



Alba

Land der Wälder und Moore

Alba lässt sich grob in zwei Regionen unterteilen: den **Meald**, den tiefer gelegenen, sanft gewellten und von lichten Laubwäldern bedeckten Süden, und den **Weald**, den hügeligen, von Heide und Hochmooren geprägten Norden. Im Meald liegen neben fruchtbarem Bauernland die ausgedehnten Waldgebiete Brocendias mit dem magischen Broceliande im Süden, Aettrick im Osten, Escavalon im Norden sowie Ogresse im Westen. Neben den kargen Zentralländern um Crossing gehören zum Weald die umstrittenen Nordmarken, die Wälder von Tureliand und Aelvenes, das Bleadfen, das Deverntal und die Gebirgsmassive Artross und Offa.

Der albische Süden war vor der Ankunft der Valianer ein zusammenhängendes, dichtes Waldgebiet. Jahrhunderte der Besiedlung haben seither tiefe Schneisen in die einstmals dunklen Forste getrieben, aber neben fruchtbarem Ackerland und lichten Laubwäldern gibt es immer noch viele undurchdringliche Wälder. In diesem Teil des Landes ist das Klima mild und ausgeglichen. Selbst im Winter herrscht nur selten über längere Zeit klirrender Frost, und die Sommer sind immer für einen kräftigen Regenguss gut. Aus dieser Gegend stammt der albische Ausdruck „Wolfssommer“ für den Spätherbst mit schönem Wetter, wenn die Sonne die Wälder in Gold und Rot taucht und die waelischen Seewölfe auf dem Rückweg von ihren Raubzügen im Süden vor den Küsten Albas auftauchen.

Der Weald ist der rauere Teil Albas. Regenfälle sind hier seltener und unregelmäßiger als im Süden, dann oft aber wolkenbruchartig. Kalte Ost- und Nordostwinde wehen übers Land, die Winter sind eisig und schneereich. Wälder finden

sich hier nur noch vereinzelt; die weiten Hügelländer sind von karger Heide bedeckt, und in den Tälern liegen Moore und tiefe Seen. Nur an einigen geschützten Stellen des Wealds wird Ackerbau betrieben. Die Offa-Berge und das umliegende Hochland sind ein karges und felsiges Gebiet. Das tief eingeschnittene Tal des Devern hat jedoch ein überraschend mildes Klima und ist für seine fruchtbaren Böden und den sprichwörtlichen Lachsreichtum des namensgebenden Flusses berühmt. Die Nordmarken, eigentlich Albas Nordwesten, ähneln in vielem dem Offa-Hochland; nur fehlt hier das große, schützende Flusstal, so dass die windgepeitschte Landschaft weitgehend öde und menschenleer ist.

Die vor Albas Küste liegenden Hjalta-Inseln sind seit langer Zeit ein Zankapfel zwischen dem waelischen Jarlkunn und dem albischen König. Die sturmgepeitschten Inseln sind überraschend flach, und ihre saftigen Weiden eignen sich sogar zur Rinderzucht und nicht wie der überwiegende Teil des albischen Nordens in erster Linie für Schafe.

Die Einwohner Albas

Die Albai sind ein Mischvolk aus dem alten twyneddischen Stamm der Dúnatha und den Toquinern, die nach dem Krieg der Magier an der Ostküste des Landes strandeten. Im Nordosten und auf den vorgelagerten Inseln hat der regelmäßige Kontakt mit Waelingern, die zeitweise in der Gegend von Haelgarde eine Kolonie hatten, seine Spuren hinterlassen. Im Meald, das lange Zeit valianische Provinz war, siedelten sich Valianer und in ihrem Gefolge Chryseier an, die auch Teil einiger albischen Stammbäume sind. Das Ergebnis dieser Verschmelzungen ist ein hellhäutiger, hochgewachsener



Menschenschlag von meist kräftiger, grobknochiger Statur mit meist braunen oder roten Haaren und blauen oder grünen Augen, doch auch blonde oder dunkle Haare sind nicht außergewöhnlich.

Albai gelten unter ihren Nachbarn als ordnungsliebend, bierernst, stur und wenig anpassungsfähig. Hervortretende Charakterzüge sind eiserner Fleiß, Zielstrebigkeit, Sparsamkeit bis zum Geiz, Hochschätzung von Leistung an sich, aber auch Unausgeglichenheit, Neid und Hang zur Zwietracht. Erlittene Schmach wird nicht mit einem raschen Dolchstoß gerächt und dann vergessen, sondern der Gegenschlag erfolgt erst später bei passender Gelegenheit - dann aber mit allen zu Gebote stehenden Mitteln. Manch lang anhaltende Clanfehde verlief so, und einmal aufgebrachte Albai sind nur schwer wieder zu versöhnen. In persönlichem Umgang zeigen sie aber auch oft ungekünstelte Fröhlichkeit und einen durchaus bissigen Humor - und sie sind verlässliche Freunde. Es kommt nicht von ungefähr, dass sich Albai sehr gut mit Zwergen verstehen.

Die althergebrachte Kleidung ist der *Plaid*, ein übermanns-großes, kräftig gemustertes Wolltuch, das meist in den traditionellen Clanfarben gefärbt ist. Es wird in der Mitte von einem Gürtel zusammengehalten, so dass das untere Ende, in Falten gelegt, einen etwa knielangen Rock bildet. Das obere Ende wird auf verschiedene Art und Weise um den Oberkörper geschlungen und mit Broschen und Gewandfibeln zusammengesteckt. Darunter trägt man ein kragenloses Hemd, das man sich über den Kopf streifen kann. Diese traditionelle Kleidung wird im Hochland auch heutzutage von Albai beiderlei Geschlechts getragen. Im Tiefland tragen die Männer zumeist einen separaten kurzen Rock, den *Kilt*, dazu ein Woll- oder Tuchhemd und darüber eine kleinere, oft nur schärpenartige Decke in den traditionellen Mustern. Als Kopfbedeckung dient im Allgemeinen eine flache Stoffkappe, *Boneid* genannt. Frauen tragen einen längeren Rock aus ähnlichen Materialien. Albische Ritter ersetzen Plaid oder Kilt oft durch Hosen, die hoch zu Ross praktischer sind. Im Süden des Landes ist das bei jüngeren Männern aus wohlhabenden Familien zur Mode geworden: Wer Hosen trägt, zeigt



Eleganz und Kampfbereitschaft und signalisiert, dass er sich mehr der aufstrebenden Kriegerelite als den alten Clanstrukturen verbunden fühlt.

Die ärmeren Schichten müssen häufig selbst im Winter ohne Schuhwerk auskommen. Wer kann, schützt seine Füße mit Lederschuhen und knielangen Wollstrümpfen. Nur in der Ritterschaft sind hohe Reitstiefel auch als Standes- und Statuszeichen gebräuchlich. Mit dem überreichlichen Tragen von Schmuck stellen alle Schichten ihren Wohlstand heraus, von

dem angelaufenen Kupferarmband des Armen bis zu edelsteinbesetzten goldenen Gewandfibeln des Adligen.

Traditionell tragen Männer eine knapp schulterlange Haartracht und gehen meist glattrasiert. Gepflegte Kinnbärte gelten allerdings als Ausdruck von Wohlstand, und manche jungen Herren bei Hofe tragen nach dem Vorbild ihrer südlichen Nachbarn auch Schnurrbärte. In der Ritterschaft lässt man sich das Haupthaar sehr kurz scheren, um es unter dem Eisenhelm bequem zu haben. Albische Frauen tragen ihr Haar meist lang; bei einfachen Leuten wird es offen getragen oder zu einem einfachen Knoten zusammengesteckt. Äußeres Zeichen des geistlichen Standes ist bei beiden Geschlechtern eine Tonsur, bei der der vordere Teil des Hauptes von Ohr zu Ohr kahl bleibt und auch die verbleibenden Haare am Hinterkopf kurz geschnitten werden.

Nichtmenschliche Völker

Seit Menschengedenken leben Zwerge in den nördlichen Randgebirgen Albas. Zwischen ihnen und den Albai gibt es eine gewisse Sympathie, denn sie teilen Fleiß und Sparsamkeit, eine Leidenschaft für Bier und andere berauschende Getränke, nicht zuletzt aber auch eine gewisse Streitsucht und Reserviertheit Fremden gegenüber. Die Artross-Zwerge (s. S. 270) schlossen sich freiwillig Alba an. Ihr König, der gleichzeitig ein Reichsfürst mit Sitz und Stimme im albischen Hohen Rat ist, hat durch seinen sprichwörtlichen Reichtum und den durch seine Langlebigkeit bedingten Erfahrungsschatz großen Einfluss auf die albische Politik. Einige Zwerge haben ihre Bergheimat auch verlassen und leben als Handwerker, Händler oder Söldner in den Städten der Menschen. In Haelgarde haben sie sogar ihr eigenes Stadtviertel.

Neben den moravischen Wäldern befindet sich im Wald von Broceliande das einzige größere Siedlungsgebiet der Elfen auf *Midgard* (s. S. 251).

Landschaft: ausgedehnte Mischwälder im Süden und im Zentrum mit zahlreichen, für den Ackerbau genutzten Rodungen in den Randgebieten, im Norden karges Hügelland mit Heidelandschaften, Mooren und Seen in den Niederungen; im Norden und Süden sind Gebirgszüge natürliche Grenzen zu den Nachbarn, während sich im Westen das Artross-Gebirge (*Naitzinbar*, das Nebelhorn, 4.500 m) erhebt

Bevölkerung (8 Millionen): Hauptvolk der Albai (*Albisch/Valianische Alphabet*) mit einem Zwergenkönigreich im Artross, Elfenstädten im Zauberwald Broceliande und Halblingen im Halfdal in den Vorbergen des Pengannion

Regierungsform: traditionelles Clansystem mit lokalem Clanadel unter der Führung ihrer Lairds im Übergang zu einem Feudalstaat mit König **Beren MacBeorn** an der Spitze

Glaube: Glaube an die Dheis Albi, die Götter Albas: den Sonnengott *Xan*, den Krieg- und Sturmgott *Iringar*, die Furchtbarkeitsgöttin *Vana*, den Schmiede- und Feuergott *Thurion* und den Todesgott *Ylathor* (*Arkanum*, S. 52)

Siedlungen: drei freie Königsstädte und eine Reihe kleinerer Städte; zahlreiche große und kleine Dörfer, umgeben von Aussiedlerhöfen; an Königsstraßen befestigte Gasthöfe im Abstand einer Tagesreise

Städte: Beornanburgh (37.000), die Hauptstadt Albas, Crossing (10.000), uralter Handelsplatz an einer wichtigen Straßenkreuzung, Deorstead (6.000), Handelshafen von regionaler Bedeutung, Estragel (8.500), königliche Grenzfestung und Söldnermetropole, Fiorinde (19.000), reiche Handelsstadt und valianische Gründung, Haelgarde (27.000), die Metropole des Nordens mit Stützpunkt der albischen Flotte, Wulfstead (10.000), Zentrum des Städtebunds des Wealds, Endpunkt der Zwergenstraße und bedeutender Flusshafen

Handelsgüter: Holz, Holzkohle, Wollstoffe, Waldkräuter und -beeren, Schinken, Whisky, Metallbarren und -waren aus zwergischer Produktion, Söldner

Konflikte: Konkurrenz zwischen den Großen Clans um die Königswürde; Clanfehden, die gelegentlich in Gewalt ausarten; ungelöste Grenzstreitigkeiten mit chryseischen Nachbarn; gegenseitige Überfälle der Clans und Sippen diessseits und jenseits der albisch-clannadarnischen Grenze; Orchorden jenseits der Grenze werden von unbekannter Macht geent; mächtiger Hexenbund im Untergrund

Gefahren: unwegsame Sümpfe und Moore; Hexen und Geister an abgelegenen Orten; Wilde Schar und finstere Kreaturen im Zauberwald Broceliande



Adlige Gestaltwandler

Unter den Angehörigen des albischen Hochadels tritt gelegentlich eine besondere, erbliche Form der Lykanthropie auf, die nicht durch Verletzungen übertragen wird. Aus Sagen und Legenden bekannt ist der Fluch der MacBeorns, durch den ein Betroffener sich bei geistiger oder körperlicher Anspannung in einen Bären verwandelt. Solche **Werbären** findet man heute nur noch unter den Männern des Clans Beorn, die einen hohen toquinischen Blutanteil haben. Einige wenige Eingeweihte wissen, dass auch König Beren unter einer besonders schweren Form dieser Lykanthropie leidet, die er nur dank eines besonderen magischen Artefakts beherrschen kann.

Während der Fluch der MacBeorns vermutlich toquinische Wurzeln hat, geht der Segen der MacSeals auf Zeiten zurück, in denen die dünathische Bevölkerung Albas noch druidischen Glaubens war. In diesem an der Ostküste Albas angesiedelten Clan aus dem Weißen Haus sind einige adlige Männer **Silkies**, d. h. sie verwandeln sich in einen Seehund, wenn sie ihr Fell, das sie wie ihren Augapfel hüten, überziehen. Mit der Fähigkeit zur Gestaltwandlung gehen auch eine besondere Ausstrahlung und Verführungskünste einher, für die besonders das weibliche Geschlecht empfänglich ist.

Es geht auch das Gerücht um, dass unter den MacRathgars das Werwölfum erblich ist. Bisher konnten aber noch alle Werwölfe, die in den Reihen des Clans aufgespürt wurden, auf eine Infektion durch Bisse oder Kratzer zurückgeführt werden.

Hier leben sie im Einklang mit der Natur, und abgesehen von Druiden merken Menschen nicht einmal, wenn sie einen elfisch genutzten Waldgarten durchqueren. Das Verhältnis der beiden Völker ist zwiespältig. Elfen verhalten sich im allgemeinen Menschen gegenüber wie ein Erwachsener gegenüber einem Kind: manchmal nachsichtig über dessen Torheiten, gelegentlich auch energisch durchgreifend. Einzig für Menschen druidischen Glaubens haben sie sich ihre offene und freundliche Art aus alten Zeiten bewahrt. Umgekehrt begegnen die Albai in ihrem Land umherstreifenden Elfen mit Misstrauen und Argwohn, doch immerhin können diese sich in Alba frei bewegen - ganz im Gegensatz zu Menschen in den von Elfen beherrschten Teilen des Waldes.

Der wichtigste Grund für die Vorsicht, mit der Albai den Elfen begegnen, ist die *Rimbrûth*, die Wilde Schar. Der Elfenprinz Lindolfin hat Gefolgsleute um sich versammelt, um den von ihm beanspruchten Teil des Broceliande von allen Eindringlingen zu befreien, seien es die nach dem Krieg der Magier entstandenen Geschöpfe der Finsternis oder menschliche Siedler, die sich im Wald niederlassen wollen. Bei ihren

Streifzügen überlebt kein Mensch, weder Mann noch Frau oder Kind. Die Zahl ihrer Opfer mag gar nicht so groß sein, wie sie die Erzählungen der Waldbewohner erscheinen lassen, aber die Hetzjagden erfüllen ihren Zweck: Menschen halten sich eingeschüchtert vom Broceliande fern, die Kluft zwischen ihnen und den Elfen vertieft sich, und beide Völker bleiben lieber unter sich. Der begrenzte Handel zwischen Elfen und Albai wird über gnomische Kaufleute abgewickelt, deren Walddörfer ebenfalls im Broceliande liegen und die sich frei in ganz Alba bewegen können.

Waldgnome leben in kleinen Gemeinschaften in den albischen Wäldern, vorwiegend in der Nachbarschaft der Elfen (s. S. 254). Berggnome leben als geschickte Juweliere und Thaumaturgen unter den Zwergen des Artross-Königreichs, aber auch für sich in der Abgeschlossenheit unzugänglicher Hochtäler.

Feen waren in Alba niemals so zahlreich wie in Clanngadarn oder Erainn. Als magische Wesen waren sie naturgemäß besonders anfällig für die vom Krieg der Magier verursachten magischen Veränderungen des Broceliande. So entstanden die berüchtigten Irrlichter dieses Waldes aus Feen, die von der Finsternis berührt wurden. Einige junge Feenritter haben sich Lindolfins Rimbrûth angeschlossen und kämpfen mit dessen Elfen gegen alle Eindringlinge in ihren Wald.

Leben in Alba

Grundlage der albischen Gesellschaft ist das Clansystem, das in seiner heutigen Form von den toquinischen Zuwanderern eingeführt wurde, den vorher in Sippen organisierten Einheimischen aber nicht unvertraut vorkam. Die toquinischen Clans gehörten dem *Roten* oder dem *Schwarzen Haus* an, aus denen aber nur drei (Aelfin, Beorn und Ceata) bzw. zwei (Conuill und Rathgar) im Invasionsheer vertreten waren. Sie wurden zu den fünf Großen Clans Albas, die auch heute noch das Land dominieren und allein das Anrecht auf die Königswürde haben. Durch Abspaltungen gingen aus ihnen weitere rote und schwarze Clans hervor. Viele Einheimische schlossen sich einem der toquinischen Clans an; andere blieben dagegen ihren alten Sippen treu, die im Lauf der Zeit die Clanstruktur übernahmen und zusammen als das *Weisse Haus* bezeichnet werden.

Bei albischen Adligen und Freien ist der Clan Teil des vollständigen Namens in der Form *MacBeorn* bei Männern oder *NiAelfin* bei Frauen. Der großen Masse der Unfreien bleibt dies verwehrt; ihre Namen bestehen nur aus dem Rufnamen,