

Die Welt der Helden

Ein Bronzezeit-Hintergrund für MIDGARD – Das Fantasy-Rollenspiel

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte der Welt.....2	Die Halbelfen.....5	Zinninseln.....9
Das Zeitalter der Drachen und Riesen.....2	Die Halbblinge.....5	Zwerge.....9
Das Zeitalter der Alten Völker.....2	Die Halborks.....5	Anmerkungen.....9
Der Krieg der Götter.....2	Die Halbzwerge.....5	Sprachen und Schriften.....10
Das Zeitalter der Jungen Völker.....2	Die Orks.....6	Sprachen.....10
Zeittafel.....2	Die Zwerge.....6	Schriften.....10
Kulturen.....3	Wichtige Handelsrouten.....6	Abenteurer aus der Welt der Helden..10
Die Amazonen.....3	Die Große Karawanenstraße.....6	Nichtmenschliche Abenteurer.....10
Die Aryaner.....3	Die Bernsteinstraße.....6	Dwelfar.....10
Das Bernsteinland.....3	Die Zinnroute.....6	Elfen.....10
Drowet.....3	Religionen.....6	Gnome.....11
Duergar-Hochland.....3	Amazonen.....6	Halbelfen.....11
Das Elfenreich Eladris.....3	Aryaner.....7	Halbblinge.....11
Kynosson.....3	Bernsteinland.....7	Halborks.....11
Lakenai.....3	Drowet.....7	Halbzwerge.....11
Luwien.....3	Dwelfar.....7	Orks.....11
Neblakien.....4	Eladris.....7	„normale“ Orks.....11
Die Stromlande und Haltam.....4	Elfen.....7	„große“ Orks.....11
Die Südlande.....4	Gnome.....7	„schwächliche“ Orks.....11
Tamri.....4	Halbblinge.....7	Zwerge.....12
Tarsis.....4	Haltam.....7	Neue Waffenfertigkeiten.....12
Vhedistan.....4	Kynosson.....7	Khopesh (1W6+1).....12
Wuinu.....4	Lakenai und Yavanai.....7	Labrys (1W6+1).....12
Xian.....4	Luwien.....8	Sichel (1W6).....12
Yavanische Stadtstaaten (Yavanai)..4	Neblakien.....8	Fertigkeiten.....12
Die Zinninseln.....5	Orks.....8	Ausrüstung.....12
Westliche Zinninseln.....5	Stromlande.....8	Geld.....12
Östliche Zinninseln.....5	Südlande.....8	Waffen & Rüstungen.....13
Nichtmenschliche Völker.....5	Tamri.....8	Kleidung.....13
Die Dwelfar.....5	Tarsis.....9	Ausrüstung.....13
Die Elfen.....5	Vhedistan.....9	Beispiel-Spielfiguren.....13
Die Gnome.....5	Wuinu.....9	
	Xian.....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 niedergedrungen 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.

Zeittafel

Vor **6000** Jahren: Der Krieg der Götter endet und das Zeitalter der Jungen Völker beginnt. Die Ruinen von J'Shorr werden von Menschen besiedelt.

Vor **5750** Jahren: Die Eladris beginnen mit der Eroberung des Alfar-Gebirges.

Vor **4300** Jahren: Gründung von Iunu am Schwarzen Strom

Vor **4150** Jahren: Gründung von Unug am Perat.

Vor **4000** Jahren: Reichseinigung Tamris durch den Fürsten von Iunu; Erste Dynastie von Tamri

Vor **2000** Jahren: Sieben Stämme der Drow erobern Tamri und gründen die achte Dynastie von Tamri.

Vor **1700** Jahren: Die Tamrier vetreiben die Drow; Neunte Dynastie von Tamri. Gründung der acht Städte von Drowet.

Vor **1200** Jahren: Die Kynossoer erreichen die Küste des Inneren Meeres.

Vor **1000** Jahren: Die Kynossoer beginnen mit der Besiedlung der Inseln des östlichen Inneren Meeres.

Vor **900** Jahren: Gründung der ersten Städte im Hochland von Haltam. Die frühen Lakenäer und Yavanäer erreichen da ehemalige Siedlungsgebiet der Kynossoer.

Vor **850** Jahren: Die Amazonen lösen sich von den frühen Lakenäern und ziehen ostwärts in die Ebene von Themysceira.

Vor **750** Jahren: Gründung von Neblak und Sybaron.

Vor **500** Jahren: König Inschuschinak vereinigt das Hochland von Haltam unter seiner Herrschaft

Vor **300** Jahren: Hügelzwerge vertreiben die Orks aus dem Duergar-Hochland.

Vor **250** Jahren: Unterwerfung der lakenäischen Städte durch die Könige von Amyklos.

Vor **200** Jahren: Das luwische Großreich wird gegründet. Tarsis wird gegründet.

Vor **150** Jahren: Cymrier erobern die östlichen Zinninseln.

Vor **30** Jahren: Gnomoi-Sippen siedeln sich in Tarsis an.

Vor **20** Jahren: Tarsis erreicht seine Monopolstellung im Zinnhandel.

Vor **3** Jahren: Abenteurer verhindern, dass in J'Shorr ein Tiamat-Kult die Macht übernimmt.

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)

Das Bernsteinland

wird noch entwickelt (proto-germanisch)

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. Die Bevölkerung von Drowet ähnelt der von Tamri, außer das Drow und Menschen die Bevölkerungsmehrheit bilden. Die acht Städte Drowets, die nach den Göttern der Drow benannt ist, werden jeweils von einer gewaltigen Pyramide dominiert, die ganz im Gegensatz zu Tamri kein Grabmal ist sondern sowohl Tempel der Stadtgottheit als auch Palast der örtlichen Fürstin bzw. des Gottkönigs selbst. (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 Gesangskünste bekannt sind. (?)

Kynosson

Die wohl größte Seefahrernation ist das im östlichen Inneren Meer liegende Inselreich 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 Dörfer 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 Vasallen, 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, an der großen Karawanenstraße, 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-kanaanitisch)

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

Die Südlande

Wüsten, Steppen, Dschungel und Ruinen aus früheren Zeitaltern prägen die gewaltigen Südlande, 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 Südlande 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 Südlande und können daher übernommen oder als Grundlage für eigene Kulturen dienen.

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 westlichen 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, da keiner der Stadtstaaten sich freiwillig einem anderen unterwerfen würde oder sich das Recht nehmen ließe, gegen seine Nachbarn Krieg zu führen. (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 befehden. Jeder Stamm wird von einem König regiert, der vom Adel unterstützt wird. Der Reichtum eines Stammes wird durch die Größe seiner Pferdeherde gemessen. (britisch-protokeltisch)

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 übertrifft. 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 f"uhrendste der alten V"olker. Sie galten als die Lieblinge der G"otter und nutzen ihre Gaben um ein Gro"ubreich zu schaffen, welches die gesamte Welt beherrschte. Dann begann der Krieg der G"otter und das Gro"ubreich der Orks zerbrach, w"ahrend 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 V"olker, 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. H"aufig werden sie H"auptlinge oder Kriegsschamanen und sammeln mehrere Orkst"amme unter ihrem Banner und versuchen ein neues Orkreich zu gr"unden. Bisher hat aber keines der Orkreiche den (fr"uhen) Tod ihres Gr"unders "uberstanden. Andere fallen durch ihre fast schon "ubernat"urliche Sch"onheit auf. Auch "ahneln sie vom Erscheinungsbild eher menschen als Orks. Aber diese Orks, ausnahmslos M"adchen, sind schw"achlich und werden deshalb direkt nach der Geburt ausgesetzt, wenn sie nicht sogar auf den Alt"aren der orkischen G"ottern 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, H"ugelzwerge und Dunkelzwerge. Die Bergzwerge sind jene Zwerge, deren Reiche nicht im Krieg der G"otter untergingen. Zu ihnen z"ahlen auch die Zwerge des Alfargebirges, auch wenn ihre Minen jetzt zu Eladris geh"oren. Rituale und Traditionen sind ihnen sehr wichtig. Die Bezeichnung H"ugelzweig war urspr"unglich ein abwertende Bezeichnung der Bergzwerge f"ur jene Zwerge, die entweder in Siedlungen au"erhalb der Gebirge lebten oder die nach dem Verlust ihrer eigenen Reiche versuchten, irgendwo neue Minen zu gr"unden. Sehr bald "ubernahmen sie dies als Eigenname f"ur ihr Volk, den sie mit Stolz tragen. Sie sind weltoffener als die Bergzwerge, aber auf kampfeslustiger. Dies l"asst sich nur damit erkl"aren, dass sie seit Jahrtausenden gegen marodierende Orkst"amme k"ampfen. Das dritte Zwergenvolk sind die Dunkelzwerge. Sie gelten als Verr"ater, da sich ihre Vorfahren schon fr"uh Tiamat anschlossen.

Wichtige Handelsrouten

Die Gro"e Karawanenstra"e

Die Gro"e Karawanenstra"e ist vielleicht der wichtigste Handelsweg. Ihren Anfang nimmt sie in Neblak, in dessen Hafen Schiffe von allen K"usten des Inneren Meeres einlaufen. Auch enden hier die Karawanen, die "uber Tamri oder Drowet begehrte Waren aus den S"udlanden transportieren. Von Neblak aus f"uhrt die Gro"e Karawanenstra"e "uber J'Shorr in die Stromlande, wo Karawanen aus dem "ostlichen Luwien dazukommen. "Uber das Hochland von Haltam und dem Land der Aryaner f"uhrt sie nach Vhedistan, von wo aus drei Wege weiter f"uhren. Der eine f"uhrt "uber die P"asse des Pfeilers der Welt und der Bleichen W"uste nach Xian und ist die H"alfte des Jahres unpassierbar. Ein anderer durchquert die Dschungel s"udlich des Pfeilers der Welt, um Xian zu erreichen. Der dritte f"uhrt "uber den "ostlichen Ozean nach Wuinu und Xian.

Die Bernsteinstra"e

Der Bernstein der in der kynossischen Kolonie Sybaron auf kynossische und auch tarsische Schiffe verladen wird, kommt urspr"unglich aus dem Bernsteinland im hohen Norden. Die

Bernsteinstra"e f"uhrt von Sybaron aus "uber die elfische Hauptstadt Eladrost und die P"asse des Alfar-Gebirges nach Nord-Osten. Sp"ater schwenkt sie nach Norden um und erreicht die K"usten des Nordmeeres, wo das Volk der Ambrier den Bernstein sammelt.

Da einige der reichhaltigste Salzst"ocke entlang der Bernsteinstra"e liegen, verl"auft auch ein Teil des Salzhandels "uber die Bernsteinstra"e.

Die Zinnroute

Die reichhaltigsten Zinnvorkommen befinden sich auf den Zinninseln und der einzige weitgehend sichere Weg diese zu erreichen ist der Seeweg. Die Zinnroute f"uhrt von Tarsis an der K"uste entlang nach Norden, bis man die K"usten der Zinninseln erreicht. Dort kaufen die tarsischen H"andler das Zinn der "ortlichen Bev"olkerung, je nach Insel Finan oder Cymrier, ab. Diese bauen das Zinn aber nicht selber ab, sondern erhalten es von auf den Zinninseln heimischen Zwergen f"ur Waren, die die Zwerge nicht selbst herstellen k"onnen (oder wollen).

Religionen

Amazonen

An der Spitze der amazonischen G"otterwelt steht die G"otterf"urstin *Diamastris*. Im Kampf rufen die Amazonen die Geschwister *Ariope* und *Atheneira* an. *Thanariste* geleitet die

gefallenen Amazonen in die Unterwelt. *Lespyle* ist die Besch"utzerin der amazonischen Liebe. *Hermymia* ist die Beh"uterin des Wissens und die Patronin der Magierinnen. *Hephalyta* gilt als die Schmiedin der G"ottinnen und Sch"opferin ihrer Waffen und R"ustungen. 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 nicht gelungen, diesen Tiamat-Kult auszulöschen. – **PHe** (Diamastris – Stoßspeer oder Langschwert), **PK** (Ariope – Langschwert), **PK** (Atheneira – Stoßspeer), **PT** (Thanariste – Kurzschild), **PF** (Lespyle – waffenloser Kampf), **PW** (Hermia – Dolch), **PHa** (Hephalyta – Kurzschild), **PF** (Alkeios – Keule), **PC** (Teios – waffenloser Kampf)

Aryaner

Druido-Schamanistischer Glaube an die *Daiwas* und die *Ahuras*, gute und böse Geister im Dienste der Sonnengottheit *Xwar*. – Aryanische Schamanen haben kein Totemtier sondern erhalten dafür die Grundzauber der Druiden.

Bernsteinland

Das Volk der Ambrier hängt einem schamanistischen Glauben an.

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. – **PHe** (*Rê* – Khopesh), **PF** (*Gebit* – Sichel), **PF** (*Nut* – Bogen), **PF** (*Usiret* – Keule), **PW** (*Iset* – Magierstab), **PF** (*Chutet* – Stoßspeer), **PM** (*Tefenet* – Netz), **PHa** (*Ptahit* – Handaxt), **PC** (*Lloraunis* – Peitsche)

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 *Rúillië* 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 und des Chaos. (Fast jeder Stamm hat seine eigenen Vorstellungen über das Geschlecht von *Narethion/Narethis* und der Beziehung zu den anderen Göttinnen.) *Lloraunis* wird auch noch von einigen Stämmen der Drow verehrt. Alle Eladris (aber auch so manche *Rúillië* (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), **PW** (*Sehanis* – Magierstab), **PW** (*Faendris* – Bogen), **PK** (*Faendris* – Bogen), **PC** (*Lloraunis* – Peitsche)

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 *Eomis*, der Pferdeherrin, und *Landris*, dem Jäger, verstanden.

Haltam

Trotz des starken kulturellen Einflusses der Stromlande auf Haltam, haben die Haltamiten ihre ursprüngliche Religion bewahrt. Ihre wichtigste Gottheit ist der Himmelsgott *Khumban*. Ihm zur Seite stehen die Muttergöttinnen *Kirischa* und *Pinikir* und der Totengott *Jabru*. – **PHe** (*Khumban* – Krummsäbel), **PK** (*Khumban* – Krummsäbel), **PF** (*Kirischa* – Kampfstab), **PF** (*Pinikir* – Dolch), **PC** (*Pinikir* – Dolch), **PT** (*Jabru* – Keule)

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), **PHe** (Labrys), **PM** (Labrys)

Lakenai und Yavanai

Der Glaube der Lakenäer und Yavanäer unterscheidet sich stark vom dem ihrer kynossischen Verwandten. Er hat aber viel mit dem Glauben der Amazonen gemein. An der Spitze des Pantheons steht der Götterfürst *Diopatros* und seine Gemahlin *Era*. *Arios* ist der ungestürzte Gott des Krieges. In Lakenai gilt *Atheneira* als Göttin der Strategie, während in Yavanai sie als Hüterin des Wissens verehrt wird. Über das Totenreich herrscht *Thanaos*, während *Eurepyle* neues Leben ermöglicht. *Posidaios* ist der Herrscher über die Meere. Der Götterbote *Hermios* gilt als Schutzherr der Händler (aber auch der Zauberer), während der Schmiedegott *Hephatios* der

Schutzherr des Handwerks ist. Der amanzonische Gott *Alkeios* wird von den Lakenäern auch verehrt, aber nicht als Fruchtbarkeitsgott, sondern als einer der größten Heroen, der die Amazonen aus Lakenai vertrieb. Hinter dem finsternen Gott *Chenos* versteckt sich die Chaosgöttin Tiamat. Die Priester dienen allen Göttern. – **PHe** (Diopatros – Stoßspeer *oder* Langschwert), **PHe** (Era – Kurzschwert), **PK** (Arios – Langschwert), **PK** (Atheneira – Stoßspeer), **PW** (Atheneira – Stoßspeer), **PT** (Thanaos – Kurzschwert), **PF** (Eurepyle – Sichel), **PM** (Posidaios – Stoßspeer), **PHa** (Hermios – Dolch), **PW** (Hermios – Dolch), **PHa** (Hephatios – Kurzschwert), **PK** (Alkeios – Keule), **PC** (Chenos – Dolch)

Luwien

Staatskult um das göttliche Herrscherpaar *Tarhunna*s, dem Sturmgott und Herrn der Götter, und *Wurushema*, der Sonnengöttin und Bewahrerin der Ordnung, und ihre Kinder *Talipunas*, dem Herrn der Pflanzen und Tiere, und *Inschara*, der Göttin der Eide und der Ehrlichkeit. Die Priester dienen allen Göttern. Unter Zauberern ist die Verehrung der Mondgöttin *Kamruschepa* weitverbreitet, die auch Mentorin der luwischen Hexer ist. Eher finstere Gesellen verehren, dem Himmelsdrachen *Illuyankas*, hinter dem sich die Chaosgöttin Tiamat verbirgt. Daneben gibt es noch eine Unzahl von lokalen Fruchtbarkeits- und Schutzgottheiten. – Luwischer Staatskult: **PHe** (Keule *oder* Streitkolben), **PHa** (Keule *oder* Streitkolben), **PF** (Keule *oder* Streitkolben), **PK** (Keule *oder* Streitkolben); **PW** (Kamruschepa – Dolch), **PC** (Illuyankas – leichter Speer)

Neblakien

Obwohl Neblak als Stadt der tausend Tempel bekannt ist und hier Anhänger fast jeden Glaubens der Welt leben, sind die neblakischen Götter nicht in Vergessenheit geraten, sondern werden immer noch von der Mehrheit der Bevölkerung verehrt. Die beliebteste Göttin ist *Ashira*, die Schutzgöttin der Händler, die in den Städten des neblakischen Hinterlandes noch immer als Fruchtbarkeitsgöttin gilt. Sie hat der Herrschaftsgott *Ilyon* in Neblak und anderen Handelsstädten als wichtigste Gottheit abgelöst. Daneben spielen noch die Sonnengöttin *Shapsu* und der Mondgott *Jarich* eine wichtige Rolle. Außerdem gibt es noch eine Unzahl von lokalen Fruchtbarkeits- und Schutzgottheiten. Man darf auch nicht den Totengott *Mawt* und die Kriegsgöttin *Antit* vergessen, denn hinter beiden Gottheiten steckt eigentlich die alte Chaosgöttin Tiamat. Da ihre Kult verboten sind, agieren die Priester im Geheimen. – **PHa** (Ashira – Kurzschwert), **PF** (Ashira – Sichel), **PHe** (Ilyon – Streitkolben), **PF** (Shapsu – Stoßspeer), **PW** (Jarich – Dolch), **PC** (Mawt – Dolch), **PC** (Antit – Dolch)

In J'Shorr werden schon immer die beiden alten Götter *Shrartor* und *Ashtoru* verehrt, hinter denen sich die beiden orkischen Gottheiten *Skrarkartor* und *Unjastru* verbergen. Beim *Shrartor*-Kult besteht immer die Gefahr der Unterwanderung durch Tiamat-Priester. – **PK** (*Shrartor* – Anderthalbhänder), **PC** (*Shrartor* – Anderthalbhänder), **PF** (*Ashtoru* – Magierstab)

Orks

Schamanistischer Glaube, in dem die alten Götter der Orks mit den Geistern der Natur verschmolzen. 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), **PF** (*Unjastru* – Magierstab)

Stromlande

Die Stromlande sind als das Land der tausend Götter bekannt, da jeder noch so kleine Ort seine eigenen Götter hat. Trotzdem sind nur sechs der insgesamt 3600 Götter und gottgleichen Wesen wirklich von Bedeutung. Dies sind der Himmelsgott *Anru*, der die Welt beherrscht, und der Flussgott *Engi*, der besonders von Handwerkern verehrt wird, der Sonnengott *Schutasch*, der die Pflanzen wachsen lässt, und die Mondgöttin *Schinki*, die über das Totenreich herrscht, die Kriegsgöttin *Ischanna*, die aber auch für die körperliche Liebe zuständig ist, und die alte Göttin *Tiamat*, die die Zerstörung der Welt anstrebt. Dies sind auch die Stadtgötter der wichtigsten Städte. – **PHe** (Anru – Streitkolben), **PK** (Anru – Streitkolben), **PHa** (Engi – Wurfspeer), **PM** (Engi – Wurfspeer), **PF** (Schutasch – Krummsäbel), **PHe** (Schutasch – Krummsäbel), **PT** (Schinki – Magierstab), **PW** (Schinki – Magierstab), **PK** (Ischanna – Bogen), **PF** (Ischanna – Bogen), **PC** (Tiamat – Keule), **PF** (lokale Götter – verschieden)

Südlande

Schamanistischer Glaube bei den Menschen, Orks und Zwergen. Druidischer Glaube bei den Elfen und Gnomen. Bei einigen Stämmen der Drow wird die Spinnengöttin *Lloraunis* verehrt. Bei einigen Zwergenstämmen werden der Kriegsgott *Xorhal* und die Fruchtbarkeitsgöttin *Toscha* verehrt, wobei diese aber meistens in die schamanistische Tradition eingebunden ist. – **PC** (*Lloraunis* – Peitsche), **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 Schutzgottheiten. – **PHe** (Rê – Khopesh *oder* Morgenstern), **PF** (Geb – Sichel), **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 Meeressgott *Arucutttag*, 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 – Kurzsword), **PM** (Arucutttag – Stoßspeer), **PT** (Krähenweib – Keule), **PC** (Krähenweib – Keule).

Vhedistan

Man glaubt in Vhedistan an die Vhedische Fünfheit aus dem Sonnengott *Indragani*, dem Meeressgott *Mitrana*, der Windgöttin *Somudra*, die Erdgöttin *Dyathivi* und dem zerstörerischen Eisgott *Desura*. Im südlichen Vhedistan ist herrscht ein Schamanistischer Glaube vor. – **PHe** (Indragani – Stoßspeer), **PM** (Mitrana – Netz), **PK** (Somudra – Wurfspeer), **PF** (Dyathivi – Handaxt), **PC** (Desura – Keule).

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. – **PRI** (Herrscher der Elemente – Magierstecken *oder* waffenloser Kampf); **PHe** (die drei Erhabenen und die fünf ersten Kaiser - Langsword)

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 – Kriegshammer *oder* Kurzsword), **PHe** (Magrohal – Streitaxt *oder* Kriegshammer), **PK** (Xormali – Langsword *oder* Streitaxt), **PF** (Lischagrim – Kampfstab *oder* Sichel), **PC** (Taramix – Kurzsword).

Anmerkungen

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

Manche Priester haben *Kultwaffen*, die nicht im Lernschema stehen. Die folgende Liste enthält die Lernpunkt-kosten dieser Waffen:

Priester, Fruchtbarkeit:

2: Dolch+4 (Gs01), Krummsäbel+4 (St31,Gs11), Sichel+4 (St11) –

4: Labrys+4 (St11,GS11) – **8:** Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Handel:

2: leichter Speer+4 (Gs01) – **3:** Wurfspeer+4 (St31,Gs21) – **8:** Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Herrschaft:

2: Khopesh+4 (St31,Gs11) – **4:** Labrys+4 (St11,GS11) –

8: Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Krieg:

8: Bogen+4 (St31,Gs31), Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Meer:

4: Labrys +4 (St11,GS11) – **8:** Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Tod:

4: Magierstecken+4 (St31,Gs61)

Priester, Weisheit:

4: Magierstecken+4 (St31,Gs61) – **8:** Bogen+4 (St31,Gs31)

Priester, Chaos:

2: Keule+4 (St01), Kurzsword+4 (Gs01) –

4: Magierstecken+4 (St31,Gs61) – **8:** Anderthalbhänder+4 (St31,Gs21) – **9:** Peitsche+4 (St21,Gs81)

Zauberstäbe sind für alle Priester nur Ausnahmefertigkeiten. Dafür können sie ihre *Kultwaffe(n)* als Standardfertigkeit (bzw. Grundfertigkeit für PK) steigern.

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: Ambrisch (Bernsteinland), 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 Südländer

*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

Kynosische 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: Das Mindestalters in Jahren wird mit (14 + **Lernpunktesumme/4**) bestimmt. Folglich sind alle Spielfiguren im Schnitt zwei Jahre jünger als in der normalen MIDGARD-Kampagne.

wird noch entwickelt

Nichtmenschliche Abenteurer

Anmerkung: Einschränkungen der Waffenfertigkeiten, Berufe, Abenteurertypen und des Standes sind kulturabhängig und werden dort aufgeführt.

Dwelfar

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

$B = 3W3 + 12$

Körpergröße = $2W6 + St/10 + 135$ cm

Gewicht = $3W6 - 7 + St/10 + Körpergröße - 90$ kg

LP +1

Mindest-ResB = +3/+3/+1

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, wenn sie die Voraussetzungen erfüllen.

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

Elfen

Die einzelnen Elfenvölker unterscheiden sich regeltechnisch nur durch ihre unterschiedlichen Körpergrößen und Gewichte.

Eladris:

Körpergröße = $2W6 + St/10 + 175$ cm

Gewicht = $4W6 - 12 + St/10 + Körpergröße - 120$ kg

Rúciillië:

Körpergröße = $2W6 + St/10 + 160$ cm

Gewicht = $4W6 - 8 + St/10 + Körpergröße - 120$ kg

Drow:

Körpergröße = $2W6 + St/10 + 145$ cm

Gewicht = $4W6 - 8 + St/10 + Körpergröße - 120$ 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. Anfangs können Gnomoi *Überleben* nicht erlernen.

Wegen ihrer geringen Stärke kann kein Gnom Krieger oder Söldner werden.

Halbelfen

St höchstens 95; **Gw** mindestens 61; **Zt** mindestens 61; **Au** mindestens 61; **Sb** höchstens 80

$B = 4W3 + 16$

Körpergröße (Männer) = $2W20 + St/10 + 155$ cm

Körpergröße (Frauen) = $2W20 + St/10 + 150$ cm

Gewicht = $4W6 - 8 + St/10 + Körpergröße - 120$ kg

LP +1

Mindest-ResB = +1/+1/+1

Alle Halbelfen erhalten automatisch *Nachtsicht*+8.

Alle Halbelfen **müssen** unabhängig vom Abenteurertyp als Teil ihrer Fachkenntnisse *Schleichen*+8 (**Gw61**), *Spurenlesen*+6 (**In31**), *Tarnen*+8 (**Gw31**), *Wahrnehmung*+4 (**In61**) für je 1 Lernpunkt erwerben, wenn sie die Voraussetzungen erfüllen.

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

St mindestens 31; **In** höchstens 90; **Au** höchstens 90; **Sb** höchstens 60

Körpergröße (Männer) = $2W20 + St/10 + 140$ cm

Körpergröße (Frauen) = $2W20 + St/10 + 135$ cm

Gewicht (Männer) = $4W6 + St/10 + Körpergröße - 115$ kg

Gewicht (Frauen) = $4W6 - 4 + St/10 + Körpergröße - 115$ kg

Alle Halborks erhalten automatisch *Infrarotsicht*.

Halbzwerge

St mindestens 61; **Gw** höchstens 90; **Ko** mindestens 31; **In**

mindestens 61; **Au** mindestens 61

$B = 3W3 + 12$

Körpergröße = $2W6 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $3W6 - 3 + St/10 + Körpergröße - 90$ kg

Raufen +1

LP +1

Mindest-ResB = +2/+2/-

Alle Halbzwerge erhalten automatisch *Nachtsicht*+8

Alle Halbzwerge **müssen** unabhängig vom Abenteurertyp als Teil ihrer Fachkenntnisse *Menschenkenntnis*+5 (**In31**) für 1 Lernpunkt erwerben. Sie können **entweder** *Beredsamkeit*+8 (**pA61, In61**) **oder** *Verhören*+8 (**pA61**) für 1 Lernpunkt erwerben, wenn sie die Voraussetzungen erfüllen.

Orks

Will ein Spieler einen Ork spielen, muss erst das Zaubertalent mit einem W%-Wurf ermittelt werden. Dieser Wurf bestimmt, ob er einen normalen Ork oder einen großen Ork spielt.

„normale“ Orks

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

Körpergröße = $2W20 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $4W6 + St/10 + Körpergröße - 110$ kg

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

Wegen ihrer geringen Intelligenz kann kein normaler Ork Ermittler, Kundschafter, Spitzbube oder Barde werden.

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

„große“ Orks

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

Körpergröße = $3W20 + St/10 + 130$ cm

Gewicht = $4W6 + St/10 + Körpergröße - 110$ kg

Raufen +1

Alle großen 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 = $4W6 + St/10 + Körpergröße - 120$ kg

Raufen -1

Alle schwächlichen Orks erhalten automatisch *Robustheit*+9

und *Infrarotsicht*.

Wegen ihrer geringen Stärke kann keine schwächliche Orkin Barbarin, Kriegerin, Söldnerin, Ordenskriegerin oder Schamanin werden.

Zwerge

Hügel- und Dunkelzwerge sind beim Erlernen der Fertigkeit *Überleben* nicht eingeschränkt, während Bergzwerge anfangs nur *Überleben im Gebirge* erlernen können. Ansonsten unterscheiden sich die einzelnen Zwergenvölker nicht.

Neue Waffenfertigkeiten

Khopesh (1W6+1)

St31, Gs21

Erfolgswert+4

Einhandschwert (*Langschwert, Krummsäbel*)

Schwierigkeit: normal

300: Kr, Sö – **600**: alle anderen – **1200**: ZAU a. PK

Das Khopesh genannt Sichelschwert vereint die Vorzüge von Krummsäbel und Langschwert. Man kann es daher sowohl als Hieb- als auch als Stichwaffe, die Schneide der gebogenen Klinge nutzend, als auch stehend einsetzen, da wie beim Langschwert und im Gegensatz zum Krummsäbel Spitze und Griff in einer Linie liegen. Das Khopesh gibt es nur in Tamri und Drowet.

Labrys (1W6+1)

St11, Gs11

Erfolgswert+4

Einhandschlagwaffe (*Keule, Kriegshammer, Sichel, Streitaxt, Streitkolben*)

Schwierigkeit: leicht

200: Kr, Sö – **400**: alle anderen – **800**: ZAU a. PK

Diese leichte Doppelblattaxt von der Größe einer Handaxt ist eigentlich keine Waffe im klassischen Sinn sondern ein geweihter Ritualgegenstand der kynossischen Priesterinnen und somit einem Magierstab nicht unähnlich. Daher gilt sie in den Händen von Zauberern und zaubernden Kämpfern (außer Barden) als magische Waffe mit magischen Bonus *(+0/+1). In den Händen eines Kämpfers oder Barden ist eine Labrys nichts anderes als eine normale Handaxt. Die Labrys kann aber nicht als Wurfaxt verwendet werden. Die Labrys gibt es nur in Kynosson.

Sichel (1W6)

St11

Erfolgswert+4

Einhandschlagwaffe (*Keule, Kriegshammer, Labrys, Streitaxt, Streitkolben*)

Schwierigkeit: sehr leicht

200: Kr, Sö – **400**: alle anderen – **800**: ZAU a. PK

Das klassische Erntewerkzeug der Bauern überall in der Welt.

Fertigkeiten

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. *Kampf zu Pferd* ist nur Halblingen bekannt.

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 (HI, Ma, Th, PRI)
- *Schreiben* wird von der Kultur für bestimmte Abenteurertypen oder Berufe zwingen vorgeschrieben.

Ausrüstung

Geld

Geprägtes Münzgeld ist unbekannt. Man benutzt stattdessen Gewichte aus Metall:

1 Talent Gold = 10 Talent Silber
1 Talent Silber = 10 Talent Kupfer
1 Mine Gold = 10 Minen Silber
1 Mine Silber = 10 Minen Kupfer

1 Schekel Gold (GS) = 10 Schekel Silber (SS)
1 Schekel Silber (SS) = 10 Schekel Kupfer (KS)

1 Talent = 100 Minen
1 Mine = 100 Schekel

Ein Schekel ist ein Gewicht von 5 Gramm. Eine Mine entspricht einem Barren von 500 Gramm und ein Talent sind 50 Kilogramm. Ein Schekel Kupfer entspricht **1 KS**. Damit ist ein Talent Gold **10.000 GS** wert! Daneben werden auch Edelsteine, Halbedelsteine, Salz und Bernstein als Zahlungsmittel verwendet.

Abseits der großen Handelsstädte wird häufig noch Naturalienwirtschaft betrieben. In Tamri werden z.B. die Beamten nicht mit Gold bezahlt, sondern mit Getreide, aus dem Brot gebacken und Bier gebraut wird.

Waffen & Rüstungen

wird noch entwickelt

Kleidung

wird noch entwickelt

Ausrüstung

wird noch entwickelt

Beispiel-Spielfiguren

Beronis, Halblings-Schamane (Pferd) (Mittelschicht, Schamanismus)

St 54 – Gs 73 – Gw 91 – Ko 63 – In 85 – Zt 88

Au 46 – pA 76 – Wk 86 – Sb 25 – Raufen +7

B 11 (15) – 22 Jahre – 108 cm – 41 kg – *normal*

LP 10 – AP 8 – RK=LR

AusB +1 – AnB 0 – AbB +1 – SchB +1 – ZauB +2

Abwehr +12 – Zaubern +12 – Res +18/18/18

Waffenfertigkeiten: Dolch+4, Keule+4, leichter Speer+4, Wurfkeule+4

Angeborene Fähigkeiten: *Sehen+8, Hören+8, Riechen+8,*

Schmecken+10, Tasten+8, Sechster Sinn+6, Gute Reflexe+9

Fertigkeiten: *Erste Hilfe+8, Heilkunde+6, Kampf zu*

Pferd+10, Meditieren+8, Reiten+16, Sagenkunde+6,

Schleichen+11, Tanzen+10, Tarnen+11, Tierkunde+6,

Überleben in Steppe+7(11); Halban+18/–, Neblaisch+12/–;

Hirte

Zaubersprüche: *Schwäche, Hitzeschutz, Schwingenkeule,*

Vision

Ausrüstung: 16 GS; Keule* (+1/0), Salben Heilkräuter und Verbände, Reitpferd

Tamaija, Händlerin aus Kynosson (Volk, Posidaija)

St 76 – Gs 82 – Gw 47 – Ko 89 – In 89 – Zt 39

Au 75 – pA 67 – Wk 68 – Sb 42 – Raufen +7

B 26 – 19 Jahre – 167 cm – 60 kg – *mittelgroß/schlank*

LP 18 – AP 9 – RK=OR

AusB +4 – AnB +1 – AbB 0 – SchB +2

Abwehr +11 – Res +11/13/10

Waffenfertigkeiten: *Dolch+7, Wurfmesser+5*

Angeborene Fähigkeiten: *Sehen+10, Hören+8, Riechen+8,*

Schmecken+8, Tasten+8, Sechster Sinn+1

Fertigkeiten: *Beredsamkeit+8, Geschäftstüchtigkeit+9,*

Himmelskunde+6, Landeskunde+10 Kynosson,

Menschenkenntnis+6, Rechnen+7, Rudern+10,

Schauspielern+8, Schwimmen+10, Seemannsgang+15,

Steuern+16; Koine+18/–, Neblaisch+12/–, Tamrisch+12/–;

Seemann

Ausrüstung: 9 GS, Rubin (100 GS); Dolch, 2 Wurfmesser