Riallon

Kampagnenhintergrund

Unbearbeiteter Entwurf

Henning Ellerweg, Stefan Ellerweg, Jens Pohl, Roland Mundhenk, Sascha Wittler und Thorsten Dellbrügge

© 2010 http://www.thornet.de

Dungeons & Dragons, 'd20 System', the 'd20 System' logo and Wizards of the Coast are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort....6
Einführung....7
Völker....8
Echsenmenschen....8
Elfen....9
Ethlinge....9
Gaardfolk....9
Beorcfolk....10
Isfolk....10
Apok....11
Gnome....11
Halbelfen....11
Halborks....11
Menschen....11
Minotauren....11
Orks....11
Zwerge....12
Klassen....13
Basisklassen....13
Prestigeklassen....13
Magier vom Bund von Scharon....13
Praetorianer (Mitglied der Praetorianischen Garde)....14
Zwergischer Verteidiger....15
Länder und Nationen....16
Abjorgmorr....16
Die Schöpfung der Welt - Wie alles Begann....17
Die Sicht der Welt....18
Über Götter und Aesir - die Religion der Ethlingkultur....18
Fyradin....19
Die Uwyrd....19
Die Attiba....19
Kleines Wörterbuch....19
Die Nordlande....21
Vorwort....21
Wie die Welt entstand....21
Die Götter und ihre Priester....23
Heilige Symbole eines Priesters....24
Die Silberflöte der Frya....24
Das heilige Horn des Heimdall....24
Die Harfe der Skadi....25
Die stärkende Axt des Tyr....25
Die Totenmaske der Hel....25
Die Götter....25
Göttliche Boten und Diener....26
Wallküren....26

Nornen....26
Die Weltanschauung und ihre heiligen Stätten....26
Der Weltenbaum Yggdrasil....26
Asgard....26
Midgard....27
Jotunheimen....27
Nifilheim und Helheim....27
Niddavellir....27
Gol....27
Sora Moria – Trollheimen....28
Die Nordlande und ihr Aussehen....29
Die Gesellschaft und ihre Strukturen....30
Die Schrift und ihre Runen....30
Die Schifffahrt....30
Die Waffen der Nordleute....31
Die Berserker....31
Die Freizeit....31
Grabstätten und Totenkult....31
Das Ende der Welt – Ragnarøk....32
Anhang zu den Nordlanden - Die Farørøya
Die namenlosen Inseln....32
Svalsvik....33
Bjørkelund....33
Fyr....33
Die nördliche Insel....33
Die südliche kleine Insel und Lysefyr....34
Grabhügel....34
Gammeltårn....34
Okwan....35
Vorwort....35
Die Geschichte Okwans....35
Bildung und Wissenschaft....35
Religion und Denken Okwans....35
Magie Okwans....36
Astronomie und Astrologie....36
Mathematik und Geometrie....36
Geographie und Kartographie....36
Botanik und Tierkunde....36
Mechanik und Ingenieurskunst....36
Alchemie und Hüttenkunde....36
Schiffbau und Seefahrt....37
Landverkehr und Kommunikation....37
Militärwesen....37
Druckkunst und Schriftlehre....37
Musik....37
Hausbau und Architektur....38
Heilkunde....38
Sprachen und Schriften....38

Die Gesellschaft Okwans....38
Kasten und Sippenpyramide Okwans....38
Städteorganisation....39
Recht und Gesetz....39
Die Struktur des Staates Okwan....40
Banner, Siegel und Wappen (Auszug)....41
Kirchen in Okwan....42
Bund von Scharon....42
Die Heere und Flotten von Okwan....43
Die Truppenteile der Landstreitkräfte....43
Die Flotten Okwans....45
Aberglauben, Mythen und Legenden
(noch in Bearbeitung) 46
Geld, Maße und Gewichte....46
Kalender und Feiertage....46
Von Salben, Krankheiten und Giften
Text folgt....47
Wichtige Organisationen Okwans....47
Grandensippen Okwans....48
Die Aufständischen und Fanatiker Bastras....49
Wichtige Personen des Reiches....50
Die Regionen Okwans....51
Die Städte und Provinzen Okwans....53
Die Orklande....57
Geographie....57
Bewohner der Orklande....58
Orklande, Kultur und Stammesgefüge....58
Die Clans der Orks 60
Sa'Ha Trobast....62
Ein Schöpfungsbericht aus dem elfischen übersetzt....62
Das Terrain....66
Bildung & Wissenschaft....66
Die Form der Gesellschaft....66
Städte, Machtbereiche & Orte....67
Der Süden....69
Geschichte vom Ursprung....69
Götter....71
Aufbau....71
Geschichte....85
Geschichtstafeln der Ethlinge....85
Legenden....89
Über die Königsaxt der Ethling....89
Cinnamons Krieg....90
Leben und Abenteuer....92
Der Kalender....92
Der Lauf des Mondes....92
Die Währung....92
Sprachen....93

Die Maßeinheiten....93
Ausrüstung....93
Waffen, Rüstungen und Krigsmaschienen der Ethlinge....93
Waffen....94
Rüstungen....94
Kriegsmaschienen....94
Orkwaffen und -rüstungen....95
Waffen....95
Rüstungen....96
Spezielle Ausrüstung der Truppen in Okwan....96
Waffen....96
Rüstungen....96
Monster und Kreaturen....98
Die Wesen der nördlichen Regionen....98
Anhang....104
Quellen....104
Lizenz....104
Karten....107
Weltkarte....108
Abjorgmorr und die Flussbaronien....109
Okwan....110
Sa'Ha Trobast....111

Vorwort

Im Frühjahr 1999 ging eine lange Kampagne unserer Rollenspielrunde auf Krynn, der Welt von *D&D™– Dragonlance* zu Ende. Als es dann darum ging, was wir in Zukunft spielen würden, standen wir vor dem Problem, dass uns kein Kampagnenhintergrund reizvoll erschien. Viele kannten schon diverse Welten in und auswendig, und sich in ein anderes Regelwerk einzuarbeiten war für einige von uns zu aufwendig. In Anbetracht dieses Problems kamen wir auf die Idee, unsere Geschicke in die eigene Hand zu nehmen und eine eigene Welt zu entwerfen. Ein großes Vorhaben, wie wir wussten, das nur all zu leicht an dem schieren Umfang eines solchen Projektes scheitern könnte. Außerdem ist so etwas ebenfalls enorm zeitraubend, und keiner wollte sich diese Arbeit verständlicher Weise alleine machen. So kamen wir dazu, dass jeder von uns mittelfristig angelegte Kampagnen, basierend auf einen eigenen Hintergrund für ein Volk, eine Nation o.ä. vorbereiten würde und dann reihum jeder die Spielleitung übernehmen würde.
Wir ließen uns von Anfang an alle Freiheiten. Keiner hatte schon eine Karte in seinem Kopf gezeichnet oder feste Vorstellungen von den politischen oder religiösen Zuständen auf der Welt. Dennoch war es notwendig, einige Absprachen zu treffen. Zuerst waren wir uns alle einig, dass die Welt eine mittelalterliche sein wird. Ohne besondere technische Errungenschaften wie z.B. Schießpulver, Dampfmaschinen, usw.. Des Weiteren sollte es eine phantastische Welt werden, mit Monstern, Magie und klerikalen Mächten. Als Regelwerk wählten wir *AD&DTM™ 2nd Edition*, da dies zwar nicht ein realistisches, aber sehr praktikables und vor allem ein uns allen gut vertrautes System war. Ansonsten war nichts festgelegt und jedem selbst überlassen, seine Gedanken dazu kreisen zu lassen. Dann verteilten wir noch die Aufgaben, sprich, wer welches Volk, welche Kultur oder Rasse übernimmt, nicht dass wir zum Schluß eine Welt haben, in denen es nur Orks oder Elfen gäbe. Das Ergebnis dazu ist in der Beschreibung der Regionen nachzulesen und wird ständig erweitert.
Jeder machte sich nun daran, einen Charakter aus seiner Kultur zu entwickeln und dabei auch den Hintergrund (Gesellschaft, Glaube, Geographie, etc.) zu entwerfen. Während dieser ersten Wochen tauschten wir uns rege über das Internet aus und kamen recht bald zu einer unseligen Diskussion über das Thema PSI, die auf den entsprechenden Seiten nachzulesen ist. Wir stimmten darüber ab, PSI als solches nicht zu verwenden.
Am 18. September 1999 um 18.00 Uhr war es dann soweit: die erste Sitzung unseres Projekt Genesis (ein Arbeitstitel aus einer Bierlaune entsprungen) began. Nachzulesen sind die dortigen Geschehnisse im Tagebuch auf der Internetseite unserer Welt: http://www.thornet.de. Seit diesem Abend wächst unsere Welt ständig. Mittlerweile haben wir uns auch dem Fortschritt angepasst und das Regelwerk auf *Dungeons & Dragons™ 3rd Edition* umgestellt, vieles ist in der Welt geschehen, manches davon veränderte ganze Nationen. Auch einen Namen hat das Kind mittlerweile: Riallon – abgeleitet aus einer zentralen Figur innerhalb der Weltgeschichte. Im Folgenden finden sich alle aktuellen Informationen zu unserer Kampagnenwelt, wie sie im Moment existiert.
Dem geneigten Leser viel Freude beim entdecken unserer Welt, und mögen die Götter unserem Vorhaben weiter gewogen sein.
Thorsten Dellbrügge im Mai 2004

Einführung

Dieses Kampagnenbuch erzählt die Geschichte Riallons, einem Menschen, Magier und Philosophen, der seit Jahrhunderten Einfluss auf die Geschicke der Welt und die Belange der Völker und Nationen gehabt hat.
Es soll aber auch die Welt in der Riallon lebte und deren Völker, Kulturen und Kreaturen beschreiben.
In jüngster Vergangenheit gab es entscheidende Veränderungen in der Welt. Im Folgenden kann nachgelesen werden, was geschah und wie es die Geschicke der Kreaturen, die auf ihr leben beeinflusste.
Zunächst werden Völker und Klassen, also die Professionen der Spielercharaktere, beschrieben, danach folgt ein ausführlicher Teil zu den Ländern und Nationen. Im Mittelteil des Buches sind dann einige Landkarten zusammengestellt. Danach folgt eine Beschreibung der zahlreichen Götter und die Geschichte der Welt (wo auch einige wichtige Legenden nachzulesen sind). Zum Ende hin folgen dann noch Spielinformationen wie spezielle Ausrüstungen, Währung und Zeitrechnung, etc..
Das letzte Kapitel gibt Informationen zu besonderen Monstern und Kreaturen der Welt.
Das Kampagnenbuch ist trotz sechsjähriger arbeit noch lange nicht fertig, enthält aber schon jetzt eine Menge Material, das die Welt spielbar macht. Als Regelwerk liegt das d20 System von Wizards of the Coast zugrunde. Hierzu werden das *Dungeons & Dragons™ Spieler- und Spielleiter-Set* sowie das Monster-Set benötigt. Alle drei Sets sind bei Amigo Spiele erschienen.
Da wir 1999 zunächst mit dem *AD&D™ 2nd Edition* Regelwerk begonnen hatten, mag es sein, dass manche Passagen noch nicht den neuen Regeln angepasst wurden. Diese Textteile sind dann rot markiert.

Völker

In diesem Kapitel werden alle Völker der Welt in ihren Eigenarten beschrieben. Völker die hier nicht aufgeführt sind, gibt es (noch) nicht.

Echsenmenschen

Die Krtslk, wie sie sich selbst in ihrer Sprache nennen, sind ein primitives Volk in den Mangrovenwäldern nordöstlich von Sa'Ha Trobast, dem Land der Elfen.
Sie leben in Holzwerkgebäuden, die nur durch Tauchhöhlen zu erreichen sind und an der Oberfläche gut getarnt sind, so dass man sie meistens für Erdhügel hält.
Die Krtslk leben von der Jagd und verehren primitive Naturgötter. Sie sind sehr scheu und ziehen ein sicheres Versteck dem offenen Kampf vor, sind aber, wenn man sie in die Enge drängt, gefährliche Gegner. Aufgrund der Tatsache, dass sie regelmäßig Wasser benötigen, in dem sie schwimmen können, damit Haut und Kiemen nicht austrocknen, verlassen sie selten ihre Heimat und ziehen in die Welt. Begegnet man dennoch mal einen von ihnen, ist die Verständigung sehr schwer und meist nur mit Magie möglich, denn die Echsenmenschen sind physisch nicht in der Lage, die meisten Sprachen der anderen Völker zu sprechen. Ihre eigene Sprache, Krtslkspra, besteht aus komplizierten Folgen von gutturalen Knack- und Zischlauten, die wiederum von den meisten anderen Völkern nicht gesprochen werden kann.
Echsenmenschen werden zwischen 1,80m und 2m groß, haben einen geschuppten Leib in verschiedenen Färbungen (oft grün-blau, aber auch Gelb- und Rottöne sind nicht selten) und einen bis 1,20m langen Schwanz. Neben einer Lunge haben sie auch Kiemen, die es ihenen ermöglichen, beliebig lange unter Wasser zu bleiben.
Echsenmenschen können bis 50 Jahre alt werden, erreichen ihr mittleres Alter aber schon mit 20 Jahren (Alt: 30 Jahre, Ehrwürdig 40 Jahre, maximales Alter: +1W10).

Volksmerkmale der Echsenmenschen

- Stärke +2, Geschicklichkeit –2, Konstitution +2, Intelligenz –2 (mindestens jedoch 3)
- Mittlere Größe
- Grundbewegungsrate 9m an Land, 6m unter Wasser
- Wasser Atmen: aufgrund ihrer Kiemen können Echsenmenschen unter Wasser atmen
- Dunkelsicht 18m
- Wasserkreatur: Echsenmenschen müssen mindestens einmal in 24 Stunden sich für etwa eine Halbe Stunde unter Wasser aufhalten, um Kiemen und Haut intakt zu halten. Tun sie das nicht, erleiden sie in jeder Stunde 1W6 Erschöpfungsschaden, bis sie Gelegenheit haben, ausreichend zu schwimmen. Der Schaden verschwindet dann nach einer weiteren Stunde.
- Kaltblüter: Echsenmenschen sind Reptilien und deshalb empfindlich für Kalte Temperaturen. Für jede Stunde, die sie sich in Gebieten mit Temperaturen unter 0° Celsius aufhalten, erleiden sie einen temporären Geschicklichkeitsmalus von –1. Sobald sie wieder in einem Bereich über 0° Celsius gelangen, regeneriert sich die Geschicklichkeit um einen Punkt pro Stunde. Fällt die Geschicklichkeit auf 0, ist der Echsenmensch eingefroren und bewegungs- und handlungsunfähig. Dieser Zustand ist allerdings nicht tödlich für die Echsenmenschen.
- Volksbonus +4 auf Balancieren, Schwimmen und Springen aufgrund des Schwanzes
- Natürliche Waffen: Echsenmenschen können ihr Maul und ihre Klauen als natürliche Waffen

benutzen. Der Einsatz dieser natürlichen Waffen provoziert keine Gelegenheitsangriffe und machen 1W4 Schaden. Echsenmenschen können pro Runde mit zwei Klauen und dem Maul angreifen (also drei Angriffe).
- Anfangssprachen: Krtslk. Echsenmenschen können nur wenige andere Sprachen lernen, dazu gehört z. B. Drakonisch.
- Bevorzugte Klasse: Druide.

Elfen

Die größte elfische Nation ist Sa'Ha Trobast. Es leben aber auch Elfen in Kor und jenseits der Südlande im Dschungel. Die Dokalfar oder Dunkelelfen leben in der ewigen Nacht unter den Bergen Abjorgmorrs.
Alle Volksmerkmale und Beschreibungen entsprechen dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.
Informationen zu den Dunkelelfen sind noch nicht vorhanden.

Ethlinge

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich verschiedene Clans der Ethling unterschiedlichen Lebensräumen angepasst und dies sogar in einem Maß, dass sich deutliche Unterschiede herausgestellt haben in ihren Eigenschaften. Allen Ethlingen ist ein gemeinsamer Glaube und ähnliches Aussehen, sowie eine einheitliche Sprache gegeben. Unterscheiden kann man aber in vier Stämme:
Soweit nicht anders erwähnt entsprechen alle Volksmerkmale und Beschreibungen dem der Zwerge im *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Gaardfolk

Damit werden die Ethling bezeichnet, die in den großen, zivilisierten Festungsstätten leben. Hierbei handelt es sich sicherlich um den Großteil (etwa 60% aller) des Bjorgfolk.
Unter ihnen wird ein großer Wert auf die Abstammung und den Ahnenbaum gelegt, so dass einige angebliche ihre Vorfahren bis zu den Aesir zurückverfolgen können. Vielleicht deswegen betrachtet sich das Gaardfolk als am kultiviertesten und als Herrscher über Abjorgmorr, dem Reich der Ethling.
Die Stätte des Gaardfolk bieten den Reisenden Zuflucht in der dunklen Jahreszeit, in ihnen wird Erz und Mithril abgebaut, Soldaten ausgebildet und ausgeschickt.
Jede dieser Festungsstätte werden von einem Thain regiert, wobei seit dem verschwinden des "einen Clans" (siehe Legende von der Königsaxt im Kapitel: Geschichte) und dem letzten Hochkönig die Thains nicht immer in Frieden miteinander Leben.
Ein typischer Ethling aus dem Gaardfolk ist zwischen 130 und 140 cm groß und um die 170 Pfd. schwer, das Haar ist meist schwarz oder grau bis weiß. Die Männer pflegen lange und je nach Stand recht aufwendig geflochtene Bärte zu tragen, während die Frauen ihr Haupthaar vorwiegend zu einem Dutt zusammenbinden.

Volksmerkmale des Gaardfolk

Das Gaardfolk hat die selben Volksmermale wie die Zwerge im *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Beorcfolk

Wenn man den Namen dieses Stammes richtig übersetzen würde, würde es eigentlich "Baumvolk" heißen und dennoch leben diese Ethling natürlich nicht in Bäumen, vielmehr soll der Name ein Ausdruck dafür sein, dass es dieser Stamm vorgezogen hat, in der Natur und damit jenseits der großen Stätte in relativer Ruhe und Abgeschiedenheit zu leben.
So sind die Dörfer der Beorcfolkmänner auch nicht groß und liegen an oder abseits der Straßen zwischen den Festungsstätten. Das Beorcfolk lebt von und mit der Natur, sie betreiben Ackerbau, jagen und vor Allem hüten und führen sie die großen Schafherden der Ethling und tragen so zu einem Großteil zum erhalt der Lebensgrundlage des Bjorgfolk bei.
Die meisten Siedlungen des Beorcfolk sind unter dem Schutz einer großen Stadt, hinter deren sicheren Wällen man sich im Winter zurückziehen kann. Die Thain der Städte setzen dann sog. Adoar (Herren) in den Dörfern ein und verlangen für den Erhalt des Schutzes Abgaben.
Nur wenige wilde Beorcfolkmänner leben in absolut unabhängigen Siedlungen und Dörfern.
Ein typischer Ethling aus dem Beorcfolk ist etwas kleiner und schlanker als ein Gaardfolkmann. Ca. 125 bis 135 cm groß und nur 120 Pfd. schwer hat das Beorcfolk eher braunes oder selten auch blondes und rotes Haar. Sie pflegen ihre Bärte offen zu tragen, die Frauen tragen das Haar meist kurz.

Volksmerkmale des Beorcfolk

Das Beorcfolk hat die selben Volksmermale wie die Zwerge im *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*, abgesehen von folgenden Änderungen:

- Geschicklichkeit +2, Intelligenz -2, Charisma -2
- Bevorzugte Klasse: Waldläufer

Isfolk

Einer der mysteriösesten Stämme ist das Isfolk. Nur wenig ist über sie bekannt. Es soll sich dabei ursprünglich um einen Clan gehandelt haben, der an den nördlichen Grenzen Abjorgmorrs, an dem Rand der Frostberge lebte. Sie waren ständig den Angriffen der Scharen Urs ausgesetzt, konnten ihnen aber jedes Mal widerstehen. Vor etwa drei Generationen (1000 Jahren) herrschte Thain Stommbrin über das Isfolk. Er versammelte sein Volk um sich und führte es aus ungeklärten Gründen nach Norden in die Frostberge. Dort errichtete sein Volk unter ständigen Angriffen liegend, die Festung Isgaard. Beorcfolkmänner aus den nördlichen Grenzen berichten, dass man in klaren Nächten die Lichter der Stadt Isgaard im Norden sehen kann und nur diese Männer sind es, die Geschichten über das Aussehen des Isfolk haben. Ihren Angaben nach sollen sie gelbes bis weißes Haar haben, kleiner und schmächtiger als die anderen Stämme sein und äußerst bleiche Haut haben. Etwas dunkles (böses?) soll sie umgeben, doch das mag auch nur Ausgeburt einer all zu regen Phantasie sein.

Volksmerkmale des Isfolk

Das Isfolk hat die selben Volksmermale wie die Zwerge im *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*, abgesehen von folgenden Änderungen:

- Intelligenz +2, Weisheit –2, Charisma -2
- Dunkelsicht 36m
- Immunität gegen Kälte
- Bevorzugte Klasse: Magier

Apok

Bei den Apok handelt es sich eigentlich nicht um einen ganzen Volksstamm. Vielmehr werden mit diesem Namen die Ausgestoßenen bezeichnet.
Apok sind die Ethling, die schwere Verbrechen wie Hochverrat, Mord oder Gotteslästerung begangen haben. Da unter allen Ethlingstämmen das Gesetz Gültigkeit hat, dass kein Ethling einen anderen Ethling tötet, brandmarkt man sie und verbannt sie aus Abjorgmorr. Vielen gelingt es jedoch, in eine andere Festungsstadt zurückzukehren, sie müssen jedoch vorsichtig sein, denn wenn man ihr mal erkennt, heißt das für andere Ethling, dass er einen entrechteten vor sich hat, mit dem er tun und lassen kann, was er will (auch töten, denn Apok sind nach Gesetz keine Ethling mehr). Apok können aus allen Stämmen kommen, deswegen ist das einzige was sie vereint, das Mal, das sie tragen: eine Mondsichel, denn der Mond steht für das Auge Urs und soll hier bedeuten, dass die Dunkelheit über diesen Ethling wacht.

Volksmerkmale der Apok

Die Apok haben die Volksmerkmale des Stammes, aus dem sie ausgestoßen wurden.

Gnome

Alle Volksmerkmale und Beschreibungen entsprechen dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Halbelfen

Alle Volksmerkmale und Beschreibungen entsprechen dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Halborks

Alle Volksmerkmale und Beschreibungen entsprechen dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Menschen

Die Menschen sind die vorherrschende Rasse in der Welt. Zu ihnen gehören u.a. die Bürger Okwans, nordländische Barbaren und Nomaden aus dem Süden. Die Lebensweise der Menschen ist so unterschiedlich, dass es unmöglich ist, hier alle aufzuzählen.
Alle Volksmerkmale und Beschreibungen entsprechen dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set*.

Minotauren

Über dieses Volk, dass in den Bergen nördlich von Sa'Ha Trobast lebt, ist noch wenig bekannt.

Orks

Orks sind die Bedrohung der zivilisierten Welt – so sehen es die meisten Völker, und es mag auch zutreffen für die Stämme der Orklande, mit denen Okwan seit langer Zeit im Krieg liegt.
Die Ursprungsländer der Orks sind aber die kalten Steppen um Abjorgmorr. Auch diese Orks führten Kriege gegen Menschen und Ethlinge, sind aber weniger aggressiv als ihre südlichen Verwandten.

Die Orks stammen der Legende nach von den Elfen ab. Näheres zu Orks findet sich in der Beschreibung der Orklande und der Geschichtstafeln der Ethlinge im Kapitel: Geschichte.

Volksmerkmale der Orks

- Stärke +2, Konstitution +2, Intelligenz –2 (mindestens jedoch 3), Weisheit –2, Charisma –2
- Mittlere Größe
- Grundbewegungsrate 9m
- Dunkelsicht 18m
- Lichtempfindlichkeit: Malus von –1 auf Angriffswürfe bei hellem Sonnenlicht oder unter der Wirkung eines Tageslicht Zaubers
- Anfangssprachen: Handelssprache und Orkisch
- Bevorzugte Klasse: Barbar

Zwerge

Unter dem Begriff Zwerg werden in der Welt Fabelwesen aus der nordländischen Mythologie verstanden. Zwerge entsprechend dem *Dungeons & Dragons™ Spieler-Set* bezeichnen sich selbst als Ethlinge (siehe dort).

Klassen

Basisklassen

Es stehen alle Klassen des Dungeons & Dragons Spieler-Sets zur Verfügung.

Prestigeklassen

Magier vom Bund von Scharon

In Okwan ist die arkane Magie streng kontrolliert. Zum Schutz der Magie und des Landes wurde vor hunderten Jahren ein Bund gegründet, der „Bund von Scharon“. In ihm sind alle bekannten und vor allem auch auf Dauer erwünschten Magier und Zauberer versammelt, zumindest wenn sie sich in Städten niederlassen wollen. Zum genauen Hintergrund des Bundes gibt es an anderer Stelle ein Kapitel, hier wollen wir uns nur der Klasse des Magiers und seinen Erkennungsmerkmalen witmen.
Hit Die : W4

Voraussetzungen :
Race : Human, Half-human
Alignment : jede nicht böse
Base Save Bonus : Will+4
Spellcasting : Ability to prepare and cast 3rd-level arcane spells
Skill : Spellcraft 8 Ranks, Arcane Knowledge 8 Ranks, Alchemy 5 Ranks, Scrye 5 Ranks
Feat : Zauberfokus (any), Wachsamkeit
Special : Ein Schüler oder Bewerber beim Bund von Scharon der als solcher angenommen wird, bekommt einen für ihn persönlichen Lehrmeister zur Seite gestellt. Ab diesem Tag wird nach einem Aufnahmeritual dem aufstrebenden Magier eine graue Robe verliehen und ein schlichter Silberring, mit dem sein Menthor einmal pro Monat mit ihm in Verbindung treten kann wie mit dem Zauber Verständigung, ihm angelegt. Ab diesem Tag ist der junge Magier/Zauberer/Hexenmeister im Range eines Novizen zwar schon Mitglied des Bundes, aber noch kein vollwertiger Magier im Bund. Vollwertiges Mitglied mit allen Rechten und Pflichten wird der Anwärter erst mit dem erreichen des Titels Meister, also mit erreichen der ersten Stufe als Magier vom Bund von Scharon.

Class Skills :
Alchemy, Concentration, Craft, Knowledge (any), Scrye, Speak language, Spellcraft
Skill Points at Each Level : 2 + Int modifier

Weapon and Armor Proficiency : P. do not gain any additional weapon or armor proficiency, but there is no restriction.
Bund Resourcen : Freier Zugang zur Bibliothek des “Bund von Scharon”, Freier Zugang zu den Laboren des “Bund von Scharon”
Zusammenwirkenzauber :Magier des „Bund von Scharon“ können in einem speziellen Ritual die Kraft und Macht ihrer gemeinsamen Energie bündeln und damit ihre Zauber oder deren Auswirkung verstärken, bzw. modifizieren.

Ränge im Bund und deren Kleiderordnung :

Novize /Schüler : graue Robe
Meister : Tiefblaue Robe
Erzmeister : Tiefblaue Robe, goldener Ärmelsaum
Hochmeister : Tiefblaue Robe, silberner Ärmelaum
Ratsmeister : Tiefblaue Robe, silberner Kragen und Ärmelsaum
Turmmeister : Tiefblaue Robe, silberner Kragen und Ärmelsaum, Silberornamente im Stoff
Großmeister : Tiefblaue Robe, silberner Kragen, und Ärmelsaum, Platinornamente im Stoff

Class Level	Base AT Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1	0	0	+1	+2	+1 level existing class arc. spells, Bund Resourcen, 1 Bonusslot /1.Grad
2	+1	0	+1	+2	+1 level exisiting class arc.spells, Zusammenwirkenzauber
3	+1	+1	+2	+3	+1 level existing class arc. spells, 1 Bonusslot/2.Grad
4	+2	+1	+2	+3	+1 level exisiting class arc. spells, Zauberresistenz 12 + Stufe als MBS
5	+2	+2	+3	+4	+1 level existing class arc. spells, Bonustalent (Metamagisch)
6	+3	+2	+3	+4	+1 level existing class arc. spells, 1 Bonusslot/3. Grad
7	+3	+2	+3	+5	+1 level existing class arc. spells
8	+4	+3	+4	+5	+1 level exisitng class arc. spells, 1 Bonusslot/4. Grad
9	+4	+3	+4	+6	+1 level exisiting class arc. spells
10	+4	+3	+4	+6	+1 level exisiting class arc. spells, 1 Bonusslot/5.+6. Grad

Praetorianer (Mitglied der Praetorianischen Garde)

Wenn ein normaler Legionär in die Praetorianische Garde aufgenommen wird, dann muß er mindestens eine Stufe in dieser Klasse erlangen. Dies führt dann auch dazu das wirklich jeder auch nur einfache Soldat eine starker Gegner ist. In der geschlossenen Formation sind dann die Praetorianer ein tötliches und präzises Gespann.
Hit Die : W8

Voraussetzungen :
Race : Human
Alignment : jede rechtschaffende
Base Attack : +3
Skill : Ride 5 Ranks, Spot 2 Ranks, Sense Motive 2 Ranks
Feat : Ausweichen, Eiserner Wille, Umgang mit einfachen Kriegswaffen/Schweren Rüstungen
Special : Ein Kandidat der Praetorianer werden will muß erst mindestens ein Jahr Dienst in einer normalen Legion gemacht haben und dort gezeigt haben das er zu 100% loyal und ergeben dem Imperator gegenüber ist.

Nach dieser Zeit kann er bei einem Offizier der Praetorianer sich bewerben. Der entscheidet dann über den weitern Verlauf seiner Aufnahme.

Class Skills :
Concentration, Diplomacy, Intimidate, Spot, Knowledge (Tactics), Sense Motive, Ride
Skill Points at Each Level : 2 + Int modifier

Weapon and Armor Proficiency : P. do not gain any additional weapon or armor proficiency
Armored mobility : Treat heavy armor as medium armor for all purposes, including runnig speed. In addition, his armor check penalty when wearing heavy armor is reduced by –1. This benefit stacks with others.

Class Level	Base AT Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Special
1	+1	+1	+1	0	Initiative +1, Armored mobility (Ex)
2	+2	+2	+1	+1	
3	+2	+2	+1	+2	Schadensreduzierung –3/-, Uncanny Dodge (Ex)
4	+3	+2	+2	+2	Feat : Leadership
5	+4	+3	+2	+2	Initiative +2 (nicht kumulativ), Improved Uncanny Dodge
6	+4	+4	+2	+3	Schadensreduzierung –6/-
7	+5	+5	+3	+3	Leadership bonus +1
8	+6	+5	+3	+3	Initiative +3 (nicht kumulativ)
9	+7	+6	+3	+3	
10	+7	+6	+4	+3	Schadensreduzierung –8/-, Initiative +4 (nicht kumulativ)

Zwergischer Verteidiger

Diese Prestigeklasse steht den Ethlingen zur Verfügung. Sie entspricht der Prestigeklasse im *Dungeons & Dragons™ Spielleiter-Set*, abgesehen von folgender Änderung:

Voraussetzungen

- Volk: Ethling

Länder und Nationen

Abjorgmorr

Geehrter Freund, geneigter Leser,
der Text in Euren Händen befasst sich mit meiner Heimat und den Männern und Frauen, die in ihr Leben. Ihr mögt Kunde über uns als "das kleine Volk" oder sogar als "Zwerge" erhalten haben, so lasst mich gleich zu Anfang sagen, dass beides nicht wahr noch besonders zuvorkommend ist. Wenn ihr nun nach einem Wort sucht, das mein Volk bezeichnet, so könnt ihr uns Ethlinge oder Bjorgfolk, was Hügelvolk heißt, nennen.
Wenn ihr nun gar nicht wisst, worüber der bescheidene Autor dieser Zeilen spricht, so mag es sein, dass ihr euch in der Schrift vergriffen habt, denn dies ist sicher keine Kurzweiligkeit, wenn doch sie kurzweilig sein mag.
Zu meiner Person sei zu sagen, dass mein Name und Wyrd Thundrok Brojik, Erilaz und geweihter Priester Fyradins in As Krond ist. Ich bin also ein Schriftgelehrter und Geschichtsschreiber (nicht: Geschichtenschreiber!).
Wenn man ein Werk beginnt, so sollte man sich von Anfang an über das Ziel im klaren sein. Ohne Ziel, also einem Ergebnis der Arbeit, ist es nicht wert kostbare Zeit in eine Aufgabe zu investieren. Also fragt ihr mich sicherlich nach dem Ziel dieser Zeilen (zumindest ein Ethling würde dies tun). Nun sei dazu zu sagen, dass ich schon früh meine Heimat Abjorgmorr verlies, eigentlich mit der Aufgabe, Wissen zu sammeln über die Länder und Attibas jenseits des Tränenmeers. Doch auf meinen wundersamen Reisen (und dies mag eine Kurzweiligkeit sein) begegnete ich nicht immer einem Verhalten welches ich verstand: Menschenkinder erfreuten sich auf kränkender Art an meinem Aussehen; manchmal dachte ich, dass die Alfar an meinem Verstand zweifeln würden. Dies sind nur zwei, eher harmlose Begegnungen, die ich zu berichten habe, doch schon darin mag man erkennen, wie wichtig es ist, mit dem ein oder anderen Vorurteil aufzuräumen. Schließlich ist Verstehen die Grundlage für Wohlstand und Frieden und Wissen führt zum Verstehen. Als Schreiber mögt ihr mich einen Diener des Wissens nennen.
Soviel zu dem Ziel dieser Zeilen. Abschließend möchte ich noch kurz den Weg, den diese Zeilen zum Ziel beschreiten, kurz umreißen:
Nicht nur weil ich Priester bin, denke ich, dass es klug ist, mit der Schöpfung zu beginnen. Vielmehr bin ich der festen Überzeugung, dass der Schlüssel der Erkenntnisse über mein Volk verborgen liegt im Glauben.
Ich werde dann damit fortfahren, grundlegende Dinge in der Weltsicht der Ethling anhand der gewonnenen Erkenntnisse zu erläutern.
Im weiteren werde ich dann mehr und mehr auf Details zu sprechen kommen und gegen Ende sogar noch auf die Kreaturen, mit denen wir in Abjorgmorr streiten.
Um eine möglichst neutrale Sicht der Dinge zu gewährleisten, habe ich mich bemüht, so wie es möglich war, auf Quellen zurück zu greifen, die von Erilaz anderer Völker verfasst wurden. Auch wird dieser Text noch einige Überraschungen bereit halten, so dass so schwere Kost zum Schluss doch erfreulich und leicht sein wird.
So wünsche ich dem geneigten Leser nun Erkenntnis und Freude aus den folgenden Zeilen.

Thundrock Brojik

Die Schöpfung der Welt - Wie alles Begann

Am Anfang war die endlose Weite und in ihr Fyradin der Eine, der über die Schöpfende Kraft des Feuers gebot, welche alles erfüllte in ihrer Reinheit.
Mit Ihm waren alle Attiba, und Fyr umgab sie.
Es kam die Zeit zu der Fyradin zum ersten Mal Surta erblickte, und Er wusste nichts von ihrem Gemahl. Also denn war es nicht verwunderlich, dass Er ihr verfiel, denn hübsch war sie anzusehen.
Von ewiger Liebe sprach sie zu Ihm, und Treue solle sie aufrichtig verbinden.
Und als sie so vereinigt waren, erschien Ur, Surtas Gemahl. Fyradin erblickte das Band, das zwischen ihnen geschmiedet war und erbleichte.
Surta jammerte und flehte auf Knien vor Ur um Gnade. Dieser jedoch war nicht erfüllt von Mitleid.
Surta daraufhin erhob schändlich ihr Wort gegen Fyradin und ward lästerlich in seinem Namen.
Zorn erfüllte Fyradins Herz und Eifersucht benebelte seinen Geist, worauf er seinen Speer ergriff und wieder und wieder die mithrilene Spitze tief hineintrieb in Surtas Leib, wo der Speer schließlich brach als sie tot zu Boden sank.
Stille erfüllte die Endlosigkeit. Die Attiba schwiegen. Noch nie hatte ein Leben unter ihnen geendet.
Zuerst durchbrach der schmerzerfüllte Schrei Urs die Stille, als er über den Leib seines Weibes zusammenbrach und bitterlich weinte.
Fyradin war erschrocken über seine Tat und verbarg sich in den Tiefen des Feuers.
Zwölf Tage weinte Ur über Surtas Leib, bis er keine Tränen mehr hatte und das Wort das er sprach ward Rache. Seine Seele verdunkelte sich zu finsterster Nacht in diesem Augenblick.
Als Fyradin das Wort vernahm, wollte er zurückkehren und um Vergebung bitten, doch er fand nur den erschlagenen Leichnam vor. Und auch Fyradin vergoss eine Träne über den Leib.
Als die Träne auf den Körper traf, erblühte in Surta das Fyr der Welt und Leben entstand.
Jung war das Land und umgeben vom Meer der Tränen des ersten Riesen als dieser zurückkehrte und mit Wut seine Waffen gegen Fyradin führte.
Zwölf mal zwölf Tage währte die Schlacht und mehr und mehr Attiba versammelten sich.
Keiner von ihnen wollte ein weiteres mal ein Leben enden sehen und so beendeten sie die Schlacht an dem einzigen Tag an dem sie einig waren.
Nicht alle Attiba verließen Surtas Leib. Einige sahen das Fyr des Lebens und erfreuten sich daran.
Doch was der Götter Freude war, war das Wyrd Fyradins, und auch Ur beobachtete voll Finsternis das Tun des Schöpfers.
Fyradin nahm mit Freuden das Heft seiner Bestimmung auf und entflammte seine Esse in der Endlosigkeit, und das Fyr ward von nun an über Surta zu erblicken.
Im Fyr formte der Schöpfer die Aesir nach seinem Bild, auf dass sie Ihm zur Hand gingen bei seinem Werk.
Er erschuf Furin, erster Aesir und Schmied an Fyradins Esse. Mit ihm fertigte er das Werkzeug um die Welt zu Formen.
Er erschuf Uthara, zweite Aesir und heilende Hand am Leib der Welt, welche über die Abjorg voll Fyr, geschlagene Wunden von des Schöpfers Speer, gebietet.
Er erschuf Thorin, dritter Aesir und Wächter am Tor der ewigen Esse.
Er erschuf Arthaga, vierte Aesir und Er erschuf Rkard, fünfter Aesir, und beide entsandte er auf die Welt, sie nach seinem Willen zu formen.
Er erschuf Krond, sechster Aesir und Erilaz der Welt, welcher alles vom Anbeginn an weis und nicht müde wird, die Geschicke der Welt nieder zu schreiben.
Fyradin lenkte die schöpfende Kraft und gemeinsam mit den Aesir formte er Berge und Täler, Flüsse und Seen und alles was darauf blüht und gedeiht.
Voller Eifer vollendeten die Aesir den Plan des Schöpfers doch Arthaga und Rkard, direkt verbunden im Fyr, verfielen einander und zeugten ein Kind.

Als Fyradin das Kind erblickte, war er erfreut und sah, dass es gut war. Und in den Zeiten danach waren es mehr und mehr Kinder der Aesir, die auf der Welt wandelten.
Dann kam der Tag, an dem Ur das Licht der Esse verdunkelte und zerstören wollte, was Fyradin erschaffen hatte. Doch der Schöpfer schloss das Tor zur Welt und nahm die Aesir zu sich.
Ur, voller Zorn, schickte nun seine Kreaturen auf die Welt um Kinder der Aesir zu töten und so an Fyradin doch noch Rache zu üben.
Zuerst sandte er die Riesen geschaffen nach seinem Bild. Doch die Kinder Fyradins flohen unter den Berg, wohin die Riesen ihnen nicht folgen konnten.
So erschuf Ur die Goblins und schließlich die Trolle. Sie alle verehren Ur als ihren Schöpfer, doch mag er noch andere Wesen senden, wenn er seine Rache nicht vollenden kann.
Die Kinder Fyradins waren begabt in ihrer Kunst, da sie ihr Handwerk von den Aesir gelehrt bekommen haben, welche wiederum Schüler des Schöpfers sind.
Um gegen die Scharen Urs zu bestehen, hielten von nun an die Kinder Fyradins ihre Gaben hoch und strebten nach Vollendung und der Schöpfer zusammen mit den Aesir wachte über sie, und er nannte sie Ethling, sein Volk.

(Schöpfungsgeschichte entnommen den Tafeln Kronds, welche den ersten Ethlingen der Sage nach direkt von dem Aesir übergeben worden sein sollen)

Die Sicht der Welt

Ein Ethling, befragt nach dem Aussehen der Welt, würde vielleicht antworten: „Wir alle Leben auf dem Leib Surtas, welche von unserem Schöpfer erschlagen wurde. Den Leib umgibt ein Meer salziger Tränen, Tränen des ersten Riesen und Quell aller Dunkelheit, Ur.“
Tags sieht man das Feuer der Esse Fyradins, wie es die Welt erwärmt, mit Licht erfüllt und Leben spendet. Nachts ist das Auge Urs zu sehen, (denn er hat nur eines), wie es sich öffnet und schließt. Kein Feuer brennt in Urs Esse und sein Herz ist vor Zorn gefroren. Er ist der Herr, der uns den Winter und die Dunkelheit bringt, eine Dunkelheit, die uns sogar die entfernten Essen der anderen Attiba sehen lässt.
Der Kampf der Götter währt im Himmel wie auf der Welt. Licht und Dunkelheit, Leben und Tod wechseln sich ab. Im Midsommer ist es Fyradin, der erstarkt im Midwinter überzieht Ur das Land mit Dunkelheit und nur die Festungen im Leibe Surtas bieten uns Schutz. Denn der Tiefe Winter ist es, in dem die Kreaturen Urs auch die langen Wege aus dem nördlichen Eis nach Süden gehen, denn sie müssen die Esse des Schöpfers dann nicht fürchten.
Ja mein Freund, hier bei uns im Norden ist der Kampf noch zu sehen, und er währt fort wie ehedem. Und wenn man tief in das Innere der Welt sich vorgräbt, dann kann es sein, dass man Dokmorr, das Unterreich, erreicht. Eine Welt jenseits des Feuers Fyradins. Ein Ort, an dem die Seelenvögel, die Raben, die Geister de Verdammten bringen, wo sie ruhelos dann umherziehen. Schreckliche Kreaturen leben in Dokmorr und ihre Herren sind die Dokalfar, die Dunkelelfen. Sie herrschen über das Untereich und sind die Herren der Seelenvögel.

Über Götter und Aesir - die Religion der Ethlingkultur

In der Genesis der Ethlinge ist geschrieben, dass die Welt aus dem Kampf des Gottes Fyradin mit dem göttlichen Riesen Ur und dessen Gemahlin Surta entstanden ist. Als Fyradin Surta erschlug, entstand aus ihrem Leib die Welt, das heutige Land. Die Tränen, die Ur über den Verlust seiner Gemahlin vergoss, bildeten das große Meer, den Ozean der Tränen, wie er von dem Bjorgfolk heute

genannt wird. Doch durch das Leid entstand auch Leben und Fyradin erschuf die Aesir, sogenannte Engel oder auch himmlische Ethlinge. Diese wiederum zeugten Kinder welche die Begründer der Ethlingrasse sind. Auch Ur erschuf Wesen, die Thorne oder auch Monster: Riesen, Trolle und Goblins, um nur einige zu nennen. Auch von anderen Göttern, die in der Genesis nur Attiba genannt werden, ist die Rede. Sie schlichteten den Kampf Urs mit Fyradin, einige von ihnen beteiligten sich auch an der Gestaltung der Welt. In den Augen des Bjorgfolk sind dies die Götter der anderen Völker.
Wenn man einen Ethling nach seinem Glauben fragen würde, so würde er vielleicht Antworten: "Ich glaube an Fyradin, Schöpfer und erster unter den Attiba und an Krond dem Scholar der Welt und sechsten Aesir." Auch wenn das Bjorgfolk weiß, dass es neben ihren auch noch andere Götter gibt, so gehen sie doch davon aus, das Fyradin unter den Attiba der Begründer der Welt und außerdem Schöpfer der erstgeborenen Rasse - der Ethlinge - ist. Etwaige Geschichten anderer Rassen über die Erschaffung der Welt tut man als Legende und nicht wahr ab, würde aber niemals sein Gegenüber mit diesem Wissen kompromittieren. Neben dem einen Schöpfer werden die Asen, oder auch Aesir genannt, verehrt. Sie sind vielleicht mit Engeln oder Halbgöttern zu vergleichen, zwar wurden sie von Fyradin erschaffen sind aber mittlerweile eigenständige Kräfte im Himmel, der Beorgaard - Feste der Erlösung. In der Genesis sind sechs Asen genannt, sie sind auch die Schutzpatrone der sechs großen Handwerke und werden im folgenden noch näher beschrieben.
Alle anderen klerikalen Kräfte gliedern sich für die Ethling in zwei Gruppen auf: die Uwyrd, Götter der Thorne, allen voran Ur, erster Riese und oberster Gott des Bösen und die Attiba, die Götter der anderen Völker.
Während manchen Ethling noch die Namen einiger Uwyrd bekannt sind, so sind es doch höchstens die Gelehrten, die über weiteres Wissen zu den Attiba verfügen.

Fyradin

Er ist der Gott der Ethlinge und wird auch der Feuermeister genannt. Er hat die Asen geschaffen, Halbgötter zu denen die Ethlinge in besonderen Situationen beten. Zu den Asen gehören: Furin, Uthara, Thorin, Arthaga, Rkard und Krond. Eine ausführliche Beschreibung ist im Kapitel Götter nachzulesen.

Die Uwyrd

Damit bezeichnen die Ethlinge die dunklen Götter der Thorne, Urs Monster, wie z. B. Atakklax, der Herrin der Trolle und Uwyrd der Zwietracht.Es gibt Legenden über Ethlinge, die den Versuchungen der Uwyrd erlagen und ihnen verfallen sind, dies muss man aber als eine Ausnahme bezeichnen. Eine ausführliche Beschreibung der Uwyrd ist im Kapitel Götter nachzulesen.

Die Attiba

Die Ethlinge verehren zwar nur Fyradin, sind sich aber bewusst, dass es noch zahlreiche Kräfte auf dieser Welt gibt, die nicht alle böse sind und die von den anderen Rassen verehrt werden. Da sich diese Götter offensichtlich nicht um die Ethling kümmern, finden sie in der Gesellschaft des Bjorgfolk auch keine große Beachtung und werden allgemein als Attiba, die anderen Götter, bezeichnet.

Kleines Wörterbuch

Hier nun einige Begriffe in der Ethlingsprache. Hinter dem jeweiligen Begriff steht in Klammern

<> die wörtliche Übersetzung, wenn dort <R> steht, handelt es sich um eine Rune des Futharkalphabets. Das Zeichen ▸ gibt an, das der nachfolgende Begriff ebenfalls im Wörterbuch erklärt wird.

Abjorg <Berg>: ▸Bjor
Abjorgmorr <Bergreich>: Name des ▸Ethlingreichs
Ador/Adoar <Titel>: niederer Adliger, entspr. "Herr"; Adoar: Plural „Herren“.
Aesir <Engel>: erstgeborene Zwerge, Stammväter aller ▸Ethlinge und Boten ▸Fyradins
Alfar <Elf>, <Elb>: ▸Dorkalfar, ▸Fyralfar
As <R><Aesir>: Bezeichnung für die ersten und heiligen ▸Ethlinge
Attiba <Die alten Götter>: benennt alle anderen, nicht der Ethlingkultur entstammenden Götter
Beorc <R><Birke>: Baum, <R>: Fruchtbarkeit
Beorgaard <Feste der Erlösung>: Bezeichnung für den Himmel, das Jenseits in dem ▸Fyradin weilt. Ort, zu dem die ehrbaren Toten reisen.
Bjor <Hügel>: ▸Abjorg
Bjorgfolk <Hügelfolk>: anderer Name für ▸Ethling
Daeg <R><Tag>: steht auch für alles Gute, das im Licht wandelt
Dokmorr <Unterreich>: das Land, das noch tiefer in ▸Surtas Leib als die ▸Mithrilstollen der ▸Ethlinge liegt
Dorkalfar <Dunkelelf>: im Unterreich lebende ▸Alfar; ▸Fyralfar
Earna <Adler>
Eh <R>: Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen
Eoh <R><Eibe>: auch Totenbaum
Eolh <R>: Verteidigung, Schutz vor Bösem
Erilaz <Gelehrter>
Ethel <R><Eigentum>: auch für Heimat benutzt
Ethling <Zwerg>: Volksname, Eigenname, ▸Bjorgfolk
Felag <Schuld>: z.B. Ehrenschuld
Feoh <R><Schaf>: wichtige Lebensgrundlage, <R>: steht deshalb auch für Wohlstand und Entwicklung
Futhark <Runenalphabet>: benannt nach den ersten Buchstaben des Alphabets
Futharkor <Schriftmeißel>: Werkzeug / Meißel zum beschreiben von Stein oder Metall mit ▸Futharkrunen.
Fyr <Feuer>, <Sonne>: auch als elementare / Schöpfungskraft gebraucht
Fyradin <Feuerherr>, <Feuermeister>: Gott aller ▸Ethling
Fyralfar <Feuerelf>: an der Oberfläche Lebende ▸Alfar; ▸Dorkalfar
Gaard <Wacht>: kleine Festung oder Burg
Ger <R><Speer>
Gyfu <R><Geschenk>: auch im Sinne von "Opfer" benutzt
Hagal <R>: Schutzzeichen
Ing <R><Ahn>
Is <R><Eis>, <Kälte>
Jarl <Verwalter>: mittlerer Adelstitel
Ken <R><Licht>
Lagu <R><Wasser>
Man <R><Person (-en)>: steht für einen Einzelnen oder das gesamte Volk
Mithril <mag. Metall>: Metall der Waffen ▸Fyradins
Nyd <R><Beistand>:, <R>: Schutz vor Krankheit und Tod, beschleunigt Heilung
Os <Auge>

Osur <Mond>: das Auge ▸Urs
Peort <R><Befreiung>: im Sinne von "Ketten sprengen", Erlösung
rad <R><reisen>
Scop <Barde>
Sigel <R><Wetter>
Surta <Welt>, <Gemahlin Urs>: wurde von ▸Fyradin erschlagen; ihr Leib bildet die Erde
Thain <Fürst>: höherer Adelstitel
Thing <Versammlungsort>: auch Platz der Ahnen genannt.
Thorn <R><Monster>: Sammelbegriff für alle bösen Kreaturen wie Trolle, Riesen und Goblins, <R>: dient als Warnung; wird auch als Beschwörungszeichen benutzt
Tyr <R><Tapferkeit>
Ur <R><Name des ersten Riesen>: Widersacher ▸Fyradins, <R>: steht für Gefahr oder Ort des Bösen
Uwyrd <Götter des Bösen>: Bezeichnung für alle bösen Gottheiten, allen voran der Riese ▸Ur
Wyn <R><Freude>, <Erfolg>: steht auch für Wohlstand, <R>: Symbol für arkane Kräfte / Magie
Wyrd <Schicksal>

Die Nordlande

Von den Menschen, ihrem Lebensraum und den Göttern. Der Almanach der nördlichsten bevölkerten Region der bekannten Welt, zusammengetragen und niedergeschrieben von Lif Jøkul Halvasdatter, Schreiber an der heiligen Stätte zu Gol. Im Auftrage des gottgleichen Olav Bjørns Thorvason, des Höchsten der klerikalen Macht der nördlichen Welt.

Vorwort

Hauptsächlich sind die folgenden Erklärungen und Geschichten aus der Sicht eines Mannes aus den Nordlande geschrieben. Für Fremde mag sich oftmals ein anderes, ein befremdliches Bild ergeben. Und doch kommt es nur auf die Sichtweise der Dinge an. So findet sich der Glaube an die nordischen Götter auch in anderen Regionen der bekannten Welt, wenn auch manchmal in einer etwas anderen Form, wieder.

Wie die Welt entstand

Am Anfang - im Norden
War's dunkel und kalt
Am Anfang - im Süden
War's Helle und Hitze
Es gab weder Erde noch Himmel
Noch Gras und den Wald
Es gab einen Abgrund
Donner und Blitze

Am Anfang waren Kälte und Hitze. Nördlich der gähnenden Schlucht Ginnungagap lag Nifelheim, das Nebelheim. Südlich von Ginnungagap wuchs Muspelheim, das Reich der Zerstörung hervor. Da herrschte glühende Hitze. Hier in dieser Gegend zwischen Licht und Dunkel, und zwischen Eis und Feuer sollte alles Leben seinen Anfang nehmen. Als durch die warmen, Leben spendenden Strahlen aus Muspelheim und dem langsam schmelzenden Eis giftige Reiftropfen zusammentrafen, entstand das erste organische Leben. Es entstand ein gewaltiges Wesen, der Riese Ymir. Als das Eis schmolz

und sich immer mehr Tropfen bildeten, entstand auch im gleichen Augenblick eine riesige Kuh. Es war die hornlose, aber milchreiche Kuh Audhumla. In ihrem Euter befand sich eine große Menge Milch und aus ihren gewaltigen vier Zitzen strömte die Milch, die Ymir ernährte. Die Kuh Audhumla ernährte sich dadurch, dass sie die umher liegenden Eisblöcke, die salzig waren, beleckte. Als Audhumla die salzigen, mit Reif bedeckten herumliegenden Steine beleckte, geschah etwas sehr Merkwürdiges. Aus dem beleckten Steinen wuchs am Abend des ersten Tages Männerhaar hervor, am zweiten Tag ein Männerkopf und am dritten Tag ein ganzer Mann. Es war ein prächtiger Mann, stark, groß und hoch gewachsen. So wurde Buri geschaffen. Er ist der Stammvater aller Götter. Ymir ist der Stammvater aller Riesen, er wird auch der Reifriese genannt und seine Nachfahren entstanden durch die Selbstbefruchtung. Als Ymir schlief, fing er an stark zu schwitzen und es wuchsen unter seiner linken Achsel ein Mann und eine Frau, und mit seinen Füßen zeugte er einen Sohn mit sechs Köpfen. Buri bekam einen Sohn, den er Burr nannte. Burr und die Riesentochter Bestla zeugten drei Söhne, den ältesten Sohn Odin und seine Brüder Vili und Vé. Es waren schöne, starke und gute Männer. Es waren die ersten Götter von denen die Asen abstammen. Lange lebten die Götter zusammen und wollten etwas Neues erschaffen. Doch die Frostriesen versuchten es zu verhindern und immer wieder machten sie den Göttern das Leben schwer. Als das Leben der Götter fast unerträglich wurde, begann der Kampf gegen Ymir und sein Geschlecht. Im Laufe der schweren Kämpfe töteten die Söhne von Burr und Bestla den Riesen Ymir. Eine Welle Blut vom getöteten Körper Ymir´s ergoss sich über das gesamte Geschlecht der Riesen und bis auf zwei Riesenpaare ertranken alle Feinde der Asen. Der schlaue Riese Bergelmir und seine Frau entkamen. Von Ihnen stammten alle neuen Geschlechter der Riesen ab und entwickelten einen großen Hass gegen die Götter. Was mit der Kuh Audhumla geschah kann nur vermutet werden. Wahrscheinlich ertrank sie im Strom des Blutes Ymir´s, denn sie war niemals mehr gesehen. Odin und seine Brüder schleppten den schweren Ymir mitten in den Abgrund Ginnungagap und schafften aus seinem toten Körper die Welt. Aus seinem Fleisch formten sie die Erde, aus den Knochen die Berge, aus den Zähnen und den zersplitterten Knochen die Steine. Die Haare wurden zu Bäume und Pflanzen und aus dem Gehirn wurden die Wolken. Die Götter nahmen die Schädeldecke von Ymir und stülpten sie über alles Erschaffene und somit machten sie daraus den Himmel, und aus dem heißen Muspelheim wurden die sprühenden Funken geholt und an die Unterseite des Schädels von Ymir gesetzt und somit konnten sie als Sterne leuchten. Aus dem Blut machten die drei Brüder das Wasser und verteilten es als ein Teil zum Meer und ein Teil zu Seen und Flüssen. Unter dem Schädel Ymir´s stützten im Osten der Zwerg Austri, im Westen Vestri, im Norden Nordi und im Süden Sudri das erschaffene Himmelsgewölbe. Um den Mittelpunkt der Welt Midgard gegen die Außenwelt Utgard zu schützen bauten die Götter aus den Augenbrauen von Ymir eine Burg mit einem großen Wall. Innerhalb der Burg entstanden die Wohnstätten der Menschen und Götter. In Utgard ist alles unwirklich und eisig und für die Menschen und Götter ist es nicht bewohnbar.

An einem schönen Tag gingen die Brüder Odin, Ve und Vili am Strand entlang und fanden zwei angespülte Bäume. Sie nahmen die Stämme und schufen Menschen aus ihnen. Odin gab ihnen Atem, so dass sie leben konnten, Vili gab ihnen Verstand und Bewegung, damit sie denken und laufen konnten, Ve gab ihnen schließlich Wärme, Sprache, Gehör, Schönheit und ein Gesicht. Den Mann nannten sie Ask und die Frau Embla. Von ihnen stammen die Menschen ab. In Ymir´s Fleisch wimmelte es von Würmern. Die Götter entschlossen sich spontan, diesen Würmern Verstand und menschliches Aussehen zu geben. Diese Geschöpfe durften nur in der Erde und in den Steinen wohnen und wurden zu Zwergen. Sie halten sich in Höhlen und hinter Felswänden auf und wenn man sie anruft antworten sie in ihrer Zwergensprache. Es sind kleine hässliche Wesen, aber sehr tüchtige Schmiede. Keiner konnte sich mit ihnen messen in der Fertigung von Schmuckstücken, Werkzeugen und Waffen. Zu den berühmten Arbeiten der Zwerge gehören der Hammer Mjølnir, der

Goldring Draupnir und das Goldhaar der Sif. Der Hass der Zwerge zu den Menschen und Göttern war so groß, dass sie sich überlegten, wie sie den Menschen und Göttern schlimmes antun könnten. Wurden sie gezwungen für die Götter und Menschen zu arbeiten, so gestalteten sie die Dinge so, dass die Besitzer keine Freude mehr daran hatten und großer Schaden entstand. Von den Göttern wurde auch die Brücke Bifrøst erbaut. Es ist die stärkste, herrlichste und kunstvollste Brücke zwischen Midgard und Asgard, die je erbaut wurde. Ja man könnte sie auch als Regenbogenbrücke bezeichnen. Am Ende der Brücke Bifrøst ist Miminbjørg, wo Heimdall wohnt und die Brücke gegen die Riesen bewacht. Der rote und gelbe Schein der Brücke ist das Feuer und soll die Riesen daran hindern, die Brücke zu betreten. Ein hochmütiger Mann namens Mundilføri hatte zwei schöne, strahlende Kinder. Den Sohn nannte er Mond und die Tochter Sonne. Durch den Hochmut von Mundilføri zürnten die Götter und schickten die Geschwister Sonne und Mond hinauf an den Himmel. Sie ließen die Sonne den Sonnenwagen und den Mond den Mondwagen ziehen. Mit einer hohen Geschwindigkeit jagten zwei Riesen in Wolfsgestalt hinter der Sonne und dem Mond her und wollten sie töten. Die Zeit des Weltunterganges ist gekommen, wenn die Wölfe die beiden Geschwister einholen werden.

Ein anderer Riese hatte eine Tochter, die Nacht genannt wurde. Sie war so schwarz und dunkel wie das Riesengeschlecht und war mit dem Asensohn Delling verheiratet. Aus dieser Verbindung stammte der Sohn Tag und er war blond und von wunderschöner Gestalt. Odin gab Tag und Nacht je einen Wagen mit Pferd und befahl ihnen, ständig um die Erde zu fahren. Zuerst kommt die Nacht mit seinem Pferd Hrimfaxi und jeden Morgen, wenn der Tau vom Schaum seines Pferdes zu Boden fällt, folgt der Tag mit dem Pferd Skinfaxi. Das Pferd mit seiner glänzenden Mähne verbreitete auf der Erde Licht und Luft.

von Snorri Sturluson

(Es sei noch erwähnt, dass die von Snorri Sturluson berichteten Zwerge nicht direkt mit den Volke der kleine Leute, der sog. Ethlinge verwand sind. Dennoch sind einige Parallelen nicht zu verleugnen und es bedarf sicherlich noch einiger Klärung um genaueres zu diesem sagen zu können.)

Die Götter und ihre Priester

Die nordische Götterwelt ist groß, vielschichtig und mit wenigen Worten nicht zu beschreiben. Haben die Götter doch schon zu Zeiten gelebt, zu denen die Menschen, Ethlinge, Elfen oder anderen normal Sterblichen auf unserer Welt noch nicht einmal atmen konnten. Dennoch sind sie den Lebewesen auf der Welt, wie wir sie kennen, in vielerlei Dingen sehr ähnlich. Sie sehen mit unter so aus wie Menschen, sie leben und feiern wie Menschen und man sagt, dass sie wie Menschen sterben, wenn ihre Zeit gekommen ist.

Die Priesterschaft der nordischen Götter ist so vielschichtig, wie die Götter selbst und doch haben sie alle die gleichen Wurzeln. Denn anfangen tut alles am heiligsten Ort des Nordens oder vielleicht doch früher? Vielleicht entscheiden auch schon die Nornen über den Lebensweg eines Priesters, oder die Götter lenken ihre Auserwählten Kinder in die richtigen Bahnen. Wie dem auch sei, eines ist auf jeden Fall gewiss: Anfangen tut ein Priester der nordischen Götter mit großer Wahrscheinlichkeit in Gol. Denn wenn ein Mensch der Meinung ist, sein Leben dem Dienste der Götter zu widmen oder ein erfahrener Priester einen jungen Menschen für fähig erachtet, eine solche Laufbahn zu bestreiten, so sendet er ihn zu dem heiligen Ort inmitten der Nordlande. Zu dem Ort von dem man sagt, das er der nächste Punkt nach Asgard sei. Er schickt ihn nach Gol, dem Sitz der obersten Priesterschaft der nordischen Götter. Dort werden junge wie auch alte Novizen in mehreren Jahren in dem Glauben, aber auch den alltäglichen Dingen des Lebens unterrichtet, nicht zuletzt auch im Umgang mit der Axt und dem Rundschild. Sie lernen die Wesenzüge der einzelnen

Götter kennen und sie alle in gleichem Maße zu achten und zu verehren. Sie erfahren welche Gnade ihnen zuteil wurde, indem sie den Göttern schon zu Lebezeiten näher sein dürfen als andere Sterbliche. So gibt es im Grunde nur eine Richtung des Glaubens und zwar den Glauben an alle nordischen Götter. Dass sie alle den gleichen Rang haben und jeder einzelne seinen Platz im Leben hat, auch wenn Odin ihr Führer ist und als ihr Höchster angesehen wird.
Dennoch, sobald ein Novize die Prüfung des „alten Weges“ absolviert hat und damit gezeigt hat, dass er sein Leben voll und ganz dem Weg der Götter widmen möchte und nichts ihn davon abringen kann, wird er als vollwertiges Mitglieder der Priesterschaft entlassen. Einem jeden ist es dann frei gestellt seinen eigenen Weg zu gehen, ob nun zurück in die Heimat oder vielleicht in ein anderes Dorf. Vielleicht auch als Bootsbesatzung auf ein Schiff oder als Wandernder durch die Lande. Jedem ist es freigestellt zu tun was er für richtig erachtet, und wenn es Not tut wird er mit allen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten dabei unterstützt. Und so wird irgendwann jeder Priester einen Weg wählen, der dem einen oder anderen Gott mehr entspricht als ein anderer und diesem wird er folgen, ohne jedoch die übrigen dabei aus dem Auge zu verlieren. Damit unterscheiden sich die nordischen Priester sehr von denen anderer Götterkulte und ihr Augenmerk wird nicht immer nur auf einen Punkt gerichtet sein. Was ihnen jedoch nicht zum Nachteil sein muss, denn sie können mit der Gnade jedes ihrer Götter rechnen, auch wenn sie hauptsächlich die Lehren eines einzelnen verkünden. So kann ein Priester in einem Fischerdorf dafür sorgen, das Aegir für jeden Fang verehrt wird, er aber in einer Schlacht immer noch auf den Beistand Thors und Tyrs zählen kann, wenn sein Handeln ehrenhaft ist. So dass er nach der Schlacht die Toten für das Reich Hels bereitet oder den Helden den Weg nach Walhalla erleichtert.

Heilige Symbole eines Priesters

Jeder nordländische Novize bekommt nach seiner letzten Prüfung, und damit dem erreichen seines ersten Lebensabschnittes als Priester, zwei Dinge mit auf den weiteren Weg. Dies ist zum einen das bei allen Priestern gleiche heilige Symbol. Dies ist das allsehende Auge Odins, ein aus Silber gefertigtes Schmuckstück in Form eines Dreiecks, welches ein offenes Auge einfasst und von heiligen Ornamenten umrahmt wird. Gehalten wird dieses Amulett von einem starken Lederband, welches oftmals um den Hals getragen wird. Zum anderen ist es ein Gegenstand, welcher für jeden Menschen speziell ausgesucht wird und auch nur von diesem benutzt werden kann, da sich bei jedem anderen Menschen die Wirkung gegen diesen richten würde. Etwas, was dem zukünftigen Priester helfen soll, immer dem ihm vorbestimmten Weg zu finden und unbeschadet zu überstehen.

Die Silberflöte der Frya

Sie wird zusammen mit einem kleinen Lederbeutel vergeben. In diesem Beutel ist zu beginn ein kleiner „Wind“ gefangen. Allerdings fasst der Beutel in späteren Jahren und mit mehr Erfahrung des Priesters bis zu drei „Winde“. Durch Öffnen des Beutels ist der Wind entfesselt und kann von dem Priester mit Hilfe der Silberflöte kontrolliert werden. Er kann ihn lenken und seine Stärke vermindern. Mit jeder Erfahrungsstufe des Priesters steigt auch die Stärke des Windes. Bei der 13. Stufe bekommt der Priester einen weiteren „kleinen“ Wind hinzu und das ganze beginnt von vorne. Reicht der Wind zu Anfang nur, um in einem Haus den Staub zu kehren, so schafft er es bald auch ganze Schiffe zu bewegen und somit für immer günstige Fahrt zu sorgen.

Das heilige Horn des Heimdall

Dieses Horn ist ein Signalhorn, welches mit wunderschönen Ornamenten verziert ist. Es ist durch normale Waffen nicht zu zerstören und kann auch nur von seinem Besitzer benutzt werden. Das

Horn verstärkt die Kampfkraft eines jeden, der es hört und hält dunkle Mächte ab. Ein Priester der ersten Stuf erreicht damit einen „Schutz vor Bösem mit 1m Durchmesser“, jede weitere Stufe erhöht den Durchmesser um einen halben Meter. Ab jeder vierten Stufe, verbessern sich die Rettungswürfe und die Kampfkraft, sprich der ETW0 Wert, um jeweils einen Punkt aller dem Priester freundlich gesonnen und im Wirkungsbereich befindlichen Anwesenden.

Die Harfe der Skadi

Wenn ein Priester in Bedrängnis gerät durch wilde Tiere oder minder intelligente Wesen, so kann er mit Hilfe der Harfe der Skadi diese vertreiben. Durch das bloße erklingen der Saiten, funktioniert dies ähnlich wie die Untotenvertreibung mit dem Heiligen Symbol. Allerdings kann die Harfe die Wesen nur vertreiben, nicht zerstören. Dennoch kann die panische Flucht über lange Strecken manchmal auch zum Tode führen. Die Harfe selbst ist wie das Horn des Heimdall durch normale Waffen nicht zu zerstören.
Ab der achten Stufe beherrscht ein Priester auch Lieder auf der Harfe zu spielen, die einen ganzen Bereich von gut zehn Metern für einen längeren Zeitraum vor diesen Wesen schützen kann. Normalerweise reicht dies aus, um eine ganz Nacht in Ruhe zu verbringen.

Die stärkende Axt des Tyr

Diese Axt ist ein wahres Schmuckstück. Ihre Klinge ist aus einem Stahl geschmiedet, der einen leichten rötlichen Schimmer abstrahlt. Die Klinge selber ist über und über mit heiligen Kampfrunen verziert und der Holzgriff der Axt wird mit Lederbändern verstärkt. Aber die Besonderheit der Waffe ist, dass sie im Kampf ihrem Gegner große Furcht einflößt (Zauber Furcht) und ab der vierten Stufe der Priesters eine Waffe „plus eins“ ist. Jede weitere vierte Stufe kommt ein erneuter „plus eins“ Bonus hinzu, bis zu einem Höchstwert von plus vier.

Die Totenmaske der Hel

Die Totenmaske soll das Aussehen Hels widerspiegeln. Die eine Seite ist lebend und die andere bereits tot. Und so besteht diese Maske aus Silber und ist dem Gesicht des Trägers angepasst. Sie verdeckt allerdings nur die eine Hälfte des Gesichtes, so dass man den Eindruck bekommt, als sei diese verdeckte Hälfte bereits abgestorben. Mit dieser Maske ist es einem Priester möglich, untote Wesen um bis zu zwei Stufen besser als die eigentliche Grundstufe des Priesters zu vertreiben. Des Weiteren ist es ihm ab der achten Stufe möglich, beliebig oft ein untotes Wesen mit bis zu zwei TW zu erwecken und zu kontrollieren. Für jede weitere vierte Stufe kommt ein erneutes Wesen hinzu, bis zu einer Summe von maximal vier Wesen.
Der Helkult außerhalb der Nordlande benutzt ebenfalls diese Art von Masken um sich so von anderen Kulten abzuheben und die uneingeschränkte Zuneigung zu ihrer Göttin darzustellen. So ist es diesen Priestern nicht gestattet diese Maske jemals abzulegen. Allerdings haben diese Masken keinerlei Wirkung auf untote Wesen oder besitzen sonstige Fähigkeiten.

Die Götter

Die zahlreichen Götter der Nordlande sind Aegir, Balder, Bragi, Forseti, Frigg, Frya, Heimdall, Hel, Idun, Loki, Njørd, Odin, Skadi, Sif, Thor und Tyr. Sie werden im Kapitel Götter ausführlich beschrieben.

Göttliche Boten und Diener

Wallküren

Zehn schöne junge Frauen, die als Botinnen Odins die Schlachtfelder aufsuchen. Sie wählen dort die tapfersten gefallenen Helden aus und bringen diese nach Walhalla. Wenn sie im Auftrag Fryas und Odins ausreiten, erzeugen ihre Rüstungen das als Nordlicht bekannte flackernde Licht. Die Wallküren besitzen allerdings auch die Macht, einen ehrenhaft gefallenen Krieger noch einmal das Leben zu geben, um ihm so noch größere Kämpfe bestreiten zu lassen.
Ihre Namen lauten wie folgt: Brynhild, die Kämpferin im Panzerkleid, Grimhild, die verlarvte Kämpferin, Gudrun, die der Kampfrunen kundige, Signy, Tochter des Sieges, Sigrun, die der Siegesrunen kundige, Sigrlinn, sieghafte Schlange, Swanwit Schwanenweiß, Swanhild, Kämpferin im Schwanenkleid, Swawa und Kara.

Nornen

Die Nornen sind drei Frauen, die am Hofe Walhalla leben und sind lediglich niedere Göttinnen, aber sie besitzen die Macht, das Schicksal der Neugeborenen bestimmen zu können. Ihre Namen sind Urd, welche die Vergangenheit verkörpert, Verdandi welche die Gegenwart darstellt und Skuld, die die Zukunft verkörpert. Sobald sie über das Schicksal einer Person entschieden haben, kann keine Kraft im Universum ihre Entscheidung verändern, so heißt es.Selbstverständlich können die Nornen alle Dinge in der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft sehen, aber sie setzen diese Macht nur in ausweglosen Situationen ein und auch nur wenn sie dabei einen entsprechenden Gegenwert erhalten.
Nornen besitzen die Macht sich in jede Tiergestalt zu verwandeln, die sie wünschen, und so behandeln die Menschen die Tiere in der näheren Umgebung eines geborenen Kindes immer mit größtem Respekt oder bieten ihnen sogar Geschenke dar, nur um die Zukunft des Kindes positiv zu beeinflussen.

Die Weltanschauung und ihre heiligen Stätten

Der Weltenbaum Yggdrasil

Yggdrasil ist der so genannte Lebensbaum, eine riesige Esche, die alle Welten zusammenhält. Als Versinnbildlichung der Welt, in der die Menschen leben. Oben in der Krone des Baumes befindet sich Asgard, das Reich der Götter. Im Blattwerk und am Baumstamm ist Midgard, die Erde der Menschen und in den Wurzeln des Baumes ist Niflheim, das Reich der Unterwelt.
Der Baum wird ständig von der bösen Schlange Nidhogg bedroht, welche sich um den Baum schlingen kann und ihn so töten und damit das Ragnarøk herbeigerufen wird. Sie versinnbildlicht das allgemeine Böse.

Asgard

Asgard ist das Reich der Götter und in diesem Reich steht Walhalla, die große Halle der nordischen Götter. Hierhin bringen die Wallküren die Mutigsten der gefallenen Krieger. Diese warten dort auf die bevorstehende letzte Schlacht, dem Ragnarøk.

Midgard

Als Midgard bezeichnen die Menschen in den Nordlanden ihre Welt auf der sie leben. Midgard ist das, was aus dem Körper Ymirs geschaffen wurde. Als Midgard wird allerdings nicht nur die Region des Nordlands bezeichnet, sondern die gesamte Welt mit allem, was auf ihr lebt. Diese Welt ist mit Asgard durch die Regenbogenbrücke verbunden, welche in Gol die Erde berühren soll und von Heimdall und dem Fenriswolf bewacht wird.

Jotunheimen

Jotunheimen ist das Reich der Frostriesen und liegt weit oben im Norden in den Bereichen des ewigen Eises. Hier ist Thrym der Herrscher und Fürst der Frostriesen, er besitzt große Macht und einen ebenso großen Zorn auf die Götter. Thrym wartet nur auf den Anfang des Ragnarøk und wird, wenn es soweit ist, in der vordersten Schlachtreihe stehen.
In Jotunheimen leben allerdings nicht nur Riesen, sondern auch einige Arten von Tieren, welche es sehr wohl verstehen, mit dem rauen Klima zurechtkommen. Dennoch ist wenig über diese kalte Region bekannt, ist es doch fast unmöglich, sie mit dem Boot zu bereisen, noch schafft man es zu Fuß.

Nifilheim und Helheim

Niflheim ist die Unterwelt, das Reich unter den Wurzeln des Lebensbaumes Yggdrasil und Helheim ist das Totenreich Hels, welches in Nifilheim liegt. Kein normal Sterblicher kann Helheim betreten und wieder verlassen. Es wird von einer mächtigen Dornenhecke umschlossen, welche sich rund um die Wurzeln Yggdrasils zieht. Diese Hecke wiederum wird bewacht von dem großen Wolf Gram und der untoten Riesin Modgud. Nur unter blutigem Tribut oder Beistand anderer Götter gewähren sie Zugang zu der Hecke. Hel selbst herrscht in ihrem Saal Eljudnir über diejenigen, die an Krankheit, Alter oder durch eine Hinrichtung gestorben sind.

Niddavellir

Niddavellir ist das Reich der kleinen Zwerge und liegt ebenfalls in Nifilheim. Die Zwerge leben in großen Höhlen und Minen. Sie sind insbesondere im Umgang mit Metall hervorragende Handwerker und sie sind für ihre unersättliche Gier bekannt. Viele Magische Artefakte sind durch ihre Hände entstanden. Dennoch wagen sie sich so gut wie nie an die Oberwelt, so dass sie bei den Menschen nur in Form von Legenden existieren. Ob diese Zwerge und die Ethlinge gemeinschaftliche Verbindungen haben ist auch weiterhin fraglich.

Gol

Was den Göttern Walhalla, ist den Menschen Gol. Wobei man bei Gol eigentlich nicht wirklich von einer richtigen Stadt sprechen kann, vielmehr von einer Ansiedlung von gut einem dutzend Holzhäusern. Diese befindet sich fernab der nächsten menschlichen Siedlungen und liegt in der genauen Mitte der Nordlande zwischen dem Meer der Tränen und dem Nordmeer.
Gol selbst ist inmitten eines großen Sumpfgebietes erbaut worden und kann in den frostfreien Tagen nur über den „Alten Weg“ erreicht werden. Der Weg ist gut eine Woche Fußmarsch lang und mündet auf die alte Ost-West Straße, welche aus Zeiten weit vor dem großen Einschlag und somit der Zeitenrechnung stammt. Aus diesem Grund ist auch nicht mehr all zu viel von ihr zu sehen. Nur ab und an finden sich alte zerfallene Hütten am Wegesrand. Wo diese Straße beginnt und wo sie endet ist bis in die heutigen Tage in Vergessenheit geraten, so dass sie irgendwann im Grün des

Waldes verschwindet. Der „Alte Weg“ selbst hingegen ist im Grunde die einzige richtig befestigte Straße in den Nordlanden, wird er doch regelmäßig von den Anwärtern auf das Priesteramt gehegt und gepflegt. Denn nur wer die harte Prüfung der Selbstzweifel und Unwillen der Natur trotzen kann, wer seinen Pflichten nachkommt und den „Alten Weg“ von Unkraut befreit, ihn in Stand hält und dies über einen langen Zeitraum, der ist bereit den Göttern von ganzem Herzen zu dienen.
Wenn man nun also diesen „Alten Weg“ von Süden her kommt, läuft man direkt auf den Palisadenwall zu, welcher Gol umgibt. Dieser Wall schützt die Häuser vor nächtlichen unerwünschten Besuchern aus der Umgebung und erstreckt sich auf einer Fläche von gut sechshundert Quadratmetern. Etwas außerhalb dieses Walles liegen ein paar Getreidefelder und Wiesen für das Vieh. Innerhalb des Palisadenwalles stehen die Langhäuser und eine Stavkjirke. Alle Häuser sind aus Sandstein und hellem Holz erbaut und mit Reet gedeckt, selbst die Stavkjirke, das größte irdische Heiligtum der Nordländer, ist ausschließlich aus Holz errichtet. Die Wege zwischen den Häusern sind mit feinen Kiessteinen bedeckt und überall wachsen kleine Sträucher und Büsche, sowie ab und an auch mal ein Bäumchen. Die Langhäuser selbst bieten den gut zweihundert Priestern und vierzig Novizen eine Schlafstätte, Arbeits- und Lager- sowie auch Ruhe- und Gebetsraum, und Platz für eine große Bibliothek, welche in den nördlichen Regionen der bekannten Welt wohl ihresgleichen sucht. Und jeder, der bereits einmal in Gol war weiß, welche Kraft und Macht dieser Ort ausstrahlt. Sprechen doch die Legenden davon, dass die Regenbogenbrücke nach Asgard und den Göttern an dieser Stelle Midgard berührt und dies der Punkt auf der Welt ist, welcher den Göttern am nächsten ist.
In Gol werden alle der nordischen Götter verehrt, wobei Odin dem Fürsten der Götter auch hier eine führende Rolle zukommt und viele der hier lebenden Priester ihn als ihren leitenden Gott verehren. Dennoch bekommen hier alle Kinder, welche die Gabe haben, zwischen den Göttern und den Menschen zu vermitteln, ihre Unterweisungen in den einzelnen Aufgabengebieten eines Priesters. Von hier aus werden sie nach ihrer Studienzeit ins Land und die Dörfer entsandt, wo sie im Namen der Götter den Menschen helfen und den Dorfältesten mit Rat und Tat zur Seite stehen. Die in Gol selbst lebenden Priester sind, wenn man es so will, die einzige richtige von allen Menschen anerkannte Führung der Nordlande. Sie sind die Wahrer der alten Traditionen und die Hüter der großen Bibliothek. Sie sorgen dafür, dass alles seinen gerechten Gang nimmt.

Sora Moria – Trollheimen

„In weiter Ferne, über den dicht bewaldeten Hügeln, funkelte etwas, das wie ein Stern aussah. Es zitterte und schimmerte mit einem seltsamen Leuchten, manchmal weiß, dann golden, danach blau oder grün. Die alten Trolle nickten einander zu, denn sie wussten, sie würden den Weg finde.
Und dann lag das Trollschloss vor ihnen. Die Augen der kleinen Trolle wurden größer und größer. Sie hatten nicht geahnt, dass es so etwas Schönes überhaupt gab. Oh, wie herrlich, wie wundervoll! Stell dir nur vor, ein ganzes Schloss aus Gold. Es glänzte und spiegelte sich im tiefen, ruhigen Wasser, umgeben von umher schwimmenden und auf und ab tauchenden Silberstücken...“
So lautet ein Teil der Geschichte um das Trollschloss Sora Moria, tief im Norden der Nordlande. Aber es ist wohl doch mehr eine sagenumwobene Erzählung als ein wirkliches großes Schloss der Trolle. Ist es für die meisten unter uns doch unvorstellbar, dass es ein ganzes Schloss aus Gold und Silber geben soll. Ob es wirklich existiert und wo es genau liegt und zu welchem Zeck es die Trolle benutzen, das wissen wohl nur sehr wenige Menschen auf dieser Welt. Denn mit dem bloßen Auge ist es nicht zu sehen und nur ein nordländischer Troll oder eine reine menschliche Seele, so sagt man, kann es erblicken. Und wer es betritt wird es mit hunderten von Trollen zu tun bekommen, so dass selbst eine Suche nach diesem Ort zwecklos erscheint.
Und dennoch, man kann es manchmal spüren, wenn der Frühherbst einsetzt und die Mittsommersonne verschwunden ist, die Welt langsam wieder beginnt sich zu verfärben und die

Dunkelheit an Kraft gewinnt. Dass etwas Dunkles sich bewegt und eine große Schar nach Norden zieht um sich zu sammeln. Denn, so lautet ein weiterer Teil der Erzählung.
„…Über die hohen langen Hügel rundherum kam die lange Prozession der merkwürdigsten Gestalten dahergestapft. Einige von ihnen waren so alt, dass Moos und kleine Büsche auf ihnen wuchsen. Sie knarrten und ächzten und röchelten, und sie keuchten und schnauften. Und sie alle wollten ins Schloss, hinein in diese goldene Pracht, hinein ins Schloss Sora Moria, das dort vor sich hin schimmerte und von Musik widerhallte."

Die Nordlande und ihr Aussehen

Aus der Sicht eines großen Vogels oder gar Drachen, welcher sehr hoch über den Nordlanden fliegen könnte, sähe die Welt wie eine Landzunge aus, welche sich aus dem ewigen Eis hoch oben im Norden bis weit in den Süden schiebt. Es durchtrennt dabei das Meer der Tränen im Osten und das Nordmeer im Westen. Die Küsten dieser Landzunge sind zumeist mit steilen Felsklippen überzogen, welche von der Wasseroberfläche bis zur Plateauspitze nicht selten bis zu 500 oder 600 Schritt messen. Überall finden sich kleine Felsen oder gar Inseln, die so genannten Schären, die dem Festland vorgelagert sind. Was das Befahren der Küstennähe mit dem Boot für unerfahrene Kapitäne wohl zu einem Tanz mit dem Meeresgott Njørd werden lässt. An der dem Meer der Tränen zugewandten Landseite nehmen die Steilklippen immer mehr an Höhe ab und vermehrt tun sich kleine Sandstrände, nicht mehr als wenige Meter lang, auf. An diesen Stränden befinden sich zumeist auch kleine Fischerdörfer mit Bootsanlegern für die Fischerboote und die Langschiffe. Diese Ansiedlungen bieten oftmals nur wenigen hundert Menschen Platz, so dass sie sehr überschaubar wie kleine Perlen entlang der Küste aufgereiht da liegen. Landeinwärts erstrecken sich weite große Nadel- oder auch Mischholzwälder, welche nur durch sehr wenige Gebirgszüge unterbrochen werden. Sie bieten Platz für eine Vielzahl von Waldbewohnern, angefangen vom normalen Wild bis hin zum zur Legende vergessenen Waldtroll und zu Nymphen.
Die Westseite der Landzunge und somit die dem Nordmeer zugewandte Seite, bietet dem Betrachter ein ganz anderes Bild. Hier herrschen die kahlen und steilen Felsen vor. Oftmals erstrecken sich auch Wasserarme, die so genannten Fjorde, bis zu einigen Meilen landeinwärts, was das Wandern an der Küstenseite zu einem Marsch über Monate werden lassen würde. Auch landeinwärts ändert sich das Bild nicht. Große Berge und Gletscher durchziehen das Land und nur in den Tälern oder an den Fjorden wachsen kleine Wälder. Ansonsten besteht die Vegetation nur aus winzigen Birkenbüschen und Gräsern. Aber auch hier gibt es eine Vielzahl von Lebewesen und gefährlichen Bestien.
Wie sich die Landschaft vor dem Auge des Betrachters von Ost nach West, von einem satten Grün in ein kahles Grau-Grün verändert, so verändert sie sich auch von Süd nach Nord. Während im Süden das Grün und die hohen Berge vorherrschen und sich sogar einige Täler zum Ackerbau eignen, so verändert sie sich nach Norden immer mehr in eine kahler werdende Tundra mit ausgedehnten Sumpfgebieten und schließlich beginnt hoch droben die Grenze zum ewigen Eis und Schnee.
Hauptsächlich leben die Menschen in dieser Region an der Küste oder den Fjorden. Einige versuchen auch in den Tälern dem kargen Boden ein wenig Getreide abzuverlangen oder sie lassen ihre Schafe, Ziegen und Rinder auf den steilen Hängen der Berge weiden. Die Ansiedlungen der Menschen selbst tragen zumeist immer das gleiche Bild. Es gibt Langhäuser, die man am einfachsten damit beschreibt, indem man sich ein Drachenboot auf den Kopf gelegt vorstellt, nur dass die Dächer vornehmlich mit Reet oder Weiden gedeckt sind und bis kurz auf den Boden reichen. Die Wände bestehen oftmals aus Holz, aber auch Stein ist gebräuchlich. Selbst die Scheunen und möglichen Stallungen sind in dieser Bauform errichtet. Einzig das Haus des Priesters

und des Schmiedes weisen eine etwas andere Form auf. Vor allem sind sie viel kleiner und gerade das Haus des Dorfpriesters ist zumeist mit Futharkrunen geschmückt. Die Gehöfte im Landesinneren sind zu alledem noch häufig von einem Palisadenwall umgeben, um die Bewohner gerade in den Winternächten vor den hungrigen Tieren der Umgebung zu schützen.

Die Gesellschaft und ihre Strukturen

In den Nordlanden gibt es keine beherrschende Gewalt wie durch einen König oder ähnliches. Jedes Dorf oder jede Ansiedlung besitzt einen Dorfältesten (Oheim) oder in den Küstendörfern einen Bootsvorsteher, und zumeist einen Priester. Unter sich sind die Nordländer ein sehr friedfertiges Volk, welches lieber ein Fest mehr feiert, als eines auszulassen und Meinungsverschiedenheiten werden lieber mit einer kräftigen Prügelei besprochen.
Nach außen hin erscheint jedoch ein ganz anderes Bild. Dies mag allerdings daran liegen, dass die nordische Sprache eine recht grobe Sprache ist und das Aussehen der Nordleute ihr übriges tut. Nun und zu allem Überfluss treten sie in den großen Städten entlang dem Meer der Tränen niemals alleine auf, sondern eher in voller Drachenbootsstärke. So mag ihr Ruf schlechter sein als es nötig wäre. Dennoch ein solches Land würde ohne Führung auseinander fallen und ein Handel und Austausch von Informationen wäre unmöglich. Wenn es nicht die Priesterschaft der nordischen Götter gäbe. Die Priester sind es, welche als einzige eine einheitliche Führung in diesem Land sicherstellen. Und nur sie dürfen die heiligen Rituale ausführen, sie sind es, die das Recht im Namen Forsetis sprechen und dafür sorgen, dass alles seinen geregelten Gang nimmt. Ihr Wort ist bei allen Nordmännern Gesetz und sich diesem zu widersetzen wäre Gotteslästerung. Sind sie es doch, die durch ihr Handeln oder ihre Berufung den Göttern näher stehen als sonst jemand sterblicher.

Die Schrift und ihre Runen

Die in den Nordlanden vorherrschende Runenschrift spielt insbesondere in kultischen Ritualen eine wichtige Rolle. Runen wird ein göttlicher Ursprung zugeschrieben. Sie stellen den Kontakt zu der Welt der Götter her. Darüber hinaus fungieren sie als Mittel der Kommunikation. Aus diesem Grund können auch vornehmlich nur die Priester und wenige Dorfälteste schreiben und lesen.
Aus den ursprünglich 24 Zeichen entwickelte sich in den letzten Jahren ein auf 16 Zeichen basierendes Schriftsystem, Futhark genannt. Die vertikale Ausrichtung der Zeichen, steht im Zusammenhang mit dem Material der verwendeten Unterlage (Holz, Stein und Knochen).
Die Ähnlichkeit der Runen mit den Schriftzeichen der Ethlinge ist unverkennbar, allerdings ist dies auch schon die einzige Gemeinsamkeit der beiden Sprachen. Denn das geschriebene, wie auch das gesprochene Wort haben keinerlei Ähnlichkeit mit dem Ethlingischen.

Die Schifffahrt

Der bekannteste Schiffstyp ist das so genannte Gogstad - Schiff, ein typisches Lang- oder auch Drachenboot, welches für allerlei Zwecke eingesetzt werden kann. Darüber hinaus, gibt es je nach Funktion und Routen, eine Vielfalt unterschiedlicher Bautypen. Sie alle sind Produkte einer hoch entwickelten Konstruktionstechnik, deren Perfektion und Schönheit durchaus faszinieren. Da die Messgeräte für eine astronomische Navigation reichlich schlecht entwickelt sind, gelingen nur sehr wage Kurs- und Standortbestimmungen. Daher erscheint die Treffsicherheit, mit der die Nordmänner ihre Ziele erreichen, umso erstaunlicher und umso mehr ist es ein Zeichen, dass ihre Götter stets bei ihnen sind.

Die Waffen der Nordleute

Die Ausrüstung obliegt jedem einzelnen Krieger selbst. Die Art der Bewaffnung ist vom sozialen Stand abhängig. Das Schwert als Herrschaftssymbol, bleibt grundsätzlich Kapitänen, Adel und wohlhabenden Männern vorbehalten. In der Sage gibt es ferner Schwerter mit magischen Kräften und göttlichen Runen.
Hauptwaffe der Nordmänner ist die Axt. Ob als große, schwere Streitaxt, oder in der kleineren Variante als Handaxt. Zur Verteidigung von Grund und Boden, werden so genannte Krähenfüße eingesetzt. Diese spitzen Eisenteile kommen Fußangeln gleich, da sie die Hufe der Pferde durchdringen und diese so lahm legen können.

Die Berserker

Als Berserker bezeichnet man die Krieger, welche sich als Bären verkleiden und unter lautem Gebrüll in die Schlacht ziehen. Als unerschrockene und offenbar völlig schmerzunempfindliche Kämpfer, können sie im Kampfrausch auch Mitglieder der eigenen Gruppe angreifen. Allerdings gibt es diesen Kampfesrausch nicht bei allen Menschen. Vielmehr ist es eine göttliche Gabe Odins, die nur auserwählten Kämpfern zuteil wird und nur mit dem gesprochenen Segen durch einen Priester übertragen werden kann.

Die Freizeit

Äußerster Beliebtheit erfreut sich das auf einer Gras- oder Eisunterlage gespielte Ballspiel Knattleikr. Zwei Teams, mit je zwei Spielern treten gegeneinander an. Der harte Ball wird mit einer Keule geschlagen, wobei der Gegner diesen fangen und mit seiner Hand werfen muss. Körperkontakt ist erlaubt und ein Spiel dauerte in der Regel den ganzen Tag.
Außerdem vergnügt man sich in den Nordlanden mit dem Brettspiel Hnefnatafl. Wörtlich bedeutet „Hnefnatafl“ – Königstafel, was sich auf die Spielfigur des Königs bezieht, die vom Gegner umzingelt werden muss. Dieses Spiel wird hauptsächlich in den harten Wintermonaten in den Langhäusern gespielt und ist oftmals Grund für Wetten und anschließende Feiern.

Grabstätten und Totenkult

Es gibt mehrere Arten der Totenbestattung in den Nordlanden. Die wohl gebräuchlichste ist die Verbrennung auf einem Holzlager. Da es in diesen Regionen sehr schwer ist Gräber auszuheben, kommt diese Art der Bestattung hauptsächlich auch bei den normalen Menschen vor. Wobei man ohnehin davon ausgeht, dass ausschließlich die Seele zu den Göttern wandert und der Körper auf der Erde bleibt. Allerdings werden den Toten immer auch Waffen, Kleidung, Schmuck und zum Teil Lebensmittel mit gegeben, da die Seele diese Dinge alle benötigt, um wohlbehalten im Reich der Götter anzukommen.
Eine weitere Form der Bestattung ist das Verbrennen mit dem Schiff und die Übergabe des Körpers in das Reich Njørds. Allerdings wird dies vornehmlich bei Kapitänen oder Dorfvorstehern an Küstensiedlungen praktiziert, da ein Schiff ein sehr kostbares Gut ist.
Die dritte Form der Bestattung der Toten ist das so genannte Hügelgrab. Hierzu werden mehrere große Felsen im Viereck als Grabraum aufgestellt und das Ganze mit einem riesigen Felsen oben auf abgeschlossen. Des Weiteren werden die Seiten dann mit Sand angeschüttet, so dass ein neuer künstlicher Hügel entsteht. Da diese Form allerdings die aufwendigste ist, wird sie ausschließlich nur bei großen Kämpfern oder Priestern angewandt. Das wohl bekanntest dieser Hügelgräber ist das von Alvik Sjøvind, es liegt unweit von Gol in einem kleinen Wäldchen und man sagt, dass Odin

selbst seinen Segen auf diesem Grab liegen hat.

Das Ende der Welt – Ragnarøk

Zeitpunkt des Weltuntergangs, auch Gottesdämmerung genannt und zugleich aber auch der Beginn einer neuen Welt. In der letzten Schlacht kämpfen die Götter und die Helden aus Walhalla gegen das Böse und seine Diener. Nach dem Untergang der alten Welt wird eine neue Welt entstehen, in der die Menschen und Gottheiten friedlich miteinander leben, wieder mit der Vorahnung des kommenden Untergangs.

Anhang zu den Nordlanden - Die Farørøya
Die namenlosen Inseln

Die Farørøya sind eine kleine Inselgruppe südöstliche der Nordlande im Nordmeer gelegen. Ein Drachenboot benötigt bei normalem Wetter, etwa zwei bis drei Wochen, um die Inseln zu erreichen. Lange Zeit waren diese Inseln in Vergessenheit geraten und kein Mensch setzte einen Fuß auf diesen Flecken Erde. Bis einige Nordmänner dorthin umsiedelten und die Inselgruppe wieder bewohnt wurde.
Die gesamte Inselgruppe ist von steilen Klippen und großen Hügeln bis Bergen umgeben, so dass es nur vereinzelt möglich ist, mit dem Boot anzulanden. Den einzigen richtigen Hafen der Inselgruppe besitzt Svalsvik, ein kleines Fischerdorf mit einer befestigten Hafenmole aus angeworfenen Steinen und natürlichen Felsen. In diesem Hafen ankern die gut ein duzend Fischerboot und Langschiffe des Ortes.
Der südliche Teil der Hauptinsel ist meist eben und nur von langen Hügeln durchzogen, so dass es vereinzelte Wälder und Haine gibt. In der Umgebung von Bjørkelund, der zweiten kleinen Ansiedlung der Insel, ist auch ein wenig Ackerbau und Viehzucht möglich so dass der Fischfang aus Svalsvik, der Ackerbau, sowie der Fang von Vögeln ausreicht, um die Insel mit Lebensmittel reichlich zu versorgen.
Der nördliche Teil der Hauptinsel ist von Steilhängen umsäumt, die von 150 bis 300 Schritt messen und an denen es aufgrund der starken Winde kaum möglich ist zu klettern, so dass ein Zugang nur vom Inland her möglich ist. Und selbst dort gibt es nur eine Stelle hinter dem Fluss „Vatten“, die diese Möglichkeit bietet. Über den Fluss wurde extra eine kleine steinerne Brücke errichtet, welche auf die andere Seite des schmalen Pfades führt, welcher sodann gute 120 Schritte hinauf in den Steilhang geht. Hinter diesen Felshängen ergießt sich eine große Stein- und Geröllwüste, auf der es kaum Vegetation gibt.
Die einzigen Wege der Inselgruppe sind mehr oder minder ausgetretene Pfade von dem südliche liegenden alten Leuchtfeuer Fyr hinauf nach Svalsvik. Von dort aus nach Bjørkelund und hinauf zum Fluss „Vatten“. Auf dem nördlichen Teil der Insel schlängelt sich ein Pfad zwischen den Fels und Geröllfeldern nordöstlich in Richtung der zweitgrößten Insel, welche von einem kleinen Sund von der Hauptinsel getrennt liegt. Über diesen Sund wurde eine Hängebrücke aus Holz und Tauen gespannt, welche gut 600 Schritte lang und bei stärkerem Wind nicht zu benutzen ist.
Besonderheiten: Die Inselgruppe ist überseht von Feldern der „Fehlwirkenden Magie“, so dass Zaubern auf der gesamten Insel zu einem großen Risiko werden kann. Da diese Felder weder durch natürliche noch durch magische Wege zu erkennen sind, besteht bei jedem angewendeten Zauber eine 50% Chance einen anderen Spruch aus dem gleichen Zaubergrad herauf zu beschwören. Und dies, ohne dass der Zaubernde diesen gelernt haben oder ihn jemals gesehen haben muss.

Svalsvik

Ein Fischerdorf mit gut 350 Einwohnern liegt auf der mittleren Ostseite der Hauptinsel und besteht aus mehreren nordischen Langhäusern, einer Schmiede, einem Hafen mit Fischerbooten und Langbooten, sowie einem kleinen Gasthaus „Der kleine Tölpel“, auf dessen Wappen ein Basttölpel zu sehen ist. Augenscheinlich dem am meisten vorkommenden Vogel auf dieser Inselgruppe.
Die Einwohner sind vornehmlich dem nordischen Schlag zuzuordnen, aber ab und an finden sich auch südländische Menschen hier. Da dieser Ort, bzw. die ganze Inselgruppe nur von Menschen besiedelt wird, welche in ihrer alten Heimat ihr Hab und Gut verloren haben oder die aus anderen Gründen ihre Heimat verlassen mussten, ist es nicht verwunderlich, dass sie Fremden gegenüber sehr wortkarg und abweisend sind.

Bjørkelund

Ein Dorf mit gut 200 bis 250 Einwohnern, welches westlich von einem kleinen Wäldchen liegt. Vor dem Holzpalisadenring, welcher um das Dorf verläuft, liegen einige Felder. Auf diesen wird im Frühjahr Getreide und die Kartoffel angebaut. Aus denen u. a. auch die starken Schnäpse gebrannt werden, welche man im Wirtshaus „Zum kahlen Baum“ oder in „Der kleine Tölpel“ in Svalsvik bekommt.
Auch in Bjørkelund sind die meisten Häuser in nordischer Machart und es gibt auch hier einen Schmied, die bereits erwähnte Kneipe, sowie mehrer Speicherhäuser für die Ernte.
Die Menschen in diesem Dorf unterscheiden sich nicht viel von denen in Svalsvik und sind Fremden gegenüber eher noch verschlossener.

Fyr

Ist ein kleines Leuchtfeuer, welches hoch oben auf den Klippen der Südspitze der Hauptinsel liegt. Dieses Leuchtfeuer wird in der Hauptsaison des Fischfanges von den Kindern aus Svalsvik betrieben, um den Fischern in der Nacht den Weg zurück nach Svalsvik zu weisen.
Aus diesem Grunde gibt es auch etwas unterhalb des Fyr eine kleine Steinhütte mit drei Schlafplätzen und einer Feuer- und Kochmöglichkeit, sowie Lebensmittelvorräte für einen kleinen Aufenthalt.
Der Weg von Svalsvik bis Fyr, dauert gut einen ganzen Tag und führt durch kleine Wälder und über hügelige Wiesen. Die Landschaft ist durchzogen von großen Felsbrocken und Steinhaufen. An einigen Stellen finden sich auch kleine Teiche aus denen Wasser empor spritzt (Geysire).

Die nördliche Insel

Die nördliche Insel ist von der Hauptinsel durch einen kleinen Sund getrennt und kann entweder durch die Luft oder durch die Seilbahn betreten werden. Die Vegetation ähnelt sehr der der Hauptinsel, nur dass es auf ihr keinerlei Bäume mehr gibt. Zwar kunden Baumstümpfe von einem einst großen Wald, jedoch ist dieser vor Jahren nieder gerodet worden, so dass sich eine große Hügellandschaft über die gesamte Ebene ergießt.
Eine alte Festung aus Stein, die einem kleinen Heer von gut 500 Mann Schutz und Wohnstätte bietet könnte, zeugt noch von den aus jüngster Vergangenheit stammenden Besitzern. Denn dies war der Herrschaftssitz von Hagar, der dunklen Hexe und ihrem Gefolge, welche durch die „Erwählten“ vernichtet wurde.
Heute wird die Festung von ein paar Priestern, der Nordlande bewohnt. Sie versuchen die letzten Reste von Hagars Besitztümern zu sichten und die Festung wieder aufzubauen, um so ein Auge auf die gar merkwürdige Inselgruppe so weit draußen im Meer zu haben.

Die südliche kleine Insel und Lysefyr

Lysefyr ist ein alter Leuchtturm auf der südlichen kleinen Insel, welche ebenfall von Steilhängen umgeben ist und nur an einer Stelle der Nordseite eine Möglichkeit bietet die Insel zu betreten. Nun und genau dort steht der vor Jahrhunderten erbaute Leuchtturm. Allerdings wird er nicht mehr betrieben, sondern nur von dem alten Jan Iversens bewohnt. Dieser ist vor Jahren hierher gezogen, weil er seine Familie bei einer Schiffsfahrt verloren hat und nun in der Stille und Andacht leben möchte. Er nutzt den alten Turm, um dort zu wohnen, und sorgt mit ein wenig Fischfang und einem kleinen Garten neben dem Turm für seinen Lebensunterhalt. Jan ist Fremden gegenüber nicht so verschlossen wie die übrigen Bewohner der Insel und kann das ein oder andere von der Insel und ihren Gefahren erzählen.
Besonderheiten: Der Turm wurde ursprünglich dazu gebaut, den kleinen schmalen Strand unterhalb des Turms kenntlich zu machen. Denn dieser diente als Anlegestelle für die Boote der Magiekundler aus dem Süden, welche auch den Turm hinter den südlichen Grabhügeln errichtet haben.
Früher lebten hier gut ein Dutzend Söldner um das Leuchtfeuer zu betreiben und dafür zu sorgen, dass Fremde die Insel nicht ohne weiteres betreten konnten. Aus diesem Grunde findet man auch heute noch die ein oder andere Kleinigkeit aus dieser Zeit, wie z.B. dass die Haupttür des Turmes mit einem Schutzzauber belegt ist, welcher die Tür gegen normale Angriffe schützt.

Grabhügel

Die Gräber in dieser Gegend stammen noch aus einer Zeit, die weit vor der bekannten Zeitrechnung liegt, und waren bereits hier als Magiekundler die Insel betraten. Sie stammen von gefallenen Kriegern und sind willkürlich angeordnet.
Einen direkten Weg durch die Gräberhügel gibt es nicht. Die ganze Ebene ist von halb Meter hohem Gras überwachsen, so dass ein Vorankommen nicht sonderlich schwer ist.

Gammeltårn

Dies ist ein eingestürzter Turm aus vergangener Zeit. Er liegt gut einen halben Tag Fußmarsch entfernt von Lysefyr und wurde als Studienort für die Magiekundler benutzt und diente als Schlaf-, Wohn- und Studienstätte. Hierher kamen Magier und Schriftgelehrte aus dem Süden, lange vor dem Beginn der Zeitrechnung.
Unweit des Turmes befindet sich eine Erdhöhle, welche als Hort eines Goldenen Drachenpärchens diente. Der Eingang dieser Höhle liegt auf halber Höhe der Klippen zur Seeseite und ist nur durch Klettern oder Fliegen zu erreichen. Diese Höhle ist mit einem Tunnelgang mit dem Turm verbunden. Die Drachen waren „gute“ Drachen. Sie nutzten die große Hauptinsel für ihre Beutezüge auf der Nahrungssuche. Ihre Nahrung bestand hauptsächlich aus Kühen, Schafen und Ponys, welche die Menschen auf der Insel aussetzten. Als Gegenleistung lehrten die Drachen den Menschen einiges über die Magie der Natur und der Geschichte der Welt. Doch als die „Fehlwirkenden Magie“ über die Insel zog, wurden auch die Drachen von ihr ergriffen und bei jedem Kontakt mit den Feldern der „Fehlwirkenden Magie“ starb ein Teil mehr von ihnen, bis sie endgültig tot waren.
Die Magier versuchten noch einige Jahre weiter, etwas über diese „Fehlwirkende Magie“ heraus zu bekommen, doch ohne Erfolg. Und als eines Tages der Turm in einem Unwetter von einem Blitz getroffen wurde und in sich zusammenfiel, verließen auch die Menschen wieder die Inselgruppe. Heute künden nur noch die Ruinen und einige verfaulende Einrichtungsgegenstände von dem damaligen Studienort.

Okwan

Vorwort

Dies ist mein Vermächtnis an die da kommen werden nach mir. Es war im Jahre 732 des Gottes Bastra als mein Ahn Farin Garronthas das „Große Buch der Okwan“ schrieb und dieses Meisterwerk in den tiefen Kellern der Bastratempel verschlossen wurde, weil es als ketzerisch und aufrührerisch gebrandmarkt wurde.
Es war aber nun zu einer späteren Zeit, als da sich um den Imperator verdient gemachte Personen uns allen in Okwan die Augen öffneten. Unter Führung eines Ethlings, mit Hilfe der Großen Druidin Elthara und dem Großmeister des Bundes von Scharon Kalvin Quadrin, wurden die bösen Wurzeln des Gottes Bastra aufgedeckt und die Schuld dem Ethling eingelöst das der Imperator die Sklavenhaltung in Okwan abschaffen müsste.
Somit schreiben wir das Jahr 0 nach Bastras Fall (n.B.F.). Eine neue Zeitrechnung in Okwan hat eingesetzt und mir als Schreiber wird die Aufgabe zu Teil über mein Heimatland zu berichten.
Lucus Garronthas

Die Geschichte Okwans

Die Ebenen des heutigen Okwans waren vor knapp 1000 Jahren die Heimat von Barbarenvölkern und Wilden, die sich mehr schlecht als recht den Angriffen von Tieren, Elfen und anderen Monstern widersetzten.
Eines Tages erschien dann ein Dämon der mit seinen Helfern die Stämme und Völker blendete und sich zu einem Gott erhob. Mit Hilfe seiner stetig wachsenden Mächte sicherte er sich und seinen Anhängern die Vorherrschaft in Okwan und führte das Land zu einem der größten Menschenreiche, die unsere Welt bis heute kennt. Die Wege und die Geschichten dieser Entstehung will ich nun nicht nennen, sie werden an anderer Stelle folgen. Nur soviel sei gesagt. Das Böse hatte Okwan fest im Griff, doch sah man es nie, sondern konnte es nur überall spüren. Nur die Priester der alten Gottheiten stellten sich offen gegen die Kirche Bastras und sollten dafür Jahrhunderte lang mit Verfolgung und Bestrafung gebrandmarkt sein.
Im Jahre 0 nach Bastras Fall (0 BF) wurde dann endlich das Land von der Geißel befreit und Volk und Herrscher stellten sich gegen Bastra und seine Anhänger.
Dies ist nun die Zeit von der ich berichte.

Bildung und Wissenschaft
(das Römische Reich zu seiner Blütezeit ist oft als Hintergrund mit eingeflossen)

Religion und Denken Okwans

Früher gab es in Okwan nur das Denken und den Glauben Bastras. Dies war und ist ein böser Gott der mit Hinterlist, Unterdrückung und Täuschung das ganze Land durchsetzte und beherrschte. Andere Glaubensrichtungen wurden verfolgt, überwacht und wenn nötig ausgelöscht.
Dies alles ist nun vorbei. Die nun vorherrschende Religion ist die der Schöpferin Illona. Weiterhin entstehen in allen Städten des Reiches nach und nach die Tempel der anderen großen Menschengötter und deren Anhänger.
Die Tempel Bastras sind fast überall geschlossen oder durch andere Glaubensgruppen neu geweiht worden, nur im Norden des Landes halten sich regional noch die Anhänger Bastras.

Magie Okwans

Magie ist der breiten Masse des Volkes verboten, zu Zeiten Bastras aber auch noch heute und für Durchreisende an strenge Regelungen und Gesetzte gebunden. Dies hat den Hintergrund das der Imperator verhindern will das eines Tages sich wieder ein Dämon mit Hilfe der Magie und seiner Anhänger an die Macht bringt. Die Ausübung der Magie ist nur dem „Bund von Scharon“ erlaubt. Dieser Bund ist zwar eine Schöpfung der Bastrakirche, hat sich aber komplett von ihr auch schon vor der Vertreibung Bastras gelöst. Magische Gegenstände sind meist in den Händen der Herrschenden, oder müssen bei der Einreise registriert werden. Die ergiebige Titaniummine, ein hoch magisches Erz, ist im südöstlichen Gebirge der Wolken unter schwerer Bewachung durch Elitetruppen des Imperators und Magier des Bundes von Scharon.

Astronomie und Astrologie

Die Sterne dienen der Erstellung von Sternenkarten, der Navigation und der Horoskopherstellung. Weiter sieht das einfache Volk in ihnen die Augen der Götter die auf das Volk und Land herab schauen.

Mathematik und Geometrie

Den Mathematikern des Landes ist die 0 als Zahl genau so bekannt wie negative Zahlen und die Erfindung des Wurzelziehens durch Barin Furkos. Weiter ist ein Winkelmesser durch Gildenzusammenkunft der „Freibürger“ erfunden worden und führten zu großen Veränderungen im Bau, Schiffbau, Handel, Architektur und Alltag. Weiter sind Zinseszinstafeln und Addiermaschinen wie der Abakus und der Schieber wichtig zu nennen.

Geographie und Kartographie

Die Karten Okwans und der umliegenden Welt sind alles andere als komplett. Es gibt viele weiße Flecken die noch ausgekundschaftet werden müssen. Weiter sind echte Karten sehr teuer, fast schon unbezahlbar. Nur wichtige Handelswege, Pässe und Verbündete Länder sind meist gut erfasst und beschrieben. In der Großen Bibliothek zu Emesa soll es die genausten Karten des Landes geben.

Botanik und Tierkunde

Dies sind so gut wie unerforschte Bereiche, einzig die Wirkung von manchen Pflanzen ist erforscht und beschrieben, die Tierwelt ist aber als größtenteils fremd zu bezeichnen.

Mechanik und Ingenieurskunst

Die Parallelwelt die man da frühes Mittelalter nennen würde ist meist der Grundstab der Entwicklung.

Alchemie und Hüttenkunde

Eine wichtige Erfindung ist das Branntöl, das auch auf Wasser weiter brennt, eine starke Waffe im See- und Landkampf, seit neuem genannt „Feueröl“. Gifte, Glas und Pasten sind ebenso von Interesse. Des weiteren ist das Destillieren und Lösen verbessert worden. Der größte Durchbruch der Hüttenkunde ist die erforschte Stahlherstellung, wobei die meisten Gegenstände noch aus einfachem Eisen oder gar noch Bronze hergestellt sind. Weitere Herstellungsverfahren von Metallen

und Legierungen sind aber als gut gehütetes Geheimnis der Gilden zu nennen. Nennenswert ist dann noch das Titanium. Es ist mit Mithril/Adamantit vergleichbar.

Schiffbau und Seefahrt

An den Küsten überwiegen die kleinen, einmastigen Fischerboote. Zum Krieg dienen meist kleine schnelle, oder große und schwere Galeeren. Für den Transport nimmt man meist ein- bis zweimastige Koggen oder kleine und schnelle Karavellen. Die Seefahrt findet meist entlang der Küsten statt, da hier auch die Schiffe des Imperators nur für Sicherheit sorgen können. Nordweiser und Karten würden größere Wagnisse zwar zulassen, doch wird die Seefahrt oft durch Piraten, hier vor allem die „Wilden“ aus dem Norden, gestört.

Landverkehr und Kommunikation

Die Reise über Land ist für den normalen Bürger zu gefährlich, unbezahlbar und oft auch untersagt durch Arbeitsverträge. Einziger Grund meist für einen Okwan zu reisen ist wenn er Händler ist und von Stadt zu Stadt reist, dann aber meist in einer Karawane und zu Pferd oder Kutsche. Nur manchen Barden oder Schausteller verschlägt es ab und an so auf die Straßen. Auf den Handelswegen gibt es meist gute Pisten, oft sogar echte Straßen, abseits davon aber nur wenn überhaupt Trampelpfade oder Nichts.
Ein Landesweiter Botendienst, die „Roten Pfeile“, bietet von Stadt zu Stadt seine Dienste an. Sie besitzen Wechselstationen in allen Okwanstädten und erreichen dadurch teilweise bis zu 100 Meilen am Tag. Schneller als sie sind meist nur die Wege der Magie, doch gerade deswegen sind sie auch oft nur durch wirklich Reiche Menschen zu bezahlen. Die Boten gelten als neutral und unter besonderem Schutz. Sollten sie überfallen werden, wird der Täter so verfolgt als würde er einen Mord an einem Granden begangen haben.

Militärwesen

Die Entwicklung in Okwan geht immer mehr zum mittleren bis schwer gepanzertem Fußvolk und schwerer Reiterei mit Unterstützung durch Magie des Bundes von Scharon. Die wichtigste Einheitsgröße ist die Legion mit knapp 1200 Mann, die auch das normale Heer präsentieren. Der direkte Führer aller Truppen ist der Imperum-Legat, zur Zeit Imperum-Legat Darkos. Über ihm steht nur der Imperator.

Druckkunst und Schriftlehre

Druck gibt es in Okwan nicht. Alle Bücher, Rollen und Schriften werden per Hand verfasst und sind ein Privileg der Reichen und Herrschenden. Die Benutzte Schrift ist das „Athra-Imperum“, ehemals auch „Athra-Bastra“ genannt.

Musik

Musik dient außer in Kneipen und Kaschemmen für das normale Volk nur als Untermalung von Geschichten, dem Tanz, oder dem Marsch. Zu bestimmten Gelegenheiten wird sie aber auch in Verbindung mit Rauschkraut bei Feiern der Granden genutzt. Barden haben als Überbringer von Informationen eine Art Sonderstatus. Sie stehen zwar nicht über dem Gesetz, dürfen aber nicht normal abgeurteilt werden und dürfen nur maximal ein Jahr eingekerkert werden, oder verbannt.

Hausbau und Architektur

Der Imperumstil, ehemals Bastrastil, ist ein gewaltiger, monumentaler Baustil. Große Steinquader, viele Säulen und Statuen prägen diesen Stil. Er wird meist für den Bau von Tempeln, Palästen, Villen, großen Arenen, öffentlichen Gebäuden und Anlagen benutzt. Der normale Hausbau hingegen wird eher geprägt durch kleine 1 bis 3 geschoßige Bauten mit flachem Giebeldach und schmalen hohen Fenstern. Meist aus Stein oder sogar Ziegeln gebaut mit Schieferschindeln oder Holzlatten gedeckt.

Heilkunde

Dies ist das Geheimnis der Priester, der Heiler und er Kräuterfrauen, die diese Geheimnisse mit ihrem Leben hüten. Was ist schon so wichtig wie die Macht und die Kraft Leben zu retten oder auch Leben zu nehmen?

Sprachen und Schriften

Athra-Imperum : gebräuchliche Schriftform (ehemals Athra-Bastra)
Urthra-Imperum : alte Schriftform (ehemals Urthra-Bastra)
Klaptrekspra : alte Runenschrift der Nomaden- und Barbarenstämme
Opkwan-stra : Geheimschrift in Wort und Zeichen der Bastrakirche

Okwan als Sprache und Schrift hat sich über die Jahrhunderte durchgesetzt als allgemein gültige Handelssprache. Wenn man also von der Handelssprache spricht, spricht man in der heutigen Zeit von Okwan und seinen Schriftzeichen, wenn es aber auch etliche Dialekte des Okwanschen gibt.

Die Gesellschaft Okwans

Imperator
Er ist der oberste Herrscher Okwans. Er ist durch den Senat Okwans gewähltes Landesoberhaupt auf Lebenszeit. Zur Zeit ist dies Imperator Marius Calligus. Er steht sogar noch über der Kaste der Hohen.

Prefekt
Oberhaupt einer Stadt. Wird auf Lebenszeit durch den Stadtsenat gewählt. Früher war er immer ein Priester, nun steht der Bereich jedem Granden, Priester oder Hohem offen. Ist oft zur Zusammenarbeit mit dem zuständigen Legaten verpflichtet, versucht sich aber oft selbst zu profilieren. Sie stehen mit der Kaste der Hohen gleich.

Kasten und Sippenpyramide Okwans

Die Hohen
Der Klerus und die Magier der okwanschen Gesellschaft. Sie sind so gut wie unantastbar durch das Gesetz. Zu ihnen wird man nicht geboren, sondern erwählt.

Die Granden
Zweite Kaste der Gesellschaft. Dies sind die Familienangehörigen der Reichen Händler und Patrizier. Sie sind die höchste Kaste mit Geburtsrecht. Weiter sind sie Freibürger und haben das Waffenrecht.

Die Wächter
Dritte Kaste Okwans. Zu ihr zählen alle Praetorianer, Legionäre, Büttel und Söldner. Zu ihnen wird man nicht geboren, sondern ernannt. Sie müssen nicht unbedingt Freibürger sein, haben aber das Waffenrecht.

Die Freien
Vierte Kaste Okwans. Hier werden alle Angehörigen der Gilden, die kleinen Kaufleute und die meisten Durchreisenden eingeordnet. Sie sind Freibürger ohne das Waffenrecht mit allen Rechten und Pflichten.

Die Drohnen
Die niederste Kaste. Ehemals waren hier Sklaven, Ausgestoßene und einfache Arbeiter zu finden. Heute sind es die Leibeigenen, Ausgestoßenen und einfachen Arbeiter. Sie sind meist Unfreie. Menschen mit Pflichten, aber wenigen bis keinen Rechten.

Erklärung : Freibürger
Bürger die Rechtsfähig sind. Sie dürfen Gerichte anrufen, Ehen frei eingehen, Gilden und Zünften beitreten, Geldgeschäfte frei tätigen, Haus- und Grundbesitz erwerben und sich frei bewegen.

Erklärung : Waffenrecht
Dies ist das Recht Waffen mit einer Klinge größer als einem Dolch zu besitzen und zu führen. Hiervon ausgenommen sind nur einfache Bögen und Wanderstöcke. Viele Einzelheiten zu diesem Recht werden in mehreren Einzelverordnungen noch weiter geregelt.

Städteorganisation

Stadtrecht : Wird durch den Stadtsenat und seine ernannten Vertreter ausgeführt
Stadtmeister : Stellvertreter des Prefekten. Wird durch diesen eingesetzt und ermächtig
Stadtsenat : wird gebildet durch Vertreter der Granden, Zünfte und Gilden einer Stadt
Zünfte : Handwerkszünfte
Gilden : Verbände von Arbeitern ohne verbriefte Vorrechte, z.B. Gelehrte, Bettler, Fährleute, etc.

Bauernschaft
Rekrutiert sich meist aus der Schicht der Drohnen und leben meist außerhalb der Städte. Versorgen die Städte mit Nahrung und Vorräten. Sie stellen ca. 50% des Volkes.

Recht und Gesetz

Die Gesetze
Ehemals wurden die Gesetze durch die Priesterschaft Bastras erlassen und durchgesetzt. Dies ist nun nicht mehr so. Die heutigen Gesetze wurden vom Imperator Marius Calligus und seinen vier Tribunen erlassen und gelten bis zu ihrem Widerruf durch den Imperator. Nur er ist in der Lage Gesetze zu erlassen, sie zu ändern oder zu löschen. Die neuen Gesetzesrollen und Bücher sind in den großen Gerichtshallen der Städte sicher verwart und können dort jederzeit durch das Volk eingesehen werden. Alle Gesetze umfassen insgesamt zwanzig dicke Folianten mit jeweils weit über fünfhundert Seiten. Seit ihrer Veröffentlichung ist der Beruf des Advokat sehr beliebt geworden.

Die Richter
Es gibt in Okwan drei Formen der Richter. Dies sind die Richter der Hausgerichte, die Richter der Senatsgerichte und die Richter der Inquisition.

Hausgericht
Dies ist eine Sonderform von Gerichten. Es gilt nur für die Hohen, die Wächter und die Granden. Sollte ein Hausherr einen Angreifer auf die seinen oder seinen Besitz auf frischer Tat ertappen und kein Richter ist da, hat er das Recht den Schädiger zu verurteilen, sogar bis zum Tode. Des weiteren erlaubt diese Form dem Hausherrn die Züchtigungshoheit über seine Schutzbefohlenen. Er muß sein Recht aber nicht in Anspruch nehmen, sondern kann den Täter auch der normalen Gerichtsbarkeit überstellen.

Senats-/Stadtgericht
Diese Gerichte gibt es in jeder Stadt. Ihnen steht als Richter der Prefekt der Stadt, oder sein Vertreter vor. Ihm zur Seite stehen jeweils ein Schreiber und der Senatsrichter, ein Vertreter des Stadtsenats, der für fünf Jahre von diesem gewählt wird. Diese zwei beraten den Prefekten bei der Urteilsfindung, das Urteil spricht jedoch nur dieser aus. Er richtet über niedere und normale Verbrechen. Dies wären z.B. ein gewöhnlicher Diebstahl, eine Schlägerei, etc.. Strafen sind meist kleinere Geldstrafen, Schadenersatz, Pranger und Kerker.

Inquisition
Dies ist die höchste und mächtigste Form der Gerichte nach dem Imperator selber. Sie ist nicht an eine Stadt gebunden, sondern es gibt sechs Inquisitionshöfe, die ihren ständigen Sitz von einer Stadt Okwans zur anderen verlege und dabei von einem Netz von Informanten unterstützt werden, den sogenannten „Suchern“. Ein Inquisitionshof besteht aus einem Hohen Richter, ernannt und ermächtigt durch den Imperator, einem Priester, einem Magier des Bund von Scharon, zwei Schreibern und einem Trupp Praetorianer. Sie haben weitreichende Kompetenzen und unterstehen nur den Prefekten, den Legaten und dem Imperator.
Die Inquisition darf sämtliche Urteile außer Kraft setzen und auch andere Richter bei Bedarf aburteilen. Sie gelten als besonders erleuchtet und befähigt. Sie richten über alle Arten von Schwerverbrechen, angefangen bei Mord, Landesverrat, Aufruhr und Gotteslästerung, aber auch alles andere dürfen sie aburteilen. Zur Wahrheitsfindung stehen ihnen Magie, Folter und weiteres zur Auswahl. Strafen sind meist hart, wenn aber auch nicht mehr so streng und endgültig wie zur Zeit der Bastrapriester. Die mildesten sind aber weiterhin Kerker, Pranger, Züchtigung, der Verlust von Körperteilen und die Verbannung, gehen aber auch von Enteignung, über Verbrennung oder sonstigen Tot über Strafarbeit bis zur gesamten Aburteilung der Familie des Beschuldigten.

Wer darf klagen ?
Jeder Freibürger darf klagen gegen seine eigene Schicht und die darunter liegenden Kasten. Weiterhin hat man auch erst ab der Schicht der Freien überhaupt ein Klage- und Verteidigungsrecht. Barden stehen hierbei aber unter einem besonderen Schutz (siehe Musik in Okwan).

Die Struktur des Staates Okwan

An der Spitze des Landes steht unumstößlich der Imperator. Er ist Herr über Leben und Tot in Okwan. Um weise und mit starker Hand sein Volk leiten und schützen zu können steht ihm eines der komplexesten und organisiertesten Staatsgefüge zur Verfügung das sich die heutige Welt vorstellen kann. Es gab in den Letzten Monaten erhebliche Einschnitte in die Struktur, die vor allem

durch den Wegfall der Bastrapriesterschaft und die Auffüllung mit zivilen und militärischen Beamten vollzogen wurde.

Der IMPERATOR
Herr von Okwan. Kaiser und Feldherr der geeinten Lande, Schützer des Volkes und Herr über alles. Alle anderen Institutionen unterstehen ihm direkt.

Der Hohe Rat
Engster Beraterkreis des Imperators. Ihm gehören an :

- Imperum-Legat, Anführer aller Armeen und Flotten des Imperiums
- Große Druidin Elthara, Oberste Priesterin Illonas in Okwan
- I. Legat der Praetorianer, Kommandant der Leibwache des Imperators und Stellvertreter des Imperum-Legat
- Reichsinquisitor, Oberster Richter Okwans nach dem Imperator
- Abgesandter des Bundes von Scharon, zur Zeit Ratsmeister Ulber Fatan
- I. Tribun, Vorsteher der Imperiumsverwaltung (eine Art Landes- und Hofmarschall
- II. Tribun, Vorsteher des Imperiumsmünzwesens und der Imperiumskasse
- III. Tribun, Vorsteher der Imperiumslager/-speicher/-vorräte, etc.
- IV. Tribun, Verwahrer des Siegels und der Wappen des Imperiums
- Senatssprecher, Vorsitzender des Imperiumssenats

Der Kriegsrat
Dies Gremium tritt nur auf Wunsch des Imperators zusammen. Es lenkt die Strategie, Verteidigung und Sicherung des Imperiums und berät den Imperator. Ihm gehören an der Imperator, der Imperum-Legat, alle anderen Legaten und die Prefekten der Städte, oder deren Vertreter.

Der Imperiumssenat
Beratende Versammlung die jeden Monat einmal in Zela zusammen kommt und die Pläne des Imperators prüft und bewertet, sie aber nicht alleine ändern kann. Ihm gehören an je Stadt ein Senator der durch die Prefekten entsandt wurde, je ein Senator von jeder Grandenfamilie des Landes, zehn Senatoren der Gilden, Zehn Senatoren der Zünfte, fünf Vertreter der Priesterschaften des Landes, zwei Mitglieder des Bundes von Scharon, fünf Vertreter des Legionen, zwei Vertreter der Garde und die vier Tribune, alles in allem rund 80 Mitglieder die einen Senatssprecher wählen für 4 Jahre. Die Mitglieder des Senats werden alle 6 Jahre neu gewählt und haben eine Reihe von Sonderrechten. Der Senatsprecher ist zur Zeit Aeryn Borius, ein Vertreter der Handwerkszünfte.

Banner, Siegel und Wappen (Auszug)

Silbernes Kreuz auf lila Grund mit um sich windenden Blitzen – Landeswappen
Silbernes Kreuz auf lila Grund mit um sich windenden Blitzen und einer Lorbeerkrone – Imperatorwappen
Silberner Gegenstand auf lila Grund - Stadtwappen
Silbernes Kreuz mit Kranz aus Lorbeeren und Zahl – Legionsstandarte
Silbernes Kreuz mit Kranz aus Blitzen und Zahl – Praetorianerstandarte
Silberne Flamme auf blauem Grund – Bund von Scharon
Silbernes Kreuz auf rotem Grund – Bastrakirche

Kirchen in Okwan

Ehemals gab es nur den Einglaube an Bastra. Dies hat sich geändert und heute findet man in fast allen Städten Okwans mehrere Kirchen und Gotteshäuser. Die Kultstätten des Bastra wurden vor allem durch Tempel der Illona, der Schöpferin, verdrängt und in den kleinen und großen anderen Gotteshäusern haben sich die großen Kulte und Priesterschaften der menschlichen Götter niedergelassen.

Doch der Kult des Bastra ist nicht komplett untergegangen. Die nun verfolgten und vertriebenen Priester Bastras haben sich mit Hilfe ihrer ehemaligen Tempelgarde („Die Unantastbaren“), die rund eine ganze Cohorte Soldaten umfasst, in den Norden abgesetzt und planen dort ihre Wiedererstarkung. Angeführt wird diese rebellische und uneinsichtige Front von Dämonenanbetern vom ehemaligen großen Prefekten Galvinius, der sich schnell aus Zela zurück zog und nun seine finsteren Pläne schmiedet. Ihm folgen weiterhin hunderte fanatischer Anhänger und durch große Geldreserven und Einkommensquellen haben sich auch schon etliche Söldner und Kämpfer um sich gescharrt und im Norden des Landes in zwei Städten verschanzt.

Bund von Scharon

Der Bund ist das mächtige Magierbündnis in Okwan, das an der Seite des Imperators das Volk und Land aus den Fängen der Bastraherrschaft zog. Ehemals durch die Bastrakirche gegründet im ihnen zu helfen hatten die Magier dieser Organisation schnell erkannt das ein weiteres Folgen den Priestern Bastras zu ihrem Untergang führen würde. Somit schlossen sich die Magier um ihren Großmeister Kalvin Quadrim dem neuen Imperium an und unterstützen es nach Kräften.
Scharon war hierbei der Gründungsort dieses Bundes. Dieser Ort, abseits jeden bewohnten Gebietes ist ein wohl gehütetes Geheimnis und sein wahrer Aufenthaltsort ist nur wenigen Uneingeweihten bekannt. An diesem Ort steht nun eine mächtige Magierzitadelle mit dem Hauptturm der Gemeinschaft und bildet das Zentrum ihrer Macht. Einzige bekannte Verbindung zu diesem Ort sind die fünf Nebentürme des Bundes, welche sich in den Städten Zela, Baruk, Barin, Minheim und Peran befinden. Alle diese Türme sind errichtet aus rotem, magischen Quarzstein, die keine Fenster und nur ein Tor haben. Ihre Höhe ist mit ca. 30 Schritt gewaltig. In ihrem obersten Labor soll es Portale geben, die alle Türme miteinander verbinden. Dies soll der einzige Weg nach Scharon sein. Die Mitgliederzahl des Bundes ist streng reguliert und darf nie überschritten werden, doch durch Nachwuchsmangel in den letzten Jahren und Monaten sind vor allem in den unteren Rängen etliche Plätze unbesetzt. Hohe Ränge in der Gemeinschaft und große Macht werden durch Kampf, Duell und Befähigung erlang. Denn nicht jedem soll die höchste Magie zugänglich sein.

Die Struktur des Bundes sieht folgende Ränge vor :
1 Großmeister, zur Zeit Kalvin Quadrim
6 Turmmeister, Vorsteher der Türme (in der Regel CR 17+)
14 Ratsmeister, Mitglied des Rates vom Bund von Scharon (i.d.R. CR 15+)
50 Hochmeister, je 3 bei Inquisition/Titaniummine (i.d.R. CR 12+)
70 Erzmeister, je 5 bei Inquisition/Titaniummine (i.d.R. CR 9+)
150 Meister, voll ausgebildeter und anerkannter Magier vom Bund von Scharon (i.d.R. CR 5+)
50 Schüler, Magier in der Lehrzeit mit einigem Wissen (i.d.R. CR 3+)
50 Novizen, Anwärter im Bund von Scharon (i.d.R. CR 1+)

Einsatzorte der Magier :
Hauptzitadelle in Scharon : alle nicht gesondert genannten zu Forschung und Weiterbildung

Nebenturm (jeweils) : 1 Turmmeister, 5 Hochmeister, 2 Erzmeister, 15 Meister, 5 Schüler
Bei Armee oder auf Missionen : 6 Hochmeister, 50 Erzmeister, 50 Meister

Das Duell
Es dient dazu im Bund von Scharon die Zahl der hohen Magier zu begrenzen, ihre Fähigkeiten zu fördern und die Schwachen auszusortieren. Immer wenn ein aufstrebender Magier die nötige Erfahrung erreicht hat, kann es zu einem Duell kommen. Der Rat der Magier prüft ob ein Duell nötig und möglich ist. Wenn ja, kommt es zum Kräfte messen. Doch es muß nicht zwangsläufig zu einem Duell kommen. Der aufstrebende Magier kann auf seinen Aufstieg verzichten und in seinem unteren Rang verbleiben. Der Ort des Duells ist in der Hauptzitadelle des Bundes in einem speziellen Duellsaal. Die Kontrahenten werden entweder durch direkte Herausforderung durch den ersten Duellanten oder durch Festlegung durch den Rat bestimmt. Der Ablauf eines Duells ist folgender. Die Kontrahenten betreten den Duellsaal und sind dort alleine. Der Kampf läuft bis zum Tode oder bis zur Aufgabe eines der Teilnehmer. Beim Duell dürfen nur Sprüche des höchsten Grades des Herausforderers eingesetzt werden, aber auch normale Waffen sind zulässig. Die Nutzung von magischen Gegenständen ist aktiv und passiv verboten. Bei der Aufgabe eines der Kontrahenten gibt es zwei mögliche Ausgänge. Der erste ist das der Verlierer in den unteren Rang sinkt und der Sieger den hohen Platz einnimmt. Der zweite ist das der Verlierer der Magie entsagen muß. Hierzu wird in einem Ritual dem Verliere ein Amulett umgelegt, welches dem Träger das anwenden arkaner Magie unmöglich macht. Der ehemalige Magier wird zum Stillschweigen verpflichtet und aus dem Bund ausgestoßen. Das Ablegen des Amulettes wird magisch dem Rat übermittelt.
Über den Ausgang eines Duells bei Aufgabe entscheidet in erster Linie aber der Rat des Bundes von Scharon. Ihm gehören die Ratsmeister, die Turmmeister und der Großmeister an.

Die Heere und Flotten von Okwan

Die Bewaffneten und die hohe Disziplin des Landes sind die Faktoren die Okwan seine Macht und Stärke verleihen. Um dies zu gewährleisten gibt es viele verschiedene Truppenteile, Büttel- und Truppengattungen. Sie haben alle feste Aufgaben und Kompetenzen. Weiter sind auch etliche Spezialeinheiten bekannt die das Gesamtbild abrunden.

Struktur der Armeen und Flotten
Das Oberkommando über alle Truppen hat immer der Imperator selber. Doch ist er eher nur indirekt der Anführer der Truppen. Zu groß und komplex ist das System für nur eine Person. Um dies zu ordnen stehen ihm die verschiedensten Generäle, Admiräle und Kommandanten zur Seite.
Der wichtigste Kommandant der Armeen nach dem Imperator ist aber der Imperum-Legat. Er ist oberster Stratege der Reiches und hat den meisten Einfluß auf die Truppen. Zur Absprache von Strategien und Plänen gibt es dann als oberstes Entscheidungsgremium noch den so genannten Kriegsrat. Ihm gehören der Imperator, der Imperum-Legat, alle Legaten und die Prefekten oder deren Vertreter an.

Die Truppenteile der Landstreitkräfte

Legion
Das stehende Heer Okwans sind seine Legionen. Sie stellen den größten Teil der Armee und die Legion ist die größte einzelne Einheit. Die Kampftruppen bestehen fast nur aus schwerem Fußvolk, nur Offiziere, Kundschafter und Überfalleinheiten sind beritten.
Die Gliederung einer Legion ist folgende : Die kleinste Einheit einer Legion ist die „Optie“,

bestehend aus 10 Mann, angeführt von einem Optio. Zehn Optien werden zusammengefasst zu einer „Centurie“ (110 Mann) oder „Decurie“ (110 Reiter). Ein Centurio oder Decurio hat hier das Kommando. Zwei Centurien und eine Decurie werden eine Cohorte (330 Mann) unter dem Befehl eines Tribun. Zum Schluß werden dann drei Cohorten plus ihrem Tross zu einer „Legion“ (alles in allem rund 1200 Mann) unter dem Kommando eines Legat. Ihm zur Seite stehen als Stab der „Prefect-Castro“ für die Verwaltung, der Prefect-Tribun“ für die Taktik und ein Magier vom Bund von Scharon.
Insgesamt gibt es 15 Legionen die mit „römischen“ Ziffern und „Kosenamen“ benannt sind. Die Legionen sind zwar meist bei oder in einer Stadt stationiert, sind aber dank eigener Handwerker, Bauern und Viehbeständen fast unabhängig. Die Männer einer Legion sind alles ausnahmslos gut trainierte Kämpfer die eine hoch spezielle und standarisierte Ausrüstung haben.

Seelegion
Die Küstenstädte werden nicht bewacht durch die normalen Legionen, sondern durch die Truppenteile dieser Truppengattung. Sie sind speziell für den Einsatz an Küste und auf See ausgebildet. Auch die Bemannung der Kriegsschiffe mit Soldaten wird durch die Seelegionen sicher gestellt. Sie sind streng gedrillt und größtenteils stellen sie auch die Besatzungen der Kriegsschiffe. Im Gegensatz zu den normalen Landlegionen bestehen eine Seelegion aber nur aus zwei Cohorten Kämpfern (660 Mann Fußvolk) und einer Cohorte Seeleuten (330 Mann). Weiter gehören zu ihrem Tross dann noch knapp 200 bis 300 Handwerker, Diener und einfache Seeleute, so dass auch jede Seelegion knapp 1200 Mann umfasst. Sie sind dadurch aber wesentlich abhängiger von einer gut versorgten Basis als eine Landlegion. Sie sind ebenfalls durch „römische“ Ziffern benannt und ihre Gesamtstärke beläuft sich auf 5 Seelegionen. Eine Besonderheit ist auch das sie so gut wie keine Pferde besitzen.
Ihre Ausrüstung ist aber bis auf die schweren Rüstungen die selbe wie die der normalen Legionen.

Praetorianische Garde
Dies ist die Kämpferelite des Landes. Die Garde stellt die Leibwache des Imperators und die schlagkräftigste Truppe die man in Okwan sich vorstellen kann. Sie sind zu finden als Leibwachen und unterstützen die Rechtssprechung und Inquisition. Weiter sind sie an jeder Front zu finden wo der Imperator besonders loyale Truppen benötigt. Sie sind ihm treu ergeben. Ihre Gesamtstärke beträgt 5 Legionen, wobei ihre Struktur so ist wie die der normalen Legionen. Sie werden auch mit Hilfe von „römischen“ Ziffern kenntlich gemacht.
Daueraufträge sind das eine Legion ständig zum Schutz des Imperators abkommandiert und reserviert ist. Zwei Cohorten sind ständig der Rechtssprechung und der Inquisition beigestellt. Die Ausrüstung entspricht in Grundzügen denen der normalen Legionen, ist aber meist von noch besserer Qualität. Weiteres Kennzeichen der Praetorianer sind die lila Umhänge (nicht rote wie bei den einfachen Legionären), ein schwarzer Helmbusch bei Offizieren (nicht rot wie bei normalen Offizieren) und eine dunkel gefärbte Rüstung (nicht bronzefarben wie bei den anderen Legionen).

Stadtcohorte
Jede Stadt hat ihre eigene Stadtcohorte. Ihre Stärke ist von der Größe der Stadt abhängig und dies sind die direkten Truppen die den Stadtsenaten und Prefekten unterstellt sind. Ihre Aufgabe sind die normale Büttelarbeit, der Feuerschutz, der normale Wachdienst und die Stadttorbewachung. Zu diesem Zweck unterhalten die Stadtcohorten kleine Stationen über die Stadtgebiete verteilt und haben immer meist im Stadtzentrum ein Hauptquartier. Die Besatzung einer durchschnittlichen Station ist meist zwanzig Büttel und ein Stadtoptio als deren Anführer. Im Hauptquartier ist dann ein Stadttribun der alle Angehörigen der Stadtcohorte kommandiert. Die direkte Kontrolle obliegt

aber dem Senat der Stadt. Die Ausrüstung ist meist schlicht und sie sind keine Kampftruppen, sondern nur Hilfstruppen.

Ausrüstungsliste der Truppen
Legionär : Lorika, Umhang (rot), Helm, Hochschild, Pilum, Gladius, Pila Muriala, bei Bedarf Kurzbogen und/oder Pferd (dann Rundschild)
Offizier : Lorikamani, Umhang (rot), Helm mit Federbusch, Gladius, Pugium, Ornamentgürtel, Perd (dann auch Rundschild)
Praetorianer : Lorikamani, Umhang (lila), Helm, Hochschild, Pilum, Gladius, bei Bedarf Langbogen und/oder Pferd (dann Rundschild)
Büttel : Lokami, Umhang (blau), Knüppel, Pugium, Stadtwappenrock

Spezielle Ausrüstungsbeschreibung
Gladius : Kurzschwert ohne Parierstange mit hohem Schwerpunkt, Schaden W6+1, Schnitt/Stich
Pilum : Speer, 1.80 Meter hoch mit schlanker Spitze, Schaden W6+1, Stich
Pugium : Dolch mit schlankerer Klinge, Schaden W4, Stich
Hochschild : Quadratischer, großer Holzschild mit Blitzgravur, rot oder schwarz, RK+2
Rundschild : Runder Holzschild mit Blitzgravur, rot oder schwarz, RK+1
Lorika : Mittelschw., Bronzeschuppenpanzer+Kettengeflecht, RK+4, MaxGe+2, RKMalus –4, Zauberp.15%
Lorikamani : Schwer, Bronzeschuppenpanzer+Platten, RK+7,MaxGe+1, RKMalus –7, Zauberp.35%
Lokami : Leicht, Lederverstärker Wappenrock+Hartlederplatten, RK+2, MaxGe+1, RKMalus-1, Zauberp.5%
Helm : Bronzehelm mit Wangenschutz, bei Offizieren mit schweifartigem Federbusch (rot oder schwarz)
Umhang : robuster, widerstandsfähiger Umhang in rot, lila oder blau, mit runder Brosche verschlossen
Ornamentgürtel : mit diesem Gürtel ist der Rang des Offiziers erkennbar
Pila Muralia : ein Mehrzweckwerkzeug das als Hammer, Beil, Sense, Rechen und Forke dienen kann

Die Flotten Okwans

Sie sind vor allem zum Schutz der Handelsschiffe der Granden und der Küstenstädte abgestellt. Ihr Hauptaugenmerk gilt den Flotten der „Wilden“ aus dem Norden. Die Flotten werden kommandiert durch die Seelegionen. Die Ruderer sind meist Unfreie Straftäter oder schlecht bezahlte Menschen die sonst keinen Broterwerb hätten.
Nordflotte
15 Galeeren (jede Galeere 180 Ruderer und max. 60 Krieger, Rammsporn, 2 Trutze, 1 Katapult, 3 Ballisten)
50 Galeeren (jede Galeere 100 Ruderer und max. 30 Krieger, Rammsporn, 1 Trutz, 2 Ballisten)
Südflotte
12 Galeeren (jede Galeere 180 Ruderer und max. 60 Krieger, Rammsporn, 2 Trutze, 1 Katapult, 3 Ballisten)
26 Galeeren (jede Galeere 100 Ruderer und max. 30 Krieger, Rammsporn, 1 Trutz, 2 Ballisten)
Hochseeflotte
20 schwere Transportkoggen (jede Kogge 25 Seeleute und normal 10 Kriegern, wesentlich mehr möglich)

20 schnellen Karavellen (jede Karavelle 15 Seeleute und maximal 20 Krieger)

Aberglauben, Mythen und Legenden (noch in Bearbeitung)

Die Geschichten Bastras und der Fremen.
Heldenepen und Kriegergeschichten über Einzelpersonen die eine Stadt oder ein Dorf vor Monstern rettete.
Die Geschichte einer Gruppe um einen Ethling die Bastra als bösen Dämon entlarvten und dem Volk die Freiheit schenkte.

Geld, Maße und Gewichte

Längen, Flächen und Raum
1 Finger = 2 Zentimeter, 1 Spann = 20 Zentimeter, 1 Schritt = 1 Meter, 1 Meile = 1 Kilometer
1 Quadratspann = 20x20cm, 1 Quadratschritt = 1 Quadratmeter, 1 Haut = 1 Hektar,
1 Quadratmeile = 1 Quadratkilometer

1 Pin = 5 Kubikzentimeter, 1 Schank = 200 Kubikzentimeter (0,2 Liter), 1 Maß = 1 Liter, 1 Schlauch = 5 Liter,
1 Faß = 80 Liter, 1 Ochs = 800 Liter

1 Gran = 1/20 Gramm, 1 Karat = 1/5 Gramm, 1 Gramm = 1 Gramm, 1 Unze = 25 Gramm, 1 Pfund = 0,5 Kilo,
1 Stein = 1 Kilo, 1 Tonne = 1 Tonne

Münzen
Die Werte in Klammern sind das Gewicht der jeweiligen geprägten Münze. Es gelten nur okwanische Münzen, sonst geht es nach Edelmetallgewicht, wobei sich die Okwanische Münze als Standartwährung durchsetzt.
½ Titanium (5 Gramm), genannt Großtalent, eher ungewöhnliche Münze der Granden
= 10 Platin (10 Gramm), genannt Dukat, das durchschnittliche Bareinkommen eines Bauern in einem Jahr
= 100 Gold (15 Gramm), genannt Talent, die größte gebräuchliste Münze
= 1000 Silber (10 Gramm), genannt Silberling, Standartmünze
= 10000 Kupfer (5 Gramm), genannt Knut, Standartmünze

Kalender und Feiertage

Wir schreiben nun das Jahr 0 nach Bastras Fall (0 n.B.F.) Dies war nach der alten Zeitrechnung das Jahr 750 nach Bastra (750 n.B.). Diese Zeitrechnung ging aus von dem Ereignis, dass der Dämon Bastra diese Erde verlies und zu einem Gott wurde. Die Neue Zeitrechnung startet an dem Punkt als sich das Volk Okwans von diesem Dämon befreit hatte und nun seinen eigenen Weg gehen wird.
Das Okwansche Jahr hat 360 Tage. Es gibt jeweils fünf Monate mit 66 Tagen.
1. Monat : Winternacht
2. Monat : Sommerwacht
3. Monat : Sonnensieg
4. Monat : Regensegen
5. Monat : Dunkelerwachen

Wichtige Feiertage Okwans
1. Winternacht : Ehemals „Opferdankfest“, heute „Fest der Wacht“, der dunkelste Tag des Jahres
1. Sommerwacht : Ehemals „Winterfest“, heute „Saatfest“, Feiern für ein fruchtbares Jahr
40.-45. Sonnensieg : Ehemals und heute das „Friedensfest“, allgemeine Feiertage mit Volksfesten
60. Sonnensieg : „Befreiungstag“, Feiern zu Ehren der Befreiung von Bastra
30.-31. Regensegen : Ehemals und heute die „Imperatorsfeier“, Feste zu Ehren des Imperators
1. Dunkelerwachen : Ehemals „Todesritual“, heute „Totengedenktag“

Von Salben, Krankheiten und Giften
Text folgt

Wichtige Organisationen Okwans

„Bund von Scharon“
Anführer : Großmeister Kalvin Quadrim und die 6 Turmmeister
Mächtiger Magierbund Okwans im Dienste des Imperators. Dient unter anderem der Überwachung der Magie innerhalb Okwans. Ehemals durch die Kirche Bastras gegründet, heute aber selbständig und mehr als darauf bedacht das auch so zu belassen.

„Schnelle Hand“
Anführer : „Der schwarze Schatten“
Landesumfassende Diebes- und Bettlergilde Okwans. Sie ist in jeder Stadt und weiß fast alles.

„Der Helle Pfad“
Anführer : Große Druidin Elthara
Ehemalige Rebellenorganisation im Untergrund des Landes. Ein Zusammenschluß von Priestern, Druiden, Waldläufern und Informanten mit der Zielsetzung das Volk zu befreien. Dieses Ziel wurde erreicht und nun zählt die Organisation zu den Beratern und Informanten des Imperiums. Sie ist aber weiterhin unabhängig und sieht sich weiter als Verteidiger der einfachen und schwachen im Volk.

„Das Bardenband“
Anführer : Lucus Garronthas
Lockeres Bündnis von Barden, Sängern und Spielleuten in Okwan und den angrenzenden Regionen. Sorgt sich um die Durchsetzung und Einhaltung der Sonderprivilegien seiner Mitglieder und bietet Schutz und Information.
Arbeitet eng mit der „Schnellen Hand“ zusammen.

„Todeskuss“
Anführer : Segal Borkas, genannt „Herr des Lebens“
Geheime Attentäter und Meuchlergilde ohne Grenzen. Wenn der Preis stimmt töten sie jeden. Segal Borkas ist ein verstoßenes Mitglied einer angesehenen Grandenfamilie. Man sagt er hätte noch nicht alle Verbindungen zu seiner Familie verloren.

„Söhne des Bastra“
Anführer: Hironius Auralius
Fanatische Gruppierung die weiter den Lehren Bastras nachhängt und eng mit den Aufständischen

im Norden des Landes zusammen arbeitet. Die Mitglieder sind meist inkognito nur sich bekannt und agieren im Geheimen, ihr Einfluß in manchen Kreisen ist aber nicht zu unterschätzen.

Grandensippen Okwans

Familie : Zornakus, Oberhaupt Janus
Handel : Rauschkraut, Drogen, Sklaven (jetzt nur noch verdeckt), Gift, Söldner (er seit kurzem)
Niederlassungen : Zela*, alle anderen mit großem Handelshaus und Karawanen
Beschreibung : Bis zum Fall Bastras reichste und aggressivste Familie des Landes. Nun durch den offiziellen Wegfall der Sklaverei in Bedrängnis geraten, aber nicht weniger mächtig, skrupellos und stark.

Familie : Maximus, Oberhaupt Marius
Handel : Erze, Eisen/Stahl, Waffen, Arbeiter, Handwerker
Niederlassungen : Zela*, Winhall, Minheim, Emesa, Peran, Barin, Shakal
Beschreibung : Alte, wohlhabende Familie. Angesehen und zurückhaltend.

Familie : Aurelius, Oberhaupt Lucius
Handel : Geldverleih, Bankgeschäfte
Niederlassungen : Zela*, alle anderen mit Wechselstuben
Beschreibung : Kleine, zurückhaltende Familie, deren Einfluß durch die Geldgeschäfte nicht zu unterschätzen ist.

Familie : Paladius, Oberhaupt Xaran
Handel : Fisch, Fischhandel, Schiffszubehör
Niederlassungen : Barin*, Zela, alle anderen Fischerei-/Küstenstädte
Beschreibung : Unbedeutende, eher unauffällig agierende Familie. Würde gerne nach mehr Macht streben, hat aber nicht die Mittel dazu.

Familie : Ranakus, Oberhaupt Pluvius
Handel : Tuch- und Stoffhandel, Kornhandel
Niederlassungen : Emesa*, Zela, Peran, Wethome, Uthlede, Satrap, Barin und Karawanen
Beschreibung : Mächtige und einflussreiche Familie die nach dem Einbruch der Familie Zornakus kaum Widersacher hat. Sie kontrolliert fast 60% des Lebensmittelhandels in Okwan.

Familie : Borkas, Oberhaupt Garan
Handel : Söldner, evtl. auch Agenten für spezielle Aufträge
Niederlassungen : Zela*, Emesa, Peran, Bulkal, alle anderen mit Anwerbungsbüro
Beschreibung : Nicht zu unterschätzende Familie. Recht zwielichtig und mit fast 2500 Mann unter Waffen.

Familie : Bartakus, Oberhaupt Flarus
Handel : Kurierdienst „Rote Pfeile“, Fuhrleute, Karawanen
Niederlassungen : Emesa*, Zela, Barin, alle anderen mit großer Karawanserei
Beschreibung : Alte, zurückgezogene Familie. Sehr friedlich so lange sie unbedrängt ist.

Familie : Jagus, Oberhaupt Marker
Handel : Schiffsproduktion, Werften, Seeleute

Niederlassungen : Barin*, Zela, Emesa, alle Hafenstädte mit Kontor
Beschreibung : Sehr neutrales Haus, kontrolliert fast 75% der Seefahrt und Produktion in Okwan.

Familie : Cohin, Oberhaupt Nandus
Handel : Luxusgüter, Edelsteine, Perlen, Schmuck
Niederlassungen : Zela*, Emesa, Peran, Koghavn, Barin, andere Städte mit Handelshaus
Beschreibung : Eine sehr zurückgezogen und abgesichert lebende Familie. Sie ist äusserst wohlhabend.

Familie : Juranus, Oberhaupt Karnas
Handel : Holzhandel, Tonverarbeitung, Porzellan
Niederlassungen : Emesa*, Watern, Zela, alle anderen mit Geschäft
Beschreibung : Kleinere Familiensippe. Eher unbedeutend nach außen.

Familie : Fulguran, Oberhaupt Darius
Handel : Krämerwaren, Kurzwaren, allgemeine Handelsgüter
Niederlassungen : Peran*, alle anderen mit Geschäften und Kontoren
Beschreibung : Kleinere Familiensippe ohne Machtstreben. Schützt sich aber.

Familie : Sibarin, Oberhaupt Warna
Handel : Sklaven, Waffen, Hehlerware
Niederlassungen : Emesa*, Zela, alle anderen mit kleineren Hinterhofläden und Händlern
Beschreibung : Rücksichtslose Familie auf der Suche nach Macht. Macht alles was Profit bringt. Durch das Verbot der Sklaverei mehr und mehr im Untergrund.

Familie : Orson, Oberhaupt Manicus
Handel : Handelswaren aller Art
Niederlassungen : Zela*, kleinere Geschäfte in jeder Stadt
Beschreibung : Kleinste und unbedeutenste Sippe. Eher unauffällig und ohne großen Einfluß.

Die Aufständischen und Fanatiker Bastras

Mit dem Zusammenbruch der alten Ordnung in Okwan und der Verjagung der meisten Bastrapriester aus den Städten haben sich diese nicht kampflos vertreiben lassen. Unter der Führung ihres obersten Priesters Galvinius, ehemals dem Prefekten von Zela, nun dem so genannten „Primus Bastra“, haben sie mit Hilfe ihrer Tempelgarde „Die Unantastbaren“ ihren Machtbereich über zwei Städte und das umliegende Land im Norden Okwans erhalten. Die von den Aufständischen besetzten Städte sind Bulkal und Shakal. Die hier vorher stationierten Legionen haben das Feld kampflos geräumt um nicht Unschuldige zu töten in den Wirren des Umbruchs. Nun wurde Bulkal durch den „Primus Bastra“ zur Hauptstadt des wahren Okwan ausgerufen. An den südlichen Grenzen stehen die Legionen des Imperators, der noch keinen Angriffsbefehl gab, weil er hofft die Situation noch durch Verhandlungen und Auslieferungen in den Griff zu bekommen. Doch ihm entgegen stehen die nun schon beträchtlich angewachsenen Truppen der Aufständischen. Inzwischen umfassen sie nicht nur die Cohorte der Tempelgarde „Die Unantastbaren“, sondern noch mehrere Hundert Söldner, Abenteurer und Fanatiker. Weiter haben sich in den zwei Städten auch die Überreste der gesamten geflohenen Priesterschaft des Bastra gesammelt, alles in allem sind also über 2000 wehrfähige und zu allem entschlossene Männer und Frauen hier versammelt. Es ist aber nur eine Frage der Zeit wann entweder die Anhänger Bastras oder der Imperator etwas ändern will.

Wichtige Personen des Reiches

Imperator Marius Calligus (Noble 6, Kämpfer 8)
Ein älterer, grauhaariger Mann, ehemals stattlich und edel anzusehen, nun eher von Alter und langer Krankenzeit gezeichnet. Sein ehemals voller Bart ist nun struppig und fast weiß, seine Augen glasig und ohne Feuer. Sein Haupthaar ist ihm ausgefallen und sein ganzer Körper macht einen ausgemärgelten Eindruck.Er bedarf zwar nicht mehr der ständigen Hilfe von Heilern, wird sich aber wohl nie mehr ganz erholen. Doch trotz all dieser Probleme lässt sich Marius nicht das Regieren nehmen. Mit noch immer starker Hand und vor allem dem Willen zu Veränderungen führt er seine Getreuen.
Str : 10, Dex : 12, Con : 9, Int : 14, Wis : 16, Cha : 14 / HP : 51
Ausrüstung : „Imperatorschwert (Schwert)“, „Imperators Sieg (Plattenrüstung)“ (trägt aber beides nicht mehr), Schutzring +5

Imperum-Legat Darkos Flavius (Kämpfer 8, Paladin 3, Praetorianer 6)
Imposanter, älterer Feldherr. Ein Kahler Schädel bei stählernem, zähem Körper trotz seines Alters sind sein Markenzeichen. Er ist der erfahrenste Stratege des Imperiums und ist dem Land und dem Imperator treu ergeben. Sie sind langjährige Freunde. Er hat den Willen der Legionen fest hinter sich und ärgert sich über den fehlenden Einfluß auf die Stadtcohorten.
Str : 14, Dex : 12, Con : 13, Int : 12, Wis : 14, Cha : 14 / HP : 104
Ausrüstung : „Legionsstolz (Lorikamani)“, Gladius+3, Ogerkrafthandschuhe

Reichsinquisitor Dekkart Orson (Druide 8, Waldläufer 7)
Mann mittleren Alters mit einem zeitlosen Blick aus brauen Augen und Haaren die zu einem Kranz gestutzt sind. Er ist meist einfach gekleidet und hat den Posten von seinem Vorgänger Hironius Auralius „geerbt“, der ihn fluchtartig verlassen musste. Er versucht mehr durch Verständnis als durch reine Machtdemonstration die Leute auf den rechten Weg zu bringen.
Str : 11, Dex : 13, Con : 14, Int : 14, Wis : 16, Cha : 13 / HP : 67
Ausrüstung : Heiliges Symbol, Schutzring+3

Großmeister Kalvin Quadrin (Magier 10, Magier vom Bund von Scharon 9)
Alter, unscheinbarer, kleiner Greis. Schmächtig, untersetzt, mit kurzgeschorenen Haaren in Grau. Gekleidet in den Roben seines Ordens. Oberster Führer des Bundes von Scharon. Sein wahres Alter ist keinem bekannt, doch es ist zu bezweifeln das er reines Menschenblut in sich hat. Sein Streben gilt dem Machtgewinn seines Bundes und der Kontrolle aller Magie in Okwan. Er ist einer der größten Magier der bekannten Welt.
Str : 8, Dex : 14, Con : 16, Int : 22, Wis : 17, Cha : 16 / HP : 65
Ausrüstung : Stecken der Magister, Armschienen+8, Notfallring, weitere Gegenstände

Legat Julius Bartakus (Kämpfer 6, Praetorianer 10)
Kommandant der „I. Praetorianischen Garde“, der Eliteeinheit des Landes. Er ist mittleren Alters, mit kurzgeschorenen schwarzen Haaren, muskulös, gut aussehend. Er ist der Stellvertreter des Imperum-Legaten und eine große Stütze für ihn. Seine Einheit ist hoch mobil und überall da zu finden wo das Imperium Stärke zeigen will. Ein Vorzeigeoffizier wie er im Buche steht.
Str : 16, Dex : 14, Con : 14, Int : 12, Wis : 14, Cha : 14 / HP : 100
Ausrüstung : „Gardestolz (Lorikamani)“, Gladius+2, Pugium+2

Große Druidin Elthara (Druidin 14)
Eine Frau augenscheinlich jungen Alters, aber sie muß schon wesentlich älter sein. Trotz allem eine

natürliche Schönheit und Anführerin des „Hellen Pfades“. Sie kämpfe im Verborgenen gegen die Kirche Bastras und hat ihren Kampf gewonnen. Heute sitzt sie zwar ein wenig unglücklich aber mit Überzeugung im Hohen Rat des Imperiums und zählt zu den engsten Beratern des Imperators. Sie ist auch oberste Priesterin Illonas an der Westküste. Gute Freundin von Dekkart Orson.
Str : 10, Dex : 13, Con : 13, Int : 16, Wis : 20, Cha : 17 / HP : 72
Ausrüstung : Heiliges Symbol, Mondsilbersichel+3, Robe, weitere Kleinodien

Harmir Karinias (Waldläufer Stufe 15)
Mann mittleren Alters. Meist ein wenig schmutzig und wild wirkend. Verschlossen und anfangs recht unnahbar. Er ist der militärische Anführer des „Hellen Pfades“ und heute einer der größten Helden des Landes. Nach seiner Verbannung und nun seiner Rehabilitation ist er nun die rechte Hand der Großen Druidin Elthara und er hat immer ein offenes Ohr für die einfachen Menschen. Sein Hass auf die Bastrakirche ist noch immer stark in ihm, da er seine Familie durch sie verlor.
Str : 13, Dex : 18, Con : 14, Int : 12, Wis : 15, Cha : 13 / HP : 109
Ausrüstung : Kombositlangbogen+4, Elfenumhang, Hirschfänger+2, Magischer Köcher

Grom Tar Basch, Meister des Dreizacks (Barbar 11, Kämpfer 4, Dieb 1)
Ein Volksheld. Er wohnt zur Zeit in Emesa (sagt man) und ist ein wahrlich Furcht einflössender und gewaltiger Krieger. Er ist unbestrittener Herr und Sieger in allen Arenen des Landes. Sein Markenzeichen ist ein kahler Schädel aus dem nur ein fast 2 Meter langer Zopf wächst den er sich erst abschneidet, wenn er in einer Arena besiegt wird. Er war und ist ein beliebtes Handelsobjekt der Granden, dies hat sich auch mit seiner Freiheit nicht geändert. Viel seines gewonnenen Vermögens schenkt er sofort den Armen und Schwachen.
Str : 20, Dex : 12, Con : 16, Int : 14, Wis : 12, Cha : 15 / HP : 141
Ausrüstung : „Dreitod (Dreizack)“, Netz, „Trollschläger (Streitaxt)“

Die Regionen Okwans

Okwan ist eine Region komplett gelegen in gemäßigten und meist warmen Gefilde. Die große Landmasse Okwans die fast wie eine überproportionierte Halbinsel in den Ozean erstreckt. Dies führt auch dazu das Okwan zu fast 60% von Wasser und Meeren umgeben ist und der Rest der umgebenden Landmasse ist Gebirge oder hügeliges Küstenland. Die Böden sind fast durchgehend fruchtbar und es gibt wenige klimatische Besonderheiten.

Der Norden
Im Nordwesten wird Okwan zur Hälfte vom Meer der Tränen eingefasst. Dieser Küstenabschnitt fällt steil zum Wasser hin ab, meist mit steinernen Klippen. Einzige nennenswerte Ausnahme ist die Mündung des Tränenflusses. Dieser mündet in einem reißenden Flussdelta in das Meer. Dies Delta ist nur bekannt als das Tränendelta und ist sehr feucht und unwegsam. Geprägt ist dieser Abschnitt durch häufige und unerklärliche Stürme und Springfluten. Den Küstenstreifen nennt man landschaftlich die Tränenküste und nennenswerte Orte in dieser Region sind Trogir und Mentis.
Der Nordosten Okwans ist ganz anders. Diese Landschaft erstreckt sich nördlich und südlich des Tränenflusses und ist nur unter dem Namen Bastrasteppe bekannt. Diese Steppe ist eine meist steinige und karge Stein und Geröllsteppe die im Nordosten durch den Nordwall, ein großer Gebirgszug, und im Osten durch den Grauforst und die nördlichen Ausläufer der Gebirge der Wolken eingekesselt wird. Die Vegetation hier ist durchgehend eher unansehnlich und widerstandsfähig. Selbst die Bäume des Grauforstes sind eher verkrüppelt und düster als frisch und grün. Nennenswert sei hier auch die einzige größere Landbrücke nach Norden die Küste entlang.

Sie führt vorbei an der Festungsstadt Bulkal und wird von dieser Stadt überwacht. Diese Landbrücke ist nur bekannt unter dem Namen Orkentor. Weitere wichtige Städte hier sind Nordhafen, Peran und Shakur.

Der Osten
Die östlichen Lande Okwans sind komplett geprägt durch das Gebirge der Wolken. Diese Höhenzüge erstrecken sich aus dem Norden bis in den Süden des Landes und sind die natürliche Grenze zum Land der Elfen, Orks und den Ländern des Südens auf der Landroute. Nur wenige Pässe sind bekannt über dies Gebirge und einzig im Süden gibt es eine Küstenstraße, die aber in den Wintermonaten nicht zu bereisen ist. Im Gebirge der Wolken haben alle drei großen Flüsse Okwans ihren Ursprung. Der Tränenfluss, der ehemalige Bastrastrom (nun der Okwanstrom) und die Dunkle Flut. Die Witterung in den Gebirgszügen ist beständig, aber im Gegensatz zum Rest des Landes eher windig und kühl. Etliche Unwetter brauen sich über den Gipfeln zusammen und ziehen dann ins Zentrum des Landes. Wichtige Städte hier sind Minheim und Winhall.

Das Zentrum
Okwans Herz schlägt in seiner geographischen Mitte. Dies spiegelt sich nicht nur durch die vielen großen Städte hier wieder, sondern ist auch leicht auf die fruchtbaren Regionen des Korntales und des Grünen Herzens zurück zu führen. Diese Region ist was sein Klima und seine Fruchtbarkeit angeht geradezu ideal für das Zentrum eines großen Reiches. Getrennt wird Okwan in seiner Mitte durch den gewaltigen, aber langsam fließenden Okwanstrom. Dieser Fluss ist zwar tief, doch führt er viel fruchtbares Land mit sich und ist dem entsprechend sehr trübe. Zur Zeit der Frühjahrsschwemme tritt dann der Strom regelmäßig über die Ufer und macht das land wieder fruchtbarer. Nördlich von ihm findet man das so genannte Korntal. Eine Region fest in der Hand des Ackerbaus. Hier sind die Böden sogar so fruchtbar das erhebliche Überproduktion erwirtschaftet wird und selbst wichtige Gebiete wie Port Pallas oder Anfa von den Lieferungen leben können. Hauptabnehmer ist aber natürlich Zela. Wichtigste Stadt hier ist Wethome mit all seinen Bauernniederlassungen, die Grenze im Norden ist dann der Tränenfluss. Südlich des Okwanstromes findet man dann das Grüne Herz. Was das Korntal für den Ackerbau ist das Grüne Herz für die Viehzucht und die Forstwirtschaft. Saftige Weiden und frische Wälder sind hier alle Nase lang zu finden. Im Süden begrenzt dann die Dunkle Flut diese Region. Emesa und Marsen liegen in diesem Gebiet. Doch soll man ganz in der Mitte all diesen guten Landes nicht das wahre Juwel des Landes vergessen. Zela.

Der Süden
Die Nordgrenze des Südens Okwans ist die Dunkle Flut, ein schneller aber klarer Fluss mit etlichen Stromschnellen im Oberlauf, aber schiffbar bis nach Emesa und mit flachen Flussgaleeren sogar bis Winhall.
Die Südgrenze des Landes ist eine flach abfallende Küste mit breiten Sandstränden die ins so genannte Schwertmeer führen. Dies Land ist klimatisch schon wärmer als die Mittelländer Okwans, doch noch immer gemäßigt, manche würde es mediterran nennen. Die zwei größten Waldgebiete sind hier zu finden. Der Goldeichenwald und der Holzhort. Wie beide Namen schon sagen sind beide Waldgebiete teilweise in der Nutzung zum Holzeinschlag, wobei beide Wälder zu groß sind als das man sie als sicher und erforscht bezeichnen könnte. Ein weiteres Standbein ist die Schaaf und Wollproduktion auf den eher schon knorrigen Weiden und Wiesen des Landes. Städte sind Koghaven, Satrap und Braskavil, sowie etliche Küstenfischerdörfer an der Küste.

Der Westen

Die Außengrenzen des Westens sind komplett vom Meer der Tränen umschlossen. Im Norden eher steile Felsküsten fallen nach Süden hin immer mehr ab, bis sie zu normalen Sandstränden sich ändern. In diesen Küstenregionen münden auch die beiden größten Ströme des Landes in das Meer. Im Süden ist dies in der so genannte Bastrabucht die Dunkle Flut. Hier fliest der Fluß in eine große Bucht die sich dann zum Meer hin öffnet. Ganz anders im Norden der Okwanstrom der sich hier ins Meer drängt. Doch nur einer seiner Arme ist hier befahrbar mit Schiffen. Die anderen Arme von ihm, Hunderte sagt man, strömen in einem gewaltigen Delta ins Meer. Doch nicht dem genug. Dies Delta ist bekannt unter dem Namen Tiefmoor, dem größten und gefährlichsten Moor des Landes. Hier liegt meist Nebel über dem Land und der Regen ist ständig allgegenwärtig. Weitere Besonderheit hier sind die Ruinen der Stadt Abbot. Diese Stadt wurde eines Tages von einer gewaltigen Sturmflutwelle des Meer der Tränen an einem Tag komplett verschlungen und dem Erdboden gleich gemacht. Tausende Bewohner kamen damals ums Leben. Das sonstige Klima hier an der Küste ist zwar rau und frisch, aber auch für eine Küstenregion warm. Wichtige Städte hier im Gebiet sind Sula, Barin und Uthlede.

Die Städte und Provinzen Okwans

Die hier genannten Städtenamen sind meist auch gleichzeitig die Bezeichnung der Provinz in ihrer Umgebung. Nicht jedes Dorf hat seinen eigenen Namen, sondern versteht sich als eine Art „Vorort“ seiner Provinzhauptstadt. Die Provinzhauptstädte sind immer mit einer Stadtmauer gesichert, die anderen Dörfer der Provinz hingegen nicht. Manche besitzen nur eine kleine Pallisade.
Zur Feststellung der Angaben werden in allen Landstrichen jährlich eine Volkszählung und ein Zensus durchgeführt. Dies alles findet unter strenger Aufsicht der Ämter des I. Tribun statt.

Barin, Wappen : 2 silberne Wellen auf lila Grund
Einwohner : 21 000 (17 500 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, alle Menschengottheiten mit mindestens einem Schrein, ein versteckter Bastraschrein
Provinzgarnison : 200 Mann Stadtcohorte, IX. Legion (2 Cohorten), II. Seelegion (2 Cohorten), IV. Praetorianische Garde (1 Cohorte), ca. 25 Kriegsschiffe
Beschreibung : Die größte Hafenstadt an Okwans Westmeer. Wichtigster Warenumschlagpunkt ins Landes Innere und Wache über den Flussweg nach Zela.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Westmeerhumpen, Prefektenhof, Walgrotte, Goldammer

Braskavil, Wappen : Silberner Baum au lila Grund
Einwohner : 4 000 (3 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, 2 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 100 Mann Stadtcohorte, VII. Legion (1 Cohorte)
Beschreibung : Provinzstadt im Süden des Reiches, die durch die Verarbeitung der Goldeiche lebt.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Eichenhof, Ruhige Einkehr, Zum brüllenden Eber

Emesa, Wappen : 3 silberne Sparren auf lila Grund
Einwohner : 70 000 (61 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, alle anderen Menschengottheiten als Tempel, ein Ethlingtempel
Provinzgarnison : 1000 Mann Stadtcohorte, II. Legion, XV. Legion (2 Cohorten)
Beschreibung : Wichtigste Provinzstadt, nur von Zela übertroffen. Groß im Handel mit Tuch, Korn und Ton.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Schänke des Schneiders, Triefender Hank, Grandenhof, Metklause

Koghavn, Wappen : Silberne Muschel / Perle / Wal auf lila Grund
Einwohner : 7 000 (5 800 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Meeresgottheittempel der Nordmänner, 4 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 150 Mann Stadtcohorte, III. Seelegion, ca. 30 Kriegsschiffe
Beschreibung : Südlichste Hafenstadt am Westmeer. Recht wohlhabend durch Perlentaucher und Muscheln. Auch als Walfangort bekannt.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Plankenguss, Hectors Ruderstube, Grill und Saufhof, Galeerentraum

Marsen, Wappen : Silberner Seestern auf lila Grund
Einwohner : 4 500 (3 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Bastra (wenn auch stark unter Bedrängnis), 3 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 100 Mann Stadtcohorte, V. Seelegion (1 Cohorte), ca. 5 Kriegsschiffe
Beschreibung : Fischereistadt an der „Bastrabucht“. Liefert Fisch und Seetran für Zela.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Schwertfischbar, Renfields Bierfass, Transchlauch, Rochenhof

Mentis, Wappen : Silbernes Netz auf lila Grund
Einwohner : 3 000 (1 500 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, 2 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 50 Mann Stadtcohorte, V. Seelegion (1 Cohorte), ca. 5 Kriegsschiffe
Beschreibung : Kleine Provinzstadt mit Fischerei und Ackerbau
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Urtes Schänke, Wirtshaus zum Fliegenfisch, Ärenhof

Minheim, Wappen : Silberne gekreuzte Spitzhacke und Hammer auf lila Grund
Einwohner : 40 000 (32 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Fyrador, 2 Ethlinggottheiten, einige Schreine, 5 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 600 Mann Stadtcohorte, V.+XII. Legion, III. Praetorianische Garde (1 Cohorte)
Beschreibung : Wichtigste Minen und Bergwerksregion. Standort der einzigen Titaniummine des Landes und zahlreicher anderer Minen. Ort der Imperiumsmünze und Heerlager gegen die Elfen im Osten.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Stollenschänke, Bingenhof, Titaniumschänke, Schatzhof

Nordhafen, Wappen : Silberne Kogge auf lila Grund
Einwohner : 10 000 (8 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, alle Menschengottheiten als Schrein, 4 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 200 Mann Stadtcohrte, I. Seelegion, ca. 35 Kriegsschiffe
Zusätzliche Truppen : VI. Legion, III. Praetorianische Garde (1 Cohorte)
Beschreibung : Nördlichste Handels- und Kriegshafenstadt des Imperiums. Viele Werften und ein Bollwerk gegen die Wilden mit ihren Schiffen. Seit der Besetzung Bulkals auch Grenzstadt zu den besetzten Gebieten und dadurch wesentlich mehr Truppen im Provinzgebiet.
Wichtige Gasthöre/Schänken : Meereswacht, Silberhof, Schänke zum Lacher, Fresshalle

Peran, Wappen : 3 Silberne Kornären auf lila Grund
Einwohner : 40 000 (32 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, die meisten Menschengottheiten als Tempel, der Rest als Schrein
Provinzgarnison : 700 Mann Stadtcohorte, III. Legion, XV. Legion (1 Cohorte)
Zusätzliche Truppen : XIII. Legion
Beschreibung : Wichtige Handels- und Produktionsstadt im Norden des Imperiums, gelegen in der

Kornkammer des Reiches und wichtiger Lebensmittellieferant. Durch die Aufstände im Norden wurden die Truppen verstärkt und damit soll auch der Zulauf der Aufständischen mit Fanatikern unterbunden werden.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Kornkammer, Schnapsbrennerei, Hirschhof, Metkrug, Kreuzkneipe

Satrap, Wappen : Silbernes Schaf auf lila Grund
Einwohner : 5 000 (4 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, einige Schreine, 5 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 100 Mann Stadtcohorte, VII. Legion (2 Cohorten)
Beschreibung : Südlichste Grenzprovinz und wichtiger Zollpunkt. Vor allem durch gute Wollproduktion bekannt und gelobt.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Tor zum Süden, Mauerschänke, Gutshof Gaumenschmaus, Fuhrmannshof

Sula, Wappen : 3 Silberne Schiffe auf lila Grund
Einwohner : 10 000 (7 600 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, alle Meergottheiten als Tempel, viele Schreine, 2 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 200 Mann Stadtcohorte, IV. Seelegion, ca. 20 Kriegsschiffe
Beschreibung : Fischereistadt am Westmeer mit Handels- und Kriegshafen. Guter Schiffbau.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Zur Ruderbank, Tintenfischhof, 7-Armiger Kraken, Nessis Hort

Trogir, Wappen : Silbernes Wagenrad auf lila Grund
Einwohner : 7 000 (4 900 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, viele Schreine, 6 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 150 Mann Stadtcohorte, VIII. Legion (2 Cohorten), ca. 5 Kriegsschiffe
Beschreibung : Fischerei- und Ackerbauprovinzstadt die durch Flüchtlinge aus dem zerstörten Abbot überfüllt ist.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Sichere Zuflucht, Halle des Unterschlupfs, Weinhof, Goldene Kogge

Uthlede, Wappen : Silberne gekreuzte Ruder auf lila Grund
Einwohner : 4 000 (2 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Bastra (stark bedrängt), mehrere Schreine, 2 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 100 Mann Stadtcohorte, II. Seelegion (1 Cohorte), ca. 5 Kriegsschiffe
Beschreibung : Kleine Hafenstadt am Westmeer die hauptsächlich durch die Wollproduktion lebt.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Weinfass, Schwert und Säbel, Holzbein, Wollhof

Watern, Wappen : Silbernes Farnblatt auf lila Grund
Einwohner : 2 500 (1 800 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Bastra, ein paar Schreine
Provinzgarnison : 50 Mann Stadtcohorte, V. Seelegion (1 Cohorte), ca. 10 Kriegsschiffe
Beschreibung : Koloniestadt Zelas im Westmeer. Einschlag von exotischen Hölzern und Sammeln von seltenem Leder. Bisher leben hier Bastragläubige und andere relativ normal nebeneinander.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Mahagoniehof, Perlenschänke, Tintenfass

Wethome, Wappen : 8 Silberne Kornären auf lila Grund
Einwohner : 7 000 (5 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Schreine aller Menschengottheiten, 5 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 150 Mann Stadtcohorte, IX. Legion (1 Cohorte)

Beschreibung : Stadt im Herzen des Landes, gelegen in der Kornkammer des Imperiums.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Trines Schänke, Goldärenhof, Jagdhütte, Zum roten Hirsch

Winhall, Wappen : Silberner Amboss auf lila Grund
Einwohner : 17 000 (14 500 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, Fyrador, 2 Ethlingtempel, viele Schreine, 5 Tempel in der Entstehung
Provinzgarnison : 500 Mann Stadtcohorte, IV.+XI. Legion, III. Praetorianische Garde (1 Cohorte)
Beschreibung : Wichtige Minenstadt und Hüttenstadt. Zentrum des Schmiedehandwerks und Waffenschmiede des Imperiums. Heerlager gegen die Elfen.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Schwert und Schild, Feuer und Amboss, Laternenhort, Schmiedenschänke

Zela, Wappen : Silberne Krone auf lila Grund
Einwohner : 255 000 (220 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Illona, alle bekannten Götter mit mehr oder weniger großen Tempeln, die gewaltige Tempelanlage des Bastra sind komplett verweist und weder geplündert noch zur Zeit bewohnt. Der Tempel gilt als verflucht.
Provinzgarnison : 3000 Mann Stadtcohorte, I.+X. Legion, I.+V. Praetorianische Garde, IV. Praetorianische Garde (2 Cohorten, bei der Inquisition), II. Praetorianische Garde (Leibgarde des Imperators)
Zusätzliche Truppen : XIV. Legion, VII. Legion (1 Cohorte)
Beschreibung : Metropole und Herz des Imperiums Okwan. Sitz der wichtigsten Tempel, Regentenstadt des Imperators, Sitz des Imperumsenats und seiner Ämter und Verwaltungen. Gewaltiges Handelszentrum und Hauptsitz vieler Grandensippen. Alle Wege sollen nach Zela führen und die Straßen und Häuser sollen aus Marmor und Gold sein (so sagt man zumindest). Juwel in der Mitte des Reiches. Ort der größten bekannten Arena und eines Circus. Wohl eine der größten und beeindruckensten Städte der bekannten Welt. Hier gibt es so ziemlich nichts, das es nicht gibt.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Imperatorhof, Senatshof, Arenaspelunke, Zerinius Nachtschänke, Ferkans Weinhof, Goldkneipe, Kette und Planke, Wütender Oger
Besetzte Städte der Aufständischen

Bulkal, Wappen : Silberner Turm auf lila Grund
Einwohner : 13 000 (11 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Bastra (Hier steht nun der neue Haupttempel Bastras)
Garnison : 1 Cohorte Tempelgarde „Die Unantastbaren“, 500 Mann Stadtcohorte, ca. 1000 Söldner aller Art
Beschreibung : Gewaltige, düstere Festungsstadt im Norden Okwans. Ehemals Zollpunkt und Bollwerk des Imperiums, nun neue Hauptstadt des aufständischen, wahren Okwan. Die Stadt lebte von den Reisenden und den Warenlieferungen. Durch die Fluchtwelle bei der Bastraverfolgung wuchs die Stadt stark an und man fragt sich wie lange noch all die Menschen und Soldaten hier ernährt werden können.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Bastrahof, Drusus Söldnerschänke, Amboss des Bastra, Tot den Verrätern

Shakal/Shakur, Wappen : Silberne gekreuzte Axt und Schaufel auf lila Grund
Einwohner : 6 000 (4 000 im Stadtgebiet, Rest Provinz)
Tempel : Bastra

Garnison : 1 Centurie Tempelgarde „Die Unantastbaren“, 150 Mann Stadtcohorte, ca. 200 Söldner aller Art
Beschreibung : Kleine, nun nachträglich stärker befestigte Provinzstadt im Norden Okwans die bisher von Holzeinschlag und ein paar Minen lebte.
Wichtige Gasthöfe/Schänken : Igrains Hof, Bastras Heim, Speer und Stahl, Stollenbar

Die Orklande

Geographie

Die Blutberge (südliche Gebirge)
Die Blutberge sind der beherrschende Gebirgszug im Süden des Landes. Sie enden für die Orks an den Klippen zum Krater von Sa'ha Trobast (den Elfenlanden) und beginnen nördlich davon an den Ausläufern der Schwarzsteppe, dem Zentrum der Orklande. In den Blutbergen gibt es nur karges, schroffes Land und nur weniges Grün. Tannen und knorrige Sträucher prägen die Vegetation und nur wilde und gefährliche Tiere verirren sich in die Gebirgshöhen. Jagdbares Wild sucht man dagegen fast vergeben. Die schroffen Gipfel erstrecken sich fast in 6000 Schritt Höhe, doch munkelt man, dass es Pässe nach Süden in die Elfenlande geben soll.

Die Schwarzsteppe (Zentrale Orklande)
Schwarzsteppe ist eine gewaltige Ebene nördlich der Blutberge. Ihren Namen bekam sie durch das schwarz schimmernde Hartgras, welches hier an allen Ecken und Enden wächst. Es ist aber so ungenießbar für Weidetiere, dass hier nur schwerlich Viehzucht betrieben werden könnte. Kleinere Laubbaumhaine sind über die Steppe verstreut und viele Erdhöhlen sind zu finden in denen so manches Getier haust, friedlich und feindlich. Umherziehende Herden von Schwarzsteppenrindern sind ein häufiges Bild, ein wildes Rind, welches es offensichtlich als einziges Tier schafft, das Gras gut zu verdauen, wenn auch es als Fleischquelle mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Die Steppe ist das Hauptgebiet der Schwarzpelze, hier tummeln sich alle möglichen Stämme und Clans.

Die Steinzinnen (nördliche Gebirgsausläufer)
Die erst seicht aus der Schwarzsteppe aufsteigenden Steinzinnen sind der Übergang der Orklande zum Königreich Landis. Recht dicht bewaldet, aber sehr hügelig und schnell steinig werdend ist dies wilde Land ein oft umkämpftes Gebiet zwischen den Orks und ihren Verbündeten, Menschen und Monstren. Die Steinzinnen sind aber zu dem ein wichtiges Erzgebiet und damit ein steter Zankapfel der Rassen.

Die Moorküste (westliche Küste entlang des Meeres)
Der fast 30 Meilen breite Küstenstreifen der von Okwan im Süden bis Landis im Norden verläuft ist ein unwirklicher und lebensfeindlicher Ort. Die Moorlandschaft ist von vielen Rinnsalen und Flüssen durchzogen, von wildem Gestrüpp und Unterholz bewachsen, Mücken und Schlangen verseucht und Aufenthaltsort von allerlei gefährlichem Getier. Doch da trockengelegter Moorboden fruchtbar ist, haben sich einige Pioniere, Aussteiger und ehemalige Kriminelle hier her zurückgezogen, um entlang der Küste kleine Schmuggler und/oder Handelshäfen im Gebiet der Schwarzpelze zu gründen, um mit seltenen Gütern aus dem Moor zu handeln und nicht von anderen großen Staaten abhängig zu sein. Ein gottloser und gefährlicher Landstrich, in dem das Recht des stärkeren gilt.

Bewohner der Orklande

Hier werden die wichtigsten Rassen (Zivilisationen, etc.) erwähnt, die, soweit uns bekannt, in den Orklanden sich herumtreiben und die Gegend unsicher machen, oder zu zivilisieren versuchen. Andere Rassen sind eher nebensächlich, da sie kaum in Erscheinung treten.

Die Orks
Die Schwarzpelze sind die beherrschende Rasse der Orklande, wie der Name schon sagt. Eine Plage der Welt, Ausgeburten der bösen Götter und Götzen. Man findet sie in jedem Landstrich, wenn sie auch sehr zerstritten sind und in viele Stämme und Klans aufgesplittert sind. Ein Grund der ihren Vormarsch bisher gestoppt hatte.

Die Oger/Goblins
Oger und Goblins sind nie weit, wenn Orks in der Nähe sind. Eher kleinere Stämme die meist aufgrund ihres niederen Intellekts von den zahlenmäßig überlegenen Orks versklavt werden. Einige freie und starke Stämme, man spricht gar von einem Riesen der sich zu ihrem König ernannt hat, haben sich in den östlichen Ausläufern der Blutberge versammelt.

Die Menschen
In den Mooren im Westen gibt es einige Menschensiedlungen, meist Küstendörfer und gar einige Städte. Sie leiden sehr unter den sie umgebenden Orks, aber der harte Menschenschlag, den es hierhin verschlagen hat lässt sich von den Schwarzpelzen nicht verschrecken. Zu sehr lieben die hiesigen Bewohner ihre Freiheit. Es gibt zwar einen losen Zusammenhalt der Ansiedlungen, aber noch hat jeder Ort seinen eigenen Fürsten / Bürgermeister und ist stolz darauf.

Orklande, Kultur und Stammesgefüge

Gesellschaftsform
Die Orks sind in einem fest eingefügten Stammessystem, welches, von einigen wenigen Siedlungen abgesehen (Über- und Unterirdisch), nomadisch dominiert ist. Richtig wandernde Städte können es sein, abhängig von Größe und Art des Orkstammes. Viehhaltung steht dabei aber im Hintergrund, sondern Jagd und Raub sind das wichtigste. Die umherziehenden Stämme der Orks haben mehr oder weniger angestammte Gebiete, wobei um diese es ständige Streitereien und Kriege gibt. Somit sind die meisten und wichtigsten Angehörigen des Stammes (die Frauen und Sklaven mal ausgenommen) Krieger und Jäger, die so genannten Kar-Kas. Die streng hierarchisch strukturierten Orkstämme werden durch ein Zweigestirn regiert, der Brankar. Sie besteht aus Stammesfürst (Karuk) und Orkshamane (Bran), wobei es von Stamm zu Stamm verschieden ist, wer von beiden mehr das Sagen hat. Es herrscht meist das Recht des Stärkeren.

Gesetze und Recht
Recht hat der Stärkere. Hier meist der Karuk. Er entscheidet was Recht ist und was nicht. Das einzige was es gibt sind die alten Gesetzesrollen des Gottes Brankaruk, dem Unbarmherzigen, die vom obersten Bran des Stammes gehütet und ausgelegt werden. Diese Auslegungen sind aber meist willkürlich und Situationsabhängig. Widerspruch gegen das Gesetz des Karuk kann nur durch einen anderen Ork eingelegt werden, in dem er den Karuk zum Zweikampf auf Leben und Tot herausfordert und danach die Stellung des Karuk einnimmt.

Kasten der Stämme
Es gibt vier Kasten bei den Orks. Man wird nicht direkt in eine Kaste hereingeboren, sondern nach

dem Mannbarkeitsritual des Orks wird vom Karuk entschieden, ob er in seiner Kaste verweilt, oder einer anderen zugesprochen wird. Kastenmitglieder sind nur die männlichen Orks, die weiblichen Orks werden eher wie Vieh gehalten und haben ungefähr so viele Rechte, wie die Sklaven. Sie haben nur die Jungen aufzuziehen und die Männer zu verwöhnen. Ein Zeichen für die Macht eines Orks ist immer auch seine Anzahl weiblicher Sklaven und Frauen, wobei nach jedem Raubzug der Karuk ein Anrecht hat weibliche Sklaven für sich zu verlangen.
Eine ist die der Kar-Kas. Diese Kaste entscheidet über Herrschaft oder Unterwürfigkeit des Stammes. Viele Kar-Kas bedeuten ein mächtiger Stamm. In ihr sind alle Jäger und Krieger des Stammes versammelt.
Die zweite und weit weniger angesehene ist die der Gil-Kas. Handwerker und "Gelehrte" sind in ihr versammelt, also Orks die eher durch Geschick und Geist auffielen, als durch Stärke und Konstitution. Die wichtigsten unter ihnen sind die Schmiede und Bergarbeiter, da sie für den steten Waffennachschub sorgen, der so wichtig bei den vielen Kriegen ist. Nicht vergessen sollte man hierbei aber auch die orkischen Kräuterkundigen und Tränkebrauer.
Die vorletzte Kaste ist die der Der-Kas. Bauern und niedere Arbeiter sind hier versammelt. Sie haben nur wenig mehr Recht als Frauen und Sklaven.
Die wichtigste aber auch kleinste Kaste ist die der Bra-Ka-Kas. Zu ihr gehören die Herrscher des Stamms, der Karuk und der Bran, so wie die stärksten Kar-Kas und die anderen Orkschamanen, wenn es mehr als einen gibt, was aber nur bei den mächtigsten so ist. Diese Kaste entscheidet über Wohl und Wehe des Stammes oder Clans.

Sklaven und Frauen der Orks
Wie schon beschrieben sind Orks hauptsächliche Jäger und Krieger. Für niedere Aufgaben gibt es die Sklaven. Im Krieg und zur Bewachung sind es Oger, für Arbeiten und Dienertätigkeiten halten sie sich die Goblins und natürlich Frauen. Hier sind vor allem die menschlichen und elfischen Frauen zu erwähnen, die sehr hoch in der Gunst der Karuks stehen, da sie so viel Spaß machen. Nur Ethlingfrauen sind davon ausgenommen. Sie gelten wenig und werden meist wie die meisten anderen wehrhaften Gefangenen getötet, es sei denn man kann ein gutes Lösegeld erpressen. Orkische Frauen sind der Besitz der Kasten und ihrer Vorsteher, sie entscheiden über Aufteilung und Arbeit der Frauen. Die einzigen die sich nehmen dürfen wen sie wollen sind die aus der Bra-Ka-Kas. Frauen haben auch keine Namen, sondern werden einfach nur per Brandzeichen gekennzeichnet.

Das Aufwachsen eines Orks und deren Mannbarkeit
Orks wachsen in ihrer Kaste auf, wo sie gezeugt wurden. Dort erhalten sie das wenige an Erziehung, was ihnen beigebracht wird. Im Alter von ca. 10 Jahren soll dann das weitere Leben entschieden werden. Bei den weiblichen Orks ist mit dem ersten Blut die Zeit zur Frau zu werden. Sie werden ab dem Zeitpunkt gebrandmarkt und verteilt. Bei den Männern sieht es anders aus. Einmal im Jahr, zur Wintersonnenwende, wird ein gewaltiges Fest abgehalten, mit blutigen Spielen. Alle Jungen in dem Alter werden auf dem Hauptplatz des Stammes versammelt. In blutigen Spielen werden sie aufeinander gehetzt, wobei die stärksten in die Kaste der Kar-Kas übernommen werden. Die Geschicktesten und Klügsten kommen zur Kaste der Gil-Kas. Die Schwächsten und Einfachsten kamen zu guter Letzt in die Kaste der Der-Kas. In die vierte Kaste, die Bra-Ka-Kas kommt man nicht direkt bei der Mannbarkeit, sondern erst nach heroischen und erfolgreichen Taten für den Stamm.

Zeitvertreib und Jagd
Ein Volk das auf dem Recht des Stärkeren beruht hat nur wenige hoch entwickelte Künste und noch

weniger praktizierte Arten von Zeitvertreib. Je blutiger und brutaler, um so besser für das Überleben des Stammes. Es gibt zwei Hauptkünste der Orks. Die Jagd, nach Humanoiden und Tieren; und das Schmiedehandwerk. Ersteres sichert die Versorgung des Stammes mit Nahrungsmitteln und dem Siegen bei Kriegen/Raubzügen, zweites versorgt den Stamm mit Waffen, leichten Rüstungen und Werkzeugen. Bei der Jagd kommt es den Orks nicht auf das wie an, sondern nur darauf, das am Ende etwas zu beißen heraus kommt. Ob mit Fallgruben, Treibjagden, Tierhatz, Schlingen oder Anderem. Erlaubt und genutzt wird, was effektiv ist. Die Nutzung von Giften ist hierbei nicht ungewöhnlich, ein Arbeitszweig, dem sich viele der Schamanen (Bran) verschrieben habe. Die wichtigste Jagd der sich ein Ork aber stellen muss ist die nach einem Orklandbison. Diese gewaltigen Wildrinder der Steppe müssen einmal in den ersten Jahren nach der Mannbarkeit erlegt worden sein, nur von einem Ork und ein richtiger Karuk der etwas auf sich hält, jagt jedes Jahr ein solches Tier, um zu zeigen, das er immer noch der Herrscher ist.

Baukunst der Orks
Wie schon beschrieben sind die Orks in der Hauptsache ein Volk von wandernden Nomaden. Dies trifft aber nicht auf alles zu. Einige feste Ansiedlungen gibt es da zu nennen. In den Bergregionen bewohnen die Orks unterirdische Festungen, die zwar nicht so kunstvoll sind und makellos wie die der Ethlinge, aber fast eben so tief in die Felsen gehen. Auf den Steppen gibt es gar einige von Palisadenmauern umgebene Dörfer und Städte mit einigen Hundert oder Tausend Bewohnern. Dies sind meist die Rückzugsgebiete bei schlechter Witterung und die Produktionsstätten der Waffen und Werkzeuge und Fördergebiete von Rohstoffen, wie z.B. Holz, Erzen und Wolle. Die Baukunst ist meist auf Holzbauten beschränkt, Steinbauten gibt es selten. Die Häuser sind kastenförmig und kantig, mit wenigen Fensteröffnungen, wenn überhaupt. Man berichtet sich gar von einer von Steinmauern umgebenen Hauptstadt der Zholokarorks in den Weiten der Schwarzsteppe.
Schmiede und Handwerkskunst der Orks
Die Handwerkskunst der Orks ist eher (abgesehen von den Gilgakar) als kaum beachtenswert zu sehen. Ihre Waren sind primitiv, aber zweckmäßig. Die einzigen Künste in der Richtung die sehr ausgefeilt sind, sind die der Jagd, der Kräuter- und Trankkunde (hier vor allem die Bran) und die Leder- (als Hauptrüstungslieferant) und Schmiedekunst (Waffen, nur wenig für Rüstungen der besten Karuks). Alles was daher nicht von den Orks selber hergestellt wird, wird von ihren vielen Beutezügen mitgebracht und dann teuer gegen Gold, Stahl, Waffen und Frauen getauscht. Nachfolgend findet ihr eine Liste der Waffen und Rüstungen der Orks, wie sie in den Händen der meisten Orks zu finden sein werden.

Die Clans der Orks

Der folgende Text ist eine grobe Zusammenfassung um einen Überblick über die Machtverhältnisse und Größen der einzelnen Clans zu geben. Eine genauere Beschreibung der Gefüge der Clans wird wie so vieles nachgereicht.

Clanname: Zholokar (ca. 15000, Anzahl Karuks, ohne Sklaven, Frauen, etc.)
Gebiet: Zentrale Schwarzsteppe und bedingt deren Ausläufer
Siedlungen: (oberirdisch) Zholokar-Pak*, Barga-Pak, Juga-Pak, Ral-Pak, Bode-Pak
Kurzbeschreibung: Mächtigster Clan, der in den letzten Jahren durch eine starke Bran- karuk zu immer mehr Einfluß anwächst, ihr Ziel ist die Herrschaft über das ganze Gebiet der Orklande und darüber hinaus. Kriegerisch und aggressiv. Viele Oger als Sklaven und Soldaten.

Clanname: Ogarkar (ca. 5000)
Gebiet: Schwarzsteppe und deren Ausläufer
Siedlungen: keine, sie leben in Sippen als Nomaden

Kurzbeschreibung: Zersplitterter Clan, dessen kleine Stämme und Sippen nach und nach von den Zholokar geschluckt oder vernichtet wird. Eher friedlich.

Clanname: Xantakar (ca. 8000)
Gebiet: östliche Schwarzsteppe
Siedlungen: (oberirdisch) Xan-Pak*, Jul-Pak
Kurzbeschreibung: Clan der im Krieg mit den Zholokar liegt, diesen aber mehr und mehr nach Osten ausweicht. Bekannt für seine guten Wolfsreiter.

Clanname: Gilgakar (ca. 5000)
Gebiet: Steinzinnen
Siedlungen: (unterirdisch) Gil-Pak*, Gren-Pak, Paga-Pak, Bura-Pak
Kurzbeschreibung: Clan mit guten Schmieden und Erzminen, im Krieg gegen das Königreich Landis im Norden und Bündnis mit den Zholokar im Süden. Der handwerklich begabteste Clan. Viele Goblins als Sklaven und Arbeiter.

Clanname: Derkakar (ca. 3000)
Gebiet: westliche Moorgebiete der Moorküste
Siedlungen: wandernde Zeltsiedlungen im Moor
Kurzbeschreibung: Clan im Krieg gegen die Menschensiedlungen an der Küste, der sich gut an das Leben am Wasser und Moor gewöhnt hat, gute Fährtenleser und man sagt gar mit Booten ausgerüstet.

Clanname: Brankar (ca. 4000)
Gebiet: Blutberge und deren Ausläufer
Siedlungen: keine, sie leben in Sippen als Nomaden und Räuber
Kurzbeschreibung: Der wohl wildeste und gewalttätigste Clan. Selbst die Zholokar sehen sie als Tiere an und fürchten sie. Eine primitive Plage der Berge.

Clanname: Grunkar (ca. 3500)
Gebiet: gesamte Orklande
Siedlungen: keine, Nomaden und Wagenzüge
Kurzbeschreibung: Clan ohne festen Sitz, wird wohl ohne feste Führung seine Sippen bald an die anderen Clans verlieren. Kriegerisch und zerstritten.

Sa'Ha Trobast

Ein Schöpfungsbericht aus dem elfischen übersetzt
(Anm. des Übersetzers: Schon allein diese Überschrift enthält Klärungsbedarf, so dass ich mich gezwungen sehe dem geneigten Leser hier meine eigenen Nachforschungen näher zu bringen. SA`Ha Trobast wird in den meisten nicht elfischen Ländern mit "von Gott verflucht" übersetzt.
Die Geschichte mag gezeigt haben, dass dem vielleicht so ist, aber dazu später, es verändert aber die elfische Wirklichkeit. Wenn man es genau nimmt heisst es nämlich "von Gott gesegnet".
Und als zweite Anmerkung möchte ich sagen, dass sich Elfen selbst Sa`Hanesti nennen, welches übersetzt soviel heisst wie Göttlinge. Dies mag vielleicht lästerlich erscheinen in mancherlei Augen, doch ist der Leser an einem tieferen Verständnis der Sa`Hanesti ja gelegen.
Diese beiden Anmerkungen schon mal vorab. Dem geneigten Leser soll aber nun der Text nicht weiter vorenthalten werden.)

Kurz möchte ich mich halten mit der Geschichte unseres Reiches, denn scheint es mir doch so, dass dieses schnöde Pergament sie nicht fassen kann (die Geschichte). Und da ich dieses schon vorab erkannt habe, werde ich allerlei Zierat, der sonst für solche Berichte verwendet wird beiseite lassen, und mich auf das wesentliche konzentrieren: Die Schöpfung und vielleicht ein paar wesentliche Einschnitte bis dato. Auch von vielen unserer Helden wie Tiamat den Götterjäger und A`Ires Drachentöter werde ich schweigen, denn würde ich von ihnen erzählen so müsste ich doch jedem anderen Helden unseres Volkes die Ehre erbieten und von ihm berichten, schliesslich trugen sie alle zu unserem heutigen Sein bei. Also, die göttliche Schöpfung.
Am Anfang war der Schöpfergott und er schuf Chaos. Danach schuf er die Götter und gebot ihnen das sie Chaos nehmen sollten und daraus schaffen sollten eine Welt von schöner Gestalt, so dass Leben darauf gedeihen könne.
Man sagt, dass sich der Schöpfer daraufhin zurückzog und über das allerlei Gezänk was folgen sollte, sich mächtig amüsierte. Sofort machten die Götter sich gemeinsam ans Werk, nahmen Chaos und formten es nach ihrem Wohlgefallen. Da Geschmäcker bekanntlich verschieden sind, brach auch schon bald das Gezänk aus, von dem ich oben schon berichtet habe. Sie schufen den Kosmos, die Sterne, die Sonne, den Mond, Berge, Seen, und alles was uns heute die Natur in ihrer Schönheit zu zeigen hat. Doch die Welt war still, bis auf das plätschern der Flüsse, dem branden der Meere und dem rauschen des Windes. Das missfiel vielen der Götter und nun einzeln machten sie sich erneut ans Werk. Manch einer schuf Fische und alles was im Meere und im Wasser atmet, andere Landtiere, andere Vögel und wieder andere schufen Monster von schrecklicher Art wie Orks und Goblins, Trolle bis hin zu den gefürchtetsten Geschöpfen dieser Welt.
Der Gott Cinnamon in seiner Weisheit wartete ab, bis alle Götter ihr Werk getan hatten. Dann betrachtete er lange und eingehend die geschaffene Welt, sah die Natur, die Tiere und die Monster und dachte nach. Viele Götter kamen zu ihm angelockt von seinem grübeln und fragten ihn, was er denn sinnen würde, es sei schließlich alles getan.
Nicht auf ihre Worte achtend sann er weiter nach immer seine Augen auf die Welt gerichtet. Aus vielen Blickwinkeln betrachtete und bereiste er sie. Schließlich kam er zurück zu den anderen Göttern, und sprach " Es fehlt etwas." Und die anderen Götter fragten ihn was das denn sein könne. Und Cinnamon sprach wieder " Intellekt in einem höheren Masse als ein Tier es besitzt, so

dass es sich die Schöpfung zu nutzen machen kann. Doch keine Sorge ich habe bereits eine Lösung gefunden."
Und Cinnamon nahm Chaos und schuf den Körper eines Elfen, hoch damit er die meisten Geschöpfe überrage, aber nicht zu gross, so dass er auch die kleinen Geschöpfe dieser Welt erkennen und achten könne. Doch noch war der Elf ohne Leben. Dann nahm sich Cinnamon ein Stück seines Herzens und pflanzte es dem Elfen ein, so dass ihn ein Teil der göttlichen Kraft durchflute und ihm nutzbar sei. Schon überaus zufrieden mit seiner Arbeit gab er ihm zuletzt den Intellekt, damit der Geist über die beiden schon bestehenden Komponenten herrsche, bevor Cinnamon dem Elfen
den Atem des Lebens einhauchte.
Der Elf war geschaffen. Cinnamon nahm ihn und setzte ihn in einen Wald, da er voll von Nahrung ist und gleichzeitig Schutz bietet. Und schon bald gedieh der Elf.
Die anderen Götter beeindruckt von seiner Schöpfung gratulierten ihm dazu, doch viele eifersüchtig auf sein Werk schufen Geschöpfe nach seinem Vorbild oder hauchten bestehender Intelligenz ein. So entstanden Zwerge, Menschen und alles was noch so kreucht und fleucht und einen Anflug von Intelligenz besitzt. Aber das ist eine andere Geschichte, die hier nicht weiter ausgeführt werden soll.
Indes da die Götter erneut beschäftigt waren, lehnte sich Cinnamon zurück und beobachte voller Obhut seine Kinder.
Stolz erfüllte ihn, als er sah wie sie sich zurecht fanden in dieser Welt, welche Künste sie meisterten und welche Bauwerke sie errichteten. Liebe und eine tiefe Zuneigung zu den Elfen erfüllte ihn. Diese Liebe schwoll immer weiter an, bis eines Tages Cinnamon die Elfenfrau Shiwara erblickte. Eine wahre Schönheit war sie und Cinnamon verliebte sich in eines seiner Kinder. Oft soll er sie besucht haben in elfischer Gestalt und glücklich sollen sie gewesen sein, aber da gehen die Berichte weit auseinander. Sicher ist jedenfalls das sie zusammen das Bett geteilt haben und Shiwara schwanger wurde.
Spätestens hier hört das Glück der beiden auf, denn das väterliche Wesen war doch zu stark für Shiwara, so dass sie zur Hälfte der Schwangerschaft verstarb. Die in ihr schlummernden Wesen indes schon stark genug um zu leben, fuhren aus dem toten Körper der Mutter aus, um in den Götterhimmel aufzusteigen. Es waren Zwillinge, der göttliche Sohn namens Tialk und die Tochter Tyris.
Cinnamon nahm beide voller Liebe auf und fing an sie auszubilden, auf dass sie sich zurechtfinden könnten mit ihrem Wesen. Aus Sorge vor dem Zorn des Schöpfergottes, verbarg Cinnamon seine beiden Kinder vor ihm, hatte er doch Götter geschaffen, was eine Aufgabe war, die ihm nicht zustand.
Cinnamons Bemühen war umsonst. Schon bald kam der Schöpfergott dahinter und tobte in seinem Zorn. Als Strafe verbannte er Cinnamon aus dem Himmel, bis zu dem Tag da seine Kinder erwachsen seien, auf dass Tialk und Tyris alleine aufwuchsen ohne väterliche Erziehung und Obhut, so dass auf ewig Zwietracht zwischen den dreien herrsche.
Und so war es.
Cinnamon war verbannt aus dem Götterhimmel und seine Kinder verwilderten.
Tialk ein wenig dümmlich (wenn man so etwas von einem Gott sagen kann) war fasziniert von Kriegen der anderen Rassen. So nahm er sich einen Teil der Elfen und lehrte sie den Umgang mit dem Schwerte.
Tyris zunächst war angetan von der Kreation Cinnamons und eiferte ihm nach. Doch ihre Macht war zu klein, so dass sie nicht mit ihrem Vater mithalten konnte. Aus Eifersucht darüber nahm sie sich auch ein paar unseres Volkes (und leichtgläubige müssen es gewesen sein) und lehrte ihnen die Sünde und die Boshaftigkeit. Von der Schlechtigkeit fasziniert verging sie sich an toten Elfen und

liess sie auferstehen als Untote. Ihre Eifersucht blendete sie so sehr, dass sie fest davon überzeugt ist, dass ihr Weg der richtige ist für das elfische Volk. Hier würden andere Autoren mit Sicherheit eine Lobeshymne auf Tyris anstimmen, doch dieses ist nicht mein Ziel, ist es doch eine Glaubensfrage über die ich mich noch tagelang ergiessen könnte.
Jedenfalls zerriss das elfische Reich immer mehr in der Abwesenheit Cinnamons überzogen von Tialks Kriegen und Tyris` Mord und Totschlag. So vergingen viele Generationen und die Jüngerschaft Cinnamons schrumpfte mehr und mehr, doch die der anderen beiden Kulte wuchs.
Aber wie vom Schöpfergott geweissagt kehrte Cinnamon aus seiner Verbannung zurück, als seien Kinder erwachsen waren. Voll Entsetzen betrachtete er seine korrumpierte Schöpfung und er weinte zwei tränen aus dem linken Auge eine der Trauer und aus dem rechten eine der Wut.
Beide fing er auf.
Die wenigen unter uns die ihm noch fromm ergeben nahm er und brachte sie zur Stadt Xyl`Habati, wie wir sie heute nennen. Dann nahm er die gesamte Stadt riss sie aus ihren Fundamenten und liess sie viele hundert Meter in den Himmel aufsteigen. Seine rechte Träne nahm er und machte sie hart und schmiss sie in die Mitte des elfischen Reiches. Die Zerstörung war nahezu vollständig. Die Bäume wurden weggerissen oder verbrannt. Ein tiefes Loch bohrte sich in den Boden und wie wenn man einen Stein ins Wasser wirft und daraufhin Wellen aufbranden, so warf sich das Land in Wellen. So entstand das Land in dem wir heute leben. Als das Land sich wieder beruhigt hatte nahm er die andere Träne und goss sie in den Aufschlagskrater zur ewigen Mahnung (und noch heute riecht und schmeckt man das Salz). Ein paar Schritt über der Wasseroberfläche plazierte er Xyl`Habati immer noch schwebend.
Die beiden Geschwister, die baldige Zerstörung erkennend, retteten noch einige ihrer Gefolgsleute, doch viele viele starben an diesem Tage.
Aus Wut über die tat ihres Vaters, entfachten die Kinder Cinnamons einen Krieg gegen das eigene Volk, wie er blutiger und länger nirgends auf der Welt geführt worden ist.
Der Kampf hätte ewiglich geführt werden können, oder bis zur totalen Vernichtung unserer Rasse, aber vielleicht würden dann trotzdem heute noch Cinnamon, Tialk und Tyris miteinander ringen, denn die Geschwister vereint waren genauso stark wie der Vater.
Aber so kam es nicht. Das elfische Volk war schon stark dezimiert, vielleicht lebten insgesamt nur noch wenige hundert, da erschien der sogenannte Weise Riallon. Es gibt keine berichte darüber woher er kam und was er vom Berufe war und auch meine eigenen Forschungen verliefen im Sande. Eigentlich ist nur eine Sache sicher: Er war ein Elf und hatte drei zwergische Priester bei sich als er zu uns sprach.
Mit Hilfe der Zwerge liess er die feindlichen Lager erstarren, so dass er zu seinem Volke gefahrlos sprechen konnte. Der Originaltext ging verloren, doch da wir uns schon nah an der Gegenwart befinden ist der ungefähre Wortlaut noch gut überliefert.
Er predigte davon, dass es Unsinn sei das eigene Leben blindlings für die Götter zu geben. Und die Priester begehrten auf, doch die Zwerge in ihrer Macht hielten ihnen stand. Es sei Unsinn, das Schwert gegen einen Bruder zu schwingen, nur weil ein Gott es sagt. Und die Krieger begehrten auf, doch auch hier hielten die Zwerge stand. Es sei Unsinn, dass die Magier ihre Kraft darauf verschwendeten das eigene Volk auszurotten, sind sie es doch, die den Scharfsinn und die Macht inne hätten Frieden zu stiften, sind sie doch durch ihre Macht am ehesten einem Gott ähnlich und damit gleichzeitig am weitesten von Religion entfernt. Auch die Magier begehrten auf, bis auf einen aber zu ihm später. Und auch hier hielten sich die Zwerge wacker. So fuhr Riallon in seiner rede fort, klagte jeden an bis er jeden von uns gegen sich hatte. Und dann fragte er: "Und nun? Wollt ihr mich jetzt gemeinsam töten? Und was dann? Fallt ihr dann wieder über den eben gekannten Schlachtenbruder her? Schlagt ihr den Kopf eurer Schwester ab nur um ihn dann voller Stolz ihrem eigenen Bruder zu zeigen, der dann auch noch sagt >>He Grosser Krieger das hast du aber gut

gemacht! <<?
Und das alles wegen dem Zwist der Götter? Eure eigenen Kinder schlagen sich doch auch nicht gegenseitig tot, wenn ihr als Eltern mal streitet und Eure Kinder gegen den anderen aufstachelt."
Vieles mehr erzählte der Weise noch und als er fertig war, legte sich Stille über das Land. Ein Krieger aus einem der beiden Lager trat hervor, liess seine Waffen fallen und nahm sich die erbeuteten Trophäen vom Gürtel ab und legte sie behutsam auf den Boden und erbat Segen und eine sichere Reise in das ewige Reich, für diese Toten.
Danach drehte er sich ohne ein weiteres Wort um und ging in Richtung seiner einstigen Heimat. Bald darauf folgte ein Zweiter und danach alle nach und nach, jeder mit dem gleichen Ritual, bis keiner mehr auf dem Schlachtfeld war.
Wohin Riallon danach ging ist ebenfalls unbekannt, aber er brachte uns den Frieden. Nie wieder, so schwor sich jeder von uns, sollte ein Bürgerkrieg unsere Heimat anheimfallen. Wie schön wäre es doch gewesen, hätte jeder geschworen seine Waffen für immer von sich zu strecken, auf das wieder ewiger Friede herrsche.
Cinnamon, Tialk und Tyris bemerkten natürlich die Ungehorsamkeit ihrer eigenen Getreuen und hielten inne in ihrem eigenen übermenschlichen Kampf. Die Drei erkannten das diese niedere Kreatur, der Elf, recht hatte in seiner Tat und beendeten ebenfalls ihren Krieg oder vielleicht sollte man sagen, dass ein Waffenstillstand Ausgehandelt wurde. Doch mahnend, dass es auch einen Tod für einen Elfen gibt und dementsprechend auch Himmel und Hölle, kanalisierten die drei ihren Zorn und schleuderten ihn in den höchsten Berg des zerfallenen Reiches.
Heute ist es der Vulkan Rigos. Und immer wieder spukt er den Zorn der Götter hinaus in unser Land, Zerstörung und gleichzeitig Leben bringend.
Seit jenem Tag, weiss der Elf, dass er keine Figur auf einem himmlischen Schachbrett darstellt, sondern er sich selbst entscheidet. Das hat uns keineswegs gottlos gemacht, aber ein weiser Elf überlegt seine Handlungen gut.
Noch eine kleine Episode unserer Vorfahren möchte ich erzählen, bevor ich den Federkiel zur Seite lege. Der Magier Hisha`Tabat. Er war derjenige unter den Magiern, der nicht aufbegehrte gegen Riallon als sie von ihm angeklagt wurden. Hisha`Tabat erkannte die Richtigkeit der Anklage und verurteilte sein eigenes Verhalten und seine Kurzsichtigkeit. So besonnen ging er hin und schuf den Itaris Mystic (den Quader der Magie), Ausbildungs- und Weiterbildungsstätte aller zukünftigen Magier, die da kommen sollten, auf dass sie lernen sollten ihre Kraft zu beherrschen und mit Sinn einzusetzen. Er führte die drei Roben ein, eingeteilt je nach Grad der Erleuchtung und Macht: Schwarz für den Novizen, Grau für den Adepten und schliesslich Weiss für den Meister.
Schon bald aber war es nur noch ein Zeichen des rechten Weges, gibt es doch mächtige schwarze Roben, deren Ansinnen nicht gerade das edelste ist. Daher auch der Ausspruch "Wenn du einen Magier brauchst, suche nach einem Weissen!" Der Quader verstösst solch einen Elf auch nicht, einmal aufgenommen wird er immer einen Platz unter seinen Kollegen haben. Hisha`Tabat ersann ausserdem die Voalistics (die Heimsuchung). Jedes Jahr einmal erscheint sie denjenigen, die Magie begabt sind. Es ist ein Test ob sie die Verantwortung tragen können, sollten sie mit ihrer Ausbildung anfangen. In der gleichen Nacht werden sie fortgebracht in den Itaris Mystic, sollten sie den Test bestanden haben oder ihre Magie wird verbrannt, so dass sie niemals Wurzeln schlagen kann.
Ich denke das mit diesem Ausflug in die Geschichte unser Land und unser Volk doch gut umrissen wird aber natürlich fehlt jegliches Detail. Die Details kann man aber nur schwer auf Pergament bannen, ist unser Reich doch von seiner Art her so vielfältig wie ein Diamant Facetten hat. So endet mein Exkurs an dieser Stelle. Dem neugierig gemachten Leser empfehle ich, sollte er sich weiter interessieren, den mehr als 20000 Seiten umfassenden Folianten: Plasdus Sa`Hanesti.

Bruder Hiesonys, Hohepriester Cinnamons

Das Terrain

Wie in der Schoepfungsgeschichte bereits erzaehlt wurde, wurde das damals bewaldete Reich der Sa'Ha Nesti durch eine Traene ihres Gottes Cinnamon vollkommen zerstoert. Das ist zwar jetzt schon mehr als 700 Jahre her, aber trotzdem sind die Zeichen der Verwuestung noch gut zu erkennen. Das Reich liegt also mittlerweile in einem Krater, dessen Randgebirge so manchen Kletterer schon das Leben gekostet hat. Ebenfalls macht der eine oder andere aktive Vulkan Reisenden das Leben schwer, wie z.B. der Vulkan Rigos im Nordosten des Landes. Passwege gibt es nur selten. Ausserdem werden die Gebirge zur Zeit auch nicht erforscht, man hat schliesslich wichtigere Sachen zu erledigen. Von dieser kreisfoermigen Grenze faellt das Land, erst in Form von verbranntem Huegelland bis hin zu einer trostlosen Ebene im Zentrum, stetig ab. Von den Bergen herab kommend, fliessen auch mehrere Fluesse bzw. Fluesschen ins Land, von denen einige mit Sicherheit aber noch ihren Lauf aendern werden. Fast alle diese Gewaesser fliessen in keinem Bett, sondern plaetschern einfach ueber die Felsen des Reiches hinweg. Ebenso enden fast alle von ihnen in dem Salzsee unter Xyl'Habati. Nur im Suedosten befindet sich ein kleines Stueck urspruenglicher Wald, der von der Vernichtung verschont worden ist, aber noch nie ist jemand aus ihm zurueck gekehrt. Das bemerkenswerteste aber in diesem Reich ist, dass das Geld praktisch auf der Strasse liegt. An vielen Stellen kann man obererdig Erzadern sehen, die das Land durchziehen und man praktisch nur die Spitzhacke nehmen muss und anfangen kann diesen Reichtum abzubauen. Aber da man Gold und Silber nicht essen kann, kuemmert sich keiner um diesen Reichtum. Wohl aber wird darauf geachtet, dass das kein anderer tut, schliesslich will man nicht, dass das Land von Goldgraebern ueberrannt wird.

Bildung & Wissenschaft

Fuer die Elfen ist es ein Glueck, dass sie ein sehr langes Leben haben, sonst wuerde wohl schon bald das Land von Analphabeten regiert werden, aber wie gesagt zum Glueck ist dem nicht so. Es gibt in dem Sinne keine Schulen, in der Provinz eh nicht, aber auch in Staedten wird man nicht die Profession eines Lehrers finden. Aber da man ja hundert Jahre Zeit hat um erwachsen zu werden, kann man sich schon von seinen Eltern einiges abgucken. Daraus folgt natuerlich das ein ziemlicher grosser Prozentsatz Lesen und Schreiben kann und ebenfalls eine Fremdsprache beherrscht, meistens das Allgemein. Natuerlich haben viele Tempel Novizenschulen schliesslich muessen die heranwachsenden in den Lehren ihres Glauben unterrichtet werden, aber ansonsten sind sich die meisten Eltern ihrer Verantwortung gegenueber ihren Kindern bewusst und lehren sie das noetigste. Als wissenschaftliches Zentrum ist wohl nur der Itaris Mystique zu nennen, aber die Magier dort beschaeftigen sich dort zwar auch mit diversen Fachgebieten, aber ihre meiste Zeit verbringen sie natuerlich mit der Erforschung der Magie, was wohl etwas anderes ist und deswegen hier nicht weiter vertieft wird.

Die Form der Gesellschaft

Reisende wuerden die Elfische Gesellschaft wohl so beschreiben. "Jeder von ihnen ist ein Krieger. Auch wenn ihr es ihnen nicht ansehen koennt, aber jeder von ihnen kann unsereins mit Leichtigkeit den Kopf abschlagen. Dabei will man nur fairen Handel betreiben. Im einem Moment sind sie noch damit beschaeftigt ihre spaerliche Bodenkrume auf der Erde zu halten und ihr Stechgras zu pflegen, da rennen sie alle auf ein Signal hin in ihre Steinhaueser und kommen in gut gepflegten Kettenhemden und geoelten Waffen heraus um sich einer Horde Monster zu stellen. Aber keine laecherlichen Orks oder Woelfe, obwohl das auch vorkommt. Nein. Riesenhafte sechsbeinige steingraue Wesen, die alle turmhoch ueber ihnen aufragen. Feuerspeiende Monster. Ihr glaubt mir

nicht? Ich schwoere bei allem was mir heilig ist. Ich habe es selber gesehen. Nun und diese kleine Gruppe von Doerflern, ich betone das nochmal, Doerflern schlagen diese Monster in kleine Stuecke. Und nachdem sie besiegt sind lachen alle, denn es gibt endlich wieder etwas fleischiges zu mittag. Koennt ihr Euch das vorstellen. Die fressen Monster auf. Bei meiner Treu, ich rate Euch. Geht nicht dorthin. Denn diese Krieger sind noch das beste was Euch passieren kann, denn schliesslich kann man von ihnen davonlaufen. Wenn ihr Pech habt und ich meine richtiges Pech, dann geratet ihr an einen dieser Magier. Der braucht gar nicht hinter Euch herzulaufen. Der bleibt einfach ganz ruhig mit einer steinernen Miene stehen und beschwoert aus seiner Hand einen Feuerball, der Euch verbrennen wird, so dass nichts von Euch uebrig bleibt."
Der Buergerkrieg der Elfen, wurde erst vor etwa 300 Jahren beendet, mit anderen Worten die meisten die das Ende gesehen haben leben noch und kommen vielleicht gerade mal erst in die Bluetezeit ihrer Jahre. Hinzu kommt dass das Land ungemein gefaehrlich ist und ein unvorsichtiger wird schnell die Mahlzeit eines hungrigen Raeubers. Fuer die Elfen bedeutet das: Kaempfen koennen heisst Leben duerfen. Die Alten koennen es, den Kindern wird es beigebracht. Das einzige was ein Problem darstellt ist die Reparatur des Kriegszeugs und natuerlich auch ihre Herstellung. Und natuerlich ist Kaempfen immer ein Risiko und so baut man schon lieber Schutzwaelle in die man sich zurueckziehen kann, als sich blind in ein Gefecht zu stuerzen. Diese Masse von Kriegern teilt sich in zwei Lager, naemlich einmal in diejenigen, die oben beschrieben sind, also Krieger die an der Begruenung des Landes arbeiten, und in Soeldner- bzw. Raeubergruppen, die auf diese Weise versuchen sich am Leben zu erhalten. Hinzu kommen Priester und Novizen der einzelnen Kulte (Cinnamon, Tialk und Tyris) und eine kleine Schar von Magiern, wobei sich nicht alle dem Itaris Mystique angeschlossen haben. Ein Kastenwesen in dem Sinne gibt es nicht. Ganz im Gegenteil, die staendige Bedrohung durch Verhungern laesst zumindestens die Dorfgemeinschaften naeher zusammen ruecken, so dass es in vielen Doerfern Gemeinschaftshaueser gibt in denen man sich zu abend trifft. Es gibt naemlich nur selten Kneipen, da der Malzanbau zur Zeit nicht wirklich vorrangig ist. Es gibt natuerlich Fuehrer fuer jede Stadt und jedes Dorf, da es zweckmaessig ist wenn jemand das Sagen hat, aber hierzu kommen wir im naechsten Abschnitt.

Städte, Machtbereiche & Orte

Die Feste des Kriegsherrn
Diese gewaltige Festung liegt im Westen des Landes und schmiegt sich grau in grau gut in die direkt anschliessende Gebirgslandschaft. Die Feste selber liegt in einer grossen Gebirgsspalte und ihre Rueckwand wird von dem Fels der Berge gebildet. Sie ist Heimat der Tialk Glaeubigen und somit auch Ort der Ausbildung fuer die Novizen, als auch Sitz des Hohepriesters: dem Kriegsherrn. Die Festung selber ist so riesig, dass in ihrem inneren eine ganze Stadt Platz hat, dennoch kann man die Stadt in zwei Teile aufspalten. Zum einen sind dort die Tempelanlagen in einem extra abgeschotteten Bereich untergebracht, der natuerlich, sollte die Stadt doch irgendwann einmal fallen, gut zu verteidigen ist. In dieser Anlage befindet sich auch das hoechste Gebauede der Stadt, der Tialk Tempel. Der Rest dieser Feste ist eine Stadt, die allerdings durch den Kriegsherrn regiert wird und wahrscheinlich Heimat aller Soeldner und Raufbolde ist. Sicherlich gibt es auch die ein oder andere handelnde und herstellende Zunft. In dieser Stadt durchmischen sich alle Rassen und Voelker, so ist der Anblick eines Minotaurus keine Seltenheit. Das Wappen der Stadt ist Schwert, Schild und Drache. Das umliegende Land wird intensivst bewirtschaftet, denn durch allerlei Raub- und Kriegszuege hat man soviel Erde in dieses Reich gebracht, das an vielen Stellen schon richtiger Ackerbau betrieben werden kann, obwohl man natuerlich acht geben muss, dass einem der Boden nicht unter den Haenden wegschwimmt. Der politische Einfluss dieser Stadt umfasst fast die ganz westliche Grenze und streckt sich auch weit bis ins Landesinnere.

Xyl'Habati
Die Stadt ueber dem See (siehe Schoepfung) liegt logischer Weise im Zentrum des Landes, wo einst der Impact stattfand. In die Stadt selber gelangt man nur per Faehre, so dass sich auf dem Festland ein bluehendes und wachsendes Dorf gebildet hat, von dem auch die viel zu wenigen Felder bestellt werden und Reisende ihre Pferde lassen koennen. Es gibt fuer diese Boote natuerlich auch keine vernuenftigen Anleger, so dass sich ein jeder der in die Stadt will erst eine Strickleiter hochkaempfen muss. Ortsfremde werden sich zu 99% in dieser Stadt verlaufen und Nicht-Elfen werden sagen die Stadt wurde von einem oder mehreren Verrueckten gebaut. Das liegt daran, das die Stadt aus sehr vielen Ebenen, Treppen, Tunneln,... besteht und man nie so richtig einen Anhaltspunkt hat wo man eigentlich draufzusteuern kann. Die ganze Stadt ist marmorweiss und macht schon den Eindruck eines verrueckten aber schoenen Maerchenschlosses. Die Stadt macht ausserdem den Eindruck, als waere sie unbewohnt und das ist an vielen Stellen auch der Fall, da die Stadt mit Sicherheit 150.000 Seelen oder mehr beheimaten koennte, im Moment aber nur etwa 10.000 Elfen hier leben. Regiert wird die Stadt durch einen dreizehn-koepfigen Rat, der sich aus 3 Haendlern, 3 Handwerkern, 3 Kriegern und 3 Cinnamon Priestern plus einer weissen Robe des Itaris Mystique (quasi als Zuenglein an der Waage) zusammensetzt. Regiert wird fuer 20 Jahre, danach werden neue Abgeordnete entsandt, die auf unterschiedlichste Art ausgesucht werden. Der Hohekleriker des Cinnamon nennt Xyl'Habati ebenfalls seine Heimat und dementsprechend ist einer der zentralen Punkte, falls es einen solchen wirklich gibt, der Tempel. An und fuer sich ein sehr schlichtes Gebauede, und auch innen drin macht der Tempel nicht viel her. Die Akustik ist jedoch bis ins kleinste Detail ausgekluegelt, so dass man in der ganzen Kirchenhalle jedes noch so gefluesterte Wort relativ klar verstehen kann. Das Wappen der Stadt ist ein See mit einer Wolkenstadt darueber. Der Machtbereich von Xyl'Habati ist relativ begrenzt und erstreckt sich nur auf ein paar angrenzende Doerfer und Gebiete, der eigentlich Einfluss kommt daher, dass die fliegende Stadt immer noch als Hauptsitz der gesamten elfischen Regierung anerkannt wird, auch wenn dem schon lange nicht mehr so ist.

Rigos
Rigos Name geht auf einen Nachbarn zurueck, der sich in bedrohlicher Naehe befindet, naemlich der gleichnamige Vulkan. Diese Stadt ist eigentlich die einzige Grosstadt in der der Handel mit den angrenzenden Reichen floriert und deswegen ist es auch nicht verwunderlich, dass man hier einige Fremdlaender findet, die Rigos ihr zu Hause nennen. Rigos selber ist eine sehr junge Stadt, gerade einmal 300 Jahre alt im Nordwesten des Reiches und entstand aus Not. Das Vulkangestein das der Vulkan hier in den letzten Jahren zu Hauf in die Umgebung gespuckt hat, gilt naemlich als ungemein fruchtbar und wird deshalb vor Ort abgebaut und durch das ganze Reich versandt bzw. verkauft. Aber da das mit der Bezahlung in einem sehr trostlosen Land schwierig ist, wird natuerlich Nahrung gegen Boden getauscht, aber es kommt auch durchaus vor das kleine Gemeinden Arbeitskraefte entsenden, die dann in Rigos eine gewisse Zeit lang arbeiten muessen. Im Gegenzug dafuer gibt es natuerlich den heiss begehrten fruchtbaren Boden. Rigos selber besitzt keine wirklichen Festungsanlagen, da die Stadt sehr schnell in den letzten Jahren gewachsen ist, ist man einfach nicht dazu gekommen. An der Stadtmauer wird nahezu das ganze Jahr gearbeitet um neue Stadtgebiete auch zu schuetzen. Von oben betrachtet wuerde Rigos wie ein paar Bienenwaben aussehen, inmitten von gruenen und goldenen Ackerflaechen, denn hier in Rigos kann man natuerlich schon seit geraumer Zeit sehr erfolgreich anbauen. Die Kornkammer Sa'Ha Trobasts. Regiert und gefuehrt wird die Stadt sehr fluktuativ, denn Herrscher kommen und gehen im taeglichen Intrigenspiel der Haendlerfuersten. Das Einzige was von Dauer ist, ist das Wappen der Stadt, eine goldene Aehre und im Hintergrund der Vulkan.

Wortak:
Wortak ist unter den Elfen eigentlich eine Legende aber trotzdem existiert diese Stadt und die meisten Elfen wissen gar nicht, dass es dieses kleine Reich in ihrem eigenem Land gibt. Wortak wurde vor knapp 700 Jahren gegruendet, also kurz nachdem der Wald vernichtet worden ist, von einem Stamm Minotaurier, der wahrscheinlich aus seiner angestammten Heimat vertrieben worden ist. Nichts desto trotz haben diese 700 Jahre dazu gefuehrt, dass aus der kleinen Gemeinde eine beachtliche Festung geworden ist, gut gehuetet vor allen Elfen und allen Feinden. Also eigentlich allen, ausser Minotauren.

Shogotan:
Shogotan wird der Wald im Suedwesten genannt, der von der Vernichtung bewahrt geblieben ist und nimmt schon ein wenig Flaeche auf der Landkarte Sa' Ha Trobasts ein, aber wie gesagt noch nie ist jemand aus dem Wald wieder heraus gelangt.

Itaris Mystique:
Ausbildungszentrum vieler Magier des Reiches, und als Legende in vielen anderen Laendern bekannt, wurde dieser Turm kurz nach Kriegsende geschaffen vom noch heute lebenden Hisha Tabat. Der Turm selber ist ziemlich grotesk, denn er scheint keiner Statik zu gehorchen. Als Grundstoff des Turmes dient ein 10x10x50 Schritt grosser Quader, der ueber keine Fenster und keine Tueren verfuegt. Dafuer allerdings ist der Turm mit vielen kleinen geometreschichen Waben beflastert worden, die voellig wild anscheinend einfach an diesen Turm angepappt wurden. Diese Waben bilden die Wohnugen des Turms, die ein jeder Magier sich selber durch ein aufwendiges Ritual erschaffen kann, nachdem er seine erste Pruefung abgelegt hat. Das innere des Turmes besteht dann fast nur noch aus einer Treppe und von ihr abgehende Tueren die zu diesen Waben fuehren. Herr des Turmes ist der Vorstand der weissen Roben. Ihm zur Seite steht Ilum die Waechterin des Turms. Sie geleitet Besucher in den Turm hinein und ist nebenbei immer praesenter Ansprechpartner. Der gute Geist des Hauses. Politischen Einfluss hat der Turm sehr wohl, dennoch beansprucht er kein Herrschaftsgebiet, nur den Ort an den er steht. Es existiert kien Wappen.

Der Süden

Geschichte vom Ursprung

Früher das einmal soll das südliche Reich ein Paradiesischer Garten gewesen sein, zahllose Flüsse durchzogen Land und große Wälder umgaben die Siedlungen der Menschen. Das gesamte Reich wurde von einem mächtigen Magier regiert, der Iskendar genannt wurde. Von seiner Stadt Iskendarlon regierte er weise über das Land. Die Bewohner hatten ein leichtes angenehmes Leben und durch den Reichtum ihres Landes konnten sie sich den Wissenschaftlichen und Geistlichen Forschungen widmen. Niemand war Arm noch mußte er sich Sorgen über die Zukunft machen, die durch den Überfluß für alle gesichert war. Auch war das Land durch Iskendar ´s machtvolle Magie vor Feinden geschützt, so das ein ewiger Friede zu herrschen schien.
Iskendar hatte einen Bruder, Chosa Dai, welcher Herrscher des nördlichen Reiches war. Der Norden, ein kaltes unwirtliches Land beherbergte ein durch die Unbill der Landschaft hart gewordenes, wenn auch offenherziges und gastfreundliches Volk. Viele waren einfache Bauern, die sich ihren Lebensunterhalt auf dem kargen Boden hart erkämpfen mußten. Trotz, dass sie vom Überfluß des Südens wußten hätte niemand von ihnen mit den Bewohnern des Südens getauscht, denn sie waren ein stolzes unbeugsames Volk. So das es nur wenige Kontakte zwischen dem Süden

und dem Norden gab. Und ein Jahrhunderte langer Frieden herrschte.
Nur in Chosa Dai, auch Der Wandler genannt, brannte das unheilige Feuer des Neides auf seinen Bruder, der das soviel reichere Land besaß. Er ersann viele Pläne den Süden zu erobern und wandelte sein einfaches Volk durch seine Magie, die in ihrer Macht der Magie seines Bruders in nichts Nachstand, zu einem wilden kriegerischem Volk um. Trotz anfänglicher Erfolge seines Krieges wurde sein Heer erst durch die macht Iskendar´s Magie und später von den südlichen Heeren aufgehalten. Selbst der Mut, die Ausdauer und die Wildheit seines Volkes waren nicht ausreichend um die gut ausgebildeten und zahlenmäßig überlegenen Armeen des Südens zu besiegen.
Vor Gram zog Chosa Dai sich zurück und überlies die Reste seines Volkes sich selbst, die sich daraufhin anderen Göttern zuwandten. Nach dem Chosa Dai viele Jahre neue Pläne ersann die Ländereien seines Bruders zu erobern und keiner auch nur annähernd Erfolgversprechend war, begann er den Süden zu vernichten denn was er nicht besitzen konnte sollte auch nicht seinem Bruder gehören. Iskendar hatte diese Möglichkeit überhaupt nicht in Erwägung gezogen und so konnte Chosa Dai seinen unheiligen Zauber anwenden. Als erstes veränderten sich die Bewohner des Südens. Sie wurden dekadent und neideten einander den Wohlstand jeder bemüht den Reichtum und Prunk des anderen noch zu übertreffen. Kriege brachen aus den lächerlichsten Gründen aus. Und in einigen Städten sogar Bürgerkriege. Iskendar erkannte erst sehr Spät, das diese Veränderungen durch seinen Bruder hervorgerufen wurden und machte sich auf den Weg Chosa Dai zu suchen, um ihn aufhalten zu können. Schnell fand er ihn und in einem langen von unglaublichen magischen Kräften knisternden Kampf war keiner der beiden Brüder in der Lage den anderen zu besiegen, bis Iskendar sich entschloß seinen Bruder an den Platz des Kampfes zu binden auf das er nicht mehr von hier weg konnte. Zuspät erkannte Chosa Dai das Vorhaben seines Bruders, um noch etwas dagegen unternehmen zu können. So besiegte Iskendar Chosa Dai und setzte Wächter vor sein Gefängnis, auf das er niemals befreit werden würde und einen Bann um das Gefängnis, auf das seine schändliche Magie nicht mehr auf die Welt wirken würde. Noch dieser Tat verschwand Iskendar und wurde nie wieder von einem Menschen gesehen.
Der Kampf zwischen den beiden Brüdern hatte das Antlitz des Südens verändert. Wüste dort wo früher Wälder, Flüsse und Wiesen waren, nur an den Quellen der Flüsse gab es noch Wasser und um diese Quellen entbrannten Kämpfe zwischen den Menschen und dieser Kampf dauert bis heute an.

Lagerfeuergeschichten aus der Punja

Götter

Aufbau

Alle Beschreibungen sind folgendermaßen gegliedert:
Name des Gottes: der Name und Beiname der am weitesten verbreitet ist, Bezeichnungen für den Gott bei bestimmten Völkern oder Ländern und eine Einstufung seiner Macht.
Symbol: ein Zeichen, das für den Gott steht.
Farben: bevorzugte Farben der priesterlichen Gewänder, Symbolfarben.
Gesinnung: die Gesinnung des Gottes.
Portfolio: Schlagworte, für die der Gott steht. Das Portfolio gibt den „Zuständigkeitsbereich“ eines Gottes wieder. Jedes Portfolio ist eindeutig, d.h. kein Gott kann das selbe Portfolio haben, das schon durch einen anderen Gott besetzt ist.
Anhänger: die typischen Gläubigen des Gottes.
Gesinnung der Priester: alle zulässigen Gesinnungen der Priesterschaft.
Domänen: aus diesen Domänen dürfen Priester des Gottes wählen.
Bevorzugte Waffe: wenn es eine typische Waffe des Gottes oder der Kirche gibt, ist sie hier aufgeführt. Priester des Gottes erhalten automatisch das Talent im Umgang mit dieser Waffe.
Kleidung der Priester: das typische Ornat eines Priesters des Gottes.
Weitere Vorzüge: besondere Vorteile, die ein Priester dieses Gottes hat.
Ethos: Eine Beschreibung der Glaubenssätze und der Kirche des Gottes.

Aegir
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Gott des Wassers und der Meeresbewohner. Er wird von Seeleuten und Fischern zugleich verehrt und gefürchtet, dass er plötzlich auftauchen und das Schiff mitsamt der Besatzung in die Tiefe reißen könnte. Um ihn zu besänftigen, werden vor Antritt einer Seefahrt Opfer dargebracht. Aegirs Gläubige finden sich auch außerhalb der Nordlande. Wenn auch nur sehr vereinzelt, so unterhalten sie doch in ein paar Dörfern der Flussbaronin einen kleinen Schrein. Dort bitten die Menschen vornehmlich Aegir um einen guten Fischfang auf dem Fluss, um genügend Wasser für ihre angrenzenden Felder, oder um die reinigende Wirkung des Wassers für Geist und Seele.
In der restlichen Welt kommt der Glaube an Aegir eher selten vor und nur vereinzelt wird man einen Fischer finden, der um besseren Fang durch seine Hilfe bittet.
Priesterschaft des Aegir: Priester des Aegir sind zumeist Männer, die nach ihrer Novizenzeit in Gol lange Zeit auf See gewesen sind und vielleicht sogar selbst das Kommando über ein Schiff hatten. So sind sie zumeist kräftige Seebären, die wissen was es bedeutet einen richtigen Sturm zu erleben und im Notfall auch einmal zupacken zu müssen.
Sie sorgen dafür, dass die Menschen niemals vergessen, vor einer Fahrt auf das Meer oder den

Fluss, dem Gott Aegir zu danken und zu ihm zu beten. Des Weiteren helfen sie den Menschen im Umgang mit den Gefahren des Meeres und wissen viel über die dort lebenden Tiere zu berichten.

Atakklax
Die Habgierige
Mittlere Macht
Symbol: Münze
Farben: Purpur
Gesinnung: NB
Portfolio: Habgier, Neid, Missgunst
Anhänger: Trolle
Gesinnung des Priesters: CN, NB, CB
Domänen: Böses, Chaos, Tricks
Bevorzugte Waffe: Dolch
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: -
Ethos: -
Balder
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Er ist der Sohn Odins und Frigg, sowie Vater von Forseti. Er verbreitet überall Wohlwollen und Frieden und ist so der Gott des Friedens und der Liebe zwischen den Göttern und Menschen. Aus diesem Grunde ist er der größte Widersacher von Loki, der immer wieder versucht Balder einen Streich zu spielen oder ihn in missliche Lagen zu bringen.
Priesterschaft des Balder: Balder besitzt keine richtigen Anhänger. Er ist das typische Beispiel dafür, dass die Nordländer alle Götter verehren. Er zeigt sich sehr selten und auch nur dann, um in bestimmte Situationen das Gleichgewicht wieder herzustellen oder um Lokis Streiche zu korrigieren.

Bastra
Die Unbarmherzige, Brankaruk (bei den Orks)
Höhere Macht
Symbol: Widderschädel
Farben: Rot, Schwarz
Gesinnung: RB
Portfolio: Krieg, Eroberung, Gesetz
Anhänger: Orks, Menschen aus Okwan
Gesinnung des Priesters: RB, NB, RN
Domänen: Böses, Krieg, Ordnung, Stärke, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: -
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: Geübt im Umgang mit Kriegswaffen

Ethos: -
Bragi
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Er ist der Sohn von Odin und Frigg und ist der Gott der Dichtkunst und Beredsamkeit. Er ist mit Idun verheiratet und wird oft als alter, bärtiger Mann beschrieben, der die Harfe spielt und allerlei Geschichten zu berichten weiß. Aber auch sein Mut und seine Kraft sind weithin bekannt, denn er war es, der Loki als erster die Stirn bot und ihn aufforderte Asgard zu verlassen. Bragi wird hauptsächlich von den Barden, Skalden und Dichtern verehrt und ist weit über die Grenzen der Nordlande bekannt, bis tief in den Südosten der bekannten Welt. Allerdings werden ihm nirgends Tempel oder Heiligtümer gebaut, da ihm eine gute Geschichte oder ein Lied mehr bedeuten als irdischer Reichtum.
Priesterschaft des Bragi: Die Priester des Bragi sind in den Nordlanden mehr unter dem Begriff Skalde bekannt. Sie ziehen von Ansiedlung zu Ansiedlungen und verweilen für ein paar Tage. In dieser Zeit erzählen sie Geschichten und berichten in ihren Liedern von Dingen in anderen Dörfern. So dass die Bragipriester im Grunde die Neuigkeiten aus dem ganzen Land verteilen, und manchmal auch Nachrichten transportieren.
Außerhalb der Nordlande sind Bragipriester eher sehr selten, jedoch kann es vorkommen, dass ein Sänger oder Barde ihn verehrt und Bragi ihm im dafür ab und zu seinen Segen in Form von Wundern schenkt.

Forseti
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Der Sohn Balders ist der Gott der Gerechtigkeit und tritt für den Frieden ein. Er sitzt in einer großen Halle, in der er Urteile erlässt und die Ränke zwischen den Göttern und Menschen schlichtet. Die Legende besagt, dass es ihm immer gelingt, die streitenden Parteien zu einer Einigung zu bewegen und dass er niemals ein Urteil erlässt, das nicht von allen für gerecht gehalten wird.
Priesterschaft des Forseti: Die Priester des Forseti sind sehr selten, denn auch sie reisen viel durch die Lande, um bei besonders schwierigen Fällen ein gerechtes und für alle Parteien akzeptables Urteil zu finden. Sie werden zumeist von den anderen Priestern um Rat gefragt oder werden von Forseti selbst zu bestimmten Orten gesandt, um dort zu helfen.

Forsetipriester sind immer von rechtschaffend guter Gesinnung und über jeden Zweifel erhaben.

Frigg
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Sie ist hat mit Odin zusammen Balder, Tyr und Bragi gezeugt und ist die Göttin der Ehe und Dauerhaftigkeit. Sie hält ihre schützende Hand über Heim und Herd. Aber sie ist auch die Göttin der Wolken und des Himmels und hat die Macht das Wetter zu kontrollieren und die Winde zu lenken. Ihre Anhänger finden sich fast ausschließlich nur in den Nordlanden. Wenn auch ihr Name und ihr Tun weithin bekannt ist.
Priesterschaft der Frigg: Priester der Frigg sind zumeist rechtschaffene Frauen, die nach ihrer Lehrzeit in Gol zurück in ihre Heimatdörfer gegangen sind, um dort das heilige heimisch Feuer zu behüten. Sie sind Vorbilder für die anderen Frauen in der Gemeinschaft, indem sie über den Haushalt und die Ehe wachen. Sie helfen aber auch bei der Bestellung, der Felder und können oftmals den richtigen Zeitpunkt für die Saat oder Ernte vorhersagen.

Frya
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Ist die Tochter des Meeresgottes Njørd und von unsagbarer Schönheit. Sie ist die Göttin der Liebe und Lust, aber auch des Krieges und Wohlstandes. Als Anführerin der Walküren erhält sie - ebenso wie auch Odin - die Hälfte der gefallenden Helden und hat sogar das Recht der ersten Wahl. Man sagt, dass sie unentwegt den Himmel und die Erde nach Odin, ihrem verlorenen geglaubten Gatten, durchsucht und dabei Tränen vergießt, die auf dem Land zu Gold und im Meer zu Bernstein wird. Von den Menschen wird sie als die Göttin der Liebe, Fruchtbarkeit und der Landwirtschaft verehrt, aber auch als Göttin des Handels.
Priesterschaft der Frya: Die Priester der Frya sind in den Nordlanden sehr oft anzutreffen, da Frya das normale Leben der Dorfbewohner darstellt wie kein anderer. Die Priester kümmern sich genauso um das heimische Feuer wie auch um die Wehrhaftigkeit der Krieger oder der Schiffe.
Sie leiten aber auch kleinere Handelszüge zwischen den einzelnen Ansiedlungen, um so den Wohlstand weiter zu verbreiten und darüber zu wachen. So sind Priester der Frya auch in den größeren Handelsplätzen anzutreffen, welche am Meer der Tränen liegen.

Fyradin

Der Feuermeister
Höhere Macht
Symbol: Flamme, Feuer
Farben: Weiß und Gold
Gesinnung: RN
Portfolio: Schöpfung, Gerechtigkeit, Ordnung
Anhänger: Ethlinge
Gesinnung des Priesters: RG, RN, RB, NG, N
Domänen: Feuer, Ordnung, Schutz, Stärke, Wissen
Bevorzugte Waffe: Kriegs- oder Schmiedehammer
Kleidung der Priester: Weißer, bodenlanger Mantel ohne Kapuze, vorne offen. Die Säume des Mantels sind mit Goldfäden abgestickt. Das heilige Symbol ist eine dauerhafte Flamme in einem irdenen Tiegel.
Weitere Vorzüge: -
Ethos: Der Name des ersten und obersten Gottes der Ethlinge leitet sich aus dem Wort "Fyr", welches "Feuer" bedeutet, ab. "Fyr" steht aber auch für die elementare Kraft der Schöpfung, sozusagen dem Funken des Lebens oder dem Geist der alles belebt. Demzufolge ist es auch nicht verwunderlich, dass das Symbol Fyradins die Flamme ist. Sie steht für die Macht der Schöpfung. Fyradin wird als Erschaffer und als Richter, als weiser Vater aller Ethlinge verehrt. Er ist der einzige Gott, der eine Kirche und Priesterschaft in den Ländern der Ethlinge hat. Die Priester fungieren oftmals als Berater der lokalen Herrscher, außerdem sprechen sie Recht über das gemeine Volk. Sie werden bei Streitigkeiten angerufen, schließen Ehen, und segnen alles neu erschaffene.
Die einzelnen Asen haben keine eigene Priesterschaft, vielmehr ist es so, dass jeder Fyradinpriester einen Asen als Aspekt wählen kann, dem er besonders nahe steht. Ein Teil der Mächte eines Fyradinpriesters erwächst dann aus der Wahl des Asen.

As Furin
Schmied an Fyradins Esse
Der erste Aesir ist Schutzmacht aller Ethlinge, die an der Fertigung von Schmiedearbeiten beteiligt sind. Das große Handwerk, das ihm geweiht ist, ist die Schmiedekunst. Demnach wird Furin verehrt von Bergleuten, allen Schmieden und deren Gehilfen, Graveure, Juweliere oder Edelsteinschleifer. Furin ist ein mächtiger Aesir und wacht über die bedeutsamsten Handwerke der Ethlingkultur. Sein Symbol ist das Feuer, da er von Fyradin erschaffen wurde, und über der Flamme kreuzen sich Hammer und Zange.

As Uthara
Heilende Hand am Leib der Welt
Uthara ist die Ase des Feuers, Göttin der Heilung und der Fruchtbarkeit. Sie Gebietet über die schöpfenden Kräfte dieser Welt und dem großen Handwerk der Heilkunst. Ihr Symbol ist die Flamme in einem Berg (meist als Dreieck stilisiert). Zwar ist das Feuer auf der diesseitigen Welt nicht so machtvoll wie im Jenseits, dennoch sind den Priestern Utharas große Kräfte verliehen, so dass sie im gesamten Volk hoch geehrt werden. Neben den Heilern wird sie auch von Hebammen verehrt und vor Eheschließungen angerufen aber auch zu so profanen Aufgaben wie der Segnung eines Ackers oder der Weihung eines neuen Stollens herangezogen. Vulkane stehen unter Utharas Schutz, da die Ethling glauben, dass das Feuer in diesen Bergen dem Fyr des Schöpfers am nächsten kommen.

As Thorin

Der Wächter
In den Augen des Bjorgfolk ist das Kriegshandwerk nicht gesegnet, obwohl sich viele Kriege und Schlachten durch die Geschichte der Ethling ziehen. Man geht davon aus, dass eine Tat, welche den Tod eines Ethling zur Folge habt, nicht von den Asen gesegnet sein kann. So ist Thorin auch nicht der Ase des Krieges, sondern der Beschützer. Das große Handwerk der Wacht ist ihm geweiht, sein Symbol ist die Flamme und in ihr ein geöffnetes Auge. Verehrt wird Thorin von Soldaten und Festungswachen aber auch von Baumeistern, die eine Festungsanlage errichten. Viele Burgen sind im Namen Thorins gesegnet worden.

As Arthaga
Schöpferin der Natur
Arthaga ist die Ase, die im Namen Fyradins alle Pflanzen und Seen, Flüsse und Berge geformt hat. Das große Handwerk der Kultivierung ist ihr geweiht. Sie wird von Bauern, Fischern und den Agrarkultivierern der Bergstädte verehrt. Ihr Symbol ist die Flamme und die Kornäre. Arthaga ist die Stammmutter aller Ethling.

As Rkard
Herr der Tiere
Während Arthaga auf die Welt entsannt wurde und den Boden und die Pflanzen die darauf wachsen formte, erschuf Rkard alle gottlosen Kreaturen, also die Tiere. Gottlos ist in diesem Zuge nicht abwertend gemeint, sonder bezeichnet Geschöpfe, die weder von einem Gott besessen werden noch zu den Attiba beten. Das große Handwerk des Tiermeisters ist diesem Aesir geweiht. Es sind in erster Linie Hirten und Jäger die Rkard verehren aber auch Stallmeister, Falkner und Dompteure. Rkards Symbol ist der Feuervogel.

As Krond
Gelehrter der Welt
Der sechste und letzte Ase ist sicher nicht der unbedeutendeste, denn er ist der Weise und Herr des großen Handwerks der Wissenschaft. Sein Symbol ist die Flamme und der Futharkor - der Schriftmeißel. Verehrt wird Krond von allen Gelehrten, Geschichtsschreibern und Ahnenforschern. Da die Abstammung in der Ethlingkultur über Rang und Bedeutung einer Person viel aussagt, ist gerade der Aspekt der Ahnenforschung ein sehr bedeutsamer und unter dem Segen Kronds stehender.

Ein Fyradinpriester wählt manchmal nur eine Domäne aus der Liste seines Gottes, die zweite Domäne wird durch den Asen bestimmt, der als Aspekt des Glaubens gewählt wird. Schließt sich ein Fyradinpriester einem Kapitel der Asen an, wählt er eine Domäne des Asen und unterliegt dessen Beschränkungen.

Name	Domäne	Gesinnung	Besonderheiten
Furin	Feuer, Magie	wie Fyradin	keine
Uthara	Feuer, Glück, Heilung	RG, NG	Nur Wuchtwaffen erlaubt
Thorin	Krieg, Reisen, Schutz, Stärke	RG, RN, RB	Geübt im Umgang mit Kriegswaffen
Arthaga	Erde, Pflanzen	wie Fyradin	Wissen (Natur) als Klassenfertigkeit
Rkard	Luft, Tiere	wie Fyradin	Wissen (Natur) als Klassenfertigkeit
Krond	Magie, Wissen	wie Fyradin	keine

Heimdall
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Er sitzt am Anfang der Regenbogenbrücke nach Midgard und hält nach Riesen und Monstern Ausschau, die versuchen herüber zu kommen. Er braucht sehr wenig Schlaf und hat so scharfe Sinne, dass er das Gras in der Erde oder die Wolle auf dem Rücken der Schafe wachsen hören kann. Er kann hunderte von Meilen weit sehen und trägt das Gjallarhorn mit sich, mit dem er die Götter warnen kann, wenn Ragnarök kommt. Am Tage von Ragnarök wird er im Zweikampf mit Loki als letzter der Kämpfe fallen.
Priesterschaft des Heimdall: Die Priester des Heimdall sind mehr oder minder die einsamen Wanderer, die die nördlichen Regionen der Nordlanden durchstreifen, um dafür zu sorgen, dass die Wesen aus dem ewigen Eis nicht in die Bereiche der Menschen vordringen. Bei diesem Ziel sind sie aber auch außerhalb der Nordlande anzutreffen und sind so vielfach in den Reichen der Ethlinge unterwegs. Dort finden sich auch die wenigen Schreine des Heimdall außerhalb der Nordlande, denn die Menschen, die in diesen Regionen leben, verehren seine Stärke gegen das vermeintlich Böse.

Hel
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Sie ist die Tochter Lokis und einer Frostriesin, sie wurde von Odin in die Unterwelt verbannt und gab dieser ihren Namen, Helheim. Dieses Reich liegt in den Tiefen Nifilheims, den Wurzeln des Weltenbaumes Yggdrasil. Kein normal Sterblicher kann Helheim betreten und wieder verlassen. Es wird von einer mächtigen Dornenhecke umschlossen, welche sich rund um die Wurzeln Yggdrasils zieht. Diese Hecke wiederum wird bewacht von dem großen Wolf Gram und der untoten Riesin Modgud. Nur unter blutigem Tribut oder Beistand anderer Götter gewähren sie Zugang zu der Hecke. Hel selbst herrscht in ihrem Saal Eljudnir über diejenigen, die an Krankheit, Alter oder durch eine Hinrichtung gestorben sind. Hels Macht ist in ihrem Reich so groß, dass sie selbst der Macht Odins trotzen kann.
Der Hel Glaube ist weit über die Grenzen der Nordlande verstreut und in den meisten größeren Städten der westlichen bekannten Welt gibt es zumindest kleine Schreine der Hel.
Priesterschaft der Hel: Die Göttin Hel und ihre Lehren werden von allen nordischen Priestern

verbreitet und ein jeder verehrt sie. Steht sie doch dafür, dass alle Menschen in das Reich der Götter aufgenommen werden. Seien es jetzt die, die einen heldhaften Tod gestorben sind und in Walhalla Platz nehmen dürfen, oder die, welche in Ehrfurcht das hohe Alter erricht haben oder somit einen Tod gestorben sind und nun in das Reich Hels ziehen dürfen. So verkündet ein jeder Priester ihre Lehren gleichermaßen und sorgt dafür, dass keine tote Seele auf Erden wandern muss. Denn der Tod ist den Menschen in den Nordlanden genauso heilig wie das Leben.
Aber der Glaube an Hels Reich und ihre Lehren hat außerhalb der Nordlande ebenfalls viele Anhänger gefunden. So gibt es vielerorts einen Tempel oder Schrein der Hel. An diesen Orten werden zumeist auch die Gebeine der Verstorbenen aufbewahrt und behütet, so dass den Priestern der Hel im restlichen Teil der bekannten Welt eher ein dunkler Ruf vorauseilt und man ihnen zumeist aus dem Weg geht, da sie die Wächter der Totenhäuser sind. Auch äußerlich unterscheiden die Priester der Hel sich von denen im hohen Norden. So versuchen sie, ihrem Glauben durch das Tragen einer Maske mehr Ausdruck zu verleihen, denn Hel selbst wird als Frau beschrieben, deren Körper zur einen Hälfte der einer Lebenden und zur anderen der einen Leichnams gleicht. Und so tragen die Priester eine silberne Maske, welche zur einen Hälfte das Gesicht völlig verdeckt und so den Anschein erweckt, dass diese Gesichtshälfte bereits tot wäre. Ihnen ist es ebenfalls verboten, diese Maske abzulegen, was ihrem Ruf noch mehr Nachdruck verleiht. Allerdings ist diese Maske nicht vergleichbar mit der, die den Priestern in Gol verliehen wird, auch wenn sie sich äußerlich kaum unterscheiden.

Idun
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Sie ist mit Bragi verheiratet und die Göttin des Frühlings und der ewigen Jugend. Die Verehrung von Idun gibt es ausschließlich in den Nordlanden, wo sie vorwiegend für das immer wiederkehrende Erscheinen des Frühlings verehrt wird. Ihr zu Ehren wird unter anderem auch das Sommersonnen-wendfest im Winter und im Sommer gefeiert. Aber auch Namenstage stehen unter ihrem besonderen Segen.
Priesterschaft der Idun: Eine Priesterschaft der Idun gibt es nicht, vielmehr wird auch sie von allen Priestern gleichermaßen verehrt. Dennoch gibt es Menschen, welche unter der speziellen Gnade Iduns stehen. Diese Menschen sind zumeist zu Höherem berufen, sei es um lange zu leben, um so ihr Wissen besser weiter geben zu können, oder um vielleicht eine bestimmte Aufgabe erfüllen zu können.

Khalax
Die Rachsüchtige
Mittlere Macht
Symbol: Dolch
Farben: Rot, Schwarz
Gesinnung: RB

Portfolio: Rache, Zorn
Anhänger: Dunkelelfen
Gesinnung des Priesters: RB, NB, CB
Domänen: Böses, Feuer, Tricks, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Dolch
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: -
Ethos: -

Loki
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Ist der Gott des Feuers, aber auch ein bösartiger Schwindler und Gestaltenwandler, den das immer gleiche Leben der Götter langweilt. Viele seiner Taten haben schon großen Schaden und Leid verursacht. Meistens gelingt es ihm aber, schnell die Ordnung wieder herzustellen und eine vollständige Katastrophe zu verhindern. Er ist zumeist ein großer Schelm oder Schabernack und seine Vorboten werden in Form eines Raben oder einer Krähe gesehen. Loki wurde von den Göttern aus Midgard verbannt, da seine Taten sie schon oft in gefährliche Situationen geführt haben.
In den Nordlanden wird Loki als Gott des Feuers verehrt. Er wird aber auch angerufen in Situationen größter Not, um das Unausweichliche doch noch abzuwenden. Aber auch in anderen Teilen der bekannten Welt ist Loki bekannt, wird er doch von einigen Gauklern, Narren und Illusionisten verehrt als der Meister der Narretei, Schelmerei und Illusionen.
Priesterschaft des Loki: In den Nordlanden sind die Priester des Loki eher selten vertreten und wenn auch nur in abgelegenen Siedlungen anzutreffen. Da sich viele Menschen vor Loki fürchten, auch wenn sie wissen, dass er es niemals zu einer Katastrophe kommen lassen würde. Aber seine Kraft über das Feuer ist gerade in den nördlicheren Regionen des Landes wo der Winter länger verweilt und früher kommt als im Süden, sehr geschätzt und ein Vertreter des Loki immer willkommen. Außerhalb der Nordlande wird der Glaube an Loki nicht direkt von Priestern verbreitet und diese würden wohl auch nicht viel Wohlwollen unter den Menschen finden. Ist Loki doch dort für seine absonderlichen Streiche und Schandtaten bekannt und verpönt. Dennoch verehren ihn gerade viele Gaukler und Schausteller und einigen von ihnen gewährt Loki auch mitunter einen Teil seiner Macht. Aber auch Illusionisten verehren ihn und erhoffen sich seinen Beistand.
Die Gnome verehren unter anderem Loki als Gott der Streiche und Illusionen. In wie weit sie richtige Priester haben und ob es Tempel oder Schreine gibt, ist nicht bekannt. Auch nicht wie es der Lokiglaube bis weit in den Osten der Welt geschafft hat, denn nur dort ist von einigen Gnomen berichtet worden. Wohl aber, dass einige der Gnome Lokis Gnade empfangen und durch ihn im Stande sind, Wunder zu wirken.

Morathak
Der Heimtückische

Niedere Macht
Symbol: Totenkopf
Farben: Schwarz
Gesinnung: CB
Portfolio: Mord
Anhänger: Mörder, Goblins
Gesinnung des Priesters: RB, NB, CB
Domänen: Böses, Chaos, Tod, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: -
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: -
Ethos: -

Njørd
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Ist der Meeresgott und mit der Göttin Skadi verheiratet. Wer ihn verehrt kann das Meer sicher bereisen und wird reich an Land und Söhnen sein. Er gilt als freundliche, alte Seele, die das Meer wieder beruhigt, wenn es der stürmische Aegir aufgewühlt hat. Njørd ist für seine besondere Liebe zu den ihm heiligen Tieren bekannt, der Möwen, Schwänen und anderen Vögeln. Für seine Anhänger gilt jeder Meeresstrand als heilig und wird von ihnen verehrt. Njørd herrscht über die Ozeane und das Wetter, während Aegirs Reich die Flüsse und die Meeresbewohner am Herzen liegen. Njørd wird aber nicht nur von den Fischern und Seefahrern an der Küste verehrt, sondern auch von den Bauern im Landesinneren, da er für milde Regenschauer und schwache Winde sorgt. Priesterschaft des Njørd: Die Priester des Njørd sind gerade in den Küstenregionen der Nordlande, aber auch in allen anderen menschlichen Ansiedlungen rund um das Meer der Tränen anzutreffen. Oftmals reisen sie auch als Bootsbesatzung auf Handelsschiffen mit, um damit so ihrem Gott näher zu sein als sonst irgendwo. Aber auch in den kargen Ackerbausiedlungen im Landesinneren sind Njørdpriester gern gesehene Gäste. So ist es wohl auch nicht verwunderlich, dass der Njørdglaube einer der am stärksten verbreiteten Kulte überhaupt ist.

Odin
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:

Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Er ist der älteste der Götter und ihr Herrscher, aber er ist auch der Gott der Schlachten und der großen Jagd, aber auch der Gott der Weisheit und der Poesie. In seiner großen Kriegshalle Walhalla versammelt er die in der Schlacht gefallenen, die ruhmreichen Toten, um sie in der letzten Schlacht dem Ragnarök zu führen. Er selbst ist kein Krieger, wohl aber ein großer Feldherr, der es vermag, durch seine Reden die Kämpfer in einen Berserkerrausch zu versetzen. Und so wird er hauptsächlich von den Kämpfern und Entscheidungsträgern verehrt, sowie von Jägern und Seefahrern. Der normale Bauer fürchtet sich allerdings mehr vor seiner Macht und betet eher zu seinem Sohn Thor, als zu Odin selbst.
Der Odinglaube findet sich außerhalb der Nordlande nur in den großen Küstenstädten oder Garnisonen entlang dem „Meer der Tränen“. Darüber hinaus ist sein Name zwar bekannt aber ohne große Bedeutung für die Menschen. Odin besitzt das allsehende Auge, mit dem es ihm möglich ist in Bereiche zu schauen und Dinge zu sehen, die selbst den anderen Göttern verwehrt bleiben. Er besitzt den Speer Grungir, der niemals sein Ziel verfehlt, den Zauberring Draupnir und sein Ross Sleipnir. Allein dies alles bestätigt seine Macht als größten der nordischen Götter. Wie auch Tyr, werden ihm zu Ehren gehängte Straftäter dargeboten.
Priesterschaft des Odins: Die Priester des Odins sehen sich noch mehr als alle anderen Priester in den Nordlanden als die Menschen, die dafür sorgen müssen, dass das Land nicht zerbricht. So kann man sie an fast jedem Ort im Norden finden, sei es jetzt als Priester in einem Dorf, als Besatzung oder gar Kapitän eines Schiffes oder als Wanderer auf der Suche nach dem Bösen was Midgard gefährden könnte.
Des Weiteren sind die Priester des Odins auch die Geschichtsschreiber des Landes, denn abgesehen von den Priestern des Bragi, obliegt es ihnen den Wandel der Zeit in Worten festzuhalten, damit die Nachwelt davon lernen kann. So ist es auch nicht verwunderlich, das die meisten Priester in Gol, dem Odinkult angehören.
Außerhalb der Nordlande, finden sich nur in den großen Ansiedlungen entlang dem Meer der Tränen einige kleine Odin Schreine, welche ausschließlich von Menschen aus den Nordlanden unterhalten werden. Sie dienen allerdings mehr als Botschaften und als Anlaufpunkte für handelnde Nordländer. Ansonsten hat der Odinkult sich in den anderen Bereichen der bekannten Welt nicht wirklich durchsetzen können, da die Macht Odins den normalen Menschen auch hier eher Angst bereitet. Und so kann man nur selten einen wandernden Priester des Odins in den Teilen der bekannten Welt antreffen.

Skadi
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Ist die Göttin des Winters und mit Njørd dem Meeresgott vermählt. Ihre Heimat sind die nördlichen Regionen, die meist das ganze Jahr mit Eis bedeckt sind. Sie sorgt dafür, dass im Winter genug Schnee auf die Erde fällt und die Seen und Meer zufrieren. Manche sagen, dass sie auch die

Schutzgöttin der Riesen wäre, die im Norden Leben. Dies mag daran liegen, dass Sie die Tochter eine Riesin ist.
Als Jägerin verwendet sie einen Bogen und wird viel von Jägern und Waldläufern verehrt, gerade in den Regionen, wo die Jagd auf Tiere die einzige Möglichkeit ist, an Nahrung zu gelangen.
Priesterschaft der Skadi: In den nördlichen Bereichen der Nordlande sind die Skadipriester sehr oft in kleinen Ansiedlungen im Inland anzutreffen. Hier unterstützen sie die Menschen bei ihrem harten Leben. Den oftmals ist das überleben in den harten Wintermonaten nur durch die Gnade Skadis möglich. So ist ein solcher Priester auch immer ein gern gesehener Gast am wärmenden Feuer oder auf längeren Touren auf dem zugefrorenen Meer um dort Robben und Eisbären zu jagen. Den eine Jagd die unter dem Segen Skadis steht wird immer ein Erfolg.
Aber auch in anderen Teilen des Landes und auch außerhalb der Nordlande kann man sie antreffen, denn hier laufen sie oftmals als Waldläufer durch die Lande um den Menschen den Umgang mit dem Bogen und dem Jagmesser zu zeigen, aber auch von Skadi zu erzählen.

Sif
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Sif ist die Göttin der Vortrefflichkeit und der Fertigkeiten, außerdem ist sie eine hervorragende Kriegerin. Sie ist mit Thor verheiratet und steht genauso wie Frigg für die dauerhafte Ehe. In den Nordlanden wird sie eher weniger verehrt, nur wenn es in bestimmten Situationen auf besondere Geschicklichkeit oder andere Gaben ankommt, bittet man Sif um ihre Gnade. Dafür genießt sie aber in den anderen menschlichen Siedlungsgebieten rund um das Meer der Tränen mehr Ansehen. Dort wird sie vielfach von Dieben und Gaunern verehrt und um unvorsichtige Ladenbesitzer und wohlhabende Menschen gebeten.
Priesterschaft der Sif: Priester im eigentlichen Sinne gibt es nicht. Sif gewährt allerdings ab und an auserwählten Menschen einen Teil ihrer Gnade. Dies sind dann zumeist besondere Jäger oder mitunter auch Walfänger. Aber auch Handwerker und Langfinger stehen unter ihrer Gnade.

Sol
Gott des Lichts und Behüter der Welt, Szurai (im Königreich Landis)
Höhere Macht
Symbol: Sonne
Farben: Rot, Orange und Gelb
Gesinnung: NG
Portfolio: Licht, Gutes, Schutz, Kraft
Anhänger: Menschen (vorwiegend im Königreich Landis), Staatsreligion in Kor.
Gesinnung des Priesters: RG, NG, CG, RN, N
Domänen: Feuer, Gutes, Schutz, Sonne, Stärke
Bevorzugte Waffe: Morgenstern
Kleidung der Priester: Toga aus orangem Tuch, goldenes Sonnenamulett als heiliges Symbol

Weitere Vorzüge: Priester Szurais erhalten Schauspielerei als Klassenfertigkeit, da der Orden des Sonnengottes ein Missionsorden ist.
Ethos: folgt

Thor
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Der Donnergott und Sohn Odins und Ehemann von Sif ist selbst für einen Gott ungeheuer stark und ein begeisterter Esser, der bei einer Mahlzeit eine ganze Kuh verspeisen kann. Er liebt die Wettkämpfe, bei denen es auf Stärke ankommt und er ist der Kämpfer der Götter gegen das Böse. Thors Waffe ist ein magischer Kriegshammer Mjøllnir, mit einem Schaft aus Blitzen und einem großem Kopf, der nie sein Ziel verfehlt und Blitze und Donnergrollen erzeugt.
Verehrt wird er vor allem von den Bauern und den Kämpfer, die seine schlichte Aufrichtigkeit und die Abscheu vor allem Bösen schätzen. Dennoch ist der Glaube an Thor nicht groß über die Grenzen der Nordlande hinaus gekommen. Obschon sein Name weithin bekannt ist, wird er doch vor jedem Kampf oder Wettstreit in dem ein Nordmann verwickelt ist, angerufen.
Priesterschaft des Thor: Die Priester des Thor sind in allen Regionen der Nordlande anzutreffen und genießen sowohl bei dem schlichten Bauern und Fischern großes ansehen, als auch bei den Kämpfern. So ist es aber auch nicht verwunderlich, das eine Schlacht bei der ein Priester des Thors in den Reihen steht zumeist mit mehr Erfolg gesegnet ist, als ohne ihn. Dies mag aber wohl mehr daran liegen dass dort die Kämpfer mit viel mehr Tatendrang in die Schlacht ziehen.
Allerdings gibt es außerhalb der Nordlande so gut wie gar keine Priester des Thors, es sei denn sie befinden sich auf einer Wanderschaft. Vielmehr wird hier der Tyrkult verehrt als der des Thors.

Tyr
Symbol:
Farben:
Gesinnung:
Portfolio:
Anhänger:
Gesinnung der Priester:
Domänen:
Bevorzugte Waffe:
Kleidung der Priester:
Weitere Vorzüge:
Ethos: Er ist der Sohn Odins und Frigg. Er ist der Kriegsgott und für seine Stärke und Mut bekannt, aber auch für Gesetze und Regeln. Er wird immer vor größeren Schlachten angerufen und seine Rune wird in Schwerter und Äxte graviert, damit sie ihrem Träger Kampfesglück und Ruhm bescheren. Schon oft ist das Ausgehen einer Schlacht allein auf sein Handeln zurückzuführen. Tyr ist der Hüter des Fenriswolfes, welcher die Tore Midgards bewacht. Er wird oft auch als Beschützer

vor winterlichen Wolfsüberfällen angerufen. Seine Anhänger finden sich nicht nur in den Nordlanden, aber gerade im nördlichen Teil der bekannten Welt wird Tyr als Gott des Krieges verehrt. Und so stößt man des Öfteren in Garnisonen oder Befestigten Außenposten auf kleine Tyr Schreine oder Kapellen. Wie auch Odin, werden ihm zu Ehren gehängte Straftäter dargeboten.
Priesterschaft des Tyr: Die Priesterschaft des Tyr ist in den Nordlanden eher wenig verbreitet, denn Tyr wird von jedem Priester gleichermaßen um seine Gnade gebeten, wenn eine Schlacht bevorsteht. Dennoch finden sich Männer und Frauen, die im Namen Tyrs durch die nördlichen Regionen ziehen um dort Überfälle von Trollen oder anderen Kreaturen auf menschliche Ansiedlungen zu unterbinden. Oftmals haben diese Menschen einen Hund an ihrer Seite, der ihnen auch im Kampf beisteht.
Außerhalb der Nordlande finden sich oft Priester, die in einer Armee oder Stadtwache dienen. Sie verehren Tyr ausschließlich als Gott des Krieges und der Schlacht.

Ur
Der erste Riese
Höhere Macht
Symbol: Mond
Farben: Schwarz, Beinern
Gesinnung: RB
Portfolio: Zerstörung, Dunkelheit
Anhänger: Thorne, v.a. Riesen
Gesinnung des Priesters: RB, NB, CB
Domänen: Böses, Erde, Krieg, Stärke, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: Dornenkeule
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: -
Ethos: Der erste Riese ist nach der Legende der Ethlinge das Urböse, der große Widersacher. Unter ihm versammeln sich alle bösen Götter der bösen Völker (Goblins, Orks, Trolle, Riesen, Dunkelelfen)

Xylabthak
Die Fäule
Niedere Macht
Symbol: Skeletthand
Farben: Gelb
Gesinnung: CB
Portfolio: Verfall, Seuchen
Anhänger: -
Gesinnung des Priesters: CB, NB, RB
Domänen: Böses, Chaos, Tod, Zerstörung
Bevorzugte Waffe: -
Kleidung der Priester: -
Weitere Vorzüge: -
Ethos: -

Geschichte

Geschichtstafeln der Ethlinge

Die Ethlinge waren wohl die ersten, die die Geschichte der Welt niedergeschrieben haben. Deswegen ist es kein Wunder, dass vorwiegend Ereignis, die für das Ethlingreich von Bedeutung waren, dort erwähnt sind. Später wurden auch Quellen der anderen Völker hinzu gezogen und ergänzten die Aufzeichnungen.

Anbeginn der Zeit
Fyradin erschlägt Surta und kämpft mit Ur. Die Attiba schlichten das Gefecht. Leben beginnt auf der Welt zu keimen. Fyradin erschafft die Aesir, die dann die Welt Formen.
Aus der Verbindung der Aesir Arthaga und Rkard erwächst ein Kind – der erste Ethling. In der Folge werden weitere Ethlinge von den Aesir gezeugt und bevölkern die Welt. Die sechs großen Clans entstehen. Ein jeder Clan sieht sich als Nachfahre eines der sechs Aesir. Die Namen der Clans sind: Furinson, Utharin, Thorinson, Arthagarin, Rkardor, und Krondorson.

Ca. -3000 TA bis 0 TA
Sturm der Thorne
Ur erschafft die Riesen, Trolle, Goblins und die anderen Monster. Die Clans werden angegriffen und müssen sich in den Schutz der Berge flüchten. Gemeinsam errichten sie die erste Ethlingfestung: Agaard Surtakor (Feste im Herzen der Welt). Jahrhunderte lang wird die Festung belagert von den Thornen. Die Ethlinge haben einen hohen Blutzoll zu zahlen, drängen den Feind aber mehr und mehr zurück und ringen ihm immer mehr Land ab.

-197 TA
Geburt von Kormitharil Furinson
Er erschafft die Königsaxt Eolartak (Axt der Unbezwingbarkeit), die von Fyradin besonders gesegnet wird. Kormitharil wird Fyradinson (Fyradins Sohn) genannt und zum ersten Hochkönig der Ethlinge erhoben. In gedenken an ihn nennt sich der Clan Furinson von nun an Fyradinson, der eine Clan.

0 TA
Zeitalter der Hochkönige
Über zahlreiche Generationen hinweg regiert der eine Clan Abjorgmorr, das Land der Ethlinge, von Agaard Surtakor aus. Das Reich beginnt aufzublühen, die Ethlinge beginnen auszuziehen und weitere Städte zu gründen

246 TA
Tod von Asthain (Hochkönig) Kormitharil Fyradinson Furinson sar Agaard Surtakor.

49 TA – 3000 TA
Auch wenn die Hauptstadt Agaard Surtakor die größte und mächtigste Stadt der Reiche ist, gewinnen weitere Städte im laufe der Jahrhunderte an Bedeutung: Die Grenzfeste Thorinagaard im Süden Abjorgmorrs, vom Clan Thorinson errichtet, wacht sie über den einzigen Pass des Abjorgwyrd (Schicksalsberge) Massivs, der südlichen Grenze Abjorgmorrs. Der Clan Utharin errichtet die Stadt Utharken (Uthars Licht) im Herzen der Fruchtbaren Täler und Almen im Süden

Abjorgmorrs. Viele Ethlinge des Rkardor Clans ziehen aus nach Westen, zu den Fischreichen Fjorden und Wäldern an der Küste. Dort entstehen viele kleine Dörfer, der Clan errichtet aber auch eine Stadt zum Schutz in den dunklen Monaten und nennt sie Uwyrtakkar (Axt im Leib der Uwyrd). Der Clan Krondorson, von dem sich viele den Lehren des Aesirs Krond widmeten, suchten die Einsamkeit des Hohen Nordens und gründeten dort die Bergfestung Kronthing. Zuletzt zogen auch die Arthagarin aus. Sie gründeten allerdings keine Stadt, sondern verstreuten sich über das Land, errichteten kleine Dörfer und befestigte Städtchen oder mischten sich unter die anderen Clans. Im laufe der Jahrhunderte entstanden so zahlreiche neue Clans, die auch nicht ausschließlich aus den Arthagarin hervorgingen. Der Clan Fyradinson herrschte derweil über Agaard Surtakor im Herzen Abjorgmorrs. Im Zeitalter der Hochkönige begründeten sie noch zwei weitere Städte: die geheime Festung Eolgaard, letzte und heute verschollene Zuflucht des einen Clans und Earnagaard (Adlerwacht). Diese Bergfestung errichteten sie auf dem höchsten Berg des Abjorgkor (Zentralmassivs), dem Osmorr (Auge des Reichs). Heute ist Earnagaard die größte Ethlingstadt in Abjorgmorr. Sie durchzieht den gesamten Berg und erstreckt sich auch über die Täler um den Osmorr.

2995 TA
Fyralfar aus dem heutigen Sa' Ha Trobast bereisen Thorinagaard und treiben Handel mit den Ethlingen. Den Alfar wird gestattet, einige Dörfer im Süden Abjorgmorrs zu errichten und dort zu leben und zu jagen.

3098 TA / 3099 TA
Aus den Estarbar (Ostgipfeln) fallen Goblins über das Land her und greifen die Alfar an, die nicht den Schutz der großen Städte im Winter gesucht hatten. Viele Alfar fanden den Tod oder wurden verschleppt und missbraucht. Aus den Kindern der geschändeten Alfarfrauen entstand eine neue Brut der Thorne: der Ork, ein Mischling aus Alfar und Goblin. Schon bald vermehrten sich diese Orks und bedrohten die östlichen Länder Abjorgmorrs.

3106 TA
Voller Haß versammelten sich die überlebenden Alfar und schworen Rache. Gemeinsam zogen sie nach Osten um diese neue Brut zu jagen und zu erschlagen. Keiner von ihnen kehrte zurück, allerdings wurden seit diesem Tag auch kaum noch Orks in Abjorgmorr gesehen.

3136 TA
Alfarhändler in Thorinagaard berichten davon, dass sie auf der Straße nach Süden von einer Gruppe Elfen überfallen wurde, deren Herz von Boshaftigkeit umnachtet war. Daraufhin entsendet der Thain von Thorinagaard Soldaten nach Süden, um dieser Bedrohung Herr zu werden. Nach drei Wochen kehrt ein einzelner Soldat zur Festung zurück. Bevor er stirbt, berichtet er davon, dass der gesamte Zug von Alfar aus den Bergen überfallen wurde, die unter den Soldaten ein grausames Massaker angerichtet haben.

3136 TA / 3137 TA
Trupps aus Thorinagaard jagen die Alfar in den südlichen Bergen, nehmen zahlreiche gefangen und töten noch mehr. Priester des Fyradin stellen fest, dass all diese Alfar augenscheinlich von einer dunklen Macht beseelt sind. Alle Gefangenen werden daraufhin nach Agaard Surtakor gebracht, wo sie im tiefsten Stollen bei lebendigem Leibe eingemauert wurden. Man nannte diese Elfen von nun an Dorkalfar – Dunkelelfen.

3333 TA
Stommbrin errichtet Isgaard in Abjorgasis (Frostberge)

3673 TA – 4518 TA
Der Bürgerkrieg
Irgantur Fyradinson wird von seinem Neffen Brissban erstochen, Brissbans Gefolge erhebt sich in Agaard Surtakor und will die Macht an sich reißen. Ein langer Krieg entbrennt, an dem sich auch andere Clans und Familien in der Folge beteiligen. Agaard Surtakor fällt dem Feind in die Hände, wird zurückerobert und dabei völlig zerstört. In dieser Schlacht stirbt auch Brissban. Der eine Clan zieht sich nach Eolgaard zurück, der Krieg endet aber nicht, da nun andere Clans Anspruch auf die Hochkönigswürde erheben. Das Reich zerfällt in einem blutigen Bürgerkrieg.

4518 TA (- 481)
Glyurar Fyradinson stirbt und kann das Wissen um den Verbleib der Königsaxt nicht mehr vollständig weitergeben. Damit endete der Krieg um die Königsaxt nach fast drei Generationen.

4999 TA (0)
Jahre der Dunkelheit
Die Götter strafen die Alfar in Sa' Ha Trobast, zwei Jahre lang regnet es Asche und das Feuer Fyradins ist nicht zu sehen. Die Ethlinge, geschwächt von dem Bürgerkrieg, ziehen sich in die Festungen zurück.

5012 TA (13)
Port Palas wird gegründet, Menschen besiedeln die Länder entlang des Arondor (des großen Flusses).

5019 TA (20)
Aufstieg der Flussbarone. Die Stadt Tieferz wird gegründet. Menschen treffen in Thorinagaard ein und beginnen Handel zu treiben.

5502 TA (503)
Der Hochgeweihte Morkwig Arthagarin aus Earnagaard entsendet zwölf Priester, die verschollene Festung Eolgaard zu suchen.

5504 TA (505)
Drei der zwölf Priester kehren zurück nach Earnagaard. Einige Tage vor ihnen allerdings traf ein seltsamer Mensch in der Stadt ein. Sein Name war Riallon. Er war zugegen, als die drei dem Hochgeweihten von ihrer Reise berichteten. Danach verließen die drei mit Riallon Abjorgmorr und kehrten nie wieder zurück. Morkwig Arthagarin berichtete bis zu seinem Tod, drei Jahre später, niemandem über die Ereignisse jener Nacht.

5782 TA (783)
Dorgosch Arthagarin, der Hochgeweihte von Earnagaard, bekommt von Fyradin eine Vision geschenkt. In ihr sieht er ein großes Unheil auf Abjorgmorr zukommen. Ihm wird von Fyradin aufgetragen, die zerstrittenen Clans zu einen, sie auf die Suche nach der Königsaxt zu schicken und einen Hochkönig auszurufen.

Frühjahr 5783 TA (784)

Versammlung der Thaine der sechs Clans in Earnagaard. Es wird beschlossen, dass jeder Clan zwei Ethlinge ausschickt, um nach der Axt zu suchen, danach würde der Rat einen neuen Hochkönig ausrufen.

Sommer 5783 TA (784)
Die Ethlinge beginnen ihre Suche. Einer von ihnen, Galven Fyradinson, strandet nach einem Schiffsbruch in Lindesness, einem Dorf im Süden der Nordlande.

21.06.785
Schoe Drake wird von Nordmännern und den Helden Alvik, Hachim, Karas, Chinook und Galven erschlagen. Den Helden ist es von den Priestern des Nordens prophezeit, Großes zu vollbringen.

Dezember 786
Galven findet Hinweise auf drei Ethlinge und Riallon in den Ruinenn von Pax, Sa'Ha Trobast.

02.06.787
Die Helden finden das Grab eines der Ethlinge aus Riallons Gefolge in den östlichen Beregn Sa'Ha Nestis, kurz vor Kor.

5787 TA (788)
Erste Hinweise darauf, dass der Schleier Hels im Osten durchlässig wird. Orks wandern nach Osten, um sich den Streitkräften Da'ans anzuschließen.

10.08.788
Es gelingt den Helden die Königsaxt der Ethlinge aus den Ruinen Eolgaards zu bergen.

Sommer 789
Die Helden erschlagen in Okwan einen alten Dämon und entlarven den Bastrakult als teuflische Verbindung. Die Staatskirche Okwans zebricht daraufhin.

November 789
Das Schwert der Prophetin wird im Vulkan Rigos vernichtet. Der Erweckungskult in Iskendar zerfällt.

5789 TA (790)
Orks und Truppen des Imperiums von Da'an fallen von Osten her in die Flussbaronien ein. Tieferz wird belagert. Der Schleier Hels im Osten fällt.

19.06.791
Cinnamon wird in Da'an von den Helden erschlagen. Einzig der Druide Nisien überlebt den Kampf. Der Vormarsch der Imperialen Truppen wird vor Port Palas gestoppt.

5791 TA (792)
Aus den Gräbern der Helden werden Artefakte gestohlen und in ein elfisches Waldreich tief im Süden jenseits der großen Wüßte gebracht.

Frühjahr 793
Es gelingt einigen Söldnern, die Artefakte zu bergen und zurück zu bringen.

TA: Tis Asthain (Zeitalter der Hochkönige), die Angabe in Klammern entspricht der gebräuchlichen Zeitrechnung der Alfar

Legenden

Über die Königsaxt der Ethling

Als die Welt jung war und die Ethling Zuflucht fanden in den Ländern unter den Bergen gab es einen unter ihnen, Kormitharil Furinson, der war etwas besonderes.
Stark, ausdauernd, und gewitzt war er das leuchtende Vorbild seines jungen Volkes, ein mächtiger Krieger und begabter Handwerker und Künstler.
Als die Reiche der Ethling den Scharen Urs abgerungen, die Städte befestigt und die Länder sicher waren, war Kormitharil Furinson mehr und mehr von Ruhelosigkeit erfüllt. Seine Ethlingbrüder hatten ihn als ersten König über das gesamte Volk erkoren und nannten ihn Fyradinson - Fyradins Sohn. Aber all diese Ehrungen brachten ihm keine Freude. Jeder Ethling lebt für seine Aufgabe, sei es ein Handwerk, Handel oder Kriegführung und zu diesen Tagen gab es genügend zu schaffen, doch Kormitharil Furinson hatte keine Freude am Kampf oder am erschaffen großer Bauten, er strebte nach Höherem. So besessen war Kormitharil Furinson von seinem Streben und so geschickt war er in seinem Tun, das Fyradin selbst auf ihn aufmerksam wurde und zu sich nahm um ihn zu führen. Mit Fyradins Hilfe produzierte Kormitharil Furinson die fünf großen Werkzeuge: den "Felsspalter", die "Schmiede im Herz der Welt", den "Amboss der Lieder", den "Hammer der Formen" und die "Axt der Unbezwingbarkeit". Die Axt war die letzte aber gelungenste von den fünf, denn sie war unter Zuhilfenahme der anderen Werkzeuge erschaffen worden.
Kormitharil Furinson schlug das Erz und die Kohle zum fertigen der Axt mit dem "Felsspalter". Er schmolz das Erz und erhitzte das so gewonnene Metall in der "Schmiede im Herz der Welt". Er formte die Axt auf dem "Amboß der Lieder" mit dem "Hammer der Forman". Nachdem Kormitharil Furinson die Axt gefertigt hatte und sie noch rauchend vom letzten tunken ins Wasserfaß vor ihm lag, da hauchte Fyradin über das kühlende Metall und erfüllte es so mit seiner Macht.
Als die Axt gefertigt war, offenbarte Fyradin sein Werk. Und als Kormitharil Furinson vor Ihm kniete, da lehrte sein Gott ihm die Mächte der Axt und entschwand. Für sein restliches Leben trug Kormitharil Furinson die "Axt der Unbezwingbarkeit" stets bei sich, und wenn er sie im Kampf führte, so konnte sich niemand gegen ihn behaupten.
Kormitharil Furinson vermachte die Axt dem nächsten Ethlingkönig und dieser seinem Nachfolger und so fort. Dies war der Anfang des Zeitalters der Hochkönige, welche die "Axt der Unbezwingbarkeit" als Zeichen ihres Amtes und ihrer Würde trugen. Kormitharil Furinsons Nachfahren wurden bekannt als "Der eine Clan" und die Axt wurde zu ihrem Zeichen. Obwohl die Axt ein Werk war, auf dem die gesamten Ethling stolz waren, sprachen sie selten zu Außenseitern über sie, und niemals erklärten sie ihre wahre Geschichte, Merkmale oder Mächte.
Nichtethlinggelehrte sind deshalb auch manchmal geneigt, die "Axt der Unbezwingbarkeit" Königsaxt der Ethling zu nennen.
Das Zeitalter der Hochkönige endete tragisch, als Brissban, Neffe von Irgantur Fyradinson, dem letzten Hochkönig, seinen Onkel ermordete und die Axt an sich nahm. Der Verrat stürzte die Ethling in einen brutalen Bürgerkrieg. Viele tapfere Ethling wurden von ihren Brüdern niedergestreckt und "der eine Clan" wurde für alle Zeit ausgelöscht. Brissban war insgeheim zu einem Verehrer von Atakklax, dem Uwyrd der Trolle und Saat der Zwietracht geworden. Atakklax hielt seine Hand schützend über Brissban während des Krieges doch was auch er nicht wußte war, dass Brissban ebenso einen Pakt mit Kahlax, der niederträchtigen Göttin der Dokalfar, geschlossen hatte. Kahlax gab Brissban ein gefährliches Monster an die Seite, mit dem er seine Feinde verfolgen und vernichten konnte, jedoch war es ihm niemals möglich, die volle Kontrolle über dieses Monster zu

behalten, so dass es oft blind umher lief und jeden Ethling abschlachtete auf den es stieß.
Bevor sie vollständig vernichtet wurden taten sich die Priester und Krieger des einen Clans die Irgantur Fyradinson am nächsten standen zusammen, um sich dem verräterischen Brissban zu stellen. Nach einem grausamen Kampf wurde Brissban erschlagen und Kahlaxs Monster floh voller Angst als die Königsaxt in die Hände des einen Clans fiel.
Im Geheimen errichteten die überlebenden Priester des einen Clans eine Gruft für Irgantur Fyradinson in ihrer verborgenen Festung Eolgaard und bestatteten die Axt mit ihm. Auch Brissban wurde dort bestattet, aber sein Grab trug keinen Namen.
Der Bürgerkrieg jedoch fand kein Ende, weil die Ethling weiter um die Hochkönigswürde stritten. Jedoch ohne der Axt konnte kein einzelner Ethling die zerstrittenen Parteien einigen. Irgantur Fyradinson Nachfahren erhoben niemals Anspruch auf den Thron des Hochkönigs, da sie viel zu schwach waren um ihn zu verteidigen, und sie wollten nicht, dass ein etwaiger verbündeter Erbrechte auf den einen Clan erheben könnte. Einer nach dem Anderen wurden die Nachfahren von Irgantur Fyradinson getötet oder verschwanden und mit ihnen das Wissen um den Ort an dem sich die Königsaxt befand. Der letzte Überlebende, der Kriegerpriester Glyurar Fyradinson, gab an seinem Sterbebett das Geheimnis um die Axt an den Priester weiter, der seine letzte Salbung vornahm. Zu dieser Zeit war Glyurar aber geistig schon so umnachtet, dass er ich nicht mehr an jede Einzelheit, jede Falle oder jeden Wächter noch über den Verbleib von Brissbans Leiche oder das Schicksal Kahlaxs Monster erinnern konnte.
Als die Axt nun endgültig verloren war endete der Bürgerkrieg nach und nach und Gesetz und gesunder Verstand hielten wieder Einzug in die Ethlinggesellschaft. Sie vergaßen ihre Animositäten und kehrten wieder zurück zu ihrem traditionellen Leben. Das Geheimnis der Königsaxt blieb gewahrt im Gedächtnis der ältesten und weisesten Priester Fyradins und wurde über die Jahrhunderte gut bewahrt. Ethlinglegenden erzählen, dass die Rückkehr der Königsaxt die Auferstehung des einen Clans und ein neues Zeitalter der Hochkönige bedeuten würde. Die Priester hingegen wissen, dass die Rückkehr der Axt eine Zeit großer Gefahren aber auch großer Möglichkeiten bedeutet.

Cinnamons Krieg

Der Sa'Ha Nesti Cinnamon, geboren lange vor dem Beginn der aktuellen Zeitrechnung, war Vorsteher des einflussreichen Magierordens zu Shogotan. Cinnamon war erfüllt vom Glauben an die Unabhängigkeit der Sterblichen von den Göttern, da letztere nur ihre Macht durch die Sterblichen finden.
Seine Lehren fanden gerade unter den Magiern grossen Anklang und seine Lehren fanden hier und da ein aufmerksames Ohr. Andere Magier hatten selbstverständlich andere Vorstellungen von der Welt, aber das war noch lange kein Grund, ausser ein paar verbalen Disputationen, sich ob dieser Weltanschauung zu streiten. Und tatsächlich sollte es in den nachfolgenden Krieg nie um diese Vorstellung gehen.
Cinnamon hatte zwei Kinder Tyris und Tialk, beide schon vom Anbeginn ihrer Geburt höchst begabt in der Kontrolle der Magie. Es war ihnen von den Eltern in die Wiege gelegt worden. Vielleicht hatte Cinnamon ab und an ein Auge zuviel ob seiner Zöglinge zugedrückt den die beiden Zwillinge beschäftigten sich besonders gerne mit dem Fach der Nekromantie.
Auch das war lange Zeit kein Grund zur Besorgnis , denn die Geschwister waren jung und unerfahren. Doch das elfische Leben verfügt über eine schier unendliche Spanne und über die Jahrhunderte wuchs die Macht eines jeden Kindes bis es Besorgnis erregend wurde.
Eine Versammlung wurde im Wald von Shogotan zusammengerufen und es wurde beschlossen dass die Kinder Cinnamon aus dem Orden ausgeschlossen werden mussten. Cinnamon konnte die

Entscheidung des Rates nicht kippen, zu gewaltig waren die Stimmen, die für den Ausschluss plädierten. Tyris und Tialk waren ab diesem Tage vogelfrei.
Doch immerhin waren es seine Kinder und er konnte beide über lange Jahre schützen. Doch irgendwann kam der Verrat Cinnamons ans Tageslicht und der Orden von Shogotan versammelte sich erneut. Die Auslieferung der beiden wurde verlangt doch Cinnamon verneinte.
Die Gunst in der Cinnamon bei anderen Kollegen seines Faches stand, sank mit jeder weiteren Forderung und es kam zum blutigen Erzwingen der Herausgabe der Kinder. Es war die Geburtstunde der heutigen Zeitrechnung als Magier auf dem Schlachtfeld Stellung bezogen und aus dem prächtigen Wald von Sa'Ha Trobast eine Felswüste machten.
Während der Schlacht konnten Tyris und Tialk gefangen werden nommen und unter der Androhung ihrer Tode, sollte Cinnamon weiter kämpfen, hielt er im Kampfe inne.
Nach der Schlacht um Shogotan gab es ein weiteres Problem, denn die Elfen, die die Schlacht überlebt hatten wollten nichts mehr mit Magiern zu tun haben. Um diese Gefahr abzuwenden wurde ein gewaltiges Ritual vollzogen, mit dem Ziel einen jeden Elfen zu treffen, der sich nicht in der Feste von Shogotan befand. Ihnen wurde die Geschichte der drei Götter eingepflanzt. Dass die Sa`Ha Nesti daraufhin in einen Bürgerkrieg zerfallen würden, konnte keiner der Zauberer absehen.
Cinnamon indes wurde in die Tempelstadt Da'An geschickt, damals eine Weltstadt der Theokratie. Er sollte dort mit Hilfe der Priester zurück auf den Weg der Götter geführt werden. Doch das blieb ohne Erfolg. Es brodelte sogar so sehr in ihm, dass er alsbald anfing die Priesterschaft mit seinen Gedanken zu korumpieren.
Alle Magier dieser Welt hatten aber eine gar gewaltige Demonstration der wahren Macht Cinnamons gesehen und es war Eile geboten, ob der neuen Aktivität Cinnamons.
Dreizehn Jahre nach der Schlacht von Shogotan (mit der Gründung von Port Palas) wurde der Göttin Hel die Seelen der beiden immer noch gefangenen Geschwister angeboten und als Gegenleistung gewährte ihre Gnaden die Erschaffung der Barriere.
Cinnamon erfuhr natürlich von beiden und fing an, den Tag seiner Rache vorzubereiten, denn die Barriere hielt ihn zwar gefangen, schützte ihn aber auch vor aller anderer Intrige gegen ihn.
Erst viele Jahre später würde ein alter geläuteter Schüler Cinnamons kommen, um den immernoch währenden Bürgerkrieg der Elfen zu beenden. Sein Name war Iskendar doch unter den Elfen wurde er bekannt unter dem Namen Riallon. Kurz nachdem er für ein wenig Wiedergutmachung bei den Elfen gesorgt hatte, stand er an den Pforten Hels und forderte freies Geleit durch ihr Reich. Er wollte seinen Meister töten.

Leben und Abenteuer

Einige Dinge der bekannten Welt sind in jeder Region gleich oder zumindest werden sie von den Völkern der unterschiedlichen Regionen akzeptiert, so dass ein Handel auch über die Grenzen des jeweiligen Landes möglich ist. Mit diesen Konventionen soll die Beschreibung der Welt Riallons beginnen.

Der Kalender

Die Zeit und die immer wiederkehrenden Veränderungen in der Natur wurde wohl schon von den alten Gelehrten in der Zeit vor dem großen Einschlag in Jahre und Tage, sowie Stunden und Minuten unterteilt und daran hat sich bis heute nichts geändert. Hat sich doch gezeigt, dass sich selbst die Natur nach diesem Kalender bestimmen lässt und die Winter- und Sommerzeit in regelmäßigen Abständen wiederkehrt und somit vorherbestimmt werden kann.
Das Jahr wurde in 12. Monate und jeder Monat in 28. Tage eingeteilt. Jeder Monat besitzt vier Wochen mit jeweils sieben Tagen, so dass ein Jahr 336 Tage besitzt.
Jeder Tag besteht aus 24 Stunden und jede Stunde wurde in 60 Minuten unterteilt. Wobei ein nachhalten von Minuten nur mit kostbaren und seltenen Gerätschaften zu bewältigen ist.

Der Lauf des Mondes

Der Himmel welcher über der bekannten Welt zu sehen ist, wird am Tage von einer Sonne und in der Nacht von einem Mond dominiert. Während die Sonne immer ihre Größe beibehält und jeden Tag von Osten nach Westen ihre Bahnen zieht, so verändert der Mond seine Größe Täglich. So nimmt er mal an Größe zu bis er als ganze Scheibe zu sehen ist um danach wieder an Größe zu verlieren, bis er in einer Nacht gar nicht mehr am Himmel steht.
Diese so genannten Mondzyklen laufen genauso konstant wie die Tage und Monate ab. So das der Neumond am 13. Tage und der Vollmond am 27. Tage jeden Monats am Himmel erscheint.

Die Währung

Jedes Land der bekannten Welt hat mehr oder minder seine eigenen Arten der Bezahlung von Waren und Dienstleistungen. Sei es mit Edelsteinen, Hacksilber oder gar mit dem alt bekannten Tauschgeschäft. Doch in allen Regionen und Ländern ist das Münzsystem mit Platin-, Gold-, Silber- und Kupfermünzen als anerkannte Bezahlungsart bekannt und gebräuchlich. Die Münzen werden zumeist von den örtlichen Obrigkeiten hergestellt bzw. geprägt und können nach Gewicht und Reinheit verglichen werden. Dennoch kann es schon, gerade in abgelegenen Regionen der Welt vorkommen, dass eine Münze abgelehnt wird wenn sie nicht mit einem der bekannten Symbole geprägt worden ist.
An dieser Stelle seien nur ein paar der bekannten Symbole genannt. Der Amboss und der Hammer aus Abjorgmorr, ein einfaches Kreuz aus Okwan, ein Turm mit Wellen aus Port Palas und den Flußbaronien oder der Halbmond mit Sternen aus der großen Wüste im Süden.

1 Platinmünze (PM) = 10 Gold (GM) = 100 Silber (SM) = 1000 Kupfer (KM)

Allerdings trifft diese Rechnung nicht unbedingt in Okwan zu. Denn dieses Reich besitzt eine weitere Münze, das Titanium und unterscheidet auch die Münzen untereinander ein wenig anders (siehe Geld, Maße und Gewichte in Okwan)

Sprachen

Bezeichnung	gesprochen von	Schrift
Elfisch	Elfen	Espruar
Ethling	Ethlingen	Futhark
Handelssprache	fast allen Völkern	Arabisch
Klaptrekspra	Nomadenvölker Okwans	Futhark
Krtslkspra	Krtslk (Echsenmenschen)	Hieroglyphen
Nordisch	Nordlande	Futhark
Okwan	Okwan	Athra-Bastra (gebräuchliche Schriftform)
Okwan	Gelehrte vorwiegend aus Okwan	Urthra-Bastra alte Schriftform (nicht mehr gebräuchlich)
Opkwan-stra	Geheimsprache in Wort und Zeichen der Bastrakirche	Opkwan-stra
Südländisch	Südland	Arabisch
Sydar	Altes Südländisch, verbreiteteste Gelehrtensprache	Arabisch
Orkisch	Orks, Oger, Trolle	unbekannt

Die Maßeinheiten

Auch in diesem Punkt unterscheiden sich die Möglichkeiten. Natürlich wird auf den Basaren und Handelsplätzen immer mit den seit je her bekannten Schritt, Ellen oder Fuß gerechnet. Dennoch wurden in einigen der großen Handelsplätze der Welt so genannte Vergleichsmaße erschaffen, Metallstangen, an denen die Händler sich ihr Werkzeug abmessen können, um so einen fairen Handel zu gewährleisten.

1 Meile = 1 Kilometer
1 Kilometer = 1000 Meter
1 Meter = 100 Zentimeter

Ausrüstung
nachfolgende Regeln beziehen sich noch auf die *AD&D™ 2nd Edition* Regeln

Waffen, Rüstungen und Krigsmaschienen der Ethlinge

Generell lassen sich alle Waffen und Rüstungen in die Ethlinggesellschaft übertragen. Im Folgenden sind aber einige besondere Waffen Abjorgmorrs aufgeführt.

Waffen

Generell sind Ethlingwaffen recht zuverlässig von guter Machart, entsprechen aber ansonsten in Funktion und Gestalt der vergleichbaren menschlichen Waffe. Alle Ausnahmen zu dieser Regel sind nun im Folgenden aufgeführt.

Kettenflegel
Der Kettenflegel ist eine etwa 180cm lange Waffe, die aus beschwerten Ketten besteht. Im Kampf wird er sehr schnell herumgewirbelt und gegen die Beine des Gegners geschleudert. Ein Charakter, der diese Waffe beherrscht, benutzt sie dazu, den Gegner von den Beinen zu reißen. Dazu muß er den Angriff gegen die Beine des Gegners am Anfang der Runde ansagen und zieht dabei –4 vom Trefferwurf ab. Falls er trifft, verursacht er normalen Schaden und der Gegner muß einen Geschicklichkeitswurf bestehen oder wird durch die Wucht des

Koff
Diese Waffe ist eine Mischung aus einer kleinen Spitzhacke und einem Enterhaken. Der Haken kann dazu benutzt werden, Wände zu erklimmen oder an Seilen hinunter zu gleiten, er kann aber auch als Waffe benutzt werden. Am anderen Ende befindet sich eine Lederschnalle, die man sich um das Handgelenk legen kann.

Pickelhaube
Diese ungewöhnliche Waffe besteht aus einem Metallhelm mit einem 30 – 60cm langen Dorn. Die Pickelhaube wird dazu genutzt, einen Sturmangriff mit gesenktem Haupt auf den Bauch des Gegners durchzuführen und so den Dorn in die Gedärme des Gegners zu rammen. Der ETW ist hierbei um –3 erschwert zu der RK des Opfers wird aber nicht der Ausweichmodifikator der Geschicklichkeit draufgeschlagen. Falls der Angriff gelingt, wird der Schaden verdoppelt.

Schwert, gewuchtet
Hierbei handelt es sich um ein Kurzschwert, welches an der Spitze beschwert ist, meist indem die Klinge dort breiter geschmiedet ist. Neben dem enormen Schaden, die diese Waffe macht, muß der Gegner ebenfalls eine Stärkeprobe bestehen oder wird zurückgedrängt. Wenn der Angreifer mit dem Schwert nicht trifft, muß dieser eine Stärkeprobe bestehen oder erleidet einen Malus von –1 auf seine RK für die darauf folgende Runde.

Rüstungen

Zwar sind Ethlingrüstungen kleiner als menschliche, dafür sind aber zumindest die Metallrüstungen etwa 50% schwerer und entsprechen somit ihren größeren Counterparts. Da mehr Material verwendet wird, wird dadurch auch ein höherer Rüstungsschutz erzielt. Auch die RW der Rüstungen gegen Beschädigung sind um +6 verbessert. Folgende Rüstungen sind in Abjorgmorr gängig:

Kriegsmaschienen

Die Ballista
Es gibt drei Größen dieser riesigen Armbrüste, die von den Ethlingen benutzt werden. Sie feuern große Projektile in einer flachen Kurve ab. jede Ballista bedarf einer Mannschaft zum Laden, Bewegen und Feuern. Beim Laden sind sie sehr langsam; die Schußfolge zeigt, wie oft sie abgefeuert werden können.
Wenn sie in einer Ethlingfestung benutzt werden, besitzen sie Pedale und ein Gestänge ähnlich einem Mahlwerk. Zusammen mit einem Windensystem erlaubt es den Ethlingen die Ballista seitliche vor und zurück zu bewegen. Eine Ballista wird nach vorne gefahren um zu feuern, danach

wird sie per Winde zurückgeholt, um außer Sicht nachgeladen zu werden.

Das Mahlwerk
Ein Mahlwerk wird aus Holz oder Metall gefertigt und besteht aus einer Folge von großen, rotierenden Klingen, die so angelegt wurden, dass sie die Angreifer zerschnitzeln und zurücktreiben. Sie sind anhand der Korridorgröße erbaut worden, in denen sie eingesetzt werden sollen. Die frontal angebrachten Klingen füllen die gesamte Gangbreite bis auf ein paar Zentimeter an jedem Rand aus.
Mit Hilfe eines komplizierten Gestänges können sechs Ethlinge ein Mahlwerk mit hoher Geschwindigkeit durch die Gänge bewegen, dabei benutzen sie Pedale und Kurbeln. Die Pedaltreter sitzen hinter eisernen Schilden, was sie vor Geschossen und vielen Zaubern schützt.
Ein Mahlwerk besitzt ETWO 10 und verursacht allem und jedem, was sich in Reichweite seiner Klingen befindet 3W8 SP. Der beste Weg, einem Mahlwerk zu entgehen, ist es, schnell genug wegzulaufen oder es so zu beschädigen, dass es nicht mehr funktionsfähig ist.
Die Nachteile des Mahlwerks sind seine Unfähigkeit um Kurven herumzufahren und einen Anstieg zu bewältigen. Ethlingingenieure sind in der Lage gewesen, das zu einem Teil auszugleichen. Die meisten Tunnelgebiete, die für den Einsatz von Mahlwerken gedacht sind, besitzen runde Kurven, die das Mahlwerk eher kanalisieren, als es zu behindern. Es wurden auch runde Räume an den Stellen gebaut, an denen mehrere Tunnel zusammentreffen, die es einem Mahlwerk erlauben, seine Richtung zu wechseln; die Räume ähneln einer Drehscheibe. An einigen strategischen Stellen wurden sogar echte Drehscheiben zum schnelleren Rangieren eingebaut.
Um einem Mahlwerk das Erklimmen eines Anstiegs zu erleichtern, wurde ein Kabel an der Rückseite der Maschine angebracht und mit einer Winde an der höchsten Stelle der Steigung verbunden. Während das Mahlwerk die Steigung herunterrollt, wird das Kabel nachgelassen. Wenn das Mahlwerk dann den tiefsten Punkt erreicht hat, wird es per Kabel wieder heraufgezogen, und sofort ist es wieder bereit für den nächsten Stapellauf.

Die Goblinwalze
Die Goblinwalze ist an sich keine Kriegsmaschine, aber sie gehört zur Standardverteidigung der meisten Festungen. Es handelt sich dabei um eine große Eisenplatte, mindestens 30 Zentimeter dick, die mit Spitzen übersät ist. Sie ist so breit wie die Gänge und wird entweder auf Rollen gelagert oder mit Scharnieren an der Decke angebracht. Die rollende Version wird dann oben an einer steilen Steigung aufgestellt. Wenn die Festung dann angegriffen wird, locken einige Ethlinge die Invasoren diese Steigung hinauf. Es wurden Nischen in den Wänden ausgehöhlt, um den Ethlingen die Flucht aus dem Korridor zu ermöglichen. Die Goblinwalze rollt dann die Steigung hinab und gewinnt immer mehr an Geschwindigkeit, wobei sie alles in ihrem Wege niederwalzt. Dann wird sie wieder hochgezogen und ist bereit für die nächste Runde.
Die Deckenversion ist nicht so effektiv. Sie wird an T-Kreuzungen angebracht und schwingt von der Decke, wobei sie die Angreifer an der Wand zerdrückt und zerstückelt.

Orkwaffen und -rüstungen

Waffen

Gargarka
Stahlkrummsäbel mit gezackter Klinge
Häufigste Waffe

Durgaka

gewaltiger Streithammer aus Holz mit Dornen aus Knochen gespickt

Longaka
Dolch mit gezackter Klinge

Kranka
eine fast 2,5 Schritt lange Spießwaffe mit Steppenjaguarzähnen besetzten Spitze und Widerhaken, Reiterfeind

Ranga
Hornkurzbogen, der auch vom Reittier geschossen wird, Hornpfeilspitzen,

Halga
Blasrohr für Giftpfeile, selten

Aragaka
Zweihandkrummschwert mit gezackter Klinge und Sägeblatt auf dem Klingenrücken

Rüstungen

Juta
Holzrundschild mit Leder bezogen

Gukta
Lederpanzer, grobe Machart, häufig

Dakta
Lederrüstung, grobe Machart , gute Kazak

Gekata
Bänderpanzer mit Nieten beschlagen, grob

Spezielle Ausrüstung der Truppen in Okwan

Waffen

Gladius (Kurzschwertart)
Pilum (Speer, 1,80 Meter)
Pugium (Dolch)
Kurzbogen (wie aus dem Handbuch)
Streitprügel (wie verstärkter Knüppel, siehe Handbuch)

Rüstungen

Turmschild, gewaltiger Schild, keine Waffe führen möglich
Hochschild, rechteckiger Großschild für Fußvolk
Rundschild, handlicher Schild für Reiter und bei Bedarf Offiziere
Lorika, ein Brustschuppenpanzer mit Kettengeflecht verstärkt
Lorikamani, ein Brustschuppenpanzer mit Ketten und Platten verstärkt

Lokami, lederverstärkter Wappenrock, mit Hartlederplatten
Helm, Bronzehelm bei Offizieren und Elitetruppen mit Federbusch (rot/lila)
Umhang , vorne mit runder Brosche zusammengehalten, Farbe nach Truppe, sehr warm und widerstandsfähig (rot=Legion, lila=Praetorianer, blau=Büttel)

Monster und Kreaturen

Die Wesen der nördlichen Regionen nachfolgende Regeln beziehen sich noch auf die *AD&D™ 2nd Edition* Regeln

In dem folgenden Bericht werden nur die besonderen Wesen angesprochen, welche sich von denen anderer nördlicher Regionen der bekannten Welt unterscheiden. Im Allgemeinen schreiben die Nordmenschen ihrer Umwelt viel Mythisches und Legendäres zu. Aber die allerwenigsten Menschen haben jemals eines der Wesen gesehen, wovon die Alten abends am Feuer erzählen. Dennoch gibt es sie und jedem Reisenden in den Nordlanden sei angeraten, niemals ohne Waffen das Haus zu verlassen. Wer weiß denn schon genau wo diese Wesen hausen und wie sie aussehen.

Nisse

Die Nisse sind lustige Gesellen. Sie haben nur vier Finger an jeder Hand und keinen Daumen. Aber es ist wohl dennoch am besten, sich gut mit ihnen zu stellen, denn mit ihren krummen Fingern haben sie schon so machen gepackt und schwer in Mitleidenschaft gezogen. Andererseits sind die Nisse aber auch gar nicht so böse, vorausgesetzt sie bekommen ihren heiß geliebten Haferbrei, den sie nun einmal einfach brauchen. Nun, und Haferbrei ist eine angemessene Bezahlung für all die harte Arbeit, die ein Nisse leistet. Meist leben die Nisse als Einzelgänger auf einem Hof der Menschen als unsichtbare Wichtel. Denn nur nachts im fahlen Mondschein ist es überhaupt möglich einen Nisse zu sehen. Nisse helfen die Kühe zu hüten, die Pferde im Auge zu behalten oder sie stehlen Heu und Getreide von Nachbarhof und sie strengen sich normalerweise sehr an, um dem Bauern zu helfen, bei dem sie leben. Und ein Hof ohne Nisse ist nicht viel wert.
Aber wenn es um Witze geht, ist der Nisse der Größte. Überall, auf dem Heuboden und in der Scheune, kann man ihn kichern und lachen hören. Üblicherweise sitzt er im Mondlicht auf dem Scheunenbalken und lässt seine Beine baumeln. Hin und wieder verschwindet er plötzlich, um eine Katze in die Pfoten zu zwicken oder den Wachhund zu ärgern. Überall hört man es rascheln und knistern. So ist es auch nicht verwunderlich, dass die meisten Menschen nicht das Bedürfnis haben aufzustehen und im Nachthemd über den Dachboden zu laufen um zu schauen was vor sich geht.
Vorkommen: In den Nordlanden, häufig
Lebensweise: Einzelgänger
Aktivität: Spät abends, nachts und früh morgens
Ernährung: Pflanzenfresser
Intelligenz: Außergewöhnlich (14-18)
Gesinnung: Neutral
A nzahl: 1
Rüstungsklasse: 8
Bewegungsfaktor: 15
Trefferwürfel: 3-8 TP
ETW0: 18
Angriffe: 1
Schaden: 1W4 (mit Krallen)
Besondere Angriffe: Sie verfügen über magische Fähigkeiten, siehe „Wichtel“ im Monsterkompendium 1

Magieresistenz: 80%
Größe: W (ca. 60cm groß)
EP-Wert: 300

Nymphen und Feengeister

Die Menschen der nördlichen Regionen sind ein sehr abergläubisches Volk, sie sehen in vielen Dingen in ihrer Umgebung Feen und Naturgeister. Sind sie es doch zumeist, um die sich die abenteuerlichsten Geschichten ranken und von denen man erzählt, dass sie Einfluss auf das Leben der Menschen haben. Man sagt, dass sie in Bäumen leben oder unter großen Steinen und in Seen, dass sie die Hüter der Wälder und Auen sind. Und man tut gut daran, sie erst zu befragen oder ihnen Opfer darzubringen in Form von Lebensmitteln, bevor man Steine für den Hausbau schlägt oder aber ganze Wälder rodet um neue Schiffe zu bauen. Denn hat man erst einmal ein solches Wesen verärgert so bedeutet das, großes Unheil für die Menschen über Jahre hinaus.
Dennoch ist es mehr eine Legende als wirkliches Wissen über ihre Existenz und nur selten bekommt ein Mensch wirklich eine Nymphe oder eine Waldfee zu sehen.
Entsprechende Werte für die einzelnen Feenwesen und Naturgeister, sowie Nymphen stehen im Monsterkompendium I.

Riesen

Die Frostriesen sind die Feinde der Götter, so sagt die Mythologie. Es ist schwer vorstellbar, dass diese Riesen wirklich eine Gefahr für einen Gott darstellen. Sind doch einige der bekannten Riesen eher friedliche und zurückgezogene Lebewesen. So kann man wohl eher davon ausgehen, dass die wirklichen Riesen von denen die Rede ist, hoch oben in Jotunheimen leben und ihre kleineren Verwandten sich weiter in den Süden gewagt haben um den Menschen, die den Göttern dienen, aufzulauern und sie zu töten.
Allerdings ist dies nur die Geschichte, die den Menschen in dunklen Winternächten erzählt wird. In Wirklichkeit ist nicht viel über die Riesen bekannt, die in den Bergen und Wäldern der Nordlande leben. Ist es doch viel mehr die Furcht, die in einem aufsteigt, wenn von ihnen erzählt wird.
Dennoch finden sich sehr verstreut einige Riesensippen in den Nordlanden, angefangen vom Hügelriesen bis hin zum Firbolg und Frostriesen.
Entsprechende Werte für die einzelnen Riesen stehen im Monsterkompendium I.

Trolle

Troll. Das Wort alleine jagt einem jeden Nordmann eiskalte Schauer über den Rücken, gleich ob alt oder jung.
Die Trolle sind wohl die wahren Herrscher der nördlichen Weiten. Kommen sie doch in allen Regionen der Nordlande in den unterschiedlichsten Formen und Arten vor. Seien es die großen Waldtrolle in den ausgedehnten Waldregionen im Osten oder die riesigen Bergtrolle, die in den Berg und Felsregionen im Westen leben. Nun, oder die Seetrolle an den Küstenstränden, die mit den Wasserkobolden in den Binnengewässern der Nordlande wohl sehr stark verwandt sind. Oder gar die kleinen Trolle, welche nicht größer als ein ausgewachsener Mensch sind und in kleinen Gruppen durch das Land ziehen.
Eines ist ihnen jedoch allen gemein und zwar die Furcht vor dem Tageslicht und ihren uralten Hass gegen die Götter und die Menschen, welche diese Götter verehren. So muss sich jeder Troll noch vor dem Morgengrauen selbst zurück in einen Stein verwandelt haben oder er zerfällt beim ersten Sonnenstrahl zu Staub und ist für immer verloren. Und sobald die Sonne hinter den Wipfeln der Bäume versinkt, erwachen die Trolle zu neuem Leben. Es sei denn sie verschlafen diesen Moment und schlummern weiter in der Gestalt eines Steines vor sich hin, vor allem wenn es ältere Trolle sind. So findet man mitunter nicht selten Steine und Felsen die aussehen, als seien es Trolle. Um

diese Formationen sollte man tunlichst einen Bogen machen, erst recht wenn der Tag sich dem ende zu neigt.
Dennoch, obwohl die Trolle in recht großer Zahl in den Nordlanden beheimatet sind und einige von ihnen einen großen Hass gegen die Menschen und ihre Götter hegen, so bekommt man sie doch sehr selten zu Gesicht. Dies mag daran liegen, dass die meisten Trolle Feuer, bzw. Licht meiden und somit niemals in die Nähe von menschlichen Ansiedlungen kommen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass viele Menschen die Trolle als gruselige Geschichten abtun, welche man abends gerne mal am Kamin erzählt. Denn gesehen und danach davon noch berichtet können, haben die wenigsten Mensche.

Waldtroll
Der Lebensraum der Waldtrolle sind die großen alten Mischwälder der östlichen Nordlande. Hier leben sie in kleinen Gruppen von drei bis fünf Trollen zusammen.
Waldtrolle können bis zu 4,50 Meter groß werden und haben große Ähnlichkeit mit Hügelriesen, nur dass ihre Arme wesentlich länger sind und sie über und über mit buschigem braunem Haar bedeckt sind. Sie besitzen große, kräftige Füße und wuchtige Hände, welche ohne Mühen ganze Bäume entwurzeln können. Ihr Gang ist zumeist leicht nach vorne gebeugt, wobei die langen Haarzotteln ihr Gesicht fast gänzlich verdecken. Waldtrolle sind von klein auf bereits blind und können nur mit Hilfe von sehr seltenen Kristallen sehen. Diese rubinfarbenden Steine leuchten selbst im Dunkeln noch recht stark und kommen so selten vor, dass sich manche Trolle einen Sehstein mit ihrer Sippe teilen müssen.
Waldtrolle hegen genauso wie Bergtrolle einen großen Groll gegen die Menschen, welche die Götter verehren. So können sie Menschen auch schon aus einigen hundert Metern Entfernung riechen, so dass eine Flucht vor ihnen fast aussichtslos ist.
Vorkommen: Große Mischwälder der nördlichen Regionen, selten
Lebensweise: kleine Gruppen
Aktivität: nachts, Dunkelheit
Ernährung: Fleischfresser
Intelligenz: niedrig (5-7)
Gesinnung: Chaotisch, böse
A nzahl: 1-5
Rüstungsklasse: 4-5
Bewegungsfaktor: 14
Trefferwürfel: 12+10
ETW0: 14
Angriffe: 1-2
Schaden: 2W6+4
Besondere Angriffe: keine
Magieresistenz: keine, außer gegen Priesterwunder des Grades 1 und 2
Größe: G (3,50m – 4,50m)
EP-Wert: 2500

Bergtroll
Sie leben in den Gebirgs- und Felsregionen und haben sich dieser Umgebung sehr gut angepasst. So sind sie trotz ihrer enormen Größe von bis zu 4,50 Meter sehr gute Kletterer und vermögen auch lange Anstiege ohne Mühen zu überwinden.
Bergtrolle sind absolute Einzelgänger und dennoch trifft man sie oftmals nicht alleine an. Denn je älter ein Bergtroll wird, desto mehr Köpfe wachsen ihm und so berichten Geschichten von Trollen

mit bis zu fünf Köpfen die alle eigenständig gehandelt haben. Ansonsten haben sie viele Ähnlichkeiten mit ihren Vettern, den Waldtrollen, nur dass sie extrem gut sehen können. Aufgrund ihrer vielen Augenpaare entgeht ihnen kaum etwas um sie herum, so dass sie Menschen oftmals schon aus der Ferne mit einem Steinhagel heimsuchen, bevor diese überhaupt Notiz von dem Troll genommen haben. Des Weiteren teilen sie mit den Waldtrollen ihren Hass gegen die Menschen und den Göttern.
Vorkommen: Fels und Steingebiete der nördlichen Region, sehr selten
Lebensweise: Einzelgänger
Aktivität: nachts, Dunkelheit
Ernährung: Fleischfresser
Intelligenz: durchschnittlich (8-10)
Gesinnung: Chaotisch, böse
Anzahl: 1
Rüstungsklasse: 4
Bewegungsfaktor: 14
Trefferwürfel: 14+10
ETW0: 12
Angriffe: 3
Schaden: 2W8+6
Besondere Angriffe: keine
Magieresistenz: keine, außer gegen Priesterwunder des Grades 1 und 2
Größe: G (3,50m – 4,50m)
EP-Wert: 3500

Seetroll
Wenn die Berge und die Wälder im Dunkeln gefährlich sind, dann sind es die Küstenstrände rund um die Nordlande erst recht, denn dort leben die Seetrolle. Sie leben ausschließlich im Salzwasser und kommen nur in fahlen Mondscheinnächten oder bei heftigen Unwettern an den Strand oder klettern auf kleine Boote in Küstennähe, um sich unvorsichtiges Menschenfleisch zu holen. Aber auch am Tage haben diese Kreaturen schon so manchen Fischer ins Unglück gestürzt. Denn auch Seetrolle verwandeln sich am Tage in große Felsen, die gerade im seichten Wasser für Küstenfischer zu einer unberechenbaren Gefahr werden können.
Seetrolle sind hässliche und eklige Kreaturen und weitaus gefährlicher als ihre Verwandten auf dem Land. Obwohl sie bei weitem nicht so groß werden, ist der Anblick von faulig grüner Haut und einem Körper - bedeckt mit schleimigem Seetang - nichts für schwache Mägen. Dazu kommt der Gestank, den sie verströmen sobald sie für ein paar Minuten an Land verweilen. Und wen ihre übergroßen Hände zu packen bekommen, für den gibt es kein Entrinnen. Die Seetrolle sondern ein Lähmungsgift ab, welches nach längerem Kontakt zu Ohnmacht führt.
Vorkommen: Küstenregionen der Nordlande, sehr selten
Lebensweise: Einzelgänger
Aktivität: nachts, Dunkelheit
Ernährung: Fleischfresser
Intelligenz: niedrig (5-7)
Gesinnung: Chaotisch, böse
Anzahl: 1
Rüstungsklasse: 6
Bewegungsfaktor: 14
Trefferwürfel: 6+6

ETW0: 10
Angriffe: 2
Schaden: 1W6+6 (plus 1W4 Giftschaden, bei 10TP setzt Ohnmacht ein.)
Besondere Angriffe: keine
Magieresistenz: keine, außer gegen Priesterwunder des Grades 1 und 2
Größe: G (2,0m)
EP-Wert: 3000

Wasserkobold
Wasserkobolde sind eigentlich gar keine richtigen Trolle, obwohl die Geschichten über sie immer wieder starke Ähnlichkeit mit Trollen haben. Ist es doch fast unmöglich, dass ein einfacher Sterblicher jemals eine Begegnung mit einem Wasserkobold überlebt hat. Vielmehr beruhen die Berichte über ihn fast nur auf Schauergeschichten und Bardengesängen.
So sagt man, dass Wasserkobolde kleine, fast durchsichtige Wichtelmännchen sind, die in kleinen Teichen und Seen leben und immer wieder versuchen, in der Abenddämmerung oder des Nachts bei Mondschein hilflose Wesen in ihr Reich zu locken. Auf dass sie dort für immer verloren wären. So können sie auf der Wasseroberfläche die unglaublichsten Dinge sichtbar und das Unerreichbare greifbar machen. Selbst ein klarer Geist wird oftmals schwach, wenn sein größtes Glück direkt vor ihm im Wasser schwimmt. Und wenn dann ein Mensch sich hinreißen lässt und ins Wasser steigt, oder auch nur nah genug mit seinem Kopf an die Oberfläche des Sees kommt um zu schauen ob es wahr sein kann, ist er verloren und wird von dem Wasserkobold mit einem gewaltigen Ruck hinab gezogen. Alleine kann selbst der stärkste Mann diesem kleinen Kobold nicht entkommen.
Vorkommen: kleine Seen und Weiher in den Nordlanden,sehr selten
Lebensweise: Einzelgänger
Aktivität: nachts, Dunkelheit
Ernährung: -:-
Intelligenz: durchschnittlich (8-10)
Gesinnung: chaotisch, böse
Anzahl: 1
Rüstungsklasse: 9
Bewegungsfaktor: Land 5, Wasser 15
Trefferwürfel: 3+10
ETW0: 17
Angriffe: 1
Schaden: 1W4
Besondere Angriffe: keine
Magieresistenz: keine
Größe: K (1,20m)
EP-Wert: 3000

Die kleinen Trolle
Wenn die abendlichen Geschichten und Gesänge über Trolle mancherorts nur als Geschichten abgetan werden, so tragen die kleinen Trolle dazu bei, einem jeden des Besseren zu belehren. Denn diese kleinen, aus der Erde entsprungenen Trolle, kommen ihren großen Verwandten, den Wald- und Bergtrollen vom Aussehen sehr nahe. Nur dass sie schon in der Abend- oder Morgensonne aus ihren Steinlöchern zwischen Bäumen und Felsen kriechen und durch die Umgebung streichen um irgendwo etwas Essbares zu erbeuten. Und so sind sie es auch, die den Menschen auf dem Lande die Kühe schlachten oder den Fischern im Herbst den Stockfisch vom Holz klauen.

Gerade einzelne Wanderer oder Holzfäller werden oftmals von ihnen beim Nachtlager im Wald überrascht, und schon so mancher musste dies mit dem Leben bezahlen, denn diese Trolle sind selten alleine unterwegs.
Die kleinen Trolle sind es, aus denen irgendwann einmal die Wald-, Berg- oder sogar Seetrolle werden. Wenn sie nicht vorher durch ihren Übermut zu Stein zerfallen sind. Denn junge Trolle brauchen viel weniger Schlaf als ihre großen Vettern. Und so kommt es vor, dass sie viel früher aus ihrer Versteinerung erwachen, als gut für sie ist.
Vorkommen:überall in den Nordlanden, weniger häufig
Lebensweise: in kleinen Sippen
Aktivität: Abend- und Morgendämmerung, sowie nachts
Ernährung: Allesfresser
Intelligenz: niedrig (5-7)
Gesinnung: neutral, böse
Anzahl: 2-5
Rüstungsklasse: 7-8
Bewegungsfaktor: 10
Trefferwürfel: 2+2
ETW0: 17
Angriffe: 1
Schaden: 1W8
Besondere Angriffe: keine
Magieresistenz: keine, außer gegen Priesterwunder des Grades 1 und 2
Größe: M (1,60m)
EP-Wert: 80

Anhang

Quellen

Natürlich haben wir mit unserer Kampagnenwelt das Rollenspiel oder Fantasygenre nicht neu erfunden. Wir haben uns von vielem inspirieren lassen. Einige Quellen sollen hier an dieser Stelle genannt werden.

Denning, Troy & Ward, James M. – Mythen & Legenden
Goodkind, Terry – Das Schwert der Wahrheit (Zyklus)
Herrmann, Paul – Nordische Mythologie
Hickman, Tracy & Weis, Margaret – Drachenlanze (Zyklus)
Hohlbein, Wolfgang & H. – Midgard
Martin, George R. R. – Das Lied von Eis & Feuer (Zyklus)
Roberson, Jennifer – Schwerttänzer (Zyklus)
Tolkien, J. R. R. – Der Herr der Ringe Bd. 1 - 3
Williams, Skip – Axe of the Dwarvish Lord

Und sicher noch viele mehr, die hier keine Erwähnung fanden.

Lizenz

Das Riallon Kampagnenbuch wird veröffentlicht unter der „d20 System License version 6.0“ und der „d20 Open Game License Version 1.0a“, © 2000 bei Wizards of the Coast, Inc.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product

identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Karten

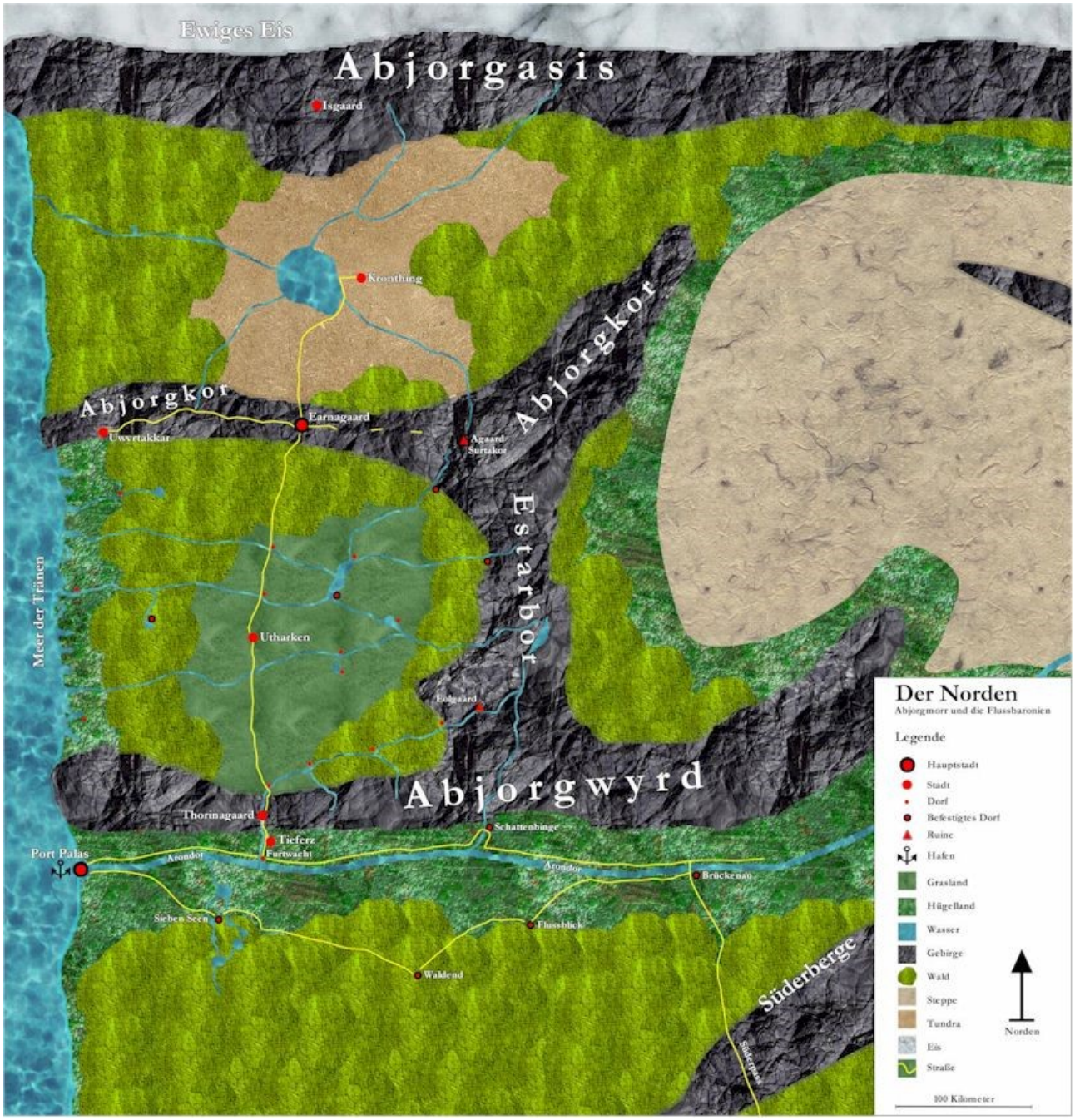
Weltkarte

Abjorgmorr und die Flussbaronien

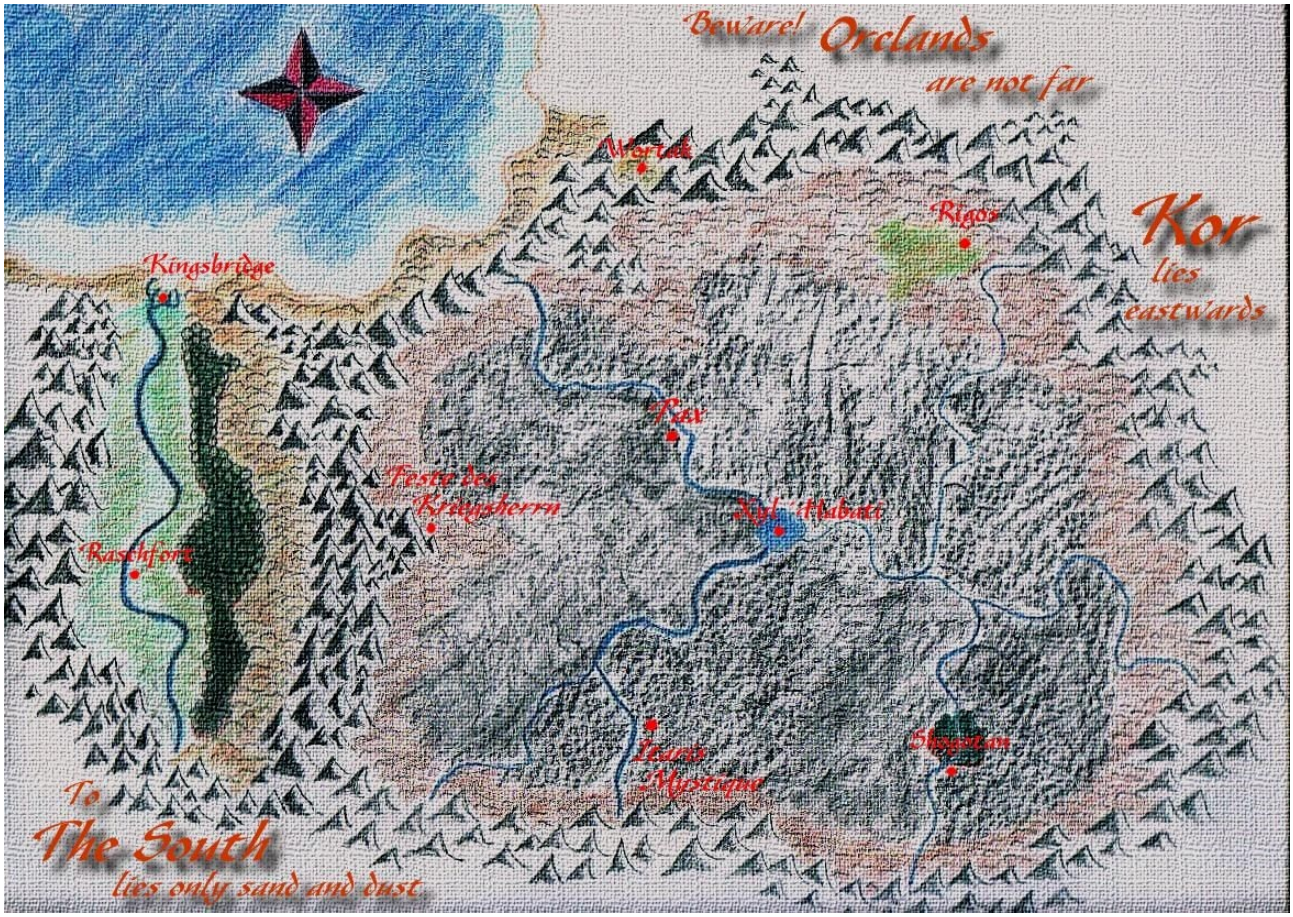
Okwan

Sa'Ha Trobast

Das Nordland
Meer der Tränen
Abjorgunorn
Gol
Tromms
Lindesness
Okwan
Sa'Ha Trabar
Xyl' Habati
Kor
Anfar
Der Süden
ca. 1000km
N


Ewiges Eis
Abjorgasis
Isgaard
Koonthing
Abjorgkor
Abjorgkor
Earnagaard
Uwvrtakkar
Agaard/
Surtakor
Estarbor
Meer der Tränen
Utharken
Eolgaard
Abjorgwyrd
Thorinagaard
Tieferz
Furtwacht
Schattenbinge
Port Palas
Aromdor
Aromdor
Brückenau
Sieben Seen
Flussblick
Waldend
Süderberge
Süderpass
Der Norden
Abjorgmorr und die Flussbaronien
Legende
Hauptstadt
Stadt
Dorf
Befestigtes Dorf
Ruine
Hafen
Grasland
Hügelland
Wasser
Gebirge
Wald
Steppe
Tundra
Eis
Straße
Norden
100 Kilometer

NORDLANDE
MEER DER TRÄNEN
Lindesness
Nordhafen
Bulkal
Mentis
Trogir
Peran
Ruine Abbot
WESTMEER
Tiefmoor
BLAUE TRÄNE
Sula
ZELA
OKWAN
Grünes Herz
Bastrastrom
Tränenfluss
Barin
Marken
Emesa
Dunkle Flut
Augensee
Uthlede
Koghavn
Satrap
SÜDSEE
DER SÜDEN


Beware!
Orclands
are not far
Kor
lies
eastwards
Kingsbridge
Rigos
Pax
Festa des
Kriegsherrn
Rashfort
To
The South
lies only sand and dust