

## Vorwort

Seid gegrüßt, werter Lesender. Mein Name ist Leander Grabenschlick und ich habe die Ehre der Autor der „Hünlänglich vollständigen Enzyklopädie der Mittellande“ zu sein. In Händen halten Sie, werter Lesender, ein Exzerpt zum Lande „Trawonien“ aus eben jenem Buche. Es sollte ihnen einen groben, wenn auch nicht allumfassenden Einblick in das Land Bahamuths ermöglichen.

## Trawonien

### Ein kurzer geografischer Überblick

Betrachtet man die Karte der Mittellande, so findet sich Trawonien im Süd-Osten am großen Kristallmeer zu den Südländern, wo es auch eine trawonische Kolonie gibt. An der westlichen Grenze erstrecken sich die Länder Mortem und Darragesh. Im Norden und Osten wird Trawonien von Torog Nai umschlossen, dem alten Feind. Der schon Jahrtausende andauernde Konflikt mit den Chaosländern, heute Torog Nai, prägt fast das gesamte Leben der Trawonier, aber dazu später mehr. Zu erwähnen ist noch Kerfrek, eine ehemalige Provinz Trawoniens, die jetzt unabhängig ist. Die Landschaft im Süden des Landes wird hauptsächlich durch die Küstenregionen geprägt. Während in der Kronprovinz und dem Westen fruchtbares Farmland und große Wälder überwiegen, bilden hohe Gebirge den Norden und Nord-Osten des Landes. Direkt im Osten finden sich der große Sumpf und der Arwed, der größte Strom Trawoniens. Heute bildet er die Grenze zu Torog Nai, früher gehörten auch noch Gebiete jenseits davon zu Trawonien.

### Grobstruktur

Trawonien ist unterteilt in die Kronprovinz Aquilda, umgeben von den Provinzen Ra'Kahal, Rathon, Falden, Terwan, Kerarwed, Ridan, Nalven, Jerda, Kelreh, Kerdrabol, Karadon, Eglin, Amatyriil und Kalen. Zusätzlich existieren noch die Protektorate Xanadien, Ronin und Symburn.

Die Bevölkerung Trawoniens besteht in den meisten Provinzen zum größten Teil aus Menschen. Elfen haben sich zwar in fast allen Teilen des Landes angesiedelt, doch leben die meisten sehr zurückgezogen. Außer in Amatyriil gibt es kaum größere Siedlungen dieses alten Volkes. Zwerge bewohnen vor allem ihre Bingestädte in den Kalener Bergen, obwohl auch ein paar kleinere Siedlungen in den Tafelbergen und dem Hexenkesselgebirge bekannt sind. Orks sind ebenso ein Teil der Bevölkerung, kommen ursprünglich aus Kerfrek. Bis auf Schwarzorks sind alle Orks frei und genießen das volle Bürgerrecht. Es herrschen grundsätzlich wenige Vorurteile gegenüber anderen Rassen, ausgenommen die Drow, die seit einem Edikt Dragans vogelfrei erklärt wurden.

Die Gesellschaft Trawoniens gliedert sich in drei Stände: Den Adel, die Bürger und die Bauern. Der Klerus und die religiösen Orden stehen außerhalb der Stände wo Herkunft und Stand des Gläubigen nur eine untergeordnete Rolle spielen.

Es gibt keine Leibeigenschaft, alle Bauern genießen die ihnen von der Krone im Bauernbrief zugesicherte Freiheit (nachzulesen in der trawonischen Chronik). Diese grundsätzliche Freiheit schützt sie aber nicht vor einer wirtschaftlichen Abhängigkeit. Im Rahmen des feudalen Lehens- und Pachtsystems unterstehen sie zudem der Gerichtsbarkeit ihrer Pachtherren und Vögte (gemäß der Lex Trawonia) und haben ihren jährlichen Zehnt zu entrichten. Im Gegenzug dazu gewähren die Adeligen ihnen in Zeiten des Krieges und anderen Gefahren Schutz und Nahrung.

Wer in einer Stadt Trawoniens lebt, ist ein Bürger. Die Berufe der Bürger sind mannigfaltig, Händler, Handwerker, Soldaten, Magier, Gelehrte und sonstige Arbeiter. Sie unterliegen jedoch nicht einer Lehensgerichtsbarkeit, sondern nur der jeweiligen öffentlichen Stadtgerichtsbarkeit, die von gewählten Bürgervertretern ausgeübt wird.

### Die Regierung

Die Macht in Trawonien liegt in den Händen des Adels. Das meiste Land ist im Besitz adeliger Familien. Auch hier bilden religiöse Orden eine Besonderheit, da sie selbst über Landbesitz unabhängig von adeligen Hierarchien verfügen.

Der trawonische Adel gilt allerdings, vor allem im Gegensatz zu anderen Ländern der Mittellande, als recht bodenständig. Einen Adel, der sich für Etikette-Feinheiten und Minnespielchen begeistern kann, wird man hier nur selten außerhalb der Hauptstadt finden. Die Bewohner finden eher Gefallen an handfesteren bzw. nützlichen Vergnügungen, wie Bogenschießwettbewerben oder Pommpball. Ein offenes Wort gilt oft mehr als schön gedrechselte Reden und es gilt als unhöflich seinem Gegenüber nicht in die Augen zu sehen.

Die Rangfolge des Adels beginnt zunächst mit dem Freiherrn oder dem Ritter. Als höherer Adel folgen Barone, Grafen, Herzöge und Fürsten, an deren Spitze der König steht. Die Großherzöge und Großfürsten bilden in königslosen Zeiten wie den jetzt herrschenden den Kronrat. Bei der Erhebung eines adligen Sprosses spielt das Geschlecht offiziell keine Rolle. Auch gilt in Trawonien nicht das Vorrecht des Erstgeborenen.

### Das Militär

Jedes Kind (Jungen wie Mädchen) einer Familie muss mit vierzehn einen zweijährigen Dienst in der Armee ableisten. Man kann allerdings auch einen so genannten „Einständer“ schicken, oder Wehrgeld bezahlen, wenn man selbst nicht Dienst leisten will oder kann.

Im Waffendienst tragen die Soldaten der Kronprovinz oder der Reichstruppen den rot-weißen Wappenrock, die übrigen tragen einen Wappenrock mit dem Wappen ihres Provinzherrn. Zu Beginn des Dienstes leistet jeder Soldat einen Eid auf die Krone und seinen Fürsten.

Dazu kommen noch diverse weltliche, wie geistliche Ritterorden und Bünde. Während die ersteren klare Strukturen und Hierarchien haben, sind die Bünde eher als lose Bruderschaften mit dem Versprechen gegenseitiger Hilfe und Freundschaft zu verstehen. Ein Ritter kann in mehreren Bünden sein aber nie in mehreren Orden. Der bekannteste trawonische Ritterbund ist der Schwertbund Lohrgarims.

Der mit Abstand einflussreichste Orden ist der „Orden von Schwert und Kelch“ der aus dem ursprünglichen „Orden vom Schwert“ entstanden ist und über immensen Einfluss und militärische Macht im Lande verfügt.

Der zweit einflussreichste Orden ist der in den Mittellanden weit bekannte Orden Achenars mit seinem Sitz in Terwan.

Durch die Weitsicht König Dragans wurden an der Grenze Grenzfeuer errichtet um schneller auf einen möglichen dunklen Einfall reagieren zu können.

### Der Glaube

In Trawonien herrscht eine eingeschränkte Religionsfreiheit, es sind nur lichtgläubige oder zumindest friedliebende Religionen erlaubt. Der mit Abstand am weitesten verbreitete Glaube ist der Glaube an Bahamuth, den Herrn des gesegneten Lichts. Er ist Teil der Dreieheit: Yol als Urvater und Sinnbild der Schöpfungskraft, Bargaahn, dem Herrn der Finsternis, und eben Bahamuth. Diese Religion lehrt, dass die Brüder Bargaahn und Bahamuth, nachdem sie von Yol geschaffen wurden, selbst die Macht der Schöpfung in sich fanden. Dann schuf Bargaahn unsere Welt und viele ihrer Wesen, denn sie sollten seine Kinder sein. Als Bahamuth die Welt in Finsternis getaucht sah, schuf er das Licht um den leidenden Wesen die Gnade des Lichts erkennen zu lassen.

Es entbrannte ein Kampf zwischen den beiden Götterbrüdern, der die Welt erzittern ließ. Als Bahamuth erkannte, dass ihr Bruderkampf die Welt vernichten würde, warf er sich in die Unendlichkeit und riss seinen Bruder mit sich. Seit dieser Zeit wechseln Tag und Nacht auf dieser Welt, um an den unendlichen Kampf der Brüder zu erinnern.