

Fernen / Fjarri

Inhaltsverzeichnis

- [1 Aussehen](#)
- [2 Vor 13 Jahren](#)
- [3 Das Schwinden der Zauberkraft](#)
- [4 Unter der Herrschaft der Fernen](#)



t wurden. Sie waren vor dem Winter aus der Erde hervorkam wiegend in Höhlen und Kellern

1 Aussehen

Das deutlichste Zeichen ihrer Andersartigkeit sind ihre Masken, die ihre Kasten symbolisieren: Die Fußsoldaten tragen Masken aus Stoff oder Leder, ihre Anführer Holz, Knochen oder Eisen, die Adligen Bronze, Kupfer oder Gold. Diejenigen, die goldene Masken tragen, werden wie Götter verehrt, tragen Kronen und sind fast nur unter Ausnutzung ihrer Schwächen oder gut geplante Attentate zu töten. Wenn man einem [Fjarri](#) seine Maske abnimmt, wird man wahnsinnig – es ist niemand bekannt, der es getan und lang überlebt

hätte.

Die [Fjarri](#) haben eine starke Hierarchie, aber keine Familien wie das Wintervolk. Fernenkinder sieht man quasi nie, Jugendliche selten.

Die [Fernen](#) sind hervorragende Steinmetze und leben in Festungen und unterirdischen Tunneln, die sie tief in die Erde graben. In diesen dunklen und beengten Verhältnissen sind sie außergewöhnlich gute Kämpferinnen und nur selten ist es dem Wintervolk gelungen, ein solches Bauwerk einzunehmen.

Zudem können die [Fernen](#), wahrscheinlich dank ihrer [Zauber](#), an Orten auftauchen, zu denen man sie nicht hat ziehen sehen, oft begleitet von Rauch, wenn sie erscheinen.

Die [Fernen](#) können keinen Stoff weben. Sie tragen dunkle, löchrige Roben, die im Wind flattern, Rüstungen und Schleier. Die Farben sind dabei wesentlich kälter und dunkler als die des Wintervolkes, und können auch ausgewaschenes Blau enthalten. Sie kämpfen mit ähnlichen Waffen wie das Wintervolk (Bögen, Speere, Schwerter, Schilde, Äxte etc.). Zudem benutzen die [Fernen](#) neben normaler Sprache auch Schnalzlaute und bewegen sich anders als das Wintervolk – als ob sie etwas hören können, was das Wintervolk nicht wahrnimmt. Sie singen selbst nicht und mögen keinen Gesang.

2 Vor 13 Jahren

Das Wintervolk lebte immer schon im Streit mit den [Fernen](#) und verdrängte sie weit unter die Hügel und an die Grenzen des Landes. Es gab wenig Kontakt außer gelegentlichen Überfällen, die selten tödlich endeten. Vor dreizehn Sommern jedoch mehrten sich ihre Überfälle auf das Wintervolk und bald war klar, dass dies keine vereinzelt Raubzüge mehr waren, sondern ein Krieg, in dem die [Fernen](#) Rache suchten. Ihre damalige Königin [Surga, die Narrenfischerin](#), schien sie geeint zu haben. [Fjarri](#) mit einem blutig roten Strich auf der Maske, die noch nie zuvor gesehen worden waren, verfolgten Alte und Schwache bis zur entlegensten Zuflucht, wie Monster aus einer Kindergeschichte. Die [Unhyre](#) verbreiteten Schrecken mit ihren unheimlichen Ritualen und ihren merkwürdigen, blutigen Forderungen an die Besiegten.

Als die Ressourcen zwischen den Stämmen des Wintervolkes knapp wurden, mehrten sich die Streitigkeiten untereinander. Einige Unzufriedene, darunter [Unfreie](#) oder [Eidbrüchige](#), und ängstliches Wintervolk wie der Stamm der [Atara](#) haben ihnen freiwillig [Schwüre](#) geleistet, und den ohnehin schon überlegenen [Fernen](#) geholfen. Die [Fjarri](#) fraßen sich wie Fäule durch [Wintruz](#). Schließlich gewannen sie die Oberhand und besiegten die einst stolzen [Stämme des Wintervolkes](#), und machten sie sich untertan.

3 Das Schwinden der Zauberkraft

In den Kriegsjahren begann die Zauberkraft des Wintervolkes zu [schwinden](#), und niemand weiß genau warum. Heilkräuter funktionieren nicht mehr sicher, die Wirkung der [Herdmagie](#) und der Spinnwirteln ließ nach, Rüstungen schützen nicht mehr so gut und legendäre Schwerter wurden stumpf.

Die Magie der [Fernen](#) hingegen erstarkte. Sie ist nicht im Handwerk verankert, wie die des Wintervolkes, sondern geprägt von Opfern und Zerstörung, und stärker auf die Beeinflussung von Gleichgewicht und Händel mit den Kräften der Welt ausgelegt. Die [Fjarri](#) benutzen auch Knochenorakel und Runenmagie, für die sie eine Schrift verwenden, die den [Skai-Wegrunen](#) ähnlich ist, aber komplizierter. Die [Fernen](#) sind im Vollbesitz ihrer magischen Kraft, die dem des Wintervolkes vor dem [Schwinden](#) gleichkommt – auch wenn ihre Zauberei anderen Regeln zu folgen scheint. (Aufgrund des Schwindens der Magie und dem Verlust der guten Kämpfer ist selbst ein niederrangiger Ferner ein ernstzunehmender Gegner.)

4 Unter der Herrschaft der Fernen

Doch die [Fjarri](#) sind merkwürdige, rachsüchtige Herren und Herrinnen: Sie nennen sich selbst die Erstgeborenen, kommen und gehen in den Hallen des einst stolzen Wintervolkes, beanspruchen die Herdfeuer für ihre Magie, ziehen des nachts mit Fackeln durch die Wälder und nehmen Gefangene, die nie

wiedergesehen werden. Sie fordern Abgaben von den Besiegten, ohne bestimmtes Maß: Tuch, Essen und Getränke, Metalle, Waffen und Werkzeuge.

Durch diese Abgaben ist der [Handel](#) zum Erliegen gekommen und da die Zauberkraft des Wintervolkes geschwunden ist, funktionieren Ackerbau und Viehwirtschaft nicht mehr gut. Im Austausch gegen Opfergaben und Treueschwüre sind manche [Fjarri](#) bereit, entsprechende Magie zu wirken.

Ihr jetziger Gottkönig ist [Thuris Schwuresser](#); ihm folgen Berater, die [Unhyre](#), die für ihn mit den Göttern sprechen und als ebenso unantastbar gelten wie die [Mittler](#) des Wintervolkes. Die [Fernen](#) glauben an eigene Götter, aber auch an einige, die das Wintervolk verehrt. Die Herrschaft der [Fernen](#) ist nicht durch ständige Anwesenheit oder einheitliche Regeln geprägt. Deswegen empfindet auch nicht jeder ihre Herrschaft als gleich schlimm, weswegen Aufbegehren selten in Aufständen mündet. Die Handlungen der [Fernen](#) sind durch Willkür. Aufbegehren wird brutal bestraft, aber gleichzeitig scheinen die [Fernen](#) sich nicht für das Wintervolk zu interessieren. Flüche haben gegen sie keine Wirkung. Sie verbreiten Angst und Schrecken, wo immer sie hinkommen – und nun, da der Krieg verloren ist, können sie überall hinkommen...