch Basilus über eine große Armee an schmutzigen Söldnern und mordenden Brandschatzern, die er erbarmungslos gegen andere Banditen und Plünderer schickte – doch im Gegensatz zu seinen Feinden, war Basilus das Morden, Kämpfen und Schlachten leid.

Er träumte von einem geeinten Land unter seiner Führung. Doch wusste er, dass dies nur mit dem Schwert geschehen konnte. Inspiriert von seiner Vision, begann er die Lager der anderen Fürsten anzugreifen. Dank seiner zwergischen Söldner und vor allem seiner orkischen Leibgarde, konnte er Sieg um Sieg erringen – wobei er auch mit den besiegten Stammesführern brutal nach deren Niederlage verfuhr: Wer sich ihm nicht anschloss und wer seinen Traum des geeinten Ratikors nicht tragen wollte, wurde in Ketten gelegt und im „Nimmerbrunnen“ versenkt, einem dunklen und verfluchten Moorloch, welches sich in der Nähe der Faulzähne befindet. Im Jahr 3 vor der Reichsgründung war es soweit – Basilus Brackenstein hatte als junger Heerführer gesiegt und schließlich das Land, das wir heute als Ratikor kennen, unter seine Kontrolle gebracht. Endlich im Frieden, erließ Brackenstein fortschrittliche Gesetze zur Wahrung des Friedens. Sie waren sehr hart, jedoch auch sehr gerecht. Vielleicht, so sagt man sich heute, waren die neuen Gesetze auch zu hart, denn der Frieden sollte nicht von langer Dauer sein. Die einzige Stadt, die nach diesem Bürgerkrieg noch stand, war Karrinaik, „die glanzvolle Perle des Handwerks“.

Er war im Begriff, dorthin seinen Thronszitz zu verlegen, als ihn die Nachricht weiterer Aufständischer erreichte. In einer einzigen Nacht des Blutens und des Mordens – der Vampirnacht von Ratikor“ – so geheißen, ob des vielen Blutes, das vergossen wurde, schlugen die einstmals Unterworfenen und Geknechteten zurück. In nur einer Nacht verlor das geeinte Ratikor ein Drittel seiner Fläche an die rebellischen Heerführer und im Jahre 0, wenige Monde vor der Reichsgründung, war die Hälfte an die Rebellen gefallen. Angeführt von fünf Heerführern, zog der Widerstand gegen die Stellungen von Basilus, dessen Männer und Frauen, geeint durch die gemeinsame Vision eines einzigen, starken Landes, sich tapfer wehrten. Basilus war zu diesem Zeitpunkt jedoch nicht an der Front zu finden. Von Zweifeln vollkommen zerfressen, darbt er in Karrinaik und hungerte sich fast zu Tode. Doch als ihm der Engel des Lichts erschien und ihm die Kerzenlichtprophezeiung überbrachte, sollte das Blatt sich wenden. In dieser Nacht, in der die Geschichte davon ausgeht, dass es die Nacht war, in der Basilus ob der Prophezeiung den Verstand verlor, töteten seine orkischen Leibwächter auf einen Schlag alle fünf feindlichen Heerführer und der Widerstand zerfiel. Basilus, totenbleich und vollkommen verhärtet und ausgemergelt, konnte Ratikor als Grafschaft dem König präsentieren und wurde daraufhin zum Grafen bestellt. Gerade heute ist die Prophezeiung, die Basilus empfangen hatte, Anlass zu sehr viel Spekulation und Gerede. Es heißt, die dort beschriebene Zukunft sei so düster und brutal, dass sich selbst der Verstand eines kriegsgebeutelten Mannes verwirrte.

Ratikor war nun geeint und durch die Idee eines großen Königreiches in sich geschlossen. Zwar schwelten in vielen Bewohnern noch immer der Hass auf den Nachbarn, doch mit jedem Jahr, das verging, lernten die Bewohner einander zu verzeihen. Ratikor und vor allem seine Hauptstadt Karinnaik waren im Begriff, blühende Zentren von Wachsamkeit, Frieden und Handwerk zu werden. Durch den dringenden Bedarf an erschaffenden Händen und dem Wunsch der Bewohner nach Luxus, konnten sich dieser Tage gute Handwerker schnell einen Namen und ein hohes Auskommen machen. Aus diesem Grunde siedelten sich recht bald schon viele Handwerker, doch auch Dichter und Poeten, Künstler und Lichtgläubige in Ratikor an. Sie alle wollten daran mitwirken, die Wunden der Grafschaft zu heilen. Und ihr Werk gelang – Karinnaik wurde zu einer der schönsten Städte des Landes. Prunkvolle Bauten, blumenreiche Gärten und Statuen, die Frieden, Land und Leute abbildeten, machten selbst der Hauptstadt Saya Konkurrenz. Doch war die Saat der Verderbnis bereits gepflanzt und damit der Untergang eingeläutet. Basilus Brackenstein konnte seine Kerzenlichtprophezeiung nicht vergessen. Ohne Schlaf und ohne Essen huschte er wie ein Geist durch seinen Palast und grübelte ruhelos, während sein Hofrat die Geschicke der Grafschaft erfolgreich leitete. Endlich, sechs Jahre nach dem Empfang der Prophezeiung, glaubte Basilus, sie entschlüsselt zu haben. Und auch wenn

	<p>die Chronisten nicht wissen, was sie bedeutete oder was der Graf darin gesehen haben mochte, sein Wirken ist bis heute zu sehen. An einem winterlichen Morgen im Jahre 6 nach der Gründung, begann der Graf das erste Mal zu graben. Im Keller des Palastes, manisch und bis zur Erschöpfung. Bald schon machte das Gerücht die Runde, dass der Graf Bergarbeiter und Schachtgräber in großem Stile anheuern würde – ein Umstand, der weitere Handwerker anlockte...</p> <p>Und während das Land und die Stadt durch den Hofrat erblühte, schien der „irre Graf“ vollkommen verschwunden zu sein. Der verrückte Mann grub weiter, über Jahre hinweg, unterstützt durch viele Bergarbeiter und Handwerker, die gut entlohnt wurden, jedoch nur berichten konnten, dass sie einzig und allein Erde und Stein nach oben brachten und niemals einen Schatz. Als der „irre Graf“ die Geburt seines Sohnes im Jahr 39 verkündete, glaubte das Volk, dass nun Ruhe in das Gemüt ihres Grafes einkehren würde. Und für einige Jahre war dem so. Der Graf war seinem Sohn Dominikus ein guter Vater – zumindest in den ersten Jahren. Doch als der Sohn zehn wurde und mehr und mehr vom Hofrat in Beschlag genommen wurde, die ihm das Führen einer Grafschaft lehrten, verschwand der alte Graf wieder in den Tunneln.</p> <p>Und dort sollte er während des Herbststurmes 68 sein Leben verlieren.</p>
<p>Herrscherhaus</p>	<p>Die Brackensteins haben große Probleme, sich als Herrscher zu behaupten und anerkannt zu werden. Dies ist vor allem dem schrecklichen Ruf von Basilus zu verdanken, dessen Sünden seinem Sohn Dominikus noch immer viel Rückhalt in der Bevölkerung kosten.</p> <p>Viele glauben, dass auch der Sohn den Irrsinn seines Vaters geerbt hat, jedoch zeigt der charismatische Mann bisher keinerlei Anzeichen von Wahnsinn, im Gegenteil: Er wäre ein großartiger Herrscher und Anführer, wenn er nur an sich glauben würde. Grund genug gäbe es dafür, denn in der Todesnacht seines Vaters organisierte er den Auszug und die Evakuierung aus der einstürzenden Stadt und verstand es, innerhalb weniger Jahren, mit Algera eine neue Hauptstadt zu etablieren. Dieser Erfolg wird jedoch durch die Frage zunichte gemacht, wie es überhaupt zum Einsturz der Stadt kommen konnte...</p> <p>Im Moment regiert im Grunde der Hofrat, eine Gruppe loyaler Frauen und Männer, die Dominikus eigentlich beraten sollten, jedoch durch dessen Unsicherheit immer mehr an Macht gewinnen.</p> <p>Der Graf selbst, so heißt es, nimmt mehr repräsentative Aufgaben wahr und versucht die Erinnerung an seinen irren Vater zu tilgen.</p>
<p>Hauptstadt: Algera</p>	<p>Im Jahre 76 entstand Algera in der Grafschaft Ratikor. Als der Stammesführer Basilus seine Kerzenlicht-Prophezeiung empfing, verlor er nach einhelliger Meinung den Verstand. Die</p>

	<p>damals prächtige Handwerkerstadt Karinnaik ließ Basilus komplett untertunneln, augenscheinlich wie manisch auf der Suche nach etwas Verborgenen. Während eines Gewittersturms im Herbst 68 schließlich, brach das riesige Tunnelsystem zusammen und begrub unzählige Arbeiter und den irren Grafen Basilus unter sich, sorgte aber auch dafür, dass die Stadt wie bei einem Erdbeben in sich zusammenfiel. Die Verluste an Leben waren immens. Dominikus, der Sohn von Basilus, der als „der Irre“ in die Geschichte einging, ließ alles aus Karinnaik retten, was zu retten war und gründete unweit der untertunnelten Ruine die Stadt Algera. Als im Jahre 76 klar wurde, dass Karinnaik nie wieder bewohnbar sein würde, erteilte der König der neuen Stadt das Recht, sich Grafenstadt zu nennen. Damit wurde Algera die neue Hauptstadt Ratikors.</p> <p>Sie wurde zu einer der größten Städte Sayas, da durch die hier stationierte sayanische Armee der Handel blüht. Die immense militärische Präsenz, die auch die Gefahren der dunklen Lande fernhält, hat jedoch seinen Preis: Die Stadt ist unansehnlich und dunkel. Enge, gut zu verteidigende, Gassen und eine sehr hohe Anzahl an Soldaten prägen das Stadtbild. Auch kommen immer wieder ganze Scharen von Abenteurer, Söldnern und Kriegern nach Algera. Trotz der zahlreichen Soldaten sind es vor allem die Abenteurer und Söldner, die dazu beitragen, die dunkle Seite der Stadt lebendig zu halten. So finden sich in dunklen Gassen und Kellern sehr viele Glücksspiel- und Freudenhäuser. Diese sind vor allem dem Grafen ein Dorn im Auge, der solcherlei Gebaren lieber außerhalb der Stadt sähe. Deswegen prallen auch Wache und Abenteurer immer wieder aufeinander und liefern sich Prügeleien und Verfolgungsjagden. Dominikus und der Hofrat sind sich jedoch der wirtschaftlichen Bedeutung der reisenden Abenteurer bewusst, die ihre Stadt anlaufen, um in den Ruinen von Karinnaik oder den legendären Tunneln darunter, nach Schätzen zu suchen.</p> <p>Daher schreckt der Graf vor ernsteren Maßnahmen zurück. So kommen Trunkenbolde und andere zwielichtige Gestalten meist im wahrsten Sinne des Wortes mit einem blauen Auge davon.</p>
<p>Besondere Orte:</p> <p>Die Ruinen von Karinnaik:</p>	<p>Die Ruinenstadt von Karinnaik ist laut Meinung der Bürger Sayas einer der gruseligsten und dabei faszinierendsten Orte des ganzen Königreiches. Die Mauern der Stadt sind zu großen Teilen unversehrt, während das Innere der Stadt vollkommen verwüstet und in sich zusammengesunken ist. Die riesige Ruinenstadt ist damit wie von einem „Becken“ aus Stadtmauern umgeben. Und wer sich in die Stadt wagt und den Schrecken überlebt, der ist durch die Mauern ein letztes Mal gezwungen, nach einem Ausweg zu suchen. Bevor die Stadt der Zerstörung durch die einstürzenden Tunnel anheim fiel, war sie eine der reichsten Städte des Landes. Entsprechend lassen sich in den schiefen Ruinen selbst heute noch zahlreiche Schätze finden. Einstmals prächtige Bürgerhäuser sind nun ruinöse Todesfallen, die einzustürzen drohen, wenn neugierige Abenteurer auf eine falsche Stelle treten. Viele Keller von Gebäuden, also die Orte, an denen die braven Bürger damals ihre Schätze lagerten, liegen</p>

<p>Die Faulzähne</p>	<p>nun durch den Einsturz tief in den Tunnelsystemen der Stadt, erfahrene Söldner und Glücksritter finden hier nicht selten den größten Reichtum. Doch sind die Tunnels und viele Bereiche der Stadt nicht nur wegen tonnenschwerer, einstürzender Steinbauten gefährlich. Rachsüchtige Geister und die untoten Leiber jener, die in der Sturmnacht zu Tode gekommen sind, spuken durch die Ruinen und jagen die Lebenden. Auch haben sich in der Stadt viele Ghule und wilde Tiere eingenistet, die sich anfangs an den hunderten von Leichen der Verunglückten gütlich taten und später dort Nester bauten.</p> <p>Die Ruinen sind gefährlich, todbringend und verzeihen keine Fehler.</p> <p>Das zeigt sich nicht nur darin, dass alleine die besten Abenteurer dort lebendig wieder heraus kommen. Auch überleben dort nur die gefährlichsten Bestien und so ist es eine wilde Mischung aus Tod, Verderben, Reichtum und Lichtglaube, der sich jeden Tag erneut auf den zerstörten Straßen der Ruinenstadt gegenüber tritt. Und dies alleine, um die vielen Schätze der Stadt zu bergen...</p> <p>Die Faulzähne sind das Gebirge, das die dunklen Landen vom Rest Sayas abschottet. Der einstmals weiße und helle Marmor der Gesteinsplatten dort, hat mittlerweile eine gelbliche Färbung angenommen, Zeugen der Verderbnis der Dunkelheit, die dort alles verflucht. Das Gebirge selbst ist unwegsam und sehr gefährlich. Monster aus den dunklen Landen hausen dort ebenso wie die Geächteten Sayas. Blutgierige Trolle und Oger haben dort ihre Zelte aufgeschlagen oder leben in Höhlen und warten auf unachtsame Reisende. Die „Finsterwurz“, eine intelligente Pflanzenform, ist ein weiteres Übel des Gebirges. Die tiefschwarzen Wurzeln fungieren wie Greifarme und verstecken sich tagsüber in Felsspalten vor der Sonne. In der Nacht wuchern die gut 100 Schritt langen Pflanzen aus ihren Felsspalten heraus und umschlingen schlafende Menschen oder Tiere. Dabei geben sie ein Gift ab, das es den Umschlungenen unmöglich macht zu schreien. Überlebende berichten, dass das Gift lähmt, während man vor dem geistigen Auge die schlimmsten Momente des eigenen Lebens immer und immer wieder sehen muss. Während der Giftwirkung, zieht die Finsterwurz ihr Opfer in die Felsspalte, langsam, doch stetig. Der Wurzelballen der Pflanze ist ein schwarzes, schleimiges, herzförmiges Gebilde aus einer gallertartigen Masse. Opfer, die bis zum Herz der Pflanze gezogen werden, lösen sich in dem Schleim schnell und unter unsäglichen Schmerzen auf. Eine solche mutierte Pflanze steht exemplarisch für die Schrecken, die in den Faulzähnen lauern. Von den Gefahren abgesehen, befinden sich einige Zitadellen des Lichts an den Ausläufern des Gebirges, die dort lebenden Priester versuchen alles, um das Böse und Dunkle zu reinigen und den Wanderern zu helfen. In den Faulzähnen leben auch seit Jahrzehnten die versprengten Orksippen, die sich nun als brutale und durch und durch verdorbene Banditen, Kultisten und Mörder verdingen. Das Leben in den Faulzähnen ist hart, der Boden mehr als karg, aus diesem Grund rauben diese Orks wann immer sich</p>
----------------------	---

Der Finsternispfad:

ihnen die Gelegenheit bietet. Aufgrund der Schwierigkeit, ausreichend Lebensmittel zu beschaffen, ist es nicht verwunderlich, dass diese Orks – zum Entsetzen der anderen Völker Sayas – ihre Gefangenen bei lebendigem Leibe fressen. Sämtliche Versuche, den Machenschaften der versprengten Orks Einhalt zu gebieten, scheiterten, da sie aufgrund ihrer Ortskenntnis wie Gespenster in den Spalten und Klüften der Berge aufzutauchen und zu verschwinden wissen.

Der Finsternispfad ist ein breiter Pfad, der aus den dunklen Landen herausführt und der nach Takilien mündet. Für die Dunkle Armee, die aus den dunklen Landen gegen Saya marschierte, war lange Zeit es das Einfallstor in das Königreich. Die dortigen Zitadellen des Lichts sind schon lange aufgegeben und zerstört. Die Armee des dunklen Königs, ganz der Doktrin der Ordnung verpflichtet, haben bis zu ihrer Vernichtung versucht, den Pfad zu einer schnurgeraden Strecke auszubauen. Dort, wo der Pfad nach Takilien mündet, haben Truppen der sayanischen Armee, Takili und Ratikorer häufig zusammen gegen die einfallenden Armeen gekämpft. Ob auch der neue Feind, die Duvar diesen Pfad nutzen werden steht noch in den Sternen. Bisher sind nur wenige ihrer Truppen dort gesichtet worden, sodass der Pfad weiterhin für die waghalsigen Expeditionen in die Dunklen Lande genutzt werden kann. Die Kampfplätze, innerhalb der finsternen Schluchten des Finsternispfades, sind noch heute voller magischer Artefakte und edelster Waffen. Doch ist der Boden auch hier durchseucht vom Leid der Gefallenen. Das Blut, das die Erde tränkte, soll einen Ghulkönig und eine mächtige Vampirin erschaffen haben, die einander hassen und sich bekämpfen. Ihrerseits jagen beide wiederum nach Jenen, die sich auf den Pfad begeben und sich an deren Fleisch oder Blut zu laben. Gewiefte Abenteurer, so sagt man, können überleben, wenn sie ihren Peinigern geloben, dem jeweils anderem Monster Unheil anzutun. Einige Legenden Sayas wissen Folgendes zu berichten: Unwissentlich tranken die so Verzweifelten den Boden weiterhin mit Blut und sorgen dafür, dass Vampirin und Ghul immer stärker werden.

In den anderen Grafschaften ist das Lied von „Vampir und Ghul“ mittlerweile ein wohliger „Klassiker“, den man in Tavernen singt, um sich zu gruseln. Es hat sich zum Spaß in allen Grafschaften Sayas – Ratikor ausgenommen – eingebürgert, neue Strophen hinzu zu dichten. Wenige böse Zungen behaupten jedoch, das Lied wurde von einem sterbenden Priester des Lichts gesungen, der von der Vampirin gezwungen wurde, ihn zu unterhalten, während sie ihn langsam aussaugte.

Mit jeder Strophe, die dazu gedichtet wird, so befürchten diese Abergläubischen, wächst die Macht der Untoten. Der Großteil der Sayanischen Bevölkerung halten dies aber für ein Ammenmärchen und so hat es sich eingebürgert, aus Spaß, Freunde und Familie mit solchen Strophen des Liedes während betrunkenere Feierlichkeiten zu besingen.

Auch Kindern, die nicht brav sind, besingen genervte Eltern gerne mal in einem solchen Lied und erzählen Ihnen dann, das eine so erdachte Strophe den Besungenen immer weiter Richtung

<p>Der Nimmerbrunnen</p>	<p>Pfinsternisspfad lockt, wo er schlussendlich dem Guhl oder der Vampirin zum Opfer fällt</p> <p>Der Nimmerbrunnen ist ein recht kleines, sumpfiges Gebiet in den südöstlichsten Ausläufern der Faulzähne in Küstennähe. Es heißt, dass sich inmitten des Gebietes ein Moorloch befindet, das über ein seltsames Eigenleben verfügt. Angeblich mehr ein mahlendes Maul anstatt eine morastige Ebene. Hier opferte Basilus in jungen Jahren all Jene, die sich seiner Herrschaft nicht beugen wollten. Viele Sayaner sind abergläubisch davon überzeugt, dass an diesem Ort nur Böses lebt und darauf wartet, wieder mit Opfern gefüttert zu werden.</p>
<p>Das Söldnerlager „Basilus-Ehr“</p>	<p>Kurz vor den Ruinen von Karinnaik direkt im Süden befindet sich eine große Zeltstatt, umgeben von einer stabilen Palisade. Hierbei handelt es sich um ein Söldnerlager namens „Basilus-Ehr“. Das Kommando über dieses Lager von Ausmaßen einer ganzen Stadt, hat die Söldnerführerin Biyala inne. Die Sitten sind sehr rau, doch herrscht ein hohes Maß an Loyalität der altgedienten Söldnerin gegenüber, die zwar Schlägereien erlaubt, das Töten anderer Söldner jedoch unter Strafe gestellt hat. So streiten und raufen die Söldner, die hier leben, zwar inständig und mit großer Inbrunst, Waffen werden dabei jedoch fast nie gezogen. Das Lager ist die Anlaufstelle für alle Söldner, Abenteurer, Glücksritter, Diebe und Schurken, die ihr Glück in der Ruinenstadt machen wollen. Aus diesem Grunde verwundert es nicht, dass es mit dem „Markt der Todgeweihten“ eine riesige Fläche gibt, in der Händler alles feilbieten, was eine Expedition nach Karinnaik benötigt – auch zahlreiche gefälschte Karten. Hier werden Waffen ebenso angeboten wie Seile und Rucksäcke und jeder andere Abenteurerbedarf in riesiger Anzahl und breiter Auswahl. Auch magische Artefakte, ein Großteil davon jedoch Fälschungen, lassen sich hier erwerben, dazu Glücksbringer, die vor bestimmten Gefahren aus den Ruinen schützen sollen. Erfahrene Glücksritter und Veteranen aus den Ruinen bieten hier ihre Dienste gegen bares Gold an und nicht selten wetteifern die verschiedenen Gruppierungen darum, die höchste Ausbeute an Schätzen wieder zurück ins Lager zu bringen. Genau am anderen Ende des Lagers – im Norden also – werden jene in Empfang genommen, die es entweder erfolgreich oder gerade noch so aus den Ruinen zurück geschafft haben. Für die Glücklichen warten hier Bordelle, Tavernen und Händler mit legendärer Auslage. Die weniger Glücklichen finden im Norden Lazarette und Feldscher, sodass eine notwendige Amputation direkt vor Ort vorgenommen werden kann. Zum Spektakel der Umstehenden meist ohne Betäubung. Direkt in der Mitte des Lagers befindet sich das Zelt von Biyala. Die Legenden besagen, dass sie ihren großen Reichtum in den Ruinen begründete und sie die beste Schatzjägerin Sayas sei. Dass sie sich mittlerweile nicht einmal mehr in die Richtung der Ruinen wagt, bietet viel Anlass zur Spekulation. Einige sagen, sie hat dort ihre Seele verkauft, andere sind davon überzeugt, dass sie mittlerweile in Richtung anderer Ziele plant: Angeblich</p>

<p>Dungrad</p>	<p>will sie eine große Expedition in die dunklen Lande wagen und sucht nach den besten Söldnern und Abenteurern, um dort ein Artefakt von nie gekanntem Ausmaß zu bergen...</p> <p>Dungrad war, bis zu deren Fall, der Sammelort der dunklen Armee. Nachdem es den Streitern Saya gelungen war, die Armee vernichtend zu schlagen, findet sich an der Stelle, an der einst Dungrad lag, nur noch ein riesiger Krater, der vom Einschlag eines magischen Energiestrahls auf den dunklen Gottkönig Grantus zeugt. Nur am Rande der einstmaligen großen Stadt sieht man noch die Überreste von den schnurgeraden Straßen, erschaffen von der Ordnungsliebe der Finsternis, sowie Reste der Denkmäler zu Ehren Grantus'. Der gesamte Ort ist irritierenderweise komplett still und eine bleierne Schwere senkt sich über alle, die unklug genug sind, diesen Ort zu betreten. Späher des Königs wagen sich aus diesem Grunde auch nicht sehr nah an den Krater heran. Viele Reisende, die sich diesem verfluchten Ort näherten, sollen immer schläfriger geworden sein und sich erst schlafend, dann sterbend, zu den anderen Leichen auf den verbleibenden Straßen und Häusern am Rande Dungrads gesellt haben. Neuere Späherberichte geben an, dass in diesem Bereich mehrfach Truppen der Duvar eintreffen. Ob sie aber diesen Ort wieder aufbauen wollen ist unbekannt</p>
<p>Kargentrag</p>	<p>Die Festung Kargentrag hat seine mehr mysteriöse Vergangenheit hinter sich. Die tiefschwarze Festung, die über dicke Mauern und unzählige Geheimgänge verfügt, hatte als perfekte Bastion zur Kontrolle von Ratikor einen unschätzbaren Wert für den dunklen König. Das Königreich Saya investierte in die Eroberungsversuche viele Ressourcen und unzählige Leben. Mit dem Fall der des dunklen Königs und seiner Armee ging die Festung erstmalig in den Besitz Sayas über. Kurzzeitig fungierte die Festung als Sammelpunkt für die ehemaligen Leibwächter des Grafen Basilus, eine eingeschworene Truppe, denen man nachsagt, dass sie im Auftrag des verrückten Mannes damals seine Konkurrenten ermordet haben sollen. seine Einheit bestand zu großen Teilen aus Orks mit nachtschwarzer Hautfarbe. Vor wenigen Monden jedoch rückte unerwartet eine größere Legion der Duvar an und die Orks mussten die Feste aufgeben da Verstärkung aus Ratikor zu spät eintraf. Basillus alte Leibwächter kampieren jedoch immernoch nahe der Feste und warten auf die nächste Gelegenheit. Mutige Abenteurer wissen zu erzählen das die Orks in der kurzen Zeit die Feste derart gut erforscht haben das in der Lage sind kleine wagemutige Reisegruppen über Geheimgänge an der Feste vorbei ungesehen in die Dunklen Lande zu führen. Die Geschichte der Festung selbst liegt im Dunkeln. Erst als die dunkle Armee sie im Jahre 86 besetzte, rückte sie in den Fokus der Strategen des Reiches. Zuvor mieden die Menschen die Ruine, vor allem wegen der Schrecken und Monster, die in der Nähe lauerten. Einige Wanderer wollen des Nachts eine huschende Frauengestalt gesehen haben, die der Vampirhexe aus dem Finsternispfad stark gleicht.</p>

<p>Die Staubebenen von Pal-Darur</p>	<p>Direkt westlich von Karinnaik liegen die lebensfeindlichen Staubebenen von Pal-Darur. Heiße und trockene Winde, die direkt von den Faulzähnen ihren Weg in das Tal suchen, haben die an sich schon karge und wenig fruchtbare Steppenlandschaft in eine staubige Wüstenei verwandelt die sich wie eine schmale Linie entlang der Landesgrenze zu Takilien von den Faulzähnen bis hin zur Grafschaft Cragg-Ossem erstreckt. Der permanent wehende heiße Staub, der sich dann am Fluss Grorem-Dal bricht, ist magischen Ursprungs und absorbiert nach und nach jede Flüssigkeit in seinem Einzugsgebiet. Lebewesen, die zu lange dem Wind ausgesetzt sind, verwandeln sich nach Monaten nach und nach in Staub, ein siechender Tod, der dafür gesorgt hat, dass die wenigen dort lebenden Steppenläufer sich redlich um Schutzkleidung bemühen. Denn der Wind lockt auch Abenteurer in die Ebene – der magisch aufgeladene Wind bricht sich manchmal an Felsen oder Vorsprüngen und bildet dort kleine Ansammlungen von Darurmanten, kleinen, rotschimmernden, magischen Edelsteinen, die großen Wert bei magischen Ritualen oder beim Einbau in Artefakten besitzen. Die Steppenläufer, die sich selbst „Daruri“ nennen und sich aus den Bewohnern Takiliens und Ratikors rekrutieren, tragen häufig lange und fließende Gewänder und Turbane, damit sie sich gegen den heißen Wind schützen können. Gleichzeitig kommt es einige Male im Jahr vor das ein kräftiger Wind aus Takilien größere Mengen des feinen sandes über die Länder Ratikors weht. Ob dieser Tatsache und wegen seiner zusätzlichen Nützlichkeit gegen die meist heiße Sonne Takiliens hat sich besonders der Turban als praktisches Kleidungsstück fast aller Ratikorer etabliert. Auch Aufgrund der Tatsache das ein langes Stück Stoff einfach erschwinglicher für die meist nicht sehr wohlhabende Bevölkerung des gebeutelten Landes ist als anderer aufwändiger Kopfschmuck.</p>
<p>Die Bevölkerung:</p>	<p>Ganze Generationen von Krieg, die katastrophale Zerstörung der Hauptstadt und die ständigen Gefahren aus den dunklen Landen, haben die Bevölkerung Ratikors abgestumpft und geprägt. Es gibt wenige Dinge, vor denen die Ratikorer wirklich Angst verspüren und der Tod, so er denn kommt, wird häufig sehr gleichmütig ertragen, egal, ob es sich um den eigenen, den eines Freundes oder gar Feindes handelt. Durch den Krieg gegen die dunklen Lande, sind Waffen und Rüstungen an jeder Ecke des Landes für günstiges Gold zu erwerben, häufig jedoch handelt es sich hierbei um die Ausrüstung gefallener Krieger oder Abenteurer. Ein ganzer Berufszweig – „die Sammelkrähen“ – leben davon, die vielen alten und neuen Schlachtfelder der Grafschaft abzusuchen und dort alles zu bergen, was sich noch benutzen lässt. Häufig wird diese Aufgabe von Kindern und Jugendlichen ausgeübt, die damit ein ganz eigenes Bild vom Tod und vom Sterben erhalten. Nicht unbedingt selten kommt den „Sammelkrähen“ auch noch die Aufgabe zu, Schwerstverletzte auf den Schlachtfeldern zu „erlösen“. Es gibt Gerüchte, dass so manches sammelnde Kind somit mehr Krieger auf dem Gewissen hat als der typische Soldat Sayas. Die gesammelte Ausrüstung landet dann im Warenangebot der Bevölkerung Ratikors, wo sie auf dem nächsten Markt feilgeboten wird. So sind Bauern, die auf der einen Seite ihres Standes Feldfrüchte und auf der anderen Seite</p>

	<p>rostige Waffen und verbeulte Rüstungen anbieten, kein seltener Anblick. Fast jeder Händler hat noch eine - „zweite Zukunft“ genannte – Auslage, in dem er die Fundsachen der Krähen anbietet.</p> <p>Da ein Ratikorer eigentlich immer damit rechnet, in Kämpfe verwickelt zu werden und um sein Leben kämpfen zu müssen, sind sie häufig gut gerüstet. Da viele Waffen und Rüstungen jedoch günstig zusammengekauft sind, passt vieles nicht zueinander. Helme und Rüstungen sind oft rostig und weisen noch Spuren in Form von Rissen oder Blutresten auf. Auch die Restliche Kleidung wirkt eher Rustikal und Lumpig. Ein klassisches Kleidungsstück, das fast jeder Ratikorer zum Schutz gegen Sonne und die gelegentlichen „Sandwinde“ aus der Staubebene von Pal -Darur trägt ist der Turban. Mit der Körperhygiene haben es die Einwohner seltener, vielfach ist man dort der Ansicht, dass es sich nicht lohnt, „etwas zu pflegen, was Andere eh nur kaputthauen wollen“. Dies spiegelt auch neben dem Mut die zweite große positive Eigenschaft der Bewohner wider: Den Galgenhumor. Egal wie schlimm die Katastrophe ist, viele Ratikorer finden darin noch einen Witz.</p> <p>Für Außenstehende befremdlich ist zudem die Tatsache, dass im Gegensatz zu den anderen Grafschaften, Narben und Spuren von Verletzungen durchaus als Schönheitsideal gelten. Wer eine Narbe trägt, hat offensichtlich Gefahren überlebt und dies wird in der Welt Ratikors sehr hoch geschätzt.</p>
<p>Persönlichkeiten Ratikos:</p> <p>Graf Dominikus Brackenstein</p>	<p>Dominikus Brackenstein ist auf dem Papier und gemessen an seiner Ausbildung ein idealer Herrscher. Loyal zu seinem Volk und dem König, weise und gerecht, belesen und neugierig. Doch zwei Dinge sorgen dafür, dass er seine Rolle nicht einmal ansatzweise ausfüllen kann. Zum Einen ist das sein Erbe: Viele sind davon überzeugt, dass der Wahnsinn, dem Basilus zum Opfer fiel, auch in Dominikus ausbrechen wird. Ebenfalls Teil des Erbes ist eine Grafschaft in schwierigsten Zuständen: Eine zerstörte Hauptstadt, die wie ein Fluch auf der Dynastie liegt und die dunklen Lande als Nachbarn, stellen keine guten Voraussetzungen dar. All dies sorgt für das zweite Problem: Seine Furcht zu versagen. Dominikus ist vom Zweifel zerfressen und darob hadert er selbst mit den einfachsten Entscheidungen. Während sein Hofrat de facto für ihn regiert, schleicht er vor allem nachts durch die Gänge, liest unzählige Bücher und spricht mit Allen, denen er nachts ansichtig wird. Dabei lässt er viele Standesdünkel außer Acht und unterhält sich mit der zwergischen Küchenmaid ebenso persönlich und freundlich wie mit dem menschlichen Wachmann oder dem elfischen Magier auf der Durchreise. Dominikus hat ein sanftes Gesicht, umrahmt von glatten, langen Haaren. Hochgewachsen kleidet er sich vornehm. Sein Markenzeichen sind Handschuhe, da er körperlichen</p>

<p>Hofrätin Thalea „Elfenohr“ Tiefwasser</p>	<p>Kontakt jedweder Art sehr misstrauisch ablehnt.</p> <p>Die Sprecherin des fünfköpfigen Hofrates ist Thalea Tiefwasser, eine junge Adelige aus einem reichen Handelshaus im Osten der Grafschaft. Als Tochter des „Rindergrafen“ Bergill, weiß sie, was sie will und wie sie ihre Wünsche durchsetzt. Geprägt von den Erzählungen des Bürgerkrieges, versucht sie alles, um das Land Ratikor im Sinne von Dominikus mit dem Hofrat zusammenzuhalten. Ihr größter Konkurrenz ist dabei jedoch ausgerechnet der eigene Vater, der ihre Position dazu nutzen möchte, seinen eigenen Reichtum und seine Macht zu mehren. Die blasse Adelige, die mit feuerrotem Haar gesegnet ist und deutlich besser kämpfen als stillsitzen kann, steht dabei loyal zum Grafen und sieht sich dabei immer größeren Repressalien durch ihren Vater ausgesetzt. Das Volk erzählt, dass sie ihren Grafen innig verehrt und liebt, jedoch sehr unter dessen Desinteresse leidet. Ihr Spitzname rührt nicht etwa von elfischen Vorfahren, sondern daher, dass sie augenscheinlich ihre Ohren überall zu haben scheint und viele Skandale und Vorfälle als Erstes hört. Es ist nicht bekannt, woher sie ihre Quellen hat. Da sie nicht unbedingt als geschickte Diplomatin, sondern mehr als resolute Problemlöserin gilt, wirft dies viele Fragen auf und befeuert am Hof manchmal regelrecht die Angst der anderen Hofräte, von Spionen umgeben zu sein.</p>
<p>Mahadukk Murreg</p>	<p>Mahadukk ist der Ur-Enkel des Anführers der orkischen Leibgarde des irrenBasilus und derzeitiges Oberhaupt des Murreg-Clans. Die Murreg waren seit Anbeginn des Hauses Brackenstein treue Diener des Hauses und häufig die „Männer und Frauen für das Grobe“. Basilus hat sich der Dienste seiner Leibwächter als Mörder und Krieger häufig bedient, sein Sohn Dominikus hingegen schätzt solche Vorgehensweisen nicht und hat den orkischen Clan aus Furcht aus dem Palast vertrieben. Mahadukk führte seine Schar dann in die dunklen Lande, wo er begann, die Festung Kargentrag für das Haus Brackenstein auszuspionieren und immer wieder recht erfolglos anzugreifen. Warum Clan Murreg nach der Abweisung von Dominikus noch immer treu zum Reich und zur Grafschaft hält, ist unbekannt, Gerüchte jedoch besagen, dass das Oberhaupt der Orksippe damals von Basilus in die Prophezeiung eingeweiht worden war und dieses Wissen nun an jeden Orkfürher des Clans Murreg vererbt wird. Mahadukk verfügt über silberumrandete Hauer und trägt mit Vorliebe Körperschmuck aus den Knochen seiner besiegten Feinde. Es ist kein Geheimnis, dass er nur darauf wartet, von Dominikus gerufen zu werden, um wieder einem Brackenstein zu dienen.</p>

<p>Söldnerführerin Biyala</p>	<p>Einstmals – so heißt es – war Biyala eine der schönsten Frauen Sayas. Als bürgerliche Tochter eines Rittmeisters Lobfelds geboren, ging sie in jungen Jahren als Teil einer Mutprobe jedoch mit ihren Freunden in die Ruinen Karinnaiks. Als sie nach genau einem Jahr schwerverwundet, vollkommen entstellt und dem Wahnsinn nahe, wieder aus den Ruinen kam, war sie ein anderer Mensch. Heute, gut zwanzig Jahre später, zehrt sie noch immer von ihrem geborgenen Reichtum, wird jedoch noch immer von schrecklichen Alpträumen heimgesucht. Als einzige Überlebende ihrer Expedition weiß Niemand, was wirklich in den Ruinen vorgefallen ist. Bekannt ist nur, dass sie in diesem einen Jahr zu einer meisterlichen Kämpferin und perfekten Taktikerin gereift war. Im Kampf ist sie so schwer zu schlagen, dass viele Söldner sich ihr als Kämpfer angeboten haben. Dies ermöglichte ihr, eine extrem gefährliche und kampfstärke Söldnergruppe namens „Ruinenratten“ auf die Beine zu stellen. Sie selbst verlässt ihr Zelt nur selten und wenn, dann fast vollkommen verschleiert, doch ihre Söldner schickt sie gezielt und mit einem Plan in alle Ecken Sayas, um verschiedene Dienste zu erledigen. Einige für den König, andere für sich, ein paar wenige für Auftraggeber aus dem Reich selber. Doch immer wirkt es als würde die ambitionierte Frau Stück für Stück eines Puzzles zusammensetzen und an ihrem großen Plan arbeiten.</p>
<p>Rindergraf Bergill Tiefwasser und das „Schmutzend“</p>	<p>Der dickbäuchige Rindergraf Bergill stammt aus den Steppen Ratikors. Seine Familie spielte im Bürgerkrieg eine entscheidende Rolle, da sein Großvater und dessen Brüder lange Zeit den Osten mit brachialer Gewalt terrorisierten. Dieser gegenseitige Hass auf den jeweiligen Nachbarn hat sich bis heute unter den lokalen Patriarchen im Osten Ratikors gehalten. Unbemerkt von Haus Brackenstein und vom König, liefern sich die Rindergrafen des Ostens noch immer kleine Fehden und sabotieren einander, wo sie nur können. Der Rindergraf Bergill, dessen ganzer Schatz seine Rinderherden und seine Tochter – in der Reihenfolge – sind, versucht dabei, seine Position durch die Anwesenheit seiner Tochter im Hofrat zu stärken. Seit der Berufung Thaleas agieren die Gegner Bergills deutlich aggressiver und der Osten Ratikors steht wieder an der Schwelle eines Bürgerkrieges. Männer wie Bergill und seine Nachbarn sind der Grund, warum Ratikor sich nur schleppend von den vielen Katastrophen und Problemen erholt. Seine Schlägertruppe, „das Schmutzend“ genannt, hilft dem Patriarchen dabei, seine Macht zu erhalten. Der Name seiner Truppe setzt sich dabei aus den Worten „schmutzig“ und „Dutzend“ zusammen, ein von Bergill erdachter Witz,</p>

	<p>der, so sagt man, ihn durch Atemstillstand vor Lachen über seinen eigenen Witz fast getötet hätte. Allgemein werden die reichen Viehhändler Ratikors als Rindergrafen bezeichnet, ein Begriff, den sie selber mehr als gerne hören.</p>
--	--