

Die Welt der Helden

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte der Welt.....	2	Aryaner.....	9
Das Zeitalter der Drachen und Riesen.....	2	Drowet.....	9
Das Zeitalter der Alten Völker.....	2	Dwelfar.....	9
Der Krieg der Götter.....	2	Eladris.....	9
Das Zeitalter der Jungen Völker.....	2	Elfen.....	9
Kulturen.....	3	Gnome.....	10
Die Amazonen.....	3	Halblinge.....	10
Die Aryaner.....	3	Kynosson.....	10
Drowet.....	3	Lakenai und Yavanai.....	10
Duergar-Hochland.....	3	Luwien.....	10
Das Elfenreich Eladris.....	3	Neblakien.....	10
Kynosson.....	3	Orks.....	10
Lakenai.....	4	Stromlande und Haltam.....	10
Luwien.....	4	Südlande.....	10
Neblakien.....	4	Tamri.....	11
Die Stromlande und Haltam.....	4	Tarsis.....	11
Die Südlande.....	5	Vhedistan.....	11
Tamri.....	5	Wuinu.....	11
Tarsis.....	5	Xian.....	11
Vhedistan.....	5	Zinninseln.....	11
Wuinu.....	5	Zwerge.....	12
Xian.....	5	Anmerkungen.....	12
Yavanische Stadtstaaten (Yavanai).....	5	Sprachen und Schriften.....	13
Die Zinninseln.....	6	Sprachen.....	13
Westliche Zinninseln.....	6	Schriften.....	13
Östliche Zinninseln.....	6	Abenteurer aus der Welt der Helden.....	14
Die Große Karawanenstraße.....	6	Dwelfar.....	14
Nichtmenschliche Völker.....	6	Elfen.....	14
Die Dwelfar.....	6	Gnome.....	14
Die Elfen.....	7	Halbelfen.....	14
Die Gnome.....	7	Halblinge.....	14
Die Halbelfen.....	7	Halborks.....	15
Die Halblinge.....	7	Halbzwerge.....	15
Die Halborks.....	7	Orks.....	15
Die Halbzwerge.....	7	„normale“ Orks.....	15
Die Orks.....	7	„alte“ Orks.....	15
Die Zwerge.....	8	„schwächliche“ Orks.....	15
Religionen.....	9	Regelerweiterungen.....	15
Amazonen.....	9		

Die Geschichte der Welt

Das Zeitalter der Drachen und Riesen

Die ersten Kulturen wurden zu einer Zeit von den Drachen und Riesen gegründet als die alten Völker sich gerade aufmachten, als Jäger und Sammler die Welt zu erkunden. Die Elfen, Zwerge und Orks lebten in ständiger Furcht vor den gewaltigen Kindern der alten Götter, die durch die Welt zogen. Aber die Herrschaft der Drachen und Riesen währte nicht ewig, denn in ihrem Größenwahn forderten sie die alten Götter heraus. Und die alten Götter spielten sie gegeneinander aus. In einem gewaltigen Krieg kämpften Drachen gegen Riesen und Riesen gegen Drachen und das Antlitz der Welt änderte sich.

Das Zeitalter der Alten Völker

So begann das Zeitalter der Alten Völker. Die Orks waren die ersten die sesshaft wurden. Sie siedelten in den Ebenen und gründeten dort ihre gewaltigen Festungsstädte, die die Keimzelle ihrer Kultur und ihres Großreichs wurden. Die Zwerge zog es in die Gebirge, wo sie ihre Mienensiedlungen und Festungen gründeten. Die Elfen blieben in den Wälder. Hier gründeten sie die ersten Elfenreiche. Während die alten Völker die Welt unter sich aufteilten, begannen die Jungen Völker der Menschen, Gnome und Halblinge ihre Umwelt zu erkunden. Sie kannten nur einfache Werkzeuge aus Holz oder Stein, während die alten Völker schon lange Bronze und Eisen benutzen. Aber eines Tages beschloss die Schöpfergöttin Tiamat, dass man die Völker für ihre mangelhafte Verehrung der Götter bestrafen müsste.

Der Krieg der Götter

So kam es zum gewaltigen Krieg der Götter, in dem die alten Zivilisationen untergingen und Tiamat und andere Götter niedergerungen und verbannt wurden. Das Großreich der Orks, das älteste Reich der alten Völker, verging als erstes, und die Orks erholten sich davon nie. Sie wurden zu wilden, unberechenbaren Barbaren. Die meisten Festungen der Zwerge wurden auch zerstört und die überlebenden flüchteten in die Wildnis, wo sie bis heute einen ewigen Krieg gegen die Orks führen. Den Reichen der Elfen erging es auch nicht besser. Sie wurden fast alle zerstört und die Elfen flohen in die Tiefen der Wälder, wo sich ihre geheime Zufluchten befanden.

Das Zeitalter der Jungen Völker

Eines Tages vor etwa sechstausend Jahren war der Krieg vorbei, und neue Reichen entstanden und neue Götter wurden verehrt. Manche von ihnen waren Helden des Krieges, deren Ruhm und Taten sie hat zu Göttern werden lassen, andere waren jene alten Götter, die sich gegen Tiamat gestellt hatten. An den großen Flüssen siedelten die Menschen, und dort entstanden mit den alten Reiche die ersten neuen Zivilisationen. Die jungen Reiche schafften es erst vor etwa tausend Jahren das Joch der Barbarei abzuschütteln und die Segnungen der Zivilisation anzunehmen. Aber die meisten jungen Völker sind immer noch Barbaren.

Kulturen

Die Amazonen

Nördlich des luwischen Hochlandes befindet sich die Ebene von Themysceira. Hier liegen die Dörfer und Städte der Amazonen, einem bei ihren Nachbarn gefürchteten Reitervolk, in dem Frauen das alleinige Sagen haben. Männer gibt es hier nur wenige. Bei denen handelt es sich ausschließlich um Sklaven und Kriegsgefangene aus den Raubzügen der Amazonen oder um Ausländer, denen man es gestattet, mit den Amazonen Handel zu treiben. Als Töchter eines kriegerischen Reitervolkes ist jede Amazone im Kampf vom Pferd und mit den traditionellen Waffen Schwert, Lanze und Bogen geübt. Und von jeder Amazone wird erwartet, dass sie zwei Töchter gebiert, was mit einer der Gründe für die Existenz männlicher Sklaven ist. (?)

Die Aryaner

wird noch entwickelt (arisch-persisch)

Drowet

Vor etwa zwei Jahrtausenden hatten sieben Stämme der Drow das mächtige Tamri erobert und für dreihundert Jahre beherrscht. Nachdem sie von den Tamriern vertrieben wurden, gründeten sie mit Drowet ihr eigenes Reich, dessen Kultur der von Tamri in vielen ähnelt, aber von ihren nördlichen Nachbarn in Tamri als altertümlich angesehen wird. (alt-ägyptisch-elfisch)

Duergar-Hochland

Bis vor etwa dreihundert Jahren war das nordwestlich des Alfargebirges gelegene Hochland Heimat von vielen Orkstämmen. Dann wurden sie von Hügelzwerge vertrieben. Seitdem ist das nebelverhangene Hochland fest in zwergischer Hand. Es gibt keinen König, der über die Duergar-Zwerge herrscht, und selbst wenn es ihn gäbe, würden sie ihm nicht folgen. Die einzelnen Clans und ihre Familienfehden sind ihnen wichtiger. Nur zwei Sachen kann den Frieden zwischen den Clans kurzzeitig wiederherstellen: die Spiele des jährlichen Sommersonnenwendfestes und eindringende Orkstämme. (keltisch-zwergisch)

Das Elfenreich Eladris

In den Tälern des nördlich des Inneren Meeres gelegenen Alfargebirges liegt mit dem Elfenreich Eladris, das älteste Reich der Welt, da es als einziges den Krieg der Götter überstanden hatte. Neben Elfen leben hier auch etliche Zwerge und Gnome, die aber keinen Einfluss haben, wenn sie nicht sogar Sklaven sind, wie die von den Elfen gezüchteten Dwelfar, Zwergen/Elfen-Mischlingen, die für ihre Gesangkünste bekannt sind. (?)

Kynosson

Die wohl größte Seefahrernation ist das im östlichen Inneren Meer liegende Inselkönigreich Kynosson. Statt eines Königs werden die vielen Inseln des Reiches von Priesterinnen regiert. Die gewaltige Paläste, für die Kynosson berühmt ist, sind keine Repräsentationsbauten der lokalen Herrscher sondern dienen als Verwaltungszentren, während sich das Leben in den Dörfern auf dem Land abspielt. Das politische Zentrum des Reiches ist nicht die Hauptinseln Kynosson selbst, die man auch die Insel der tausend Paläste nennt, sondern liegt auf der viel kleineren Vulkaninsel Therini mit ihrem natürlichen Hafen. (griechisch-minoisch)

Lakenai

Auf dem Festland im Norden und Osten von Kynosson befindet sich Lakenai, das Land der Lakenäer. Die Lakenäer sind zwar mit den Kynossoern verwandt und sprechen die gleiche Sprache, sie sind aber stolze Krieger und keine seefahrenden Händler. Lakenai wird von zwei Königen gleichzeitig regiert, die dabei vom mächtigen Kriegeradel unterstützt werden. Eine/n Adlige/n aus Lakenai kann man sehr leicht an der Kleidung erkennen, denn nur sie dürfen den kurzen, rotgefärbten, mantelartigen Umhang tragen, der meist das einzige Kleidungsstück ist. (spartanisch-mykenisch)

Luwien

Vor etwa zweihundert Jahren nahmen die aus dem Nordosten kommenden Luwier das heute nach ihnen benannte Hochland in Besitz und unterwarfen die dort lebenden Völker. So entstand das Luwische Großreich. Von Kuschar aus herrscht der Großkönig über ein Feudalreich aus luwischen Lehen und unterworfenen Vasallenstaaten, darunter auch mehrere Bingenstädte der Bergzwerge. Die Furcht vor einer Orkinvasion aus dem Osten oder Raubzügen der Amazonen hält das Großreich zusammen. Aber trotzdem gibt es immer wieder luwische Fürsten und Vassalen, die versuchen ihr eigenes Reich aus dem Großreich zu lösen oder selbst nach dem Thron verlangen. Letzteres führt immer wieder zu blutigen Erbfolgekriegen. Zwei wichtige Handelswege führen durch das luwische Hochland. Die westliche führt von Yavanai über das westliche Hochland nach Neblakien, die östliche verbindet Themysceira mit der großen Karawanenstraße. (hethitisch)

Neblakien

An der Küste des Inneren Meeres liegt die wohl größte Stadt der Welt, Neblak, die dem Landstrich ihren Namen gegeben hat. Am Kreuzungspunkt der wichtigsten Handelswege gelegen wurde Neblak schnell zur reichsten und wichtigsten Hafen- und Handelsstadt. Sie ist ein Schmelztiegel der verschiedensten Kulturen. Man nennt sie auch die Stadt der tausend Tempel, die Stadt der Städte. Im Gegensatz zu den anderen Reichen der Welt werden die Stadtstaaten Neblakien nicht von einem König oder einem Kriegeradel beherrscht, sondern von den reichen Händlern, die den Adel stellen.

Im Hinterland von Neblakien, abseits der Karawanenrouten, liegt die wohl älteste Stadt der Welt, J'Shorr. Sie wurde nach dem Krieg der Götter auf den Ruinen einer alten Festungsstadt der Orks gegründet, aber die Legenden besagen, dass die Orks ihre Stadt auf noch älteren Ruinen aus dem Zeitalter der Drachen und Riesen erbauten. (phönizisch-kanaaitisch)

Die Stromlande und Haltam

Die Stromlande ist der Name des fruchtbaren Landes zwischen den Strömen Buranum, Perat, Idiglat und Tigranum, die alle im luwischen Hochland entspringen und in den Golf von Marratu fließen. Die hiesigen Stadtstaaten gelten als besonders reich. Unug am Ufer des Perat ist die reichste und auch größte. Ihr Zikkurat, die zentrale Stufenpyramide der Stadtgottheit ist mit 1000 Fuß das größte Gebäude der Welt. Andere wichtige Stadtstaaten sind Uras und Kadingirra am Buranum, Kinnir und Barzipa am Perat, Harranu und Zalmaqqu am Idiglat und Aschar und Ninua am Tigranum. All diesen Städten ist gemein, dass sie von Aufbau ähnlich sind: eine Oberstadt mit den Palästen des Königs und seiner großen Familie, ein Zikkurat auf einem großen von den Tempel der anderen Gottheiten gesäumten Platz im Zentrum und eine Unterstadt für die restliche Bevölkerung.

Östlich der Stromlande liegt das Hochland von Haltam, welches Jahrhunderte lang das Ziel von Sklavenjägern gewesen ist. Vor etwa einem halben Jahrtausend entstand in Schusim die Keimzelle des heutigen Königreichs Haltam. Binnen weniger Jahre vereinigte König Inschuschinak das gesamte Hochland unter seiner Herrschaft und beendete die Sklavenjagd. Die Städte von Haltam sind wesentlich kleiner als die Städte der Stromlande und auch nicht unabhängig, sondern unter-

stehen alle dem König in Schusim. (sumerisch-akkadisch)

Die Südlände

Wüsten, Steppen, Dschungel und Ruinen aus früheren Zeitaltern prägen die gewaltigen Südlände, deren Grenzen niemand kennt. Hier leben dunkelhäutige Menschen, Elfen der Rúcillië und der Drow, Hügelzwerge, Orks und sogar einige (Wald-)Gnome. So unterschiedlich diese Völker auch sind, sind sie sich in einigen Sachen doch sehr ähnlich. Es gibt keine Städte und die Verarbeitung von Metall ist ihnen unbekannt. Die Südlände liefern mit Elfenbein, Ebenholz, Gewürzen, Gold und Sklaven sehr begehrte Handelswaren. (afrikanische Stammeskulturen)

Anmerkung: Die Völker aus den MIDGARD-Quellenbuch *Heißes Land Buluga* passen sehr gut in die Südlände und können daher übernommen oder als Grundlage für eigene Kulturen verwendet werden.

Tamri

Das älteste Reich der Menschen ist das stolze Tamri am schwarzen Strom mit seinem gewaltigen Palästen und Tempelanlagen und seinen geheimnisvollen Pyramiden, in denen die Herrscher der früheren tamrischen Dynastien bestattet sind. Nur einmal in der Geschichte Tamris wurde das Reich erobert. Vor zweitausend Jahren nutzten Elfen, die aus den Wäldern des Südens kommend stromabwärts zog, die Schwäche der tamrischen Herrscher und eroberte das Reich. Die Drow, wie sie sich nannten, wurden aber nach dreihundert Jahren aus Tamri vertrieben und eine neue menschliche Dynastie regierte das Reich. Neben Menschen leben auch viele Elfen (aller drei Völker), Zwerge und Gnome in Tamri. (alt-ägyptisch)

Tarsis

Tarsis ist eine noch recht junge Hafenstadt, noch nicht einmal zweihundert Jahre alt, an der Meerenge, die das innere Meer mit dem Ozean verbindet. Durch ihre Lage weit im Westen des inneren Meeres liegt sie weit ab von den großen Reichen des Ostens, aber dies brachte Tarsis in die Lage den Handel mit der Zinninseln im nördlichen Ozean zu dominieren und die kynossischen Händler aus dem Zinnhandel zur See weitgehend zu verdrängen. Tarsis ist eine Stadt der Händler, die auch den König stellen. Aber die wahre Macht liegt in den Händen einiger Gnomoi-Sippen, die sich vor dreißig Jahren in Tarsis niedergelassen haben und mit denen der Aufstieg Tarsis begann. (tartessisch-iberisch)

Vhedistan

wird noch entwickelt (alt-indisch)

Wuinu

wird noch entwickelt (alt-japanisch)

Xian

wird noch entwickelt (alt-chinesisch)

Yavanische Stadtstaaten (Yavanai)

Yavanai liegt genau zwischen Lakenai und dem Luwischen Großreich. Die Yavanäer gehören zum gleichen Volk wie die Lakenäer und die Kynossoer, aber es hat nie ein yavanisches Reich gegeben. Dafür sind die unzähligen Stadtstaaten viel zu sehr auch ihre eigene Unabhängigkeit bedacht, auch

wenn einige von ihnen Vasallen der Luwer oder Lakenäer geworden sind. Zwar versucht der König der Stadt Wanakos die yavanischen Stadtstaaten zu einem Bund zusammenzuschließen, aber dies musste bisher scheitern, dass keiner der Stadtstaaten sich freiwillig einem anderen unterwerfen würde oder sich das Recht nehmen ließe, sich mit seinen Nachbarn zu bekriegen. (griechisch-ionisch)

Die Zinninseln

Westliche Zinninseln

Die Finan waren die ursprüngliche Bevölkerung der Zinninseln und sind jetzt nur noch auf den westlichen Zinninseln anzutreffen. Ihre Kultur (und auch ihre Sprache) zeigt deutlichen Spuren elfischen Einflusses. Laut den eigenen Legenden haben elfische Flüchtlinge aus dem Krieg der Götter bei den ihnen Zuflucht gefunden. Zwar zogen die Elfen irgendwann weiter, aber ihr Wissen blieb zurück. Seit jener Zeit bestimmen die hohen Frauen die Geschicke der Finan. Sie treffen sich regelmäßig an der ‚Große Weisheit‘ genannten Sternwarte, um sich zu beraten. (britisch-präkeltisch)

Östliche Zinninseln

Die Cymrier der östlichen Zinninseln unterscheidet sich deutlich in Sprache, Kultur und Religion von ihren westlichen Nachbarn, da sie vor etwa sechs Generationen vom Festland kommend die östlichen Zinninseln erobert und die örtliche Bevölkerung vertrieben oder versklavt haben. Die schnelle Eroberung der Inseln war nur möglich, weil die Cymrier Streitwagenfahrer sind und sie somit den Finan militärtechnisch überlegen sind. Die Cymrier sind in viele Stämme zersplittert, die sich fast ständig gegenseitig befehlen. Jeder Stamm wird von einem König regiert, der vom Adel unterstützt wird. Der Reichtum eines Stammes wird durch die Größe seiner Pferdeherde gemessen. (britisch-proto-keltisch)

Die Große Karawanenstraße

Die Große Karawanenstraße ist vielleicht der wichtigste Handelsweg. Ihren Anfang nimmt sie in Neblak, in dessen Hafen Schiffe von allen Küsten des Inneren Meeres einlaufen. Auch enden hier die Karawanen, die über Tamri oder Drowet begehrte Waren aus den Südländern transportieren. Von Neblak aus führt die Große Karawanenstraße südlich an J'Shorr vorbei in die Stromlande, wo Karawanen aus dem östlichen Luwien dazukommen. Über das Hochland von Haltam und dem Land der Aryaner führt sie nach Vhedistan, von wo aus drei Wege weiter führen. Der eine führt über die Pässe des Pfeilers der Welt und der Bleichen Wüste nach Xian und ist die Hälfte des Jahres unpassierbar. Ein anderer durchquert die Dschungel südlich des Pfeilers der Welt, um Xian zu erreichen. Der dritte führt über den östlichen Ozean nach Wuinu und Xian.

Nichtmenschliche Völker

Die Dwelfar

Die Dwelfar sind Mischlinge aus Elfen und Zwergen und wurden ursprünglich von den Elfen Eladris als Sklaven gezüchtet. Sie ähneln großgewachsenen, schlanken Zwergen mit spitzen Ohren (oder sehr kleinen, breiten Elfen). Ihre Haare haben die Farbe von Edelmetallen (Platinblond, Goldblond, Kupferrot, Silberweiß etc.), die Iris ihrer Augen ähneln mit ihren lebhaften Farben den Augen ihrer elfischen Väter (es gibt nur wenige Elfenfrauen, die bereit sind, von einem Zwerg ein Kind zu empfangen). Sie sind begnadete Sänger, deren Stimmvolumen selbst das der Elfen über-

trifft. Gesang, Musik und Tanz spielen bei ihnen eine sehr große Rolle. Dwelfar gelten üblicherweise mit 50 Jahren als erwachsen und können bis zu tausend Jahre alt werden.

Als Sklaven sind Dwelfar sehr kostbar, da die Zucht nicht so einfach ist. Die meisten Dwelfar sind nämlich unfruchtbar. Deshalb verläuft die Nachzucht häufig über von Elfen geschwängerte Zwerginnen, was in Eladris kein Problem ist.

Die Elfen

Die Elfen der Welt stammen, wie die Elfen der anderen Mittelwelten, von den Alfar ab. Die meisten Elfen gehören zum Volk der Rúcillië, den Nachfahren der Elfen der untergegangenen Elfenreiche, und lassen sich überall in der Welt finden. Daneben gibt es noch die Drow, die in der Regel kleiner sind als andere Elfen. Sie haben ebenholzschwarze Haut, rote Augen und weiße Haare. Ihre Heimat ist neben den Dschungeln des Südens das Reich Drowet. Die Eladris sind größer als andere Elfen und ihre Augen scheinen wie opalisierende Kugeln von lebhafter Farbe. Ihre Heimat ist das nach ihnen benannte Elfenreich im Alfargebirge. Der *Fluch der Dunklen Macht* ist in der Welt unbekannt, deshalb gibt es auch keine Schwarzalben.

Die Gnome

Obwohl die Vorfahren der Gnome der Welt aus der gleichen nahen Chaoswelt kommen, wie die Vorfahren der Elfen, sind sie nicht gemeinsam mit ihnen aus Realtaileann gekommen, sondern erst ein ganzes Zeitalter später. Die Gnomoi, wie sie sich selbst nennen, sind ein geschäftstüchtiges Volk von Händler, Handwerkern und Entdeckern. So manches Schiff und so manche Karawane wurde von ihnen finanziert und ausgerüstet.

Die Halbelfen

wird noch entwickelt

Die Halblinge

Die Halblinge der Welt sind für ihre Reiterkünste bekannt und auch gefürchtet. Sie waren die ersten, die Pferde als Reittiere und nicht nur Zug- und Lasttiere benutzen. Sesshafte Halblingstämme leben in Dörfern aus gut getarnten Hügelhäusern, die man meist erst dann erkennt, wenn man direkt vor ihnen steht, während ihre nomadischen Vettern mit ihren Herden durch die Steppen ziehen und auch vor Überfällen auf schlecht gesicherte Karawanen nicht Halt machen.

Die Halborks

wird noch entwickelt

Die Halbzwerge

wird noch entwickelt

Die Orks

Einst waren die Orks das führende der alten Völker. Sie galten als die Lieblinge der Götter und nutzen ihre Gaben um ein Großreich zu schaffen, welches die gesamte Welt beherrschte. Dann begann der Krieg der Götter und das Großreich der Orks zerbrach, während die Orks degenerierten. Sie verloren ihre Gaben und wurden zu Barbaren mit einem Hass auf all das, was sie verloren haben, und einem Hass auf jene Völker, die ihrer Meinung nach Schuld am Untergang der orkischen Kultur haben.

Hin und wieder werden Orks geboren, die erahnen lassen, wie die alten Orks waren. Einige sind hochintelligent und zauberkundig. Häufig werden sie Häuptlinge oder Kriegsschamanen und sammeln mehrere Orkstämme unter ihrem Banner und versuchen ein neues Orkreich zu gründen. Bisher hat aber keines der Orkreiche den (frühen) Tod ihres Gründers überstanden. Andere fallen durch ihre fast schon übernatürliche Schönheit auf. Auch ähneln sie vom Erscheinungsbild eher menschen als Orks. Aber diese Orks, ausnahmslos Mädchen, sind schwächlich und werden deshalb direkt nach der Geburt ausgesetzt, wenn sie nicht sogar auf den Altären der orkischen Göttern geopfert werden. Jene, die diesem Schicksal entkommen, werden meist von Menschen aufgezogen und wissen deshalb nur selten etwas von ihrer Herkunft.

Die Zwerge

Die Zwerge der Welt kann man die drei Gruppen zusammenfassen: Bergzwerge, Hügelzwerge und Dunkelzwerge. Die Bergzwerge sind jene Zwerge, deren Reiche nicht im Krieg der Götter untergingen. Zu ihnen zählen auch die Zwerge des Alfargebirges, auch wenn ihre Minen jetzt zu Eladris gehören. Rituale und Traditionen sind ihnen sehr wichtig. Die Bezeichnung Hügelzweig war ursprünglich ein abwertende Bezeichnung der Bergzwerge für jene Zwerge, die entweder in Siedlungen außerhalb der Gebirge lebten oder die nach dem Verlust ihrer eigenen Reiche versuchten irgendwo neue Minen zu gründen. Sehr bald übernahmen sie dies als Eigenname für ihr Volk, den sie mit Stolz tragen. Sie sind weltoffener als die Bergzwerge, aber auf kampfeslustiger. Dies lässt sich nur damit erklären, dass sie seit Jahrtausenden gegen marodierende Orkstämme kämpfen. Das dritte Zwergenvolk sind die Dunkelzwerge. Sie gelten als Verräter, da sich ihre Vorfahren schon früh Tiamat anschlossen.

Religionen

Amazonen

An der Spitze der amazonischen Götterwelt steht die Götterfürstin *Diamastris*. Im Kampf rufen die Amazonen die Geschwister *Ariope* und *Atheneira* an. *Thanariste* geleitet die gefallenen Amazonen in die Unterwelt. *Lespyle* ist die Beschützerin der amazonischen Liebe. *Hermymia* ist die Behüterin des Wissens und die Patronin der Magierinnen. *Hephalyta* gilt als die Schmiedin der Göttinnen und Schöpferin ihrer Waffen und Rüstungen. Dem finsternen Fruchtbarkeitsgott *Alkeios* werden alle neugeborenen Knaben direkt nach der Geburt geopfert. Nur die Söhne von Sklavinnen sind davon ausgenommen. Unter den Sklaven hat die geheime Verehrung des *Teios*, des Gottes der Herrschaft der Männer über die Frauen, in den letzten Jahren zugenommen. Zwar ist dieser Kult verboten, aber es ist den Amazonen bisher noch nicht gelungen, diesen Tiamat-Kult auszulöschen. – **PHe** (*Diamastris* – Stoßspeer *oder* Langschwert), **PK** (*Ariope* – Langschwert), **PK** (*Atheneira* – Stoßspeer), **PT** (*Thanariste* – Kurzschwert), **PF** (*Lespyle* – waffenloser Kampf), **PW** (*Hermymia* – Dolch), **PHa** (*Hephalyta* – Kurzschwert), **PF** (*Alkeios* – Keule), **PC** (*Teios* – waffenloser Kampf)

Aryaner

wird noch entwickelt

Drowet

Staatskult um die Achtheit von Drowet, welches fast identisch mit dem tamrischen Pantheon ist, wobei aber bis auf *Rê* alle Gottheiten weiblich sind. Die Achtheit besteht aus dem Schöpfergott *Rê* und seinen Schwestergemahlinnen, der Erdgöttin *Gebit*, der Himmelsgöttin *Nut*, der Fruchtbarkeitsgöttin *Usiret*, der Magiegöttin *Iset*, der Fruchtbarkeitsgöttin *Chutet*, der Wassergöttin *Tefenet* und der Handwerksgöttin *Ptahit*. Nur noch wenige Drow verehren die alte Spinnengöttin *Lloraunis*, die von den meisten Drow als Botin des Unglücks und des Todes gefürchtet wird. Der ursprüngliche druidische Glaube der Elfen ist in Vergessenheit geraten. – **PHe** (*Rê* – Khopesh (zählt in jeder Hinsicht als Langschwert)), **PF** (*Gebit* – Sichel (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt)), **PF** (*Nut* – Bogen), **PF** (*Usiret* – Keule), **PW** (*Iset* – Magierstab), **PF** (*Chutet* – Stoßspeer), **PM** (*Tefenet* – Netz), **PHa** (*Ptahit* – Handaxt), **PC** (*Lloraunis* – Peitsche(9))

Dwelfar

Da fast alle Dwelfar aus Eladris stammen, hängen sie ausnahmslos dem druidischen Glauben an. Nur wenige Dwelfar wenden sich vom Druidentum ab und einem anderen Glauben zu, wobei sie dann aber Gottheiten wählen, die als Schutzpatrone der Musik bekannt sind.

Eladris

Im Elfenreich ist der druidische Glaube Staatsreligion. Selbst die hier lebenden Zwerge haben ihren alten Götterglauben zu Gunsten des Druidentums aufgegeben.

Elfen

Viele Stämme der Rúcillië verehren die alten Schöpfergottheit *Narethion* bzw. *Narethis* und seine/ihre Geschwister/Gemahlinnen/Töchter *Sehanis*, die Göttin des Mondes, *Faendris*, die Meisterin der Winde, *Cenalis*, die Göttin der Liebe und *Lloraunis*, die Herrin des Todes bzw. Chaos. *Lloraunis* wird auch noch von einigen Stämmen der Drow verehrt. Alle Eladris (aber auch so

manche Rúcillië (besonders im Süden und Westen) und Drow) sind hingegen druidischen Glaubens. Die Elfen Tamris haben den dortigen Glauben angenommen. – **PHe** (Narethion/Narethis – Langschwert), **PF** (Cenalis – Dolch(2)), **PW** (Sehanis – Magierstab), **PW** (Faendris – Langbogen(8)), **PK** (Faendris – Langbogen(8)), **PC** (Lloraunis – Peitsche(9))

Gnome

Die meisten Gnomoi hängen ihrem alten druidischen Glauben an, aber einige haben die Götter der menschlichen Kulturen, in denen sie leben, übernommen.

Halblinge

Alle Halblinge hängen einem schamanistischen Glauben an, obwohl sie auch Götter kennen. Die Geister der Natur werden als Mittler zwischen Halbling und den Göttern *Eomís*, der Pferdeherrin, und *Landris*, dem Jäger, verstanden.

Kynosson

Staatskult um die Fruchtbarkeitsgöttin *Arijadani* und die Meeressgöttin *Posidaija*. Die Priesterinnen dienen beiden Göttinnen. Die Labrys, eine leichte Axt mit zwei Blättern ist das Symbol der Priesterinnen. – **PF** (Labrys (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt)), **PHe** (Labrys (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt)), **PM** (Labrys(2) (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt))

Lakenai und Yavanai

Der Glaube der Lakenäer und Yavanäer unterscheidet sich stark vom dem ihrer kynossischen Verwandten.

Luwien

wird noch entwickelt

Neblakien

wird noch entwickelt

Orks

Schamanistischer Glaube, in dem die alten Orkgötter mit den Naturgeistern verschmolzen wurden. Davon unabhängig wird aber auch der alte Kriegsgott *Skrarkartor*, der Schlächter, verehrt. Dessen Priesterschaft ist aber sehr klein. Die alte Fruchtbarkeitsgöttin *Unjastru* wird von den meisten Orks nicht mehr verehrt, hat aber dennoch eine kleine Priesterschaft, die ausschließlich aus Frauen besteht, die man als Kleinkind ausgesetzt hatte und von anderen Unjastru-Priesterinnen gerettet und aufgezogen wurden. – **PK** (Skrarkartor – Anderthalbhänder), **PC** (Skrarkartor – Anderthalbhänder(8)), **PF** (Unjastru – Magierstab)

Stromlande und Haltam

wird noch entwickelt

Südlande

Schamanistischer Glaube bei den Menschen, Orks und Zwergen. Druidischer Glaube bei den Elfen

und Gnomen. Bei einigen Stämmen der Drow wird die Spinnengöttin *Llorauinis* verehrt. Bei einigen Zwergenstämmen werden der Kriegsgott *Xorhal* und die Fruchtbarkeitsgöttin *Toscha* verehrt, wobei diese aber meistens in die schamanistische Tradition eingebunden ist. – **PC** (Llorauinis – Peitsche(9)), **PK** (Xorhal – Stabkeule), **PF** (Toscha – waffenloser Kampf)

Tamri

Staatskult um die Neunheit von Iunu, dem alten religiösen Zentrum von Tamri. Die Neunheit besteht aus dem Schöpfergott *Rê* und seinen Kindern, dem Erdgott *Geb* und seiner Schwestergemahlin, der Himmelsgöttin *Nut*, dem Totengott (und ehemaligem Fruchtbarkeitsgott) *Usir* und seiner Schwestergemahlin, der Magiegöttin *Iset*, dem Fruchtbarkeitsgott *Chu* und seiner Schwestergemahlin, der Wassergöttin *Tefenet*, dem Handwerksgott *Ptah* und dem Chaosgott (und ehemaligem Totengott) *Setek*. Daneben gibt es noch eine Unzahl von lokalen Fruchtbarkeits- und Schutzgöttheiten. – **PHe** (Rê – Khopesh (zählt in jeder Hinsicht als Langschwert) *oder* Morgenstern), **PF** (Geb – Sichel (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt)), **PF** (Nut – Bogen), **PT** (Usir – Keule), **PW** (Iset – Magierstab), **PF** (Chu – Stoßspeer), **PM** (Tefenet – Netz), **PHa** (Ptah – Handaxt), **PC** (Setek – Dolch)

Tarsis

Staatskult um die Stadtgöttin *Tarsis*, den Meerese Gott *Arucuttag*, einem einäugigen Dämonen mit drei Armen und sechs Beinen, und der nur *Krähenweib* genannten Totengöttin. Der König von Tarsis gilt als Gemahl der Stadtgöttin und ist somit ihr oberster Priester. – **PF** (Tarsis – Kurzschild), **PM** (Arucuttag – Stoßspeer), **PT** (Krähenweib – Keule), **PC** (Krähenweib – Keule(2)).

Vhedistan

wird noch entwickelt

Wuinu

Schamanistischer Glaube. Trotz des Einflusses von Xian konnte sich der Glaube an die Staatsgötter von Xian nicht durchsetzen. Von allen Schamanen der Wuinu wird erwartet, dass sie Schreiben können.

Xian

Staatskult um die acht Herrscher der Elemente: der Eisgott *Bing*, der Erdgott *Tu*, die Feuergöttin *Huo*, die Luftgöttin *Qi*, die Wassergöttin *Shui*, der Holzgott *Mu*, der Metallgott *Jin* und der Machtgott *Quan*. Die Priester dienen allen Göttern. Im Adel ist daneben die Verehrung der drei Erhabenen (*Nü Gua*, *Fu Hsi*, *Shin Nong*) und der fünf ersten Kaiser (*Huang Di*, *Zhuan Hsu*, *Gao Hsi*, *Yao Di*, *Chong Hua*) weitverbreitet. Im einfachen Volk hingegen spielen Schamanen und ihre Rituale eine große Rolle. – Herrscher der Elemente: **PF** (Magierstecken(6) *oder* waffenloser Kampf), **PHa** (Magierstecken(6) *oder* waffenloser Kampf), **PHe** (Magierstecken(6) *oder* waffenloser Kampf), **PK** (Magierstecken(6) *oder* waffenloser Kampf), **PM**, (Magierstecken(6) *oder* waffenloser Kampf) **PT** (Magierstecken(3) *oder* waffenloser Kampf), **PW** (Magierstecken(3) *oder* waffenloser Kampf), **PC** (Magierstecken *oder* waffenloser Kampf); **PHe** (die drei Erhabenen und die fünf ersten Kaiser - Langschwert)

Zinninseln

Westliche Zinninseln: Druidischer Glaube, aber im Volk sind schamanistische Traditionen weit verbreitet. Die hohen Frauen bilden die druidische Priesterschaft. Vereinzelt gibt es Schamanen, die

aber keinen politischen Einfluss haben.

Östliche Zinninseln: Glaube an den Himmelsgott *Diawas Pithar*, der Muttergöttin *Priwi Meithar*, dem Donnergott *Perkiawas* und dem Totengott *Ijemas*. Priesterinnen sind selten und auf Priwi Meithar beschränkt, während männliche Priester allen Göttern dienen. – **PHe** (Diawas Pithar – Stoßspeer), **PF** (Priwi Meithar – Dolch), **PK** (Perkiawas – Kriegshammer), **PT** (Ijemas – Kurzsword).

Zwerge

Der wichtigste Gott der Zwerge ist der Schöpfergott *Magrohal*. Daneben werden noch Schmiedegott *Toralkin*, der Erdgott *Lischagrim* und die Kriegsgöttin *Xormali* verehrt. Jede Gottheit hat seine eigene Priesterschaft. Die Zwerge des Alfargebirges haben aber ihren alten Glauben abgelegt und den druidischen Glauben ihrer elfischen Herren angenommen und die Dunkelzwerge verehren ausnahmslos Tiamat, die sie als *Taramix*, den Drachen der Tiefe, kennen. – **PHa** (Toralkin – Schmiedehammer (zählt in jeder Hinsicht als Kriegshammer) *oder* Kurzsword), **PHe** (Magrohal – Streitaxt *oder* Kriegshammer), **PK** (Xormali – Langsword *oder* Streitaxt), **PF** (Lischagrim – Kampfstab *oder* Sichel (zählt in jeder Hinsicht als Handaxt)), **PC** (Taramix – Kurzsword(2)).

Anmerkungen

Alle Chaospriester dienen ohne Ausnahme Tiamat. Folglich steckt hinter allen Chaosgöttern in Wahrheit nur eine einzige Göttin: die alte Schöpfergöttin Tiamat, die bei den verschiedenen Kulturen unter verschiedensten Namen bekannt ist. Zum Teil haben Tiamats Priester sogar andere Kulte (z.B. Skrarkartor, Krähenweib, Herrscher der Elemente) unterwandert.

Sprachen und Schriften

Sprachen

Die Sprachen der Welt können grob in sechs unabhängige Sprachfamilien und mehrere Einzelsprachen zusammengefasst werden. Alte und Kult-Sprachen sind *kursiv* geschrieben.

Die elfischen Sprachen: Aldharin (Elfen, Eladris, Drow (außer Drowet)), Drowisch (Drowet), Finai (westliche Zinninseln)

Die nördlichen Sprachen: Amazonisch (Amazonen), Aryanisch (Aryaner), Cymrisch (östliche Zinninseln), *Hiero-Luwisch* (Luwien), Koine (Kynosson, Lakenai, Yavanai), *Kynoisch* (Kynosson, Lakenai, Yavanai), Luwisch (Luwien)

Die östlichen Sprachen: Wui (Wuinu), XianTun (Xian)

Die südlichen Sprachen: Agadisch (Stromlande), *Alt-Tamrisch* (Tamri), Amazonisch (Amazonen), Drowisch (Drowet), Neblaisch (Neblak), Hatamti (Haltam), Tamrisch (Tamri)

Die westlichen Sprachen: Finai (westl. Zinninseln), Tarsisch (Tarsis)

Unabhängige Sprachen: Duarska (Zwerge), *Emegir** (Stromlande & Haltam), Gnomon (Gnome), Halban (Halblinge), Orici (Orks), Vhedisch (Vhedistan) und alle Sprachen der menschlichen Völker der Südlande

*Emegir ist sowohl mit Hatamti und dem Agadischen verwandt.

Schriften

Nur die wenigsten Kulturen kennen Schriften. Die folgende Liste liefert eine Übersicht über die Schriften und die mit ihnen geschriebenen Sprachen. Es gibt keine eigene Schrift für das Gnomon der Gnome. Die Gnomoi verwenden immer die Schrift der Kultur, in der sie leben.

Aldharin-Schrift: Aldharin

Duarska-Runen: Duarska

Emegirische Keilschrift: Hatamti, Emegir, Luwisch, Hiero-Luwisch, Agadisch

Koine-Lautzeichen: Koine

Kynossische Linearschrift: Kynoisch, Amazonisch

Neblakische Buchstaben: Neblaisch

Orici-Glyphen: Orici

Tamrische Glyphen: Tamrisch, Drowisch, Alt-Tamrisch

Tamrische Volksschrift: Tamrisch

Tarsische Silbenschrift: Tarsisch

Vhedische Silbenschrift: Vhedisch

Xian-Bilderschrift: Wui, XianTun

Abenteurer aus der Welt der Helden

Anmerkung: Einschränkungen der Waffenfertigkeiten, Berufe und Abenteurertypen sind kulturabhängig.

Die Basis zur Bestimmung des Mindestalters in Jahren entspricht $(14 + \text{Lernpunktesumme}/4)$.

Dwelfar

St mindestens 61, höchstens 95; **Gw** mindestens 61; **Ko** mindestens 61; **In** mindestens 61; **Zt** mindestens 61; **Au** mindestens 61

$$B = 3W3 + 12$$

$$\text{Körpergröße} = 2W6 + \text{St}/10 + 135 \text{ cm}$$

$$\text{Gewicht} = 3W6 - 5 + \text{St}/10 + \text{Körpergröße} - 90 \text{ kg}$$

$$\text{LP} + 1$$

$$\text{Mindest-ResB} = +3/+3/+0$$

Alle Dwelfar erhalten automatisch *Nachtsicht*+8

Alle Dwelfar **müssen** unabhängig vom Abenteurertyp als Teil ihrer Fachkenntnisse *Singen*+12 (**pA31**), *Tanzen*+15 (**Gw31**) und *Musizieren*+12 (**Gs31**) für je 1 Lernpunkt erwerben.

Das Mindestalter von **Dwelfar** wird mit **3** multipliziert.

Elfen

$$\text{Körpergröße (Eladris)} = 2W6 + \text{St}/10 + 175 \text{ cm}$$

$$\text{Gewicht (Eladris)} = 4W6 - 12 + \text{St}/10 + \text{Körpergröße} - 120 \text{ kg}$$

$$\text{Körpergröße (Rúcillië)} = 2W6 + \text{St}/10 + 160 \text{ cm}$$

$$\text{Gewicht (Rúcillië)} = 4W6 - 8 + \text{St}/10 + \text{Körpergröße} - 120 \text{ kg}$$

$$\text{Körpergröße (Drow)} = 2W6 + \text{St}/10 + 145 \text{ cm}$$

$$\text{Gewicht (Drow)} = 4W6 - 8 + \text{St}/10 + \text{Körpergröße} - 120 \text{ kg}$$

Gnome

Die Gnomoi können statt der verbilligten Fertigkeiten der Berg- und Waldgnome *Schätzen*+5 (**In61**) und *Geschäftstüchtigkeit*+8 (**In31**) für je 1 Lernpunkt erlernen.

Halbelfen

wird noch entwickelt

Halblinge

Halbinge **müssen** unabhängig vom Abenteurertyp zusätzlich zu *Schleichen*+10 (**Gw61**) und *Tarnen*+10 (**Gw31**) auch noch *Reiten*+15 (**Gw21**) als Teil ihrer Fachkenntnisse für 1 Lernpunkt erwerben. Sie können zusätzlich auch noch *Kampf zu Pferd*+10 (**Gw21**) für 1 Lernpunkt erwerben. Anfangs können Halblinge nur *Überleben in der Steppe* erlernen.

Halborks

wird noch entwickelt

Halbzwerge

wird noch entwickelt

Orks

,normale' Orks

St mindestens 31; **In** höchstens 60; **Zt** höchstens 30; **Au** höchstens 30; **Sb** höchstens 60

Körpergröße = $2W20 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $4W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 110$ kg

Raufen +1

Alle normalen Orks erhalten automatisch *Robustheit+9* und *Infrarotsicht*.

Das Mindestalter von **Orks** wird mit $\frac{1}{2}$ multipliziert.

,alte' Orks

St mindestens 61; **In** höchstens 80; **Zt** mindestens 31; **Au** höchstens 30; **pA** mindestens 31; **Sb** höchstens 60

Körpergröße = $3W20 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $4W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 110$ kg

Raufen +1

Alle alten Orks erhalten automatisch *Robustheit+9* und *Infrarotsicht*.

Das Mindestalter von **Orks** wird mit $\frac{1}{2}$ multipliziert.

,schwächliche' Orks

Alle schwächlichen Orks sind weiblich.

St höchstens 30; **In** mindestens 61; **Au** mindestens 91; **Sb** höchstens 60

Körpergröße = $2W20 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $4W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$ kg

Raufen -1

Alle schwächlichen Orks erhalten automatisch *Robustheit+9* und *Infrarotsicht*.

Regelerweiterungen

Aufgrund der bronzezeitlichen Technologien und Kulturen gibt es einige Fertigkeiten nicht oder sind nur eingeschränkt erlernbar.

Folgende Fertigkeiten sind in der Welt der Helden unbekannt: *Ballista bedienen*, *Fechten*, *Katapult bedienen*; *Fuchtel*, *Rapier*, *Buckler*, *Parierdolch*;

Reiten ist in vielen Kulturen noch unbekannt. Deshalb können Abenteurer aus diesen Kulturen *Reiten* zu Spielbeginn nicht erlernen. Stattdessen sollten sie *Wagen lenken* und *Streitwagen lenken*

erlernen.

Schreiben kann zu Spielbeginn nur dann als allgemeine Fertigkeit oder Fachkenntnis erlernt werden, wenn die betreffende Kultur eine Schrift kennt und eine der folgenden Bedingungen zu trifft:

- der gewählte Beruf bietet *Schreiben* als Berufsfertigkeit an (z.B. Rechtsgelehrter, Schreiber, Verwalter)
- der Stand des Abenteurers ist Adel
- *Schreiben* wird vom Abenteurertyp zwingen vorgeschrieben (Hl, Ma, Th, PRI)
- *Schreiben* wird von der Kultur für bestimmte Abenteurertypen oder Berufe zwingen vorgeschrieben.

Manche Priester haben *Kultwaffen*, die nicht im Lernschema stehen. Bei diesen sind die Lernpunkt-Kosten immer gleich mit angegeben. *Zauberstäbe* sind für alle Priester nur Ausnahmefertigkeiten. Dafür können sie ihre *Kultwaffe* als Standardfertigkeit (bzw. Grundfertigkeit für PK) steigern.