

Anhang 4: Hintergrundmaterial zur Welt von Thenalyn

In diesem Anhang findet der interessierte Leser umfangreiches Hintergrundmaterial zu Kultur, Geografie, Geschichte sowie den politischen Verhältnissen des Kontinents. Und vor allem natürlich zu den einzelnen Rassen, die die Welt von Thenalyn bevölkern: Dies soll dem Spielleiter als Basis für seine Abenteuer dienen, und den Spielern einen groben Überblick über die Welt verschaffen, in der sie sich bewegen.

Geschichte:

Eine vollständige Zusammenfassung der Historie von Thenalyn ist praktisch unmöglich und würde eine ganze Bibliothek füllen. Dennoch gibt es einige wichtige Momente, die für den Verlauf der Geschichte von grundlegender Bedeutung sind.

Die alten Rassen:

Die ältesten Rassen von Thenalyn sind ohne jeden Zweifel die Elben und Zwerge.

Ohne jeden Zweifel?

Bereits hier beginnt der Streit der Gelehrten: Sowohl bei den Elben als auch bei den Zwergen wird bis in die ältesten Überlieferungen von einem Krieg gegen Wesen berichtet, deren Beschreibung in groben Zügen auf die heutigen Rassen der Goblins und Orks zutrifft. Dass diese also zumindest zu den "älteren" Rassen gezählt werden sollten, wie etwa die Halblinge, ist ein harter Schlag für diese stolzen Völker.

Dennoch steht fest, dass der Krieg gegen diese "primitiven Grünhäute" zum ersten Zusammentreffen zwischen Elben und Zwergen geführt hat. Historiker nennen hierfür ein Datum, das etwa 3200 Jahre vor unserer heutigen Zeitrechnung liegt. Dazu erzählen sie folgende Geschichte:

So lange die Zwerge zurückdenken können, schürften sie in den heutigen Silberbergen nach Metallen und Edelsteinen. Allerdings wusste man damals noch nichts vom Wert des Mondsilbers, und die Berge trugen einen anderen, zwergischen Namen. Und ebenfalls, so lange sie zurückdenken können, versuchten Banden von Grünhäuten ihnen das gewonnene Erz - oder, noch schlimmer, fertigen Rohstahl - abzunehmen. Nach einem besonders dreisten Überfall entschlossen sich einige Zwerge, ihre Heimstadt zu verlassen und die abziehenden Räuber zu verfolgen. Diese flüchteten in Richtung Nordwesten - direkt nach Eldörién.

Dass dieses Waldgebiet so heißt, wussten sie natürlich ebenso wenig, wie dass darin die Elben lebten. Um so erstaunter waren die Zwerge, als kurz, nachdem sie die Fliehenden über einen Gebirgsbach am Waldrand verfolgt hatten, eine größere Schar großer, schlanker Wesen auftauchte - und den Grünhäuten in einem wahren Pfeilhagel ein schnelles Ende bereitete. Danach richteten sie ihre Bögen auf die Zwerge; feuerten aber keinen einzigen Pfeil ab, sondern warteten darauf, was die kleinen, plumpen, Axt-schwingenden Wesen tun würden.

Die Zwerge begriffen sofort, dass sie auf fremdes Territorium geraten und hier nicht erwünscht waren - sie steckten ihre Äxte weg und zogen sich vorsichtig zurück. Darauf ließen auch die Elben ihre Waffen sinken: Natürlich hatten sie beobachtet, wie die Zwerge die verhassten "Grünleute" über den Bach gejagt hatten; und es war offensichtlich, dass ihr Kampfgeschrei nicht ihnen, den Elben, sondern eben den Grünen galt. Zwar wusste man nicht, wem man da gegenüberstand - aber es schien, als hätte man einen gemeinsamen Feind. Zurückhaltung war also angebracht.

Nachdem die Kämpfer ihren Anführern von der merkwürdigen Begegnung erzählt hatten, wurden von beiden Seiten Boten entsandt. Es gab einen kurzen, diplomatischen Kontakt, der aber wegen der anfänglichen Sprachbarriere nicht besonders vertieft werden konnte. Immerhin einigte man sich mehr schlecht als recht darauf, den besagten Gebirgsbach als Grenze zu akzeptieren - und sich ansonsten aus dem Weg zu gehen: Die Zwerge hatten keinerlei Interesse an den Wäldern Eldöriéns; und den Elben grauste vor der Vorstellung, unter einem Berg zu leben.

So blieb es viele Jahrhunderte lang.

Irgendwann in dieser Zeit scheint es dann aber doch ein Missverständnis gegeben zu haben, das zu einem kurzen, aber heftigen Kampf geführt haben muss. Merkwürdigerweise ist dieses Ereignis weder von den Elben noch von den Zwergen umfassend dokumentiert - was für beide Rassen ungewöhnlich ist: Die Historiker vermuten daher, dass die Auflösung dieses Missverständnisses für beide Seiten peinlich war - und man sich deshalb ebenso unwissentlich wie einvernehmlich dazu entschloss, die Angelegenheit einfach zu vergessen. Dennoch ist dieser einzige (wenn auch unbedeutende) Krieg zwischen Elben und Zwergen bis heute der Grund dafür, dass beide Rassen nicht besonders gut aufeinander zu sprechen sind. Neben den massiven, kulturellen Differenzen natürlich.

Ankunft und Siegeszug der Menschen:

Etwa 1500 Jahre vor unserer Zeitrechnung erschienen die ersten Menschen in den Mittelländen. Woher sie kamen, ist nicht genau bekannt; wahrscheinlich ist aber, dass sie vor den harten Wintern in den heutigen Ostreichen geflohen waren und sich hier im milderen Klima und auf fruchtbaren Böden niedergelassen hatten.

In nur wenigen Jahrhunderten breiteten sich die Menschen über den ganzen Kontinent aus und waren bald überall anzutreffen. Elben und Zwerge hatten ihre Ankunft sehr wohl bemerkt. Da sie aber zunächst weder an den Wäldern noch den Bergen Interesse hatten, ignorierten sie die Neuankömmlinge. Das taten sie so lange, bis klar wurde, dass diese kurzlebige, neue Rasse zu einer echten Macht und damit auch zu einer Bedrohung herangewachsen war: Im Laufe der Zeit zeigten die Menschen nämlich sehr wohl Interesse an den Wäldern, die sie in Ackerland zu verwandeln gedachten - aber auch an den Bergen, denen sie Erz entreißen wollten. Damit waren Konflikte mit den alten Rassen unvermeidbar.

Die Menschen dominierten mittlerweile den Ackerbau (sehr zum Leidwesen der Halblinge), wurden hervorragende Architekten, konnten Maschinen konstruieren - und Waffen schmieden. Und sie waren auch längst durch die andauernden Auseinandersetzungen mit Orks und Goblins zu routinierten Soldaten geworden. Obwohl sie sich auch immer wieder untereinander bekämpften, waren sie doch in der Lage, große Heere aufzustellen; und mit diesen zogen sie sowohl gegen die Elben als auch gegen die Zwerge. Nur die Halblinge blieben vom Krieg verschont, da sich diese schnell an die neue Situation angepasst und in die menschliche Gesellschaft integriert hatten. Außerdem sahen die Menschen in ihnen keine Gefahr.

Was nun folgt, ist das unrühmlichste Kapitel der Geschichte der Menschheit: Eine endlose Liste von Kriegen und Feldzügen gegen die alten Rassen, die Orks und Goblins - und auch gegen sich selbst. Zwar erkannten durchaus einige der menschlichen Anführer die Vorteile, die eine Zusammenarbeit mit den Elben und Zwergen... na gut, zumindest mit den Zwergen bringen würde. Doch die Mehrheit der großen Kriegsherren beharrte auf die Eroberung der Minen und die Unterwerfung der Elben.

Es ist den Orks zu verdanken, dass die Menschen es nie wirklich schafften, die alten Rassen in ernsthafte Gefahr zu bringen: Regelmäßig zogen diese gegen die verhassten Menschen zu Felde und banden dadurch so viele ihrer Kräfte, dass die Reiche der Elben und Zwerge letztlich weitestgehend verschont blieben. Dennoch - es herrschte Krieg.

Behemir der Starke: Die Gründung des Königreichs

Behemir war ein Krieger von so gewaltiger Kraft und solch großer Intelligenz, dass es ihm mit einer vergleichsweise winzigen Streitmacht gelang, binnen weniger Jahre alle bedeutsamen Anführer der menschlichen Rasse zu unterwerfen und sich zum ersten König der Mittellande auszurufen. Als dies geschah, beugten sich auch die verbliebenen Fürsten - das "Vereinte Königreich" war geboren.

Behemir der Starke war aber nicht nur stark und intelligent, er war auch weise und weitsichtig:

Nachdem er eine erste Ordnung in das Chaos des neuen Reichs gebracht hatte, wandte er sich sofort an die Herrscher der Zwerge und Elben - und forderte sie auf, ihm im Kampf gegen die Orks und Goblins beizustehen. Als Gegenleistung versprach er ihnen ein gleichberechtigtes Nebeneinander ohne weitere Kriege, dafür aber mit umfassendem, friedlichen Handel.

Dort, wo Menschen und Zwerge direkt nebeneinander lebten, ohne sofort übereinander hergefallen zu sein, hatten beide Seiten bereits erkannt, wie nützlich und einträglich dieses friedliche Miteinander sein konnte. Die Elben taten sich damit etwas schwerer, da sie in Handel keinen Nutzen sahen; sie konnten sich sehr gut selbst versorgen. Dennoch willigten sie - ebenso wie die Zwerge - ein; wenn auch nur um des Friedens willen. Der Plan ging auf: Mit vereinten Kräften konnte die Bedrohung durch die Orks und Goblins in nur einem Sommer soweit eingedämmt werden, dass sie keine generelle Gefahr mehr für das Reich darstellten. Die wenigen, verbliebenen Horden versteckten sich in den Wäldern und Bergen, wo man sie ihrem Schicksal überließ.

Behemir hielt sein Versprechen und schloss mit den neuen Kampfgefährten, die ihre Bewährungsprobe mit Bravour bestanden hatten, den ersten großen Friedensvertrag. Dies ist das Jahr 0 unserer Zeitrechnung, und es geschah vor genau 372 Jahren: Ein Freudentag, an den sich viele heute lebenden Elben noch gut erinnern können - und auch einige wenige Zwerge.

Viele weitere Verträge folgten, und das letzte Misstrauen zwischen den Rassen schwand. Selbst die Elben akzeptierten einige der Neuerungen, welche die Nachbarschaft zu den Menschen mit sich brachte. Im Gegensatz zu den geselligen Zwergen, die alsbald zu brillanten Händlern wurden, reiche Gewinne einfuhren und sich ganz allgemein schnell mit den Menschen anfreundeten, blieben sie aber lieber unter sich.

Von den Orks und Goblins hörte man für lange Zeit nur wenig. Zwar gab es immer wieder kleinere Überfälle und Scharmützel - aber nichts, das Anlass zur Sorge gab. Dann, im Herbst 351, wurden die schlimmsten Alpträume wahr.

Die großen Ork-Kriege:

Ohne jede Vorwarnung fielen die grünhäutigen Orks und Goblins in gewaltigen Armeen und aus allen Richtungen zugleich über das Königreich der Mittellande her: Von den Trollbergen, den Schwarzbergen, aus einigen versteckten Tälern der Silberberge - ja sogar aus einer der dunkleren Ecken Eldôriéns. Die Menschen waren starr vor Schreck.

Am größten aber war die Überraschung, als ein fast tausend Mann starkes Reiterheer der Ostnomaden - geführt von Orks - in den Kampf eintrat und sich direkt aufmachte, Königstreu zu erobern! In allerletzter Sekunde gelang es dem berühmten Erzmagier Armandus von Silbertal und seinen Gehilfen, 100 tapfere Krieger - bestehend aus zwergischen Axtkämpfern und elbischen Bogenschützen - durch ein arkanes Portal in die belagerte Stadt zu teleportieren. Ein selbstmörderisches Unterfangen, das nie zuvor jemand gewagt hatte und auch danach nie wieder versucht wurde. Allein dem aufopfernden Kampf dieser Hundertschaft ist es zu verdanken, dass sowohl Königstreu als auch König Albert II. gerettet werden konnten - wobei fast alle von ihnen selbst ihr Leben verloren. Das Denkmal der "Getreuen 100" auf dem großen Platz direkt vor dem königlichen Hof legt heute Zeugnis von ihrer Heldentat ab.

Dieser Sieg brachte die Wende in dem bereits verloren geglaubten Kampf; doch es benötigte noch fast zwei weitere Jahre blutiger Kämpfe, bis die Orks, Goblins und Nomaden endgültig zurückgeschlagen waren.

Ein bitterer Frieden - und viele Fragen:

Inzwischen hat sich das geschundene Königreich weitgehend von den großen Orkkriegen erholt. Aber es gibt immer noch viele Narben, die an die Kämpfe erinnern. Am schlimmsten hat es die Elben getroffen: Der große Teil Eldôriéns, den die Menschen als Finsterwald kannten, waren für immer für sie verloren - verflucht, vergiftet, entweiht.

Und die Orks? Nun, die Orks und Goblins sind geschlagen - aber keinesfalls vernichtet: Die Überlebenden flohen in die

Wälder und Berge, aus denen sie gekommen waren; zurück in ihre gut versteckten Heimfesten.

Viel wichtiger ist aber ist die brennende Frage nach den Verantwortlichen für diesen Krieg!

Wer hat ihn angestiftet und organisiert? Wer hatte die Macht, die vermutlich jahrzehntelangen Vorbereitungen dazu vor uns zu verbergen? Wer hat die Armeen ausgerüstet und versorgt - wer den Pakt mit den Ostbarbaren geschlossen? Nie und nimmer wären die Orks alleine dazu in der Lage gewesen!

Aber wenn nicht sie - wer dann?

Geografie:

In einer Welt, die an sich schon kompliziert und schwierig ist, gibt es immer 2 Gruppen von Menschen:

Die einen versuchen, das Komplizierte zu vereinfachen, indem sie es mit ihren Regeln noch komplizierter machen. Man nennt sie Politiker. Die anderen - die Mehrheit! - sind diejenigen, die in dieser Welt einfach nur zu überleben versuchen. Das die "einfachen Leute" - und hier geht es speziell um die Einwohner der Mittellande, wo unsere Abenteuer beginnen.

Die meisten von ihnen können gerade so viel lesen, schreiben und rechnen, dass sie nicht von jedem böswilligen Krämer übers Ohr gehauen werden können. Wirklich gebildet sind nur wenige; deshalb bevorzugen sie klare Worte, die die Dinge beim Namen nennen. Das ist kein Mangel an Phantasie, es ist einfach angewandte Praxis. Wenn also eine Stadt in den größten Getreideanbaugebieten des Landes liegt, heißt sie eben Kornfelde; und wenn ein Wald so finster ist, dass sich kein gewöhnlicher Mensch hinein traut, dann heißt er eben Finsterwald. Warum heißt die Stadt Nordmeer Nordmeer? Werft einen Blick auf die Karte, dann wisst ihr es!

Die 5 Reiche von Thenalyn:

Der Kontinent Thenalyn, wie ihn die alten Rasse der Zwerge und Elben nennen, ist in 5 Reiche eingeteilt. Eigentlich sogar 6, wenn man das alte Gebiet der Elben hinzurechnet. Die Bewohner der einzelnen Gebiete haben für Ihre Ländereien sicher hübschere Namen, aber die Mittelländer sortieren sie (wie immer pragmatisch) einfach nach ihrer Himmelsrichtung. Allzu viel wissen die "Gewöhnlichen" nicht über diese Regionen; aber was als Allgemeinwissen gilt, soll hier niedergeschrieben werden.

Die Nordlande:

Die Nordlande sind die Heimat der Nordleute; und so nennen sie sich auch selbst: Barbaren, die in großen, fest ausgebauten Siedlungen leben - und sich damit grundlegend von den barbarischen Nomaden des östlichen Reiches unterscheiden. Jagd und einfacher Ackerbau auf kargen, in dem kalten Klima häufig gefrorenen Böden decken ihren Lebensunterhalt.

Die Barbaren der Nordländer sind kriegerisch, aber nicht feindselig. Wenn sie kämpfen, geht es zumeist um die Ehre; selten um Macht oder Reichtümer. Leider gilt das nicht für alle Stämme: An der unzugänglichen Küste im Osten finden sich mehrere große, zur See fahrende Clans, deren Raubzüge fast die gesamte Nordküste des Kontinents bedrohen. Auch vor Piraterie machen sie nicht halt, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Seit einiger Zeit existiert an der Südwest-Küste ein kleiner Handelsposten, der vor allem Felle gegen Dinge des täglichen Bedarfs tauscht. Die Nordleute haben nach einigem Zögern die Vorzüge dieses Dienstes erkannt und nutzen ihn rege.

Weiter im Norden, mitten in einem gewaltigen Gebirgsmassiv, gibt es einen Durchgang ins ewige Eis. Den zu passieren wagen nur die mutigsten Nordländer, um bestimmte, seltene Tiere zu jagen; etwa die gefährlichen, weißen Bären. Schätze gibt es dort nicht zu holen, weshalb sich kein Abenteurer bisher in dieses Gebiet verirrt hat. Außerdem munkelt man, tief im Eis gebe es noch Drachen - Wesen, denen man nur ungern begegnen möchte. Kein Wunder, dass dieses Gebiet bisher nicht kartografisch erfasst wurde.

Magie wird in den Nordlanden kaum praktiziert; es gibt jedoch einige Schamanen, die vor allem Heilzauber zu wirken wissen und großes Ansehen genießen.

Die westlichen Lande:

Hinter dem Finsterwald und dem Reich Eldörién liegt ein Land so voller Gegensätze, dass es eigentlich zerbrechen müsste. Im Norden erstreckt sich eine wilde Landschaft mit zahlreichen Wäldern, die von Bruchkanten und Hügeln zerrissen sind. Das Wetter ist oft stürmisch, und es regnet fast täglich. Der raue Menschenschlag dort lebt von der Jagd, etwas Ackerbau - und allem, was die Natur zu bieten hat. Das Hochplateau an der Nordwestküste meiden sie dabei, wann immer möglich, denn dort sollen Geister ihr Unwesen treiben. An diesem Gerücht sind die dort lebenden Druiden nicht ganz unschuldig, wie es heißt.

In der Landesmitte ist das Klima wesentlich angenehmer, ähnlich dem unseren. Extensive Forstwirtschaft und effektiver Ackerbau, der sich mit den Mittellanden messen kann, ermöglichen den Menschen dort ein einfacheres Auskommen. Silvana, die größte Stadt im Nordwesten des Landes, ist vor allem auf ihre Wälder stolz: In ihnen werden einige besondere Hölzer geschlagen, die trotz des hohen Preises wegen ihrer Schönheit und Haltbarkeit überall zur Herstellung feinsten Möbel - aber auch beim Schiffbau - verwendet werden. Angeblich besitzen sie auch magische Fähigkeiten und werden deshalb bevorzugt zur Fertigung von Zauberstäben und ähnlichem eingesetzt. Ob diese Tatsache dazu beigetragen hat, Silvana zu einer Hochburg der arkanen Künste zu machen, wissen nur die Magier selbst: Auf jeden Fall gehört ein längerer Aufenthalt an der dortigen Universität zum Pflichtprogramm jedes angehenden Erzmagiers!

Zum Süden hin wird es immer wärmer, in einigen Regionen ist das Klima geradezu subtropisch. Exotische Früchte und Gemüse wachsen dort in großen Mengen und werden seit geraumer Zeit auch systematisch kultiviert. Im Zentrum der küstennahen Anbaugebiete liegt Porta Aurea, die Hauptstadt des Südens. Von hier aus werden vor allem die Früchte in alle Welt exportiert. Dazu werden sie in speziellen Truhen verstaut, die mit langwirkenden Kältezaubern belegt sind (und, nebenbei bemerkt, aus silvanischem Holz gefertigt werden): Eine geniale Erfindung, die schnell selbst zu einem (sündhaft teuren!) Exportschlager wurde.

Auch in dieser Stadt gibt es eine arkane Universität, die sich allerdings nicht mit der in Silvana messen kann. Noch nicht, wohlgemerkt; denn daran wird hart und mit ersten Erfolgen gearbeitet. Geld dafür hat man genug: Porta Aurea ist so - man verzeihe die Formulierung! - "stinkreich", dass man aus purer Verzweiflung, wie man die Stadt noch prunkvoller und protziger gestalten könnte, alle Dächer und Kuppeln mit echtem Blattgold belegen lies - sogar die der einfachen Bürger.

Wer so dekadent lebt, lebt gefährlich: Kaum ein Stadthalter (einen "König" in diesem Sinne kennen die Westlande nicht) verstarb in hohem Alter und eines natürlichen Todes. Die Adelshäuser von Porta Aurea liegen in ständigem Zwist miteinander; Intrigen und Verrat gehören zur Tagesordnung. Sogar innerhalb ihrer eigenen Familien können sich die Adeligen nie ihres Lebens sicher sein; Assasinen finden hier ein reiches Betätigungsfeld. Hinter vorgehaltener Hand wird zugegeben, dass ganz Porta Aurea auf einem politischen Pulverfass sitzt, das jederzeit hochgehen könne: Es sei nur der Geheimpolizei mit ihren zweifelhaften Machenschaften zu verdanken, dass die Stadthalter halbwegs die Kontrolle behielten. Unter dem schönen Schein der Stadt brodelt es also gewaltig, und Reisende sollten auf einiges gefasst sein.

Die Steppen und Wälder des östlichen Reiches:

Die Ländereien im Osten bestehen zum größten Teil aus riesigen Steppen. Dies ist die Heimat der nomadischer Barbarenstämme, deren krieglüsterne Reiterei mit ihren Beutezügen eine ständige Bedrohung der mittelländischen Ostgrenze darstellt. Das Gebiet selbst ist kaum kartografiert; aber es gibt dort auch nichts wesentliches, das man in eine Karte eintragen könnte. Und die großen Zeltstädte der Barbaren wechseln sowieso ständig ihre Standorte.

Tief im östlichen Hinterland gibt Wälder, gegen die der Finsterwald wie ein lichtiges Gebüsch aussehen soll - wenn man den Berichten der wenigen Reisenden, die lebend von dort zurückkehrten, glauben kann. Gewaltige Ork- und Goblinstämme gehören ihren Worten nach zu den harmloseren Gefahren, denen man dort begegnet.

Mitten in diesen Wäldern, geschützt von einem fast kreisförmigen, schroffen Gebirgszug, liegt die einzige größere Stadt des Ostens: Tyr Branen! Eine gigantische Festung; erbaut aus dem glasharten Gestein eines Sterns, der dort angeblich vor Urzeiten vom Himmel fiel - und der auch für den natürlichen Schutzring um die Stadt verantwortlich sein soll.

Eine solche Festung ist dort auch bitter nötig, denn am äußersten Ende des östlichen Reiches, hinter dem Toten Land, herrschen die Drachen. Angebliche Drachensichtungen gibt es zwar auf dem ganzen Kontinent, aber nur hier kann ihre Existenz - noch dazu in größerer Zahl - als gesichert gelten.

Ob es der Sternenstaub rund um Tyr Branen ist, oder die bloße Anwesenheit der arkansten aller Lebewesen: Nirgends in ganz Thenalyn ist die Magie so stark wie in dieser Region. Dort Forschungen anzustellen ist der heimliche Traum jedes Magiers - wenn der Weg hin und zurück nicht so ein Alptraum wäre.

Vorhof zur Hölle - die südlichen Lande:

Direkt hinter den Gipfeln der beiden Gebirgskämmen, die die Mittellande vom Süden trennen, fallen die Berge schroff ab. Sie laufen in ein breites Tal aus, das sich quer von Ost nach West erstreckt und über Jahrtausende von einem gewaltigen Strom in den Fels geschnitten wurde. Direkt über diesem Strom trifft die kalte Luft der Berge auf die Gluthitze der südlichen Sonne: Das Ergebnis ist ein fast immer wähernder Nebel, unter dem sich ein undurchdringlicher und absolut tödlicher Dschungel ausbreitet. Dort findet ein fortwährender Kampf ums Überleben statt: Wer nicht zuerst beißt, wird gefressen. Es wird von primitiven Eingeborenen berichtet - und auch von aufrecht gehenden, intelligenten Echsenwesen. Erforscht wurden diese wegen der drohenden Gefahren allerdings noch nicht.

Reisende gibt es heute kaum noch; früher führte allerdings ein halbwegs sicherer Pfad durch diese grüne Hölle: Als die Schifffahrtswege noch nicht so ausgebaut waren wie heute, nahmen Händler die Gefahren der Dschungeldurchquerung auf sich, um wertvolle Gewürze und anderes aus den wenigen, fruchtbaren Gebieten im Westen des Landes zu importieren. Ob dieser Pfad heute noch existiert, ist ungewiss; zumindest ist er keinesfalls mehr "halbwegs sicher". Abenteuerer, die sich eine Schiffsreise nicht leisten können, versuchen hier gelegentlich noch ihr Glück.

So plötzlich der Dschungel beginnt, so plötzlich endet er auch. Letztlich siegt die Sonne über den Nebel und verwandelt das Land in eine Steppe - allerdings eine voller Pflanzen und Lebewesen, die den Mittelländern kaum vertraut sind. Löwen soll es dort geben, sogar Manticore; Riesenskorpione sowieso - und viele andere Wesen, die man sonst nur aus Fabeln und Geschichten kennt.

Und danach kommt - die Wüste. Sand. Endlose Dünen aus Sand. Soweit das Auge reicht und die Füße tragen nichts als Sand. Gluthitze am Tag, bitterkalt in der Nacht. Ganz sicher kein Ort, an dem man sich erholen möchte - und trotzdem nicht völlig tot. Ohne einen einheimischen Führer überlebt man hier jedoch keine zwei Tage.

Trotz alledem gibt es im Westen das besagte fruchtbare Land: Ein einzelner großer Strom, der einem kleinen Gebirgszug entspringt, zieht eine Schneise des Lebens quer durch den Brutofen der Wüste. Das Gebiet ist dicht besiedelt; die Menschen dort (die übrigens leicht an ihrer dunklen, fast schwarzen Hautfarbe zu erkennen sind) leben vor allem von Landwirtschaft und Viehzucht.

An der Westküste liegt Al J'Amal; eine reiche, wundersame und exotische Stadt von hoher Kultur - angefüllt mit prunkvollen Bauten, Tempeln und Adelshöfen. Händler, höfisches Treiben und religiöse Feste bestimmen den Alltag. Offiziell ist Al J'Amal auch der Stammsitz ihres Königs. Außerhalb der Stadt geben die Anführer der Siedlungen und Stämme, von denen viele auch als nomadische Bauern leben, aber nur wenig auf diese Tatsache und herrschen oft despotisch nach ihren eigenen Regeln: Streit und kleinere Stammesfehden sind an der Tagesordnung. Trotzdem ist Al J'Amal eine reiche und mächtige Stadt: Vor allem bekannt als Lieferant erlesener Gewürze - aber auch edle Stoffe, kunstvolle Teppiche und prächtige Geschmeide werden von dort verschifft.

Magie ist in Al J'Amal allgegenwärtig. Praktiziert wird sie jedoch überwiegend von Hexern, die hier aus unerfindlichen Gründen viel zahlreicher vorkommen als in anderen Teilen des Kontinents. Angeblich sind sie und ihre Gilden sogar die wahren Herrscher der Stadt, weshalb sie von studierten Magiern gemieden wird.

Ganz "unten", am "Ende der Welt", steht ein riesiger Vulkan; höher als alle Gipfel unserer Gebirge. Bei manchen Ausbrüchen erzittert die Erde sogar noch in Al J'Amal. Es heißt, auch dort sei die Magie des Landes übernatürlich stark, doch den Weg dort hin wagen noch weniger Magier als nach Tyr Branen.

Die Mittellande: Das Königreich

Das Reich der Mittellande - oder, wie es politisch korrekt heißt: Das vereinigte Königreich von Wallberge, ist der Ausgangspunkt für zahllose Abenteuer.

Den Namen Wallberger haben die alten Rassen der Zwerge und Elben den Menschen gegeben, weil sie sich zu der Zeit, da sie noch nicht die vorherrschende Rasse der Mittellande waren, bevorzugt im Schutz der Gebirge angesiedelt haben sollen. Tatsache ist, dass die Schwarzberge - trotz der Orks und sonstiger Gefahren, die dort lauern - auch heute noch die eine Hälfte des Schutzwalls gegen die Reiterheere der Ost-Barbaren darstellen. Die andere Hälfte bildet der Trollkamm, der sich von der Landesmitte bis zur Küste im Norden erstreckt. An den Ausläufern der beiden Gebirgszüge, hoch über der Ebene, liegen zwei gewaltige Festungen mit ihren Garnisonsstädten, die das "Tor zum Osten" ständig überwachen. Weitere, kleinere Forts sind wie eine Perlenschnur über die Ebene verteilt.

Wer einen Blick auf die Karte der Mittellande wirft, wird denken, es sei ein kleines Land mit nur wenigen Städten und Ortschaften. Aber das täuscht: Auf der Karte sind lediglich die Hauptstädte der drei großen Fürstenhäuser sowie die der wichtigsten Grafschaften aufgeführt - dazwischen befinden sich dutzende weitere, größere Städte und hunderte von Siedlungen und Bauerndörfern. Reiste man mit schnellen Pferden von Nordmeer nach Silbertal, so würde dieser Ritt gut 20 Tage dauern - im scharfen Galopp, wohlgemerkt; und das auch nur, weil die "große Heerstraße", wie diese Verbindung heißt, so gut ausgebaut und stets in tadellosem Zustand ist.

Die Hauptstadt des Reiches und Sitz der mächtigsten Fürstenfamilie ist Königstreu. Der Name beschreibt die Tatsache, dass alle Fürsten und Grafen dort am königlichen Hof den Treueschwur leisten müssen, wenn ein neuer König gekrönt wird. Zuletzt war das vor 15 Jahren der Fall, als König Albert III. den Thron von seinem Vater vererbt bekam.

Zu Königstreu gehören die Grafschaften von Kornfelde und Rabenburg, die ertragreichen Ackerbau und Viehzucht im großen Umfang betreiben. Sie versorgen große Teile des Reiches - vor allem aber natürlich den Hof und die königliche Garnison - mit allem, was man zum Leben braucht. Ein reiches Land, zu dem auch Niederau als zweitwichtigster Markt und Handelsposten des Landes gehört.

An der Küste liegt Nordmeer, eine große Hafenstadt und wichtigster Handelsstützpunkt für den gesamten Im- und Export von Waren zwischen den Reichen - soweit sie per Schiff erreichbar sind. Zu diesem Fürstentum gehört zum einen Dolmental, das mit etwas Ackerbau und Viehzucht - vor allem aber durch seine Forstwirtschaft - für eine teilweise, wirtschaftliche Unabhängigkeit von Königstreu sorgt. Flösing hat traditionell das Monopol auf die gesamte Flussschiffahrt. Ursprünglich erstreckte sich dieses Monopol nur auf die Fenn und den unteren Abschnitt der Tunna bis zur Küste; durch zähe Verhandlungen ist es aber gelungen, dieses bis nach Niederau auszudehnen. Danach ist Handelsschiffahrt sowieso nicht mehr möglich: Der Oberlauf des großen Stroms, die Terna, bietet nur genug Platz für Fischerboote; und die Elms ist ein schnelles und wildes Gewässer, das trotz seiner Größe nur auf wenigen Abschnitten schiffbar ist.

Im Süden, im Schatten der Gebirgskämme Silberberge und Schwarzberge, liegt Silbertal. Obwohl die Silberminen, die den Bergen und der Stadt den Namen gaben, längst keine Erträge mehr bringen, ist man doch stolz auf den Namen: In diesen Bergen wurde kein gewöhnliches Silber geschürft, sondern Mondsilber! Ein hochmagisches Metall - so selten und wertvoll, dass selbst eine Ausbeute von nur einem Pfund pro Jahr hunderten von Zwergen ein reiches Einkommen bescherte. Heute sind die Minen verlassen, und der Silberpass zur Südseite der Berge (wo Gerüchten nach vereinzelt immer noch nach Mondsilber gesucht wird) verwaist: Die Schiffahrt hat den langen und gefährlichen Handelsweg nach Al J'Amal weitgehend ersetzt. Nur Abenteuer wagen gelegentlich noch den Weg in und durch den Dschungel. Ein unbedeutender Wachturm schützt den Pass und einen letzten, kleinen Handelsstützpunkt vor allem, was aus Richtung Süden in die Mittellande zu gelangen versucht. Eine Proforma-Massnahme, denn außer durch wilde Tiere drohte von dort noch niemals Gefahr. Allerdings leben in direkter Nachbarschaft, in den Schwarzbergen, noch viele Orks und Goblins; und allein dies genügt als Rechtfertigung zum Aufrechterhalt der winzigen, nur wenige Mann starken Garnison. Erz - vor allem Kupfer und Eisen - ist aber immer noch die Haupteinnahmequelle von Silbertal. In einem Mittelgebirge im Nordwesten des Fürstentums entdeckten Zwerge vor nicht all zu langer Zeit gewaltige Vorkommen an diesen Metallen und bauen diese nun in großem Stil ab: Erzhütte zählt heute zu den größten Herstellern hochwertigen Stahls in ganz Thenalyn!

Wo wir gerade von Zwergen reden: Eine der mächtigsten Festungen des Reiches liegt nur wenige Tagesmärsche in Richtung Osten von Silbertal entfernt - Hammerfest! Erbaut und geführt von den Zwergen, hindert sie die Grünhäute aus den Schwarzbergen daran, sich nach belieben in das Flachland auszubreiten. Dennoch ist das Gebiet nord-westlich der Festung nur noch dünn besiedelt; eine Folge der großen Orkkriege: Die Angst vor den plündernden und mordenden Heeren sitzt bei den meisten Bauern noch zu tief, um auf das eigentlich gute und fruchtbare Land zurück zu kehren.

Der Westen des Reiches wird durch zwei zusammenhängende, große Waldgebiete begrenzt: Dem Finsterwald, der sich fast bis an die nördlichen Marschlande erstreckt und außer Waldarbeitern, die ihrer Arbeit nachgehen, vor allem zahlreichen Gesindel Unterschlupf bietet. Und dem Reich Eldôriën - der Heimat der Elben. Oder besser dem, was nach den großen Orkkriegen davon übrig geblieben ist. Tiefensee ist die einzige größere Niederlassung in diesem Gebiet; ein Handelsstützpunkt, der ständig den Gefahren des Finsterwalds ausgesetzt ist und sich nur dank der guten Nachbarschaft zu den Elben halten kann. Viele Kaufleute, denen der Umweg über die Häfen zu weit oder zu teuer ist, nutzen den gut ausgebauten Weg nach Westen für ihre Handelsreisen - allerdings nie ohne ausreichenden Geleitschutz durch Söldner.

Magie wird in den Mittellanden an vielen Stellen praktiziert und gelehrt. Eine große Schule für Magier, die auch in den anderen Ländern von tadellosem Ruf ist, befindet sich in Königstreu. Schüler mit überragenden Abschlüssen können ihr Wissen an einer kleinen Eliteschule in Silbertal vertiefen und erweitern. Da bestimmte Metalle in der Magie eine wichtige Funktion haben und die Arbeit mit diesen in Silbertal schon aus Tradition eine große Rolle spielt, dürfen Absolventen

dieser Schule sich nach dem erfolgreichen Ende ihrer Ausbildung "Erzmagier" nennen. Dieser Titel gibt ihnen das Recht, die Universität von Silvana betreten zu dürfen, wo die Zauberer Einblick in die wohl umfassendste, arkane Bibliothek von ganz Thenalyn erhalten. Hier erfahren Sie auf ihrem Spezialgebiet - und jeder Erzmagier spezialisiert sich auf die eine oder andere Weise - auch die letzten Geheimnisse der arkanen Künste. Kein ehrenwerter "Erzmagier" würde seinen Titel offiziell tragen, ohne Silvana besucht zu haben!

Das alte Reich: Eldôrién

Es muss einfach aufgeführt werden, auch wenn es der Größe nach heute den Namen "Reich" nicht mehr verdient - wie auch die Einwohner selbst traurig zugeben: Eldôrién, der Wald der Elben.

Vor den Orkkriegen gehörte der gesamte Finsterwald zu ihrem Herrschaftsbereich; auch war der Wald insgesamt größer und erstreckte sich tiefer in den Westen. Doch die Verwüstungen des Krieges waren so furchterlich, dass die Elben den nördlichen Teil des Waldes aufgaben und sich weiter nach Süden zurückzogen: Die heiligen Stätten waren entweiht, ihre Siedlungen zerstört, Teile des Waldes vergiftet - und an einigen Stellen hatten sich dunkle Schatten zwischen den Bäumen ausgebreitet. Hier gab es keinen Lebensraum mehr für sie.

Eldôrién ist, auch wenn man es erst auf den dritten Blick bemerkt, eine Festung, die keine Mauern benötigt. Elben sind friedfertig; aber sollte es wieder zu einem großen Krieg kommen, sind sie vorbereitet. Dieses mal schon.

Niemand darf den Wald ohne Begleitung betreten, gleichwohl zumindest die Diplomaten und Gesandten der anderen Reiche Willkommen sind. Da alle Besucher von ihrer Ordonanz stets auf dem selben Weg zum Hohen Rat geführt werden, weiß niemand genau, wie es im restlichen Wald aussieht und welche Art von Sicherungsmaßnahmen existieren. Aber niemand, der Eldôrién unbefugt betreten hat, hat es je wieder verlassen. Es heißt, sogar einige Bäume des Waldes würden leben und die Elben vor Feinden beschützen.

Bekannt ist aber, dass die Hauptstadt der Elben in den Wipfeln der Bäume liegt. Dort erstreckt sie sich auf mehreren Etagen und verbunden durch kunstvolle Hängebrücken über einen Großteil der Waldmitte. Sie bietet hunderten von Familien ein sicheres - aber auch bequemes Zuhause: Mit einfachen Holzhütten, wie Kinder sie manchmal bauen, haben die Baumhäuser der Elben wenig gemein! Sie bieten jeden Komfort, den man von einem gewöhnlichen Haus auch erwarten würde; sind geräumig und durchaus luxuriös ausgestattet. Elben verstehen sich vortrefflich auf alle Handwerke und zeigen ihre Fähigkeiten nicht ohne den bei ihnen üblichen Stolz.

Es gibt auch einige feste Gebäude aus Stein, die in erster Linie höfischen Zwecken dienen; zum Beispiel die Halle des hohen Rates. Oder als Werkstätten: Schmieden für Silber und Gold - erst recht für Stahl - eignen sich nicht besonders zur Unterbringung auf Bäumen. Die wenigen Zwerge, die sich unter strenger Bewachung dort umsehen durften, berichteten später mit glänzenden Augen, dass die Tempel-ähnlich angelegten Bauwerke aus feinstem Material wie Marmor gefertigt seien: Zwar "nicht besonders robust, aber mit viel Zierart aus Stoff und Geschmeide durchaus hübsch anzusehen". Aus dem Mund eines Zwerges kommt ein solches Kompliment einem Kniefall gleich.

Das unbekannte Reich:

Im östlichen Teil des Kontinents, südlich-östlich des großen Binnenmeeres, soll es ein weiteres Reich geben, über das allerdings praktisch nichts bekannt ist. Erkennen kann man die Bewohner an mandelförmigen Augen, wie sie auch die nomadischen Barbaren haben; jedoch ist ihre Haut deutlich heller. Dieses Reich soll sich von den Marschen bis tief in die Wälder erstrecken; und man munkelt von unglaublichen Schätzen, einer hochstehenden Kultur - und Kriegern, die ohne jede Waffe in Sekundenbruchteilen auch den stärksten Feind töten können. Auch die Kunst der Magie soll sehr fortgeschritten sein. Es heißt auch, dass die Bewohner sich rigoros jedem Kontakt mit anderen Völkern entziehen und lieber "für sich" bleiben. Die Berichte angeblicher Besucher zu den genannten Fakten sind ohne jeden Zweifel ebenso übertrieben wie allgemein unglaubhaft: Ein solch mächtiges Reich hätte uns nicht über Jahrhunderte hinweg verborgen geblieben sein können.

Dass es die hellhäutigen, mandeläugigen Menschen gibt, steht jedoch außer Zweifel; sie sind gelegentlich auch bei uns anzutreffen. Fragt man sie nach ihrer Herkunft, stammen sie entweder aus kleinen Bauerndörfern oder unbedeutenden Tempeln exotischer Götter. Dies richtig einzuschätzen ist schwierig, da Bescheidenheit und Zurückhaltung zu ihren Grundprinzipien zu zählen scheint. Tatsache ist jedoch, dass einige von ihnen wirklich über erstaunliche Kampfkünste verfügen - sie aber ausschließlich zur Selbstverteidigung einsetzen. Nur selten lassen sie sich von einer Abenteurergruppe verpflichten; und ein Dienst als Söldner ist für sie völlig undenkbar.

Wir halten also fest: Es gibt in diesem Gebiet Menschen, die nichts mit den Barbaren der Ostlande zu tun haben - aber ob es sich um ein "Reich" handelt, ist mehr als zweifelhaft.

Politik:

Die grobe politische Situation in den anderen Reichen wurde schon umrissen; mit dem Königreich müssen wir uns kurz noch etwas näher befassen.

Wie bereits dargelegt, besteht das Königreich aus den 3 Fürstentümern um die Städte Nordmeer, Königstreu und Silbertal, sowie die ihnen untergeordneten Grafschaften.

Die Grafschaften selbst kommen leidlich miteinander aus, da sie zumeist klar definierte Aufgaben zu erfüllen haben und selten direkt in Konkurrenz zueinander stehen. Die üblichen Streitereien um Steuern und sonstige Abgaben sowie die Bereitstellung von Soldaten für die Garnisonen ist alltägliches Geplänkel und hat nichts ernstes zu bedeuten - Klappern gehört bekanntlich zum Handwerk.

Bei den Fürstenhäusern sieht das schon etwas anders aus.

Vorweg ist vielleicht noch klarzustellen, dass Königstreu zwar der Sitz des königlichen Hofes und deshalb auch Hauptstadt des Reiches ist - diese Tatsache aber nichts mit dem eigentlichen Fürstentum zu tun hat! Zwar geht die Blutlinie des aktuellen Königs Albert III. auf dieses Haus zurückgeht; einen Vorteil hat das *Fürstentum* Königstreu dadurch aber nicht: Es muss beim König seine Interessen genau so durchsetzen wie die beiden anderen Häuser.

Und welche Interessen sind das? Nun, wie immer - Macht und Geld. Die Position des Königs selbst und die Frage um seine Nachfolge bleibt dabei unangetastet; niemand erwägt ernsthaft, in die finsternen Zeiten militärischer Auseinandersetzungen zwischen den Häusern zurückfallen. Das ist auch nicht nötig: Zum einen umgibt sich der König mit einem Beraterstab, den er nach Kompetenz selbst zusammenstellt. Dort Mitglieder des eigenen Hauses unterbringen zu können, ist für das jeweilige Haus schon ein kleiner Vorteil. Außerdem werden wichtige Entscheidungen durch eine Ratsversammlung getroffen, der neben den Oberhäuptern der drei Häuser auch die großen Landgrafen angehören. Sich dort Einfluss zu verschaffen, gehört ebenfalls zum Bestreben aller drei Fürstentümer.

Ausgetragen wird dieser Konkurrenzkampf heute natürlich ausschließlich auf dem glitschigen Parkett der Diplomatie. Ob das im Ergebnis besser ist als die früheren Kriege zwischen den Fürstenhäusern sei dahingestellt - zumindest aber kosten die Streitereien keine Leben mehr.

Die Rassen von Thenalyn:

Thenalyn wird von einer Vielfalt an Rassen bevölkert, von denen die Menschen am weitesten verbreitet sind. Weitere Rassen, die auch von Spielern übernommen werden können, sind die "alten" Rassen der Elben und Zwerge sowie Halblinge. Ebenfalls spielbar sind Barbaren und Halborks: Diese sind im eigentlichen Sinne zwar keine "Rasse", sondern zumindest teilweise menschlich oder von den Menschen abstammend; jedoch unterscheiden sie sich deutlich genug vom durchschnittlichen Einwohner der Mittellande, um als eigene Gruppe hier aufgenommen zu werden.

Darüber hinaus soll auch auf die feindlichen Rassen der barbarischen Nomaden im östlichen Reich sowie natürlich auf die Orks und deren "Verwandte" eingegangen werden.

Menschen:

Menschen sind die am weitesten verbreitete Rasse und überall auf dem Kontinent anzutreffen. Sie verfügen über keine besonderen, körperlichen Vor- oder Nachteile (davon abgesehen, dass sie mit etwa 60-70 Jahren die kürzeste Lebensspanne aller Rassen haben) und können durch spezielle Ausbildungen viele Fähigkeiten erlangen:

Ob als Handwerker, Kämpfer, Bauer oder Magier - es gibt fast keine Aufgabe, die Menschen nicht bewältigen können.

Ihr angeborener Drang nach Ausweitung ihres Lebensraums hat sie oft in Konflikt mit den anderen Rassen gebracht; auch untereinander wurden endlose Kriege geführt. Heute bedrohen sich die Reiche aber kaum noch militärisch, sondern bevorzugen (vor allem zur Freude der Zwerge) den friedlichen Handel.

Kriege gibt es dennoch immer wieder: Manchmal kleine Scharmützel in den Grenzgebieten der Reiche (vor allem an der Ostgrenze der Mittellande) - zumeist allerdings gegen die feindseligen Rassen der Orks und Goblins, deren ewiger Krieg gegen alles nicht-Orkische eine ständige Bedrohung für ganz Thenalyn darstellt.

Viele Fürsten haben deshalb Abkommen mit den Zwergen und Elben geschlossen, die vielerorts anzutreffen sind und sich schon oft als wertvolle Verbündete erwiesen haben. Diese beiden Völker als gleichberechtigte Partner zu gewinnen war allerdings gar nicht so einfach, denn Zwerge und Elben können sich wegen einer uralten Fehde, an deren Ursprung sich heute niemand mehr wirklich erinnern kann, nicht ausstehen. Dass es dennoch gelang, zeugt davon, dass Menschen nicht nur den Krieg, sondern auch die Diplomatie beherrschen: Die zurückgezogen lebenden Elben haben den Verträgen zugestimmt, um den Frieden für ihr Volk zu sichern; die Zwerge dagegen - pragmatisch wie immer - versprechen sich von freien und sicheren Handelswegen reiche Gewinne.

Wie dem auch sei: Die Menschheit ist für die schlimmsten Kriege der Vergangenheit ebenso verantwortlich wie für den zur Zeit herrschenden, weitestgehend stabilen Frieden. Ob dieser Frieden auch das Ende der gemeinsamen Feinde übersteht, muss sich aber noch zeigen!

Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Kraft

Allgemein:

Menschen, die speziell auf Kraft trainiert sind, werden in der Regel Kämpfer, die in der vordersten Schlachtreihe stehen. Manche sind einfach nur gute Soldaten, andere verfügen über sehr spezielle Fähigkeiten.

Soldat:

Soldaten werden während ihrer Dienstzeit exzellent im Kriegshandwerk ausgebildet und dürfen deshalb 2 Kampfpunkte mehr verteilen als alle anderen. Sie können mit sämtlichen Waffen und Rüstungen umgehen, verfügen darüber hinaus aber über keine besonderen Fähigkeiten.

Schütze:

Schützen sind Soldaten, die sich auf den Fernkampf spezialisiert haben - keine moderne Armee kann heutzutage auf sie verzichten. Sie haben die selbe Grundausbildung durchlaufen wie die anderen Soldaten (deshalb dürfen sie ebenfalls 8 Kampfpunkte vergeben), sind aber nicht im Umgang mit schwereren Rüstungen und Waffen geübt. Diesen Nachteil gleichen sie durch ihre Bogen- und Armbrust-Künste wieder aus.

Kleriker:

Ein Kleriker ist ein religiös fast schon fanatischer Krieger, der stets an der Seite des Guten steht und den Glauben seiner Gottheit predigt. Sein besonderes Ziel ist die Ausrottung aller Untoten, gegen die er besondere Kampfboni erhält. Unterstützt wird er dabei von seinem Gott, der ihm durch Gebete spezielle, Magie-ähnliche Kräfte verleiht.

Paladin:

Ein unerschütterlicher Kämpfer für Recht, Gerechtigkeit und Gesetz. Paladine stammen meist aus vornehmen Familien und können sich eine besonders hochwertige Ausrüstung leisten. Ihr grenzenloses Selbstbewusstsein verleiht ihnen spezielle, Magie-ähnliche Kräfte, die ihren Kameraden im Kampf helfen oder Gegner einschüchtern können.

Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Akrobatik

Allgemein:

Wer Akrobatik als dominantes Attribut wählt, sollte nicht gerade in der ersten Schlachtreihe stehen. Körperlich besonders geschickte Menschen sind oft darin geübt, sich in den Schatten oder im Zwielicht zu bewegen; dass sie mit ihren Fähigkeiten nicht immer das Beste im Schilde führen ist allerdings ein Gerücht.

Waldläufer:

Ob Kundschafter, Kurier, Geleitschutz oder als Jäger: Wann auch immer jemand benötigt wird, der sich in der Natur auskennt und über genug Kampfkraft verfügt, zumindest mit gängigen Gegnern fertig zu werden, sind Waldläufer die erste Wahl.

Dieb:

Diebe sind nicht im eigentlichen Sinne böse - sie halten es nur mit dem Gesetz nicht so genau. Wann immer möglich, werden sie versuchen, Aufsehen und erst recht Kämpfe zu vermeiden: Ungesehen rein, den Job erledigen, und genauso heimlich wieder verschwinden - so sieht der perfekte Tag (oder besser, die perfekte Nacht) eines Diebes aus.

Sie kämpfen nur, wenn es unbedingt sein muss - dann allerdings tauchen sie meist wie aus dem Nichts im Rücken des Gegners auf und lassen ihm kaum Chance zur Gegenwehr.

Assasine:

Als ausgebildete Mörder können sie mit den Schatten verschmelzen und töten gezielt aus dem Hinterhalt. Viele Assasinen gehören extremistischen Gruppierungen an und sind politisch oder religiös verblindet, doch manche kann man auch bei geheimen Gilden anheuern oder arbeiten auf eigene Rechnung.

Heldengruppen, zu denen ein Assasine gehört, fühlen sich oft unwohl und bedroht - doch zu unrecht: Es gehört zum unumstößlichen Ehrenkodex eines jeden Assasinen, niemals seine Auftraggeber anzugreifen!

Es sei denn natürlich, ein anderer Auftraggeber bezahlt ihn dafür.

Mönch:

Als Wanderpriester sind Mönche vielfältigen Gefahren ausgesetzt. Dennoch verbietet ihnen ihr friedfertiger Glaube den Einsatz sämtlicher Waffen: Nur einfache Holzstäbe (im Grunde bessere Wanderstäbe) dürfen als Hilfsmittel im Kampf verwendet werden.

Um sich zu schützen, wurden in den Klöstern spezielle Kampfkünste entwickelt, die den Einsatz von Waffen praktisch überflüssig machen: Zwar sind Mönche keine ausgebildeten Krieger (deshalb dürfen sie nicht so viele Punkte vergeben) - aber dennoch mächtige Gegner!

Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Intelligenz/Charisma

Magier und Hexer:

Obwohl sie die selben Mächte kontrollieren, sind Magier und Hexer wie Feuer und Eis: Die einen verbringen Jahrzehnte damit, die arkanen Künste zu studieren, um Kontrolle über sie zu erlangen - den anderen wurde diese Fähigkeit in die Wiege gelegt.

Hexer verachten "Zauberlehrlinge" als reine Theoretiker, denen das eigentliche Wesen der Magie stets ein Buch mit sieben Siegeln bleiben wird. Magier dagegen betrachten Hexer als Gefahr für die gesamte Menschheit, da sie "mit Kräften spielen, die sie nicht einmal im Ansatz verstehen"!

Druiden:

Sie verstehen sich selbst als Hüter der Wälder und leben meist sehr zurückgezogen, um das Gleichgewicht der Natur aufrecht zu erhalten. Ihre Magie, die göttlicher Kraft entspringt, beeinflusst die Natur selbst; und insbesondere ihre Heilkräfte sind legendär.

Politisch wie religiös sind Druiden nicht unumstritten: In ihrem Bestreben, "das Gleichgewicht" zu erhalten, verhalten sie sich grundsätzlich neutral. Sie würden sich niemals offen gegen Priester oder Kleriker auflehnen, stehen aber auch nur in Ausnahmefällen an ihrer Seite - und liefern damit Grund genug für wilde Spekulationen und Misstrauen.

Weitere Rassen:

Neben den Menschen werden die Reiche von vielen anderen Rassen bevölkert, die sich nicht nur körperlich, sondern auch in ihren Fähigkeiten, ihrer Kultur und ihrer Gesellschaft stark von ihnen unterscheiden.

Besonders die zahlreichen Abenteurer wissen zu schätzen, wie sehr sich die unterschiedlichen Eigenschaften einer bunt gemischten Gruppe ergänzen können. Selbst Elben und Zwerge (die sich sonst lieber aus dem Weg gehen) kämpfen hier Seite an Seite - wenn auch manchmal mit Zähneknirschen.

Zwerge:

Zwerge sind kleiner (im Schnitt 1,4m) als Menschen, aber stämmiger gebaut und sogar etwas schwerer. Sie sind extrem ausdauernd und kräftig, aber keine guten Akrobaten - was sich auch in der etwas schlechteren Initiative ("Reflexe") widerspiegelt. Schwimmen können Sie überhaupt nicht, und klettern nur ohne ihre geliebte Rüstung. Auch sind sie etwas langsamer als Menschen, dafür kann sie fast kein Hindernis aufhalten.

Neben dem Umgang mit Äxten verstehen Sie sich exzellent auf das Handwerk (Waffen, Rüstungen und allgemeine Mechanik) - Magie dagegen verabscheuen sie als Teufelswerk.

Zwerge haben zwar eine enge Bindung an ihren Clan; es ist aber gerade in schlechten Zeiten für sie nichts besonderes, ihren Lebensunterhalt an anderer Stelle zu verdienen. Da sie trotz ihrer ruppigen Art mit den Menschen meist gut auskommen, sind sie recht häufig in deren Siedlungen anzutreffen. Das beidseitige Interesse an regem Handel, mannigfaltiger Austausch an handwerklichem Wissen und zahllose, gemeinsame Schlachten gegen Orks und Goblins haben zu einem tiefen, gegenseitigen Respekt zwischen Menschen und Zwergen geführt. Gegen Elben jedoch hegen sie wegen einer uralten Fehde starkes Misstrauen - reißen sich aber zusammen, wenn sie in einer Abenteurergruppe mit einem Mitglied dieser Rasse zusammenarbeiten müssen.

Zwerge haben eine große Wertschätzung für Metalle (insbesondere Gold und Silber), aber auch Edelsteine finden ihr Gefallen. Zwar gehört eigentlich das meiste von dem, was sie durch Abenteuer und Schatzsuchen an diesen Dingen auftreiben können, automatisch dem Clan - aber kein Anführer eines Zwergenstammes würde einem seiner Mitglieder auch nur den geringsten Vorwurf machen, wenn dieser "für eine saubere Unterkunft und anständige Ausrüstung" einen mehr oder weniger beträchtlichen Teil der Beute für sich behält!

Übrigens: Zwerge können bis zu 300 Jahre alt werden. Ach ja, und dass Zwergen-Frauen Bärte tragen, ist ein böswilliges Gerücht - sie sind nur so selten, dass kaum ein Mensch je eine Zwergin zu Gesicht bekommen hat. Bedauerlicherweise gilt das auch für viele männliche Zwerge, zumindest abseits des Clans.

Barbaren:

Barbaren sind im eigentlichen Sinn keine Rasse, sondern gehören zu den Menschen. Der überdurchschnittlich große (ca. 2m) und erschreckend hünenhafte Körperbau dieser meist aus den Nordländern stammenden Krieger legt diese Vermutung aber durchaus nahe.

Barbaren haben ihren eigenen Sinn für Ehre, der für "normale" Menschen kaum nachvollziehbar ist. Nur selten verlassen sie ihren Clan und begeben sich auf Abenteuer - obwohl dies durchaus eine akzeptierte Möglichkeit ist, um durch ehrenhafte Taten den Ruhm des Stammes zu mehren. Und daran ist jedem Barbaren gelegen!

Barbaren verabscheuen Hinterhältigkeit und bevorzugen statt dessen einen "offenen und ehrlichen" Schlagabtausch im (mehr oder weniger) fairen Zweikampf. Sie sind aber gerade deshalb oft vorschnell bei der Sache, ohne über ihre Aktionen nachzudenken - was sie häufig in Schwierigkeiten bringt.

Rüstungen jeder Art - außer den im Norden oftmals notwendigen Fellen - widersprechen ihrem Ehrencodex. Gegen Schilde haben sie zwar nichts einzuwenden; aber da sie meist mit zweihändigen Waffen kämpfen, finden diese kaum Verwendung.

Halborks:

Halborks sind das ebenso bemitleidenswerte wie erschreckende Ergebnis der meist nicht freiwilligen Vereinigung einer menschlichen Frau mit einem orkischen Krieger. Von beiden Rassen gleichermaßen verachtet, sind Halborks verbitterte Einzelgänger, denen oft nur die Wahl bleibt, sich als Söldner zu verdingen.

In der Legion sind sie dafür als ausdauernde Kämpfer um so beliebter und können durchaus einen gewissen Ruhm erlangen - wenngleich man ihnen die Offizierslaufbahn aus ebenso naheliegenden wie falschen Vorurteilen verwehrt: Halborks verfügen zwar über eine angeborene, aggressive Grundhaltung; denken aber eher wie Menschen, und fühlen sich ihnen deshalb weitaus eher verbunden als der Rasse ihrer Väter - obwohl ihr Aussehen das genaue Gegenteil vermuten lässt.

Elben:

Elben sind die perfekte Repräsentation anmutigster Eleganz und Schönheit - aber auch grenzenloser Arroganz.

Sie sind zwar größer als die meisten Menschen (im Schnitt über 2m), jedoch von filigranem Körperbau und ihnen an Kraft weit unterlegen. Dies machen sie aber durch Geschwindigkeit und atemberaubende Geschicklichkeit wieder wett. Darüber hinaus verfügen sie über einige angeborene, magische Fähigkeiten.

Die meisten Elben dienen ihrem Volk als Waldläufer oder ausgebildete Kämpfer, um die Gemeinschaft zu beschützen. Dennoch sind sie ausgesprochen friedfertig und verachten den Krieg. Obwohl dieser ihnen im Laufe ihrer Geschichte oft genug aufgezwungen wurde, insbesondere von Orks und Goblins, gehört die Kriegskunst nicht zu ihren ersten Tugenden - dies spiegelt sich auch in ihren Kampferten wieder.

Der A/V-Bonus mit der eigenen Hauptwaffe erklärt sich dadurch, dass ein junger Elb (nach erfolgreicher Ausbildung und Prüfung vor dem Hohen Rat) als Zeichen seines neuen Ranges eine Waffe erhält, die speziell für ihn von Meisterhand gefertigt wurde: In Größe, Gewicht, Geometrie und Balance perfekt auf ihren neuen Besitzer zugeschnitten und prachtvoll verziert stellen diese Waffen eher Kunstwerke denn schnöde Tötungswerkzeuge dar, sind aber dennoch (oder gerade deswegen?) von geradezu diabolischer Effektivität - zumindest in der Hand ihres Besitzers. Kein Wunder, dass ein Elb "seine" Waffe wie sein Augenlicht hütet; der Verlust wäre eine nicht wieder gut zu machende Schmach.

In ihren Waffen spiegelt sich die Liebe der Elben zu edlen Metallen wieder, die sie mit den Zwergen teilen - jedoch aus völlig anderen Beweggründen: Sie schätzen Gold und Silber wegen ihrer Ästhetik und ihres strahlenden Glanzes, nicht wegen des materiellen Wertes. Elbische Geschmeide übertreffen an Schönheit und Kunstfertigkeit alles, was Menschen, Zwerge oder Halblinge jemals geschaffen haben. Auch in vielen anderen Handwerken sind sie wahre Meister; moderne Technologie hingegen (menschliche wie erst recht zwergische) verachten Sie zutiefst.

Die Elben sind ein abgeschiedenes, zurückgezogen lebendes Volk, das sehr Heimatverbunden ist. Sie sind allen anderen Rassen gegenüber zwar in keiner Weise feindselig eingestellt, treten ihnen aber mit einem natürlichen Misstrauen entgegen und halten sich und ihre Kultur grundsätzlich für Überlegen. Dessen ungeachtet akzeptieren sie die Notwendigkeit, sich mit ihnen arrangieren zu müssen, um in Frieden leben zu können. Speziell mit den vorherrschenden Menschen stehen sie ständig in diplomatischem Kontakt und sind mit ihnen durch zahlreiche Abkommen und Verträge verbunden.

Zu echten Freundschaften kommt es zwischen Elben und Menschen jedoch eher selten. Das liegt vor allem daran, dass Elben meist deutlich über 500 Jahre alt werden - es lohnt sich einfach nicht!

Halblinge:

Sie sind klein (ca. 1,2m), wendig und wuselig; gesellig, witzig, gerissen - und trinken gern, bevorzugt in Gesellschaft.

Leider können sie ihre flinken Finger oft nicht bei sich behalten: Die besten aller Taschendiebe sind Halblinge! Dabei ist das Diebeshandwerk nur ein angelerntes, notwendiges Übel einiger weniger, um den Lebensunterhalt in den großen Städten aufzubessern - denn eigentlich sind Halblinge Bauern, und noch dazu gute.

Aber die Menschen verstanden es noch besser als sie, den oft kargen Böden reiche Ernten zu entreißen - und somit waren immer mehr Halblinge gezwungen, sich ein anderes Betätigungsfeld zu suchen: Als Händler, Schankwirte, Handwerker oder auch im Dienst wohlhabender Adelige sind sie heute überall anzufinden und praktisch völlig in die menschliche Gesellschaft integriert. Wem diese Integration allerdings nicht gelang, landet auch schon mal auf der schiefen Bahn!

Ihre Fähigkeit, sich dank ihrer Größe und Geschicklichkeit fast unsichtbar an Gegner heranzuschleichen, ist so phänomenal, dass die geheimen Assasinengilden immer wieder versuchen, Halblingsdiebe für besondere Aufgaben anzuwerben - jedoch vergeblich: Sie stören sich zwar nicht daran, mit ihren Händen in fremden Taschen zu wühlen; aber sie mit fremden Blut zu besudeln ist eine ganz andere Geschichte.

Wehe jedoch, wenn ein Halbling in die Enge getrieben und zum Kampf gezwungen wird: Seine meist deutlich größeren (aber dadurch auch schwerfälligeren) Gegner können mit der Wendigkeit eines Halblings kaum mithalten. Und sitzt ihnen dieser - was ab und zu durchaus wörtlich zu nehmen ist - erst einmal im Nacken, bleibt meist keine Zeit mehr für ein letztes Gebet!

Feindliche Rassen:

Dies ist eine kleine und unvollständige Übersicht über die häufigsten Gegner, denen die Helden begegnen werden:

Die Barbaren des Ostens:

Die Barbarenstämme im östlichen Reich sind ohne Zweifel Menschen, wenn auch mandeläugig und von dunklerer Hautfarbe. Die zahlreichen Stämme in den Steppen leben als Nomaden und bestehen oft aus hunderten von berittenen Kriegeren und deren Familien. Sie leben zuvorderst von der Jagd und einfachem Ackerbau. Ihre Zeltstädte verlegen sie im Lauf der Jahreszeiten dorthin, wo das meiste Wild und die (abhängig von der Witterung) beste Ernte zu erwarten ist. Plünderi und Raubzüge sowie Kriege um die besten Standorte gehören zum Alltag.

Seit die Menschen vor allem in den Mittellanden sesshaft geworden sind, versuchen sie regelmäßig (vor allem in den harten Wintern) ihre Vorräte auf Kosten der Einwohner des Königreichs aufzubessern - was ihnen trotz aller militärischer Schutzmaßnahmen auch immer wieder gelingt: Statt wie früher auf großangelegte Feldzüge zu gehen (was aufgrund der umfangreichen Sicherungsmaßnahmen blanker Selbstmord wäre), schleichen sie sich heute mit kleiner Truppenstärke durch die Sperrgebiete zwischen Nord- und Südfeste (oft begleitet von Ablenkungsangriffen an anderer Stelle); rauben und plündern, was sie auf die Schnelle ergattern können; und verschwinden wieder, bevor die Garnison eingreifen kann.

Die Nomadenvölker würden eine ernsthafte Bedrohung für alle anderen Reiche darstellen, wenn sich die Stammeshäupter auf einen gemeinsamen Anführer einigen könnten - zumal sie über äußerst fähige Schamanen verfügen, die im Kampf gefährliche Gegner sind. Zwar gibt es in Tyr Branen so etwas wie einen Barbaren-König, doch dessen Macht reicht kaum über die Stadt hinaus. Nichts desto trotz leisten einige der Stämme mehr oder weniger freiwillige Abgaben an die Stadt und können im Gegenzug bei Not und Gefahr auf deren Schutz und Hilfe zählen. Davon abgesehen kümmern sich die Stämme alleine um ihre Angelegenheiten.

Goblins:

Etwa so groß wie Zwerge, aber nicht ganz so wuchtig an Gestalt, sind die Goblins. Sie haben ohne Zweifel gemeinsame Vorfahren mit den Orks; sind ihnen aber im Körperbau an Größe und Kraft sowie vor allem an Intelligenz deutlich unterlegen: Die Beschreibung "gerissen und hinterhältig" passt am besten auf sie.

Goblins leben in Stämmen mit selten mehr als 50 Familien, die sich bevorzugt in natürlichen Höhlen oder einer der vielen, aufgegebenen Zwergenminen niederlassen. Einige gründen aber auch feste Siedlungen in Wäldern (z. B. an den Hängen der Trollberge, der Schwarzberge und im Finsterwald), die aus Zelten, einfachen Holzhütten und zumeist einem Schutzwall aus Holzpfählen bestehen. Sie ernähren sich in erster Linie von der Jagd und den Früchten des Waldes, bessern ihren Lebensunterhalt aber auch gerne mit Räuberei bei den Menschen auf. Ihre handwerklichen Fähigkeiten sind begrenzt; doch haben sie bei den Menschen die Grundzüge der Metallverarbeitung abgeschaut und können einfache Klingen und Rüstungen selbst herstellen. Dabei sind sie aber auf erbeutetes Roheisen angewiesen.

Goblins sind nicht sonderlich aggressiv - so lange man sie in Ruhe lässt. Ein einzelner Goblin würde angesichts eines Menschen sofort die Flucht ergreifen. Leider sind sie zumeist in kleineren Gruppen unterwegs und werden dann oft übermütig. Angeführt wird ein Goblinstamm von einem Häuptling und meist zwei bis drei Schamanen, deren Funktion im Stamm einem Ältestenrat gleichkommt. Im Kampf unterstützen die Schamanen ihre Kumpanen vor allem durch Heilzauber, doch beherrschen sie auch den einen oder anderen arkanen Angriff - man sollte sie also nicht unterschätzen.

Viele Goblin-Stämme leben in Zweckgemeinschaft oder zumindest in der Nähe von Ork-Siedlungen; davon erhoffen sie selbst sich besseren Schutz vor der Verfolgung durch die Menschen. Im Gegenzug stehen sie den Orks oft genug als Handlanger zur Seite. Obwohl diese zahlenmäßig unterlegen sind, wird die Vorherrschaft der Orks nicht ernsthaft angezweifelt. Zwar gibt es häufig Streit, doch letztlich folgen die Goblins den Befehlen ihrer "großen Brüder".

Orks:

Die aggressivste aller Rassen, mit denen sich die Einwohner nicht nur der Mittellande regelmäßig herumschlagen müssen! Fast so groß wie Menschen, aber ungleich kräftiger, leben die Orks in größeren Stammesgemeinschaften unter der Führung eines Häuptlings. Die Familien sind in wenigen, aber gut befestigten Siedlungen mit zahlreichen Häusern und einem soliden Schutzwall aus Holz, Lehm und grob behauenen Stein untergebracht. Auch Festungs-ähnlich ausgebaute Höhlen sind nicht selten; vor allem in den Schwarzbergen und dem Trollkamm soll es davon noch einige geben. Diese Siedlungen werden massiv bewacht und können selbst einer längeren Belagerung problemlos standhalten. Trotz dieser umfangreichen Verteidigungsmaßnahmen stellt die Wachmannschaft nur einen Bruchteil der eigentlichen Truppenstärke dar: Der Großteil der Krieger befindet sich mit mobilen Feldlagern ständig in Bewegung, um den Menschen kein Ziel zu bieten - vor allem aber, um diese von den "Heimfesten" abzulenken, die gut versteckt und kaum auffindbar sind.

Im Gegensatz zu ihren kleinen Brüdern wissen sich die Orks hervorragend zu organisieren und gehen häufig Bündnisse mit anderen Stämmen ein, um ihre Schlagkraft zu erhöhen. Auch kommt es nicht selten vor, dass sich mehrere Stämme eine Heimfeste teilen, um den Schutz der Familien zu verbessern. Sie sind streng militärisch organisiert, verstehen sich auf grundlegende, soldatische Taktik, und sind mehr als grimmige Kämpfer. Ihre Handwerkskunst bewegt sich auf bäuerlichem Niveau; wobei sie allerdings keinen Ackerbau betreiben, sondern in erster Linie von der Jagd leben. Sie können in geringem Umfang Eisenerz selbst schürfen und aufbereiten, erreichen damit aber nicht die Qualität der menschlichen Stähle - geschweige denn der von Zwergen und Elben. Ihre Waffen und Rüstungen sind einfach, aber brutal und wirksam.

Wie auch bei den Goblins stehen den Stammeshäuptlingen der Orks Schamanen zur Seite, doch ist ihr politischer

Einfluss - gleichwohl sie ungleich mächtiger sind als die goblinoiden Zauberer - weniger ausgeprägt. Die Mehrheit der Ork-Schamanen befindet sich sowieso im aktiven Dienst bei der Truppe: Es gibt keine größere Einheit, die nicht von mindestens einem dieser fähigen Magier begleitet wird! Da sie sich neben der Heilung von Verwundeten sowohl auf die Verteidigung als auch auf den Angriff verstehen, sind sie dort unverzichtbar und werden im Kampf von ihren Kameraden bis aufs Blut verteidigt.

Während die Goblins ohne zumindest gelegentliche Raubzüge kaum überleben könnten, ist Plünderung für die Orks nur Mittel zum Zweck des Krieges: Ihr Kampf gegen die anderen Rassen - vor allem gegen die Menschen - beruht auf der Überzeugung, von ihnen aus ihren ursprünglichen Heimatgebieten vertrieben worden zu sein. Sie sehen sich selbst dabei als Verfolgte; als Opfer des Hungers der Menschen nach neuen Territorien und nach Macht. Dieses Argument ist zwar nicht völlig von der Hand zu weisen, in dieser Formulierung aber maßlos übertrieben! Außerdem: Schon vor dem Auftauchen der ersten Siedler standen sie im dauernden Krieg mit den alten Rassen der Elben und Zwerge; und dass es dabei um Territorialstreitigkeiten ging, darf mehr als nur angezweifelt werden.

Orks werden als Krieger geboren und sterben als Krieger - ohne Krieg wäre ihr Leben sinnlos. Deshalb tun sie, was sie am besten können: Kämpfen!

Religion:

In den himmlischen Sphären gibt es so viele Götter, dass es dort vermutlich zugeht wie auf einem gut besuchten Wochenmarkt. Oder zumindest würde es dort so zugehen, wenn die Sphären nicht unendlich groß wären!

Götter spielen für einige Charaktere eine wichtige Rolle; schließlich basiert ihre Magie auf den Gebeten, die sie an eben diese richten. Wir wollen uns hier aber auf die allerwichtigsten und bekanntesten konzentrieren:

Götter der Menschen:

Allein das Götterhaus der Ildysia umfasst so viele Neben- und Untergottheiten, dass sogar die meisten Priester ihre Almanache zu Rate ziehen müssen, um sie vollständig aufzuzählen. Die "großen 3" sind aber jedem bekannt:

Ildysia:

Dass der Gott - oder besser, die Göttin! - der Schöpfung und des Lebens weiblichen Geschlechts ist, sollte eigentlich nicht verwundern. Ildysia repräsentiert das göttliche Licht, aus welchem die gesamte Schöpfung und jedes Leben hervorgegangen ist. Sie wird von allen Menschen als wichtigste Gottheit verehrt und von ihnen angerufen, wenn sie der Heilung oder des Trostes bedürfen. Fast alle Priester - zumindest in den weniger ländlichen Gebieten - tragen ihr Symbol auf der Robe oder als Amulett: 2 Hände, die sich schützend um eine schwebende Sonnenkugel legen.

Denuos:

Denuos ist der Gemahl Ildysias; der Gott des Krieges, des Mutes und der Gerechtigkeit. Er steht fest an Ildysias Seite, um die Schöpfung vor allen Bedrohungen zu schützen - und ist somit erbitterter Feind aller Untoten und Dämonen. Seine wichtigste Waffe in diesem Krieg ist ein flammender Speer, dessen Sonnen-gleiches Licht selbst die mächtigsten Dämonen zu bannen vermag. Deshalb ziert auch ein Speer mit Sonnenaure die Banner der Kleriker: Denuos ist es, der ihnen auf unserer Ebene die besonderen Kräfte im Kampf gegen die Nekromantie verleiht. Doch auch Soldaten erbitten seine Hilfe in der Schlacht, und Richter sprechen in seinem Namen Recht.

Erynia:

Sie wird von den Druiden und einem Großteil der Bauern als Herrin über die Natur verehrt. Erynia ist die Göttin der Saat und der Ernte, der Wälder, des Regens, des Sturms und der wogenden See:

Nachdem Ildysia unsere Welt erschaffen hatte, erkannte sie bald, wie zerbrechlich diese war - und dass es fast ihre gesamte Kraft und Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen würde, sie zu beschützen und zu erhalten. Das war ihr aber nicht uneingeschränkt möglich, denn als Oberhaupt im Rat der Götter hatte sie noch viele weitere Aufgaben zu erfüllen.

Sich der Verantwortung gegenüber ihrer Schöpfung bewusst, übergab sie schließlich ihrer Tochter Erynia den Funken des Lebens, um diesen in der Muttererde einzupflanzen und zu behüten - was sie seither auch erfolgreich tut.

Ihr Symbol: Eine Hand, die einen zarten Pflanzensprossling trägt.

Soweit die offizielle Fassung in den Schriften der Tempel. Es gibt aber auch einen inoffiziellen Teil, der vor allem von Druiden gelehrt - von der Priesterschaft jedoch verleugnet wird:

Zum einen scharte Erynia nach ihrer Ernennung zur Lebenshüterin zahlreiche Helfer um sich, denen sie neben wichtigen Aufgaben auch Teile ihrer göttlichen Macht übertrug. Diese Helfer erscheinen den Menschen gelegentlich als Naturgeister und werden in einigen abgelegenen Gebieten selbst als Götter angebetet.

Zum anderen fand Erynia heraus, warum die Welt so zerbrechlich ist. Daraufhin ernannte sie sich selbst zur Bewahrerin des ewigen Gleichgewichts, das ihrer Auffassung nach zwischen Licht und Schatten, Gut und Böse, Wahrheit und Lüge bestehen muss, um die Welt nicht aus ihrer natürlichen Balance zu bringen. Geschähe dies - auf die eine oder andere Weise - würde alles, was existiert, vergehen; vermutlich sogar die Götter selbst.

Ihre Überzeugung, dass Licht und Schatten untrennbar miteinander verbunden sind und der Sieg einer Ebene - egal, welcher! - die Vernichtung allen Seins zur Folge hätte, stößt bei Ildysia auf herzlich wenig Verständnis; von ihrem Vater Denuos ganz zu schweigen. Priester und Kleriker werfen deshalb stets ein misstrauisches Auge auf die Druiden und ihre Anhänger.

Phaerith:

Ein 4. Gott? Sollten es nicht eigentlich nur 3 sein, die hier beschrieben werden?

Nun, Phaerith (gesprochen: "Färis") ist kein Gott im eigentlichen Sinne, sondern der "Schutzpatron" von Dieben und Bettlern - und dementsprechend weit bekannt und beliebt. Außer bei den Stadtwachen natürlich. Ihn nicht zu erwähnen wäre geradehin sträflich!

Phaerith soll der Legende nach der beste Dieb gewesen sein, den die Welt jemals gesehen hat. Als er jedes Schloss geknackt, jede Falle entschärft und jede Beute gestohlen hatte, die seiner Aufmerksamkeit würdig war, gab es keine echte Herausforderung mehr für ihn. So ersann er einen aberwitzigen Plan, um in die Festung von Denuos selbst einzubrechen und dessen Lieblingswaffe - einen flammenden Speer - zu stehlen. Unglaublich, aber der Plan gelang!

Als Denuos den Diebstahl bemerkte, machte er sich sofort wutentbrannt an die Verfolgung des Schurken. Die Suche

währte aber nicht lange, denn Phaerith erwartete ihn direkt vor den Toren seiner Festung - ehrfürchtig kniend und ihm den Speer in den ausgestreckten Händen entgegen reichend. Denuos war verwirrt: "Du gibst mir den Speer zurück?! Freiwillig?" - "Ja, Herr; ich brauche ihn nicht." - "Aber warum hast Du ihn dann gestohlen??" Darauf antwortete Phaerith mit einem schelmischen Lächeln: "Herr - Ich wollte nur wissen, ob ich es kann!"

Denuos überlegte kurz, ob er den Scharlatan für seine Freveltat in eine der 7 Höllen der Abyss verbannen sollte; doch letztlich überwog die Anerkennung des Mutes, den der unscheinbare Menschling soeben bewiesen hatte. Da Phaerith offensichtlich die Wahrheit sagte und ohne jede böse Absicht vor ihm kniete, musste Denuos schließlich selbst schallend über den gelungenen Streich lachen. Dann nahm er seinen Speer und lies Phaerith - arg gescholten, aber mit heiler Haut - von dannen ziehen.

Es heißt, nach seiner Rückkehr habe Phaerith das Diebeshandwerk aufgegeben und all seine Reichtümer dazu verwendet, Bettlern und anderen Habenichtsen zu helfen. Wann und wie das Leben von Phaerith endete, ist nicht überliefert, denn irgendwann war er einfach spurlos verschwunden. Dass den Klagen der Stadtwachen zufolge in etwa zu der selben Zeit die Anzahl hochtalentierter Langfinger landein-landaus sprunghaft anstieg, ist sicher nur Zufall.

Das Symbol seiner Verehrer: Eine fliegende Elster, die eine flammende Speerspitze in den Krallen trägt.

Götter der Elben:

Auch die Elben haben mehrere Götter, die den Menschen allerdings kaum bekannt sind. Am meisten verehren sie ohne Zweifel diese:

Aêdué:

Aedue ist die Göttin der Schönheit und Anmut. Die kunstvollsten Geschmeide und die wertvollsten Tuche werden zu ihren Ehren gefertigt und an besonderen Feiertagen oder zu wichtigen Familienfesten wie etwa Hochzeiten getragen; Kinder werden in ihrem Namen getauft, und selbst die prunkvollsten Waffen sind ihr gewidmet.

Ilanyôn:

Der Gott des Wissens und der Weisheit. Die Elben wenden sich an ihn, wenn sie Rat suchen (was selten vorkommt), oder sich über die Dummheit der Menschen beschweren (was häufig vorkommt).

Nach Kriegsgöttern sucht man bei den Elben übrigens vergeblich, gleichwohl sie Erfahrung im Kampf haben und über hervorragende Krieger verfügen.

Götter der Zwerge:

Zwerge kennen fast 100 Namen für Gold: Sie beschreiben sowohl die Farbnuance als auch die Reinheit und Qualität des Edelmetalls. Die 20 wertvollsten Einstufungen sind gleichzeitig auch Namen von höheren Göttern.

Zwerge schürfen fast alle Metalle, die wir im Alltag verwenden: Blei, Eisen, Kupfer, Silber. Darüber hinaus haben Sie auch an Edelsteinen ein großes Interesse: Zuvorderst natürlich an Diamanten; aber auch für Rubine, Saphire und Smaragde treibt man die Stollen tief in die Herzen der Berge.

Man ahnt, worauf dies hinausläuft. Einer der Götter soll aber dennoch Erwähnung finden:

Ishkadar:

Ishkadar ist der Gott des Feuers und als solches Bringer der Schmiedekunst - aber auch Hüter des Herdfeuers.

Das Feuer spielt in der Welt der Zwerge eine weitaus größere Rolle als in allen anderen Kulturen: Es bringt Licht in die dunklen Stollen, Wärme in die Kälte ihrer (zum Teil Palast-artig ausgebauten) Höhlen, schmilzt das Erz zu Stahl und formt die Klingen ihrer Waffen. Als Herdfeuer steht es aber auch für das Heim und das Leben; und Zwerge sind äußerst Heimatverbunden - auch wenn sie häufig weitab ihres Clans anzutreffen sind.

Götter der Orks und Goblins:

Goblins und Orks sind verwandt und haben eine gemeinsame Geschichte, folglich teilen sie auch viele Gottheiten.

Die Namen dieser Götter sind für Menschen unaussprechlich: Neben ein paar "u" und einem gelegentlichen "a" bestehen sie überwiegend aus "r", "n", "s" und "z". Allerdings gilt das für ihre gesamte Sprache.

Die Anzahl der Götter ist fast so ausufernd wie bei den Zwergen: Es gibt einen Gott für die Wildschweinjagd, einen für die Hirschjagd, wieder ein anderer ist für die Hasenjagd zuständig - nur für den Fischfang gibt es nur einen Gott im allgemeinen. Ihr wichtigster Gott ist den Menschen aber wohlbekannt, denn sein Name hallte während der großen Orkkriege meilenweit über die Schlachtfelder:

Grûmshak:

Grûmshak ist der Gott des Krieges, des Zorns und der Verwüstung.

Mehr muss man über diesen Gott nicht wissen.

Götter der Halblinge:

Falls die Halblinge jemals eigene Götter hatten, sind sie in den Annalen der Geschichte verloren gegangen.

In den Städten wird überwiegend Ildysia verehrt (Phaerith zählt nicht, da er ja kein Gott ist); und auf dem Land wird Erynia angebetet. Nur Denuos wird von ihnen geflissentlich ignoriert: Kriege und Gerichte sind ihnen beides zuwider.

Dämonologie:

Wenn man sich mit der Religionen beschäftigt, sollte man auch die Unterwelt nicht vergessen. Außerdem ist sie viel spannender als die himmlischen Gefilde, über die wir dank redseliger Priester ja alle gut Bescheid wissen.

Im Gegensatz zu den Göttern gibt es, was die Unterwelt angeht, bei den einzelnen Rassen erstaunlich viele Übereinstimmungen, auch wenn die Namen und Details sich unterscheiden. Lediglich die Elben verweigern sich dem Konzept der "Hölle" konsequent - gleichwohl sie schon gegen Teufel und Dämonen kämpfen mussten. Zwar akzeptieren sie die Existenz anderer Ebenen; dass, wer im Leben böse war, zur Strafe in eine solche Welt verbannt wird, halten sie aber für ebenso absurd wie lächerlich.

Die Abyss:

Als Abyss bezeichnet man die Summe der 7 Höllen, die es nach weitläufiger Meinung geben soll: Je tiefer man in die Abyss hinabsteigt, desto finsterner, bösartiger und mächtiger werden ihre Bewohner. Dabei ist "tiefer" natürlich im übertragenen Sinne gemeint; denn die 7 Höllen liegen nicht wirklich räumlich "übereinander", sondern sind eigenständige, sphärische Ebenen.

Ob dort tatsächlich die Seelen der Sünder geknechtet werden, sei der Auslegung der bevorzugten Religion überlassen. Tatsache aber ist, dass die 7 Höllen von zahllosen Wesenheiten bewohnt werden. Doch bevor wir auf diese näher eingehen, müssen wir das Konzept der Ebenen verstehen, und was es mit Beschwörungen auf sich hat - ohne die wir von diesen Bewohnern gar keine Kenntnis hätten.

Die Ebenen:

Die Ebenen unserer Welt, der Abyss und der Götter existieren gleichzeitig zum hier und jetzt, gewissermaßen parallel. Sie überschneiden sich in Raum und Zeit, durchdringen sich - und sind doch nie eins. Sie sind ... schwierig. Kein Wunder, dass selbst die fähigsten Zauberer 10 bis 15 Jahre des Studiums benötigen, bevor sie sich (meist mit schlotternden Knien) an die erste Beschwörung heranwagen!

Wie dem auch sei: Es gibt zwischen den Ebenen eine "Distanz", nur dass diese jenseits unserer Vorstellung von Zeit und Raum liegt. Dennoch sind die sphärischen Wände von unmittelbar benachbarten Ebenen dünn, und es ist möglich, sie zu durchschreiten. Je weiter eine Ebene von uns entfernt ist, desto schwieriger wird dies; und ab der 4. Ebene ist es sogar unmöglich: Kein Wesen kann so weit entfernt von seiner Heimatebene noch existieren. Götter ausgenommen - was eine ihrer besonderen Fähigkeiten darstellt.

Beschwörungen:

Nachdem gewisse, magische Gesetzmäßigkeiten und Phänomene auf die Existenz der Ebenen hingewiesen hatten, machten sich die Magier daran, diese zu Erforschen. Zunächst, in dem sie versuchten, selbst dort hin zu reisen; was aber den meisten das Leben kostete. Die wenigen, die zurückkehrten, berichteten von tödlichen Gefahren und von dunklen Wesen mit unglaublicher Macht. Also ersannen Sie Verfahren, wie sie diese Wesen zum Zwecke der "Forschung" sicher in unsere Welt bringen konnten. (Sicher für sie, nicht für die bösartigen Wesen.) Das Ergebnis ihrer Bemühungen waren die Beschwörungs- und Bannzauber.

Beschwörungen bestehen aus 2 Phasen. In der ersten Phase wird ein arkanes Portal in die gewünschte Ebene geöffnet (zumeist die erste, alles weitere ist extrem gefährlich). Dieses Portal ermöglicht den Magiern, sich gefahrlos auf der anderen Seite umzusehen und ein "Opfer" auszuwählen. Noch einfacher wird das, wenn sie den Namen ihres Ziels kennen; in den magischen Bibliotheken finden sich heute Almanache mit hunderten von detaillierten Einträgen. Haben sie ein lohnenswertes Objekt entdeckt, können sie es mit einem Bannzauber in das Portal zwingen. De Fakto läuft es also auf eine Entführung hinaus - von der die Beschworenen natürlich wenig begeistert sind. Damit sich die Wesenheit nicht sofort auf den Magier stürzt oder ihn mit Magie angreift, wurden Bannkreise entwickelt: Eine geschlossene Kette aus Runen und arkanen Symbolen, die um das eigentliche Portal herum gezeichnet wird und die zu durchbrechen selbst die mächtigsten Erscheinungen nicht fähig sind. Es sei denn, der Zauberer hat gefuscht - was dann meist der letzte Fehler seines Lebens war.

Auf diese Weise lernten die Magier nach und nach die Wesenheiten der Abyss kennen und erfuhren, wie sie sich ihre Dienste nutzbar machen konnten.

Die Wesenheiten der Abyss:

Die bekanntesten Einwohner der Abyss sind Feuerelementare, Höllenhunde, Teufel, Dämonen - und die schlafenden Götter. Insbesondere die Wesen der ersten und teilweise auch der zweiten Ebene, die schon von vielen Magiern untersucht wurden, sind weitestgehend bekannt und klassifiziert.

Niedere Wesenheiten:

Zur untersten Stufe der Macht gehören die Höllenhunde und Feuerelementare.

Höllenhunde sehen aus wie eine Mischung aus Dobermann und Feuersalamander und haben die Größe eines ausgewachsenen Maultieres. Sie sind Raubtiere; eigensinnig, stur, aggressiv und selbst von den Teufeln nur schwer zu bändigen. Die perfekten Wächter, wenn man nicht selbst an ihnen vorbei muss. Sie sind auf unserer Ebene sterblich; altern jedoch nicht und müssen auch nicht gefüttert werden, da sie ihre Energie weiterhin aus den tiefen der Abyss beziehen.

Die Dummheit von Feuerelementaren wird nur noch von ihrer Angriffslust übertroffen. Durch einen Bannzauber gefesselt, patrouillierten sie in einigen dokumentierten Fällen Jahrhunderte lang stupide durch die Gänge von Grüften, um die Gebeine und Grabbeigaben von verstorbenen Helden und Magiern zu beschützen. Die etwa 2,5m großen, grob humanoiden Wesen bestehen aus brennender Materie und müssen deshalb keine besonderen Kräfte haben, um ihre Aufgabe als Wächter zu versehen - wer sie angreift oder von ihnen angegriffen wird, verbrennt sich mehr als nur die Finger. Auch sie sind energetisch mit der Abyss verbunden, können aber getötet werden.

Teufel und Dämonen:

Teufel sind nicht, wie landläufig angenommen, die Herrscher der Höllen - sie sind lediglich ihre Wächter und Krieger. Das eigentliche Sagen haben die Dämonen.

Eine Besonderheit von beiden Spezies ist, dass sie auf dieser Ebene zwar getötet werden können; in ihrer Welt aber - wenn auch vorübergehend geschwächt - wieder auferstehen. Imps ausgenommen - weshalb sich Gelehrte darüber streiten, ob sie bereits zu den Teufeln oder noch zu den niederen Wesenheiten zählen.

Imps:

Teufel der 1. Stufe (also der 1. Ebene der Abyss) sind recht leicht zu beschwören; insbesondere die etwa hundegroßen, fliegenden und intelligenten Imps sind sehr beliebt: Mit scharfen Klauen und gespuckten Feuerbällen lehnen sie unerwünschten Besuchern schnell das Fürchten. Sie sind leicht zu kontrollieren und greifen ihren Beschwörer normalerweise nicht an, da sie - wie auch die niederen Wesenheiten - nicht aus eigener Kraft in ihre Ebene zurückkehren können. Dessen sind sie sich auch bewusst. Imps sind feige Speichellecker, die ihrem Herrn (wenn auch nur zwangsweise) aufs Wort gehorchen und deshalb als einzige Höllenspezies - zumindest für gelegentliche Aufträge - den Bannkreis verlassen dürfen. Sollte dabei einmal einer entfleuchen, genügt ein kurzer Rückrufzauber des Magiers, um ihn wieder an Ort und Stelle zu befehlen.

Imps haben ebenfalls eine energetische Bindung an ihre Ebene, und sie können getötet werden. Das lässt sie im Kampf zu erbitterten Gegnern werden. Ein einzelner Imp ist gefährlich - eine Gruppe Imps eine echt Pest!

Wächerteufel:

Wächter - das sind die klassischen Teufel der Sage, wie sie in den Schriften der Gelehrten und Tempel beschrieben werden: 2.5-3m groß, humanoid, extrem kräftig, Stierhörner auf dem Kopf, und leuchtend rote, ledrig-schuppige Haut. Ein fleischgewordenes Klischee - wobei das Klischee diesmal auf bekannten Fakten beruht.

Wächter wie auch Dämonen unterliegen nicht der Einschränkung, ohne Hilfe auf ihre Ebene zurückkehren zu können - dies ist wesentlich einfacher als sie zu verlassen, und nur der Bannkreis hindert sie daran. Auch haben sie keine Angst vor der Magie der Beschwörer, mit der sie meist ohne weiteres mithalten können. Einem Teufel zu gestatten, seinen Bannkreis zu verlassen, ist also eine ganz schlechte Idee. Zwar gab es in früheren Zeiten durchaus Versuche, Teufel zu Kriegszwecken einzusetzen. Doch es benötigte mehrere fähige Erzmagier, einen einzelnen Teufel auf dieser Ebene unter Kontrolle zu behalten - was nicht immer gelang. Aufgrund der massiven Verluste (in den eigenen Reihen) verzichtete man auf dieses an sich probate Mittel.

Warum dann überhaupt einen solchen Teufel beschwören? Nun, zum einen als Forschungsobjekt zur Magie der Ebenen. Zum anderen - natürlich - um etwas (oder jemanden) zu bewachen. Das ist schließlich sowieso ihre Aufgabe.

Teufel haben aber keine energetische Bindung an ihre Ebene, sondern beziehen ihre Kräfte aus den Elementen ihrer Welt. Diese steht ihnen auf unserer Ebene nur begrenzt zur Verfügung; sie können deshalb nicht (wie z. B. Feuerelementare) für lange Zeit hier verweilen, ohne Schaden zu nehmen. Magier umgehen dieses Problem, indem sie den Teufel mit einem Bannzauber an ein Portal "fesseln". Man kann ihn dadurch jederzeit in seine Welt entlassen - und bei Bedarf mit einem "Fingerschnippen" herbeizitieren.

Soll ein Teufel etwas (oder jemanden) bewachen, verbindet man den Bannkreis um das Portal mit einer magischen Falle, die - wenn sie ausgelöst wird - augenblicklich das daran gefesselte Wesen herbeiruft. Eine böse Überraschung für Eindringlinge! Zwar kann der Körper eines Teufels im Kampf vernichtet werden. Der astrale Bestandteil seiner Wesenheit (diesen als Seele zu bezeichnen wird von den Klerikern als Ketzerei verfolgt!) kehrt danach aber auf seine Ebene zurück, wo er - für eine einige Zeit geschwächt - wieder aufersteht. Der Teufel wird es deshalb vorziehen, einen Kampf zu gewinnen: Wenn die magische Falle keine (lebenden) Gegner mehr wahrnimmt, schickt ihn das Portal automatisch nach

Hause. Das geschieht übrigens nicht zum Wohle des Teufels, sondern zum Schutz des Beschwörers.

Dämonen:

Dämonen sind die eigentlichen Herren der Hölle!

Sie haben im Gegensatz zu Teufeln aber keine "Gestalt", sondern bestehen auf ihrer Ebene vollständig aus hochenergetischer, astraler Substanz. Magier, welche vor Urzeiten die Ebenen bereist haben, beschrieben sie als kompakte, schwarze Wolke oder auch als Schatten. Werden sie auf unsere Ebene gerufen, müssen sie einen physischen Körper annehmen, um existieren zu können. Das schränkt sie zwar ein, mindert aber kaum ihre Macht.

Dämonen können auf dieser Ebene praktisch jede Form annehmen, die ihnen beliebt - oder die sie für zweckdienlich halten: Succubuse z. B. sind bekannt dafür, im Körper einer halbnackten, betörend schönen, hilflosen Frau zu erscheinen, die bei der mehrheitlich männlichen Mitgliedschaft einer Abenteurergruppe für entsprechende Verwirrung sorgt. Andere bekannte Erscheinungsbilder sind Drachen und schleimige Tentakelwesen. Am beliebtesten ist jedoch die überdimensionale und ins groteske verzerrte Ausgabe eines Wächters. Ob dies auf mangelnder Phantasie beruht, oder ob die Dämonen auf die Angst spekulieren, welche die Menschen bekanntermaßen vor Teufeln haben, sei dahingestellt.

Auch Dämonen beziehen ihre Kräfte aus den Elementen ihrer Ebene, doch können sie sich wesentlich besser an unsere Welt anpassen als Teufel. Dadurch sind sie ungleich mächtiger. Die Schwächung ihrer Substanz im Falle eines physischen Ablebens trifft sie dafür gleich doppelt hart: In den Höllen befinden sich Dämonen untereinander im ständigen Kampf um die Vorherrschaft; die Rückkehr in einem derart geschwächten Zustand könnte für sie fatale Folgen haben.

Die Vorstellung, einen Dämon in unserer Welt kontrollieren zu wollen, ist geradezu absurd. Dummerweise gehört Blut - bevorzugt menschliches - zu den Substanzen, aus denen Dämonen ihre Kräfte beziehen können. Und es verlängert die Zeitspanne, die sie unbeschadet auf dieser Ebene verbringen können. Magier, die Dämonen beschwören (und ganz sicher nichts gutes im Schilde führen!), nutzen dieses Wissen, um mit ihnen über gewisse "Dienstleistungen" zu verhandeln. An erster Stelle steht dabei die Herstellung magischer Gegenstände, welche die Macht des Beschwörers sichern und stärken soll. Gelegentlich kann aber auch der Dämon von der Magie und dem Wissen des Zauberers profitieren, so dass es zu einem Tausch oder Pakt kommt, aus dem beide Nutzen ziehen. Dass der Magier letztendlich verraten und vom Dämon getötet wird, hat dabei Tradition. Nur in seltenen Fällen (und nur mit den schwächeren unter ihnen) gelingt es, auch Dämonen an magische Fallen zu binden - wobei dem Dämon das Blut der Eindringlinge als Ausgleich für seine Fessel zugestanden wird. Succubuse sind berüchtigt dafür, sich nur all zu gern zu diesem Zweck beschwören zu lassen: Menschliches Blut verleiht ihnen auf der anderen Seite für eine gewisse Zeit zusätzliche Kräfte.

Die schlafenden Götter:

Vor unzähligen Zeitaltern teilte sich das Ur-Chaos in Licht und Schatten. Wie Wasserdampf, das an einem Spiegel zu Tropfen kondensiert, bildeten sich in der Zone des Lichts vereinzelt, strahlend helle Punkte. Sie sogen das trübe Schimmern um sich herum auf wie ein Schwamm, gewannen an Größe und Energie. Schließlich trafen erst einzelne Punkte aufeinander, dann immer mehr; sie verschmolzen ineinander, wurden beständig mächtiger - und erwachten schließlich zum Leben: Die ersten Götter waren geboren.

Unglücklicherweise geschah das Selbe in der Zone der Schatten.

Doch während die Götter des Lichts sich als Schöpfer und Bewahrer sahen, verschrieben sich die dunklen Herrscher der Vernichtung. Ihr Ziel: Zum Ur-Chaos als natürliche und reine Form allen Seins zurück zu kehren. In einer epischen Schlacht gelang es den Streitern des Lichts, allen voran Ildysia und Denuos, die finsternen Entitäten in einer Ebene einzusperrten, die so weit von unserer Welt entfernt liegt, dass die Gelehrten sich uneins sind, ob sie der Abyss noch als 8. Ebene hinzugezählt werden kann oder ob sie ein eigenes Reich darstellt.

Den dunklen Herrschern ist diese Frage egal - sie schlafen. Eingesperrt in ihrer Ebene ist ihre Macht ohne Bedeutung. Und auch die Zeit. Doch die dunkle Energie, die von ihnen ausgeht, ist so gewaltig, dass sie die anderen Ebenen durchdringen wie Nebel - unbemerkt, unsichtbar, unspürbar. In der tiefsten Ebene der Abyss nährt sie die Fürsten der Finsternis, und auch in den höheren stellt sie die Quelle der Macht mancher Bewohner dar. Sie reicht sogar bis in unsere Welt: Diejenigen, die Willens sind, können sie erfassen - und Missbrauchen. Nekromantie ist ein gutes Beispiel dafür; wobei viele Nekromanten gar nicht wissen, welcher Mächte sie sich bedienen.

Blanker Wahnsinn ist jedoch, dass es in unserer Welt schwarze Kulte gibt, die allen Ernstes die Wiederauferstehung der "Schläfer" herbeisehnen. Sie glauben, dass es ihnen mit ihrer Magie gelänge, sie zu beherrschen; oder dass ihnen aus Dankbarkeit für ihre Befreiung diese Welt geschenkt würde. Sie irren mit beidem. Doch das hält sie nicht davon ab, sich mit Dämonen und anderen dunklen Mächten zu verbünden, um ihr Ziel zu erreichen. Einige dieser Kulte sind ihrem Ziel näher, als sie selbst ahnen...

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Anhang 4: Hintergrundmaterial zur Welt von Thenalyn..... | 1 |
| Geschichte:..... | 1 |
| Geografie:..... | 3 |
| Die 5 Reiche von Thenalyn:..... | 3 |
| Die Nordlande:..... | 3 |
| Die westlichen Lande:..... | 3 |
| Die Steppen und Wälder des östlichen Reiches:..... | 4 |
| Vorhof zur Hölle - die südlichen Lande:..... | 4 |
| Die Mittellande: Das Königreich..... | 5 |
| Das alte Reich: Eldôriên..... | 6 |
| Das unbekannte Reich:..... | 6 |
| Politik:..... | 7 |
| Die Rassen von Thenalyn:..... | 8 |
| Menschen:..... | 8 |
| Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Kraft..... | 8 |
| Allgemein:..... | 8 |
| Soldat:..... | 8 |
| Schütze:..... | 8 |
| Kleriker:..... | 8 |
| Paladin:..... | 8 |
| Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Akrobatik..... | 9 |
| Allgemein:..... | 9 |
| Waldläufer:..... | 9 |
| Dieb:..... | 9 |
| Assasine:..... | 9 |
| Mönch:..... | 9 |
| Berufe der Menschen: Dominantes Attribut Intelligenz/Charisma..... | 9 |
| Magier und Hexer:..... | 9 |
| Druiden:..... | 9 |
| Weitere Rassen:..... | 10 |
| Zwerge:..... | 10 |
| Barbaren:..... | 10 |
| Halborks:..... | 10 |
| Elben:..... | 11 |
| Halblinge:..... | 11 |
| Feindliche Rassen:..... | 12 |
| Die Barbaren des Ostens:..... | 12 |
| Goblins:..... | 12 |
| Orks:..... | 12 |
| Religion:..... | 14 |
| Götter der Menschen:..... | 14 |
| Ildysia:..... | 14 |
| Denuos:..... | 14 |
| Erynia:..... | 14 |
| Phaerith:..... | 14 |
| Götter der Elben:..... | 15 |
| Aêdué:..... | 15 |
| Ilanyôn:..... | 15 |
| Götter der Zwerge:..... | 15 |
| Ishkadar:..... | 15 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| Götter der Orks und Goblins:..... | 15 |
| Grümshak:..... | 15 |
| Götter der Halblinge:..... | 16 |
| Dämonologie:..... | 17 |
| Die Abyss:..... | 17 |
| Die Ebenen: | 17 |
| Beschwörungen:..... | 17 |
| Die Wesenheiten der Abyss:..... | 18 |
| Niedere Wesenheiten:..... | 18 |
| Teufel und Dämonen:..... | 18 |
| Imps:..... | 18 |
| Wächterteufel:..... | 18 |
| Dämonen:..... | 19 |
| Die schlafenden Götter:..... | 19 |