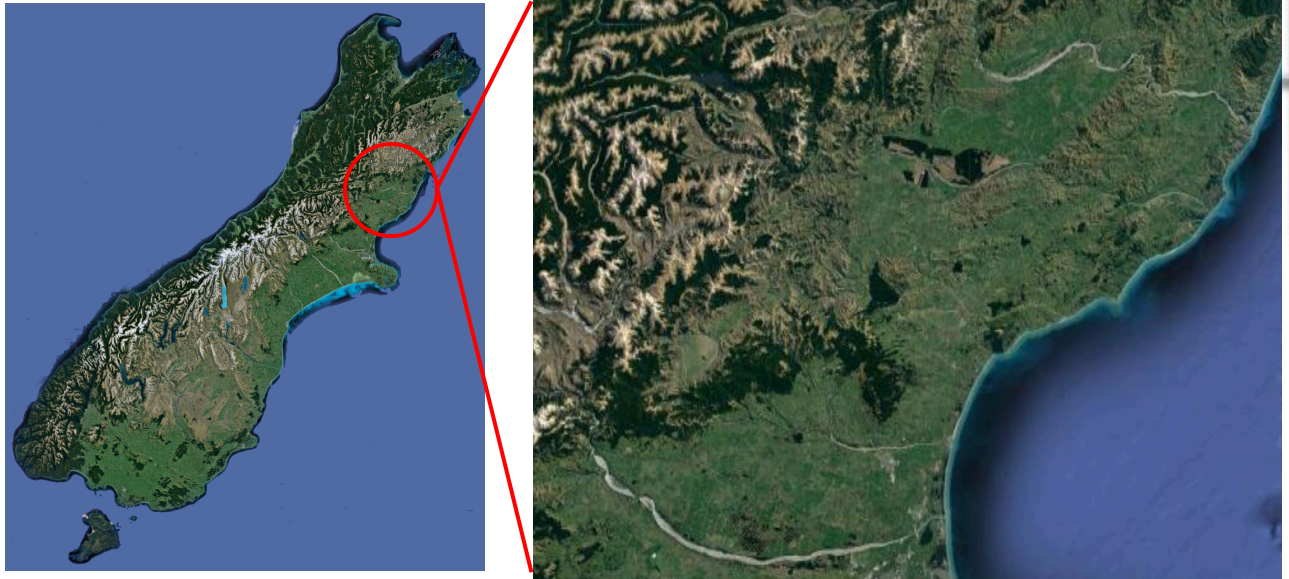


Runfeld

Land im Osten



Lage: Land im Osten von Panlayos.

Runfeld ist 220 Km lang und 200 Km breit.

Östlich liegt Aveloras, südlich Lina-Lapid, westlich Calidus und nördlich sind die Voralpen.

Hoch im Norden kann man bereits ins Faltengebirge blicken.

Klima: Nemoral

Landschaft, Flora und Fauna:

Runfeld besitzt riesige Wiesen und Talgebiete. Große Gebirgsfelder und Waldgebiete bestücken das Land. Im Norden zu den Voralpen wird es besonders gebirgig und waldreich. Runfeld besitzt auch einige Seen und in der Mitte des Landes wird ein Moorgebiet genutzt, um Torf abzubauen, aber auch um die Landwirtschaft zu bewässern.

Die Wälder, Täler und Gebirge bieten vielen Tieren ein Zuhause. Hier leben Hühner, Fasane, Wachteln, Kiwi-Vögel, Nagetiere, Füchse, Wölfe, Wildpferde, Ziegen, Schafe, Dam- und Rotwild, Wildschweine und Elche.

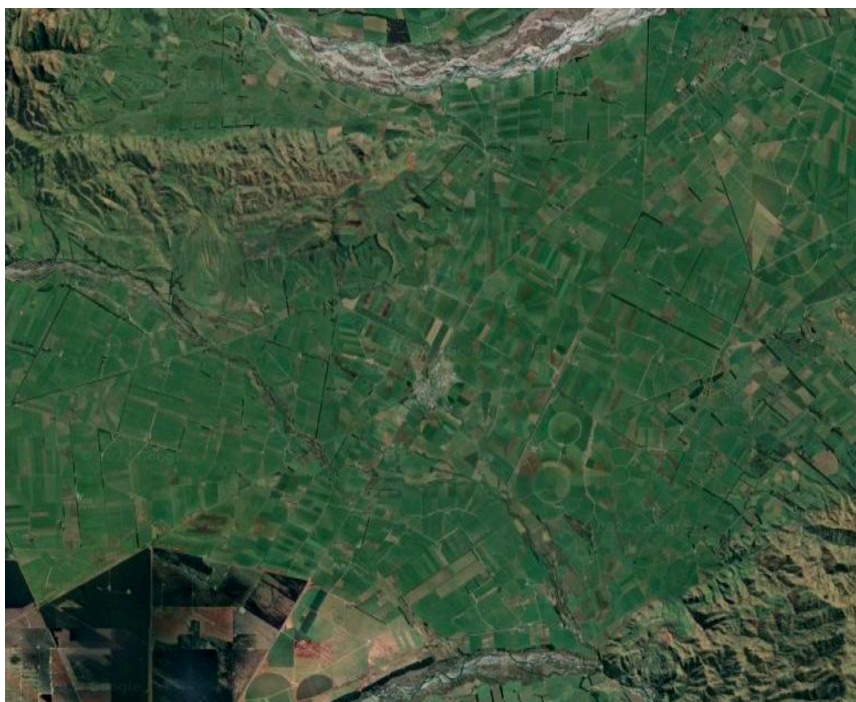
Bewohner: Anthropen, Skarden und einige Zwerge und Elben; wenige Kobolde.

Staatssysteme: Freie Siedlungen und Dörfer, 4 Stadtstaaten mit Königen und ein Kaiserreich (Doran).

Wirtschaft: Die Bewohner von Runfeld leben von der Landwirtschaft, der Viehzucht, der Fischerei und der Jagd. Die einzelnen Staaten sind dem Handel zugewandt. Sie handeln untereinander und mit fremden Händlern und Seefahrern.

Sonstiges:

- Der Name des Landes stammt daher, dass die ersten menschlichen Siedler, die in dieses Land kamen, die Runen fallen ließen, um auszuloten, wo geeignete Lebensräume sein könnten.
- Die Bewohner von Runfeld sind ein recht abergläubisches Volk. Es existieren hier auch einige Naturgeister, die von den Bewohnern gehuldigt werden. Sie bringen Naturgeistern Opfergaben und erhoffen sich dadurch gute Ernten und gesicherte Nachkommen.
- Runfeld ist ein großes Land, in dem an vielen Orten Ruinen von Turmburgen und kleine Burgen stehen. Die vielen Ruinen stammen einerseits davon, dass früher die Ländereien Missernten und Krankheiten zum Opfer fielen, andererseits fanden in Runfeld auch viele Kriege statt. Häufig suchen Siedler solche Lebensräume auf und errichten dort neue Kommunen. Wenn diese überfallen werden oder wegen Tragödien verlassen werden, stehen solche Ruinen oder Bauwerke wieder leer und das Spiel wiederholt sich.
- Einige Fernstraßen führen durch das Land, die allerdings nur selten gepflegt werden und das Bereisen dieser Straßen ist wegen möglicher Räuber nicht ungefährlich.
- In Runfeld trieb sich viele Jahre die Hexe Marana herum, die das Grimoire „Onhaka“ verfasste. Sie ging mit einem Menschen einen Pakt ein und übergab diesem das Grimoire. Wer dieser Mensch war, ist unbekannt. Allgemein unbekannt ist auch, dass dieses Buch nun in die Hände einer Abenteurergruppe aus Steinlage gefallen ist. Sie erhielten es von einem elbischen Anführer geschenkt, der es zuvor von einem Grauelb erhalten hatte. Das Grimoire war eine Dankesgabe an die Gruppe, die zuvor einige Siedlungen von einer Monstrosität befreit hatte.
- In der Burg von Doranus soll an einem geheimen Ort „Afras Gürtel“ eingemauert sein. Der Taillengürtel der früheren Prinzessin Afra wurde ihr von Prinz Roman von Aktas geschenkt. Roman zog einst aus, um gegen die Nymphen zu kämpfen und schenkte Afra den Gürtel, um ihre Gunst zu gewinnen. Der Gürtel verursacht, dass der Träger unwiderstehlich schön wirkt.
- Awarons Waffengürtel ist ein heiliges Artefakt, mit dem man eine Waffe, z. B. ein Schwert, in diesen Gürtel stecken kann und die daraufhin unsichtbar wird. Auch dieses Artefakt gelangte in die Hände der Abenteurer aus Steinlage. Sie erhielten es von den Sirenen von Cantus, nachdem die Abenteurer maßgeblich daran beteiligt waren, dass der Krieg zwischen den Bewohnern von Sirena und den Sirenen beigelegt wurde. Geschichtlich schützte der Krieger Awaron einst die Sirenen von Cantus vor einem grausamen Mörder und erhielt dafür diesen Gürtel. Awaron nutzte diesen Gürtel später, um eine Waffe unbemerkt zu schmuggeln, um dann einen König zu enthaupten. Der Gürtel gelangte später wieder zurück in den Besitz der Sirenen.

**Nymph**

Im Norden von Runstein, südlich des nördlichen Grenzflusses Solus und nördlich der „Schwarzen Sümpfe“, liegt die kleine Stadt Nymph.

Durch Nymph führt eine Fernstraße, die nördlich zu einem Dorf führt und südlich führt die Straße durch die Schwarzen Sümpfe.

Ansonsten ist Nymph in dem Tal relativ abgeschnitten.

Der Name Nymph stammt vom Begriff der Naturgeister Nymphen, die in den Schwarzen Sümpfen beheimatet sind und denen die Bewohner seit Jahren Opfer bringen.

Nymph wird vorwiegend von Menschen bewohnt, die von der Landwirtschaft und der Schafzucht leben.

Ein König regiert über den kleinen Stadtstaat, der auch eine kleine Burg bewohnt.

Die Schwarzen Sümpfe

Im zentralen Tal von Runfeld liegen die Schwarzen Sümpfe. Es handelt sich dabei um ein Gebiet aus mehreren morastigen Sumpf-Waldgebieten, mit einer Breite von knapp 50 Km.

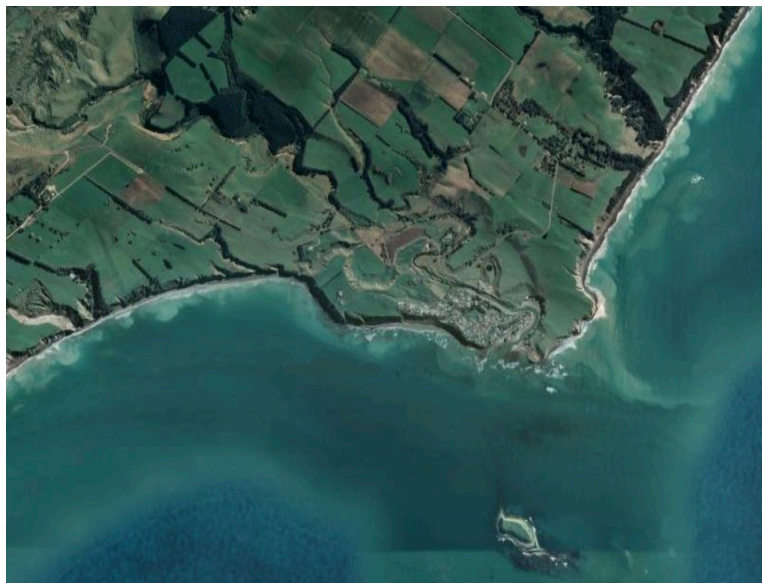
Hier existieren die Naturgeister Nymphen, aber auch Ghule und andere Kreaturen treiben sich hier herum.

Südwestlich der Sümpfe, unterhalb des Flusses Daladala-Nadi leben Humanoiden in einer Siedlung, die das Wasser der Moore für ihre Landwirtschaft nutzen und auch Torf abbauen.

Die Fernstraße von Nymph führt direkt durch das Moor und über den Fluss in die Siedlung.

Viele der Humanoiden sind Arbeiter aus der Stadt Nymph, die hier für mehrere Tage arbeiten. Sie kennen die Gebiete, die sie meiden müssen und haben mit den Nymphen ein friedliches Abkommen. Sie achten ihre Sumpfgebiete und machen ihnen gelegentlich Geschenke. Im Gegenzug dulden die Nymphen die Humanoiden und fördern ihre Erträge durch Segenshandlungen.

An bestimmten Tagen führen die Nymphen feierliche Tänze auf, z. B. an den Tagen der Sonnenwende oder an den Raureif-Tagen im Winter. In dieser Zeit halten sich die Humanoiden aus den Gebieten der Nymphen fern. Wer es wagt, die Nymphen beim Tanz zu stören, wird von ihnen in einen tödlichen Bann gezogen.



Sirena

Im mittleren Teil von Runfeld liegt an der Küste die kleine Küstenstadt Sirena. Auch bei diesem Stadtnamen stimmt die Vermutung, dass er an die Naturgeister der Sirenen angelehnt ist, die auf der vorgelagerten Insel Cantus beheimatet sind.

An der Insel werden immer wieder Schiffe von den verlockenden Gesängen der Sirenen in den Tod gelockt.

Die Stadt wird von ihnen in Frieden gelassen, weil die Bewohner ihnen regelmäßig Opfergaben bringen.

Die Könige von Sirena sind in ihrer Thronfolge immer wieder Pakte mit den Sirenen eingegangen.

Auch wenn die Küstenstadt vorwiegend skardisch geprägt ist, wird der Thron seit vielen Jahrzehnten von einer anthropischen Königsfamilie besetzt.

Der derzeitige König heißt Erhardt von Sirena. Er lebt in einer kleinen Burg und besitzt eine kleine Armee. Neben der Burg ist ein schöner Garten angelehnt. Die Stadt besitzt rund um die Burg ein Viertel, in dem die Handwerker leben. In der Nähe des Hafens liegt ein Arbeiterviertel.

Jüngstes Ereignis: Am 25. / 26.3.523 haben Abenteurer aus Steinlage Sirena besucht und der Stadt im Krieg gegen die Nixen von Cantus beigestanden. Der Kampf wurde von Junker Toralf von Falkenstein angeführt. Der Krieg wurde dadurch gewonnen, weil die Abenteurer die bössartige Anführerin der Nixen eliminierten. Daraufhin konnte die Sirene Aliana den Thron der Nixen einnehmen und es herrschte auch dadurch wieder Frieden, weil sich Prinz Philipp als Opfer den Nixen anbot. Er wurde dadurch zu einem Nix und lebt seitdem an der Seite von Königin Aliana. Sirena hat somit für die nächsten 10 Jahre Ruhe, bis erneut ein Opfer aus dem Königshaus dargebracht werden muss. Die Abenteurer erhielten zum Dank von den Sirenen Awarons Waffengürtel geschenkt.

Brücks

Brücks ist eine Kleinstadt im Landesinnern, in der südlichen Mitte von Runfeld.

Durch die Stadt fließt der Lisan und darüber führt eine Fernstraße. Die Stadt liegt an beiden Uferseiten.

Die Bewohner von Brücks leben von der Landwirtschaft und vom Handel. Der Markt von Brücks ist weit bekannt.

Brücks ist anthropisch geprägt, hat einen König, besitzt eine kleine Burg und es heißt, die Bewohner würden mit Hexen paktieren, die an den Stadträndern wohnen.

Vor einigen Jahrzehnten kam es zwischen Brücks und der Stadt Butzel zu einem politischen Konflikt. Brücks musste klein begeben und verlor dadurch seine südwestlichen Ländereien an Butzel



Butzel

Die Stadt Butzel liegt im Südosten des Landes. Es ist eine relativ große Stadt, mit König und Burg, die von der Landwirtschaft und vom Fischfang lebt.

An der Küste liegen, neben kleinen Fischerbooten, auch einige wenige kleine Handels- und Kriegsschiffe der Stadt.

Auch Butzel ist einen Pakt eingegangen, allerdings mit einer Koboldsippe, die im nördlichen Gebirge beheimatet ist.

Vor einigen Jahrzehnten kam es zwischen Butzel und der nördlichen Stadt Brücks zu

einem politischen Konflikt. Brücks musste klein begeben und verlor dadurch seine südwestlichen Ländereien an Butzel, unter anderem das nordöstliche Dorf Steinlage und den Wehrturm Falkenstein. Der König von Butzel heißt Lüttjes III.

Jüngstes Ereignis: Am 5.2.523 kam Ritter Arnold von Tannen, einem Ritter des Königs, mit seinem Knappen und dem Scharfrichter Achmed Jabaar und einem Gefangenen nach Steinlage, um diesem Gefangenen den Prozess zu machen. Bei einem Konflikt mit den örtlichen Bewohnern kam der Gefangene ums Leben, worüber Ritter von Arnold nicht begeistert war.

Steinlage und Falkenstein

Steinlage ist ein Dorf im Südosten von Runfeld und gehört dem Königreich Butzel an. Es liegt gut verborgen in einem Gebirge nahe der Küste.

Westlich von Steinlage führt der einzige Weg hinaus aus dem Gebirge, vorbei an dem Wehrturm Falkenstein.

Nördlich von Steinlage befinden sich die Überreste des vor Jahren zerstörten Dorfes Roobingen.

Im Dorfkern von Steinlage sind die Häuser in den Bergen aus Stein gehauen. Vor dem Dorf befinden sich Holz- und Strohbehäusungen, wo die einfache Bevölkerung lebt. Nördlich von Steinlage liegt das Gebirge Roob. In einer Höhle schürften einige zwergische Arbeiter Erz. Südlich des Dorfes befindet sich in einem Plateau das Wiesental, in dem

Landwirtschaft betrieben wird. Östlich von Steinlage führt ein kleiner Weg durchs Gebirge zur Küste, wo sich eine kleine Fischersiedlung befindet, die zu Steinlage gehört.

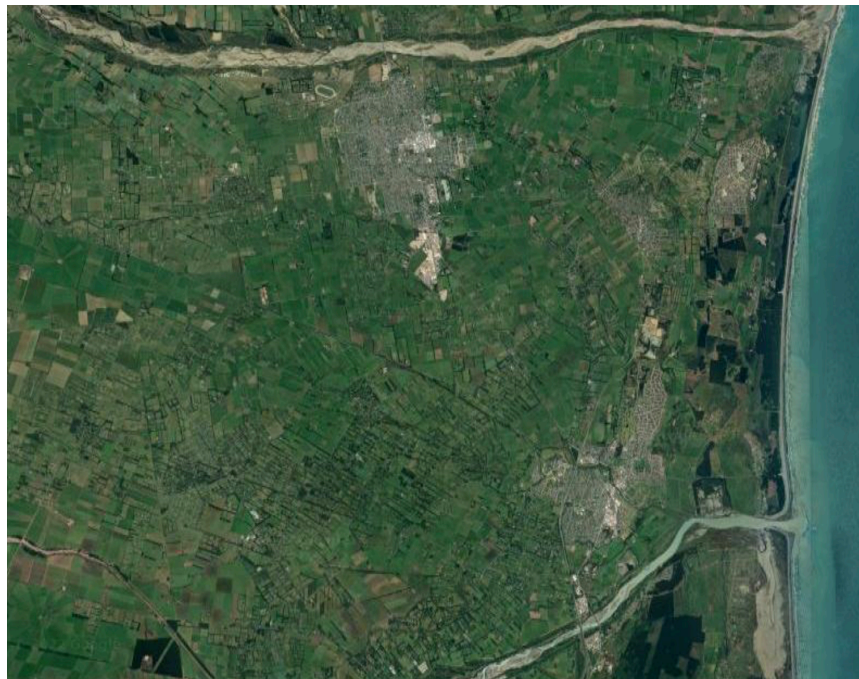
Die Wehrburg, am Hang des Gebirges, wurde vom Junker Toralf von Falkenstein bewohnt, der am 9.4.523 während einer Reise jedoch an der Rachenpest gestorben ist. Er war als Protektor der Gegend eingesetzt.

Vor Jahrzehnten wurden Steinlage und Falkenstein nach einem politischen Konflikt vom Königreich Brücks an Butzel übertragen. Butzel und dessen König Lüttjes III. kümmern sich ein wenig um Steinlage. Lütjes II. entmachtete vor einigen Jahren den Meier von Wiesental und setzte den Schulze Jonathan Knispel ein, der in Steinlage die Führung innehat.



Jüngste Ereignisse:

- Am 5.2.523 kam Ritter Arnold von Tannen, einem Ritter des Königs von Butzel, mit seinem Knappen und dem Scharfrichter Achmed Jabaar und einem Gefangenen nach Steinlage, um diesem Gefangenen den Prozess zu machen. Bei einem Konflikt mit den örtlichen Bewohnern kam der Gefangene ums Leben, worüber Ritter von Arnold nicht begeistert war.
- Am 25.3.523 begaben sich Junker Toralf von Falkenstein und eine Gruppe von Abenteurer auf eine Reise, um gewinnbringende Erlebnisse zu machen. Ihre erste Reise führte sie per Boot in die Stadt Sirena. Von dort aus ging es weiter in das Siedlungsgebiet Kallassai. Dort verstarb Junker Toralf von Falkenstein am 9.4.523 an der Rachenpest.



Kaiserreich Doran

Das Kaiserreich Doran liegt im Südosten von Runfeld. Es wird von einem Kaiser geführt, der in der größten der vier Städte, in Doranus lebt.

Doranus liegt am Fluss Doran, besitzt eine prächtige Burg und ist der Sitz des Kaisers, der auch das Amt des Königs der Stadt innehat. Doran besitzt auch eine Arena, die Reisende anlockt. Östlich von Doranus liegen die **Städte Aktas und Belios**. Auch diese Städte besitzen jeweils einen König, die in ihren Burgen hausen. Belios liegt am Meer und verwaltet die See-Flotte des Kaiserreichs.

Südlich liegt die **Stadt Waran**, die ebenso einen König und eine Burg besitzt. Sie liegt nah des südlichen

Flusses Lina.

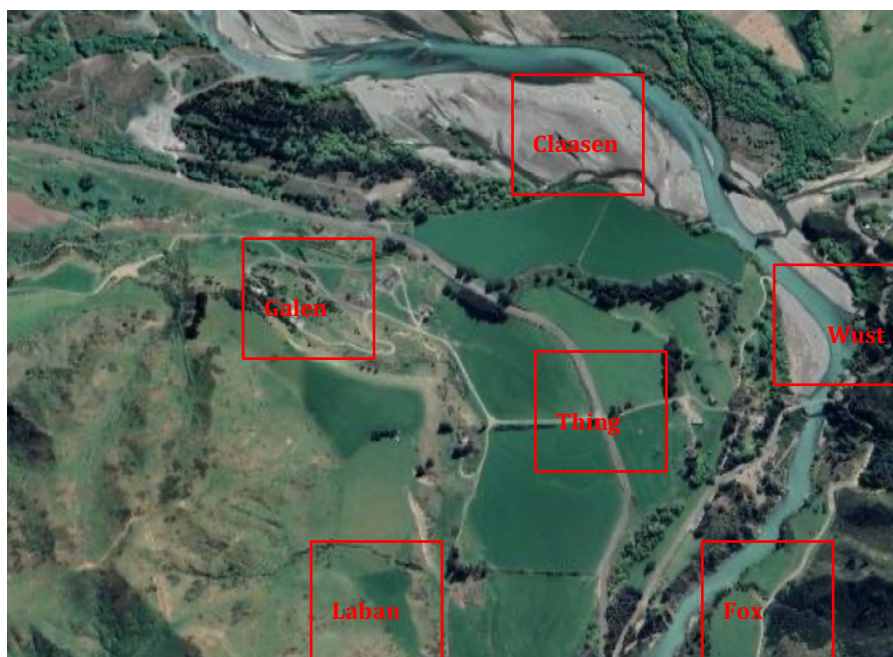
Das Kaiserreich Doran ist wohlhabend und lebt vorwiegend von Landwirtschaft. Anders als die anderen Stadtstaaten von Runfeld, huldigen die Doraner keiner Para-Kreatur, aber in Doranus ist ein Zauberer am Hof des Kaisers eingesetzt, der als ehrenhafter Berater des Kaisers gilt, der ehrwürdig als Protektor des Landes angesehen wird.

Kallassai

Kallassai ist ein Gebiet hoch oben im Norden von Runfeld, von dessen Gebirge man bereits auf das Faltengebirge blicken kann. Der Fluss Solus fließt durch das Gebiet hindurch, das ansonsten aus Wiesen und Wäldern besteht und an einigen Orten gebirgig ist. Kallassai gehört zum Königreich Silena, wird von diesem aber nur wenig beachtet.

In Kallassai existieren 4 Siedlungen und ein Anwesen, die sich gemeinschaftlich verbunden fühlen. Ihre Anführer treffen sich dreimal im Jahr zu einem Thing, um die Belange der Kommunen zu führen.

Zu diesen Siedlungen gehören im Südosten die elbische Siedlung Fox, im Nordosten die zwergische Siedlung Wust, im Norden die skardische Siedlung Claasen, im Nordwesten die anthropisch geprägte Siedlung Galen und im Südwesten das Anwesen Laban. Mittig dieser Kommunen befindet sich der Thing.



Jüngste Ereignisse:

- Am 29. und 30.3.523 waren die Abenteurer aus Steinlage, unter der Führung des Junkers Toralf von Falkenstein, zu Gast in Kallassai. Sie erfuhren, dass in fast allen der Kommunen seit über einem Jahr Personen vermisst wurden, vorrangig waren das Frauen. Auch Fremde gehörten zu den Vermissten, zu denen auch eine Zensurin aus Sirena gehörte. Sie bekamen bald heraus, dass ein Monster dort sein Unwesen treibt, der für die Entführungen verantwortlich ist. Er tötete die Personen, zog ihnen häufig die Haut vom Gesicht und verscharrte sie in einem alten, abgebrannten Gebäude, das einst von einer Hexe bewohnt war. Die Abenteurer erfuhren von der Geschichte von Kallassai: Vor 40 Jahren verbarg sich unter den Bewohnern diese Hexe, die in der Lage war, sich in so ein Monster zu verwandeln. Eine Gruppe von Inquisitoren aus Szandorien kam nach Kallassai, um Jagd auf diese Hexe zu machen. Es kam zu einem Kampf gegen die Hexe, bei denen alle Inquisitoren, bis auf ein Mann, namens Laban, zu Tote kamen. Unterstützt wurden die Inquisitoren im Kampf gegen die Hexe von einigen Bewohnern von Kallassai, zu denen auch der Elb Malachit gehörte, der heute noch der Kommuneführer von Fox ist. Laban erhielt als Dank für seinen Einsatz ein Anwesen in Kallassai errichtet, wo er sich niederließ und bald darauf eine Familie gründete. Laban übernahm auch viele Jahre lang die Rolle des Thingvorsitzenden von Kallassai. Als seine Familie an der Rachenpest starb, zog sich Laban zurück und die Rolle des Thingvorsitzenden ging an die Meier Anna Galen über. Schließlich bekamen die Abenteurer heraus, dass Laban in Besitz eines Meletois war, der einst der früheren Hexe gehörte. Das Meletoi machte Laban erneut zu diesem Monster, nämlich zu einem Strigoi. Aufgrund des psychischen Zustands von Laban, wurde Laban zum Mörder und Entführer. Die Abenteurer stellten sich dem Kampf gegen den Strigoi und eliminierten das Monster. Die Bewohner von Kallassai waren den Abenteurern dankbar.
- Zum Dank erhielten die Abenteurer vom Elben Malachit das Grimoire Onhaka.
- Einige der Abenteurer blieben noch einige Tage in Kallassai und lebten im Anwesen Labans. Am 9.4. verstarb Toralf von Falkenstein dort an der Rachenpest.