

## Greifenburg-dunkelwald

### Miranor

Die Hauptstadt von Dunkelwald zählt um die 5.000 Einwohner. In ihr treffen Kultur, Handel, Handwerk und Gelehrte aufeinander.

Die ständige Garde besteht aus 100 Elitekämpfern des Ordens der leuchtenden Sonne.

Morok und der größte Teil seines Stammes haben sich, nachdem sie die Greifenburg befreit haben, dort niedergelassen. Er hat sich zum Ziel gesetzt alle kleineren Orkstämme südlich des großen Flusses unter seinem Banner zu einen.

### Der Rat auf der Insel des einsamen Baumes

Das Land wird von einem Rat regiert. Dieser setzt sich aus vier Vertretern der Menschen (die Regenten aus Miranor: Hohepriesterin Neven und Torgal von Sommerstein; aus Swartzburg: Ayden Sturmfels und Akron Eibenstab), drei Orks (je ein Vertreter der drei größten Stämme: Morok von Greifenburg, Grar von den Feueraugen und Bogga von den Blutäxten), zwei Zwergen (der Meisterschmied Grogmir Fellhammer und der Minenvater Winger Steinhauer) sowie einer Elfin (Vinyaboriel, sie tritt nur als Beobachterin auf) zusammen. Der Rat versammelt sich einmal im Jahr auf der Insel des einsamen Baumes. Mitglieder können den Rat jederzeit wegen wichtiger Entscheidungen einberufen.

Es wird über politische, kulturelle, handels und allgemeine Belange des (Zusammen-) Lebens beraten.

### Swartzburg

Die zweite große Stadt zählt um die 2.000 Einwohner und 500 Soldaten

### Grenzposten Schauenforst

Der Rat hat Bareus "Turmfalke" von Kranichveldt, nachdem er sich in der Schlacht bewiesen hat und so zu einem lokalen Volkshelden geworden ist, auf dem Schauenforst eingesetzt um am südlichen Tor von Dunkelwald für Recht und Ordnung zu sorgen.

### In Dunkelwald trifft der Wanderer auf eine Vielzahl von Rassen und Wesen.

Da sind zum einen die **Orks**, welche zum größten Teil in den Wäldern und am Rande des Gebirges leben. Der bekannteste und größte Stamm ist der der Greifenburg Orks mit ihrem Anführer Morok von Greifenburg. Dieser hat sich zur Aufgabe gesetzt alle Orks (friedlich) zu einen. Die beiden anderen großen Stämme sind die Feueraugen und die Blutäxte. Der orkische Glaube beruht auf einer barbarischen Kultur, die den Gott Ulgar anbetet. Die Orks im Dunkelwald sind größtenteils friedfertig (eine Ausnahme bildet der Stamm der Blutäxte) und, im Vergleich zu Orks in anderen Ländern, mit mehr Intelligenz gesegnet. Sie haben von den anderen Völkern gelernt den Acker zu bestellen und sich selbst Vieh zu halten. Aber natürlich sind sie immer noch gute Jäger, verdingen sich als Söldner und tauschen in den Städten ihre Waren gegen nützliches Menschenzeug ein.



Neben den Orks trifft man im Land auch verstärkt auf **Menschen**, welche die zweitgrößte Bevölkerungsgruppe darstellen und hauptsächlich in den Städten und Dörfern entlang der beiden großen Flüsse leben. Die Menschen sind in allen Berufsgruppen anzutreffen, sie betreiben aber im Wesentlichen Handwerk, Ackerbau und Viehzucht oder Handel mit unterschiedlichsten Waren. Die meisten Menschen sind Anhänger des Ordens der leuchtenden Sonne. Wenn man tief in die Wälder vordringt kann man mit Glück oder durch einen erfahrenen Waldläufer zu dem einzig bekannten **Elfenstamm** in Dunkelwald reisen. Sie leben von und mit der Natur und hüten die alten Geheimnisse der Magie. Selten lassen sie sich in den Städten der Menschen blicken. Dort sieht man eher reiselustigere Verwandte ihrer Art, welche von weit her kommen. Wo es Elfen gibt, kann man auch auf **Zwerge** treffen, so auch in diesem Landstrich. Die Hallen der Zwerge sind tief unter dem nördlichen Gebirge, wo sie die besten Rüstungen und Waffen von Dunkelwald schmieden. Manch ein Händler verkauft diese Waren sogar in den Städten. Einige Clans bauen wertvolle Mineralien und Edelsteine ab, ein anderer ist damit beschäftigt eine riesige Steinmauer zwischen den Bergen zu errichten. Ein Gott an den die Zwerge glauben ist nicht bekannt. Wenn es einen gäbe wäre es wohl der Gott der Schmiedekunst. Es gibt in Dunkelwald auch vereinzelt Gnome und Halblinge. Diese leben unter den anderen Rassen im ganzen Land verteilt. Es soll angeblich auch Riesen, Drachen, Trolle, Feen, Medusen, SLs und Illithiden in den Wäldern und Bergen geben, aber ihr Vorkommen ist nicht bewiesen und beschränkt sich auf Sagen und Mythen.

## **Festtage im Dunkelwalder Land**

Grüngras

Mittsommer

Erntefest  
Mittwinter

Sonnenfest (Ordenstag)

Mondfest - wurde abgeschafft

Händlerstag

Schildtreff - der ursprüngliche Grund wurde vergessen, heute wird dieser Tag nur wegen der Wettkämpfe gefeiert außerdem gibt es einen Wanderpokal!

## **Regionale Festtage**

Schauenforst: Vertreibung der dunklen Horde