

Der Norden und Nordosten

namentlich Haveloc und Rivaton sowie die Felder von Barbamon und die Küstengebiete

Verlässt man den Nebelwald gen Norden auf dem von Freiberg kommenden Pfad, so erreicht man schon nach kurzem Weg eine prächtige Stadt mit Namen Haveloc. Hier gibt es gar viele Dinge, die es einem Wanderer lohnend machen, länger zu verweilen: die meisten Besucher Havelocs treffen beim Durchstreifen der Straßen und Gassen zuerst und mehr als nur einmal auf den Namen eines alten Mannes namens Equarin. Mit ihm lässt sich gut so mancher Handel treiben, denn er veräußert Fläschchen, die wir Alchimisten doch des öfteren benötigen, und wenn Ihr auf Euren Streifzügen Hasenwurzeln, Goldbeeren oder Ex-Kraut gefunden habt und dies weder selbst benötigt noch einen Käufer kennt, Equarin zahlt einen anständigen Preis für diese Dinge, in welchen Mengen Ihr sie ihm auch immer anbietet. Was für diese Naturalien gilt, sei auch für sehr schwache Heiltränke gesagt, denn auch diese könnt Ihr zu Equarin bringen. Ich habe mit ihm schon so manches Geschäft abgeschlossen und auch gute Gespräche mit diesem klugen Mann geführt. Solltet Ihr Interesse daran haben, Kurzscherter oder Lederstiefel zu verkaufen, seid Ihr in Haveloc richtig: die Scherter bringt zu Randolph und die Stiefel finden in Growaz einen dankbaren Abnehmer. Aber gebt Acht, Growaz ist dafür bekannt schlecht zu zahlen! Auch Wissbegierige werden in Haveloc gute Lehrer finden. So ist da die Schneiderin Yondry Maibaum, welche Euch zeigt, wie Ihr Rüstzeug machen könnt. Oder Luden Mack, der beinah einem jeden

beizubringen versteht ordentlich mit einer Schlagwaffe umzugehen. Oder der alte Haudegen Gustav Tremond, der Eure Widerstandskraft durch sein Training zu verbessern weiß. Oder nicht zuletzt Kurt Wagenheber, der schon so machen seiner Besucher die Kunst des Holzfällens näherbrachte. Und falls Ihr diese Kunst hier gelernt haben solltet oder sie bereits beherrscht, so könnt Ihr Euch in Haveloc auch gleich noch bei Ranard mit einer Axt ausstatten. Selbstverständlich gibt es auch in Haveloc eine Filiale der "Roscar und Bernstein Bank".

Östlich von Haveloc beginnen die Felder von Barbamon, eine schier endlose Ebene, über und über mit Blumen und Kräutern bedeckt. Diese erstreckt sich bis weit in den Norden von Rewengar und man kann Tage, ja sogar Wochen hier zubringen und doch immer neue Dinge entdecken. Aber es ist festzustellen, daß hier in diesen Weiten kaum jemand seinen Wohnsitz genommen hat. Die einzigen Bewohner, auf die ich traf, waren zuerst eine alte weise Frau mit Namen Jahindra, von der begabte Magier eine alte und fast vergessene Formel erlernen können, und dann natürlich die Herren von Goringar. Goringar ist eine überaus imposante Festung, hoch aufragend und weithin sichtbar, ein Wunderwerk menschlicher Baukunst und den weiten Weg dorthin mehr als nur wert. Fällt auf den ersten Blick doch das Gebäude ins Auge, so muß man auf den zweiten Blick zugeben, daß die eigentliche Macht Goringars doch von seinen Herren ausgeht: hier leben die besten Bogenschützen und -bauer ganz Rewengars! Sie sind stets bemüht, ihre Kunst zu vervollkommen und so trifft man immer einen großen Teil von ihnen bei Übungen mit ihren Waffen an. Außer dies interessiert und

bewundernd zu verfolgen, kann man hier auch gute Geschäfte machen: Degen, Langbögen, Lederhelme und -panzer werden hier stets zu ordentlichen Preisen aufgekauft, man verkauft Langbögen und Kompositbögen - beides allerdings nur an diejenigen, die auch damit umzugehen verstehen -, was man hier natürlich auch erlernen kann (Graf Rygial ist ein guter und ambitionierter Schütze und der eigentliche Herr der Burg). Bei Richard Nuwski kann man seine Zähigkeit und Ausdauer stärken, allerdings nimmt er nicht jeden als seinen Schüler an. Doch verlassen wir nun Goringar und seine schützenden Mauern und schlagen den Weg gen Westen ein um uns einer weiteren Besonderheit der Felder Barbamons zuzuwenden: dem Keldark. Völlig unvermittelt ragt aus dem nur leicht gewellten Land eine hohe und steile Felswand auf, welche man nur an einer Stelle erklimmen kann. Von Norden her kommend findet man einen schmalen Pfad, der stetig ansteigt und sich zwischen Felsen und Geröll hindurch dem Gipfel entgegenwindet. Ganz ungefährlich ist der Weg zur Spitze nicht, denn knapp unterhalb hat sich eine Sippe Goblins in einer Höhle ihre Heimat gewählt und verteidigt ihren König gegen jeden, der sich anschickt, den Berg zu ersteigen. Auch andere Wesen machen den Keldark zu einem Ort, an dem man jederzeit kampfbereit sein sollte. Doch hat man dann den Gipfel erreicht, so erwartet einen ein gewaltiger Ausblick! Von dem kleinen Plateau hoch dort oben über den Feldern reicht die Sicht nach Süden hin bis zum Nebelwald. Hier ist derjenige Ort in Rewengar, an dem die Grenze zwischen den Welten verschwimmt und mit den passenden Mitteln leicht überwunden werden kann. Für herausragende Kämpfer und sehr mutige sowie wendige Wanderer ist es nicht unmöglich, die Goblinhöhlen unbeschadet zu betreten und auch wieder zu verlassen,

allerdings ist das immer ein gewagtes Unternehmen, das sich unter Umständen aber durchaus lohnen kann, nicht nur, weil die Goblins auch eine kleine versteckte Mine besitzen. Ich will niemanden dazu auffordern, die Höhlen zu betreten, denn das Risiko ist nicht zu unterschätzen, ein jeder muss selbst wissen, ob er es eingehen will! Der Aufstieg lohnt sich auf alle Fälle, denn manche Pflanzen habe ich bislang nur hier gefunden.

Ganz im Süden stößt die Straße nach Freiberg an die Felder von Barbamon, die hier in einen kleinen Weg übergeht, der am Nordrand des Jaumonwaldes nach Rivaton führt.

Rivaton ist die östlichste Stadt Rewengars und verfügt über den einzigen Seehafen des Landes, ansonsten ist der Ort einer der unbedeutenderen. Ein kleiner Markt, auf dem überwiegend Rüstzeug angeboten wird, ein kleiner Laden, in dem Droste Säbel aufkauft und eine "Roscar und Bernstein Bank" bilden den Hauptteil der Ansiedlung. Direkt am Hafen ist zwar etwas mehr zu finden, was für einen Reisenden von Bedeutung sein könnte, aber man merkt deutlich, daß das verstärkte Auftreten der Piraten in letzter Zeit dem Seehandel und damit Rivaton schwer zu schaffen machen. Es gibt hier noch einige Fischerhütten, außerdem den Muschelsammler Elsan Trogo, der für Aronmuscheln einen guten Preis zu zahlen bereit ist, den Aufkäufer von beschlagenen Lederpanzern Ullwang und den einäugigen Jochen, der Euch Eure Wurfmesser abkauft.

Verlässt man Rivaton gen Norden, so kann man an der Steilküste entlangwandern und einen schier atemberaubenden Ausblick aufs Meer genießen. Schließlich gelangt man auf eine Wiese, die angenehm feucht ist und etwas an die Felder von Barbamon erinnert. Dies ist nicht weiter verwunderlich, werden die

beiden Gebiete doch nur durch eine Art Klippe im Landesinneren voneinander getrennt. Geht man weiter in nördlicher Richtung, so erreicht man über einen schmalen Küstenpfad eine kleine Bucht, in der eine kleine Wiese gelegen ist, die zum Ausruhen einlädt. Hier findet man auch einen Mann mit sehr fremdartigem Wesen, der Klappmuscheln kauft, und natürlich auch einen schönen Sandstrand, an dem auch desöfteren Muscheln zu finden sind. Auch hier muß ich wieder eine kleine Warnung aussprechen, denn der Strand dient Piraten oft als Landungsplatz und da die Bucht rundum mit steilen Felsen umgeben ist, ist eine Flucht vor den Freibeutern oder anderen gefährlichen Wesen eher schwierig.

Auch im Süden von Rivaton findet man einen sehr steilen Küstenabschnitt, von dem aus man in den Taumonwald gelangt. Dieser Wald ist aufgrund seiner Nähe zum Meer recht ungewöhnlich, alle Bäume hier scheinen beständig nach Salz zu duften und auch der Boden ist weicher. Man könnte diese Art von Wald beinahe als Mangrove bezeichnen, befände er sich nicht so weit im Norden! Vor allem für Holzfäller interessant sind hier die vielen seltenen Baumsorten wie etwa Kamino- und Cholkabäume.

Nun, so hoffe ich, habe ich genug berichtet über diesen Teil der bekannten Welt und will mich nun ans Werk machen, Euch, werter Wanderer, ein Geleit zu geben um sicher durch andere Gefilde Rewengars zu schweifen.

Möge Euch Hithesir, der göttliche Falke, stets begleiten und sicher führen!