



# Faktenblatt Nyrdfing

---

für die Kampagne „Nachtfalken – Im Auftrag des Sternenkönigs“

## Fakten

### Bevölkerung

1,1 Millionen Einwohner (70% Menschen, 12% Gnome, 8% Varge, 5% Zwerge, 5% Alben)

- Vorwiegend Menschen, Adel ausschließlich menschlich
- Gnome meist in der Nähe von Dakardsmyr und Catley
- Varge leben als Barbaren in den Schwarzen Wäldern, in der Gesellschaft sind sie kaum akzeptierte Außenseiter

### Sprachen

Landessprache ist **Nyrdfingisch**, dazu trifft man insbesondere in Städten und im Nordosten genug Bewohner, die auch Grundlagen des **Basargnomischen** beherrschen. Die Varge aus den Schwarzen Wäldern sprechen **Vaigro**.

Nyrdfingisch ist mit dem **Gemein-Dragoreischen** verwandt, das in Selenia gesprochen wird. Beide Sprachen sind wiederum aus der **Lingua Dracis** hervorgegangen, das aber heute eine reine Gelehrtensprache ist.

### Religionen

Die folgenden Darstellungen entsprechen dem Wissen der nyrdfingischen Bevölkerung und stellen nicht notwendigerweise die ganze Wahrheit dar.

### Staatskirche

**Starrekyng** ist der oberste Gott Nyrdfings. Er wird als Herr der Sterne, Bewahrer des Reiches, Sprecher der Wahrheit, Hüter der Gesetze verehrt. Er steht für Planung, Recht, Ordnung und Frieden.

Der Kult des Starrekyng ist die dominierende Religion Nyrdfings. Seit dem Verschwinden des Königs ist Erz-Godenrade Mihal *de facto* der mächtigste Mann im Reich. Der Kult wird von allen gesellschaftlichen Gruppen geachtet, aber von kaum jemandem geliebt – dem einfachen Volk ist er zu ernst (außerdem verdächtigen sie die Goden genannten Priester der Vorteilsnahme), für den Geschmack des Adels mischt er sich dagegen zu sehr ein in Dinge, die ihn nichts angehen.

**Grimman** ist der kriegerische Gott des Adels. Er steht für Lebenslust und das vollkommene Leben im Hier und Jetzt. Grimman wird vom Volk gefürchtet; man versucht, seine Aufmerksamkeit möglichst nicht auf sich zu ziehen.

**Dagener** ist der Gott des Volkes. Er repräsentiert harte Arbeit und treue Pflichterfüllung und wird daher von jenen verehrt, die eine dienende Rolle innehaben.

## Weitere Gottheiten

**Sinbara** ist die launische und unberechenbare Göttin der See. Sie wird nur in den Küstengebieten verehrt.

**Lyxa** ist eine zwielichtige Gottheit, die für Lüge und Täuschung steht und besonders unter Gauklern und Verbrechern verehrt wird. Ihr Kult ist in Nyrdfing verboten, aber das hält ihre zwielichtigen Anhänger natürlich nicht ab.

**Iosaris** ist die gefallene Herrin, die Göttin von Licht und Schatten und die Bringerin der Rache. Ihr Kult ist in Nyrdfing verboten, wird aber im Geheimen von jenen ausgeübt, die das Gefühl haben, zu kurz gekommen zu sein.

## Andere Kulte

Die Gnome Nyrdfings verehren nicht selten die gnomischen Götter Dakardsmyrs: **Mama Wawilla** (Matriarchin, Handwerkerin, Alchimistin), **Papa Drugo** (Genussgnom, Mathematiker, Schäfer), **Tante Kanja** (Wissen, Mittlerin zwischen Gnomen und Göttern), **Onkel Swentu** (Lebensfreude, Kunst, „Hofnarr“) und **Oma Barka** (Älteste, Schicksal, Glück und Tod).

Die Vaigarr hängen ihren barbarischen Göttern an: **Rraika** (Zusammenhalt, Verhandlungen, Alter, Weiblichkeit, Wald), **Thatarr** (Kampf, Wettstreit, Übergangsriten, Männlichkeit, Tiere), **Morri** (Jagd, Jugend, Fehden und Vergebung, Reisen, Gewitter), **Gorri** (Zusammenkünfte, Sex, Visionen, Geschichten, Himmelserscheinungen) sowie der ausgestoßene Weiße Wolf **Turagorr**.

## Nachbarn

... und was man in Nyrdfing davon hält:

- **Tir Durghachan:** Ein karges, hinterwäldlerisches Land im Norden, das eine besondere Nähe zur magischen Domäne aufweist und daher beständig gegen die Einmischung der Feen kämpft. Die Durghach sind Fluch und Segen zugleich: Manche von ihnen überfallen die Grenzregionen, während andere bei der Verteidigung des Mondpfades gegen die Orks helfen.
- **Das Unreich:** Jenseits der Kyngeszinnen liegt unbewohntes Land, in dessen dunklen Wäldern Monster hausen und nur wenige Gesetzlose und Rattlingclans ausharren. Zum Glück sind sie nicht organisiert genug, um einen Angriff zu wagen, also lässt man sie in Ruhe.
- **Selenia:** Das große Reich im Osten. Bis vor 60 Jahren noch eine Ansammlung zerstrittener Reiche, ist es jetzt zu einem mächtigen und ständig auf Expansion sinnenden Riesen geworden. Die meisten sehen Selenia als Bedrohung.
- **Dakardsmyr:** Eine Ansammlung wirrer Gnome, die in den Sümpfen im Nordosten hausen. Man munkelt sogar von einer Stadt mitten im Sumpf und davon, dass kaum jemand, der dort lebt, bei klarem Verstand sei.
- **Die Schwarzen Wälder:** Streng genommen kein Nachbar, sondern ein Teil des Reiches. Die Schwarzen Wälder liegen mitten in Nyrdfing, werden aber von den barbarischen Vaigarr bewohnt. Da wohnen will ohnehin keiner, und solange die Varge den Verkehr auf den wenigen Straßen nicht behindern, gibt es auch keinen Grund, ihnen den Wald streitig zu machen.

- **Termark:** Verlassenes und verwüstetes Land, von den Orks verheert und teilweise noch immer besetzt. Wo einst ein wichtiger Handelspartner war, lauert nun der gefährlichste Feind, den man sich vorstellen kann.

## Geschichte

0 LZ	Das Zerbersten des Blauen Mondes leitet das Ende der Drachlingsherrschaft in Dragorea ein.
um 340 LZ	Lanzenbrechen: Krieg des niederen gegen den höheren Adel
347 LZ	Gründung des Reiches Nyrdfing als Zusammenschluss mehrerer kleinerer Reiche
411 LZ	Erstmalige vollständige Durchquerung des „Windsteig“ genannten Mondpfades hinter dem Tor von Catley; nachfolgend Gründung von Bergand und Ausbeutung der umliegenden Minen im heutigen Termark
um 450 LZ	Nonnenkrieg: Krieg des Klerus gegen den Adel
um 590 LZ	Heiliger Krieg: Krieg der Bauern gegen den König
um 650 LZ	Stanburger Ausfahrt: Krieg der Fischer gegen den Adel
um 690 LZ	Grimmenkrieg: Krieg aller gegen alle
712 LZ	Der harte Winter: Ein verheerendes Jahr der Naturkatastrophen im gesamten Norden Dragoreas
870 LZ	Termark erklärt seine Unabhängigkeit; Nyrdfing verkauft seine dortigen Besitzungen
910 LZ	Der Große Schauer: Ein Mondsplitterregen geht über großen Teilen Dragoreas nieder
923 LZ	König Eardin IV verschwindet im Kampf gegen marodierende Durghach. Seither regiert ein Truchsess an seiner Statt
925-932 LZ	Im Osten tobt der dritte Mondsteinkrieg, der mit der Gründung des Reiches Selenia endet
952 LZ	Termark (das Land jenseits des Mondtores) wird durch den großen Orkenzug völlig zerstört
990 LZ	Kaiser Selenius III. besteigt den Thron von Selenia und erteilt Plänen, eine „Angliederung“ Nyrdfings voranzutreiben, eine deutliche Absage