

Spezies.....	3
Menschen .....	3
Elben.....	3
Zwerge.....	4
Feen .....	5
Goblins .....	6
Orks .....	6
Trolle .....	7
Selki.....	8
Necker und Nixen.....	9
Dryaden .....	9
Kulturen.....	11
Ba-Städte .....	11
Ba-Kolonien .....	18
Lalos .....	23
Karanea.....	31
Chin Pa .....	37
Mateken.....	43
Frya.....	51
Nordlande .....	57
Elmoin .....	66
Dunkelelben .....	72
Zwergenbinge.....	80
Traditionalisten.....	88
Feenstock.....	94
Goblin-Stamm .....	102
Ork-Klan.....	107
Trollhorde.....	113
Khars Reich .....	117
Lhurisches Imperium.....	123
Necker-Schwärme .....	131
Nixen-Schwärme .....	136
Phytos .....	143
Organisationen .....	148
Dorfgemeinschaft .....	148
Zunft .....	149
Gilde und Handelskompanie .....	150
Adelshaus .....	151
Militärische Einheit .....	152
Tempel/Orden.....	153
Akademie/Universität/Scola.....	154
Eigenbrötler.....	155
Sippe/Stamm/Klan/Familienverband .....	156
Gauklertruppe.....	157
Rechtsorganisation .....	158
Schiffsmannschaft .....	159
Bande.....	160
Geheimdienst.....	161
Theater/Opernhaus .....	162
Gladiatorenschule.....	163
Bordell.....	164

Botendienst.....	166
Familie.....	166
Bank .....	167
Zusatz: Sekte .....	168
Zusatz: Loge.....	168
Zusatz: Politischer Untergrund.....	169
Zusatz: Abenteurergruppe .....	169

## **Spezies**

Neun Welten sind momentan durch mysteriöse Portale mit der Welt Ba verbunden eine weitere wird in einigen Jahren folgen. Jede von ihnen wird von einer kulturschaffenden Spezies bewohnt, die nun auf Ba aufeinandertreffen.

### ***Menschen***

**Herkunft und Verbreitung:** Die Menschen bewohnen ursprünglich die Welt Adama und haben seit etwa sechzig Jahren Kontakt mit Ba, wo sie Kolonien gegründet und auch Städte anderer Spezies besiedelt haben. Menschen gibt es in nahezu allen Klimazonen, Höhenlagen und Geländearten.

**Körperbau und Aussehen:** Menschen sind 1,50 – 2,10 Schritt groß und etwa ein bis zwei Zentner schwer. Männer zeigen stärkere Körperbehaarung, die aber kaum als Fell gelten kann und bisweilen Bärte. Ihre Hautfarbe kann je nach Abstammungsgebiet von fast weißer Blässe (Norden des mittleren Kontinents) über Ocker- (östlicher Kontinent), Rotbraun- (westlicher Kontinent), und Brauntöne (um die Wüste auf dem mittleren Kontinent) bis hin zu fast schwarz (Süden des mittleren Kontinents) reichen, ihre Haarfarben variieren zwischen hellblond über blond, braun und rot bis hin zu pechschwarz, sie können gelockt, gewellt, kraus oder lockig sein. Sie sind ausdauernde Läufer.

**Geistige Eigenschaften:** Menschen gelten als vergleichsweise aggressiv und recht intelligent. Sie sind hochgradig anpassungs- und lernfähig und erfindungsreich, auch wenn sie dennoch Fehler von früheren Generationen oft wiederholen.

**Vermehrung und Alterung:** Meist bringt eine Menschenfrau bis zu zwölf Kinder in Einzel-seltener Zwillingsgeburten zur Welt. Sie leben bis zu 100 Jahre, was aber nur sehr selten erreicht wird, die Regel sind eher 60. Mit 13 ist ein Mensch etwa geschlechtsreif und mit 20 ausgewachsen.

**Besonderheiten:** Kaum eine Spezies kann es an Anpassungsfähigkeit mit den Menschen aufnehmen. Eine größere Menschengruppe kann in einer gewissen Zeit fast jedes Problem lösen.

**Typische Kulturen:** Lalos, Chin Pa, Karanea, Mateken, Frya, Nordlande, Ba-Kolonien, Ba-Städte

**Tipps zur Erstellung:** Keine Besonderheiten, kaum eine Spezies ist so individuell, Menschen erhalten bei Proben mit dem Aspekt Ausdauer einen Bonus von 5.

### ***Elben***

**Herkunft und Verbreitung:** Die Elben stammen ursprünglich von der Welt Elmoir, Ba haben sie vor einigen Jahrhunderten das erste Mal betreten. Auf Ba haben sie Kolonien, in den Städten sind sie seltener anzutreffen. Besonders heiße oder kalte Regionen (abgesehen vom Dschungel) meiden sie wegen deren „Lebensfeindlichkeit“.

**Körperbau und Aussehen:** Elben sind 1,70 – 1,90 Schritt groß und wiegen nur etwa einen Zentner. Haare wachsen beiden Geschlechtern nur auf dem Kopf, ihre Haut ist sehr blass und entwickelt leicht einen Sonnenbrand, wenn sie aus den Schatten der Bäume treten. Die Haarfarbe ist weiß und glatt, die Ohren spitz. Sie sind feingliedrig und äußerst gelenkig, dabei aber eher zerbrechlich und schwächlich. Sie sind reine Herbivoren.

**Geistige Eigenschaften:** Elben sind eher langsame Lerner und tun sich mit neuem schwer. Sie sind äußerst friedfertig und neigen nur in Gefahr zu Gewalt, der sie aber instinktiv lieber aus dem Weg gehen. Sie haben ein ausgeprägtes Gespür für Harmonie und Schönheit.

**Vermehrung und Alterung:** Elbenfrauen gebären selten mehr als drei Nachkommen in einem Leben. Elben sind mit etwa 60 erst geschlechtsreif, mit 100 ausgewachsen und können bis zu 500 Jahren alt werden. Das begründet auch den Aberglauben bei anderen Spezies, sie wären unsterblich. Auch im hohen Alter erleiden sie keine geistigen, sehr wohl aber körperliche Gebrechen.

**Besonderheiten:** Elben haben besondere Tötungshemmungen und leiden sehr darunter, wenn sie dazu gezwungen sind.

**Typische Kulturen:** Elmoir, Dunkelelben, Ba-Kolonien, Ba-Städte

**Tipps zur Erstellung:** Elben dürfen Gewandtheit und Intuition auf bis zu 300 steigern und in den zugeordneten Aspekten bis zu 30 erwerben, bei Klugheit und Stärke aber einen Wert von 200 nicht überschreiten und nur einen Wert von 20 in den Aspekten erreichen. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Bei den Facetten sollte nie Cholerisch oder Impulsiv gewählt werden. Ihre Temperaturaffinität weicht selten mehr als 1 von 0 ab. Elben erhalten bei Proben mit dem Aspekt Beweglichkeit einen Bonus von 5.

## **Zwerge**

**Herkunft und Verbreitung:** Zwerge stammen von Dogol´Ro, Ba kennen sie seit 200 Jahren, aber nur wenige verlassen ihre Bergstädte, um dorthin zu gelangen, dort zieht es sie dann eher in die Städte. Sie ziehen hohe Gebiete vor und sind an ein Leben unter der Erde angepasst.

**Körperbau und Aussehen:** Zwerge werden 1,20 – 1,50 Schritt groß, sind aber deutlich breiter und kräftiger gebaut als Menschen. Ein Gewicht von anderthalb Zentner ist keine Seltenheit. Ihre Haut ist eher blass, aber durch einen dichten Haarbewuchs (einschließlich Bärten) bei beiden Geschlechtern vor der Sonne relativ gut geschützt. Diese Haare sind meist blond, rot oder braun, selten auch schwarz. Sie haben sehr geschickte Finger.

**Geistige Eigenschaften:** Zwerge sind stur und haben ein gutes Gedächtnis.

**Vermehrung und Alterung:** Eine Zwergin gebiert in ihrem Leben durchschnittlich vier Kinder. Diese erreichen mit 40 die Geschlechtsreife und sind mit 60 völlig ausgewachsen. Ein Alter von 300 Jahren kommt recht häufig vor.

Besonderheiten: Zwerge können sie unter der Erde sehr viel besser orientieren als andere Spezies, dafür verirren sie sich an der Oberfläche leichter. Helles Licht empfinden sie oft als unheimlich, Dunkelheit als beruhigend.

Typische Kulturen: Zwergenbinge, Traditionalisten, Ba-Städte

Tipps zur Erstellung: Zwerge dürfen Geschicklichkeit und Willenskraft auf bis zu 300 steigern und die zugehörigen Aspekte auf bis zu 30. Gewandtheit und Instinkt aber nur bis 200 und die Aspekte bis 20. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Bei den Aspekten neigen sie eher zu Geiz als Verschwendungssucht und zu einem tiefen Schlaf. Zwerge erhalten bei Proben mit Entschlossenheit einen Bonus von 5.

## **Feen**

Herkunft und Verbreitung: Heimat der Feen ist Uajea, von wo sie schon vor Jahrhunderten begannen, Ba zu besiedeln. Dort findet man sie in zahlreichen Kolonien und in den Städten. Südliche Arten sind auf ein warmes Klima angewiesen, nördliche verfallen bei Kälte in eine Art Kältestarre oder Winterschlaf. Insgesamt findet man sie so in allen Klimazonen außer dem ewigen Eis.

Körperbau und Aussehen: Feen werden zwischen 0,9 und 1,10 Schritt groß und wiegen selbst für ihre Größe erstaunlich wenig. Südliche Feen haben eine etwas dunklere, nördliche etwas hellere Goldtöne als Hautfarbe, die Haarfarben können rot, violett, blau, gelb, grün und viele andere sein. Aus ihrem Rücken wachsen Flügel, die sich nach Geschlechtern unterscheiden. An Geschlechtern kennen die Feen vier: Die Mutter legt Eier und regiert oft die Sippe, ihr steht ein Harem aus Drohnen zu Verfügung, Pflegerinnen sorgen im „Stock“ für alles nötige, erziehen die Kinder und bestimmen durch spezielle Ernährungsweisen deren zukünftiges Geschlecht und betreiben Ackerbau, Krieger verteidigen die Sippe und gehen auf die Jagt. Drohnen und Königin haben schmetterlingsähnliche, Krieger libellenartige und Pflegerinnen fliegenartige Flügel. Bis auf die Krieger sind alle zierlich gebaut, diese sind meist größer und stärker. Die Mutter des Stocks ist die größte und schwerste Fee der Sippe.

Geistige Eigenschaften: Insgesamt sind Feen sehr harmonisch und friedlich, wobei die Krieger instinktiv aggressiver und misstrauischer sind als die anderen Geschlechter. Mutter und Pflegerinnen sind sehr intelligent, Drohnen gelten gemeinhin als stumpfsinnig.

Vermehrung und Alterung: Die Mutter legt in ihrem Leben hunderte Eier, das Geschlecht der Kinder bestimmt sich nach einer Verpuppung je nach der Nahrung, die sie erhalten haben: fleischlastige Ernährung bringt Krieger hervor, Pflanzen Pflegerinnen, der Nektar bestimmter Blüten eine Mutter, bestimmte Früchte Drohnen. Auf eine Mutter kommen im Schnitt fünf Drohnen, 50 Krieger und 300 Pflegerinnen. Eine Drohne ist mit 9 Jahren, eine Mutter mit 20 Jahren geschlechtsreif, die anderen Geschlechter zeugen keine Kinder. Eine Mutter verlässt instinktiv ihren Heimatstock, wenn die neue Mutter die Geschlechtsreife erreicht und gründet mit der Hälfte der Bevölkerung einen neuen. Drohnen werden bei befreundeten Stöcken eingetauscht, um Inzucht zu vermeiden. Mütter werden bis zu 100, die anderen Geschlechter nur bis zu 40 Jahren alt, eine Mutter ist mit 20, die anderen sind mit 10 ausgewachsen.

Besonderheiten: Feen fühlen sich auf dem Erdboden oft unwohl und ausgeliefert, ihr Leben spielt sich von Natur aus in der Luft und in den großen Bäumen ihrer Heimat ab.

Typische Kulturen: Feenstock, Ba-Kolonien, Ba-Städte

Tipps zur Erstellung: Feen erhalten den Aspekt Fliegen als Basisaspekt (also mit einem Gratispunkt) unter dem Attribut Gewandtheit (Proben sind aber nur bei besonderen Manövern nötig – ein Mensch kann auch bei Sprint 1 rennen). Ihr Stärke-Wert kann die 200 nicht überschreiten, die Aspekte darunter können nicht über 20 gesteigert werden. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Außer den Kriegerern neigen sie eher zu Harmoniesucht als Cholerik. Feen erhalten bei Proben mit dem Aspekt Fingerfertigkeit einen Bonus von 5.

## **Goblins**

Herkunft und Verbreitung: Die Goblins stammen von Krem und besiedeln Ba schon seit Jahrhunderten. Goblins können sich in allen Klimazonen zurechtfinden.

Körperbau und Aussehen: Goblins werden 1,20 – 1,50 Schritt groß und wiegen etwa einen Zentner. Ihre Haut ist pechschwarz und von einer dünnen Chitinschicht überzogen. Ihre Gliedmaßen sind dürr und lang. Ihre Augen bestehen aus Facetten, die eine erstaunliche Rundumsicht, aber kaum das Sehen von Farben ermöglichen. Sie haben feine Häkchen an Füßen und Händen, die sie zu sehr guten Kletterern machen. Haare wachsen ihnen keine oder nur wenige schwarzbraune Borsten am ganzen Körper. Ihre Köpfe weisen keine Nasen und Ohren, dafür Löcher mit deren Funktion auf.

Geistige Eigenschaften: Goblins gelten als vorsichtig, aber aggressiv. Sie haben ausgeprägte Instinkte, sind aber wenig intelligent. Der religiöse Trieb scheint ihnen völlig zu fehlen, obwohl sie sich mitunter fremden Religionen anschließen.

Vermehrung und Alterung: Eine Goblinfrau legt nach Erreichen ihrer Geschlechtsreife fast jedes Jahr bis zu 12 Eier, wobei aber die Hälfte der Jungen das Erwachsenenalter nicht erreicht. Die Geschlechtsreife erreicht ein Goblin schon etwa mit neun Jahren, mit zehn ist er völlig ausgewachsen. Goblins werden nur selten älter als 30.

Besonderheiten: Goblins sind ebenso anpassungsfähig, wenn nicht noch anpassungsfähiger als Menschen und werden bisweilen abfällig als Schaben oder Ratten unter den Humanoiden bezeichnet.

Typische Kulturen: Goblin-Stamm, Ba-Städte, Ba-Kolonien

Tipps zur Erstellung: Goblins dürfen in den Eigenschaften Geschicklichkeit, Gewandtheit und Instinkt bis zu 300 erreichen und die Aspekte bis 30 steigern, in Stärke, Klugheit und Willenskraft aber die 200 nicht überschreiten und entsprechende Aspekte nur bis 20 steigern. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Goblins neigen bei den Facetten eher zu Cholerik, Vorsicht und leichten Schlaf. Sie erhalten bei Proben mit dem Aspekt Klettern einen Bonus von 5.

## **Orks**

**Herkunft:** Orks stammen von Sashaßuz. Sie haben Ba vor 30 Jahren das erste Mal betreten, suchen dort Verbündete und Opfer. Ihre Welt ist eine einzige Wüste mit wenigen vegetativen Plätzen und zwingt ihre Bewohner zur Härte gegen sich und andere.

**Körperbau und Aussehen:** Orks werden 1,60 – 2,00 Schritt groß und ein bis zwei Zentner schwer. Ihre Haut ist von Schuppen bedeckt, die Grün-, Braun- oder Ockertöne annehmen können. Haare haben sie keine. Kälte ertragen sie schlecht und verfallen bei ihr leicht in eine Starre. Statt einer Nase haben sie zwei kleine Löcher im Gesicht, ihre Augen sind klein, gelb und haben geschlitzte Pupillen, die Zunge ist gespalten und mit sehr feinen Riech- und Schmeckorganen ausgestattet. Statt Ohren haben sie zwei kleine Löcher. Sie sehen und hören nur schlecht, können aber feine Erschütterungen im Boden wahrnehmen. An den Enden ihrer Finger befinden sich kurze Krallen. Als Nahrung bevorzugen sie Fleisch.

**Geistige Eigenschaften:** Orks sind äußerst aggressiv und instinktiv darauf aus, Lebensnotwendiges zu verteidigen und zu erbeuten. Dabei sind sie klug genug, sich Verbündete zu suchen und keine überlegenen Gegner anzugreifen.

**Vermehrung und Alterung:** Eine Orkin legt jedes Jahr ein bis drei Eier in das Gelege ihres Klans. Die Jungen bekämpfen und fressen sich nach dem Schlüpfen, bis etwa nur noch die stärkere Hälfte übrig ist, die dann vom Klan aufgenommen und erzogen wird. Ein Ork kann 100 Jahre werden, aber selten überschreitet er die 50. Geschlechtsreif ist ein Ork mit 13, ausgewachsen mit 15.

**Besonderheiten:** Orks sind wechselwarm und auf warme Gegenden angewiesen.

**Typische Kulturen:** Ork-Klan, Ba-Städte, Ba-Kolonien

**Tipps zur Erstellung:** Orks haben einen Cholerisch-Wert von mindestens 3. Sie neigen eher zu Misstrauen. Ihre Hitzeaffinität ist mindestens 3. Sie erhalten bei Proben auf Sehen und Hören einen Malus von 5, dafür bei Tasten und Riechen/Schmecken einen Bonus von 5. Zudem erhalten sie einen Bonus von 5 bei Proben mit dem Aspekt Zähigkeit.

## **Trolle**

**Herkunft:** Trolle stammen von Ghra und besiedeln Ba seit fast 100 Jahren. Ihre Heimat ist eisig und so ziehen sie die nördlichen Regionen von Ba vor, von wo aus sie sich heimlich schon im hohen Norden Adamas angesiedelt haben.

**Körperbau und Aussehen:** Trolle sind 2,30 – 2,80 Schritt groß und 3 bis 5 Zentner schwer. Im Winter haben sie ein dichtes, weißes Fell, im Sommer ein dunkelbraunes, etwas dünneres. Sie sind sehnig, muskulös und zäh, dabei aber erstaunlich schnell. Ihre Arme sind lang im Vergleich zu ihren Körpern. Ihre kurzen, dicken Finger erlauben ein nur geringes handwerkliches Geschick. Ihr Gebiss ist das eines Raubtieres und sie sind auch reine Karnivoren. Ihre Sinnesorgane sind alle recht klein, aber vor allem die Nase ist erstaunlich scharf, die Augen sind pechschwarz.

**Geistige Eigenschaften:** Trolle gelten allgemein als dumm und gefährlich – nicht ganz zu unrecht. Sie neigen zu Aggressivität. Ein Sinn für Kunst und Schönheit ist ihnen ebenso fremd wie ein Sättigungsgefühl. Dennoch sind sie kulturschaffend und haben einen Gemeinschaftssinn, der ihnen ein halbwegs friedliches Leben mit anderen Spezies ermöglicht.

Vermehrung und Alterung: Eine Trollin bringt in ihrem Leben etwa fünf Bälger zur Welt, von denen auf Ghra aber nur drei erwachsen werden. Mit 15 ist ein Troll Geschlechtsreif, mit 20 ausgewachsen. Alt wird er etwa 60.

Besonderheiten: Dank ihres Fells können Trolle auf Kleidung fast ganz verzichten (obwohl auf Ba zumindest ein Lendenschurz und ein Brusttuch üblich sind), es ist so dicht, dass es fast als Rüstung gelten kann.

Typische Kulturen: Trollhorde, Khars Reich, Ba-Städte, Ba-Kolonien

Tipps zur Erstellung: Trolle dürfen die Attribute Stärke und Gewandtheit auf bis zu 300 steigern und die zugehörigen Aspekte auf bis zu 30, Geschicklichkeit und Intelligenz aber nur auf bis zu 200 und ist Aspekte nur bis 20. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Sie neigen eher zu Cholerisch und haben eine Kälteaffinität von mindestens 3. Ihr Harmoniewert ist 0 und kann nicht gesteigert werden, dafür erhalten sie 5 Punkte erleichterung auf Proben mit dem Aspekt Kraft oder dem Aspekt Riechen/Schmecken.

## **Selki**

Herkunft: Selki stammen von Lhur, aber man findet sie auch seit Jahrhunderten an den Küsten Bas. Sie verbringen etwa die Hälfte ihres Lebens im, die andere am Wasser, wobei ihnen Süßwasser besser bekommt. In ihrer Heimat und auf Ba besiedeln sie gemäßigte, mediterrane, tropische und subtropische Gegenden.

Körperbau und Aussehen: Selki werden 1,50 – 1,70 Schritt groß und wiegen ein bis zwei Zentner. Sie haben eine Haut, die alle möglichen Farben in verschiedensten Kombinationen, Streifen und Flecken haben kann. Oft sind einige dieser Farben sehr grell. Sie ist immer von einer dünnen Schleimschicht bedeckt und muss regelmäßig benässt werden, sei es durch Regen oder ein Bad. Abseits von Gewässern führen sie sich darum stets unwohl. Ihre Augen liegen oben am Kopf und stehen in zwei Beulen leicht über diesem. Ihr Mund ist nach vorne hin ausgebeult. Ihr Körperbau ist zierlich. Zwischen Zehen und Fingern haben sie Schwimmhäute, nur der Daumen ist nicht mit dem Zeigefinger verbunden. Bisweilen vergleicht man sie mit riesigen, aufrecht gehenden Pfeilgiftfröschen.

Geistige Eigenschaften: Selki sind äußerst intelligent und begeistern sich leicht für Künste. Ihre Ohren sind eher schwach ausgeprägt, dafür haben sie einen sehr feinen Geruchsinn.

Vermehrung und Alterung: Jede Selki-Frau legt in ihrem Leben bis zu 7 Eier in das Gewässer bei ihrem Dorf, aus dem Larven schlüpfen, die mit etwa einem Jahr ausgewachsen sind und an Land kommen. Dann ist das Junge auch Geschlechtsreif. Eltern werfen in dieser Zeit Nahrung für ihre Nachkommen ins Wasser. Selki werden nur bis zu 50 Jahre alt.

Besonderheiten: Selki sind auf viel Trinkwasser (etwa doppelt so viel wie andere Spezies) und Benässung der Haut angewiesen. Sie kommen etwa fünfmal so lange ohne Atemluft aus wie andere Species.

Typische Kulturen: Lhurisches Imperium, Ba-Kolonien, Ba-Städte (jeweils in Wassernähe).

Tipps zur Erstellung: Selki dürfen Klugheit auf bis zu 300 steigern und zugehörige Aspekte bis zu 30, dafür dürfen sie Stärke nur bis 200, die Aspekte dazu nur bis 20. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Ihre Hitzeaffinität liegt zwischen 0 und 4. Sie erhalten einen Malus von 5 auf Proben mit dem Aspekt Sprint oder Hören, dafür einen Bonus von 5 auf Proben mit den Aspekten Harmonie, Schmecken/Riechen oder Schwimmen.

## **Necker und Nixen**

Herkunft: Necker und Nixen stammen von Kna`at und bewohnen dort die Meere. Ba haben sie vor 120 Jahren zum ersten Mal besiedelt, wo man sie nun in den Meeren finden kann.

Körperbau und Aussehen: Vom Scheitel bis zur Schwanzflosse sind Necker 1,50 – 1,90, Nixen etwa 1,60 -2,00 Schritt lang und wiegen ein bis zwei Zentner. Statt Beinen haben sie Schwanzflossen, die Arme sind im Verhältnis zum Körper kurz. Die Finger weisen Schwimmhäute auf. Ihre Körper sind von silbrig-grauen Schuppen bedeckt, Nasen haben sie keine, die Ohren sind nur Löcher. Ihre Augenlider sind durchsichtig. Die Sprachen anderer Spezies können sie kaum herausbringen. Die Männchen werden Necker, die Weibchen Nixen genannt.

Geistige Eigenschaften: Nixen sind intelligent, Necker haben ausgeprägte Instinkte.

Vermehrung und Alterung: Nur einmal im Jahr treibt es Necker und Nixen die Flüsse hinauf, wo sie sich treffen und paaren. Ansonsten meiden sich die Geschlechter eher. Dort legt jede Nixe etwa 4 Eier. Einige Monate später wandern die Kinder die Flussläufe allein hinab, nur die Hälfte erreichen ihr Ziel und werden von den Eltern erwartet, die kleine Necker zu Neckern und Nixen zu Nixen aufnehmen. Nach 12 Jahren erreichen sie die Geschlechtsreife, mit 15 sind sie ausgewachsen. Eine Nixe kann 100, ein Necker 80 Jahre alt werden.

Besonderheiten: Necker und Nixen sind reine Wasserwesen und können ohne Magie kaum mit Landwesen agieren. Manchmal verwandeln sie sie so, dass sie einige Zeit Beine, Sprechorgane und Lungen haben und unterliegen dann ähnlichen Einschränkungen wie Selki. Für Nixen hat sich mancherorts der Begriff „Meerjungfrau“ eingebürgert, da sie keinen Geschlechtsverkehr im Sinne der Landbewohner haben.

Typische Kulturen: Necker-Schwärme, Nixen-Schwärme, Ba-Kolonien

Tipps zur Erstellung: Beide Geschlechter dürfen Geschicklichkeit nur bis 200 steigern und die Aspekte nur bis 20 anheben, Nixen dürfen Klugheit, Necker Intuition auf bis zu 300 steigern und die Aspekte bis 30 anheben. Entsprechend werden die Steigerungserlaubnisse bei der Generierung um den gleichen Wert verändert. Sie sind Kälteaffin 3 bis Hitzeaffin 2. In ihrer natürlichen Form erhalten beide Geschlechter einen Bonus von 10 auf alle Proben mit dem Aspekt Schwimmen. Schwimmen ist für sie statt Sprint Basisaspekt.

## **Dryaden**

Herkunft: Bislang leben alle Dryaden auf der Welt Phytos, mit Ba werden sie erst in den nächsten Jahren Kontakt haben.

**Körperbau und Aussehen:** Dryaden werden zwischen 1,10 und 2,10 Schritt groß und erreichen ein Gewicht von ein bis zwei Zentnern. Ihre Haut ist dunkelgrün oder seltener blutrot, aus ihrem Kopf wächst ein breites, grasartiges Haar aus lebendem Gewebe in der gleichen Farbe wie ihre Haut. Ihre Augen haben meist die Farbe von Bernstein. Sie sind reine Herbivoren.

**Geistige Eigenschaften:** Dryaden hassen die Dunkelheit und versuchen instinktiv, sie zu meiden. Problemlos können sie Tage regungslos in der Sonne liegen.

**Vermehrung und Alterung:** Eine Dryade ist zugleich männlich und weiblich. Zur Paarungszeit im Frühling bilden Geschlechtsreife Dryaden Blüten auf dem Kopf aus, die von kleinen Blattlingen, schmetterlingsartige Wesen mit Blättern als Flügeln, bestäubt. Einige Wochen später „gebären“ sie etwa zehn Samen, aus denen winzige Dryaden keimen, die von ihrem Elter an helle Orte getragen und mit Wasser und Mineralstoffen versorgt wird, bis sie selbst nach etwa einem Jahr laufen kann. Dryaden wachsen bis zu ihrem Lebensende etwa 0,1 Schritt pro Jahr und werden bis zu 200 Jahre alt. Ab dem zehnten sind die geschlechtsreif.

**Besonderheiten:** Wenn Dryaden an einem sonnigen Ort sind und sich nur wenig bewegen (nur leichte Arbeit und kurze Wegstrecken pro Tag), viel Wasser und gute Erde (die sie essen) zur Verfügung haben, können sie allein von ihrer eigenen Photosynthese leben. Arbeiten sie unter solchen Bedingungen hart, so benötigen sie nur etwa die Hälfte an Nahrung wie andere Spezies.

**Typische Kulturen:** Phytos

**Tipps zur Erstellung:** Dryaden erhalten einen Bonus von 5 bei Proben mit dem Aspekt Geduld. Bei den Facetten sollte nicht Cholerisch gewählt werden. Sie sind nie Kälteaffiner als 1, meist aber eher Hitzeaffin. Durch ihre Anpassung an eine bestimmte Klimazone kann sich ihre Temperaturaffinität nie um mehr als 1 vom Startwert wegentwickeln (und nie unter Kälteaffin 1 fallen).

# Kulturen

Jeder Bewohner der zehn bekannten und der unbekannt Welt gehört einer der Kulturen mit eigener Geschichte, Lebensweise, Religion, Politischer Organisation, Wirtschaft, Wissenschaft, Militär, Sprache und Kunst an.

## **Ba-Städte**

Übliche Spezies : Alle, Necker und Nixen findet man oft in Hafenbecken oder magisch verändert in den Gebieten der Selki an der Küste, Zwerge findet man nur vereinzelt  
Technologiestand: Hier kommt alles zusammen, man prüft alles und behält das Beste. Selten zwergische Dampfmaschinen, menschliche Feuerwaffen, viel Magie (praktisch jeder Bewohner ist magiebegabt, auch wenn es mangels Ausbildung oft nur für kleinere Tricks reicht), Selki-Kunst...

Bevölkerungszahl: In allen Städten Bas zusammen leben etwa 3 Millionen Individuen

Lebensraum: Meist die alten Ruinenstädte des Urvolkes, im Schutz von deren gigantischen Mauern

Wichtige Städte: Kra-Bin, Leiola, Ptax, Lys, Trapoia

Typische Organisationen: Gilden, Zünfte, Banden, die Vollstrecker, Orden, Universitäten, Gauklertruppen, Schiffsmannschaft, Militärische Einheit, Opernhaus, Theater, Gladiatorenschule, Bordell, Botendienst, Bank

## Geschichte

Vor etwa 700 Jahren öffneten sich die ersten Portale zwischen der Welt Ba und Elmoir, der Welt der Elben. Und diese stellten bald fest, wie alle anderen nach ihnen, dass Kinder, die hier geboren wurden, besondere Kräfte hatten: Die Magie. Hundert Jahre später folgten die Welt der Goblins, dann die der Feen. Elmoir war zu dieser Zeit schon stark überbevölkert und die leere Welt Ba versprach Sicherheit vor dem Krieg gegen die Dunkel-elben. In und um die Ruinen des mysteriösen Urvolkes Bas, über das kaum mehr bekannt ist, als dass es aus riesigen Humanoiden bestanden haben muss bildeten sich die ersten Kolonien. Als die Goblins kamen, reagierte man, typisch elbisch, misstrauisch dem Neuen gegenüber, aber langsam. Bald hatte sich die schnell vermehrende Spezies überall in Ba festgesetzt und lernte, dass Elben ungern töteten, wenn man sie nicht zwang. Mit den friedfertigen Feen mit ihrem Schönheitssinn war leichter auszukommen, und man erlaubte ihnen, ihre Stöcke in leerstehenden urvölkischen Gebäuden etwas abseits derer zu errichten, die die Elben schon bewohnten. Dann kamen die Selki und bildeten erste Kolonien. Erstaunlich schnell trieb man Handel mit ihnen, das Auftauchen neuer Portale in neue Welten war zu erwarten gewesen und sie bevorzugten sumpfige Uferzonen, die für Elben, Feen und selbst Goblins nicht allzu interessant waren.

Die Jahrhunderte vergingen, Goblins galten als Landplage die häufig stahl und raubte und tut dies bis heute, aber auch als erstaunlich gelehrige und geschickte Handwerker. Doch wurde bald ein eigenes Rechtssystem nötig. Die vier Spezies gründeten die Vollstrecker und einigten sich auf einen Gesetzeskanon. Dieser wurde stets unbarmherzig und schnell vollstreckt, ganz gegen die elbische Bürokratie, bei der schnell vor einem Urteil zehn Jahre ins Land ziehen können.

In den letzten zweihundert Jahren ging es aber Schlag auf Schlag mit den neuen Mitbewohnern Bas. Erst kamen einige Späher der Zwerge und gingen schnell wieder. Dieses Gemisch aus in ihren Augen primitiven Völkern war ihnen suspekt. Nur wenige blieben, um

als Händler und Goldsucher ihr Glück zu versuchen. Dann kamen die Necker und Nixen in die Meere, denen die Selki bald begegneten, ein Kontakt war nur mit Magie möglich, da die Fischwesen keine Sprache der Landbewohner erlernen konnten. Dann kamen die Trolle. Nur durch Einsatz von Magie waren diejenigen zu bändigen, die zunächst die Städte und Kolonien angriffen und nur schwer lernten sie Konzepte wie Geld, Gesetze und friedliches Zusammenleben zu verstehen. Es folgten die Menschen, deren Vielfalt und Verschiedenheit es schwer machte, ein Konzept für die Integration zu finden, aber die Vollstrecker Gesetze schrieben dies klar vor. Es kamen fast so viele Menschliche Siedler wie damals Goblins. Zuletzt kamen die Orks. Sie fielen wie damals die Trolle zunächst aggressiv ein und ließen sich nicht so leicht zähmen, waren viel gerissener. Aber auch bereit, Verbündete zu suchen, um ihren Ruhm, ihre Macht und ihren Wohlstand zu mehren und so wuchsen bald die ersten Orks in den Städten auf. All das Abholzen, Jagen und der Unrat der Straßen ist vielen Elben mittlerweile zuwider und es zieht sie in die Kolonien in der Wildnis oder ihre Heimatwelt zurück.

## Lebensweise

Lebensphasen: Diese sind stark abhängig von der Spezies, gerade Geburt und Bestattung bleibt jedem Volk mit seinen Bräuchen zu Eigen. So mag man seine Zeit als Säugling in den liebenden Armen einer Mutter verbringen oder mit anderen Säuglingen in Laichbecken, Flüssen, in Nestern aus heißen Wüstensand, wo man gegen seine Geschwister um das Überleben kämpft oder in den kompetenten Händen von Pflegerinnen. In der nächsten Phase lernt man von den Eltern oder Pflegerinnen und verlebt seine Kindheit. Gerade für solche mit besonderer magischer Macht gibt es aber auch Scolas und es gilt als Glück und Ehre für die Familie, dort einen Sprössling zu haben. In der Jugend ist es nun spätestens Zeit, Aufnahme in eine Organisation zu finden. Meist wird das die der Eltern sein, aber auch der Weg in so manchen keuschen Orden oder die ebenso unabhängigen, geheimnisvollen Vollstrecker, sowie nach der Scola eine Universität stehen offen. Eine freiere Entwicklung gibt es nirgendwo. Im Erwachsenenalter versucht man nicht selten, sich hochzuarbeiten, in der Organisation seiner Wahl, im privaten und politischen. Gerade in letzterer Kategorie kann man mehr erreichen als in den meisten anderen Welten. Im Greisenalter wird man nicht selten von der Organisation unterstützt, der man sein Leben gewidmet hat, man arbeitet mit, so gut es eben noch geht und lehrt die Jungen. Respekt vor dem Alter bringen die meisten Völker mit. Schließlich wird man nach den Riten seiner Religion bestattet. Die Lebenserwartung ist sehr von der Spezies abhängig, aber durch Magie und Gesetze hat man keine schlechten Chancen, ein hohes Alter zu erreichen.

Familie: Da lässt sich wenig Einheitliches sagen. Jede Spezies hat andere Voraussetzungen mitgebracht. Bei den Elben zieht ein Paar ein Kind groß und trennt sich dann oft wieder, bei Trollen zählt nur die Mutter als erste und die Horde zählt als die zweiten Bezugspersonen für Kinder, Menschen pflegen eine Heirat bis zum Lebensende (ob mit einem oder mehreren Partnern unterscheidet sich), Selki nehmen ihre Kinder erst nach dem Larvenstadium auf, bei Neckern und Nixen kommen die Kinder in die Schwärme, wenn sie das Meer erreichen... Viel wichtiger als die Familie ist die Organisation, der man angehört (mit einigen wichtigen Ausnahmen). So zählt man Kinder aller Spezies zu seinen Geschwistern und Waise werden oft effektiv aufgefangen. Sie weisen Merkmale elbischer Partnerschaften, menschlicher Ehen, trollischer Horden und feischer Stöcke auf, Ergänzt um orkische Blutsbrüderschaft. Tagesablauf: Man steht mit der Sonne auf und macht sich an sein Tagewerk, in heißen Regionen kommt es Mittags oft zu langen Pausen (außer bei Orks, die ihren Drang ihre Stärke zu beweisen so Ausdruck verleihen können), am Abend trifft man sich zu geselligem

Beisammensein. Doch auch Nachts schläft eine Ba-Stadt nie. Hier patroulieren die Vollstrecker, da nutzen Händler die leeren Straßen, um ihre Stände aufzufüllen.

Spiel und Freizeit: Auch hier kommt das Völkergemisch voll zum Ausdruck: Würfel, Karten und Brettspiele sind beliebt und werden für Feen und Trolle in Sondergrößen produziert (und Vertreter dieser Arten bei Spiel miteinander zu sehen ist immer ein skurriler Anblick). Trolle und Orks (du auch Menschen) haben so manches Spiel mitgebracht, bei dem es um Kraft und das Ertragen von Schmerzen geht und auch Kampfspiele sind Alltag. Schon vor hundert Jahren haben es die Vollstrecker aufgegeben, jede Schlägerei zu ahnden, solange dabei niemand verletzt wird oder unfreiwillig beteiligt war. Beim Ba-Krak, einer Variante des orkischen Krak, steckt man eine Hand in Eiswasser und hält die andere über glühende Kohlen und sieht zu, wer das am längsten erträgt, Armdrücken ist ein menschlicher Beitrag (gern ergänzt um glühende Kohlen, wo die Hände den Tisch berühren würden), Wettrennen, Ringkämpfe, Werfen von Geschossen auf Zielscheiben... Es gibt keinen Zeitvertreib, den man nicht findet. Berüchtigt sind die Bordelle der Ba-Städte. Die Idee ist ein kultureller Beitrag der Menschen und nicht wenige rühmen sich, Vertreter aller Geschlechter und Spezies anzubieten und das für den richtigen Preis und unter der Voraussetzung, dass niemand verletzt wird, für jeden.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Das Schamempfinden der verschiedenen Ursprungsvölker ist so verschieden, dass es kaum gesetzliche Vorschriften dazu gibt. Man ist lediglich dazu angehalten, Genitalien und Brüste zu verdecken, um den Frieden zu wahren. Wechselwarme Wesen wie Orks, Selki und Necker und Nixen bleiben gern bei einem Lendenschurz, um ihre Härte zu zeigen und weil Kleidung ihnen ohnehin nicht nutzt. Es sei denn, sie kommen zu Reichtum. Dann zeigen sie das gern durch das Tragen elbischer Spitze, Seide aus dem Osten Adamas, kostbare Pelze aus trollischer Jagt oder Selki-Samt (der ursprünglich eher für Sitzkissen diente). Aber man sieht auch Menschenmänner der Religion Dreha, die von Kopf bis Fuß verschleiert gehen. Die Völker tauschen ihre Kleidung aus, Schnitte, Stoffe, Farben. Modern ist gerade orkischer Körperschmuck: Ringe und Nägel, die durch die Haut in Gesicht, Brust, Rücken und Bauch gestochen und dort belassen werden. Orks zeigten ursprünglich damit ihren Feinden, wie viel Schmerz sie ertragen können, aber die professionellen Stecher der Städte bieten schmerzstillende Mittel an. An Ringen, Diademen, Reifen und Ohrsteckern findet man alles nur vorstellbare, Tätowierungen (einst menschlicher Herkunft) geraten gerade etwas aus der Mode, zumal sie sich nicht für alle Spezies eignen.

Sitten und Bräuche: Kaum ein Tag vergeht, an dem in einer Ba-Stadt nicht gefeiert wird. Hier arten elbische Geburtsfeste, die traditionell für alle offen sind, zu gewaltigen, ganz unelbischen Gelagen aus, dort wird ein religiöses Fest gefeiert oder ein politischer Jahrestag begangen. Alle feiern zusammen an den neun Tagen, an denen je eine neue Spezies in die Gesetze der Vollstrecker aufgenommen wurde und jede Organisation kennt ihre Feste zum Gründungstag oder anderen, wichtigen Terminen.

Vertreter fast aller anderen Welten werfen den Bewohnern Bas vor, entweder verweichlicht oder verroht zu sein und einem Sittenverfall zu unterliegen. Die Vermischung der verschiedenen Sitten führt zu ganz neuen, für andere schwer durchschaubaren. Am wichtigsten gilt die Toleranz, gefolgt von einer gewissen Rücksicht. Abgesehen von einigen fanatischen Missionaren halten sich die meisten grob daran. Ansonsten sorgt der Gesetzeskorpus der Vollstrecker für Recht und Ordnung im wilden Völkergemisch. In einigen Vierteln, die überwiegend von einer Spezies und Kultur bewohnt werden, halten sich Sitten und Bräuche der Herkunftsländer besser.

Wohnen und Behausungen: Man bewohnt hauptsächlich die gigantischen Ruinen des Urvolktes, die man mit hölzernen, steinernen oder Wänden aus Ziegeln in verschiedene Wohnräume trennt. Oft teilen sich die Mitglieder einer Organisation ein oder mehrerer solcher Bauten, die mit etwas Ausbesserung vor Stürmen und Angriffen exzellenten Schutz bieten. Treppen werden oft zu mehreren nebeneinander gebaut, um verschiedenen Beinlängen gerecht zu werden, mindestens eine Elben-, eine Goblin-, und eine Trolltreppe sind üblich. Die oberen Stockwerke verwenden vor allem Feen für ihre Stöcke aus hölzernen Hohlkugeln, in denen man sich nur fliegend vernünftig bewegen kann. Reiche Bewohner leisten sich große Wohnhäuser oder ganze urvölkische Gebäude und zusätzlich einen Landsitz abseits des Lärms und des Gestankes der Stadt. Trolle bauen ihre Gebäuderuinen oft nicht aus, sondern hausen in ihnen wie in den Höhlen, die ihre Vorfahren auf Ghra bewohnten. Orks bauen gern Lederzelte wie deren Vorfahren, allerdings fest in die Gebäude integriert. Von kleinen Mietskasernwohnungen bis hin zu riesigen Villen gibt es alles in den Ruinen, um die sich riesige Mauern erstrecken. Um diese wiederum werden spätestens seit der menschlichen Besiedlung neue Gebäude mit allen nur denkbaren architektonischen Einflüssen. Zwischen den Städten gibt es oft Straßen, die auch zu den gängigen Portalen in andere Welten führen (so nicht der Seeweg günstiger ist) mit Karawansereien, die oft zu kleinen Festungen ausgebaut werden, um Schutz vor trollischen, orkischen, goblinischen und menschlichen Räuberbanden zu bieten.

Speis und Trank: Kaum verwunderlich, dass man in den Ba-Städten jede nur erdenkliche Speise findet: Von rohem, bisweilen halb gefrorenem Fleisch, wie es die Trolle essen, bis hin zu aufwendig zubereiteten und gewürzten Gemüsespeisen der Elben. Da Elben es kaum ertragen können, zu sehen, wie andere Fleisch essen, gibt es Lokale, die nur Obst, Getreide und Gemüse anbieten, aber auch Ork- und Trollgaststätten, die praktisch nur Fleisch anbieten. An Schnäpsen, Weinen und Bieren gibt es alles von süßem Alam-Wein der Elben bis zum Blutlikör der Orks – aber längst ist nicht alles für jeden verträglich und die Verkäufer sind verpflichtet, jedem nur zu verkaufen, was er auch verträgt.

#### Weltsicht und Glaube

Götter und Geister: Auch hier findet man alles von goblinischem Atheismus über den Elbischen Pantheismus, menschliche, orkische und Selki Götterreligionen bis hin zu trollischem und Necker-Nixen-Animismus und der feeischen der Mütter als heilige Wesen. Es kommt auch zu Vermischungen der Überzeugungen und Geister der einen werden als Diener der Götter anderer erklärt oder Drehaisten identifizieren die elbischen Avatare für Leben und Tod mit ihren Dualistischen Gottheiten. Die Vollstrecker haben alle Hände voll zu tun, dass die Vertreter verschiedener Überzeugungen nicht ständig aufeinander losgehen und das Reden über Religion in der Öffentlichkeit ist geradezu verpönt – zu leicht könnte man sich an die Gurgel gehen. So gibt es auch an heiligen Schriften und Geschichten, Ge- und Verboten alles nur vorstellbare, an die sich stets nur ein Bruchteil der Stadtbevölkerung hält. Geweihte Orte, Tempel und Haine gibt es zuhauf und werden von noch mehr Schamanen und Priestern gepflegt. Die Bestattung bleibt jedem Kult selbst überlassen, so lange die Leiche niemandes Gesundheit gefährdet, der dies nicht freiwillig auf sich nimmt.

Etwas harmonischer ist der Aberglaube. Da mischen sich die Überzeugungen menschlicher Seeleute, zwergischer Bergleute und trollischer Jäger. Manchen Bewohnern Bas sagt man nach, den größten Teil des Tages mit dem Vollzug glücksbringender oder unglücksabwendender Handlungen zu verbringen.

#### Politische Organisation

Herrschaft: Es regiert ein Rat über die Stadt, der Gesetze erlässt und die Verteidigung der Stadt organisiert, wirtschaftliche Entscheidungen bleiben aber in den Händen der Organisationen selbst und Rechtsprechung und Bestrafungen übernehmen die Vollstrecker. Jede Spezies darf zwei Ratsmitglieder stellen, wie bleibt dieser überlassen. Bei Orks, Goblins und Trollen entscheiden oft Wettkämpfe und Duelle, Elben wählen, Feen schicken ihre mächtigsten Mütter, Selkis erstellen komplizierte Tests und schicken die, die am besten abschneiden, Necker halten ein Wettschwimmen ab (wer zuerst den Rat erreicht ist Mitglied), Nixen fällen logische Entscheidungen und Zwerge lösen oft einfach. Bei Menschen gestaltet sich das ob ihrer Verschiedenheit oft schwer, sich einig zu werden. Vor Bildung eines neuen Rates kann es zu regelrechten (illegalen) Kleinkriegen kommen. Jedes Mitglied hat einfach eine Stimme, darf reden, argumentieren und diskutieren, aber nicht Gewalt anwenden, um seine Ziele durchzusetzen. Gerade Trolle empfinden das bisweilen als Benachteiligung.

Gesellschaftlicher Aufbau: Formal sind alle gleich vor dem Gesetz auf Ba, aber wer einer mächtigeren Organisation angehört, genießt meist höheres Ansehen. Zünfte und Gilden stehen über Banden, aber oft unter Universitäten und Orden. Hohes Ansehen genießen auch die gefürchteten Vollstrecker. Wer viel Geld und Einfluss hat und in den Organisationen oben steht, steht auch in der Gesellschaft oben. Vom Bettler zum reichen Stadtrat zu werden gilt als der baische Traum und ist nicht unmöglich, aber die meisten bleiben ihr Leben lang recht arm und schufteten für die dünne, reiche Oberschicht.

Gesetze und Strafen: Die Gesetze sollen einerseits für Recht und Ordnung sorgen, andererseits müssen sie den verschiedenen Kulturen gerecht werden, die hier aufeinandertreffen. Sie basieren auf sehr einfachen Grundlagen: Töte niemanden, der dich nicht angreift (es sei denn, er stimmte zuvor einem Duell auf Leben und Tod zu), nimm niemandem etwas weg, dass er behalten will, tue niemandem Gewalt an, der das nicht will, täusche niemandem falsche Tatsachen vor, um dich zu bereichern, halte geschlossene Verträge, störe andere nicht bei der Ausübung ihrer Sitten und Bräuche. Es gibt aber unzählige Ausnahmen und Erklärungen, man versucht sowohl dem einfachen, trollischem Gemüt, als auch der elbischen Bürokratie gerecht zu werden – und allem, was dazwischen liegt. Die Vollstrecker sind zugleich Gardisten, Richter und Henker, bewegen sich stets zu dritt, sechst oder neunt, nehmen Anzeigen entgegen, nehmen in Untersuchungshaft, prüfen innerhalb von nur einer Woche die Beweise und vollstrecken eine Strafe, die meist aus öffentlicher Demütigung, Schmerz oder Tod besteht. Haftstrafen sind ob der unterschiedlichen Lebensdauern der Spezies nicht das Mittel der Wahl. Ihr Untersuchungsgefängnis aber ist gefürchtet: In winzigen Zellen (die an verschiedene Spezies angepasst sind), verbringt der Verdächtige eine Woche ohne Schlaf und wenig Nahrung in Isolation, absoluter Stille und Dunkelheit. Unregelmäßig füllt und leert sich die Zelle mit Wasser (bei Neckern und Nixen leert und füllt sie sich) und einmal täglich wird man zu stundenlangen Verhören und Folter herausgeholt. Die Vollstrecker setzen auf Abschreckung und nicht auf Gerechtigkeit und sind gewillt, für jedes getane Verbrechen jemanden zur Verantwortung zu ziehen. Jemand muss die Verantwortung übernehmen. Ob der es nun selbst getan hat, ist zweitrangig. Jedem Verbrecher muss darum klar sein, dass die Strafe vielleicht nicht ihn trifft, aber vielleicht jemandem, den er liebt oder einen anderen Unschuldigen. Ein wichtiges Gesetz ist, dass niemand ohne die Zustimmung eines Stadtrats, der Vollstrecker und der Regierung der Zielwelt in die Welt einer anderen Spezies eintreten darf.

## Wirtschaft

Um die Städte erstrecken sich weite Felder, Gehöfte und Bauernhöfe, die die Bewohner mit Nahrung versorgen, aber auch Baumwolle anbauen. Im Grunde wird jedes Getreide, jedes

Obst und jedes Gemüse passend zur Klimazone angebaut, die die zehn bekannten Welten hergeben. Auch an Vieh wird alles gezüchtet, das Fleisch, Milch, Eier, Fell, und/oder Wolle hergibt.

Unter Tage werden Kohle, diverse Metalle und Edelsteine abgebaut, vor allem Eisen, Gold und Saphire gibt es auf Ba recht häufig. Viele Mienen sind im Besitz von Zwergen, die gerne die kleinen Goblins beschäftigen, die genügsam und gelenkig sind und nur kleine Stollen benötigen.

Die Handwerkskunst ist vielseitig. Goblins und Trolle bieten bisweilen billige Messer aus Feuerstein oder Obsidian an, Zwerge und Orks haben eine sehr gute Schmiedekunst entwickelt und bisweilen orientieren sich Werkstätten schon an zwergischen Manufakturen. Das Schwarzpulver, eine Erfindung der Menschen, revolutioniert Waffen- und Bergbau. Selten sieht man zwergische Dampfmaschinen mit ihren eifersüchtig gehüteten Bauplänen. Der Handel zwischen den Städten und Welten erblüht. Von überall nach überall fließen Waren aller Art und meist fungieren die Ba-Städte als Knotenpunkte, die an Zöllen nicht schlecht verdienen.

Nach zwergischem Vorbild haben sich Banken etabliert, es gibt Gaukler, Schaukämpfer und Prostituierte, Rechtsberater bei denen man sich auf ein Zusammentreffen mit den Vollstreckern vorbereiten kann, Medici und Bader, Leibwächter und alle nur denkbaren Dienstleister.

Gewalt und Diebstahl sind verboten, dennoch gibt es in und um die Städte vor allem menschliche, goblinische, trollische und orkische (und gemischte) Banden, die von Raub und Schutzgelderpressung leben, immer auf der Flucht vor den Vollstreckern.

Jagen und Sammeln nimmt einen weniger wichtigen Teil ein, aber manche Luxusgüter und Heilkräuter lassen sich nur so gewinnen: Kostbare Pelze, Federn, Wildbret, Pilze...

Lohnmagier aller Art, von Kampf-, über Heilungs- bis hin zu Unterhaltungsspezialisten findet man alles für den richtigen Preis.

Man kennt Währungen und die Ba-Mark ist ein über diese Welt hinaus anerkanntes und vertrauenswürdige Zahlungsmittel. Eigentum ist mittlerweile an Gütern, Tieren und selbst an Land bekannt, Sklaverei ist nur bei „freiwilligen“ Sklaven legal.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Man lernt überwiegend den Beruf der Eltern und von der Organisation, der sie angehören. Es gibt lediglich einige mehr oder weniger unabhängige Scolas für talentierte Jungmagier, die dann auf Universitäten wechseln können. Zünfte, Gilden und Orden stellen Prüfungen und Tests bei der offiziellen Aufnahme und oft beim Aufsteigen in höhere Ränge.

Forschen und Überliefern: Man erforscht emsig, was andere Spezies und Kulturen so mitbringen und kombiniert verschiedene Technologien. Überlieferte Traditionen verlieren da leicht an Bedeutungen. Die Universitäten für Philosophen müssen als äußerst fortschrittlich im Bezug auf Interspeziesethik gelten.

## Militär

Typische Bewaffnung: Fast jeder Bewohner der Ba-Städte, der nicht einer pazifistischen Religion angehört, besitzt eine Waffe oder etwas, das als Waffe dienen kann. Elben bevorzugen Bögen, um ihre Feinde aus der Distanz zu traktieren, Zwerge Armbrüste, Dolche und kurze Speere (ihre traditionellen Waffen, die sich in Stollen besonders eignen) oder Äxte, um größere Gegner wie Bäume zu fällen. Alle anderen Völker bedienen sich der

verschiedensten Waffen: Menschliche Musketen und Piken, orkische Ganzmetallwaffen, Selki-Blasrohre mit Gift, Trolle erwerben gern übergroße Schwerter von anderen Völkern, mit denen sie wie mit Sensen kleinere Gegner niedermähen und mit gleichgroßen Gegnern fechten können, Feen verwenden Bögen mit vergifteten Pfeilen. In der Marine kommen Kanonen, Musketen, Entermesser und Enterbeile zum Einsatz.

Organisation und Taktik: Man organisiert sich in Einheiten mit gleicher oder ähnlicher Bewaffnung oder Statur. Beliebte sind von den Menschen übernommene dichte Pikenformationen, flankiert von leichterer Infanterie, Kavallerie und Trollen. Feen übernehmen eher Späher-Aufgaben, da ihre Pfeile festere Rüstungen kaum durchdringen können und ihre Flugfähigkeit sie dafür prädestiniert. Auch Spione und Meuchler finden sich vor allem unter Feen und Goblins. Kanonen lösen zunehmend Balisten und Katapulte ab. Immer mehr Schützeneinheiten ziehen Arkebusen und Musketen den alten Armbrüsten, Bögen und Speerschleudern vor und es gibt erste Versuche, Trolle mit Mittelstücken zwischen Gewehr und Kanone auszustatten. Alle Einheiten unterstehen dem Rat, können sich in Friedenszeiten aber von anerkannten Organisationen als Geleitschutz anwerben lassen. Somit sind sie Soldaten und Söldner zugleich.

Sprache und Schrift: Die Gemeinsprache entwickelte sich einst aus dem Elbischen, Feeischen, und Goblinischen und enthält unzählige Lehnwörter aus allen Sprachen. Sie hat eine eher einfache Grammatik, aber unzählige Vokabeln, kann aber von allen Spezies bis auf Necker und Nixen relativ leicht erlernt und gesprochen werden. Die allgemein gültige Schrift ist eine vereinfachte Form der elbischen Zeichen. Man kann aber alle nur denkbaren Sprachen auf den Straßen hören und nicht wenige Kinder wachsen bilingual auf. Namen werden allen Ursprungskulturen entnommen.

## Künste

Kunst ist wichtig, sie einigt und schafft Kultur. Außer den Trollen hat jedes Volk ein Schönheitsempfinden und bringt Künste mit. An Malerei findet man naturalistische bis hin zu den abstraktesten Darstellungen wie goblinischen Höhlenmalereien. Bilhauerei und Schnitzkunst zieren alle wichtigen Gebäude und Plätze, es bilden sich Musikergruppen aus Goblintrommlern, Menschenbarden, Elbischen Saiteninstrumenten und Selki-Flötenspielern. Man hört Neckergesänge am Hafen und endlose zwergische Sagas auf deren Gastmählern, auf Feiern wird ausgiebig getanzt, das Schauspiel unterhält am Abend die Massen und ist längst nicht mehr nur in der Hand von Gauklern, große Schriftsteller schwingen sich auf. Poesie hört und liest man in allen Formen und Sprachen. Selbst die Nigdar, die Duftkunst der Selki, erfreut sich auch bei anderen Spezies großer Beliebtheit.

## Magie

Jedes Kind, das auf Ba geboren wird, ist magisch begabt. Das Talent aber ist höchst verschieden. Und so sind die Scolas recht wählerisch, wer ausgebildet wird. Manche Kinder werden auch in ihre Heimatwelten zurückgeschickt, um dort magische Universitäten zu füllen und den Herrschern als Kampf-, Heil- oder Wahrsagemagier zu dienen. Außerhalb der Scolas lernt man allenfalls ein paar wenige, wenig machtvolle Sprüche oder die Begabung bleibt ganz ungenutzt. In den Scolas und später den Universitäten entstehen aber die mächtigsten und vielseitigsten Magier aller Welten, die alles mehr noch zusammenhalten als die gefürchteten Vollstrecker.

## Beispielhafte Städte

Kra-Bin: Liegt sehr nördlich und wird darum von vielen Trollen bewohnt und von wilden Trollhorden bedroht. Orks findet man hier fast gar nicht, Elben nur wenige.

Leiola: Die älteste der Ba-Städte liegt in den gemäßigten Zonen und beherbergt alle Spezies. Ihr Reichtum beruht auf reichen Edelmetallvorkommen.

Ptax: Die Goblinstadt wird gut zur Hälfte von Goblins bewohnt. Orks bewohnen sie eher ungern, da sie zu kalt ist.

Lys: Liegt auf einer Insel und gilt als das Zentrum der Necker, Nixen und Selki Bas. Sie handelt mit Korallen, Perlen und Ambra und ist ein wichtiger Anlegeplatz für Seefahrer anderer Städte, Kolonien und Welten, leider aber auch von Piraten. Trollen ist hier meist zu warm.

Trapoia: Die heißeste Stadt Bas liegt in Steppen, im Norden finden sich Wüsten, im Süden Regenwälder. Orks fühlen sich hier heimisch, Trollen wird man meist vergeblich suchen.

#### Verhältnisse

Fremde sind in Ba-Städten ein normaler Anblick, sie kommen, bleiben oder gehen wieder. Das Wort „exotisch“ ist ein Fremdwort. Man ist offen und tolerant, solange man auch so behandelt wird.

Jede Stadt versucht, Bündnisse mit allen politischen Mächten aller Welten einzugehen, was aber nicht immer gelingt. Das Sultanat Mateken auf Adama betrachtet sie misstrauisch, die Hämmerer als fanatisch-religiöse Organisation ist ihnen gar feindlich gesonnen. Mit den anderen Städten hat man wirtschaftliche und militärische Bündnisse.

#### Darstellung

Gemüt: Einem Ba-Städter ist nichts zu fremd oder exotisch, er hat alles schon gesehen oder gehört. Zu seinen Freunden gehören Mitglieder aller Spezies, deren Stärken und Schwächen er kennt. Er ist offen und tolerant, solange man ihm das gleiche entgegenbringt, tut man das nicht, ist die Reaktion nicht selten von der Spezies abhängig: Wo ein Goblin flieht, haut ein Troll zu. Und zwar so, dass kein Gras mehr wächst.

Tipps zur Erstellung: Dem Aspekt Sprachen sollte Aufmerksamkeit geschenkt werden. Nachahmung von fremden Sitten geht vielen Baern in Fleisch und Blut über, ist wichtig für Handel und manchmal das Überleben. Die Gesetze sind einfach, aber besser man kennt sie!

## **Ba-Kolonien**

Übliche Spezies : Alle, Zwerge fühlen sich „in der Wildnis“ aber eher unwohl

Technologiestand: Verschieden, einzelne trollisch und goblinisch geprägte Siedlungen können steinzeitlich anmuten, die am weitesten entwickelten verfügen über Schießpulver und hochwertigen Stahl.

Bevölkerungszahl: In allen Kolonien Bas zusammen leben um die 6 Millionen Individuen

Lebensraum: Die ganze Welt Ba an günstigen, fruchtbaren oder Rohstoffreichen Orten

Wichtige Städte: Keine bzw. die Ba-Städte

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Orden, Sippen/Stämme/Klans, Banden

## Geschichte

Wann immer eine neue Welt ihre Zugänge nach Ba erhielt, kamen zunächst Forscher und dann Siedler in diese neue Welt. Aber nicht alle zog es in das Chaos der Städte, in deren Umgebung alles schon ausgebeutet scheint. Flüchtende, verfolgte Glaubensgemeinschaften, arme Menschen auf der Suche nach etwas Glück, nicht wenige Agenten der Reiche anderer Welten, Gesetzlose – sie alle siedelten sich nicht nur in den Städten an. Gerade Elben zog es oft in die lebendige Natur. So bildeten sich Dörfer und Nomadensippen. Bisweilen finden sich Gruppen einer Spezies, die nur Artgenossen aufnehmen, für gewöhnlich finden sich aber etwa zwei, drei oder vier Spezies in einer Kolonie. Manche Kolonien können auf eine sechshundertjährige Geschichte zurückblicken, andere erst auf zehn.

## Lebensweise

Lebensfasen: Man wird nach der Art seiner Spezies geboren und verbringt sein Säuglingsalter nicht anders als es die Altersgenossen in den Städten tun. Die Kinder müssen schon viel auf den Feldern, beim hüten der Herden und in den Bergwerken mithelfen, sammeln Feuerholz oder treiben Blasebalge an. Sie lernen beim Zusehen und Tun, eine höhere Bildung erwartet nur in der Magie besonders Talentierte, die von umherziehenden „Sammlern“ für die Scolas angeworben werden. Eine grundsätzliche magische Begabung haben aber alle Kinder, die auf Ba geboren werden. Kindheit und Jugend vergeht nicht selten mit Träumen über Abenteuer oder ein Leben in der Stadt. In den Dörfern ist es eher ruhig, manche würden sagen langweilig. Wird man schließlich erwachsen, heiratet man schnell oder versucht eine Familie nach anderen Sitten zu erlangen, die Dorfgemeinschaft baut ein neues Haus oder richtet ein altes wieder her. Man sichert sich ein Stück Land, eine kleine Herde oder einen Claim oder sucht eine Festanstellung bei einem Mienenbetreiber, übernimmt die elterliche Gaststätte oder die Schmiede. Manche, die als Kinder gegangen sind, kommen jetzt als Dorfmagier zurück, die Räuberbanden schrecken und Wunden innerhalb kürzester Zeit verheilen lassen. Sie bleiben aber meist Fremdkörper, halbe Zugezogene. Im Greisenalter tut man, was man kann, um die Familie zu unterstützen und sei es nur, die Kinder zu hüten und ihnen die Geschichten zu erzählen, die man von den eigenen Großeltern gelernt hat – und setzt ihnen damit eben jene Flausen in den Kopf, die einen selbst über Kindheit und Jugend beschäftigt hatten. Da es weniger kompetente Heiler und Magier gibt, stirbt man in den Dörfern durchschnittlich etwas früher.

Familie: Zum Thema Familie lässt sich ebenso wenig Einheitliches sagen, wie in den Städten. Es ist sehr davon abhängig, aus welchen Spezies und Ausgangskulturen sich die Dorfgemeinschaft zusammensetzt. Nicht selten existieren mehrere Konzepte nebeneinander.

Tagesablauf: Man steht mit oder im Winter schon vor dem Sonnenaufgang auf und macht sich nach einem kargen Frühstück aus Brei, Brot oder gerade bei Orks und Trollen Fleischresten ans Tagewerk. In heißen Regionen ist eine lange, in kühleren eher eine kurze Mittagspause üblich (außer bei den Orks natürlich, denen Hitze nicht viel ausmacht), bei der man eine weitere Mahlzeit einnimmt. In heißen Regionen wird bis in die Nacht hinein gearbeitet, in den kühleren bis zum Abend. Im örtlichen Gasthaus trifft man sich dann gern auf ein Bierchen, einen billigen Wein oder Blutlikör, ehe man sich zu Bett begibt. Viehhaltende Kolonisten verbringen im Sommer die Nacht oft auf den Weiden mit den Tieren, um sie zu hüten, ansonsten geht man nach den langen, harten Tagen früh zu Bett.

**Spiel und Freizeit:** Wenn das Dorf nicht gerade von Trollen oder Orks geprägt ist, kennt man nur ungefährliche, recht ruhige Würfel-, Brett- und Kartenspiele. Die Kinder spielen Fangen oder Verstecken oder raufen auch mal wild und spielen die Geschichten der Großeltern nach. Viel Freizeit bleibt aber selten. Wenn die Saat aus- oder die Ernte eingebracht ist, flechtet man Körbe, schlägt Holz für den Winter oder kauft Waren in der nächsten Stadt.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Die Kleidung ist einfach und zweckmäßig gestaltet. Festtagsgewänder und einfachen Schmuck aus Silber, Zinn oder Korallen trägt man nur bei besonderen Anlässen. Tätowierungen sieht man sehr selten und sie deuten auf eine abenteuerliche Jugend hin, orkischer Körperschmuck wird fast nur von Orks aus Tradition getragen.

**Sitten und Bräuche:** Liegt ein Fest an, so ist schon am Vortag das ganze Dorf auf den Beinen. Es wird geschlachtet, gekocht, geputzt, geschmückt und Tische werden zusammengestellt und gedeckt. Anlässe sind oft religiöser Natur, da Gründungsfest der Kolonie oder seltener die Jahrestage der Aufnahme neuer Spezies in die Vollstrecker Gesetze. Aber auch die Geburt von Kindern und Hochzeiten bieten kleineren Dörfern schon Anlass, den tristen Alltag hinter sich zu lassen. Man ist, trinkt, tanzt, macht einfache Musik. Selki erfüllen Räume und Plätze zu solchen Anlässen gern mit Nigdar, ihrer Duftkunst. Man feiert bis in die Nacht hinein, um am nächsten Morgen aufzuräumen und wieder an die Arbeit zu gehen.

Auf Sittlichkeit sollte jedes Dorfmitglied achten – die Gemeinschaften sind klein und jede Liebelei mit einem schönen vorbeiziehenden Gaukler, jede Unfreundlichkeit und jede Faulheit fallen sofort auf und sprechen sich herum. Was der Anstand genau gebietet, hängt aber sehr von den Spezies und Ursprungskulturen ab. Einig ist man sich nur über die Sittenlosigkeit in den Städten, wo die Leute entweder als verroht oder verweichlicht gelten und Bordelle, in denen ein Mensch zu einer Nixe in eine Wanne steigen kann finden die meisten pervers.

**Wohnen und Behausungen:** Die Häuser und Hütten sind einfach und klein, nur ein Gasthaus und bei größeren Orten ein Rathaus stechen etwas hervor. Manche trollisch geprägte Orte können auch aus Höhlen bestehen. Baumaterialien sind Holz, Ziegel und Lehm. Mehr noch als in den Städten mischen sich hier Einflüsse verschiedener Architekturen, man sieht Pfahlbauten, halb im Wasser, die von Selki gebaut wurden, Fachwerkhäuser aus nördlichen und Flachdächer aus südlichen menschlichen Gebieten. Traditionsbewusste Orks leben in Lederzelten. Einige Dörfer, die von trollischen Banden im Norden, orkischen im Süden und goblinischen und menschlichen Banden überall heimgesucht werden, schützen sich mit Gräben, Wällen und Palisaden. Scheunen dienen nicht selten Reisenden als Schlafplatz für eine Nacht, Ställe werden gerade in kälteren Regionen gern in die unteren Geschosse von Wohnhäusern eingebaut, damit die aufsteigende Wärme der Tiere die Wohnräume heizt.

**Speis und Trank:** Man ist, was die Äcker, Herden und die Wildnis umher hergeben. Der Speiseplan ist natürlich sehr von der Spezies abhängig, bei allen außer Orks und Trollen aber eher auf Pflanzen und Milch basierend. Außer an Festtagen isst man sehr einfache Gerichte. Neben Wasser und Milch stellen einfache Biere und Weine wichtige Getränke dar, gerade weil dem „reinen“ Wasser bisweilen nicht zu trauen ist.

## Weltsicht und Glaube

Nicht wenige Dörfer bestehen aus frommen Flüchtlingen, die anderswo als Ketzer verfolgt werden. Dunkelalbentkulte findet man ebenso wie ehemalige Drehas, die zu anderen Glauben konvertiert sind. Diese Orte kennen und dulden oft nur einen Glauben und zeichnen sich

durch hohe Frömmigkeit aus. Es gibt auch Orte gläubiger Siedler, die nicht geflohen sind, die aber ihren Glauben sehr streng befolgen und ungern andere Gemeinschaften dulden. Ansonsten kommt es, wie in den Städten, zu Vermischungen und Praktizierung verschiedener Kulte nebeneinander. Fast jedes Dorf kann mit zumindest einem heiligem Hain, einem Altarstein, einer kleinen Kapelle oder einer Geisterhöhle aufwarten. Priester findet man nur in den größeren, die kleineren werden bisweilen von solchen besucht. Die Bestattungsriten sind somit sehr von den Bewohnern abhängig und höchst verschieden. Einem gewissen Aberglauben hängt fast jeder Dorfbewohner an, sei es menschliche Astrologie, Selki-Hautfarbenlehre oder Schutzzeichen aus dem Norden Adamas. Oder alles zusammen.

### Politische Organisation

Ob ein gewählter Bürgermeister, ein Ältestenrat, ein durch Wettkämpfe bestimmter Häuptling oder durch Geburt auserwählter niederer Adliger den Ort regiert ist unterschiedlich. Manche Orte unterstellen sich einer Stadt, der sie Steuern zahlen und dafür Schutz erhalten und unterwerfen sich deren Stadtrat.

Abgesehen davon sind alle mehr oder minder gleich. Manche sind etwas wohlhabender, besitzen vielleicht sogar Äcker und Mienen, die andere bestellen oder ausbeuten und haben somit Macht, aber man kann im Ort nicht hoch steigen oder fallen.

Die Gesetze der Vollstrecker gelten überall auf Ba. Kleinere Streitigkeiten werden normalerweise intern geregelt, aber größere Verbrechen wie Mord, Vergewaltigung, schwere Körperverletzung und Raub werden von umherziehenden Vollstreckern geahndet, die die Kolonien regelmäßig besuchen. Verdächtige hält man fest, bis ein Trupp vorbeizieht oder herbeigeholt wurde und erstattet Anzeige. Gibt es keinen Verdächtigen, suchen die Vollstrecker auch gern selbst welche. Die Verhöre fallen weit weniger lang und grausam aus als in der Stadt – in den Kolonien ist leichter für Ruhe, Recht und Ordnung zu sorgen. Die Strafen sind aber die gleichen und werden öffentlich durch Demütigung, Schmerz oder Tod vollstreckt.

### Wirtschaft

Wichtigste Zweige der Wirtschaft in den Kolonien sind Landwirtschaft, Viehzucht und Bergbau. Alles wird angebaut, was guten Ertrag in der Klimazone bringt, ebenso wird jedes Tier gehalten. Einige nomadische Kolonisten haben sich auch ganz der Viehzucht verschrieben. Aller Überschuss wird an die Städte oder andere Welten verkauft, so bringen es die Dörfer mit etwas Glück zu bescheidenem Wohlstand. Ob Weizen, Reis, Mais, Kartoffeln, Gold, Kohle, Eisen, Pelze, Fleisch... Die Kolonien versorgen ganze Städte auf ganzen Welten.

Dienstleistende sind selten in den Dörfern. Mal findet man eine weise Frau, die als Kräuterexpertin und Hebamme dient, mal einen Dormagier, Schmied oder Müller. Handwerkliche Arbeiten erledigen die Bauern und Bergleute meist selbst. Nur vorbeiziehende Barden, Gaukler und Geschichtenerzähler liefern etwas Unterhaltung für eine warme Mahlzeit und einen Platz in der Scheune.

Da kein Adliger berechtigten Anspruch auf die Wälder, Steppen und Seen der Kolonien erhebt, darf jeder jagen und Fischen wie er möchte – oft eine erfreuliche Ergänzung des Speiseplans mit Wildbret, das in den Städten teurer Luxus ist.

Das Konzept von Besitz und Eigentum ist in den meisten Kolonien bekannt. Man bezahlt mit der Ba-Mark oder Tauschhandel, manche Kolonien verwenden auch die Zahlungsmittel ihrer Herkunftskulturen.

## Bildung und Wissenschaft

Man lehrt seine Kinder, was man weiß. Bei Handwerkern in den Dörfern ist das Wandergesellentum weit verbreitet, bei dem man andere Meister in anderen Dörfern besucht, um von ihnen zu lernen. Prüfungen wie in der Stadt gibt es kaum und allgemein ist man weniger spezialisiert und fachkundig, ist die Handwerker in der Stadt.

Man forscht nahezu gar nicht, sondern vertraut auf alt Bewehrtes. Neue Ideen von außerhalb nimmt man nur langsam und widerwillig an.

## Militär

Typische Bewaffnungen: Man setzt sich mit Werkzeugen wie Dreschflegeln, Mistgabeln, Sensen, Beilen und Hämmern zur Wehr, manchmal findet sich auch ein Bogen, eine Armbrust oder Muskete zu Jagdzwecken oder andere Waffen aus alten Zeiten beim Heer.

Organisation und Taktik: Die erwachsenen Bewohner des Dorfes scharen sich im Angriffsfall um den Dorfobersten oder einen Kriegsveteranen, bewaffnen sich leidlich und verschanzen sich hinter Gräben und Wällen so vorhanden oder hinter eilig aufgebauten Barrikaden. Ein Dorfmagier ist oft die beste Chance einer erfolgreichen Verteidigung. Wenn Zeit ist, holen flinke Jugendliche Hilfe in der nächsten Stadt oder bei Nachbardörfern.

## Sprache und Schrift

Verbreitet ist die Gemeinsprache bei gemischten Dörfern, bei Dörfern mit nur einer Herkunftskultur sprechen sie oft nur wenige und bedienen sich stattdessen der Sprache ihrer Vorfahren. Diesen Sprachen sind meist auch die Namen entnommen.

## Künste

Man schnitzt Skulpturen aus Holz und Knochen und verziert Balken mit Schnitzereien. Bisweilen bemahlt man Häuser. Musik und Tanz gibt es auf Festen, gespielt von wenig kundiger Hand auf Trommeln, Flöten und wenigen Saiteninstrumenten. Man singt aber gern und viel zu Hause für die Kinder oder bei der Arbeit. Für Schauspiel und Poesie hat man meist weder Zeit noch Sinn.

## Magie

Dorfmagier sind meist eher minder mächtig im Vergleich zu ihren Kollegen in der Stadt, solche, die es dort nicht geschafft haben. Heil-, Kampf und solche Magier, die sich auf das Aufspüren von Bodenschätzen verstehen, sind besonders gefragt. Einige davon bilden auch selbst Schüler aus, die später ähnlich Wandergesellen umherziehen, um bei vielen Meistern zu lernen. Auf diese schauen Universitätsmagier besonders abfällig herab.

## Beispielhafte Kolonien

Freihaven: Überwiegend menschliche Siedler gehen hier ihrer eigenen Auslegung der Religion Dreha nach.

Krogh: Eine trollische Nomadenkolonie, die Viehzucht betreibt. Wenige Menschen und Goblins begleiten sie.

Lya: Eine elbische Siedlung in mitten des Waldes, die Mitglieder anderer Spezies nur nach langen Prüfungen in ihrer Nähe duldet.

Ptocht: Eine Goblinische Bergbausiedlung unter der Leitung eines Zwerges, der nur selten vorbeikommt und ansonsten einen orkischen Stellvertreter das Sagen überlässt.

Saira: Fischerkolonie an der Küste mit vielen menschlichen, Selki-, und Nixenbewohnern.

### Verhältnisse

Die Städte sind sittenlos. Da ist man sich weitestgehend einig, aber man ist auch abhängig von ihnen. Fremden gegenüber ist man mancherorts sehr misstrauisch, anderorts ist man Durchreisende gewohnt. Mit Nachbardörfern und der nächsten Stadt unterhält man meist lockere „Militärbündnisse“.

### Darstellung

Gemüt: Man ist einfach, direkt und andere Spezies gewohnt. Aber man hat bei weitem nicht Offenheit der Städter und neigt zu besonderem Traditionsbewusstsein.

Tipps zur Erstellung: Bei Bauernsiedlungen hat sicher jeder Erfahrung mit Getreide/Gemüse, bei Viehzüchtern mit Tieren, Fleisch und Leder/Pelzen und bei Bergleuten mit Stein oder Metall. Alle aber weisen Grundlagen in Materialaspekten aus, da der nächste professionelle Handwerker zu teuer und zu weit weg wäre.

## **Lalos**

Übliche Spezies : Menschen (nur wenige Goblins haben sich an den Vollstreckern vorbei nach Adama eingeschlichen)

Technologiestand: Hoch, neben den Zwergenbingen der höchste aller Welten, Schießpulver und hoch entwickelte Segelschiffe

Bevölkerungszahl: Etwa 8 Millionen

Lebensraum: Die südlichen drei Viertel des mittleren Kontinents Adamas

Wichtige Städte: Kolchis (Hauptstadt), Levena, Benata, Nemine, Medehn

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Zunft, Adelshaus, militärische Einheit, Orden der sechs Gottheiten, Gilde, Universität, Scola, Bande, Gauklergruppe, Schiffsmannschaft, Familie, Theater, Opernhaus, Bordell, Botendienst, Bank

### Geschichte

Das Imperium der Agosier mit ihrer Republik zerbrach vor etwa 1000 Jahren. Zurück blieben zahlreiche, sich bekriegende Kleinreiche, die erst vor 500 Jahren durch das Bestreben des Kultes der sechs Gottheiten wieder geeint werden konnte. Die Fürsten der Städte unterwarfen sich stets unter einen König, den sie aus ihren Reihen auf Lebenszeit wählten. Eine Zeit des neuen Wohlstands und Fortschritts setzte ein. Einfaches Volk konnte reich werden. Bald schon schlug dies aber wieder in jene Dekadenz um, die schon den Agosiern zum Verhängnis wurde. Noch ist das bettelarme, unterdrückte und doch so zahlreiche Volk ruhig, aber das könnte sich bald ändern.

### Lebensweise

Lebensfasen: Alle werden gleich in Blut und nackt geboren, aber die einen kommen in eine Wiege mit Stroh und groben Woldecken, die anderen auf Samt und Seide. Adelige Kinder werden oft von Ammen gesäugt, im gemeinen Volk nimmt man Säuglinge schon bald mit zur Arbeit, da die Mutter es sich nicht leisten kann, zu Hause zu bleiben. Reiche Kinder besuchen bald Scolas oder lernen bei Hauslehrern, die Armen müssen ihren Eltern schon früh bei der Arbeit helfen, die Jugend ist kurz und man gilt früh als erwachsen. Das Erwachsenenalter ist von Konkurrenzkämpfen und dem Ringen um bescheidenen Aufstieg geprägt: Hier intrigieren Adelshäuser gegeneinander, dort versucht ein Geselle eine der knappen Meisterstellen in seiner Zunft zu ergattern. Die Greisen werden von ihrer Familie und ihrer Organisation so gut es geht versorgt und gepflegt. Die durchschnittliche Lebenserwartung ist gerade einmal 40.

Familie: Familien sind groß und beziehen sich auf Eltern, Kinder, Großeltern, Onkel und Tanten, Nichten und Neffen. Man heiratet früh und zieht zu einer Familie zusammen. Kinder hat man viele als Altersvorsorge und billige Arbeitskräfte. Homosexuelle Beziehungen sind nicht ungewöhnlich und nehmen Waisen als ihre Kinder an, was dem Staat viel Geld für Waisenhäuser spart und den Kindern oft ein liebevolles zu Hause ermöglicht.

Tagesablauf: Man schuftet von früh bis spät in der breiten Unterschicht, um in bescheidenes Auskommen zu erhalten. Die traditionelle lange Mittagspause wird vielerorts nicht mehr eingehalten, da man nach der Menge der geleisteten Arbeit bezahlt wird und die Löhne so gering. In den Adelshäusern und bei den wenigen reichen Kaufleuten verbringt man dagegen nur wenig Zeit mit Arbeit und überlässt diese den Untergebenen. Man widmet sich den Künsten, der Philosophie oder Überlegungen, wie man seinen Einfluss und seinen Reichtum noch mehren kann. In den Dörfern ist es nachts still, doch in der Stadt rollen die Wagen voll Waren durch die etwas leereren Straßen und die Straßenkehrer räumen den größten Unrat weg. In den ärmeren Vierteln ist die kurze Schlafphase der meisten nicht stiller als der Rest des Tages.

Spiel und Freizeit: Die breite arme Unterschicht hat kaum Freizeit und ist dann zu erschöpft für Spiele, die Mittelschicht aus Handwerkern und Soldaten vertreibt sich die Zeit mit Brett-, Würfel-, und Kartenspielen und trinkt Bier oder Wein in den Gasthäusern, die Adligen und Reichen lesen große Dichter, gehen ins Schauspiel oder die Oper, unterhalten sich im philosophischem Disput oder üben für zukünftige Duelle. Ein besonderes Hobby des Adels ist die Treibjagd auf Füchse, Rot- und Schwarzwild, die anderen mit Androhung der Todesstrafe verboten ist.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Die meisten tragen einfachste Kleidung aus billigen Leinen, nicht wenige können sich nicht einmal richtige Schuhe leisten und umwickeln die Füße mit alten Fetzen. Im Winter kommt ein Mantel aus Wolle dazu. Die Festtagsgewänder sind oft kaum weniger einfach und alte Erbstücke mit Mottenlöchern und fehlenden Knöpfen. Die Reichen gönnen sich gern Seide vom östlichen Kontinent, Samt aus der Welt der Necker, elbische Spitze und teure Felle, dazu goldene Ringe und Ketten mit Edelsteinen und reich verzierte Schmuckwaffen wie Dolche und Degen. Man liebt gepuderte Perücken mit langen Haaren, Kleidung, die an militärische Uniformen erinnert, Parfüm und Schminke, die eine edle Blässe der Haut betont oder vortäuscht.

Sitten und Bräuche: Es gibt sechs wichtige Feste in Lalos, eines für jede Gottheit. Die Reichen zeigen sich dabei gern freigiebig und lassen Essen an die Armen verteilen, die sich oft nur den Abend solcher Festtage freinehmen können. Adel und Kaufleute schwelegen in Festmahlen aus den unvorstellbarsten Köstlichkeiten, während die Armen an ihren Spenden

knabbern. In reichen Häusern sind an solchen Tagen Bälle üblich und man besucht die Tempel der Gottheiten. Hochzeiten und Jahrestage werden nur in wohlhabenden Familien groß begangen.

Höherangige Menschen spricht man mit „Ihr“, Gleichrangige mit „Du“ und niedergestellte mit „Er“ oder „Sie“ an.

Wohnen und Behausungen: Die meisten Menschen teilen sich zu zwei Dutzend erbärmliche, kleine Hütten, die man fast nur zum schlafen benutzt. Größere Häuser besitzen Handwerker mit Zunftmitgliedschaft und Händler aus den Gilden. Überragt wird dies alles durch protzige Villen und Schlösser mit großen Gärten mit Mauern. Die Städte sind oft über die alten Stadtmauern aus alten Zeiten hinausgewachsen und müssen stets Brände fürchten. In der Nähe der Städte gibt es oft Festungen, in die sich der Adel im Kriegsfall zurückziehen kann. Die Dörfer sind meist in der Nähe der Villa eines Landadeligen errichtet und die arbeitende Bevölkerung muss hohe Abgaben entrichten und außerhalb der Saat- und Erntezeiten zahlreiche Frondienste verrichten. Nur im tiefsten Winter, wenn der Boden hart gefroren ist, bleibt ihnen das bisweilen erspart.

Speis und Trank: Oft zu wenig Getreidebrei und Brot ist alles, was die meisten sich leisten und erlauben können, schon Gemüse findet man höchstens auf dem Tisch der Bauern, die es anbauen, in der Stadt aber erst ab der Mittelschicht. Die Reichen schwelgen dekadent in Fleisch, Speisen, die mit Magie oder Eis aus den Bergen gefroren wurden, Käse, riesigen Torten und so mancher Köstlichkeit aus fernen Welten und werden darüber nicht selten fett. Dabei lassen sie so viel übrig, dass die Straßenbanden sich um die Abfälle prügeln.

#### Weltsicht und Glaube

Man verehrt die sechs Gottheiten, geschlechtneutrale Wesen, die ein Tugendhaftes Leben fordern.

Agastu ist für die wilde Natur, Geburt und Tod, alles Lebendige, Fruchtbarkeit, Altern und Nahrung zuständig und verlangt unter anderem Demut, Mäßigung, Selbstlosigkeit, Enthusiasmus und Zuverlässigkeit – die Gottheit des einfachen Volkes, deren/dessen Tugenden es leicht auszubeuten machen.

Suri ist für Handwerk, feste Materie, Zerstören, Aufbauen, Hitze und Kälte und Bildhauerei und Malerei zuständig und verlangt unter anderem Geduld, Fleiß, Milde, Sittsamkeit, und Dankbarkeit. Er gilt als Gottheit der schmalen Mittelschicht.

Tamog ist für das Zusammenleben, die Rhetorik, Politik und Herrschaft, Macht und Knechtschaft, Musik, Poesie, Lärm und Stille, Ordnung und Chaos verantwortlich und verlangt unter anderem Treue, Freundlichkeit, Würde, Gehorsam Pflichtbewusstsein. Er/sie ist vor allem Gottheit der Adligen und reichen Händler, aber jeder verehrt sie/ihn, denn Zusammenleben ist überlebenswichtig.

Zibar ist für Wissen, Klugheit und Weisheit, Lernen und Lehren, den Geist, Luft und Stürme, Verstand und Wahnsinn und für die Wahrnehmung zuständig und verlangt unter anderem Wohlwollen, Ehrlichkeit, Objektivität, das Streben nach Weisheit, Flexibilität und Glaube an etwas höheres (seien es Götter, politische Systeme oder Gerechtigkeit). Lehrer, Gelehrte und alle, die lernen und lehren (wie Lehrlinge und Meister) sollen ihm/ihr opfern.

Pesal ist für Krieg und Frieden, Richten und Strafen, Verletzen und Heilen, Flüssigkeiten und Wellen und den Körper zuständig und verlangt unter anderem Gerechtigkeit, Enthaltbarkeit, Gelassenheit, Tapferkeit und Entschlossenheit Da Adlige Krieg führen und richten müssen huldigen sie ihm/ihr fast so viel wie Tamog. Aber auch Heiler beten sie/ihn an.

Ghom schließlich ist für Neues und Veränderung, Licht und Dunkelheit, List, Tanz und Schauspiel, Freude und Trauer zuständig und verlangt Friedfertigkeit, Gnade,

Selbstständigkeit, Zuversicht, Selbstsicherheit und Toleranz. Alle die Ausgestoßen sind wie Bettler, Prostituierte oder Gaukler sowie solche, die vor allem politischen Umsturz wollen, wenden sich an sie/ihn. Aber auch gerade Spione, Spitzel und Agenten eben dieser zu stürzenden Politiker wenden sich an die Gottheit der List.

Heiligste Schrift sind die sechs Bücher Mirots, die beschrieb, wie die Gottheiten mühsam ihre Laster überwandten und zu tugendhaften Wesen wurden, die von den Menschen nun das gleiche verlangen, aber sie auch dabei unterstützen und Verständnis für die Schwere dieser Aufgabe haben. Auch einige Heilige werden beschrieben, wie sie ihre Untugenden überwandten und dann Wunder taten.

Die insgesamt 54 Tugenden stellen die einzigen Ge- und Verbote dieser Religion dar, decken bei strenger Auslegung aber fast jede Lebenslage ab. Die Auslegung ist zugleich aber ihr größtes Problem. Unzählige Theologen aus unendlich vielen Schulen widmen sich dieser Aufgabe, wie die Tugenden für wen zu verstehen sind, welche Tugend von wem eingehalten werden muss, wie man mit widersprüchlichen Tugenden wie Streben nach Freiheit und Gehorsam umgehen soll, ab wann eine Untugend durch das Fehlen oder auch die Übersteigerung einer Tugend vorliegt und wie genau man es nehmen muss. So gibt es Meuchler, die Ghom verehren und ihr Töten so mit seiner Tugend der Friedfertigkeit in Einklang bringen, dass es Kriege durch Ermordung weniger verhindert werden und Soldaten, die Pesals Tapferkeit nicht als verletzt, sondern sogar als erfüllt sehen, wenn sie sich trotz der Schande eine Niederlage eingestehen und fliehen. Auch die Enthaltbarkeit der Gottheit von Krieg und Frieden wird von manchen Schulen als nur im Krieg gefordert angesehen, so dass man außerhalb trinken, huren und schlemmen darf, wie man möchte. Allgemein versucht man sich an die Tugenden des Gottes (mehr oder weniger) zu halten, dessen Segen man am meisten benötigt.

Tempel gib es in jeder Stadt und in jedem größerem Dorf. Diese enthalten je sechs Altäre – einer für jede Gottheit, in anderen Gebäuden und Plätzen findet man aber einzelne Schreine, so z.B. Zibar-Schreine in Lehranstalten, Pesal-Schreine in Kasernen und Suri-Schreine in Zunfthäusern. In Wohnhäusern findet man nicht selten auch kleine Schreine des/der Tamog, um das Zusammenleben darin und mit den Nachbarn zu segnen. Im Zentrum eines jeden Dorfes ohne Tempel befindet sich zumindest ein Agastu-Schrein für gute Ernten.

An heiligen Gegenständen finden sich vor allem Reliquien, meist Knochen oder Werkzeuge und Waffen der Heiligen. Durch beten vor solchen Gegenständen erhofft man, die Tugendhaftigkeit des Heiligen zu erhalten.

Zwar ist jeder Tempel allen sechs Gottheiten geweiht, aber aus rein praktischen Gründen weiht sich jeder Priester nur einer von diesen (und pflegt mit mindestens fünf anderen Priestern der anderen Gottheiten sein Heiligtum) – manche Tugenden widersprechen sich bei exakter Einhaltung (so z.B. Gerechtigkeit Pesals und die Gnade Ghoms) und von Priestern erwartet man bei aller laschen Auslegung mancher Schulen, dass sie die Tugenden ihrer Gottheit bis aufs I-Tüpfelchen erfüllen. Sie sind Berater in geistlichen und bisweilen auch eher weltliche Belangen, Mahner, Seelsorger und sehr angesehene Mitbürger der Gesellschaft.

Die Bestattungen sind verschieden und die Angehörigen eines Toten halten mit Priestern Rat, welche Bestattungsart die richtige ist. Asatu-Fromme werden in der Erde begraben und Teil des fruchtbaren Bodens, Suri- und Zibar-Fromme werden verbrannt, damit sie Teil des heißen Feuers oder der Luft werden, Tamog-Fromme bemüht man sich, in Fels (wie Sarkophagen) zu bestatten, Pesal-Fromme bestattet man im Meer oder in großen Seen, bei Ghom gibt es keine festen Vorschriften.

Das Jenseits in der Religion der Sechs Gottheiten ist sehr individuell. Des Körpers beraubt ist dort jeder für sich schwach und unsterblich, muss aber essen, um nicht zu hungern, braucht Wärme, einen trockenen Schlafplatz – im Grunde alles, was man auch im Leben braucht – um nicht zu leiden, als wenn es im Leben fehlen würde. Alle begegnen einem Verstorbenen genau so tugendhaft, wie dieser im Leben war. Für einen selbstlosen, ehrenwerten Menschen

bricht ein wahres Paradies an, für einen ehrlosen Egoisten die Hölle. Aber dazwischen gibt es unendlich viele Stufen.

Aberglaube ist gerade in der breiten Unterschicht weit verbreitet. Der Zahl 6 ordnet man eine glücksbringende, der Zahl 7 eine unheilvolle Wirkung zu. Man glaubt an Astrologie und ordnet Kindern Eigenschaften je nach Geburtsdatum zu und befragt Sterndeuter vor wichtigen Entscheidungen. Man fürchtet zerbrochene Spiegel, aber bewahrt zerbrochenen Ton als Glücksbringer auf. Auf fast jedem Schiff gibt es ein kleines Tier wie eine Katze, einen Affen oder Vogel, damit es nicht sinkt. Eine Schnur mit 54 Knoten am Leib zu tragen, soll die Tugendhaftigkeit mehren.

## Politische Organisation

Herrschaft: Fast alle Städte werden von Adelshäusern beherrscht, denen je ein Fürst vorsteht. Diese wählen einen König auf Lebenszeit aus ihrer Mitte, der bis auf wenige Städte das Reich beherrscht. Diese Wahl geht aber nie ohne Intrigen und, nach Ableben eines Königs, mit Waffengewalt und Kleinkriegen von Statten. Eine Stadt, Benata, wird vom radikalen Orden der Hämmerer unter dem Mönch Sarafoza regiert, die absolute Tugendhaftigkeit von den Stadtbewohnern fordert. Medehn wurde nach einem blutigen Aufstand der Bevölkerung zur Republik und widersetzt sich bisherigen Eroberungsversuchen des Adels entschlossen. Das Land ist unter mehr oder minder reichen Landadeligen (Baronen, Grafen und Junkern) verteilt, die diese Ländereien von den Fürsten der Städte als Lehen erhalten. In Dörfern gibt es entweder einen vom zuständigen Adeligein eingesetzten Vogt oder einen gewählten Bürgermeister.

Gesellschaftlicher Aufbau: Man unterscheidet den Adelsstand, den Klerus und das gemeine Volk. In letzterem gibt es aber derart reiche Händler und Söldnerführer, dass diese an die Macht von Adligen und hochrangigen Tempelvertretern heranreichen. Die meisten dieses dritten Standes aber sind bettelarme Bauern und Arbeiter und nur wenige mittelständische Handwerker. In den Adel und den dritten Stand wird man hineingeboren, Priester oder Mönch des Klerus kann man durch Geburt oder Eintritt in einen Orden werden. Die Auswahlkriterien sind aber oft hart und die Ausbildung und das tugendhafte Leben nicht weniger, so wählen nur wenige diesen Weg.

Gesetze und Strafen: Alle Gesetze müssen sich von den heiligen Tugenden her ableiten lassen (mit Ausnahme der Republik Medehn, wo die Tugenden, gerade die Agastus, im Verdacht stehen, nur ein Unterdrückungsinstrument des Adels zu sein) und hochrangige Priester überprüfen jedes neue Gesetz des Adels darauf, bevor es erlassen werden kann. Die hohen Steuern werden mit den Tugenden Agastus wie Freigiebigkeit und Genügsamkeit erklärt, Diebstahl wird verboten da es rücksichtslos und unkameradschaftlich wäre (sehr viele Gesetze beruhen auf Kameradschaftlichkeit, Respekt, Loyalität und Pflichtbewusstsein) und Mord sowie Körperverletzung da es Ghoms Friedfertigkeit und Sanftmut widerspräche. Man ist überzeugt, dass ein Gesetz nur gut für die Menschen ist, wenn es auf einem der 54 Tugenden basiert. So manches Gesetz wurde auch nicht erfolgreich verabschiedet, weil es einer Tugend widersprach, so das gegen homosexuelle Beziehungen, die in vergangenen Zeiten der Sitte zuwiderliefen, aber durch Ghoms Toleranz doch zugelassen werden mussten. Die Strafen sollen alle auf Pesals Gerechtigkeit und, wenn es angemessen erscheint, auf Ghoms Gnade basieren. Bei Sachschäden wie sie bei Diebstahl, Betrug oder Sachbeschädigung der Fall sind, muss der Täter dem Opfer den Schaden ausgleichen und dem Gericht und dem Opfer noch ein Strafgeld draufzahlen. Bei körperlichen Straftaten wie Mord, Körperverletzung und Vergewaltigung muss ein Schmerzensgeld an das Opfer oder die

Familie zahlen, ehe die körperliche Strafe vollstreckt wird, die von einem Auspeitschen bei Körperverletzung bis hin zur Todesstrafe durch den Strang bei Mord gehen kann. Bei gesellschaftlichen Verbrechen wie Aufrührerei, Rufmord oder Wucherei werden mit Ausschluss aus der Gesellschaft durch Zuchthaus oder Verbannung in eine Strafkolonie geahndet.

## Wirtschaft

Obwohl die Städte zunehmend wachsen leben die meisten Menschen noch auf dem Land, zumeist als Bauern. Sie bauen Hirse, Kartoffeln, Weizen, Hafer und Buchweizen, dazu diverse Gemüse- und Obstsorten an und züchten Rinder, Schweine und Schafe. Das Korn bringen sie zum schroten und mahlen zu Müllern, Fleisch und Milch behalten sie selten für sich, sondern verkaufen es an den Adel und reiche Kaufleute, so nach den Steuern noch etwas übrig bleibt. In den Dörfern gibt es Schmiede, aber die meisten handwerklichen Arbeiten, die an Haus und Hof anfallen, erledigen die Bauern selbst. In der Stadt sind die Handwerker streng in Zünften organisiert, die Qualität und Preise scharf überwachen und absprechen. Unterstützt werden sie dabei von billigen, armen Arbeitskräften, die zur Saat- und Erntezeit nicht selten aufs Land ziehen, um sich als Tagelöhner zu verdingen.

Man entreißt den Bergen Kohle, Salz, Eisen, Gold und das für Schwarzpulver wichtige Schwefel, aus den Rohstoffen stellen Waffenschmiede die fortschrittlichste Waffentechnologie aller Zeiten her, die ein wichtiges Handelsgut in andere Welten darstellen. Ansonsten kauft man Seide vom östlichen und Jade vom westlichen Kontinent. An Dienstleistungen kennt man Bankhäuser, Schauspieler, Sänger und Künstler aller Art, Rechtsvertreter und Ärzte, sowie Bader. Prostitution ist nicht überall erlaubt, da sie bisweilen als sittenlos gilt.

Ein beunruhigend wichtiger Wirtschaftszweig ist das Söldnerhandwerk. Diese Gesellen werden nicht nur durch den Sold, sondern auch durch die Erlaubnis ausgiebiger Plünderungen finanziert und wenn eine neue Königswahl ansteht, werden sie zu tausenden als Verteidiger oder Eroberer von Städten angeworben, um die eher kleinen stehenden Truppen und die wehrpflichtigen Zünfte zu verstärken.

Jagen ist nur dem Adel erlaubt, offiziell um Agastus wilde Schöpfung zu schonen. Eigentum kennt man an Land und Gegenständen (wobei dem Gesetz nach alles Land den Fürsten gehört, die es verleihen), Sklaverei ist verboten, auch wenn es so manchem Arbeiter oder Zuchthausinsassen schlechter geht, als den Sklaven, die man auf anderen Konzinenten findet.

Jede Stadt hat ihre eigene Währung, was den Handel mitunter sehr kompliziert. Für gewöhnlich basieren alle Währungen auf Gold-, Kupfer- und Silbermünzen und tragen Namen wie Dukaten, Kronen oder Pfund.

## Bildung und Wissenschaft

Bildung ist wichtig für die, die es sich leisten können. Bei reichen Familien, gleich ob Adel oder reiche Händler, die ersten Jahre werden die Kinder von Hauslehrern unterrichtet und dann mit etwa 15 auf angesehene Akademien und Universitäten geschickt. Es gibt Militärakademien, die zukünftige Offiziere ausbilden, an den Universitäten werden vor allem Medizin, Jura und Ethik (natürlich basierend auf den 54 Tugenden) unterrichtet. Daneben unterhält der Tempel der sechs Gottheiten eigene Ausbildungsstätten für Priester, es wird aber gern gesehen, wenn man einen Abschluss in Ethik mitbringt. Mittlerweile finden sich aber auch Akademien für Ökonomie Geschichte, fremde Sprachen (seit dem Kontakt mit Ba sind Dolmetscher sehr wichtig geworden) und Philosophie. Daneben gibt es in jeder Stadt

Akademien für Magier, Kinder, die auf Ba geboren und dann nach Adama gebracht wurden, um zu treuen Dienern ihrer Stadt erzogen zu werden.

Unter Zibars Schirm blühen auch die Wissenschaften, das Streben nach Klugheit, Weisheit und damit Wissen gehört zu seinen Tugenden. So erforscht man an Toten die Anatomie, beobachtet genau die Sterne, versucht hinter allen Ereignissen die Zahlen zu finden, um sie berechnen zu können, mischt in alchemistischen Experimenten alles nur denkbare zusammen und bildet Zirkel, in denen Magier sich austauschen und forschen können. Es vergeht kein Tag, an dem nicht eine bahnbrechende Entdeckung gemacht oder widerlegt wird. Die Überlieferungen gehen dabei allzu oft etwas unter, da jeder Doktor und Professor am liebsten seine eigenen Entdeckungen und Theorien lehrt.

## Militär

Typische Bewaffnung: Gewalt gehört auf den Straßen zum Alltag und jeder Bewohner der Städte tut gut daran, ein Messer oder einen Knüppel bei sich zu tragen – dies können sich auch die Ärmsten meist noch leisten. Wer Geld hat, kauft sich ein Rapier, einen der modernen Degen, eine Ratschlosspistole oder Muskete (gern mit Bajonett) oder stattet seine Leibwächter damit aus. In engen Räumen wie auf Schiffen oder in Gassen verwendet man Entermesser und Enterbeile. Auf Paraden, an Offizieren und Gardisten kann man bisweilen noch die veralteten Piken, Partisanen und Helebarden sehen.

Organisation und Taktik von Heer und Flotte: Es gibt nur wenige stehende Truppen in Lalos, dafür unzählige Söldner. Die Fürsten kaufen sich nicht selten einen Offizier (am liebsten natürlich mit Erfahrung) und übertragen ihm das Kommando über die Einheiten. Je mehr Erfahrung, desto mehr Einheiten darf er befehligen. Die Söldnereinheiten selbst bringen natürlich auch ihre Hauptleute mit.

Anders ist es bei der Flotte: Hier besitzt jede Stadt in der Nähe der Küste einige Kriegsschiffe mit fester, eingespielter Besatzung. Ein bis drei Admiräle gibt es in etwa pro Flotte. Wichtiger Bestandteil der Taktik sind Kanonen verschiedenster Größe, von kleinen Halbpfündern mit Schrapnellgeschossen bis hin zu 24-Pfündern. Damit werden feindliche Schiffe, Festungen und Heere schnell zu Klump geschossen, wenn deren Kapitän oder Oberkommandant nicht geschickt verteidigt. Die Hauptwaffe des Heeres sind die Musketen, die aber alles andere als präzise sind. Darum müssen die Söldner und Soldaten schnell nachladen können und schießen oft im Wechsel mit den anderen Einheiten, um einen beständigen Hagel aufrecht zu erhalten. So gleicht man die fehlende Treffsicherheit durch die Menge der Schüsse aus. Kommt der Feind zu nahe, so rückt man ihm mit den Bajonetten zu Leibe.

## Sprache und Schrift

Das Lailitische ist eine dialektreiche Sprache, bei der die Wörter oft nicht klar abgetrennt sind. Sie wird schnell, im Osten weicher und im Westen härter ausgesprochen. Hervor ging sie aus dem Agosi, der Sprache der Agosier, deren Imperium sich einst über ganz Lailos erstreckte, ehe es unterging. Es ist noch immer die Gelehrten- und Lehrsprache an vielen Universitäten. Die 30 Buchstaben des agosischen Alphabets sind noch immer die verwendete Schrift, die Zahlen des Imperiums wurden von den Karaneanischen verdrängt.

Typische Namen: Männer: Francesco Alessandro Lorenzo Andrea Leonardo Mattia Matteo Gabriele Riccardo Tommaso Davide Giuseppe Antonio Federico Edoardo Marco Samuele Diego Giovanni Luca Christian Pietro Simone Nicolo Filippo Alessio Gabriel Michele Emanuele Jacopo

Frauen: Sofia Giulia Aurora Giorgia Martina Emma Greta Chiara Sara Alice Gaia Anna  
Francesca Ginevra Noemi Alessia Matilde Vittoria Viola Beatrice Nicole Giada Elisa  
Rebecca Elena Arianna Mia Camilla Ludovica Maria

Bürgerliche Nachnamen: Adorno, Alberti, Albizzi, Appiani, Baglioni, Barbarigo, Bella,  
Belmonte, Bembo, Bentivoglio, Borgia, Borromei, Bracciolini, Bruni, Buondelmonti,  
Caetani, Cancellieri, Capponi, Carrara, Carducci, Cavalcanti, Colleone ("Löwenherz"),  
Colonnesi, Corsini, Donati, Doria, da Esti, dal Fiesco, de Fois, Fregosi, Fucheri, Gambacorti,  
Giacomini, Gianfigliuzzi, Gonzaga, Grimaldi, Gritti, Guicciardini, Guinigi, Lorca, Loredano,  
Machiavelli, Malaspini, Malatesti, Malvezzi, Manfredi, Martelli, Medici, Montefeltro,  
Morone, Nasi, Nerli, Nero, Neroni, Oddi, Orsini, Panciatichi, Palissa, Pandolfini, Parenti,  
Pazzi, Petrucci, Piccinino, Piccolomini, Pitti, Popoleschi, Portinari, Pucci, Riario, Ricci,  
Ridolfi, Roncioni, Rovere, Rubertet/Rubertetto, Rucellai, Sachetti, Salviati, Sanseverino,  
Savelli, Serrestori, Sforza, Soderini, Spini, Strozzi, Tebalducci, Tornabuoni, Tosinghi, della  
Trimolia, Trivulzio, Varrani, Vespucci, Visconti, Vitelli, Uberti

Bei Adeligen Namen wird dem Nachnamen ein di vorgestellt oder de mit dem Herkunftsort  
an den Vornamen angehängt.

## Künste

Die Künste werden in dieser Kultur so hoch gehalten wie sonst nur in elbischen oder  
Selkikulturen. Man gibt, wenn man es sich leisten kann, ein Vermögen dafür aus. Dennoch  
sind die meisten Künstler bettelarm, nur wenige bringen es zu Ruhm und Reichtum.  
Die Malerei ist sehr exakt und detailgetreu, wenn auch romantisiert. Man liebt vor allem  
Portraits und Landschaftsmalereien. Ähnliches gilt für die Bildhauerei, die detailgetreu  
Menschen, Tiere und neuerdings auch Spezies aus anderen Welten, am liebsten in reinen  
weißen Marmor, darstellt. Die Musik des einfachen Volkes besteht aus Volksliedern, Fiedeln  
und Flöten, die Reichen aber lieben große Orchester und Opern, wobei letztere Musik und  
Schauspiel zusammenführen. Das Schauspiel kennt die Komödie und die Tragödie und ist,  
wie die Poesie, nach strengen stilistischen Mitteln aufgebaut und meist in Versform gereimt.  
Die Schriftstellerei bringt große Werke auf Agosi und „Schundliteratur“ auf Lailitisch hervor.

## Magie

Magier sind hoch bezahlte Spezialisten, die nicht selten eine Stadtregierung ausbildet. Vor  
allem Kriegsmagier für das Heer und Heilmagier sind sehr gefragt, aber auch solche, die  
Prophezeiungen machen können. Man findet sie fast nur in den Städten am Hofe der Reichen  
und Mächtigen (zu denen sie nicht selten selbst aufsteigen). Privatpersonen leisten sich gern  
Magier von privaten Akademien von Ba.

## Ehre und Duelle

Gerade Soldaten, Söldner und Adelige achten sehr auf ihre Ehre und fordern bei  
Beleidigungen gern zum Duell bis zum ersten (erste Verletzung), zweiten (Kampfunfähigkeit)  
oder drittem (Tod) Blut, wobei die Schwere der Beleidigung festlegt, was angemessen ist.  
Begründet wird dies mit Tugenden des/der Tamog und des/der Pesal und ist damit legal.  
Priester und Richter legen allerdings Ort, Zeit und Waffen fest und haben auch bei der Frage  
des „Blutes“ das letzte Wort. Eine Entschuldigung kann das Duell aber abwenden.

## Beispielhafte Dörfer und Städte

Samalla: Ein Fischerdorf an der Küste

Troa: Ein Bauerndorf an der nördlichen Grenze

Kolchis: Die größte der Städte und Sitz des Königs. Gilt als Zentrum der menschlichen Kultur (was andere Kulturen aber bestreiten).

## Verhältnisse

Fremde sind nur in den abgelegensten Orten ein seltener Anblick, so lange es Menschen sind. Andere Spezies werden bestaunt, bewundert oder gefürchtet. Mit den anderen menschlichen Kulturen hält man derzeit Frieden – zu sehr ist man selbst zerstritten. Dafür unterhält man Handelsbeziehungen. Den missionarischen, „lasterhaften“ Karanea steht man eher misstrauisch gegenüber und fürchtet, dass bald wieder ein heiliger Krieg losbrechen könnte. Die jährliche Plünderzüge aus den Nordlanden sind ein Ärgernis, aber das Strafexpeditionen und Eroberungsversuche bislang immer scheiterten und ihre schnellen Schiffe und Reiter kaum zu fassen sind, zahlt man ihnen oft schlicht Tribut. Wo sie nicht selbst herrschen werden Hämmerer und Republikaner als gefährliche Individuen verfolgt.

## Darstellung

Gemüt: Man ist stolz aus dem „kultiviertesten“ Land der Welt zu stammen. Das einfache Volk ist genügsam und gehorsam und fügt sich in sein Schicksal, der Adel ist arrogant und allzeit bereit, seine Macht zu mehren oder zu verteidigen.

Tipps zur Erstellung: Eine gewisse Grundlage an Etikette steht jedem gut an, der nicht ständig in Duelle oder gar vor Gericht kommen will. Ebendies gilt für Gesetze. Die Reichen bringen viel Bildung (Klugheitsaspekte) und Kunstverständnis (Harmonie), die Armen Zähigkeit und Ausdauer mit. Die Reichen haben hohe Werte in Verwöhnt und Eitelkeit, die Armen in Anspruchslos und Ungepflegt. Man neigt oft eher zu Dogmatik als zu Gesetzlosigkeit. Die Temperaturaffinität weicht selten mehr als 2 von 0 ab.

## **Karanea**

Übliche Spezies : Menschen (selten auch Goblins, einzelne Orks strecken nach dem Wüstenstaat schon die Fühler aus)

Technologiestand: Weniger hoch als der nördliche Nachbar Lalos, aber man verwendet Feuerwaffen. Die Traditionellen Stammes- und Sippenverbände nehmen Veränderungen nur langsam an.

Bevölkerungszahl: Etwa 4 Millionen

Lebensraum: Die nördliche Wüste Karan sowie die umgebenden Steppen.

Wichtige Städte: Saman

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaften (bei Oasen), Zünfte (in Saman), Sippen, militärische Einheiten, Schiffsmannschaften, Familien

## Geschichte

Die Sippen dieser Lande verteidigten mit ihrem ersten großen Bund vor etwa 1000 Jahren ihre Lande erfolgreich vor dem Agosischen Imperium, dies ist der Ursprung des heutigen Karaneas. Die 11 Stämme lagen vor und nach diesem Ereignis in Fehden und Konflikten, bis der Stamm Sam die Prophetin Mhahame hervorbrachte, die einen neuen Glauben an die Göttin Na und ihren Widersacher Rok etablierte, der sich durch Mission mit Wort und Schwert im ganzen Land ausdehnte. Erst die Wüste im Süden und die hohe

Waffentechnologie der Laloier im Norden sowie die Ozeane in West und Ost hielten die Ausbreitung auf. Immer wieder rief eine Kalifin zu heiligen Kriegen auf, um den Glauben zu verbreiten, was bisher aber immer scheiterte. In der jüngeren Vergangenheit ruhen die Stammesfehden, man konzentriert sich mehr auf die Konflikte mit Hämmerern und die Frage, ob Ba ein Hort der Sünde und des Bösen ist, oder ob Sam ihnen die Portale geöffnet hat, um ihre Lehre auch in andere Welten zu tragen.

## Lebensweise

Lebensfasen: Die Geburt eines Mädchens wird laut gefeiert, die eines Jungen löst oft Enttäuschung aus. Die Säuglinge verbringen mit ihren Müttern die Zeit in schattigen Häusern oder Zelten, später werden sie auch in Tragetüchern mit auf das Feld genommen. Als Junge muss man schon als Kind seinen ganzen Körper verhüllen und lernt ein demütiges Leben im Dienste der Frauen zu führen, beide Geschlechter müssen schon früh mit anpacken. Jungen werden im Alter von elf beschnitten, um ihre Männlichkeit wenigstens symbolisch zu mindern, Mädchen erhalten einen Ring durch einen Nasenflügel als Zeichen der Verbundenheit mit ihrer Göttin. In der Jugend wird es Zeit, Hochzeiten zu vollziehen, die oft erst Jahre später wirklich zum Tragen kommen. Im Erwachsenenalter fügt man sich voll in die Sippe, das Dorf oder die Stadt ein. Frauen erhalten von den Eltern etwas Vieh, eigene Zelte und Werkzeug, Männer ziehen zu ihrer Ehefrau. Die Alten sind hochangesehene Weise – unter ihres gleichen selbst die Männer. Die Lebenserwartung ist 40 Jahre, einige erreichen aber auch ein Alter von 80 und mehr.

Familie: Familien sind groß und in einer Sippe ist jeder mit jedem verwandt. Jede Familie wird von einer Matriarchin geleitet. Männer werden mehr oder weniger in die Ehen verkauft, sind Besitz der Frauen. Frauen aus weniger wohlhabenden Familien teilen sich oft zu zweit, zu dritt oder zu viert einen Mann, gerade wenn sie nach einer Blutsfehde oder einem Krieg knapp sind. Uneheliche Kinder haben nur geringes Ansehen. Gäste gelten als wertvoller als Familienmitglieder und werden selbst den eigenen Kindern vorgezogen, solange sie das Gastrecht achten.

Tagesablauf: Man steht sehr früh morgens, bisweilen schon vor der Dämmerung auf, isst ein paar Datteln und geht an die Arbeit. Zur Mittagszeit bis tief in den Nachmittag macht man Pause, raucht, trinkt Tee, spielt Brettspiele. Die Hitze lässt nichts anderes zu. Dann geht man noch einmal ans Werk bis in die Nacht hinein. Nach einem sehr ausgiebigen Abendessen legt man sich schlafen. Nachts ist es in den Lagern, von wenigen Nachtwachen abgesehen, still.

Spiel und Freizeit: Man liebt die Brettspiele Trick Track, Schach und Kamele. Ein gutes Gespräch bei der Tabakpfeife, Tee oder etwas Dattelwein ist aber auch ein beliebter Zeitvertreib. Man liebt alles, was gesellig ist. Bei wilden Reiterspielen messen vor allem Männer ihr Geschick.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Am auffälligsten und bekanntesten sind sicher die Ganzkörperschleier der Männer, die sie von Kopf bis Fuß, ja selbst das Gesicht bis auf die Augen, einhüllen. Die Frauen lieben weite Hosen und lange, luftige Gewänder und tragen Turbane oder Tücher auf dem Kopf. Wer es sich leisten kann, lässt seine Kleidung reich besticken. Neben dem traditionellen Nasenring tragen Frauen gern Ohringe. Sie schminken sich und bedecken ihre Haut – auch im Gesicht - mit kunstvollen Hennamalereien. Gold, schwarz, dunkelblau und weiß sind die beliebtesten Farben.

Sitten und Bräuche: Heilig ist das Gastrecht, das für Reisende in der Wüste überlebensnotwendig ist. Um es in Anspruch zu nehmen stellt man sich mit den Händen vor der Brust überkreuzt vor das Zelt oder das Haus des Gastgebers, der dann alles an Essen, Geschenken und Schlafplatz versorgt, solange der Gast sich friedlich und achtungsvoll verhält. In der Stadt gilt dieses Recht aber nur noch eingeschränkt.

Zur Geburt von Töchtern und religiösen Festen wie zur Offenbarung der Prophetin feiert man in Geschlechter getrennt wild tanzend und mit viel Musik, Wein und Speisen die ganze Nacht hindurch. Freude an solchen Feiertagen ist sogar religiöse Pflicht, die gern und genau erfüllt wird.

Wohnen und Behausungen: Die meisten Karanei leben noch in den traditionellen, großen Zelten, die je von einer Großfamilie bewohnt werden. Sie bestehen aus großen Stoffbahnen und Teppichen auf dem Boden und können samt Einrichtung in Stunden auf Kamele verladen werden.

Sesshafte Dörfer und die Stadt Saman kennen dagegen kleine Lehmhäuser mit Flachdach, das als Lagerraum Verwendung findet, wie die Zelte aber nur einen Raum hat. In der Stadt findet sich ein großer Tempel mit drei Räumen: Dem Vorraum der Ungläubigen, dem Vorraum der Männer und dem eigentlichen Tempelraum. Hier steht auch der (nach den Verhältnissen anderer Kulturen eher kleine) Palast der Kalifin. Auch hier liebt man Teppiche wie die Nomaden der Steppen und Wüsten.

Speis und Trank: Fladenbrot, Datteln, Feigen und starker Tee sind die wichtigsten Nahrungsmittel. Zu Festtagen schlachtet man eine Ziege, die Nomaden trinken dazu viel Milch. Dazu gibt es gern Gemüse, Olivenöl. Melonen gelten als Luxus und Zuckerwaren als unbezahlbares, beliebtes Geschenk.

## Weltsicht und Glaube

Religion dieser Gegend ist der Dreha. Man betet einzig und allein zu Na, die als Schöpferin der Welt gilt. Sie erschuf alle Tiere als Pflanzenfresser und alle Wesen weiblich. Fortpflanzen konnten sie sich allein. Der Gott Rok wurde eifersüchtig auf dieses Werk und versuchte es mit destruktiven Mächten zu vernichten. Er pervertierte weibliche Wesen, sodass sie männlich und damit aggressiv und herrschsüchtig wurden, er pervertierte Tiere, sodass sie andere Tiere töteten und fraßen. Und er pervertierte die Schöpfung so, dass sie ohne seine Veränderungen zu Grunde gehen musste durch zu starke Vermehrung, Alterung und Sterblichkeit. Und dadurch, dass eine Frau sich erst von einem Mann „durchbohren“ lassen muss, um gebären zu können – und dann kann es auch noch sein, dass sie selbst eine dieser bösen Kreaturen gebiert! Diese Wahrheit offenbarte Na mit den heiligen Schriften ihrer Prophetin Mhahame. Aber auch die 210 Gebote und Verbote, die über all die Schriften verteilt sind, an die sich alle Menschen halten sollen, um schließlich über die Mächte Roks zu triumphieren und den paradiesischen Urzustand wiederherzustellen. Alles, was man als gut empfindet ist eine Gabe der gütigen Na, alles was man als schlecht oder böse empfindet ist ein Eingriff des Rok. Die heiligen Schriften sind eine Sammlung von hunderten Seiten mit Geschichten über das Werden der Welt, Heilige und Prophezeiungen, durch die sich Ge- und Verbote ziehen. Jede Sippe besitzt eine Abschrift und die Matriarchin (oft können nur sie und ihre erstgeborene Tochter lesen) liest jeden Abend eine Passage vor.

Als heiliger Ort und Pilgerstätte gilt die Höhle, in der Mhahama ihre Offenbarungen empfing. Über dieser Höhle erhebt sich heute der eine Tempel, um diesen die heilige Stadt Saman. Aber auch jeder andere Ort, an dem Na verehrt und Rok bekämpft wird, gilt als heilig. Heilig ist auch alles, was geschaffen ist. Gemindert ist diese Heiligkeit durch den Zugriff Roks. So sind Frauen heiliger als Männer (und müssen sich nach dem Verkehr mit diesen

rituell reinigen, da ihre Heiligkeit gemindert wurde), Pflanzenfresser heiliger als Fleischfresser (und besonders Fromme essen weder Fleisch noch Milch, obwohl es in den heiligen Schriften erlaubt wird) und Werkzeuge als heiliger als Waffen. Vollkommen heiliges oder unheiliges kennt man aber nicht. Die 210 Ge- und Verbote weisen unter anderem die Gläubigen an, Männer zu beschneiden, kein Blut zu vergießen (dies gilt vor allem für Frauen, Männer sollen es nur meiden), nicht zu stehlen, sich an der Schöpfung an den Festen zu freuen, für alles was man zerstört mehr oder etwas größeres zu errichten, den wahren Glauben zu verbreiten, sich durch Bäder rituell zu reinigen um eine Verminderung der Heiligkeit rückgängig zu machen, wenn möglich eher männliche Tiere zu schlachten und manches mehr. Vieles findet auch in anderen Kulturen Zustimmung, anderes scheint kurios oder gar ungerecht.

Priesterinnen gibt es nicht – jede ist eine heilige Schöpfung. Aber es gibt Gelehrte, die die heiligen Schriften studieren und auslegen und vor jeder wichtigen Entscheidung als Beraterinnen herangezogen werden. Jeder Matriarchin einer Sippe, jeder Sultanin eines Stammes und auch der Kalifin kommen besondere, heilige Pflichten als Vorbeterinnen und geistigen Leiterinnen zu.

Die Toten werden auf steinernen Altaren bestattet, wo Tiere sie fressen können. So werden fleischfressende Tiere satt und Rok überlistet – ein letzter Dienst an Na im Leben. Als fruchtbare Erde geht der Körper wieder in die wunderbare Schöpfung ein, bzw. verlässt diese nie. Es folgt abseits der Leiche, die als unheilig gilt, da der Tod ein Werk Roks ist, eine Trauerfeier und eine Trauerzeit, die für nahe Verwandte ein Jahr, für andere einen Monat währt. In dieser Zeit lacht, tanzt und singt man nur an Feiertagen.

Eine Jenseitsvorstellung gibt es nicht, man glaubt an eine Wiederauferstehung, wenn der paradiesische Urzustand wiederhergestellt ist und alles, was Rok gebracht hat – auch der Tod – verschwunden ist. Männer werden als Frauen wieder auferstehen und endlich gleichwertig sein.

Ein weit verbreiteter Aberglaube ist, dass das Tragen schwarzer Kleidung vor Unheil schützt, da das Böse schwarz nicht sehen kann.

## Politische Organisation

Herrschaft: Die Kalifin ist nominell das Oberhaupt der 11 Stämme, vor allem in außenpolitischen Dingen. Jeder Stamm wird von einer Sultanin regiert und besteht aus mehreren Sippen, denen jeweils eine Matriarchin vorsteht. Die Matriarchinnen wählen ihre Sultanin und die Sultaninnen ihre Kalifin jeweils aus ihren Reihen. Eine Matriarchin ist eine alte, erfahrene Frau innerhalb der Sippe, die Frau, die den größten Respekt verdient.

Gesellschaftlicher Aufbau: Frauen stehen über Männern, Gläubige über den Ungläubigen, die Alten über den Jungen. Unter den Freien stehen Sklaven von Kriegszügen in Norden und Süden, die aber nur unfrei bleiben dürfen, bis sie sich bekehren und ein göttinengefälliges Leben führen.

Gesetze und Strafen: Die 210 Ge- und Verbote werden auch als staatliche Gesetze durchgesetzt und entsprechend ausgelegt. Wer diese Gesetze bricht, hat Rok gedient und bekommt dessen Zerstörungswerk zu spüren und es wird dafür gesorgt, dass man es nicht wieder tut: Dieben wird eine Hand abgeschlagen, Betrüger und Verleumdern die Zunge herausgeschnitten, Mörder und Vergewaltiger werden enthauptet. Für viele Übertretungen wird man auch aufgepeitscht.

## Wirtschaft

Es gibt nur karge Felder unter der heißen Sonne, es sei denn, man befindet sich bei einer Oase oder an einem Fluss. Vor allem Weizen, Gemüse, Dattel- und Feigenbäume sowie Melonen angebaut. Die meisten Karanei leben aber von der Viehzucht, von Schafen, Ziegen und Kamelen, deren Felle, Wolle und Fleisch sie bei den Bauern gegen Korn eintauschen. Einige Dörfer bauen auch Erz ab, das mit dem wenigen kostbaren Feuerholz verhüttet und geschmiedet wird – Metall ist teuer in diesen Landen. Das Handwerk beschäftigt sich vor allem mit Wolle, Leder und Ton. Mit Lalos und untereinander betreibt man Handel, vor allem um an Metallwaren und Waffen zu kommen. Dienstleistungen kennt man fast nur in der Stadt, nur die berühmten Geschichtenerzählerinnen ziehen durch die Sippen, leben von deren Gastfreundschaften und geben dafür alte und neue Geschichten zum Besten.

Im Zuge von missionarischen Kriegszügen gegen Ungläubige oder Blutsfehden kommt es zu Plünderungen, die einen wichtigen Beitrag zur Wirtschaft einer Sippe oder eines Stammes leisten können, oftmals sind sie die einzige Möglichkeit, den Wohlstand zu mehren und die bescheidenen Lebensbedingungen etwas zu verbessern. Alle Berufe, die mit Blutvergießen zu tun haben (wie Henker, Soldaten und Schlachter) werden nur von Männern ausgeübt.

Die Jagd auf wilde Ziegen, Kamele und Hasen ergänzt die Ernährung der Sippen bisweilen. Eigentum ist überall an Gegenständen und Menschen (Männern und Sklaven), aber nur in der Stadt und den Dörfern an Land bekannt, was nicht selten zu Konflikten führt. Allerdings können nur Frauen Eigentum erwerben und besitzen. Überwiegend herrscht noch Tauschhandel, aber der sogenannte Batzen, eine Münzwährung, hat in und um der Stadt Verbreitung.

#### Bildung und Wissenschaft

Die Alten lehren die Jungen, die Eltern und Großeltern die Kinder. Man kennt lediglich heilige Schulen, in denen Gelehrte der heiligen Schriften ausgebildet werden.

Man forscht abgesehen von immer neuen Auslegungen der heiligen Schriften wenig und überliefert nur uraltes Wissen oder übernimmt auch Erungenschaften in Medizin, Militärtechnologie von Lalos.

#### Militär

Typische Bewaffnung: Man schätzt noch immer den traditionellen Scimitar, den breiten Säbel und gebogene Dolche und den Kompositbogen. Aber man verwendet auch modernere Waffen wie die Muskete, Arkebusen, die seit Generationen in Gebrauch sind und leichte Kanonen. Nur Männer tragen Waffen.

Organisation und Taktik des Heers: Man lauert auf Feinde und greift gern nachts an. Wichtig ist die Kavallerie. Männer zähmen (bzw. „brechen“) die stolzen Pferde und verwandeln sie in Waffen. Dies ist aber nur für heilige Kriege, nicht für Fehden erlaubt. Man greift wild, schnell und ungeordnet an und verschwindet, bevor der Feind weiß, wie ihm geschieht. In den weiten Steppen hat man viel Zeit zum agieren und nutzt dies.

#### Sprache und Schrift

Das Karaneische ist eine alte, ehrwürdige Sprache, die sich seit der Niederschrift der Heiligen Schriften vor 1000 Jahren kaum verändert hat. Sie zeichnet sich durch ausgeprägte Kehllaute und Konsonantenlastigkeit aus. Die 30 Buchstaben der karaneischen Schrift sind verschlungene Lautbuchstaben.

Typische Namen: Männer: Sofian Suleiman Tahir Tahsin Tarek Taufiq Ulvi Wahdet Wakur Wedat Yassir Yaver Yusuf Zafer Zahit Zakir Zarif Zati Zeki Osman Qabel Rami Rasin

Rayhan Resmi Resul Ruhi Sabri Safi Said Saladin Salih Sameh Samir Sedat Salim, Selim Sharif Sinan Kadir Kalil Khaliq Kamal Kamil Karim Khasib Lâmi Latif Melih Memnun Mustafa Nabil Nadim Namik Nuri Omar Djadi Djamal Faris Fath, Fatih Hakim Halim Hamit Harun Hasan Hasim Hilal Hussein Ibrahim Iskandar Ismail Issam Jussuf Kamal, Kemal Khan Abbas Abdul Achmed, Ahmed Aladdin Ali Alim Amir Arif Azmi Bassam Dakhil  
Frauen: Aida Akilah Alia Alima Amber Asifa Ayasha Banu Basima Charda Damaris Djamilia Eleonora Faizah Fatima Fida Gadi Genna Ghada Iman Kalila Kamila Namika Nour Olcay Qamar Qitura Rabia Ramiye Rana Roya Safiye Sahar Saida Samira Shadia Suleika Tahire Talibe Ulama Vega Zada Zahra Zain Zuleika  
An den Vornamen wird bei Männern ein ibn, bei Frauen ein bint und dann jeweils der Name der Mutter angehängt.

## Künste

Die Schöpfung nachzuäffen, verbieten die heiligen Schriften. Malerei und Bildhauerei sind darum verpönt, ebenso das Schauspiel. Musik betreibt man gern mit Gesang, Zimbeln und Flöten, dazu wird ausgelassen getanzt. Schöne Frauen tanzen vor anderen Frauen (nie vor Männern!) leicht bekleidet, um die Schönheit der Schöpfung zu zeigen. Poesie ist beliebt und beschreibt ebenfalls meist die Schönheit der Schöpfung. Die Geschichtenerzählerinnen erzählen die mitreisensten Abenteuer-, Liebes- und humorigen Geschichten. Die aufwendigen Weber- und Stickereien auf Teppichen und Kleidung stellen eine ganz eigene Kunstform dar.

## Magie

Man steht der Magie misstrauisch gegenüber. Sie ist nicht Teil der bekannten Schöpfung und wird nicht in den Heiligen Schriften erwähnt. Sie könnte eine neue List Roks sein. Um aber eine ernstzunehmende Militärmacht zu bleiben, werden einzelne Schwangere nach Ba geschickt, wenn sie Jungen gebären, werden sie zum Kampfmagier ausgebildet. Mädchen bittet man um Vergebung, dass man sie möglicherweise einer unheiligen Macht ausgeliefert hat und verfolgt ihre Gabe nicht weiter.

## Beispielhafte Stämme und Sippen

Sam: Der größte Stamm, dem die Prophetin Mhahame entstammt und der auch die einzige Stadt dieser Lande gründete.

Gabi: Eine Sippe des Stammes Sam die durch die nördlichen Steppen zieht

Ome: Ein Oasendorf in der Wüste

## Verhältnisse

Fremden aus der eigenen Kultur begegnet man mit höchster Gastfreundschaft, anderen Fremden bringt man dies auch entgegen, so lange sie friedlich und anständig sind. Unverhüllten Männern begegnet man mit Verachtung, Ungläubigen zumindest mit Misstrauen und Bekehrungsversuchen. Wer nicht der Göttin Na dient, dient in ihren Augen fast zwingend Rok.

Mit anderen Kulturen hält man derzeit zumindest Waffenstillstand, allerdings weiß man, dass sie noch zum wahren Glauben bekehrt und den Fängen Roks entrissen werden müssen notfalls muss der böse Gott mit seinen eigenen Waffen geschlagen und Männer als Krieger entsandt werden. Derzeit hält man seine Kräfte aber beisammen und mehrt sie, bis man weiß, wie mit Ba, der Magie und den fremden Spezies umzugehen ist.

## Darstellung

Gemüt: Der Karanei ist leidenschaftlich, die Männer sind aber zurückhaltend, still und gehorsam den Frauen gegenüber. Er ist auf Höflichkeit bedacht. Männern wird von klein auf beigebracht, dass ihr Geschlecht gewaltbereit, zerstörerisch und pervertiert ist und zum bösen neigt – dies schlägt sich nicht selten entweder im fanatischen Versuch, sich davon zu befreien oder dem Ausleben dieser „Triebe“ wieder.

Tipps zur Erstellung: Ausdauer und Zähigkeit sind in der Hitze überlebensnotwendig, Frauen lernen durch Tanz viel Anmut/Eleganz, Männer durch ihre „destruktiven“ stumpfsinnigen Arbeiten dafür Kraft. Die Hitzeaffinität liegt normalerweise zwischen 3 und 4. Man neigt eher zu Altruismus, Verwöhnung überschreitet kaum einmal 3, eher ist man Anspruchslos, der hohe Stellenwert der Religion führt zu Dogmatik, Fremden gegenüber neigt man eher zu Misstrauen als Naivität.

## **Chin Pa**

Übliche Spezies : Menschen

Technologiestand: recht hoch, der Traditionalismus steht einem schnellen Fortschritt im Weg

Bevölkerungszahl: etwa 10 Millionen

Lebensraum: Der östliche Kontinent Adamas

Wichtige Städte: Aidsching, Keol, Lanio

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Adelshaus, militärische Einheit, Kulte verschiedener Götter, Schulen, Familien, Gauklergruppen, Rechtsorganisation, Schiffsmansschaft, Banden, Geheimdienst, Bordell, Botendienst

## Geschichte

Der erste Kaiser Chin Pas, Li Ban Te, einigte vor etwa 1000 Jahren die zerstrittenen Stadtstaaten des östlichen Kontinents und wird dafür noch heute als Gott verehrt. Gerade mit Lalos und Karanea kam es immer wieder zu Konflikten, gerade um Kolonien im Süden. Die Gesellschaft wurde oft erschüttert, gerade in jüngerer Zeit durch die neuen Technologien aus Lalos und Ba. Die Herrschenden Kriegeradligen sehen sich mit ihren Katanas, Bögen und Pferden den neuen Feuerwaffen gegenüber, einer neuen Art von Kriegsführung, die sie überflüssig zu machen droht.

## Lebensweise

Lebensphasen: Die Geburt erfolgt stets in Anwesenheit einer Hebamme. Der Herr des Hauses kann den Säugling die Aufnahme in die Familie verweigern und ihn aussetzen. Die Kindheit ist in der Unterschicht schon durch schwere Arbeit auf den Feldern, in Werkstätten oder anderorts geprägt, im Kriegeradel jedoch von lernen von Früh bis spät, nicht nur in Kampfkunst, sondern auch in Lesen und Schreiben, Mathematik, schönen Künsten (vor allem Kaligraphie) und Etikette. In der Jugend hat das einfache Volk meist schon alles gelernt, was ihm an Wissen zugestanden wird, Jungen werden von Werbern hin und wieder in die kaiserliche Armee eingezogen. Im Adel aber geht das Lernen unentwegt weiter. Das Erwachsenenalter verbringen die einfachen Leute damit, neben den eigenen Bedürfnissen auch die Steuern, Abgaben und Frondienste zu leisten, die von ihnen verlangt werden. Der Adel hält sich bereit, für den Kaiser in den Krieg zu ziehen und die Bevölkerung auf dem eigenen Lehen zu schützen. Daneben fallen Verwaltungsaufgaben und andere Pflichten an. Im

Alter macht sich das einfache Volk für die eigene Familie so nützlich wie möglich, stirbt aber schnell nach dem harten, entbehrungsreichen Leben. Adelige dienen nun nicht selten als Lehrer für die Enkel und stehen in hoher Achtung. Sie werden oft 80, während einfache Leute meist schon mit 60 sterben.

Familie: In einem großen Haus wohnt die ganze Großfamilie mit Großeltern, Eltern und Kindern, Onkeln, Tanten, Vettern und Vetterinnen zusammen. Ein Mann darf theoretisch bis zu fünf Frauen haben, aber leisten können sich das nur Adlige. Jede dieser Großfamilien muss im Kriegsfall einen oder mehr Männer stellen. Die Familien sind patriarchal organisiert, der Haushalt ist Frauenarbeit, obwohl Frauen auch auf den Feldern, in den Werkstätten oder im Bergwerk anpacken müssen.

Tagesablauf: Das einfache Volk arbeitet so lange das Tageslicht es zulässt und nimmt dreimal täglich eine Mahlzeit, meist aus Reis, Kohl und manchmal Fisch zu sich. Außerhalb der Saat- und Erntezeiten bessert man das eigene Haus aus oder leistet Frondienste. Beauftragte ihres Fürsten sehen hin und wieder nach dem Rechten. Dann legt man sich auf den Bambusmatten im Haus schlafen.

Der Adel hat neben den Verwaltungsaufgaben, denen er sich morgens widmet, oft noch Zeit für Schöne Künste, die er entweder selbst herstellt oder bewundert. In Friedenszeiten hat er nicht viel zu tun.

Spiel und Freizeit: Das einfache Volk hat hierfür selten Zeit. Man kennt einige Brettspiele wie Dame und Mühle. Man liebt die schönen Künste sehr und überlässt sie nicht nur Künstlern. Gerade die meditative Kaligraphie wird im Adel sehr geschätzt, aber auch Gesang, Poesie und Flötenspiel. Auch Bogenwettkämpfe und Reitspiele sind gerade unter dem Kriegeradel äußerst beliebt und zugleich Vorbereitung auf den Kriegsfall.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Über ihre Welt hinaus berühmt und begehrt ist die Seide, ein Stoff für die Reichen. Streng wird das Geheimnis um die Herkunft und Verarbeitung dieses Materials gehütet und der Diebstahl einer Seidenraupe wird mit dem Tode bestraft. Der Adel trägt ihn gerne zu Kimonos, Umhängen und Kleidern verarbeitet. Adlige Männer tragen zudem immer Katana und Dolch als Zeichen ihres Ranges.

Das einfache Volk trägt eher aus einfachen Pflanzenfasern, von der Arbeit oft schmutzige Kleidung und die charakteristischen, großen Hüte aus Bambusgeflecht.

Adlige Frauen erhalten prunkvollen Schmuck aus Gold und Edelsteinen, die einfache Frau trägt zu besonderen Anlässen Ketten aus Korallen.

Zu Tätowierungen hat man ein schizophrenes Verhältnis: Einerseits zeugen sie von Erfolgen und der Härte eines Kriegers, andererseits wirken sie auf viele einschüchternd und abstoßend.

Sitten und Bräuche: Nationale Feste finden jährlich am Geburtstag des ersten und des amtierenden Kaisers statt. Dazu kommt noch ein Fest zum Frühlingsbeginn für die Fruchtbarkeitsgottheit des Dorfes. Dafür liegt einen Tag die Arbeit still, man sitzt zusammen, schaut den Gauklern bei ihren Kunststücken zu, isst gut und vor allem reichlich und redet viel. Viele Ehen werden an solchen Tagen arrangiert.

Für ein Dorf sind Eheschließungen, die Geburt von Kindern (insbesondere Jungen) und der Tod einer Person Gründe für Feiern, die ähnlich ablaufen wie oben beschrieben. In der Stadt feiert die weitläufige Verwandtschaft mit einer Familie diese Ereignisse.

Man begrüßt sich mit Verbeugungen, wobei niedriger gestellte sich tiefer zu verbeugen haben als ihr Gegenüber. Für jedes Geschenk, zu dem man bei jedem Besuch eines mitbringt, wird ein mindestens gleichwertiges Gegengeschenk erwartet, dafür nennt man oft den Preis des beim Überreichen, um es dem Gastgeber einfacher zu machen.

Wohnen und Behausungen: Man baut überwiegend aus Holz und Bambus, Zwischenwände im Haus sind aus Bambusrahmen mit Papierbespannung. Typisch sind die geschwungenen Giebel, man deckt die Dächer mit Tonziegeln. Ein Dorf wird des Weiteren von Getreidesilos aus Lehm geprägt und liegt inmitten der überschwemmten Reisfelder, die eine Art Verteidigungsbollwerk bilden. Festungen und Paläste werden aus Ziegeln und Stein errichtet, Tempel aus Holz oder Stein, bisweilen auch in eine Höhle hinein.

Adlige bewohnen große Herrenhäuser umgeben von Ziegelmauern und Reisfeldern und weisen oft viele Versteckmöglichkeiten für Bewohner und Waffen auf, falls Meuchler eindringen.

Speis und Trank: Die einfache Bevölkerung isst hauptsächlich Reis, daraus hergestellte Nudeln und Kohl, selten ergänzt um Fisch. Nur zu Festtagen schlachtet man ein Schwein oder Rind, schneidet es roh klein und brät es scharf im Wok an. Am Meer werden bestimmte Seegräser verspeist und Meeresfrüchte aller Art erfreuen sich großer Beliebtheit. Auch diverse Gemüsesorten, Bambussprossen und zahlreiche Gewürze kommen auf dem Tisch. Berühmt-berüchtigt ist eine grüne Paste aus Meerrettich, deren Schärfe Ausländern die Tränen in die Augen treibt. Reiswein und Tee aus den Teeblättern, frisch getrocknet grün und fermentiert schwarz werden von den Adligen oder zu besonderen Anlässen getrunken und sind neben Seide ein Exportschlager.

#### Weltsicht und Glaube

Jedes Dorf hat seine eigenen Götter und so gibt es kaum eine einheitliche Religion. Wichtig ist der erste Kaiser als allgemeine Gottheit, neben diesem Ga'ja als Göttin des Reises und des fruchtbaren Bodens und Gon als Gott des Bambus und der Baukunst. Der amtierende Kaiser gilt als Botschafter des Himmels und der Götter auf Erden.

In den heiligen Schriftrollen wird die Lebensgeschichte des ersten Kaisers religiös verklärt dargestellt, daneben füllen weitere Rollen zu regionalen Gottheiten ganze Bibliotheken und Gelehrte ziehen umher, um diese Rollen noch zu mehren.

Jedes Dorf hat ein, zwei Priester oder seltener eine Priesterin, die den kleinen oder größeren Dorftempel hütet, der allen verehrten Gottheiten geweiht ist, in den Städten gibt es oft dutzende Tempel und auf jeden kommen mehrere Priester. So zahlreich und verschieden wie die Götter, sind auch deren Gebote. Allgemein gültig ist das Verlangen nach Opfern (meist die Opferung zubereiteter Speisen und Räucherstäbchen) und Gehorsam gegenüber dem Kaiser und seinen Stellvertretern als Abgesandten des Himmels.

Bestattungen werden meist in der Erde oder im Wasser durchgeführt, die Seelen, so glaubt man, werden wiedergeboren, durch eine höhere Stellung im nächsten Leben belohnt oder aber durch eine niedrigere bestraft. Was man dem Toten im nächsten Leben wünscht, wird verbrannt und den Göttern geopfert, meist ist es Geld, Nahrung und Kleidung.

Man fürchtet, dass Essstäbchen in den Reis zu stecken an Totenkerzen erinnern könnte und einen baldigen Tod heraufbeschwört, Ibise dagegen verheißen Glück und Wohlstand.

#### Politische Organisation

Herrschaft: An der Spitze steht der Kaiser als oberster Priester, militärischer Führer und Besitzer allen Landes. Er regiert streng isoliert von seinem riesigen Palast aus und wird nur von seinen Eunuchendienern, seinen zahlreichen Konkubinen und Frauen, seinen Leibwachen und obersten Beamten je gesehen. Verlässt er seinen Palast, dann in einer verhangenen Sänfte, vor der sich alle niederzuwerfen haben.

Er verleiht Land an Fürstenfamilien, die ihre Titel seit ewigen Zeiten vererben, zu neuen Ernennungen ist es seit Generationen nicht mehr gekommen. Die Bauern, Bergleute und Bauern auf ihrem Land sind ihnen hohe Abgaben, Steuern und Frondienste schuldig und genießen dafür ihren Schutz. Das einfache Volk ist dem Adel aber auf Gedeih und Verderb ausgeliefert.

Gesellschaftlicher Aufbau: Kaiser und Fürsten bilden die Spitze, dann kommen einige wenige Beamte, Offiziere und Beauftragte des Adels aus dem einfachen Volk, dann der Rest des gemeinen Volkes, schließlich noch die Sklaven, die sich auf Baustellen und in Bergwerken zu Tode schuften. Männer stehen über den annähernd rechtlosen Frauen. Die Alten genießen nur im Adel hohes Ansehen, im gemeinen Volk sind sie oft eine Last, von der man hofft, sie wird bald in ein schöneres Leben hineingeboren. Ein Aufstieg ist kaum möglich, durch Verbrechen kann man allerdings in Sklaverei geraten.

Gesetze und Strafen: Ein einfacher Bürger kann keine Anklage gegen einen Adligen erheben. Der Adel kann so mit dem einfachen Volk machen, was ihm beliebt. Es ist in Gruppen zu je vier gruppiert und wenn auch nur ein Mitglied einer solchen Gruppe sich etwas zu schulden kommen lässt, ereilt alle vier die Strafe, meist der Tod durch Enthauptung bei geringeren Vergehen oder Kreuzigung bei Mord oder Hochverrat. Wenn ein Projekt viele Arbeiter erfordert, werden Todesstrafen gern in Versklavung umgewandelt. Geständnisse werden mit Folter erpresst. Schon eine Unhöflichkeit gegen einen Adligen genügt für ein solches Todesurteil. Auch Adlige unterliegen untereinander und vor dem Kaiser einer strengen Gerichtsbarkeit, ihnen wird vor der Hinrichtung aber gewährt, Suizid zu begehren und sich und ihre Familie damit von der Schande reinzuwaschen. Dafür schlitzten sie sich selbst den Bauch auf.

## Wirtschaft

Der Anbau von Reis und Bambus sind die wichtigsten Wirtschaftszweige. Reis wird nicht nur als Nahrung, sondern z.B. auch für die Herstellung von Klebstoff und Papier verwendet, Bambus ist ein wichtiger Baustoff findet aber auch als Nahrung, in Waffen und Werkzeug Verwendung. Rinder, Schweine und Hühner liefern Fleisch und Eier, die Milch aber wird kaum verwendet, da sie den Bewohnern des Reichs meist furchtbare Verdauungsprobleme bereitet. Der Anbau des Kohls und Gemüses ist der nächst wichtigere Zweig, gefolgt von Fischerei, Fischzucht und der Ernte von essbaren Seegräsern.

Den Gebirgen entreißt man Gold, Silber und vor allem Eisen, dazu Kohle. Das Eisen ist aber recht selten und von eher schlechter Qualität, was die Waffenschmiede nicht daran hindert, legendäre Waffen daraus herzustellen.

Die Schmiedekunst des Reiches ist legendär, aber auch die Architektur sucht ihres Gleichen. Die Handwerkskunst ist bestimmt von uralten Überlieferungen und Traditionen und freundet sich nur ungern mit neuem an.

Man handelt vor allem mit Seide, Tee und Jade und führt Eisen und Harthölzer ein. Auch Elfenbein aus dem Süden des mittleren Kontinents ist begehrt.

Gerade in der Stadt kennt man zahlreiche Dienstleistungen von Unterhaltern wie Gauklern (die in Gruppen oft über das Land ziehen) und Prostituierten, über Ärzte bis hin zu Sterndeutern.

Alles Land ist Eigentum des Kaisers und Besitz der Adligen, Gegenstände und Vieh dürfen aber auch einfache Leute besitzen. Sklaven wiederum gehören allein dem Kaiser und dienen meist in dessen Steinbrüchen und Baustellen.

Währung sind die Münzen Chin aus Silber. Sie sind viereckig und haben ein charakteristisches Loch in der Mitte, durch die man sie auffädeln kann. Geprägt werden sie

allein in einigen Städten, Falschmünzerei ist ein Kapitalverbrechen, dass die Kreuzigung zur Folge hat.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Das einfache Volk lernt nur, was es zur Ausübung seiner Arbeit benötigt, wird bewusst dumm gehalten. Allenfalls etwas religiöses Wissen wird ihm vermittelt. Im Adel allerdings gilt Bildung als sehr wichtig. Philosophie, Mathematik, schöne Künste wie Kalligraphie, Malerei, Musik und Poesie, Etikette, Geschichte, Religion und noch viel mehr wird von jedem kultivierten Mann von Stand erwartet, Frauen lernen meist eher Etikette, schöne Künste (vor allem Musik und Tanz) und was für die Verwaltung des Hauses nötig ist, wenn ihr Mann fort ist. Dafür gibt es eigene Hauslehrer und die Großväter und –Mütter.

Forschen und Überliefern: Man ist sehr traditionsbewusst und tut sich schwer mit Neuerungen, egal auf welchem Gebiet. Nur langsam übernimmt man Errungenschaften anderer Völker, noch langsamer findet man selbst welche. Gerade der Adel und die Handwerker sind fremdem gegenüber immer skeptisch und fürchten um ihre Stellung. Das einst mächtigste Volk der Welt ist so zum Greis geworden, rückständig und gelähmt. Die Medizin hält einige ungewöhnliche Heilungsmethoden wie Akupunktur, Hitzebehandlung oder spezielle Diäten bereit.

## Militär

Typische Bewaffnung: Der Kriegeradel rüstet sich mit dem Katana, einem zweihändig zu führendem, aber dafür recht kurzem Schwert, Dolch und Pfeil und Bogen. Es handelt sich um einen sehr langen Bogen, dessen Griffstück im unteren Drittel liegt, ihn zu benutzen ist schwierig. Dazu trägt man einen Panzer aus Leder und Eisenstäben und Helm. Das einfache Volk, eingezogene Bauern und Handwerker, erhalten ebenso einfache Speere und Musketen (ganz konnte man sich dem Fortschritt hier nicht entziehen) obwohl gerade letztere dem Adel verhasst sind – mit kurzer Ausbildung kann ein Mann einen Kriegeradligen, der sein Leben lang für den Krieg trainiert hat, damit töten, den traditionellen Panzer einfach durchschlagen. Rüstungen erhält dieses Fußvolk keine.

Organisation und Taktik: Das Heer, ein großes Massenheer aus Wehrpflichtigen, baut sich vor dem Feind auf, die berittenen Bogenschützen des Kriegeradels vorne weg. Der General, das höchste Amt des Reiches nach dem Kaiser und von diesem aus seinen besten Adligen eingesetzt, schickt ein Angebot, statt der Schlacht ein Duell zwischen den besten Krieger der beiden Heere anzusetzen. So soll ein unnötiges Ausbluten der Bevölkerung vermieden werden. Zudem gehört der Kriegeradel zu den besten Duellkämpfern der Welt, auf modernen Schlachtfeldern versagen ihre veraltete Ausrüstung und Taktiken aber allzu oft. Wird dies abgelehnt (was bei ausländischen Feinden mit denen man es nun meist zu tun hat allzu oft vorkommt), greifen zunächst die Adligen in koordinierter Formation zu Pferde an und lassen Pfeile in die feindlichen Reihen niedergehen, dann ziehen sie sich zurück und die Musketiere eröffnen das Feuer und rücken mit den Speerträgern vor. Die Adligen sitzen ab, greifen zu ihren Schwertern und greifen in Formation ein, wo es der General befiehlt. Der Sieg wird oft durch bloße erdrückende Überzahl erzielt.

Berühmt-berüchtigt sind auch die schwarz verschleierte Spione und Meuchler, die in eignen Dörfern leben und ähnlich den Adligen über Bauern herrschen. Politische Feinde werden von ihnen oft einfach im Schlaf ermordet.

Überall im Heer dürfen nur Männer dienen.

## Sprache und Schrift

Das Paiseche gilt unter anderen Menschen als die schwierigste Sprache der Welt. Je nach Sprechmelodie kann ein scheinbar gleiches Wort eine andere Bedeutung haben. Die Grammatik ist sehr komplex. Es ist eine Sprache von Philosophen und Poeten, wie Adlige oft schwärmerisch bemerken.

Die Schrift besteht aus mehr als 5000 komplizierten Wort- und Silbenzeichen. Obwohl es Jahre dauert, sie zu lernen, weigert man sich, einfachere Systeme fremder Völker wie Lalos oder Karanea zu übernehmen.

Namen bestehen aus einem meist einsilbigen Familiennamen an erster Stelle und einem Eigennamen mit zwei Silben an zweiter, der bisweilen einen einsilbigen Zusatz erhält. (Beispiel: Gong Nabi)

Eigennamen für Männer: Mino, Joon, Akuma, Taemin, Nabi, Chiron, Dakota, Sehun, Leach, Yun, Wito, Young-Jun, Hyung, Sota, Jonko, Phuong

Eigennamen für Frauen: Kaira, Yuna, Kia, Pina, Ai, Katara, Lee, Eri, Mi, Sun

Familiennamen: Ga, Go, Gong, Gyo, Nan, Du, Ryu, Man, Paek, Sang, Sin, Cho, Hung

## Künste

Im Leben der Adligen nehmen Künste eine wichtige Rolle ein und sind seit Generationen in der Art ihrer Ausübung unverändert. Von Adligen selbst wird die Malerei, Kalligraphie, Musik und die Poesie betrieben. Die Bildhauerei überlässt man Kunsthandwerkern, die meist wachsamen Tiere, Grabsteine und Brunnen gestalten. Man erfreut sich aber auch am Gesang, dem Tanz und den Schauspielen wandernder Gaukler, Hofkünstler oder der eigenen Frauen. Obwohl die Kunst hoch angesehen ist, die Künstler aus dem einfachen Volk selbst werden verachtet, da ihre geringen Einnahmen kaum Steuern abwerfen, die oft heimatlos und damit unbrauchbar für Fron- und Heeresdienste sind und im Verdacht stehen, ihre Standesgenossen zu Rebellion und Flucht anzustacheln.

## Magie

Magie ist etwas Neues, in den Traditionen nicht verankertes und wird darum misstrauisch beäugt. Ähnlich wie es die Musketen schon getan haben, könnte sie den traditionellen Adel in seiner Stellung ins Wanken bringen und ist darum bis auf wenige Kampfmagier des Kaisers verboten. Allerdings unterhält man Kolonien auf Ba, so wird man sich früher oder später mit ihr auseinandersetzen, sie integrieren müssen.

## Ungewöhnliche Fakten

Adlige lösen Konflikte meist lieber in Duellen als in Kriegen. Ein Adliger, der flieht oder eine Niederlage erleidet, hat die Pflicht, sich durch rituellen Suizid von der Schande reinzuwaschen.

## Beispielhafte Dörfer und Städte

Aidsching: Hauptstadt des Reiches mit dem riesigen Palast des Kaisers im Herzen des Landes

Lajitsu: Fischerdorf an der Westküste des Kontinents, das schon öfter vor den Hämmerern evakuiert werden musste.

## Verhältnisse

Mit Lalos und Karanea hat man Handelsbeziehungen, meidet aber deren Einflüsse. Die Hämmerer haben wiederholt versucht, gewaltsam auf dem östlichen Kontinent Fuß zu fassen und ihn zu missionieren, konnten aber immer zurückgeschlagen werden. Auch mit einigen Städten Bas treibt man Handel.

## Darstellung

Gemüt: Der Pa Chiner ist freundlich und zurückhaltend.

Tipps zur Erstellung: Etikette ist überlebenswichtig, da Unhöflichkeiten zur falschen Zeit am falschen Ort mit dem Tod bestraft werden können. Ein gewisses Maß an Disziplin bringt ein jeder mit. Männliche Adlige sind stets Krieger und sollten in Aspekten wie Schnitt, Stich, Schuss, Zweihändig, Einhändig, Parade, Ausweichen und Reaktion vertraut sein, es darüber hinaus aber auch an Allgemeinbildung in schönen Künsten (z.B. Farben, Fingerfertigkeit, Harmonie, Sprache, Schrift, Stimme, Instrumente), Philosophie, Mathematik, Gesetze, Religion, Logik, Gedächtnis und Anführer-aspekten (Strategie/Taktik, Verwaltung/Handel, Autorität) nicht fehlen lassen. Adlige Frauen sollten ebenso schöne Künste (Anmut/Eleganz, Harmonie, Stimme und Instrumente) mitbringen. Auch sie hat Erfahrung in Verwaltung/Handel für den Haushalt.

Bei den Facetten sollte tendenziell nicht Cholerisch, dafür bei Adligen Dominant, beim einfachen Volk devot gewählt werden. Für gewöhnlich neigt man zu Misstrauen. Die Hitzeaffinität auf dem mediterranen Kontinent liegt je nach Region bei 0 - 3

## **Mateken**

Übliche Spezies : Menschen, einige wenige Orks und Goblins

Technologiestand: Mittlerweile fast an Lalos angeglichen hoch, bisweilen absichtlich primitiv gehalten

Bevölkerungszahl: Etwa 8 Millionen

Lebensraum: Der westliche Kontinent Adamas im subtropischen und Wüstenklima

Wichtige Städte: Tarnochtilan, Sarbalan, Wabichtilan

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Zunft, Gilde (Händler sind oft gleichzeitig Spione), Adelshaus, militärische Einheit, Tempel, „Haus der Jugend“ (eine Art öffentliche Schule), selten: Sippe, Familie, selten: Schiffsmannschaft, Gladiatorenschulen (unter Schirmherrschaft eines Tempels), Bank

## Geschichte

Die Mateken dehnten ihr Reich von einem Dreibund der Städte Tarnochtilan, Sarbalan und Wabichtilan über den gesamten westlichen Kontinent aus und fanden erst an den Ozeanen ihre Grenzen. Metallverarbeitung und das Rat waren ihnen fremd, bis Forscher aus Lailos eintrafen. Anfangs wollten diese das Land für ihren König in Besitz nehmen, wurden aber von entschlossenen Kriegern geschlagen und gefangen genommen. Eine Einsatzarmee vom Nachbarkontinent ging an einer Krankheit zu Grunde, die Mateken nichts anhaben konnte und

so konnten diese sich leicht die überlegene Technologie der Schiffe, Waffen und Metallverarbeitung aneignen und lernten begierig von den Gefangenen. Bald stellten sie auch fest, dass die Bewohner des Nachbarkontinents ein erstaunliches Interesse am Gold ihrer Berge, das für Mateken zwar hübscher Schmuck, aber kaum wertvoll war, hegten und hegen und so entstand eine Handelsbeziehung und man erlangte noch mehr Technologie und Experten, die sich für ihr Wissen in Gold bezahlen ließen. Innerhalb von zwei Generationen entwickelte die mächtige, aber steinzeitliche Hochkultur sich zur modernen Großmacht.

### Lebensweise

Lebensfasen: Das Säuglingsalter und die Kindheit verbringt man in den Armen der Mutter oder einer Amme, wenn diese als Kriegerin viel reisen muss. Mit 14 Jahren aber wird man in das Haus der Jugend und damit in die Hände des Staates in die nächste Stadt gegeben. Hat man zuvor das Handwerk der Eltern erlernt, folgt nun eine intensive, militärische Ausbildung. Alternativ werden sehr begabte Kinder auch in das Tempelhaus geschickt und zu Priestern ausgebildet. Dem folgt im frühen Erwachsenenalter drei Jahre Wehrpflicht in den Heeren. Danach kann man sich entweder weiter als Soldat verdingen, oder in den elterlichen Betrieb zurückkehren, die letzten Griffe des Handwerks lernen und den Beruf der Eltern ergreifen. Die meisten wählen letzteren Weg. Adlige jedoch bleiben immer in der Armee. Besonders verdiente Krieger aus allen Kasten können in eine der Eliteeinheiten der Jaguar- oder der Adlerkrieger oder der Geschorenen eintreten oder im militärischen Rang aufsteigen. Bis zum Greisenalter geht man nun dem Beruf nach, zu dem es einen verschlagen hat. Verdiente Veteranen versorgt der Staat mit dem nötigsten, andere leben von der Familie. Mitglieder wohlhabender Familien können ein Alter von 80 oder mehr erreichen, andernorts stirbt man meist früher. Gerade die Blumenkriege fordern viele Opfer. Hungern muss wegen der guten Ernten und den mäßigen Steuern dagegen kaum einer.

Familie: Innerhalb seiner Kaste darf ein Mateke jeden des anderen Geschlechtes heiraten, muss dem Staat aber Kinder zeugen bzw. gebären. Die Familie lebt in einem Haus, oft mehrere Generationen und Geschwister mit Ehepartnern zusammen. Es herrscht Egalität zwischen Mann und Frau.

Tagesablauf: Morgens sieht man betend dem Sonnenaufgang zu und freut sich, dass der höchste Gott sich erneut aus der Unterwelt erhebt. Dann stärkt man sich mit einer Schüssel Maisbrei und macht sich ans Tageswerk. Dies ist überall gleich, egal ob an den Schulen, den Bauernhöfen, in einem Heer oder am Hof des Sprechers. Mittags lässt man die Arbeit der Hitze wegen ruhen, nimmt aber höchstens etwas Obst zu sich. Nur manche Jugendlichen vom Haus der Jugend müssen zur Abhärtung jetzt weitertrainieren oder die Dienste an öffentlichen Baustellen, für die sie oft herangezogen werden, fortsetzen. Nachmittags setzt man die Arbeit fort, bis man abends dem Sonnengott nachtrauert, der in die Unterwelt zurückkehren muss und zu Bett geht.

Spiel und Freizeit: Man betätigt sich gern und oft sportlich, vor allem in Mannschaftssportarten. Man kennt ein Ballspiel, bei dem nur Hüften und Beine mit dem Ball in Berührung kommen dürfen und die Mannschaft den Sieg davonträgt, der es gelingt, den Ball durch einen steinernen Ring zu befördern. Auch Ringkämpfe sind durchaus beliebt. Man kennt darüber hinaus poetisch-rhetorische Wettstreite oder man sieht den Ritualen Zweikämpfen und Opferzeremonien der Tempel zu, die durchaus auch einen unterhaltenden Aspekt haben.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Hier unterscheiden sich einerseits die Kasten stark, andererseits gibt es auch innerhalb der Kasten je nach militärischen Leistungen und Rängen Unterschiede. Sklaven dürfen keine genähten Kleider tragen, sie wickeln ein Tuch um die Hüften, das sie mit Fäden dort zusammenbinden, ein zweites langes Tuch befestigen sie mit einem Stirnband am Kopf, sodass es ihnen den Rücken abdeckt. Bauern und Handwerker tragen Hemd und Hose aus genähter, aber ungefärbter Baumwolle. Haben sie sich in der Armee ausgezeichnet, dürfen sie bestimmte rote und gelbe Federn aufnähen. Händler dürfen Goldschmuck und automatisch einige Federn tragen. Der Adel schließlich darf Pelze, gefärbte Baumwolle und bunte Federn tragen. Blaue Federn sind aber allein dem Sprecher vorbehalten. Der Goldschmuck, den nur Händler und Adlige tragen dürfen, ist stets protzig und schwer, Federn gelten aber als schmückender und wertvoller. Gerade in der Armee lässt man sich gern mit seiner ganzen Kompanie tätowieren.

Sitten und Bräuche: Alle 20 Tage feiert man ein erstaunlich großes Fest, da ein Sonnenmonat vergangen ist. An diesem Tagen opfert man den Göttern, trinkt Agavenwein, tanzt, singt und isst ausgiebig. Am Tempel vor allem des Huitzilopochtli, Haupt-, Sonnen und Kriegsgott, finden blutige Schaukämpfe zu dessen Ehren statt. An den letzten fünf Tagen des Jahres vermeidet man es, überhaupt etwas zu tun.

Vor Adligen verbeugt man sich, vor dem Sprecher und seinem Stellvertreter geht man sogar auf die Knie.

Wohnen und Behausungen: So wie die Kleidung, sagt auch das Haus viel über den Stand des Besitzers aus. Der Reichtum wird an der Anzahl der Räume gemessen, Bauern und Handwerker dürfen nur einstöckige, Händler Zweistöckige und Adlige dreistöckige Häuser bewohnen. Der Palast des Sprechers und seines Stellvertreters hat teilweise bis zu vier Stockwerke. Wo einfache Gebäude aus Holzgeflecht und Lehm gebaut werden, bestehen Tempel, Paläste und Villen aus gut behauenen Stein. Die drei Städte stehen je in einem See, ihr Zentrum auf einer Insel, während viele andere Häuser auf Pfählen ruhen. Schmale Dämme verbinden die Stadt mit dem Festland, sie sind von Lücken durchbrochen, über die einfache Brücken ragen. Im Verteidigungsfall werden diese Brücken eingezogen. Stadtmauern kennt man dagegen kaum. Im Herzen eines jeden Hauses liegt der Herd, zugleich ein Heiligtum für die Göttin Chantico. Für die Sklaven baut man oft eigene Verschlüsse oder Käfige, um ihren noch unter den Bauern stehenden Rang zu verdeutlichen.

Speis und Trank: Grundnahrungsmittel sind Mais (insbesondere als Maismehl zu Brei gekocht), Bohnen, Amarant (eine getreideartige Pflanze, deren Samen gekocht werden), Kürbisse und Chiasamen. Man schätzt den süßen Saft der Agaven und den daraus gekelterten Wein und Kaktusfeigen. Kaktusfeigen und Agavenprodukte dürfen aber von Sklaven nicht konsumiert werden. Fisch spielt wird zu Festtagen ebenfalls von allen außer Sklaven gegessen. Das Fleisch der Truthähne und Hunde dürfen aber schon nur Händler und Adlige essen, ein Privileg, das gern genutzt wird, die Eier aber dürfen auch die Bauern essen. Wildbret ist schließlich ein Privileg allein der Adligen. Ein Gericht ist meist eine Schüssel Maisbrei, vermischt mit Chia oder Amarant mit Kürbis-, Fisch-, oder Fleischstücken oder ein Bohnengericht wie das scharfe Chili, dass aus den kostbaren Tomaten gekocht und von Händlern und Adel gern mit Fleisch verfeinert wird. Allgemein liebt man die scharfe Chilischote als Gewürz.

Nur zu besonderen Anlässen trinkt man des Göttertrunk aus Wasser, Chili und Kakaobohnen, der stimulierend wirken soll. Er steht nur Priestern und Adligen zu.

Weltsicht und Glaube

Keine Kultur kennt mehr Götter. In jahrelangen Eroberungszügen hat man den Glauben der unterworfenen Stämme und Sippen stets übernommen, ihre Götter ins eigene Pantheon integriert. Selbst die sechs geschlechtlosen Gottheiten von Lalos und die Göttin und der Gott Karaneas fanden Einzug, ja selbst die allmächtige Eingöttin Fryas, wenn natürlich jeweils in deutlich bescheidenerer Form als in ihren Herkunftsgebieten. Niemand kennt alle der mittlerweile etwa 3000 Götter des Staatskultes. Am wichtigsten aber sind Huiztlipochtli der Sonnen- und Kriegsgott, Quezalcoatl, die gefiederte Schlange Gott des Windes, des Himmels, des Krieges, der Erde und Schöpfergott, einer der meistverehrten Götter des Reiches, der Regengott Tlaloc und die Feuergöttin Chantico. So gut wie jeder Bereich ist von mehreren Göttern abgedeckt.

Unzählige Papierseiten aus Feigenrinde und die zu Schriftzeichen behauenen Tempelwände erzählen die Geschichte der Götter und wie man ihnen zu Opfern habe.

Wichtig für die Religion sind Opfer, bei denen Eigenblut durch einen Schnitt ins Ohr oder Menschen geopfert werden, je nach Gott Sklaven, Kriegsgefangene (um an diese zu kommen werden die Ritualisierten Blumenkriege geführt) oder Kinder. Bei manchen Gottheiten werden die Leichen nach der Opferung rituell verspeist, ein heiliger Akt, an dem nur Adlige und verdiente Krieger teilnehmen dürfen. Auf dem Haupttempel schneidet man dem Opfer zu Huiztlipochtli's Ehren bei lebendigem Leibe das Herz heraus. Für Xipe Totec, einen Kriegs- und Fruchtbarkeitsgott, werden die Opfer (Kriegsgefangene) an einem Pfahl gebunden von Pfeilen durchbohrt, ein Priester zieht ihnen danach die Haut ab und trägt sie mehrere Tage als Gewand, so soll es eine gute Maisernte geben. Für den Regengott Tlaloc bringt man Kinder in Käfigen zum Weinen und lässt sie verdursten. Für den Feuergott Huehueteotl verbrennt man mit Drogen betäubte Sklaven lebendig, für die Göttinnen Teteoinnan und Tlazolteotl werden Frauen gehäutet. Insgesamt finden so etwa 5000 Menschen pro Jahr den Tod, dies gilt aber als ehrenvoll und so mancher gibt sich oder die eigenen Kinder freiwillig hin. Nur durch dieses viele Blut können die Götter die Dunkelheit zurücktreiben und den Weltuntergang verhindern. Letztlich ruht auch die ganze politische Herrschaft auf diesem Glauben.

Jedes Dorf verfügt über mehrere Altäre, an denen verschiedenen Göttern Blut geopfert wird, gerade in Tarnochtilan gibt es aber auch die berühmt-berüchtigten Tempelpyramiden, zwei je zweihundert Schritt hohe Stufenbauten, auf denen den höchsten Göttern geopfert wird. Alle 70 Jahre wird zu ihrer Erneuerung eine neue Schicht Steinquader aufgetragen und sie wachsen noch weiter in die Höhe. Sie sind die größten Bauwerke der Welt.

Heilige Gegenstände sind die Opferinstrumente, vor allem Messer aus Obsidian.

Priester rekrutieren sich vor allem aus dem Adel und werden an gesonderten, öffentlichen Schulen ausgebildet. Sie sind leicht an besonderem Feder- und Goldschmuck zu erkennen und genießen höchste Achtung. Sie müssen ellenlange heilige Lieder fehlerfrei auswendig singen können, was eine lange Ausbildung erfordert. Dafür bleibt ihnen als einzige der Krieg erspart, obwohl sie im Laufe ihres Lebens mehr Menschen töten als jeder Soldat.

Die Bestattung erfolgt recht formlos im See, im Boden der Äcker oder im Feuer, oft je nach Beruf des Toten. Die Seele hat längst ihren Weg in eines der Jenseitse gefunden. Wer eines natürlichen Todes stirbt, kommt nach Mictlan, die neunschichtige Unterwelt. Gefallene Krieger begleiten den Sonnengott von Sonnenaufgang bis zum Zenit, Frauen, die im Kindbett sterben vom Zenit bis zum Sonnenuntergang. Wer aber ertrinkt oder vom Blitz erschlagen wird, kommt nach Tlalocan, dem Reich des Wassergottes Tlaloc, das Paradies der Blumen, in das auch ihm Geopferte finden.

Den fünf letzten Tagen des Jahres ordnet man eine Unglück bringende Wirkung zu.

## Politische Organisation

Herrschaft: An oberster Stellen stehen der Sprecher (das Matekische kennt nur ein Wort für „sprechen“ und „herrschen“) und sein Stellvertreter, die der Adel aus seinen Reihen auf

Lebenszeit wählt. Der Sprecher ist absoluter Herrscher, oberster Priester und oberster Heerführer, sein Stellvertreter kümmert sich vor allem um innere Angelegenheiten. Ihnen untersteht der Adel, dem das Land gehört, jeder beherrscht die Bauern auf seiner Partzelle und erhält Abgaben, Frondienste und sorgt dafür, dass die jungen Leute sich im Haus der Jugend einfinden. Dafür genießen die Bauern seinen Schutz, die Gnade der Götter und werden von ihm durch zugeteilte Sklaven und in Notzeiten Vorräte unterstützt. Darüber hinaus sind die Adligen Heerführer und auch die Priester rekrutieren sich meist aus ihren Reihen.

Gesellschaftlicher Aufbau: Es herrscht ein strenges Kastensystem. An oberster Stelle befindet sich der Adel, gefolgt von den Händlern, gefolgt von den Bauern und Handwerkern und schließlich den Sklaven. Bei Kleidung, Nahrung, Besitz, Wohnungen und im Recht zeigen sich deutlich die verschiedenen Privilegien und Pflichten. Sklave wird man als Urteil für ein Verbrechen, die Kinder sind wieder frei, Sklaven dürfen des weiteren heiraten und eigenen Besitz, ja selbst eigene Sklaven erwerben. Sie können sich auch freikaufen.

Bauern, der Hauptteil der Bevölkerung, dürfen anders als in Lalos oder Pa Chin dürfen Bauern auf das Land anderer Adliger wechseln. Die Händler sind zahlenmäßig zwar wenige, aber wichtig. Sie dienen als Spione, behalten das Land im Auge und können einen Reichtum erlangen, der so manchen Adligen vor Neid erblassen lassen würde. Sie leben in eigenen Vierteln, haben abweichende Bräuche und eine eigene Gerichtsbarkeit.

Die Adligen schließlich können sehr reich sein, mache unterscheiden sich aber nur dem Rang nach von Bauern. Sie besitzen das Land, das die Bauern für sie bestellen müssen.

Gesetze und Strafen: Je höher das Ansehen und die Kaste, desto härter sind die Strafen. Adlige erwartet schon bei kleineren Vergehen die Todesstrafe, wo ein Bauer „nur“ verklavt würde. Eine Familie kann den Mörder eines Familienmitgliedes als Sklaven einfordern, seine Todesstrafe wird dann in Sklaverei umgewandelt. Auch aktive Mitglieder des Heeres werden härter bestraft. Der Gesetzeskanon ist komplex. Als Richter dienen die Adligen und Priester, Adlige müssen beim Sprecher oder dessen Stellvertreter angeklagt werden. Neben den üblichen Verbrechen sind Gotteslästerung und das Tun von für die eigene Kaste verbotenen (bei Essen, Wohnen, Kleidung, Waffen) schwere Vergehen.

## Wirtschaft

Ein Großteil des Bedarfs der Städte wird durch Tribute und Steuern aus dem ganzen Reich gedeckt.

Die Landwirtschaft ist der wichtigste Faktor. Sie bringt Kürbisse, Chia, Amarant, Bohnen, Tomaten, Paprika, Chili, Kaktusfeigen, Agaven und vor allem Mais hervor. Darüber hinaus ist Baumwolle für Stoffe wichtig. An Hängen baut man TeSpezies, im flachen Gebiet treibt man Bewässerungsfeldbau.

Viehzucht treibt man nur wenig, lediglich einige Truthähne und Hunde hält man.

Fischerei auf dem Meer, in den Seen und Flüssen ergänzen den Nahrungsplan dagegen sehr. Handwerker sind hoch spezialisiert, am angesehensten sind Goldschmiede, Maler und Federkünstler, die Luxuswaren herstellen. Daneben gibt es die modernen Waffenschmiede, Zimmerleute, Köche und alles, was man auch in anderen Zivilisationen dieses hohen Standes findet. Tempel und Waffen für Blumenkriege und andere heilige Gegenstände wie Priestergewänder und Opferwerkzeug werden noch immer traditionell ohne Nutzung von Metall (abgesehen von Gold) hergestellt.

Den Bergen werden Schwefel, Eisen, Gold, Edelsteine und Kohle vom neuen Berufsstand der Bergleute entrissen.

Handel treibt man innerhalb des Reiches, mit Lalos, Karanea und Frya, ja selbst mit den Nordländern und nach Ba mit vielen Kolonien und Städten. Dafür verwendet man die neuen Schiffe und bietet vor allem Gold und bunte Federn an. Nebenbei gewinnt man so Informationen über Gebiete, die man vielleicht bald erobern will. In Frya unterhält man sogar einige Kolonien und nimmt Tribut ein.

Dienstleistungen kennt man dagegen eher weniger. Prostitution ist verboten, lediglich die öffentlichen Schulen, die Häuser der Jugend und einige Heiler gehören in diese Kategorie. Plünderungen nehmen derzeit keinen wichtigen Teil ein, man führt nur Blumenkriege, um Kriegsgefangene für die Opferrituale zu machen.

Jagen für kostbare Pelze und bunte Federn, die wertvoller als Gold gelten, ist dagegen ein wichtiger Wirtschaftszweig.

Man kennt Eigentum an Gegenständen, an Vieh und Sklaven. Land besitzen nur die Adligen. Auch Sklaven dürfen Besitz erwerben.

Die Währung ist die seltene und heilige Kakaobohne, deren Anbau streng überwacht und reglementiert wird.

## Bildung und Wissenschaft

Lernen und Lehren: Die Kindheit lernt man von den Eltern so viel wie möglich, ehe man ins Haus der Jugend kommt und entweder eine militärische oder eine priesterliche Ausbildung erhält. In dieser Zeit werden Körper und Geist für den Dienst am Staat gestählt. Nach dem Militärdienst lernt man nun die letzten Handgriffe der Berufe der Eltern, wenn man nicht im Heer bleiben möchte. So wird eine harte, stets kampfbereite Bevölkerung herangezogen. Lesen und Schreiben lernen nur die Priester, der Adel lernt einiges über Verwaltung, Religion, Strategie und Taktik.

Forschen und Überliefern: Einerseits nimmt man jede nützliche Neuerung gern auf, andererseits hält man sich bei allem religiösen strikt an die alten Traditionen und Techniken, um nicht die Götter zu verärgern. So entstehen eine profane, hoch moderne und eine steinzeitliche heilige Gesellschaft nebeneinander. Magie, Feuerwaffen, Metallverarbeitung, das Rat, moderne Segelschiffe und Lasttiere sind die wichtigsten Entwicklungen der letzten zwei Generationen, die man hauptsächlich von Lalos übernommen hat.

## Militär

Typische Bewaffnung: Bauern, Händlern und Sklaven (und Ausländern) ist das Tragen von Waffen verboten wenn sie nicht im Heer dienen. Lediglich einen Stab, Knüppel oder waffenfähiges Werkzeug wie Beile gesteht man ihnen zu. Ausnahme sind Jäger aus der Bauernklasse, die Speerschleuder oder Bogen nutzen dürfen. Die Bewaffnung ist unterschiedlich bei den zwei Arten des Krieges: Die heiligen Blumenkriege, die man gegen eigentlich schon besiegte, aber unabhängig belassene Stämme führt, um Menschenopfer („Blumen für die Götter“) zu gewinnen, erlauben nur die traditionellen Waffen Obsidianschwert (ein schweres Hartholzpaddel mit rasiermesserscharfen Obsidianklingen an den schmalen Seiten) in ein- oder zweihändiger Ausführung, Keule und Beil (jeweils mit Steinkopf), eine schwere Lanze mit Obsidianklingen an der Spitze, sowie Speer- und Steinschleuder und Pfeil und Bogen. Bisweilen werden auch nur Nahkampfwaffen erlaubt. Hier trägt man auch die Koller, Harnische aus zwei Finger dickem, gehärteten Baumwollstoff. Dazu noch einen Schild aus Leder, Holz und Baumwollfasern, seltene Varianten davon lassen sich für den Marsch einrollen. Bei verdienten und hochrangigen Kriegern wird diese Rüstung gefärbt und mit Federn verziert, ebenso der Schild. Adler- und Jaguarkrieger tragen Hartholzhelme, die dem Kopf „ihres“ Tieres nachempfunden sind.

In profanen Kriegen verwendet man Musketen mit Bajonett, Piken, Schwerter und Hellebarden, alles aus Eisen gefertigt und verzichtet auf die Rüstungen, die gegen moderne Waffen kaum Schutz bieten, mit Ausnahme der Helme. Stattdessen wird die Kleidung gefärbt und verziert.

Organisation und Taktik: Man teilt die Soldaten in Einheiten zu je 200, 400 oder 800 Mann ein. Stets führt ein adliger Offizier eine solche Menge, seine Unteroffiziere können aber auch niederen Kasten entstammen. Die besten Krieger können auf einen Platz in den Reihen der Adlerkrieger (als Eliteeinheit im Feld, Spione, Späher und Unterhändler), deren Rivalen den Jaguarkriegern (als Eliteeinheit im Feld mit Jaguarfell, vor allem als Speerträger in der ersten Reihe) oder den Geschorenen (bis auf einen Zopf über dem linken Ohr kahl rasierte Krieger, die stets dort kämpfen, wo es am gefährlichsten ist und nie zurückweichen) hoffen. Der Rang bemisst sich an den Gefangenen, die man vor allem in den Blumenkriegen macht. Offiziere sind durch eine Holzstandarte auf ihrem Rücken stets zu erkennen.

In den Blumenkriegen tritt immer eine Reihe Soldaten beider Heere gegeneinander in Duellen an, ein Eingreifen in ein solches Duell ist verboten. Man versucht den Gegner lebend gefangen zu nehmen. Diese Schlachten sind fast schon ein blutiger Sport.

In profanen Kriegen ist die Taktik ähnlich wie die von Lailos: Kanonen und Musketen entscheiden die Schlacht, Nahkampfwaffen kommen eher in Ausnahmesituationen zum Einsatz.

Der militärische Aufstieg ist der einzig mögliche in dieser Kultur. Ein einfacher Bürger kann sogar einen nicht erblichen Adelstitel erstreiten. Auch Adlige müssen sich im Krieg beweisen, ehe sie ein Erbe antreten können. Kaum verwunderlich also, dass man Stämme bewusst nicht vollständig unterwirft, um immer wieder mit ihnen kämpfen zu können (und auch diese benötigen Menschenopfer und sind kulturell mittlerweile recht ähnlich ihren Feinden) und mit dem Gedanken spielt, den mittleren Kontinent anzugreifen.

## Sprache und Schrift

Das Matekische gilt in anderen Kulturen wegen ungewöhnlicher Konsonantenkombinationen wie -tl und teils extrem langen, zusammengesetzten Worten als unaussprechbar. Die Grammatik gilt als recht kompliziert.

Die traditionelle Schrift, die fast nur noch für heilige Zwecke verwendet wird, kann keine vollständigen Texte wiedergeben. Es handelt sich um eine sehr komplexe Bilderschrift, die Geschehnisse so gut wie möglich wiedergibt. Logogramme geben Namen und Inhalte von Warensäcken wieder.

Heutzutage verwendet man die einfachere und genauere Schrift von Lailos mit einigen Modifikationen, um sie an die eigene Sprache anzupassen.

Man trägt einen Eigennamen, zu dem man bei seiner Vorstellung meist noch seine Kaste und seine Kompanie, sein Dorf oder sein Stadtviertel nennt. („Xiucoatl, Bauer, 7. Kompanie“)

Typische Namen für beide Geschlechter: Ichtaca, Icyonotl, Itotia, Izel, Meztli, Nenetl, Tochtli, Xiucoatl, Yaotl, Yolotli

## Künste

Die Malerei auf gekalkte Wände oder Papier aus Feigenbaumrinde, sowie Waffen ist hoch angesehen und charakteristisch ist sehr hoch angesehen. Die Bildhauerei erfolgt an Tempeln noch immer auf primitive Weise mit Steinwerkzeugen und ist sehr mühselig, moderne Bildhauer verwenden Steingeräte und machen diese Kunst für reiche Händler und Adlige erschwinglich. Musik stammt von Trommeln und Flöten, man kennt aber auch viel, teils heiligen, Gesang. An Festen tanzt man viel, wild und ausgelassen, Tänzern, denen man

zusieht, kennt man aber kaum. Die Poesie und Schriftstellerei ist gerade stark in der Modernisierung begriffen, die neue Schrift ermöglicht hier eine ganz andere Produktivität. Berühmt ist auch die Federkunst nicht nur an Kleidung, sondern auch in Form von Figuren. Letztlich ist die Töpferkunst, gerade für kleine Figürchen, schon lange hoch entwickelt.

## Magie

Adlige versuchen ihre Kinder zunehmend, möglichst auf Ba zur Welt zu bringen. An den Häusern der Jugend der Städte werden sie dann in Magie weiter unterrichtet. Dies zementiert ihre Vorrangstellung vor den anderen Kasten, die nur mit Sondererlaubnis nach Ba dürfen. Vor allem die Kriegsmagie wird gelehrt, aber auch Heilung und Wahrsagerei. Für Blumenkriege darf sie aber nicht verwendet werden.

## Beispielhafte Städte und Dörfer

Tarnochtilan: Die mächtigste der drei großen Städte birgt das größte Bauwerk Adamas

Sarbalan: Die Kleinste der drei Städte muss sich mit einem Fünftel der Tribute aus dem Reich zufrieden geben

Tlatl: Ein kleines Bauerndorf weitab der Städte, das überwiegend Mais anbaut

## Verhältnisse

Fremde behandelt man wie Bauern, bisweilen auch wie Händler und bestraft sie entsprechend, wenn sie Gesetze, insbesondere das Kastenrecht, brechen. Für Götter hält man Weiße schon lang nicht mehr.

Gute Handelsbeziehungen sorgen derzeit noch für Frieden, aber die Mateken gelten als blutrünstige Barbaren, ihre (rituellen) Kriege und Opferrungen lassen sie nicht im besten Licht erscheinen und auch sie selbst würden lieber neues Land erobern, da ihre Stämme für die Blumenkriege langsam ausbluten. In einem nahen der üblichen Thronfolgekriege kann Lalos unliebsamen Besuch der Mateken-Flotte erwarten, für die es selbst die Pläne geliefert hat. Und auch Karanea und Frya sollten sich hüten.

Manche Adlige streben stattdessen Eroberungen in Ba an, aber die Priesterschaft will nur Menschen als Opfer, keine der „neuen“ Spezies, so ist das unwahrscheinlich.

## Darstellung

Gemüt: Mateken sind stolz, kein dekadenter, von sozialer Ungerechtigkeit völlig zerfressener Haufen wie Lalos oder ein einschlafender Greis wie Pa Chin, dabei aber demütig den höheren Kasten und den Göttern gegenüber.

Tipps zur Erstellung: Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, sowie Reaktion, Ausdauer und Zähigkeit bringen alle bis auf die Priester mit, Disziplin wirklich alle. Der Adel zudem noch Autorität, Verwaltung/Handel und Strategie/Taktik, die Händler Verwaltung/Handel und Mathematik. Man kennt sich etwas mit Gesetzen und Religion aus. Bei den Facetten sollte bei den niederen Kasten eher Devot, gerade beim Adel Dominant gewählt werden (wobei wer im Heer aufgestiegen ist, sich zum Dominanten hin entwickeln kann), die militärische Ausbildung macht viele kameradschaftlich und damit altruistisch, allzu verwöhnt sind nur alte Adlige, man neigt innerhalb des der eigenen Kaste erlaubten zu

Eitelkeit und in der Gottesfurcht eher zu Dogmatik. Die Hitzeaffinität beträgt normalerweise 1 (in Gebirgsdörfern) bis 4.

## **Frya**

Übliche Spezies : Menschen, selten auch Goblins und Orks

Technologiestand: Durchwachsen, eher ursprüngliche Stämme von modernen Hochkulturen kolonialisiert

Bevölkerungszahl: Etwa 6 Millionen

Lebensraum: der südlichste Teil des mittleren Kontinents Adamas mit seiner Wüste, Savanne und dem Dschungel

Wichtige Städte: Pejing, Neu-Kolchis, Naquatl, Maqe

Typische Organisationen: Sippen in der „Wildnis“ in den Kolonien die Organisationen der Kolonisten (Pa Chin, Lalos, Karanea oder Mateken)

### Geschichte

Wie die Nordlande war und ist Frya nie durch ein Großreich geeint worden. Die Menschen ziehen seit vielen Jahrtausenden durch den Dschungel im tiefsten Süden, die Savanne und teils sogar die südliche Wüste. Erst als die großen Reiche fast den gazon Rest Adamas unter sich aufgeteilt hatten, begannen ihre Flotten Kurs auf die Küsten des Südens des mittleren Kontinents zu nehmen. Erst Lalos, dann Karanea, dann die Mateken und schließlich Pa Chin (letztere wohl mehr aus Gründen der Ehre, man wollte nicht zurückstecken) steckten sich das Land in Parzellen ab, schlugen die Krieger der stolzen Stämme und gründeten ihre Kolonien. Nicht selten kam es zu Kämpfen untereinander, in denen auch Ureinwohner als Krieger herangezogen wurden, um für ihre Ausbeuter zur Waffe zu greifen. Heute ist Frya ein Gemisch an Kulturen, Sprachen und Technologien geworden, das nur von den Kulturen Bas übertroffen wird.

### Lebensweise

Lebensphasen: Das Säuglingsalter verbringt man in Tragetaschen auf dem Rücken der Eltern, während diese das Vieh hüten oder auf dem Feld arbeiten. Als Kind nimmt man schon viel an diesen Tätigkeiten teil, damit die Eltern neben den ausbeuterischen Abgaben an die Kolonialmächte noch genug zum Leben für die Familie erwirtschaften. In der Jugend werden beide Geschlechter rituell beschnitten und gelten nun als vollwertige Krieger, die heiraten dürfen. Mit 35 gilt man schon als Greis, der in einem Rat all jener, die ebenfalls dieses Alter überschritten haben, das Dorf und den Stamm regiert. Mit 50 sind die meisten Fryer schon tot. Neben Hunger und Seuchen, tragen die Kolonisten dazu bei, zum Beispiel opfern die Mateken auch hier Menschen und führen Blumenkriege. Gerade Kinder leben gefährlich, da man vom Regengott Tlaloc mehr Wasser erhofft.

Familie: Ab dem Tag der Beschneidung darf geheiratet werden. Dabei darf jeder eine beliebige Anzahl von Partnern ehelichen, sofern die Eltern aller Beteiligten einverstanden sind. Ihnen werden einige Rinder als Brut-/Bräutigamspreis überlassen. Säuglinge nimmt man zum Viehhüten und auf die Äcker in Tragetaschen auf dem Rücken einfach mit, jedoch nicht zur Jagd oder auf Kriegszüge, weshalb säugende Frauen daran nicht teilnehmen können.

Tagesablauf: Während man die Feldarbeit eher Tags ausführt (und auch mittags oft nicht pausiert). Die Jagd kann sich aber auch bis in die Nacht hineinziehen, ein waidwundes und

vergiftetes Tier kann noch Tage auf der Flucht sein. Auch im Krieg sind nächtliche Überfälle an der Tagesordnung. Beim Hüten der Rinder kann man sich dagegen unter einem Affenbrotbaum ausruhen, solange man ein Auge offen lässt. Morgens und Abend nimmt man eine Mahlzeit zu sich, bisweilen auch eine Kleinigkeit am Tag, ohne die Arbeit zu unterbrechen. In vielen Dörfern müssen einige Mitglieder viele Meilen laufen, um Wasser zu holen – jeden Tag.

**Spiel und Freizeit:** Musik und Tanz nehmen wichtige Plätze im Leben ein. Daneben kennt man ein Spiel mit Vogelknöchelchen, das entfernt Würfelspielen ähnelt. Man schätzt auch ein gutes Gespräch im Schatten der Bäume und Hütten oder eine Geschichte der Älteren. Gerade nach der Kolonialisierung ihres Landes ist Freizeit aber ein seltenes Gut geworden.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Die traditionelle Kleidung besteht aus möglichst bunten, unvernähten Tüchern, die kunstvoll um den Körper geschlungen werden. Die Kolonisten versuchen aber gerade hier den Ureinwohnern ihre Sitten aufzudrängen, so sieht man in karanäischen Kolonien Männer in Vollverschleierung, in lailitischen Menschen in für die Hitze ungeeigneten Wämsern und Jacken und gerade die Mateken mit ihrem Kastensystem schälen die Bauern, Handwerker und Viehzüchter aus den unvernähten „Sklaventüchern“, die noch dazu bunt sind, was nur höheren Kasten zusteht. Traditionell ist auch der auffällige Ohrschmuck: Man dehnt die Ohrläppchen und hängt sich schwere Ohranhänger aus Fäden, Steinen, Glasperlen, Federn oder Metall in die Ohrmuscheln. Um den Hals trägt man ebenfalls bunte, dicke Schüre. Federn und Gold stellen im Kastensystem der Mateken wiederum ein Problem dar. Die Bewohner des Dschungels feilen sich gern die Zähne spitz.

**Sitten und Bräuche:** Man feiert zum Beginn der Regenzeit, wenn Kinder geboren, Jugendliche beschnitten und Alte in den Dorfrat aufgenommen werden. Die Feste beginnen erst abends, Tags wird noch gearbeitet. Lediglich die seltenen Schlachtungen, den Fleisch isst man nur zu Festen, zeugen von der Besonderheit des Tages. Man singt, musiziert, tanzt und isst bis spät in die Nacht hinein.

Bei der Beschneidung dürfen die Jugendlichen kein Anzeichen von Schmerz zeigen, sonst erhalten sie von ihren Eltern oftmals keine Rinder, die Zeichen von Wohlstand und wichtigster Besitz sind.

Ein Geschenk fordert stets ein Gegengeschenk nach Wahl des Schenkers (im vernünftigen Maß).

**Wohnen und Behausungen:** Obwohl man traditionell nomadisch lebt, baut man feste Hütten mit rundem Grundriss aus einer Mischung von Lehm und Tierkot. In den Dschungeln baut man dagegen halbkugelförmige Laubhütten. Von den Kolonisten in die Sesshaftigkeit gezwungen, leben viele Menschen nun auch in Häusern, die denen der Besitzer nachempfunden sind und bauen Wälle und Gräben zu deren Schutz vor wilden Tieren und „wildem“ Stämmen.

**Speis und Trank:** Außerhalb des Dschungels lebt man vom Blut und der Milch der Rinder, die frisch oder nach zweitägiger Reifephase, oft vermischt, getrunken werden. Daneben kennt man einige essbare Wurzeln und Beeren und geht viel auf die Jagd, um über dem Feuer gebratenes Fleisch dem Speiseplan hinzuzufügen. Zudem liebt man den wilden Honig, den man unter großem Risiko Bienenvölkern abringt.

Reis, Weizen, Mais, Bohnen, Datteln – all das haben die Kolonisten mitgebracht (wie auch den Ackerbau an sich). Gerade die nun sesshaften Dörfer leben von diesen Pflanzen.

## Weltsicht und Glaube

Man betet die Eingöttin Angei an, die auf dem Gipfel des Berges Al Dngo, also nicht in göttlichen Sphären, sondern auf der Welt, leben soll. In einer der zahllosen, mündlich überlieferten Sagen, macht diese Weltenherrscherin und Bringerin von allem Guten wie Schlechten den Fryern, ihrem Lieblingsvolk, alle Rinder zum Geschenk. Die Viehbesitzer aus dem Norden oder den anderen Kontinenten gelten als Viehdiebe, von denen man das Eigentum der Fryer zurückholen darf.

Man hat zudem noch eine Vorstellung von zahlreichen guten wie bösen Geistern, die insbesondere in Lebewesen leben. Die bösen Geister sind für Krankheiten, Fäulnis und Wahnsinn verantwortlich, die Medizin beruht damit auf Exorzismen. Der Mediziner bzw. die Medizinfrau versetzt sich dafür durch Tänze und Trommelschläge in Trance nimmt Kontakt mit dem Dämon auf und schickt ihn im Namen der Göttin fort (womit er aber irgendwo anders auf der Welt jemand neuen befallen kann).

Die heiligen Gebote betreffen das Miteinander und den Umgang mit Tieren, sowie die Beschneidung der jungen Leute.

Als heiligster Ort, den niemand betreten darf, gilt der Gipfel des Al Dngo, der höchste Berg des Kontinents. Ansonsten errichtet man in jedem Dorf ein Haus für Angei. Ein eigenes Priesteramt gibt es nicht, die alten lehren die Jungen, was es zu wissen gibt. Allerdings gibt es einen Mediziner, einen Experten für Geister und Heilkräuter, der besondere, heilige Rituale der Göttin beherrscht.

Tote werden auf Steinaltären den Tieren überlassen und gehen so wieder in die Schöpfung ein. Die Seelen bleiben in der Welt, können den Mediziner in seiner Trance beraten oder auch wiedergeboren werden. Nur bösen Menschen bleibt dies vorenthalten, sie werden zu den bösen Geistern, die Krankheit, Fäulnis und Wahnsinn bringen.

Man glaubt, Vollmondnächte brächten Glück, Neumondnächte dagegen Unglück.

Sonnenfinsternisse gelten, wie etwas weniger stark auch Mondfinsternisse, als schlechte Omen.

Während Pa Chin sich nicht um den Glauben der „Wilden“ kümmert, entsenden Karanea und Lalos Missionare. Die Karanei glauben, dass Angei ein durch Rok verzerrtes Bild ihrer Göttin Na. Sie meinen darum, den Glauben der verwirrten nur wieder ordnen zu müssen, das gute, schöpferische Weibliche wieder vom bösen, schlechten, zerstörerischen Männlichen trennen zu müssen und die 210 Gebote einzuführen.

Die Lalier dagegen sehen eine frevelhafte Götzenverehrung in der Religion der Ureinwohner und versuchen die 54 Tugenden ihrer sechs geschlechtslosen Gottheiten einzuführen.

Die Mateken dagegen haben Angei einfach als Vieh- und Fruchtbarkeitsgöttin in ihr Pantheon aufgenommen, die sie in Frya, wo Viehzucht viel wichtiger als in ihrer Heimat ist, sogar großen Zuspruch findet. Man versteht nicht, warum man nur sie verehrt, wo doch gerade an Regen oft Knappheit besteht. Die Mateken übernehmen es gern, Tlaloc Opfer darzubringen und haben sogar schon einige fryische Priester der Angei in ihr Tempelsystem aufgenommen, die nun Menschenopfer bringen. Das trinken des Rinderbluts, das auch in rituellen Handlungen vorkommt, deuteten sie als Blutopfer, das aber natürlich schwächer als ein richtiges Menschenopfer ist. So schneiden sie Sklaven für sie die Kehle durch und trinken deren Blut.

So entstanden auch diverse Mischreligionen aus zwei oder gar drei Glaubensüberzeugungen der Ureinwohner und der Kolonisten. So werden die sechs Gottheiten Lalos' bisweilen als die sechs Kinder Angeis gedeutet, die zugleich Ureltern der sechs großen Menschvölker sind und ihre Tugenden, gerade die Anastus, den man als eigenen „Urelter“ ansieht, werden befolgt. Na und Rok werden bisweilen als zwei Gesichter ihrer Göttin angesehen.

## Politische Organisation

Herrschaft: Die traditionellen Dörfer werden von den Greisen, all jenen also, die mindestens 35 sind, geführt. Diese beraten sich und stimmen schließlich ab. Eine übergeordnete Regierung hat es nie gegeben, der eigene Stamm ist die größte Einheit.

Bei den Kolonien der Großreiche herrschen die Besatzer, meist der Adel. Einzelne Parzellen werden von den Herrschern als Lehen vergeben, wofür entweder zweite und dritte Kinder von Adligen oder verdiente Staatsmänner eingesetzt werden. Die Ureinwohner gelten als (noch zu erziehendes und gefährliches) einfaches Volk bzw. der Kaste der Bauern und Handwerker zugehörig.

Im Zentrum des Kontinents beginnt aber ein Paar nahe des Berges ihrer Göttin, noch freie Stämme und Geflohene aus den Kolonien zu sammeln, um die Besatzer abzuschütteln. Dies wäre der erste Stammesbund der Geschichte, möglicherweise sogar der Beginn eines neuen Großreiches.

Gesellschaftlicher Aufbau: In den Stämmen und Dörfern herrscht außerhalb der Kolonie Gleichberechtigung zwischen Altersgenossen. Die Kinder stehen unter den Kriegern, die Krieger unter den Greisen. Der Mediziner, meist schon selbst ein „Greis“, genießt besonderes Ansehen. Durch Leistungen auf der Jagd und im Krieg kann das eigene Ansehen steigen.

In den Kolonien steht man meist unter den Besatzern, die sich als Lehrer aufspielen und muss sich in die mitgebrachten Hierarchien einfügen. In Pa Chins Kolonien sind Frauen benachteiligt, in den Kolonien der Mateken gehört man in eine niedere Kaste, kann aber mit dem Militärdienst sogar etwas leichter aufsteigen, als es auf dem westlichen Kontinent ist, in den karanäischen Kolonien sind Männer benachteiligt, verschleiert und auf Henker, Schlachter und Krieger reduziert.

Gesetze und Strafen: Die Gesetze der Stämme sind einfach: Nicht stehlen, keinen Stammesangehörigen töten oder verletzen, seinen Anteil leisten. Wer die Regeln bricht, wird individuell, ohne festgelegte Strafen, vom Greisenrat verurteilt und meist (auf Zeit) verbannt, verprügelt oder gar hingerichtet. Viehdiebstahl wird härter geahndet als andere Diebstähle.

Wirtschaft: Landwirtschaft wird nur in den Kolonien betrieben, wo das einheimische Maniok und die eingeführten Pflanzen wie Mais, Bohnen, Reis, Weizen und Baumwolle angebaut werden, dazu kommen Früchte wie Melonen, Tomaten und Orangen.

Traditionell ist die Viehzucht, die Rinder, Ziegen und Schafe hervorbringt, von denen vor allem Milch, Blut und seltener Fleisch und Häute verwendet werden. In dem meist trockenen Land setzt dies einen nomadischen Lebensstil voraus, der durch die verschiedenen Besitzansprüche der Kolonialmächte und die Äcker sehr erschwert wird.

An der Küste, wo die meisten Kolonien liegen, wird viel gefischt. Die traditionellen Methoden ergänzen sich mit neuen der Kolonisten.

Bergbau spielt auch erst seit der Besatzung eine Rolle. Zu tausenden werden die enteigneten Nomaden für einen Hungerlohn in dunkle Stollen getrieben, um Gold, Silber, Eisen, Schwefel, Kohle, Edelsteine und andere der reichen Schätze ihres Landes abzubauen. Die Erträge wandern meist ohne viel Federlesens in den Schiffen und werden in die Heimat der Kolonisten gebracht.

Die Handwerkskunst basiert traditionell auf Web- und Färbekunst für die Stoffe, einfachen Tongefäßen, sowie Werkzeug und Waffen für die Jagd, die entweder aus Holz, Knochen und Stein hergestellt oder aus Erzbrocken geschmiedet wurden, die man an der Oberfläche fand. Dienstleister wie Banken, Schulen oder Heiler finden sich nur in den Städten der Kolonien und sind nur selten in der Hand der Ureinwohner. Lediglich zu Prostituierten werden manche aus Verzweiflung.

Um Weideflächen wurde schon immer hart gekämpft und die reichen Karawanen der Kolonisten bieten weiteres Plünderungsgut. So kann sich die Jugend im Kampf beweisen und gerade die Stämme, deren Wege für den Viehtrieb versperrt sind, sichern so ihr Überleben. Traditionell wird auch viel gejagt. In der Savanne schießt man vergiftete Pfeile auf Antilopen, Zebras oder andere Tiere, denen man dann teils noch tagelang folgen muss, ehe sie verenden. Im Dschungel ist die Jagd sogar, neben dem Sammeln von wildem Honig, beinahe die einzige Lebensgrundlage, da er wenig essbare Pflanzen hervorbringt. Man sammelt kaum Nahrung, eher Heil- und Giftpflanzen. Das Gift für die Jagd mischt man aus der Drüse des Pfeilgiftkäfers und einer bestimmten, gut durchgekauten Wurzel. Besitz kennt man traditionell nur an Gegenständen und Tieren, dass andere Kulturen aber auch Land und Menschen als Besitz betrachten, mussten sie schmerzhaft lernen. Eine Währung ist traditionell nicht bekannt, in den Kolonien gelten aber jene des jeweiligen Reiches.

## Bildung und Wissenschaft

Lernen und Lehren: Die Alten lehren den Jungen alles, was sie zum Leben brauchen und die Traditionen. Das geschieht sowohl durch Erklären, als auch durch zeigen und schließlich durch selbst tun. So müssen junge Leute einige Zeit nach ihrer Beschneidung in einem eigenen, von ihnen errichteten Dorf leben und sich selbst versorgen. In den Kolonien aber finden sich regelrechte Schulen. Die Mateken unterhalten Häuser der Jugend, in denen Jugendliche indoktriniert und mit den eigenen Kindern zusammen im Kampf ausgebildet werden. Lalos und Karanea betreiben Schulen, die der Missionierung, dem Lehren der „rechten“ Sitten und der Ausbildung zu fügsamen Dienern ihrer Reiche dienen. Pa Chin schließlich achtet darauf, dass die Ureinwohner nur das lernen, was sie brauchen, um ihrem Reich zu dienen. So treibt man die Bevölkerung geschickt in eine Abhängigkeit.

Forschen und Überliefern: Die Traditionen sind alt, ja seit Jahrtausenden unverändert. Traditionell wird nicht geforscht, vielmehr war man immer glücklich und zufrieden, mit dem was man hatte. Aber gerade Lalos, dass das Streben nach Weisheit und Klugheit, auch in Form von Wissen, zu den heiligen Tugenden zählt, erforscht das Land emsig und greift dafür auf Ureinwohner zurück.

## Militär

Typische Bewaffnung: Traditionell trägt man einen großen, ovalen Lederschild und einen kurzen Speer mit langer Spitze. Dazu kommen zahlreiche Keulen, wie die Steinköpfigen Geröllkeulen. Eher für die Jagd werden die vergleichsweise schwachen Bögen, die ihre Tödlichkeit eher durch das Gift an den Pfeilen gewinnen. Nun hat man entweder, weil man im Militärdienst eines der Kolonialmächte steht oder weil man etwas stehlen oder erbeuten konnte auch Musketen mit Bajonetten, Piken, Kanonen und alles im Repertoire, was die Besatzer mitgebracht haben. Rüstungen trägt man aber auf Grund der Hitze und der Nutzlosigkeit gegen Musketen kaum.

Organisation und Taktik: Jeder Mensch zwischen der Kindheit und dem Greisenalter ist gewissermaßen wehpflichtig. Man überfällt Feinde gern nachts oder aus der Deckung heraus. Man kennt sogar Techniken, sich in Sand eingraben zu lassen und durch ein Röhrchen zu atmen, stundenlang wartend, bis man auf ein Signal herauf herausspringt und den überraschten Feind angreift. Ansonsten bildet man Traditionell einen Wall aus den großen Schilden und rückt mit den Speeren vor, heutzutage feuert man eher aus einer Reihe heraus Musketen ab.

## Sprache und Schrift

Das Fryische ist verhältnismäßig einfach, weist aber Knacklaute auf, die Ausländer kaum nachahmen können. Es ist eine sehr dialektreiche Sprache und ein Dschungelbewohner könnte einen Wüstenbewohner kaum noch verstehen.

Eine traditionelle Schrift gibt es nicht. Die Schriften Lalos´ und Karaneas werden jedoch in deren Kolonien, sowie in den Kolonien der Mateken an einige Ureinwohner weitergegeben, die man in der Verwaltung oder als Offiziere einsetzen möchte.

Typische Namen für Männer: Kapalei Koinet Komeyicin Kurary Leboo Legeny Legishon Lemaron Lemashon Lemayian Lemayian Lembui Lemuanik Lolkerra Maitera Masigonde Mbiraru Mejooli Meticiki Murunga Naengop Nampazo Ntimama Oloishona Parneres Sabore Sankei Sankale Santamo Simel Sironka Surum Tonke

Für Frauen: Isina Kingasunye Kiserian Lankenua Liloe Malazo Naeku Naimutiae Naipanoi Naisaruru Naisenya Naisiae Naisiano Nalangu Nalutuesha Namelok Namunyak Naramal Naserian Nataana Nkasiogi Peresia Pion Resson Sankau Segeyian Semeyian Siglal Siatamei Simaloi Simu Sintamei Sipanto Sopiato Tanei Tentoyia Terenua Tigisi

Zweit- oder Familiennamen gibt es allenfalls in den Kolonien, wo man diesen Brauch von anderen Völkern übernommen hat. Dort verwendet man bisweilen auch überhaupt Namen der Besatzer.

## Kunst

Man schnitzt sehr detailreiche Figuren, teils auch aus dem steinharten, schwarzen Ebenholz. Eine solche Skulptur nimmt so manch ein Kolonist als Andenken mit zurück in sein Reich. Daneben formt man Figuren aus Lehm, die man im Feuer brennt.

Die Fryer sind ein musikalisches Volk. Sie verwenden traditionell Trommeln und ihre Stimmen, um ihre fröhlichen oder schwermütigen Lieder zu singen. Dabei tanzen sie wild ihren charakteristischen Springtanz.

In den Kolonien werden auch viele Künste der Besatzer übernommen oder die eigene Musik wird mit neuen Instrumenten noch verfeinert. Auch wandelt man gerade fremdes Liedgut gern dem eigenen Geschmack entsprechend ab.

## Magie

Die Kolonisten verhindern möglichst, dass Ureinwohner nach Ba gelangen, da sie mit Magie schwerer zu kontrollieren wären. Bisweilen nimmt man zwar welche als Arbeitskräfte mit nach Ba in die dortigen Kolonien, lässt sie dann aber nicht mehr zurück. Magier findet man so hauptsächlich in den Heeren der Besatzer. Das Paar im Zentrum des Kontinents aber, wo die Kolonisten noch nicht die Macht haben, schickt neuerdings viele Schwangere nach Ba, auch wenn ihnen derzeit noch Ausbilder für Magier fehlen. Dafür nehmen sie aber schon Kontakt mit Kolonien anderer Spezies auf.

## Beispielhafte Städte und Stämme

Pejing: Zentrum der Kolonien Chin Pas

Neu-Kolchis: Zentrum der Kolonien Lalos´

Naquatl: Zentrum der Kolonien der Mateken

Maqe: Zentrum der Kolonien Karaneas

Ngasta: Freier Stamm im Zentrum der Savannen des Landes

Na!a: Ein unterjochter Stamm bei einer Miene im Kolonialgebiet Lalos´

### Verhältnisse

Verhalten gegenüber Fremden: Fremden gegenüber, die nicht die „schwarze“ Hautfarbe der Ureinwohner haben, begegnet man je nach Lebenslage entweder ängstlich, kriecherisch, unterwürfig (oft bei unterjochten Stämmen), misstrauisch oder offen feindlich (oft bei freien Stämmen). Angehörige anderer Stämme können Verbündete oder Feinde sein und es gibt Rituale, die es erlauben, von einem Stamm in den anderen zu wechseln (vor allem zum Zwecke der Heirat). Man erkennt am Schmuck, am Dialekt und am Verhalten des Gegenübers, wie man sich zu verhalten hat. Verhältnismäßig viele Orks und Goblins haben durch unbewachte Tore in Bas Wüsten ihren Weg nach Frya gefunden. Bisweilen nimmt man sie in den Stamm auf, wenn sie bei der Arbeit für die Kolonisten oder im Kampf gegen sie helfen.

Politisch: Man ist entweder schon von den Fremden unterjocht, oder muss vor ihnen fliehen, gegen sie kämpfen oder sich bald unterwerfen. Mit den großen Menschenreichen müssen die Beziehungen darum als feindlich gelten, auch wenn diese sich als Lehrer und nicht als Unterdrücker aufspielen. Gerade die Stämme, die langsam im Zentrum des Kontinents ein Heer sammeln, werden bald den Krieg suchen.

Unter einigen Bewohnern Bas hat man Sympathisanten, die einem Befreiungsheer zumindest Wissen und Waffen zur Verfügung stellen würden (und dafür einen Anteil an etwaiger Beute fordern).

### Darstellung

Gemüt: Der Fryer ist leidenschaftlich und voller Lebensfreude, einmal aber erzürnt ein ebenso leidenschaftlicher Feind.

Tipps zur Erstellung: Als Jäger und Hirten haben die wilden Stämme in Schuss, Stich, Schlag, Ein-, Zwei- oder Beidhändig, Ausdauer, Schleichen Sprint, Zähigkeit, Gift, Sehen, Hören, Tiere, Tarnung, Entschlossenheit, Geduld und Disziplin Erfahrungen. Bei den Facetten neigen sie eher zu Cholerisch, Anspruchslos, Impulsiv (gerade wenn sie jung sind und sich beweisen wollen), weder zu Dominant noch zu Devot und zu Misstrauisch.

Unter Kolonialherrschaft sind die Aspekte vor allem der Arbeit auf Plantagen oder in Bergwerken angepasst, wofür sie üblicherweise herangezogen werden. Bei den Facetten wird ihnen Cholerisch eher ausgetrieben, sie werden Anspruchslos, eher Vorsichtig, meist Devot (wenn sie nicht kollaborieren und selbst die schlimmsten Sklaventreiber werden), Ungepflegt und durch Entwurzelung und Aufbegehren gegen die fremden Gesetze Gesetzlos werden. Beide Gruppen haben eine Hitzeaffinität von 3-5.

## **Nordlande**

Übliche Spezies : Menschen, einige wenige Goblins und Trolle

Technologiestand: Primitiv bis einfach, durch Beute bisweilen etwas fortschrittlicher

Bevölkerungszahl: Etwa 5 Millionen (davon je etwa 2,25 Millionen in Steppe und Wald)

Lebensraum: Der äußerste Norden Adamas mit den borealen Wäldern, den Steppen der Tundra und Taiga bis in das ewige Eis

Wichtige Städte: Grad

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Schiffsmannschaft, Sippe

Geschichte: Seit Menschengedenken beherrscht das Nordvolk den Borealen Nadelwald Adamas und alles, was nördlich davon liegt. Lalos und schon sein Vorgänger, das Imperium der Agosier, haben versucht, diese Gebiete zu erobern, doch sie alle scheiterten an den Reitern der endlosen Steppen, den Krieger in den Wäldern und schlicht dem Wetter. Der eisige Winter und abgeschnittene Nachschublinien besiegten auch die stärksten Heere. Die „Barbaren“ des Nordens jedoch machten und machen mit ihren Pferden und Schiffen fast jährlich kleinere Raubzüge und bleiben für den südlichen Nachbarn ein Ärgernis. In jüngeren Jahren werden sogar Schiffe und Küstendörfer der Mateken oder Pa Chins überfallen.

Lebensweise

Lebensphasen: Das Säuglingsalter verbringt man noch sehr geborgen in Tragetaschen aus Pelz und in Wiegen in den Hütten, Jurten oder Iglus. Die Kinder aber müssen schon viel nach draußen und sei es nur zum Spielen. Sie üben ihre Ausdauer im Laufen, machen erste Waffenübungen und raufen. Zudem müssen sie viel auf den Feldern arbeiten oder das Vieh hüten. In der Jugend kommt man das erste Mal mit auf die Jagd oder auf Beutezüge. Dort muss man sich vor den Erwachsenen beweisen. Das Erwachsenenalter ist durch das Familienleben, harte Arbeit und Kampf geprägt. Als Greis erhält man eher Mitleid als Achtung, da man keinen ehrenvollen Tod finden und immer abhängiger von den Jüngeren wird. Schon mit 50 haben die meisten Nordleute den Tod gefunden, sei es durch Krieg, Hunger oder Krankheiten.

Familie: Sobald man sich vor den Erwachsenen in Beutezügen oder Jagden auf gefährliche Tiere wie Bären und Wölfe bewiesen hat, darf man eine Familie gründen. Dafür darf sich eine beliebig große Gruppe zusammenschließen, die fortan gemeinsam in einem Haus lebt und ihre Kinder erzieht. Wem dies nicht gelingt, der lebt für immer als Kind im Hause seiner Eltern und ist Spott ausgesetzt. Nicht selten wechselt jemand die Familie, wenn er sich verliebt oder Streit hat. Eine Familie teilt sich die Tiere einer Herde, Ackerland, ein Schiff und auch sonst alles Lebensnotwendige.

Tagesablauf: In den Wäldern lebt man sesshaft auf Lichtungen und Rodungen in Langhäusern und Hütten. Im Frühling, sobald der Boden taut, muss geackert werden, was ganze der noch kurzen Tage in Anspruch nimmt. Dann wird gesät. Ein Teil der Bewohner zieht nun zum Meer, fährt die Flüsse mit den kleinen Schiffen hinunter, die durch das Schmelzwasser anschwellen und geht auf Beutezug. Im Herbst aber muss man zurück sein, um beim Einfahren der Ernte zu helfen, das Korn zu dreschen, einiges des Viehs zu schlachten und das Haus wieder winterfest zu machen. Die langen kalten Winter verbringt man mit Körbeflechten, Jagen und Erzählen.

In den Steppen bleibt man nur höchstens eine Woche an einem Ort, man muss die Herden aus Yaks, Ziegen, Schafen und Pferden über das karge Land treiben. Im Sommer geht es nach Norden, im Winter nach Süden bis zu den Wäldern, was nicht selten zu Konflikten mit den Ackerbauern dort führt. Jeden Tag werden morgens die Kühe gemolken, im frühen Sommer müssen die Yaks geschoren werden. Für den Winter macht man steinharten Käse aus der Yakmilch.

Im ewigen Eis muss gerade im Sommer viel gefischt und gejagt werden. Zudem wollen die Iglus gebaut und instand gehalten werden. Im Winter zehrt man von den Vorräten und träumt vom Sommer, nach draußen kann man jetzt nur noch schlecht und meidet es.

Alles in allem sind die wärmeren Jahreszeiten im Norden tagtäglich von harter Arbeit und von Kämpfen bestimmt, um die langen, dunklen, kalten Winter überleben zu können.

**Spiel und Freizeit:** Überall schätzt man die Erzählkunst, egal ob uralte Göttermythen oder die Geschichten aus den jüngsten Beutezügen erzählt werden – gerade im Winter. Ansonsten kennt und schätzt man Würfelspiele.

Die Waldbewohner lieben Kraftspiele wie Armdrücken oder Baumstammweitwurf.

In den Steppen geht man mit abgerichteten Steinadlern auf Wolfs- und Fuchsjagd und spielt Reiterspiele wie den Kampf um eine Wolfsfell (wer loslässt verliert) oder ein Wettrennen, in dessen Verlauf man bunt markierte Pfeile in Ziele schießen muss, jedes verfehlt Ziel versetzt den Reiter um einen Platz nach hinten.

Im ewigen Eis hat man weder Sinn noch Zeit für Spiele.

Freizeit hat man überall eher im Winter.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Man schätzt Pelze, mit denen sich die besten Jäger und Krieger zieren. Fuchs, Wolf und Bär in steigender Reihenfolge haben das höchste Ansehen.

Andere Kleidung besteht aus Wolle der Schafe und Ziegen in den Wäldern oder der Yaks in den Steppen, wo man auch besondere Hüte aus Wolfsfell trägt. Erbeutete Stoffe wie Seide und Baumwolle zeugen von erfolgreichen Beutezügen und werden ebenfalls verwendet. Man trägt protzigen Schmuck aus Kupfer, Zinn, Silber oder Gold gerade in den Wäldern.

Tätowierungen aus Kohlestaub sind überall beliebt und zeugen von der Schmerzunempfindlichkeit und den Erlebnissen eines Kriegers.

Im ewigen Eis trägt man den Anorak, der Jacke und Hose aus Robbenfell vereint und über eine Kapuze verfügt. So trotzt man der Eiskälte.

**Sitten und Bräuche:** In Grad findet alle drei Jahre ein großer Wettkampf mit Ringkämpfen, Baumstammweitwurf, Felsenstämmen und Schützenwettbewerb statt, zu dem es gerade die Waldbewohner zieht.

Im Herbst treffen sich die Adlerbesitzer verschiedener Sippen, um zu sehen, wer das beste Tier sein Eigen nennt. Man achtet auf Eleganz, Folgsamkeit und Geschick beim Beuteschlagen.

Ansonsten feiert man bei Familiengründungen, der Heimkehr der Plündergruppen und der Geburt von Kindern.

Die meisten Sippen im ewigen Eis haben Feiern aber abgeschworen, bis sie die absolute Freiheit erlangt haben.

Es ist nicht unüblich, mit vorbeireisenden Gästen zu schlafen. So wird das Blut in einer Sippe frisch gehalten.

**Wohnen und Behausungen:** Im Wald baut man große Langhäuser oder Blockhütten aus Baumstämmen und deckt sie mit Stroh. Wälle, Gräben und Palisaden schützen die Dörfer gerade in der Nähe von Lalos. Während der Beutezüge lebt man auf den hervorragend gebauten Drachenschiffen oder unter freiem Himmel.

In den Steppen bewohnt man die Jurten, große Zelte aus Wollstoff, Leder und Teppichen, die vollständig auf Yaks verladen werden können. Während man zieht, schläft man aber auch oft im Freien – trotz Nachtfrost. Gerade bei Beutezügen nach Lalos hält man sich nicht mit Zelten auf.

Im ewigen Eis baut man Iglus aus Eis- und Schneeblöcken – halbkugelförmige Schneehütten. Auch ohne Feuer wird es in ihnen erstaunlich warm. Innerhalb eines Tages kann so ein neues

„Haus“ entstehen, wenn die Sippe auf ihren Hundeschlitten mit den Kufen aus gefrorenen Häuten und Fisch – zugleich Vorrat – weiterzieht.

Speis und Trank: An der Küste nimmt Fisch überall einen großen Platz ein. Überall in den Wäldern isst man aber Korn in form von Brot und Brei. In den Wäldern kommt noch Wildbret und etwas Milch und Käse dazu. In der Steppe nehmen Milch und Käse eine viel bedeutendere Rolle ein. Korn erbeutet man allenfalls in Lalos oder ertauscht es gegen Felle, Wolle oder Beute in den Wäldern. Zu besonderen Anlässen schlachtet man auch mal ein Yak oder eine Ziege. Im ewigen Eis ernährt man sich von rohem, oft halb gefrorenem Fleisch von Eisbär, Robbe und Fisch. In Steppe und Wäldern liebt man berauschende Getränke aus Korn (Bier), Honig (Met) oder Früchten (meist eher saurer Wein).

## Weltsicht und Glaube

Der erste Gott war der Allvater oder die Allmutter – da ist man nicht ganz sicher. Dieses Wesen erwachte im Nichts und nutzte seine absolute Freiheit, die ihm absolute Macht brachte, alles zu erschaffen. Nur das Erschaffen gleichwertiger Wesen gelang ihm nicht, da die absolute Freiheit nicht geschenkt werden kann, dies würde Abhängigkeit und damit Unfreiheit bedeuten. Er erschuf mit den sechs Menschenpaaren aber Wesen, die das Potential haben, dies zu erreichen und verteilte sie über die Welt. Diese sechs Paare stiegen alle in die absolute Freiheit auf und wurden zu Göttern, ihre Kinder rangen viele Generationen darum. Im Norden gelang es einem Paar, das Geheimnis zu ergründen, die drei Kinder gelten als Ureltern jeweils der Wald-, der Steppen- und der Eisbewohner, die sich im Streit, wie es den Eltern gelungen war, trennten.

Das Nordvolk kennt nach diesem Ereignis noch einige Dutzend Geschichten, wie ein Mensch zum Gott wurde, jede Sippe hat ihre eigenen, nur die Ureltern der Menschheit und ihres Volkes genießen allgemein Verehrung als ihre Beschützer. Entrückte Jäger werden von Jägern für die Jagd angerufen, Krieger von Kriegern, Bauern und Bauern und so weiter. Dabei müssen nicht alle Götter moralisch gut sein. Ihre Geschichten werden in Heldenepen und Sagen erzählt.

Nur die Waldbewohner beten regelmäßig zu ihren Sippengöttern, die anderen meiden selbst die Abhängigkeit von ihnen und beten nur in Notzeiten.

Die Waldbewohner glauben, keiner könnte allein die absolute Freiheit erlangen, man ist immer abhängig von anderen. So will man für seine ganze Sippe oder gar das ganze Volk diese Freiheit durch engen Zusammenhalt erlangen. Darum kennen sie kaum einzelne Götter, sondern Sippen von Göttern, bei denen die Mitglieder gemeinsam entrückt wurden.

Die Steppenbewohner meinen, die absolute Freiheit durch das Überwinden aller Zwänge zu erreichen. Unangenehme Arbeiten wälzen sie auf Sklaven ab, jeder wird nur von der Überlegenheit der Stärkeren (oder der Mehrheit) gehindert zu tun, was immer er will, auch wenn es anderen schadet. So manch einer versucht aber, Göttlichkeit zu erlangen, indem er sich selbst darüber hinwegsetzt. Gesetze, Regeln, Ge- und Verbote sind in ihrem Glauben ein Gräuel.

Die Eisbewohner meinen, dass man die absolute Freiheit erlangt, indem man sich von allen Abhängigkeiten befreit. Dies führt zu einem Asketischen Lebensstil, bei dem man möglichst wenig zu besitzen und zu brauchen versucht. Wenige Fanatiker verbringen ihr kurzes Leben allein und für die Kälte viel zu leicht bekleidet unbewaffnet im Freien und ernähren sich karg von mit Händen im eiskalten Wasser gefangenen Fischen.

Man kennt einige heilige Orte, gerade dort, wo Menschen zu Göttern geworden sein sollen. Berggipfel, Haine, Findlinge in der Steppe, Höhlen – an all diesen Orten werden Tempel errichtet und gelegentlich Opfer abgehalten.

Dort leben auch die Priester – Berater über den richtigen Lebensweg und den Willen der Götter. Mit kehligen, heiligen Gesängen und Trommelklängen versetzen sie sich in Trance, um Visionen zu suchen. Mehr als Zeichen der Bewunderung, als dass die Götter es nötig hätten, bringt man Opfer dar, gerade die kostbaren Tiere aus den Herden oder der Wildnis, aber auch Trankopfer sind üblich. So will man die Götter zu sich an die Tafel locken. In den Wäldern verbrennt man Tote, um die Seelen endgültig vom Körper zu befreien, an der Küste tut man dies gern auf Flößen oder, bei besonders Reichen, auf Schiffen. In der Steppe gräbt man mühsam Gräber in den Boden, der selbst im Hochsommer ab einer bestimmten Tiefe gefroren ist und legt die Toten mit ihrem Besitz hinein, ehe man die Grube mit Holzplanken verschließt. Im Eis werden die toten Körper in Gruben eingefroren. Wer, wie die meisten, nicht zum Gott aufsteigt, der kann von einem der Götter (oder von einer Sippe) in deren Jurte oder Halle aufgenommen werden, gerade dann, wenn man ein freies Leben geführt und ehrenhaft gehandelt hat. Alle anderen landen in der dunklen, kalten Unterwelt, wo sie auf ewig gefangen bleiben (wenn ein Held wie aus den Sagen sie nicht befreit). In den Wäldern haben bisweilen Missionare aus Lalos Fuß gefasst. Während Sippen, die sich ganz bekehren schnell nicht mehr zum Nordvolk gehören und verklavt werden, um sie wieder „umzuerziehen“, gibt es auch Sippen, die in den sechs Gottheiten die sechs Urpaare der Menschen wiederzuerkennen glauben. Ihre Geschlechtslosigkeit sehen sie als Zeichen, dass hier je ein Mann und eine Frau für ein einziges Wesen gehalten werden. Die Tugenden nehmen diese Sippen als Tipps, um die absolute Freiheit zu erreichen. Dies fügt sich gut in ihr Bild vom gemeinsamen Erreichen dieses Zieles durch Zusammenhalt ein. Man tätowiert sich Schutzrunen oder malt diese auf Kleidung, Schiffe und Häuser. Mit Stöckchen oder Knöchelchen mit solchen Runen meint man mit einem Wurf die Zukunft vorhersehen zu können.

### Politische Organisation

Herrschaft: Von Unterwerfung hält man gar nichts, jeder Freie in der Sippe hat Mitbestimmungs- und Rederecht (wobei man Kindern, auch den erwachsenen „Kindern“ wenig Aufmerksamkeit schenkt). Entscheidungen werden entweder durch klare Mehrheit bei Abstimmungen oder in kurzen, Raufereien getroffen (eine klare Mehrheit macht den Ausgang einer solchen Rauferei im vornherein klar). Für Raubzüge und Kriege wählt eine Sippe einen Anführer aus ihrer Reihe aus, der aber jederzeit wieder abgesetzt werden kann, wenn er die Unterstützung der Mehrheit verliert. Im Waldvolk wird er, zumeist auch Kapitän eines Drachenschiffes, aber während des Feldzuges respektiert und nur bei sehr groben Fehlentscheidungen angezweifelt.

Nur bei feindlichen Großoffensiven kommt es vor, dass die Sippenführer unter sich einen „König“ wählen. Ein solcher König herrscht meist nur über die Sippen des Waldes oder die der Steppe (im ewigen Eis sind kaum Angriffe zu fürchten), nur zweimal in der Geschichte kam es vor, dass alle Nordleute geeint waren und für ihre Feinde ging das übel aus. Dafür ist aber eine Bedrohung der Freiheit aller drei Gebiete, Wald, Steppe und Eis, nötig.

Gesellschaftlicher Aufbau: Wer besondere Leistungen, vor allem auf der Jagd und auf Beutezügen, erbringt, genießt besonderes Ansehen und hat die besten Chancen, als Sippenanführer gewählt zu werden. Kinder (und auch solche, die mangels Leistungen nie als Erwachsene anerkannt werden) genießen nur geringes Ansehen, da sie besonders abhängig und damit unfrei sind und wenig für die Sippe beitragen. Unter ihnen stehen die Sklaven, auch Thralls genannt, die bei Beutezügen gefangen genommen wurden. Sie müssen sieben Jahre Dienst für eine Sippe leisten, danach können sie sich entweder beweisen (und bei Versagen zukünftig als Kinder gelten, bei Erfolg aber als normale Sippenmitglieder aufgenommen

werden) oder nach Hause zurückkehren. So oder so werden sie freigelassen. Die Greise genießen ein etwas höheres Ansehen als Kinder, da man von ihrer Erfahrung profitiert.

Gesetze und Strafen: Gerade in der Steppe steht man Gesetzen, Regeln, Ge- und Verboten fast feindlich gegenüber und auch im Eis und im Wald lässt man seine Freiheit dadurch ungern einschränken. Ein Zusammenleben funktioniert aber nicht ganz ohne. Die Familien stellen einen „Rechtsschutz“ dar, der Einzelne wird von seiner Familie nach außen hin vor Mord, Raub, Diebstahl und Gewalt aller Art geschützt – nötigenfalls gemeinsam. Gegenüber anderen Sippen kann man sich auf den Schutz seiner Sippe verlassen, wenn der Feind nicht zu mächtig ist, gegenüber anderen Völkern bisweilen auf Mitglieder des ganzen Nordvolks. Wer einem Nordmann Unrecht tut, der wird von dessen Familie davongejagt (verbannt), verprügelt oder, bei schlimmeren Vergehen, erschlagen (hingerichtet), wobei aber gerade für das Strafmaß oft die Priester und damit die Götter befragt werden. Wie sicher man letztlich aber vor Unrecht ist, bestimmt die eigene Stärke, die seiner Familie und die seiner Sippe.

Gesetze gibt es also nur für das nötigste, feste Strafen gar nicht.

Plünderzüge gegen andere Mitglieder des Nordvolkes gelten als unehrenhaft, sieht man sich doch als Geschwister.

## Wirtschaft

In den Wäldern bebauen die meisten ihre Äcker, wo sie Weizen und Roggen auf Rodungen anbauen. Nach der Saat werden aus den Bauern Krieger und ein Teil der Sippe besteigt ein Drachenboot, um vor allem in Lalos, aber auch in Pa Chin, bei den Mateken, vereinzelt sogar in Karanea Überfälle auf Küstendörfer und Schiffe zu machen. Dabei droht man zunächst nur und erpresst nur einen Teil der Ladung bzw. der Vorräte, wenn es nicht zum Kampf kommt. Dann versenkt und verwüstet man zur Rache für den Widerstand Schiff oder Dorf. Selten tun sich einige Sippen zusammen, um ganze Hafenstädte zu überfallen. Pünktlich zur Ernte kommt man aber wieder zurück. Die Bauern halten einige Schafe, Ziegen und Rinder, an der Küste wird viel gefischt. Köhler spielen eine große Rolle, um das Eisen aus den Bergen auch verhütten und schmieden zu können, denn eigene Kohlevorkommen hat man nicht. Gerade Metall ist aber oft auch Plündergut und nicht aus den eigenen Bergwerken. Man versteht sich auf das Verarbeiten der heimischen Nadelhölzer zu guten Werkzeug, Häusern und den gefürchteten, schnellen Drachenschiffen. Bisweilen tauscht man das Plündergut auf dem Heimweg bei anderen Städten ein und gerade bei den Steppenvölkern tauscht man deren Beute aus den winterlichen Feldzügen oder deren Vieh gegen das eigene Getreide ein. Die Jagd spielt nur noch als Ergänzung und als Gelegenheit der Selbstbeweisung eine Rolle. Die Waldleute kennen Eigentum an Gegenständen, Land, Vieh und (vorübergehend) an Menschen.

Die Steppenvölker betreiben keinen Ackerbau und leben größtenteils von ihren Rindern, Schafen, Ziegen und Pferden, die als die anspruchlosesten und zähesten der ganzen Welt gelten. Was sie sonst brauchen, gewinnen sie durch Plünderungen. Wenn ihre Sippen im Herbst das Winterlager am Waldrand aufgeschlagen haben, ziehen die besten Krieger und die Jugendlichen an ihren Geschwistern in den Wäldern vorbei und fallen auf ihren schnellen Pferden in Lalos ein. Sie erpressen Tribut von Dörfern (nicht von Küstendörfern, die den Waldbewohnern „gehören“) und überfallen Reisende. Ehe die langsame Söldnerarmee sie erreichen kann, sind die schnellen Reiter schon auf dem Weg nach Hause, wenn nicht gerade ohnehin Thronfolgekrieg ist und gar kein Heer entsandt wird. Jedes Jahr tauchen sie unvorhersehbar wo anders auf. Darüber hinaus bringen sie vor allem gute Gerber hervor. Handel und Verhandlungen mit den Geschwistern in den Wäldern sind für freie Passage und genug Futter und Nahrung im Winter sehr wichtig. Die Jagd, gerade mit den berühmten

Adlern, nimmt einen wichtigeren Teil ein als im Wald. Wolfs- und Fuchspelze lassen sich gut eintauschen und eine erlegte Wildziege bedeutet, die eigene nicht schlachten zu müssen. Eigentum kennt man an Gegenständen, Vieh und (vorübergehend) Menschen, aber nicht an Land, was bisweilen zu Konflikten mit den Geschwistern in den Wäldern führt.

Die Eisbewohner ernähren sich fast ausschließlich von der Jagd und der Fischerei. Aus Leder und Knochen bauen sie Boote, aus Knochen und Zähnen viele ihrer Waffen und Werkzeuge. Bei den Steppenreitern tauschen sie Robben- und Eisbärenfelle gegen Metallwaren, Nahrung und Holz ein. Sie machen keine Plünderzüge, bisweilen gelingt es ihnen aber, einen Walfänger oder ein Forschungsschiff aus einem der großen Reiche auf Grund zu locken und sich zu bedienen.

Eigentum kennen sie an Gegenständen. Tiere und Menschen sollten frei sein, sonst macht man sich nur abhängig von ihnen (so kommt es mit den Steppenreitern bisweilen zu Konflikten um Viehdiebstahl). Auch Eigentum an Land ist ihnen fremd.

Eine Währung kennt keine der drei Gegenden, man setzt auf Tauschhandel.

### Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Die Kinder lernen von den Eltern und übernehmen deren Berufe. Wer ein offenes Ohr und einen offenen Verstand hat, versucht auch von Sklaven neue Technologien und Taktiken zu erlernen. Aber das stolze Nordvolk ist sehr traditionsbewusst.

Forschen und Überliefern: Durch das Traditionsbewusstsein überwiegt das Überliefern deutlich. Plündergut, gerade aufgebrauchte Waffen und Schiffe, werden aber von Handwerkern studiert, die Sklaven befragt. So stellt sich ein langsamer Fortschritt ein, der im Kampf gegen die neuen Technologien der Opfer im Süden auch bitter nötig ist. Letztlich hat sich das Leben seit Jahrhunderten aber nicht wesentlich verändert. Im Fremden fürchtet man stets, dass es Unfreiheit bringt.

### Militär

Typische Bewaffnung: Auf Rüstungen aller Art verzichtet man, da die Feuerwaffen des Feindes sie ohnehin durchschlagen. Auch die hölzernen Rundschilde der Waldbewohner sind verschwunden und werden nur noch zu rituellen Zwecken benutzt. Lediglich die Helme mit den Stierhörnern trägt man noch zur Abschreckung. Die Schiffe der Waldbewohner sind hochbordiger als früher, um den Enterkampf gegen moderne Segelschiffe aufnehmen zu können und mit (meist eher leichten) Kanonen ausgestattet. Die Waldbewohner sind meist noch mit Arkebusen ausgestattet, die sie auf ihren langstieligen Äxten für den Schuss absetzen können. Musketen sind schon eher Beutegut. Kleinere Enterbeile und Ratschlosspistolen werden bei der Enterung selbst eingesetzt.

Die Steppenreiter verwenden oft noch immer ihr traditionellen, doppelt geschwungenen Kurzbögen aus Holz und Horn, die in Reichweite und Genauigkeit einer Muskete kaum nachstehen, in der Schussfrequenz sogar überlegen sind. Zudem erfreuen sich Ratschlosspistolen, meist als Beute, einer gewissen Beliebtheit. Für den Nahkampf rüstet man sich mit Reitäxten und Reithämmern sowie leichten Lanzen, nur wenige können einen Säbel ihr Eigen nennen, der dann als besonderer Schatz gilt. Da die moderne Armee Lailos´ meist keine Rüstungen und Schilde mehr trägt, sind ihre Waffen zu blutigem Ruhm gelangt, obwohl einige Fürsten ihre Söldner mittlerweile wieder hinter Turmschilden vor den Pfeilen in Deckung gehen lassen.

Die Eisbewohner tragen derart dicke Pelzkleider, dass diese vor Waffen einen gewissen Schutz bieten. Ihre Jagdwaffen, meist Harpunen, verwenden sie auch im Verteidigungsfall. Jeder freie Erwachsene des Nordvolkes nennt irgendeine Waffe sein Eigen.

Organisation und Taktik: Ein Schiff der Waldbewohner hat einen gewählten Anführer. Nur selten tun sich mehrere davon zusammen, um sich unter einem gemeinsamen Anführer zu vereinen. Man feuert Warnschüsse ab, droht dem Feind und versucht schließlich, Schiff oder Dorf sturmreif zu schießen, ehe man es mit Enterhaken, Beilen und Pistolen zu übernehmen versucht. Kriegsschiffen geht man wenn möglich aus dem Weg oder versucht, sie auf Felsen und Riffe zu locken. Man ist sich des eigenen, eher kleinen Tiefganges als Vorteil bewusst und sehr schnell. Wird man aber in den Wäldern angegriffen, zieht man eine Flotte zusammen und stellt die Flotte des Feindes, wenn man nicht unterlegen ist. Passiert das oder man wird von Land her angegriffen, evakuiert man meist die Dörfer, die Alten und die Kinder verstecken sich in den Wäldern, wo man dem feindlichen Heer mit Fallen und Hinterhalten auflauert. In solch einem Fall darf man Unterstützung durch andere Sippen der Wälder, im Extremfall sogar derer der Steppe hoffen.

Die Steppenbewohner setzten ebenfalls auf gewählte Anführer kleinerer Plünderungstrupps, die sich feindlichen Soldaten durch ihre Schnelligkeit zu entziehen wissen. Will man selten einmal Städte angreifen, vereinen sich dafür mehrere Sippen. Man baut vor Ort Belagerungstürme und Leitern, ein Trupp versucht die Tore zu öffnen, damit die anderen hineinreiten können. Aber auch sie drohen zunächst und ziehen mit einem fetten Tribut wieder ab. Werden sie in den Steppen angegriffen, entziehen sie sich dem Feind durch umherziehen in der endlosen Tundra und Taiga. Krieger greifen immer wieder mit der Taktik der Nadelstiche an und schneiden Versorgungslinien ab. Spätestens im Winter musste bisher jede Strafexpedition aus Lalos aufgeben. Auch sie können sich im Ernstfall auf andere Sippen der Steppe und sogar des Waldes und des Eises verlassen.

Die Eisbewohner führen keine eigenen Kriege und wurden selbst bisher nie angegriffen. Im Falle eines Großangriffes aus dem Süden, der alle Kinder des Nordens zu den Waffen unter einem „König“ zwingt, übernehmen sie eher Hilfsdienste und dienen als Reserve.

Besonders jähzornige Menschen können in den lockeren Bund der Berserker aufgenommen werden, erhalten eine besonders offensive Kampfausbildung und versetzen sich vor der Schlacht mit Drogen in einen Rausch, der sie weder Furcht noch Schmerz spüren lässt. Diese Eliteeinheit wird fast abergläubisch gefürchtet.

## Sprache

Das Nordische ist eine erstaunlich komplexe, genaue und schwierige Sprache. Gerade in den Wäldern, aber auch in den Steppen haben zahlreiche Lehnworte aus Lalos durch Sklaven oder schlicht die Nachbarschaft so wie die jährlichen „Besuche“ Einzug gehalten.

Eine eigene Schrift kennt man nicht, lediglich Runen, die aber eher als Schutz- und Weissagungssymbole dienen, als um Texte niederzuschreiben. Wenige erlernen die Schrift Lalos´.

An den eigenen Namen hängt man den der Familie, in der man geboren wurde, mit einem –son bei Männern und einem –dottir bei Frauen an. Der Familienname ergibt sich aus einem Ahn, der zum Gott aufgestiegen sein soll.

Typische Namen für Männer: Floki, Einar, Jarle, Dagur, Alvar, Kjartan, Aki, Frithjof

Für Frauen: Skadi, Gerda, Lyra, Jarla, Soley, Tjara, Brinja, Elida

## Künste

Die Häuser und Schiffe der Waldbewohner sind teils mit aufwendigen Schnitzereien verziert. In der Steppe bevorzugt man eher bunte Malereien. Einfache, fast monotone Gesänge zu Trommelschlag, Laute und Flöten drücken auf wehmütige Weise selbst lustige Geschichten aus. Die vielen, teils über viele Generationen überlieferten Sagen, werden poetisch in

Versform vorgetragen oder sogar gesungen. Dafür gibt es sogar reisende Erzähler und Sänger, die fast das Ansehen von Priestern genießen und letztlich die drei Gegenden als ein Volk zusammenhalten. Viel erbeutete Kunst wie bunte Teppiche, Gemälde sowie singende und tanzende Sklaven zieren die Dörfer in Wald und Steppe.

Im Eis schätzt man nur die Sagen als Lehrgeschichten, von überflüssiger Kunst will man sich nicht abhängig machen.

## Magie

Schwangere gehen zunehmend nach Ba, um dort zu gebären. In Grad gibt es mittlerweile sogar eine Zauberschule, ansonsten lehren Sklaven und Magier älterer Generation den Kindern dann das Zaubern. Steppen- und Waldbewohner sehen darin eine Mehrung ihrer Freiheit, lediglich Eisbewohner wollen sich nicht von der Magie abhängig und damit unfrei machen. Vor allem Kampf- und Heilmagier sind für die Beutezüge gegen die großen Reiche gefragt, die allesamt selbst über nicht wenige Magier verfügen.

## Verhältnisse

Verhalten gegenüber Fremden: Anderen Nordleuten begegnet man mit Respekt, man sieht sich als Geschwister. Ausländer aber werden leicht verdächtigt, Spione oder Missionare zu sein, die die Freiheit gefährden. Auch sie können auf das Gastrecht hoffen, können aber bei kleinen Fehlern zu „Erziehungszwecken“ für sieben Jahre versklavt werden. Danach können sie aber vollwertige Mitglieder einer Sippe werden. Die Eisbewohner werden Ausländern eher aus dem Weg gehen.

Politisch: Man ist kein einheitliches Reich, auch wenn man sich als ein Volk betrachtet, das in Notzeiten zusammensteht. So hat jede Sippe ihre eigenen, bisweilen geheimen Handelsbeziehungen mit Städten auf dem Heimweg, die nicht überfallen werden und Beutegut aus dem Nachbarfürstentum heimlich eintauschen. Allgemein sind vor allem Lalos, aber auch die anderen Menschenreiche dem Nordvolk gegenüber feindlich eingestellt, wagen aber gerade keinen Vorstoß. Ba und Frya sind einfach lukrativere Ziele, wo es seinen Platz zu sichern gilt. Auch die eine oder andere Stadt oder Kolonie im Norden Bas wurde schon Opfer von Beutezügen der Nordleute oder ist ein Handelspartner.

Die Trollrotten und Goblins, die durch abgelegene, nicht von den Vollstreckern überwachte Portale ihren Weg in den Norden Adamas fanden, sind als Viehdiebe und Räuber gefürchtet. Auch sie werden oftmals versklavt und werden so Teil der Sippen.

## Darstellung

Der Nordmensch steht zwischen Melancholie und Leidenschaft. Er ist aufbrausend, frei und stets bedürftig, sich vor Menschen und Göttern zu beweisen.

Tipps zur Erstellung: Durch Jagd und Beutezüge ist man in Angriffs- und Führungs-, aber auch Verteidigungsaspekten und Reaktion geschult. Zähigkeit und Ausdauer sind im kargen Norden überlebenswichtig. Steppenbewohner, die Reiter, Hirten und Adlerzähmer, sollten einiges in Lenken, Tiere, Balance und Dominanz mitbringen. Die Waldbewohner als Seefahrer haben nicht selten Kenntnis von Lenken, Nautik und Wetter. Beide Völker haben gelernt, eine gewisse Bedrohlichkeit aufzubauen.

Die Jäger des Eises benötigen vor allem viel Geduld, Tiere, Schleichen und Tarnung. Bei den Facetten neigen die Wald und Steppenbewohner eher zu Cholerisch, die Eisbewohner wollen sich nicht zum Sklaven ihrer Emotionen machen. Waldbewohner sind eher

Altruistisch, Steppen- und Eisbewohner egoistisch. Gerade Eisbewohner sind sehr anspruchslos, um sich von Bedürfnissen zu befreien. Devot ist kaum ein „echter“ Mensch aus dem Norden. Alle neigen mit ihrer Abneigung zu Gesetzen, Regeln, Ge- und Verboten eher zu Gesetzlos und eher zu Misstrauen fremden gegenüber. Im Wald ist die Kälteaffinität 2-3, in der Steppe 3-4, im Eis 4-5.

## **Elmoin**

Übliche Spezies : Elben, Feen, Goblins, Selki

Technologiestand: bewusst primitiv, „zerstörerische“ Technologie wie Schmiedekunst ist oft verboten, dafür hervorragende Heilkünste

Bevölkerungszahl: etwa 50 Millionen

Lebensraum: die dichten Wälder auf der ganzen Welt Elmoin mit ihrem gemäßigten Klima

Wichtige Städte: Keine, ihre Lebensart lässt keine Städte zu

Typische Organisationen: Sippen, Dorfgemeinschaft, militärische Einheit, Kulte der sieben Avatare, Rechtsorganisationen

### Geschichte

Seit ewigen Zeiten leben die Elben der traditionellen Elmoin (elbisch für „Elben“, „elbisch“, „[Welt der] Elben“) auf die gleiche Weise: Entweder sie lassen sich für Jahre an einem Ort nieder, oder ziehen durch die Wälder. Vor etwa 1200 Jahren kam eine Sekte auf, die den Avatar Tod als wichtigsten verehrte statt wie die ursprünglichen Elmoin den Avatar Leben. Dies war eine Reaktion auf die Übervölkerung der Welt, die durch die Speisegebote in der elbischen Religion die Ernährung zunehmend erschwerte. Die Dunkelelben, wie sie zunächst ihre Feinde nannten, spalteten sich ab. Ein gewaltiger Krieg war die Folge, den die Elmoin wegen ihrer Achtung allen Lebens trotz zahlenmäßiger Überlegenheit zu verlieren drohten, ehe sie den Feind entschlossen in ein von Gebirgen umgebenes Gebiet drängten und dort mit Mauern einschlossen. Vor 700 Jahre öffneten sich die Tore nach Ba. Dies löste das Übervölkerungsproblem auf längere Sicht. Bald darauf kamen die Goblins nach Ba und von dort nach Elmoin. Nur mühsam konnte man sie vertreiben oder integrieren. Dann kamen sie Feen, die sich leichter einfügten und schließlich die Selki. Jetzt erließ man, um eine erneute Übervölkerung gerade durch fortpflanzungsfreudige Spezies zu verhindern, das Gesetz, dass niemand ohne Zustimmung einer Stadtregierung Bas, einer Regierung der Zielwelt und der Vollstrecker die Welt einer anderen Spezies betreten darf. Und dieses wird rigoros durchgesetzt. Die deutlich kurzlebigeren Spezies aber konnten sich nur in seltenen Ausnahmefällen in die elbische Kultur einfügen, wurden nach Ba zurückgeschickt oder in streng bewachte Reservate verbannt, um eine Übervölkerung und Schädigung des Ökosystems durch sie zu verhindern.

### Lebensweise

Lebensphasen: Kaum etwas feiern Elben so ausgiebig wie die Geburt eines neuen Kindes ihrer Art. Die Kinder lässt man frei herumtollen, spielen und selbst die Welt kennen lernen. Erst wenn ein Individuum die Geschlechtsreife erreicht, was bei den Elben ja erst spät erfolgt, beginnt das lernen von Sammeln, Religion und Kunst. Die Erwachsenen sind einen Großteil des Tages damit beschäftigt, genug Früchte zum Leben zu finden und sonst alles auf die mühsamen Weisen zu beschaffen, die ihre Religion gebietet. Die Greisen schließlich genießen höchsten Respekt für ihre lange Lebenserfahrung. Sie werden zu Künstlern, Philosophen und Priestern und treffen alle wichtigen Entscheidungen. Elben werden so meist 300 Jahre alt.

**Familie:** Wenn ein Mann mit einer Frau ein Kind zeugt, so ist er verpflichtet, sie zu unterstützen und bei der Erziehung zu helfen. 60 Jahre lang ist er ihr zu sexueller Treue verpflichtet, um sich nicht zu viele Verpflichtungen anzuhäufen. Allerdings hilft die ganze Sippe bei der Ernährung und Erziehung der Kinder mit. Normalerweise ist es „unsittlich“ vor seinem 120. Lebensjahr Geschlechtsverkehr zu haben, so gründet ein Elb erst eine Familie, wenn die Lebensspanne anderer Spezies schon vorüber wäre.

**Tagesablauf:** Die Sonne weckt die Sippe, die sich nun mit einem Gebet zum Wasser rituell wäscht. Die Kinder beginnen darauf ihr Spiel, am späteren Morgen nimmt man die erste Mahlzeit aus Beeren und Früchten ein, deren Samen man mit einem Gebet an Leben einpflanzt. Zur Mittagsstunde stellt man das beständige Sammeln und Umherziehen ein und entfacht mit einem Gebet zu ihm Feuer, über dem man die Hauptmahlzeit kocht. Dann zieht man weiter und sucht nach Nahrung. Am Nachmittag wirft man sich mit einem Gebet zu Stein zu Boden und streckt sich mit einem Gebet zu Luft nach oben. Am Abend betet man zu Tod, sich zu mäßigen und nicht mehr als nötig zu nehmen. Dann stellt man das Sammeln ein, isst eine letzte Mahlzeit und betet zum Alleinen, ehe man sich zum schlafen legt. In der Wildnis genug Nahrung zu finden, um nicht nur sich selbst, sondern auch die Kinder und Alten zu ernähren, nimmt den größten Teil des Tages in Anspruch und fordert ein stetes Umherziehen. Nur das Fehlen von Jahreszeiten auf Elmoir macht dies überhaupt möglich.

**Spiel und Freizeit:** Neben beten, sammeln, essen und schlafen bleibt den Erwachsenen nicht viel Zeit. Die Kinder begeben sich in Rollenspielen in die Welt der Tiere ihrer Welt. Spielen wie sie als riesiger Adler, Roch genannt, über den Himmel gleiten, als Einhorn über die Wiesen der Lichtungen galoppieren, als riesiger Leviathan auf Nahrungssuche die Meere durchqueren oder sich als Mermecolion, eine Art riesiger Ameise, Tunnel durch die Erde graben. Spiele mit Gewaltinhalt sind ihnen dagegen völlig fremd. Weder spielen sie mit dem Fangen ein Raubtier auf der Hatz oder einen gejagtem Verbrecher nach, noch beim Verstecken ein ähnliches Szenario. Sie raufen nicht und messen ihre Kräfte allenfalls in Wettrennen oder dem Stemmen großer Steine. Dabei bleiben sie immer in der Nähe einiger Erwachsener mit Kampferfahrung, um vor den Raubtieren in Sicherheit zu sein.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Die ganze Welt Elmoir ist von gemäßigttem bis mediterranen Klima und kennt keine Jahreszeiten. Die Temperatur entspricht etwa dem eines späten Frühlings auf Adama in den entsprechenden Klimazonen. Elben streifen darum meist nackt umher. Sie halten ihre Körper, wie überhaupt ihre ganze Welt, für eine vollkommene Schöpfung und Inkarnation des Alleinen, das weder geschmückt noch sonst wie verbessert werden muss. Kommen von den Polen her kalte Winde auf, hüllen sie sich dennoch bisweilen in einfache Kleidung aus den Fasern toter Pflanzen. Die Idee, dass ihre Körper Schmuck bedürfen ist ihnen aber völlig fremd, ihn durch Tätowierungen oder in die Haut gebohrte Ringe und Nadeln dauerhaft unnatürlich zu verändern ist sogar ein erschreckender Gedanke.

**Sitten und Bräuche:** Wird ein Kind geboren, so streifen Elben laut singend durch die Umgebung und laden so jede Sippe, die es hört, ein, mit ihnen zu feiern. Zudem sammeln sie Unmengen von Früchten. In kleinen Amphoren, die man immerzu mitschleppt, wird für solche Anlässe Saft zu Wein vergoren. Wenn die Gäste versammelt sind, berauscht man sich an diesem eher schwachen Wein, singt und tanzt. Ein solches Fest zieht sich bis in die Nacht hinein und kann mehrere Tage dauern, je nachdem wie lange die Vorräte reichen. Zu jedem Gebet wird während dieser Tage ein zusätzliches zu Leben für das Kind geschickt. Kleinere Feste im Kreis der eigenen Sippe feiert man, wenn man Katastrophen wie eine Dürre, einen Brand, eine Lawine, ein Erdbeben, eine Flut, einen Sturm oder einen

Raubtierangriff überstanden hat, wobei die Gebete dann Tod und dem der Katastrophe entsprechendem Avatar des Alleinen gelten.

Zur Begrüßung bewundert man etwas, das man am Gegenüber besonders schön findet laut.

**Wohnen und Behausungen:** Man sucht Schutz unter den tief hängenden Ästen bestimmter Nadelbäume, wenn kühler Regen fällt oder baut einfache, kleine Hütten aus totem Holz, Lehm und gebrannten Dachschildeln. Vor dem Bau trägt man sorgfältig alle Pflanzen und Tiere vom Grund und setzt sie andernorts wieder in den Boden ein. Niemals würde man eine Tierbau verschließen oder einen Baum fällen, eher sucht man Tage nach einem geeigneten Platz.

**Speis und Trank:** Nicht einmal hierfür sind die Eloin bereit zu töten, Verletzen käme nur in Notzeiten in Frage. Sie leben von Früchten und Beeren, die ihre Welt ihnen massig zur Verfügung stellt. Samen werden herausgepult und eingepflanzt oder im gnazen verschluckt und mit extra „Dünger“ wieder ausgeschieden – da gibt es strenge Vorschriften je nach Frucht. Auch abgestorbene Blätter bestimmter Pflanzen dienen wenn nicht als Nahrungsmittel doch zumindest als Gewürz. In tönernen Töpfen werden aus herzhaften (ihre Welt hält zahlreiche fettreiche Früchte, die bisweilen Avocados oder Oliven ähneln bereit) oder süßen Früchten Eintöpfe und Suppen gekocht und vor allem mittags gegessen. Diese werden mit diversen Beeren und toten Blättern herb, süß oder sauer gewürzt. Wer elbische Küche zum ersten Mal kostet, ist über die Vielzahl facettenreicher Geschmäcker und die Ausgewogenheit der Ernährung von den Früchten Elmoins überrascht.

Beliebt sind auch Säfte, Most und Weine aus süßen Früchten, die in mitgetragenen oder in Höhlen gelagerten Amphoren vergoren werden.

## Weltsicht und Glaube

Am Anfang war nichts als Le´eim (Gott). Dieser teilte sich und erschien als Stein, Wasser, Feuer und Luft und formte aus sich die Welt, die Sonne und den Mond. Aus Felsen formte er Figuren, gab ihnen die Beweglichkeit des Wassers, den Wachstum und die Möglichkeit der Mehrung, bisweilen auch die Wärme des Feuers, dessen Bedarf Luft zu atmen, aber mehr noch, die Luft aufzunehmen und zum Teil von sich zu machen. So entstand das Leben als fünfte Erscheinung Le´eims. Doch das Leben mehrte sich so, dass die Welt überfüllt war und schrecklich litt. So nahm er einen weiteren Teil von sich, den Tod, der das Leben regulieren sollte, dass genug für alle da wäre. Den Elben aber hauchte er nun das Leben ein, um alles Leben zu pflegen und nichts unnötig den Tod anheimfallen zu lassen.

So geht der Schöpfungsmythos der Elben. Ihr Gott ist folglich alles, alles ist ihr Gott. Er erscheint ihnen in sechs Avataren: Wasser, Feuer, Stein, Luft, Leben und Tod. Er selbst bleibt aber als die alles regelnde Macht, gewissermaßen das Schicksal, bestehen. Alles ist eins in der Siebeneinigkeit.

Elben sollen stets das heiligste Gebot, niemals Leben auszulöschen, befolgen. Nur zum Schutz des Lebens dürfen sie mitunter zur Waffen greifen, um Eindringlinge von Ba oder Dunkelalben aufzuhalten. Ein Raubtier jedoch ist zu schonen, wenn man nicht seine Sippe, insbesondere die Kinder, vor ihm schützen muss. Pflanzen dürfen verletzt (jedoch nicht getötet) werden, um Heilmittel zu gewinnen, die Leben erhalten.

Andere Gebote verbieten das vollständige Löschen von Feuer (Eindämmung ist erlaubt), das verschmutzen oder Umleiten von Wasser und die Klagen über Katastrophen aller Art, die als Strafe oder nötiges Bringen des Todes angesehen werden.

Überall auf Elmoins finden sich kleine Kapellen aus Lehm und totem Holz, die von je einem Priester betraut werden. Im Inneren finden sich vier Schalen gefüllt mit Kiesel, Wasser, Feuer (der Priester und sein Gehilfe müssen immer neues Holz nachlegen), Luft (dieses

scheint leer), die ein Pflänzchen und einen Schädel umgeben, die für Leben und Tod stehen. Besonders große Berge, Vulkane, bestimmte Höhlen und Haine, Seen und Flüsse gelten als besonders heilige Orte, an denen sich Le´im besonders spektakulär offenbart. Dorthin pilgert man, um besonders einem Avatar zugeordnete, große Dinge zu erbeten. Allerdings ist jedes Ding und jeder Ort eine Erscheinung ihres Gottes und damit heilig.

Priester sind stets Elben von hohem Alter, 300 ist das Mindestmaß, die zunächst einige Jahrzehnte als Gehilfen gedient und gelernt haben, um dann bis an ihr Lebensende als Berater für die Elbenheit zu dienen. Auf der Rinde eines birkenähnlichen Baumes, die sich vom morschen Holz leicht lösen lässt, wenn er abgestorben ist, halten sie altes und neues Wissen gerade über Heilkunst fest und legen regelrechte Bibliotheken an.

Ein Toter Elb wird einfach im Wald zurückgelassen. Sein Körper spaltet sich wieder in die vier Grundelemente auf, nachdem das Leben gewichen ist. Zunächst weichen Luft und Feuer, die flüchtigeren, dann trennen sich Fels und Wasser. Aus diesen Teilen kann aber neues Leben entstehen. Ein Jenseits kennen die Elmoir nicht. Ein verlorenes Leben ist wie ein abgestorbenes Blatt, das vom Baum fällt. Ein - oder sogar mehr – neues wird nachwachsen. Wie ein Blatt ist ein Leben nicht bedeutungslos, muss aber irgendwann vergehen, sonst bräche der Baum unter seiner Last zusammen.

Ob andere Welten auch aus ihrem oder aus anderen Göttern hervorgingen, ist Grundlage vieler theologischer Diskussionen.

Viele Elben versuchen, die vier Grundelemente in sich im Gleichgewicht zu halten, indem sie große Kälte und Hitze meiden, die ohnehin schon strengen Nahrungsvorschriften noch verschärfen, genau abmessen, wie viel sie trinken und in jahrelangem Training selbst ihren Atem regulieren.

## Politische Organisation

Herrschaft: Die Greise, Elben mit mindestens 250, bisweilen auch 300 Jahren, sind die Leiter der Sippen. Auf ihre Lebenserfahrung ist Verlass, auf Elmoir überrascht sie nur noch wenig. Ein Rat aus ihnen bestimmt alles nötige, tun sich mehrere Sippen für ein Projekt, vor allem Verteidigung, zusammen, so wählen sie Vertreter (oft einfach die Ältesten, Elben werden nicht senil, nur ihr Körper zeigt im Alter Verfallserscheinungen, nicht aber ihr Geist), im Kriegsfall auch einen obersten Feldherrn und Offiziere aus ihren Reihen.

Gesellschaftlicher Aufbau: Die Elmoir leben egalitär, obwohl sie nur den Ältesten politische Entscheidungen und nennenswerte Philosophie und Kunst zutrauen. Kinder gelten als die kostbarste Gruppe und werden bestens versorgt und beschützt, ohne einen Beitrag leisten oder lernen zu müssen. Erst die Jugendlichen beginnen sich nützlich zu machen und praktische Dinge zu lernen.

Gesetze und Strafen: Die religiösen Gesetze sind zugleich die weltlichen. Vor allem das Verletzen oder Töten eines Lebewesens (gleich welcher Art) wird meist mit Verbannung nach Ba bestraft – zeitlich begrenzt oder lebenslänglich. Daneben gibt es Gefängnisse in natürlichen Höhlen. Ebenso sexuelle Vergehen wie Vergewaltigung. Diebstahl, Betrug und andere Sachstraftaten sind unbekannt, da alles ohnehin Le´im gehört und Le´im und jeder Elb ebenfalls Teil Le´eims ist.

## Wirtschaft

Das Sammeln von Früchten, Beeren und totem Holz stellt den wichtigsten „Wirtschaftssektor“ dar. Für Landwirtschaft wäre meist das Töten von „Unkraut“ nötig, allerdings werden die Samen von Nahrungs- und Heilpflanzen oft an bestimmten, günstigen

Punkten eingepflanzt, um dort abgeerntet werden zu können. Viehzucht, Jagd und Fischerei ist Elben als reine Herbivoren fremd.

Werkzeug wird aus totem Holz, Feuerstein, Obsidian oder selten Horn und Knochen aus gefundenen Tierkadavern hergestellt, in seltenen Essen werden auch aufgesammelte Erzklumpen zu Kupfer-, Bronze oder Eisengegenständen verarbeitet. Bergbau betreibt man keinen, da die Leblosigkeit des Felsinneren, der Eingriff in die göttliche Ordnung und die Bedrohung vieler Pflanzen, die damit einherginge, die Elben verstören würde. Allenfalls wird etwas Erz aus Felsen geschlagen oder mit Magie extrahiert.

Gerade solches Metallwerkzeug ist eine beliebte Handelsware, die die Sippen untereinander oder von anderen Spezies auf Ba ertauschen. Dafür bieten sie meist Heilkräuter und seltene Gewürze ihrer Welt an.

Selten lassen sich besonders begabte Heiler an einem festen Ort nieder, werden von den Sippen der Umgebung versorgt und bieten dafür ihre Künste kostenlos an. Ihre Kunst ist derart legendär, dass sie bisweilen in andere Welten gerufen werden und darauf „ihren“ Sippen viele kostbare Geschenke mitbringen können, die sie als Bezahlung erhalten haben. Das Konzept von Besitz und Eigentum ist den Elmoi völlig fremd. Im Zweifelsfall bestimmen die Ältesten, wer gerade was benutzen darf und vereinbaren mit anderen Sippen, wer wo nach Nahrung suchen darf.

Eine Währung ist unbekannt, man betreibt nur Tauschhandel.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Die Kinder müssen noch nichts lernen, sie verbringen ihr Leben im Spiel und der neugierigen Beobachtung der Älteren und der Natur, wobei sie sich selbst nebenbei ein erstaunliches Wissen aneignen. Erst die Jugendlichen werden von den Ältesten theoretisch und von den Erwachsenen praktisch im Sammeln, Heilkunst, Hausbau, Kochen und Religion unterrichtet. Sie erhalten auch eine Ausbildung darin, wie man Raubtiere mit Gebrüll und Feuer vertreibt und wie man kämpft. Die große teils anerzogene, teils aber auch angeborene Hemmung zu töten macht es nötig, dass alle kämpfen lernen, sodass im Notfall wahrscheinlich wenigstens einer sich überwinden und zuschlagen kann. Erreicht man das Greisenalter mit etwa 250 Jahren zieht man sich vom Sammeln nach und nach zurück und widmet sich wie in der Jugend erneut dem lernen. Dieses Mal sind es aber Philosophie, Theologie, die schönen Künste und Führungsqualitäten, die jene schulen, die noch Älter sind. Um einen solchen „Jungreis“ ausbilden zu dürfen, sollte ein Elb mindestens 350 Jahre alt sein.

Forschen und Überliefern: Elben tun sich schwer mit Neuerungen. Seit unzähligen Jahrtausenden leben die Elmoi fast unverändert. Ihre strengen Gebote verhindern es auch, dass viel neues Wissen von Ba übernommen werden könnte. Lediglich in der Heilkunst, nicht nur von Elben, sondern auch von Tieren und sogar Pflanzen, wird geforscht. Nur selten kommt es in der Theologie zu Revolutionen, aus der Sekten hervorgehen, die meist wieder verschwinden. Die Dunklelben sind so entstanden, halten sich aber bis heute.

## Militär

Die typische Bewaffnung der Elben ist der Bogen. Gegen gepanzerte Gegner werden bisweilen von den Zwergen übernommene Armbrüste verwendet, die Musketen der Menschen sind für die Art der Kriegsführung der Elmoi zu laut und stoßen zu viel verräterischen Rauch aus. Des Weiteren finden Speere und leichte Schwerter sowie Dolche Verwendung. Rüstungen sind seltenes Tauschgut und werden kaum verwendet, da sie im Kriegs- und im Lebensstil der Elmoi eher hinderlich und mit Einhaltung der Gebote kaum zu bekommen sind.

Auch für Waffen müssen oft schon Pflanzen sterben, darum ertauscht man sie lieber von Ba her, als sie selbst herzustellen. Streng genommen stellt ihre bloße Existenz aber schon einen Frevel gegen die Religion der Elmoi dar.

Organisation und Taktik: Man beschmiert seinen Körper mit Tarnfarben und verbirgt sich auf Bäumen, hinter Felsen oder in flachen Gruben im Boden und wartet. Erscheint der Feind, spickt man ihn mit Pfeilen und zieht sich nach dem Blitzangriff zurück. So hält man die eigenen Verluste gering. Der offene Kampf gilt als verlustreich und sogar unehrenhaft. Ein Elb muss sein Leben wenn möglich erhalten. Die ewigen Wälder ihrer Welt begünstigen dies. Im Grunde kann jeder Elb in Grundzügen kämpfen, auch wenn diese Kunst gehasst und ungerne erlernt wird. Zur Bewachung der Mauer um das Reich der Dunkelelben und der Tore nach Ba gibt es aber einige wenige Hundertschaften „Berufssoldaten“, die, ähnlich den Heilern, von nahen Sippen versorgt werden. Ihr Ansehen gleicht aber dem von Vagabunden, Prostituierten und Henkern bei den Menschen. Sie stellen an Mauerabschnitten oder an den Toren je einen Wächter mit einem Horn auf, der die anderen bei Bedarf herbeiruft, um solche, die in das Geniet der Elmoi eindringen entweder zurückzubringen oder, wenn es sich nicht vermeiden lässt, zu töten. Jeder dieser Soldaten ist magisch begabt und beherrscht lähmende, tötende und andere praktische Zauber für den Kampf.

### Sprache und Schrift

Das Elbische ist vokalreich, die Konsonanten L, M, N und Ng sind die häufigsten, selten kommen D, Th, W, stimmreiches S und B vor.

Die Schrift ist eine Kombination aus Bild-, Silben- und Lautschrift und relativ schwer zu erlernen. Selbst unter den Greisen erlernen sie meist nur Priester.

Namen sind immer Wortneuschöpfungen ohne Bedeutung. Sie sollen so einzigartig sein wie das Kind, das sie erhält und schön klingen. So haben sie meist mindestens drei Silben.

Zusätze oder Nachnamen sind nicht bekannt. Männliche Namen enden oft auf –as, –es oder –on, weibliche auf –en, –el oder –e.

### Künste

Viele der Greise fühlen sich zur Kunst berufen und erschaffen Großartiges. Poesie, Geschichten und Musik, die „Künste der Ohren“ werden im Kopf entwickelt und mündlich weitergegeben und weiterbearbeitet. Über Jahrhunderte entwickeln sie sich so zu Meisterwerken mit mehr Stilmitteln, Bezügen zueinander und ausgefeilten Harmonien, als ein menschlicher Künstler überhaupt beim ersten Hören bemerken könnte.

An Malerei, Bildhauerei und Tanz, den „Künsten der Augen“ wird nach der Fertigstellung durch den Künstler hingegen kaum noch einmal Hand gelegt. Farben gewinnt man auch Kohle und bestimmten Früchten und malt auf weiße Rinde, Felswände oder macht große Mosaik aus Stein auf den Boden. Die Bildhauerei kommt wie die religiöse Steinmetzkunst der Mateken, einem Menschevolk, ohne Metallwerkzeug aus und es dauert bisweilen Jahrzehnte, bis ein Stück fertig ist, wobei die Arbeit, wenn die Sippe weiterzieht, immer wieder unterbrochen werden muss. Tänze werden genau geplant und besonders bei Festen von einem großen Teil der Sippe getanzt.

### Magie

Viele Elben entscheiden sich mittlerweile, auf Ba zu gebären. Magie gehört fast schon zu Alltag, auch wenn keine Magier gezielt ausgebildet werden. Kleine magische Tricks

erleichtern das Sammeln der Erwachsenen, die Kunst der Greise und, am wichtigsten, die Heilkunst aller Elben. Ihre Soldaten nutzen sie ebenso gnadenlos wie ihre Waffen.

### Beispielhafte Sippen

Elembas: Eine Sippe, die engen Kontakt nach Ba hält und bisweilen auch dorthin zieht

Metha: Eine fromme Sippe nahe dem Alma, dem größten Berg ihrer Welt

### Verhältnisse

Verhalten gegenüber Fremden: Anderen Elben, wenn sie keine Dunkelelben sind, begegnet man freundlich und offen. Den Goblins, Selki und Feen, die ihre Welt bewohnen, geht man meist aus dem Weg, solange sie sich friedlich verhalten und sich in die Natur einfügen, ansonsten versucht man, sie nach Ba zu vertreiben. Anderen Spezies und Dunkelelben begegnet man misstrauisch und versucht, sie in ihre Gebiete, sei es Ba oder das Reich der Dunkelelben, zurückzubringen. Misslingt das, wendet man nicht selten Gewalt an, wobei Lähmungs- und Schlafgifte sowie Magie das erstaunlich selten nötig machen.

Politisch: Mit den Städten Bas hat man gute Kontakte, Handelsbeziehungen und Austausch von Wissen gerade über Heilkunst. Man pocht aber sehr auf das Verbot des Betretens fremder Spezies ihrer Welt und erteilt nur selten Sondererlaubnis. Mit den Dunkelelen befindet man sich in einem kalten Krieg, der aber durch die wieder zunehmende Übervölkerung ihrer Welt, gerade durch neue Heiltechniken und Magie, bald wieder heiß werden wird.

### Darstellung

Gemüt: Der Elmoi ist friedlich, ja fast pazifistisch und freundlich. Sein Leben ist geprägt von der Religion.

Tipps zur Erstellung: Für das Kindesalter sollte vor allem Spiel gesteigert werden, Erwachsene sollten einige wenige Punkte in Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekten sowie Reaktion, Bedrohlichkeit und Feuer, aber ordentliche Werte in Obst/Gemüse, Kräuter/Gewürze, Sehen, Klettern für das Sammeln, Heilung, Anatomie, Krankheiten und Gift für ihre Heilertätigkeit und Ton/Lehm, Holz und Architektur für den Hausbau erhalten. Erst wenn sie recht alt sind (regeltechnisch Veteranen oder Greise) kommen noch Harmonie, Philosophie, Farben, Stein, Religion, Logik, Stimme, Sprache, Schrift und ähnliche künstlerische und geisteswissenschaftliche Aspekte dazu. Fast alle sind durch ihr relativ langes Leben geduldig. Bei den Facetten neigt er eher zu Harmoniesucht, Altruismus, Anspruchslos, Vorsicht (auch das eigene Leben erhalten ist heilige Pflicht), durch das religiöse Leben zu Dogmatik, die Temperaturaffinität ist -1 bis 1.

## **Dunkelelben**

Übliche Spezies: Elben, wenige Mitglieder aller anderen Spezies

Technologiestand: Hoch, man übernimmt Nützliches von anderen Welten

Bevölkerungszahl: etwa 750.000

Lebensraum: Das dunkle Tal, ein gewaltiges, von Bergen umgebenes Gebiet auf Elmoim

Wichtige Städte: Elemos

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Zunft, Gilde, militärische Einheit, Tempel des Le´eim, Schule (für Kampfkunst, Magie, Handwerke oder Allgemeinbildung), Rechtsorganisation, Geheimdienst, Familie

## Geschichte

Vor 1200 Jahren erkannte eine kleine Gruppe Elben, dass der ausschließlich auf Erhaltung und Mehrung allen Lebens ausgerichtete Lebensstil ihrer Art ihre Welt auf Dauer krank machen würde. Schon zu diesem Zeitpunkt war die Welt mit Elben derart überbevölkert, dass die meisten Sippen kaum noch genug Nahrung fanden, die den strengen Speisegeboten genügte. Man kam zu dem Schluss, dass Le´eims Auftrag falsch verstanden sein müsse, dass die Pflege des Baumes, als den man sich alles Leben vorstellte, auch das entfernen kranker Blätter und Äste und das Zurechtschneiden beinhalten müsste, damit er kräftig und gesund gedeihen könnte. Vor allem die Aufhebung der Speisegebote verschaffte dieser Gruppe einen Vorteil, viele schlossen sich ihrer Überzeugung schon an, um nicht zu verhungern. Letztlich waren es Angehörige der traditionellen Elmoins, die den Krieg gegen diese „Ketzer“ begannen. Erneut waren die Dunkelelben trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit im Vorteil, da ihre Tötungshemmung kleiner war, das Ausdünnen der Elbenheit eine traurige Pflicht. Nach Jahrzehnten grausamer Kämpfe wurden sie in das dunkle Tal, wie es die Elmoins daraufhin nannten, zurückgedrängt, dass ihre Feinde mit einer Mauer umgaben. Dort ruhen sie nun schon lange, bereiten sich auf einen neuen Krieg mit besseren Technologien, Taktiken und Techniken vor, die sie von anderen Spezies auf Ba erlernt haben.

## Lebensweise

Lebensphasen: Bis zum Alter von 30 bleiben die Dunkelelben im Haus ihrer Eltern, bis sie dem Kleinkindalter entwachsen sind. Dann kommen sie nach Eremos in die Schule, nur die Kinder von Stadtbewohnern können nun noch täglich nach Hause gehen, die anderen leben in einer Art Internat. Die Schulzeit dauert 70 Jahre und vermittelt vor allem Magie, Heilkunst, die Überwindung der starken elbischen Tötungshemmung (nach und nach werden erst Pflanzen, dann Spinnen und Insekten, dann Amphibien und Reptilien und schließlich Vögel und Säugetiere von den Schülern geschlachtet) und Kampfkunst. Mit 70 Jahren wählt man einen Beruf, den man später ausüben möchte, hier spalten sich Zweige vom Grundstock der Schule ab, die verschiedene Handwerker, Gelehrte, Künstler, Bauern, Offiziere und alles ausbilden, was eine Hochkultur zum Leben braucht. Nach dieser Schulzeit folgen zehn Jahre Militärdienst (und auch danach kann man jederzeit dazu einbestellt werden), dann sucht man sich einen Betrieb, in dem man seinen Lebensunterhalt verdient. Dort versucht man sich auszuzeichnen, um den Betrieb vielleicht einmal übernehmen zu dürfen oder sogar als Lehrer an die Schulen berufen zu werden. Man arbeitet nun bis ins hohe Alter, gerade als Lehrer oder Betriebsleiter kann man seine Tätigkeit lange ausüben, da Elben keine geistigen Schwächen im hohen Alter erleiden. Wer keinen Nutzen mehr für den Staat bringt, „kehrt aber zu Ele´eim“ zurück, das heißt er begeht Suizid. Die Medizin, die gute Ernährungslage und das momentane Fehlen von militärischen Konflikten lassen aber oft eine Lebenserwartung von 400, selten sogar 500 zu.

Familie: Häufig schon während der Schul- oder Militärzeit lernen junge Elben gute Freunde kennen, mit denen sie fortan eines der großen Häuser teilen. Häufig arbeiten diese lockeren Verbände auch zusammen in einer Werkstatt oder verwalten einen Hof. Weder ist es ausgeschlossen eine solche „Familie“ zu verlassen und einer anderen beizutreten, noch ist sexuelle Treue gefordert. Kinder, die Frauen in einem solchen Bund zur Welt bringen, werden von allen Mitgliedern betreut und erzogen. Im Krieg kann so eine Familie auch oft als

militärische Einheit fungieren. Bisweilen treten auch Geschwister ein und der selben „Familie“ bei, ihnen ist aber sexueller Kontakt miteinander verboten, da man fürchtet, dass dabei ungesunde Kinder geboren würden.

Tagesablauf: Ähnlich den Elmoir ist der Tag von Gebeten bestimmt. Am Morgen betet man zu Wasser und zu Leben, mittags zu Feuer, Nachmittags zu Stein und Luft, abends sehr lang und ausführlich zu Tod, dass er tue, was notwendig ist, alles Leben gesund und glücklich zu halten und schließlich zum Alleinen. Die kleinen Kinder spielen den ganzen Tag, die älteren erhalten viel Freizeit in ihren Schulen – man hat schließlich viel Zeit, sie auszubilden. Erst in der Jugend nehmen militärischer Drill und das Lernpensum stark zu. Die Erwachsenen und auch die Alten gehen morgens bis abends ihren Arbeiten nach. Es gibt drei große Mahlzeiten am Tag: Ein leichtes Frühstück, meist aus Obst und Brot, eine ausgiebiges Mittagessen aus Eintopf (oft mit Reis, Mais, Kartoffeln und anderen sättigenden Getreide und Gemüse) und ein leichtes Abendessen (oft die Reste des Mittagessens). Einmal am Tag soll ein jeder Dunkelalb sich etwa eine halbe bis ganze Stunde an Waffen üben.

Spiel und Freizeit: Anders als die Elmoir bleibt den Dunkelalben sehr wohl freie Zeit am Abend oder in der Mittagspause. Sie haben einige sehr komplizierte Brett- und Kartenspiele entwickelt, deren Erlernen Jahre dauern kann. Sie betrachten gern die Kunst der Alten oder bilden sich in Philosophie, Theologie und anderen Wissenschaften weiter.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Dunkelalben sieht man nur selten nackt auf der Straße. Sie haben geschmackvolle Gewänder aus Baumwolle, Leinen und Pelzen in kräftigen Farben zu schätzen gelernt, da sie ihr Tal zu großen Teilen gerodet haben und die Blätter der Bäume keinen Schutz mehr vor der Sonne bieten. Schmuck ist aber auch bei ihnen verpönt. Die Schöpfung bedarf keiner Verschönerungen. Viele tragen auch im Alltag Rüstungen aus Kettengeflecht, Leder oder gar Metallplatten, um sich selbstverständlich in ihnen bewegen zu können, sollte es zum Krieg kommen.

Sitten und Bräuche: Auch Dunkelalben feiern die Geburt eines gesunden Kindes ausgiebig, wenn auch nur einen Tag lang. Dazu werden Freunde und Nachbarn eingeladen, seltener öffnet man das Fest für alle, wie es bei den Elmoir Tradition ist. Auch die Totenfeiern sind berühmt. Man trauert nicht im traditionellen Sinne, sondern isst, trinkt und singt im ruhigen Ernst, dankt Leben für die Zeit mit dem Verstorbenen und Tod, dass er ihm alles Leid erspart und zum Alleinen zurückführt.

Ein weiteres Fest wird zur Staatsgründung als Tag der Erkenntnis gefeiert. Es gibt große Gottesdienste für Tod und den Alleinen, Paraden und Reden des Erwählten. Dazu halten Wissenschaftler in Amphitheatern Vorlesungen und Künstler stellen ihre neuesten Werke vor.

Wohnen und Behausungen: Man errichtet überall große, bis zu dreistöckige Häuser aus Stein. Im untersten Stockwerk haben sie nur Schießscharten statt Fenster, der Zugang liegt oft nur über eine hölzerne, einziehbare Treppe erreichbar im ersten Stock. Falls die Elmoir sich zum Angriff entschließen, dienen sie zugleich als Festungen. Ein solches Haus wird stets von etwa zwei Dutzend Elben bewohnt.

Auch Tempel und der Palast des Erwählten sind aus Stein errichtet, groß und trutzig. Tempel haben große Buntglasfenster, die symbolisch je ein Element darstellen. Elmos, die Hauptstadt, ist von einer hohen Mauer umgeben, und ein Straßennetz verbindet die Dörfer und wichtige strategische Orte miteinander.

Speis und Trank: Einerseits muss man im Tal Platz sparen, andererseits liebt man vielseitiges Essen. Auf Ba unterhält man Kolonien, um mehr Platz für den Anbau zu haben und von dort

hat man Kartoffeln, Reis, Mais und Weizen eingeführt, die Grundlage für nahrhafte Brote, Eintöpfe und Breie bietet. Diese weiß man mit den traditionellen und neuen Gewürzen und Gemüse hervorragend zu würzen und so essen selbst die Ärmsten besser als so manches Mitglied der Mittelschicht bei den Menschen. Zu besonderen Anlässen macht man aufwendige Soßen, Weine und Desserts aus Obst und Beeren. Die umständlichen Speisegebote der Elmoins hält man nicht mehr – das Töten von Pflanzen ist notwendig, um ein Gleichgewicht zwischen Leben und Tod aufrecht zu erhalten. Fleisch, Milch und Eier kommen aber wie alle Tierprodukte auch bei ihnen nicht auf den Tisch – Elben könnten sie nicht verdauen. Honig findet als Gewürz aber Verwendung.

Weltsicht und Glauben: Man verehrt den Alleinen Le´eim und seine sieben Erscheinungsformen. Man hängt dem siebeneinigen Pantheismus an, wie die Elmoins. Fels, Feuer, Wasser, Luft, Leben, Tod und Schicksal sind Teile ihres Gottes. Allerdings erhöhen sie das Leben nicht, meinen, es müsse stets mit dem Tod im Gleichgewicht bleiben. Das zu erreichen und nicht zwanghaft alles Leben zu erhalten sehen sie als wahre Aufgabe der Elben an. Insbesondere was unheilbar krank ist, muss ihrer Überzeugung sterben und auch, was das Gleichgewicht gefährdet muss getilgt werden – sei es Wild, das sich zu sehr vermehrt oder die Elmoins auf der einen, oder gierige Wildbeuter von anderen Welten auf der anderen Seite. Als heilige Schriften haben sie die Schriften über Heilung wie die Elmoins, aber auch teilweise daraus entwickelte Tötungstechniken, sei es mit Waffen im Kampf oder beim Meucheln, Gift oder gezielte Verbreitung von Krankheiten. Damit soll es in einem gewaltigen Krieg gelingen, die Übervölkerung Elmoins zu beseitigen und durch die Kontrollen über diese Welt für immer zu verhindern. Man glaubt, dass alles Leben der Welt wie ein Baum ist, jedes Leben ist ein Blatt. Kranke Äste und Blätter müssen geheilt oder abgeschnitten werden und bisweilen muss der Baum geschickt gestutzt werden, um den Baum an sich gesund zu halten. Jeder der großen, steinernen Tempel hat sieben Priester – allesamt Greise von mindestens 300 Jahren. Sie erneuern täglich die Schalen mit den reinen Elementen Feuer, Stein, Wasser und Luft, den Schädel und das Pflänzchen, die für sechs der Erscheinungsformen Le´eims stehen. Sie sind zugleich hohe militärische Führer und staatliche Verwalter und haben einige der höchsten Ämter des Reiches inne.

Man kann sich wahlweise im Boden, im Feuer, im Wasser, auf einem Berggipfel oder als Futter für Aasfresser bestatten lassen. Auf jede dieser Weise kehrt man rasch zu Le´eim zurück und die Teile, aus denen das eigene Leben wurde, können zu neuem Leben werden. So glaubt man an eine Art Reinkarnation. Ein krankes Leben zu beenden heißt, dass ein gesundes daraus neu entstehen kann. Für andere Welten fühlt man sich aber nicht verantwortlich – Le´eim hat sie entweder anderen Spezies übergeben oder sie sind nicht ein Teil von ihm sondern anderer Götter.

Man glaubt häufig, wenn man im Auftrag des Todes ein Leben für das Gleichgewicht nimmt, das Schicksal und Leben das eigene Leben zum Lohn verlängert, obwohl dies keine offizielle Meinung der Theologen ist.

### Politische Organisation

Herrschaft: Der Erwählte muss ein sehr alter Elb von mindestens 400 Jahren sein, den die Legionsführer, die Priester und die angesehensten Lehrer aus ihren Reihen wählen. Er ist zugleich oberster militärischer, politischer, wirtschaftlicher und religiöser Führer des Reiches und herrscht uneingeschränkt und absolut. Er setzt allein alle Legionsführer, Priester und die obersten Lehrer ein. Die Dörfer werden von den dort ansässigen Priestern regiert, die sich aus den Alten der Bauern und Heiler (Leben), Krieger (Tod) und Handwerker (die vier Grundelemente) rekrutieren, während der Priester des Schicksals bzw. des Alleinen aus den Reihen der Gelehrten und Künstler rekrutiert. In der Hauptstadt sind die Priester dagegen rein

religiöse Führer, die Lehrer an den Schulen leiten zugleich die Zünfte, die Offiziere die Kasernen. Sie werden jeweils von Mitgliedern des nächst höheren Ranges eingesetzt.

Gesellschaftlicher Aufbau: Jeder Elb wird gleich geboren, gleich wie seine Eltern sind. Der Aufstieg entscheidet sich allein durch persönliche Leistungen und vor allem Alter. Je älter ein Elb ist, desto respektierter ist er. Dass Le´eim ihn lange und gesund am Leben erhält, wird als Zeichen erachtet, dass er seiner Sache gut dient und seine Weisheit und Lebenserfahrung wird sehr geschätzt. Priester, Lehrer und Offiziere genießen das höchste Ansehen.

Gesetze und Strafen: Neben den übliche Verbrechen, die fast allen zivilisierten Kulturen bekannt sind wie Mord, Körperverletzung, Gehorsamsverweigerung gegen die Obrigkeit und Diebstahl gibt es eher ungewöhnliche Vergehen wie das Verstecken eines unheilbar Kranken oder das Töten eines Exemplars einer gefährdeten Art. Als Strafe kennt man nur Arbeitslager. Je nach schwere des Verbrechens muss man dort eine andere Zeitspanne, nicht selten aber Jahrzehnte verbringen. Auf einer Fläche von 50 mal 50 Schritten fristen bis zu 1000 Häftlinge ihr Leben. Sie führen von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang stumpfsinnige Arbeiten aus, wie Möbel und Werkzeuge zusammen setzen, Dreck aus Gewürzen lesen oder Rohstoffe kleinstoßen, um nachts auf dem blanken Boden zu schlafen. Mauern und Gräben verhindern ihre Flucht, Sonnensegel sind der einzige Schutz ihrer nackten Körper. Kleine Brandmarken verhindern, dass ein Gefangener den Platz eines anderen einnimmt, um früher entlassen zu werden. Nur das stets warme Klima Elmoins und die mangelnde Aggressivität der elbischen Art sorgen dafür, dass jemand diese Behandlung überhaupt überlebt. Dennoch ist die Sterblichkeit durch Mangelernährung und Krankheiten hoch. In Kriegszeiten dürfen Gefangene sich melden, um in Himmelfahrtskommandos oder in der ersten Reihe zu kämpfen und sich durch Tapferkeit zu rehabilitieren.

## Wirtschaft

Landwirtschaft hat man von anderen Völkern übernommen und ernährt mit ihrer Hilfe die vielen Bewohner des Dunklen Tals. Der ertragreiche aber arbeitsaufwendige Reis, Weizen, Mais und Kartoffeln bilden den wichtigsten Grundstock. Diverses Gemüse, Gewürze und Pflanzen, aus denen sich Heilmittel, Farben oder Fasern für Kleidung und Seile gewinnen lassen sowie Obst ergänzen dies. Viehzucht ist nur wenige bekannt, allerdings hält man etwas Geflügel um Federn für Schreibstuben und Pfeile zu gewinnen, einige Schafe für Wolle und Rinder für Leder und Fleisch für die Jagd- und Kampfkerberoi und die wenigen Trolle, die man im Reich leben. Man baut in den Bergen an den Rändern des Tales Stein für Gebäude, Metalle, vor allem Eisen, und Kohle ab. Man fügt exakt behauene Steinquader zusammen und schmiedet hervorragendes Werkzeug und Waffen. Alles zeichnet sich durch akribisch genaue Arbeit und Symmetrie aus und hat einen ästhetischen Wert. Es sind Werke eines Volkes, dass durch die lange Lebenszeit seiner Individuen viel Zeit hat und anders als die Elmoins nicht durch starke Gesetze zum Erhalt jeglichen Lebens aufgehalten wird – man weiß das Ausdünnen von zu zahlreichen Individuen einer Art zu nutzen, um Rohstoffe zu gewinnen. Handel treibt man mit Völkern auf Ba, um neues Wissen, Nahrung und Reichtümer zu erhalten, von denen man, wenn der große Krieg ausbricht, Söldner aus anderen Spezies anwerben will (allerdings nur männliche, damit sie nicht auf Dauer auf Elmoins sesshaft werden).

An Dienstleistungen kennt man vor allem Ärzte, Künstler, Lehrer und Rechtsvertreter. Trotz der kriegerischen Kultur neigt man nicht zu Plünderungen, höchstens gut geplante und getarnte Aktionen des Geheimdienstes dienen dazu, an neues Wissen, Technologien oder besonders mächtige Waffen wie Zauber zu kommen. Sie hinterlassen niemals Zeugen, die von einer Verbindung mit den Dunkelalben berichten könnten.

Man sammelt nur noch wenige Pflanzen, die sich nicht kultivieren lassen und jagt nur aus religiösen Gründen, um Überpopulationen bestimmter Tierarten zu beenden (wobei Pelze, Fleisch und Sehnen durchaus Verwendung finden, ähnlich wie beim Vieh).

Besitz ist als Konzept bekannt. Alles Land gehört dem Staat, der es vor allem den Bauern zuteilt, die Häuser gehören allen rechtmäßigen Bewohnern (auch den Kindern), Gegenstände und Vieh können privat besessen werden, mit Ausnahme von Waffen, die Staatsbesitz sind. Sklaverei und Leibeigenschaft ist unbekannt. Der Staat zieht Steuern ein, die er großzügig an Notleidende verteilt, sofern diese nur hart arbeiten. Eine schlechte Ernte führt nicht dazu, dass eine Familie hungern muss, ebenso zahlt der Staat Heilmittel und Ärzte.

Als Währung dienen kleine Gold- und Silbermünzen. Diese Metalle sind selten, nutzlos und leicht zu verarbeiten – ideal für eine Währung. Ungeprägt haben Edelmetalle aber kaum einen Wert.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Bildung und Ausbildung werden höchste Wichtigkeit beigemessen. Vom frühen Kindesalter an, also etwa ab dem 30. Lebensjahr, werden Dunkelelben an den staatlichen Schulen unterrichtet, die Kinder aus den Dörfern leben in Internaten. Lesen und Schreiben, Mathematik, Religion, Gesetze, erste Schritte in Magie für die auf Ba Geborenen, Okkultismus, Philosophie, Heilkunst, Anatomie, Etikette, Tier- und Pflanzenkunde, Musik und Kunst lehrt man sie in wenigen Stunden am Tag, lässt ihnen aber daneben viel Zeit zum Spiel. Elben lernen langsam und haben für Wissenschaften eher eine unterdurchschnittliche Auffassungsgabe im Vergleich zu anderen Spezies. Dafür haben sie viel Zeit. Im Jugendalter kommt Unterricht in Kampfkunst, Strategie und Taktik und das Töten durch Gift, Krankheiten und andere Methoden – oft anknüpfend an das Wissen um Heilkunst und Anatomie – der militärische Drill beginnt. Die Bereitschaft zu Töten, Gehorsam und Disziplin werden geschult. Ausdauer, Zähigkeit und Schnelligkeit werden ebenso trainiert wie Kraft und Beweglichkeit. Erst mit 70 wählt ein Elb einen Beruf und wird an staatlichen Schulen dazu ausgebildet. Ob Bauer, Handwerker, Händler oder Offizier (die sich aber besonders ausgezeichnet haben müssen). Lehrer, Heiler, Gelehrte (vor allem Theologen, Rechtsvertreter und Philosophen). Einige wenige werden auch vom Geheimdienst rekrutiert und üben bei ihm auch ihren Militärdienst aus. Künstler und Priester jedoch sind Berufe, die man erst in hohem Alter mit Auszeichnung und Erfahrung in anderen Berufen erlangen kann. Nach der Wehrpflicht kann man in seinem Beruf endlich praktische Erfahrung sammeln. Dann sind Elben schon 100 Jahre oder sogar noch älter und erst dann endet die Zeit des Lernens. Lehrer müssen mindestens 300 Jahre alt sein also über 200 Jahre Berufserfahrung verfügen und einen schweren Aufnahmetest in verschiedensten Wissenschaften bestanden haben.

Forschen und Überliefern: Die beiden Völker Elmoins, die Elmoins und die Dunkelelben, galten bei den Völkern anderer Welten schnell als ungebildete religiöse Fanatiker. Den Elmoins war das gleichgültig, den Dunkelelben keineswegs. Sie wollten mehr als nur Heil- und Tötungskunst und Theologie erlernen, sondern die Schöpfung ihres Gottes ganz und gar verstehen. Zunächst übernahm man die wissenschaftlichen Errungenschaften der anderen Völker, seither forscht man selbst, ohne das alte elbische Wissen zu vergessen und entwickelt alles weiter, was man in Erfahrung bringt. In kaum einer Kultur hat das Streben nach Wissen einen höheren Stellenwert.

## Militär

Typische Bewaffnung: Bogen, Speer, Dolch und Schwert (einhändig oder anderthalbhändig) sind die beliebtesten Waffen. Mit den modernen Musketen der Menschen weiß man mit ihrer

Ungenauigkeit, dem Rauch und dem Lärm nicht viel anzufangen, zumal ihre Feinde, die Elmoir, kaum Rüstungen tragen. Man trägt Rüstungen aus Kettengeflecht, Leder oder Platten und bisweilen kleine Schilde.

Organisation und Taktik: Das Heer ist in Gruppen zu sieben unter je einem Unteroffizier eingeteilt, sieben davon bilden die nächst größere Einheit, sieben davon (mit 343 Mann) die nochmals größere und sieben davon wiederum mit 2.401 Mann, einer davon der Legionsführer. Sieben solcher Legionen stehen an den Mauern und in Kasernen in der Hauptstadt und anderen strategisch wichtigen Orten jederzeit zur Verfügung und rekrutieren sich größtenteils aus jungen Wehrpflichtigen. Da jeder Dunkelalb im Kampf ausgebildet ist, kann der Erwählte etwa 250 solcher Legionen kurzfristig und halb so viele für längere Operationen ausheben – schließlich bedarf es auch junger, aber erwachsener Menschen um die Ernährung des Heeres zu organisieren. Alle Offiziere über dem Siebenschafftsführer werden dauerhaft vom Staat ernährt, auch wenn sie derzeit nicht eingesetzt werden. Die Guerilla-Taktiken der Elmoir macht trotz dieser Ausbildung und Anzahl von Soldaten einen Angriff schwer. Die Mauer um das Dunkle Tal könnte man jedoch mit Leichtigkeit überwinden. Die Pläne für das, was danach kommt, sind aber noch nicht ganz ausgereift. Man möchte die Welt schließlich nicht nur erobern, sondern auch halten ohne die eigenen Leute völlig aufzureiben. Dies ist die Frage der Fragen der Dunkelalben und der Grund, warum sie nicht losschlagen. Den Strategen, der dieses Problem löst, erwartet ein Leben in Reichtum und eine sichere Wahl zum nächsten Erwählten. Bislang will man Sippen mit Spähern und Agenten aufspüren, sie mit vielen Truppen weiträumig einkreisen und dann die Schlinge zu ziehen – dies ist effektiv, aber nicht effizient, da man eine vielfache Übermacht dafür benötigt und durch Hinterhalte dennoch große Verluste hinnehmen müsste. Man hat einige Einhornreiter vor allem als Späher und Boten und die gefürchteten zahmen Kerberoi, intelligente und riesige wolfsähnliche Wesen, die zum Aufspüren, aber auch zum Angriff und zur Jagd auf Feinde eingesetzt werden.

### Sprache und Schrift

Amtssprache ist Elbisch wie bei den Elmoir, an den Schulen, gerade an der der Händler, aber auch an der „Grundschule“ werden aber seit langem Fremdsprachen, ja selbst tote Sprachen anderer Welten gelehrt, um mit ihnen handeln und ihre Schriften studieren zu können.

Trollisch, Zwergisch, Goblinsch und Orkisch werden allerdings fast nie gelernt, interessanter sind Nixisch, Selki, Menschensprachen, Gemeinsprache und Feeisch.

Die Elbische Schrift, in der all die uralten Werke über Heilkunst und Tötungskunst festgehalten wurden, ist noch immer die wichtigste Schrift, wird aber auf Papyrus, Pergament, Stein- und Tontafeln statt auf Baumrinde wie bei den Elmoir festgehalten, die man zu Rollen und Büchern verarbeitet. Man erlernt aber auch die Schriften der Völker, deren Sprachen man erlernt.

Die Namen sind denen der Elmoir identisch, werden aber durch die Schule und Klasse, durch die Nummer der Einheit, in der man gerade dient oder den Namen des Dorfes oder der Zunft und der Hausnummer ergänzt. („Elembas, 3. Legion, 7. Einheit, 9. Untereinheit, 11. Gruppe“; „Aleia, Schmiedezunft, Hausnummer 117“; Adelos aus Sadei, Hausnummer 53“)

### Künste

Künstler sind sehr angesehen und müssen mindestens 300 Jahre alt sein, um als solche angesehen, betrachtet und akzeptiert zu werden. Meist wechseln sie aus den Reihen der Gelehrten und Handwerker in diesen Stand. Ein Steinmetz wird Bildhauer, ein in Sprachen versierter Händler könnte Poet werden und ein Baumeister Maler.

Alle Kunst ist akribisch, vollendet und von vollkommener Schönheit im Geschmack dieser Kultur. Ein Kunstwerk, egal ob Musikstück, Gemälde, eine Skulptur, ein Gedicht, eine Geschichte, ein Tanz oder ein Schauspiel benötigt nicht selten zehn Jahre, ehe es das Licht der Öffentlichkeit erblickt. Erst dann hat es die nötige Perfektion erreicht. Allgemein schafft man Kunstwerke für die Ewigkeit. Gemälde malt man auf bestes Pergament oder auf Stein, wo es leicht restauriert werden kann, ebenso schreibt man Schriftstellerisches, Noten und Koreographien auf hochwertiges Material nieder. Als Königin der schönen Künste gilt aber die Bildhauerei, bei der man fast wie Le´eim selbst lebensechte Figuren erschafft, die von ganz alleine am richtigen Ort die Jahrhunderte überstehen. Zu Ehren des Todes errichtet man auch bizarre Figuren aus Knochen, die man auf öffentlichen Plätzen ganz bewusst vergehen lässt.

## Magie

Schwangere werden mittlerweile fast standardmäßig nach Ba in spezielle Festungen gebracht, um dort zu gebären. In der Schule werden die Kinder zunächst in Heil- und Alltagsmagie unterrichtet, bisweilen auch in künstlerischen Illusionen, ehe man ihnen für den Militärdienst Kampfmagie lehrt. Kaum ein Dunkelelb ist kein Magier, wenn auch die Begabungen auseinander gehen.

## Beispielhafte Städte und Dörfer

Elemos: Hauptstadt des Reiches mit imposanten Steingebäuden, Hort der Bildung, der Künste und Wissenschaften, aber auch des Militarismus und des Todes

Sima: Kleines Bauerndorf nahe der großen Mauer mit eigener Kaserne mit einem Siebtel der 3. Legion

## Verhältnisse

Verhalten gegenüber Fremden: Elmoim, die sich in das Dunkle Tal verirren, wird man zunächst versuchen zu bekehren, bei Misserfolg wird man sie töten. Angehörige anderer Spezies werden bisweilen als Gastlehrer an Schulen geholt, kommen sie ohne Einladung wird man sie einmal auffordern, die Welt wieder zu verlassen und sie dann bei Weigerung eliminieren.

Bündnisse und Feindschaften: Die Elmoim gelten als Verblendete, die dem Baum des Lebens schaden, ihm zu viele Blätter wachsen lassen und die kranken auch noch erhalten, so dass er krank wird. Sie gilt es auszudünnen, zu bekehren oder auszulöschen und durch eigene Nachfahren zu ersetzen. Mit anderen Völkern auf Ba unterhält man einen Wissens- und Warenaustausch, der sehr fruchtbar für beide Seiten ist und hält sich aus deren Religionen und Politik heraus. So haben sie weit mehr Freunde als Feinde in anderen Welten (außer bei engen Freunden der Elmoim) und mehr Freunde als die Elmoim. Wenn der große Krieg beginnt, werden sie zahlreiche, aber nur männliche Söldner anwerben. Schon ansässige fremde Spezies auf Elmoim will man nach Ba umsiedeln oder ausrotten – sie stören das Gleichgewicht und sind nicht natürlicher Teil Le´eims.

## Darstellung

Gemüt: Höflich und gebildet tritt der Dunkelelb auf. Er ist feingeistig, intelligent und diszipliniert. Wenn es um den Tod geht, gleich ob er selbst tötet oder ein Bekannter stirbt, wirkt er aber kalt bis feierlich ernst.

Tipps zur Erstellung: Für ganz junge Elben genügen diverse „Wissenschaften“ aus den Attributen Klugheit und Intuition und Instrumente, Stimme, Schrift und anderen wissenschaftlichen und künstlerischen Aspekten. Bedeutend ist dabei vor allem Religion und Heilung. Für Jugendliche kommen dann Kampfrelevante Aspekte wie Disziplin, Strategie/Taktik, Reaktion und Führungs-, Angriffs- und Verteidigungsaspekte hinzu, (dazu andere Aspekte des Tötens wie Krankheit, Gift, Schleichen etc.) für die Berufsausbildung zudem entsprechend landwirtschaftliche oder handwerkliche Aspekte. Im Alter nehmen Didaktik und Autorität, oft auch Harmonie zunehmend wichtige Plätze ein. Am natürlichen Lebensende ist ein Dunkelelb eines der gebildetsten und breitgefächertsten Personen aller Welten. Regeltechnisch ist das nur schwer realisierbar, aber da Elben langsam lernen und vor allem als Kinder nur wenige Stunden am Tag Unterricht haben kommt man mit einigen beispielhaften Steigerungen näher heran, als man meinen sollte. Bei den Facetten wird man selten sehr anspruchslos sein – der Staat kümmert sich um alle Bewohner. Ansonsten ist man sehr individuell.

## **Zwergenbinge**

Übliche Rassen: Zwerge

Technologiestand: Sehr hoch, Dampfmaschinen, ausgeklügelte Mechanismen

Bevölkerungszahl: In allen unterirdischen Städten und ihrer Umgebung zusammen etwa 50 Millionen

Lebensraum: Städte und Länder über ganz Dogol´Ro verteilt

Wichtige Städte: Kapdúm, Rodra, Sadra

Typische Organisationen: Zunft, Gilde, militärische Einheit, Rechtsorganisationen, Lokomotivmannschaft, Geheimdienst, Bande, Bordell (auch in Gilden organisiert), Botendienst, Bank

### Geschichte

Die alten Tafeln in den tiefen der Bingen zeigen, dass Zwerge seit mindestens 10.000 Jahren so leben, wie die Traditionalisten es heute noch tun. Vor 3.000 Jahren kam es in den meisten Städten aber durch die fast sprichwörtliche Gier der Zwerge, die ihr Misstrauen neuem gegenüber noch übertraf, in den meisten Städten zu Wandlungen. Alle Zwerge organisierten sich zu Gruppen, den Zünften der Menschen nicht unähnlich, um Geld zu machen. Auch die Technologien wurden stark verbessert, um dies zu gewährleisten. Es kam zu einigen Kriegen untereinander – teure und verlustreiche Unterfangen, die bald größtenteils von Kämpfen im finanziellen und, im wahrsten Sinne des Wortes, feindlichen Übernahmen ersetzt wurden. All diese Veränderungen dauerten jedoch 3.000 Jahre und es wird noch einige Jahrhunderte benötigen, bis die Zwerge mit diesem „neuartigen“ Ba handeln und die Möglichkeiten dieser Welt ausschöpfen werden.

### Lebensweise

Lebensphasen: Schon um ein Kind gebären zu dürfen, müssen die Eltern der Stadt einen nicht unerheblichen Betrag bezahlen – Platz ist kostbar in den unterirdischen Städten und wird teuer verkauft. Das Säuglings- und Kleinkindalter dauert etwa 5 Jahre und wird größtenteils in der Wiege und im Laufstall verbracht, nur einige Male am Tag wird es von der Mutter besucht. Die Kindheit verbringt man im Betrieb der Eltern und erledigt dort einfache, stupide Aufgaben und verdient sich so sein Essen und, wenn die Eltern spendabel sind, den Betrag,

den ihnen die eigene Geburt gekostet hat. Das schließt Putzen, Bedienen von Balsebalken, Botendienste und ähnliches ein. In der Jugend, etwa mit 40, wird es Zeit, Lehrling in einem Betrieb zu werden. Bei Mädchen ist dies oft der elterliche, Jungen müssen einen hohen Betrag bei einem Meister abarbeiten und oft noch vertraglich zusichern, eine seiner Töchter zur Frau zu nehmen (wofür er ihr einen hohen Brautpreis schuldet). Meist handelt es sich um den Beruf der Eltern, den man selbst ergreift, was man sich in der Kindheit abgeschaut hat, ist eine Grundlage, die bei der Bewerbung hilft. Mit etwa 60 folgt die Prüfung zum Gesellen und mit ihr das Recht auf Hochzeit. Erneut muss ein junger Zwerg einen hohen Betrag bezahlen und dafür oft Schulden machen, um zu heiraten. Es werden mehr Männer als Frauen geboren und wer eine Familie will, muss sie jetzt gründen, um noch möglichst viele Kinder zeugen zu können – eine teure Investition, die sich aber auszahlt, erhält man doch für jeweils 35 Jahre eine billige Arbeitskraft. Nun verdient man endlich mehr, als man für Essen, Unterkunft und Lehrgeld benötigt und kann sich in den nächsten Jahrzehnten daran machen, Schulden abzubezahlen und aufzusteigen. Selten ist ein Zwerg jünger als 150, wenn er Altgeselle wird und nur wenige haben mit selten einmal unter 200 das Glück, zum Meister aufzusteigen. Jeder Aufstieg, ob zum Gesellen, Altgesellen oder Meister ist mit einer Prüfung und Gebühren für den Betrieb, die Zunft und die Stadt verbunden. Dafür verdient man auch mit jedem Aufstieg deutlich mehr. Für jeden Rang ist aber natürlich ein freier Platz nötig. Mit 250 beginnt ein Zwerg langsam hinfällig zu werden, seine Zunft und bei Gesellen und Altgesellen kann ihm seinen Platz nun absprechen, wenn er ihrer Meinung nach nicht mehr ausreichend Ergebnisse liefert. Insgeheim geschieht dies aber oft nur, um erneut Prüfungsgebühren für den frei gewordenen Platz verlangen zu können. Nur gut, wenn der Greis sich zuvor genug zur Seite gelegt hat. Mit etwa 300 Jahren sterben die meisten Zwerge an Altersschwäche, wenn sie nicht vorher in Armut an Hunger und Krankheiten umkommen.

**Familie:** Ein Zwerg heiratet schon im frühen Erwachsenenalter, wenn er eine der selteneren Frauen ergattern kann. Oft hat er dies schon in seiner frühen Jugend vertraglich festgelegt. Mit Liebe hat dies nichts zu tun, man will nur Kinder zeugen, als Paar für die Gebühren dafür aufkommen und so letztlich billige Arbeitskräfte für den Betrieb, in dem man beide arbeitet, erwerben. Die Familie ist also letztlich nur eine kleine wirtschaftliche Gemeinschaft innerhalb der wirtschaftlichen Gemeinschaft des Betriebes, innerhalb der wirtschaftlichen Gemeinschaft der Zunft, innerhalb der wirtschaftlichen Gemeinschaft der Stadt. Scheidungen sind bei Unfruchtbarkeit eines der Partner nach einer saftigen Abfindungszahlung für den anderen üblich. Von den Kindern verlangt man in der Jugend oder im Erwachsenenalter die Gebühr für die Gebärerlaubnis oft zurück, diese Schulden zu erlassen gilt als außerordentlicher Beweis elterlicher Liebe – oder Fleißes schon als Kind, da man sie schon abgearbeitet hat. Weitere Verpflichtungen und Privilegien bringt eine Familie nicht mit.

**Tagesablauf:** Die Sonne spielt unter der Erde keine Rolle. Man arbeitet normalerweise in Zwölf-Stunden-Schichten, die eine Hälfte des Betriebes arbeitet unter dem Meister, die andere unter dem Altgesellen. So wird rund um die Uhr produziert und Geld verdient. In der „freien“ Hälfte des Tages muss noch gekocht (auch für die Pause der anderen zur Mitte der Schicht), geputzt und Wäsche gewaschen werden, sofern dies nicht Kinder erledigen. Alle Mitarbeiter (mit Ausnahme der Kinder) erhalten ihren Lohn prozentual am Gewinn ihres Betriebes (nach Anzug von Steuern für Zunft und Stadt natürlich) und haben so Grund, viel und hart zu arbeiten – und auch die anderen dazu anzutreiben. Vor und nach der Schicht, sowie in einer kurzen Pause in der Mitte, stärkt man sich mit kurzen Mahlzeiten. Nur Hochschwangere und stillende erhalten ein leichteres Pensum und vor allem mehr Pausen. Alle fünf Tage arbeitet nur jeweils eine halbe Schicht für einen Tag, so kann der andere sich einen Tag erholen. Alle zehn Tage gibt es so einen freien Tag, an dem man seinen sauer verdienten Lohn ausgeben kann. Dazu stehen Bordelle, Tavernen und Badehäuser zur Verfügung – allesamt eigene

Betriebe. Sie sind es auch, die im Stadtrat diese Zehn-Tage-Regelung gesetzlich erhalten – ihr Überleben ist davon abhängig.

**Spiel und Freizeit:** Freie Zeit ist knapp in den Zwergenbingen. In den zwölf Stunden, die einem am Tag bleiben, erholt man sich. Wer eine Familie hat, wird sich dem Partner und den Kindern zuwenden, essen und schlafen. Am freien Tag alle zehn Tage sucht man Tavernen, Badehäuser oder Bordelle auf, wenn man nicht zu geizig ist, betreibt Karten- und Würfelspiel (natürlich um Geld). Wer hohe Schulden hat verdingt sich bisweilen sogar eine Schicht in einem anderen Betrieb als billige Arbeitskraft. Selbst das empfinden manche Zwerge schon als Abwechslung und Entspannung.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Die Kleidung ist stets dem Betrieb angepasst, einfach, zweckmäßig und kostengünstig. Nur für den freien Tag hat man eine extra Feiertagskluft mit Schmuck, der den bisher erlangten Wohlstand zur Schau stellt. Je zahlreicher und je kostbarer die Materialien, desto besser. Viele Betriebe haben eine traditionelle Tätowierung oder ein Brandmahl (das gerade bei Schmiedern), um das Zusammengehörigkeitsgefühl zu steigern. Dabei handelt es sich um ein Symbol, ein Bild oder eine Rune. Dafür muss ein neuer Lehrling selbst aufkommen.

**Sitten und Bräuche:** Bei Festen ist es üblich, dass jeder Gast für Essen und Unterhaltung bezahlt. Sie finden statt, wenn ein Betrieb einen besonders guten Vertrag gemacht oder einen neuen Meister erhalten hat. Der Betrieb lässt dafür einen halben Tag die Arbeit ruhen, jede Schicht muss nur einen halben Tag arbeiten. Die Kinder kaufen gutes Bier und teures Essen. Man sitzt zusammen, lässt vielleicht einen Barden kommen, der eine der endlosen Sagas singt und genießt die Abwechslung. So ein Fest kommt bisweilen nur einmal in mehreren Jahren vor. Zunft und Stadt können für all ihre Mitglieder und Bewohner Feste ausrufen, die dann einen ganzen Tag dauern. Die Zünfte tun das einmal jährlich, damit einmal alle in der Zunfthalle zusammen kommen und die Bindung stärken. Die Stadt hingegen sehr selten, gerade nach einem Sieg über eine andere Stadt. Diese Feste finden in größeren Hallen mit deutlich mehr Teilnehmern statt, laufen aber im Grunde gleich ab.

Es ist üblich, kleine Beträge selbst für Kleinigkeiten wie eine Wegbeschreibung oder das Betreten eines fremden Hauses zu bezahlen.

**Wohnen und Behausungen:** Jeder Betrieb hat einen Arbeitsraum, eine Küche mit Waschmöglichkeiten für Körper und Wäsche und einen gemeinsamen Schlafsaal. Nur Meister und ihr Stellvertreter, der Altgeselle, haben je einen eigenen Raum. Darüber hinaus gibt es noch eine Schatzkammer, in der jeder Mitarbeiter eine eigene Truhe, zu der nur er den Schlüssel hat. Alle Betriebe einer Zunft liegen nebeneinander in einem Tunnel, zu dem nur Mitglieder Zutritt haben, die Unterhaltungsbetriebe liegen Zentral in dem Tunnelsystem, dass sich um die selten genutzte große Festhalle und den Saal des Stadtrates gruppiert. Alle Berufe, für die man an die Oberfläche gehen muss, gelten als unehrlich, haben das Ansehen von Prostituierten, Abdeckern oder Henkern in Menschenkulturen und eben jene Betriebe wie Bauern, Hirten, Lokomotivführer und Söldner liegen nahe der Eingänge zu den unterirdischen Reichen. Platz ist kostbar, wo er mühsam Kubikmeter für Kubikmeter gewonnen werden muss, so ist es fast überall dräuend eng. Lediglich der Festsaal ist von gigantischen Ausmaßen, bisweilen zehn Meter hoch, hundert lang und fünfzig breit mit dicken Säulen. Holzverkleidungen stellen ein Zeichen großen Reichtums dar. Auf Berggipfeln gibt es Wachtürme, die äußeren Tore der Stadt sind aus dickem Eisen geschmiedet und Wehrgänge laufen die Steilen Hänge um die Stadt herum entlang. Eine Zwergenstadt ist eine kaum einnehmbare Festung.

Wer seine Räumlichkeiten erweitern will, da der Betrieb erfolgreich ist, muss teure Genehmigungen dafür erwerben – bei der Stadt und der eigenen Zunft, die einem Steinmetzbetrieb den Zugang zum Zunftgang gestatten muss.

Speis und Trank: Zwerge mögen es einfach, würzig und deftig. Kräftiger Bergkäse, dessen Geruch für andere Spezies oft kaum erträglich ist, Brot und Pilzeintopf stellen an den meisten Tagen die Ernährung dar, bisweilen ergänzt um Sauerkraut und Gemüse. Neben Wasser trinkt man starkes, malziges Bier – vor allem an Festtagen. An solchen Festtagen isst man auch sehr gut abgehangenes, andere Völker würden sagen gammeliges, Bergziegenfleisch in Pilzsoße. Betuchtere essen statt des Käses auch Hartwürste aus Schlachtabfällen. Oft landen Ratten, Käfer und anderes Getier, dass andere Völker als Ungeziefer bezeichnen würde, im Kochtopf – so fordert man die Bezahlung für gefressene Vorräte ein und erhält kostenlos Fleisch.

### Weltsicht und Glaube

Alle Zwerge sind ein Betrieb, gegründet vom göttlichen Meister. Der ist gerade unterwegs und hat den Auftrag hinterlassen, so viel Geld wie möglich zu verdienen. So der Glaube der Zwerge. Jeder Meister ist im Grunde sein Altgesell, der dafür Verantwortung trägt. Es gibt weder Priester noch Tempel. Gut zu wirtschaften und hart zu arbeiten ist der einzige bekannte Gottesdienst, die Tafeln in der Tiefe des Berges, auf die die modernen Bingen keine Heldentaten, sondern ihre erfolgreichsten Geschäfte verewigen, sind das, was heiligen Schriften am nächsten kommt. Man betet auch nicht, bis der göttliche Meister wieder kommt, wäre es ja auch sinnlos, mit ihm zu sprechen. Die Toten schaffen sie in stillgelegte Stollen, die zugemauert werden, sobald sie voll sind. Nur die Reichen leisten sich steinerne Sarkophage, die als Denkmahl an diesen erfolgreichen Geschäftsmann in der Halle der Tafeln aufgestellt werden. Wenn er göttliche Meister wiederkommt, wird er seine besten Mitarbeiter aus allen Zeiten (auch die Verstorbenen) um sich scharen und mit ihnen in alle Ewigkeit wirtschaften. Sie alle werden so erfolgreich und wohlhabend sein, dass sie nur acht Stunden täglich arbeiten und alle fünf Tage einen frei haben werden und sich jeden Luxus leisten können. Wer aber faul und erfolglos im Leben vor seiner Rückkehr war, bleibt auf immer tot und verfault – auch im Zwergischen kommt faul sein und faulen von der gleichen Wurzel. Die Sonne fürchtet man abergläubisch als die große Verbrennerin und Spionin eines Konkurrenten des göttlichen Meisters und meidet sie darum.

### Politische Organisation

Herrschaft: Die Städte sind unabhängig voneinander, wenn auch nominell ein einziger Btrieb des großen Meisters. Jede Zunft wählt aus ihren Reihen einen Vertreter, wobei oft reichlich Bestechungsgelder fließen, Vorraussetzung um zu wählen und sich zur Wahl zu stellen ist ein Meistertitel. Diese Vertreter regieren ihre Stadt in allen Belangen, die auch alle Betreffen – insbesondere wenn es um Krieg, Handelsgesetze und die gemeinsamen Räume wie Festhalle und Ratsaal geht. Alle Angelegenheiten, die nur eine Zunft betreffen, werden auch nur von den Meistern dieser Zunft besprochen. Diese mischen sich wiederum nicht in die internen Angelegenheiten eines Betriebes ein. Es wird mit einfacher Mehrheit angestimmt (oft nachdem reichlich Bestechungsgelder verteilt wurden), außer in den Betrieben, wo der einzelne Meister oder, in seiner Abwesenheit der Altgeselle, allein die Macht inne hat.

Gesellschaftlicher Aufbau: Im Grunde ist jeder Zwerg bei der Geburt gleich, es zählt nur, was er sich selbst erarbeitet und verdient – geschenkt wird ihm nichts. Handwerker und Händler genießen das höchste Ansehen, jene Berufe, die an die Oberfläche müssen das Geringste. Wer nicht arbeiten kann, weil er alt, krank oder behindert ist, verhungert so meist schnell.

Gesetze und Strafen: Alles wird genau vertraglich festgehalten, die Verträge lagert jeder in seiner Truhe in der Schatzkammer. So wird für fast alles außer Nahrungsmittel eine Besitzurkunde ausgestellt und alles wird markiert. Diebesgut zu verkaufen, Hehlerei und Besitz von Diebesgut, alles schwere Verbrechen, ist damit sehr riskant. Vertragbruch ist ebenso ein schweres Verbrechen. Sie werden sie Mord, schwere Körperverletzung und Vergewaltigung behandelt und mit Verbannung auf hundert Jahre geahndet – de facto ein Todesurteil. Niemand nimmt einen Verbannten aus einer anderen Stadt auf. Und selbst wenn man überlebt, man hat keine Chance mehr, mehr als eine billige Aushilfskraft zu werden. Zur Rechtsprechung und Vollstreckung gibt es Rechtsgilden, die von den Opfern für die Aufklärung eine Bezahlung fordern und chronisch bestechlich sind.

## Wirtschaft

Auf den Hängen der Berge baut man eine Art Weizen an, daneben Weißkraut und einiges Gemüse wie Karotten und Rettich. Auf den saftigen Wiesen hält man auf weitläufigen Koppeln Bergziegen. Bauern und Hirten bemühen sich bisweilen abergläubisch, möglichst nur nachts die Binge zu verlassen. In der Erntezeit ist dies aber kaum einmal möglich. Milch und Getreide ernähren nahezu alle Zwerge. Angesehenere Bauern arbeiten in unterirdischen Pilzplantagen. Bergbau stellt einen der wichtigsten Wirtschaftszweige dar. Man schürft alle Arten von Metallen, Edelsteinen und Kohle und vergrößert so das unterirdische Reich. Bergmann ist ein gefährlicher, aber angesehener Beruf und kann es zu großem Reichtum bringen. Das Handwerk ist das beste und am exaktesten gearbeitete aller Welten. Neben hervorragendem Werkzeug, Waffen, Schmuck und Kleidung versteht man sich auf brillante technische Geräte wie Taschenuhren (unter der Erde sehr wertvoll) und Dampfmaschinen. Diese betreiben Schmiedehämmer, Pumpen, Transportlokomotiven, Webstühle und vieles mehr, der Rauch zieht durch ein ausgeklügeltes System aus Stollen und Schächten ab. Diese Technologien werden eifersüchtig vor der Konkurrenz aus anderen Städten gehütet. Die Werkstätten sind oft als Manufakturen mit wechselnden Rollen organisiert, um die Produktivität zu maximieren.

Händler beauftragen Lokomotivmannschaften und Söldnertruppen um Waren und Geld in andere Städte zu transportieren. Diese haben die gleiche Bedeutung wie Schiffe bei anderen Völkern. Mit Ba handelt man aber nur wenig und jene, die es tun, sind revolutionäre Glücksritter und Draufgänger, die entweder sehr reich werden, oder nie zurückkehren, sich auf Ba als Handwerker durchschlagen müssen oder von Räuberbanden von Orks, Goblins, Trollen oder Menschen erschlagen werden.

Dienstleister aller Art genießen nicht das Ansehen von Händlern und Handwerkern – sie mehren nicht den Reichtum der Zwergenheit, sondern eignen sich nur den anderer Zwerge an. Prostituierte, Ärzte, Barden und Banken sind bekannt, wobei letztere nur von den ganz Reichen benutzt werden, darüber hinaus noch Söldner als Schutztruppen und die Lokomotivführer mit ihren schwer gepanzerten, eisernen Wagen als Boten und Transporteure in ferne Städte.

Krieg auf herkömmliche Weise führt man gar nicht mehr, so plündert man auch kaum noch. Kommt es aber doch einmal dazu, so wird die besiegte Stadt um die enormen Kosten des Krieges mit Belagerung einer Zwergenstadt zu decken. Lediglich die wichtigsten Produktionsmittel lässt man ihr, um noch über Jahrzehnte hohe Tribute zu fordern. Verarmte Zwerge schlagen sich als Sammler von Heilkräutern oder Goldgräber an Gebirgsbächen durch oder jagen große Fleischfresser, die eine Bedrohung für die Herden und Pflanzenfresser, die eine Bedrohung für die Getreidefelder darstellen gegen Geld. Damit kann man sich allerdings nur knapp über Wasser halten.

Eigentum ist an Räumen im Berg, Land (Weiden und Äckern), Gegenständen und Vieh und – ein Unikum unter allen Völkern – an geistigem Eigentum, vor allem Technologien, die teuer verkauft werden können, bekannt. Das meiste aber besitzen die Meister, von denen damit alle im Betrieb abhängig sind – kein Wunder, dass er für gewöhnlich den größten Teil des Profits einstreicht.

Währung ist die Zark, Münzen verschiedener Werte, die jeweils aus verschiedenen Edelmetallen und einem geschliffenen Edelstein bestehen und damit schwer zu fälschen oder durch Abfeilen zu mehrern sind.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: In der Kindheit lernt man allenfalls durch Zusehen mehr, als wie man einen Besen schwingt, einen Topf umrührt und ein Kleidungsstück über das Waschbrett reibt. Die Zeit des Lernens beginnt erst als Lehrling und erfolgt durch den Meister eines Betriebes und dessen Altgesellen – durch das hohe Alter der Zwerge sind das sehr erfahrene Experten und gute Vorbilder. Die Ausbildung dauert 20 Jahre lang – fast siebenmal so lang wie bei den Menschen, folglich hat ein zwergischer Geselle bisweilen das Können das Können eines menschlichen Meisters. Als Geselle sammelt man nur noch Erfahrungen und mehrt so sein Wissen über die Jahrzehnte.

Forschen und Überliefern: Überlieferung stellt auch bei den modernen Zwergenbingen den wichtigsten Umgang mit Wissen dar, neues erforscht man kaum. Nur mutige Handwerker verbessern ihre Maschinen und Werkzeuge in aufwendigen Experimenten. Solche Neuerungen werden von den meisten aber misstrauisch beäugt und erst langsam angenommen. Erfinder können mit ihrem geistigen Eigentum sehr reich werden, meist ernsten sie aber nur Hohn und Spott. Nicht umsonst hat es 3.000 Jahre gedauert, bis die Zwerge die neuen Technologien angenommen haben, die sie von den Vettern bei den Traditionalisten unterscheiden. Gelehrte, vor allem Geisteswissenschaftler, gibt es dagegen gar nicht. Wissen ist nur so viel wert wie der Profit, der damit gemacht werden kann und ist somit rein handwerklich und wirtschaftlich.

## Militär

Typische Bewaffnung: Zwerge kämpfen, wenn sie dazu gezwungen sind, in engen Räumen – sei es ein Stollen oder ein Waggong einer Lokomotive. Ihre Traditionellen Waffen sind darum solche, die sich in solchen Situationen gut einsetzen lassen: Breite Dolche, kurze Hiebklingen, die Entermessern ähneln in Hiebdolch- und einer etwas größeren Länge und kurze Beile. Gegen Feinde in Rüstungen kommen auch einhändige Streithämmer und Streitkolben zum Einsatz. In geraden Stollen sind auch Speere beliebt. Dazu verwendet man Rundschilder und Kettenhemden. Aus den Schießscharten der Städte und Waggongs heraus werden Armbrüste abgefeuert, die durch brillante mechanische Kenntnisse die anderer Völker an Reichweite, Durchschlagskraft und Schussfrequenz übertreffen und es ohne weiteres mit Musketen aufnehmen können. Kettenhemden leisten gegen die Speere, Dolche und Hiebmesser gute Dienste und in Kombination mit einem Gambeson auch gegen die anderen üblichen Waffen mit Ausnahme der Armbrüste. Schwere Bogenkatapulte, verstellbar in Höhe und zu den Seiten, können wahlweise Steine, Speere oder Brandgeschosse abfeuern. Leichte Varianten davon finden sich auf den Waggons, in allen Gewichtsklassen aber in den Städten oder den mobilen Heeren. Kuriose Verteidigungswaffen sind die Dampfkanonen – dicke Rohre die mit einem Kugelgelenk an kugelförmigen Gefäßen befestigt sind. In diesen übergroßen Gefäßen wird Wasser zum kochen gebracht, über eine Hebel lässt sich dann ein Ventil öffnen, das den Dampf plötzlich in das Rohr entlässt. So eine Dampfkanone kann eine

Eisenkugel zielgerichtet über hunderte Meter, der Rekord liegt bei drei Meilen, weit schießen. Mit Öl statt Wasser gefüllt und mit einer Fackel am Ende des Rohres lassen sich auf kurze Entfernungen Flammenstöße abgeben, um Angriffstürme abzuwehren. Diese Kanonen sind aber nicht mobil und benötigen sehr lange, um schussbereit gemacht zu werden. Nur langfristige Belagerungen können damit unter Beschuss genommen werden.

Wenn man sich selten einmal einem der großen Ungeheuer im Freien und im Nahkampf stellt, verwenden die Elitekrieger Zweihandschwerter und zweihändige Doppeläxte, um ihm die Beine zu zerhacken, während andere Krieger es mit langen Piken in Schach halten.

Strategie und Aufbau des Heeres: Zwei Feinde haben die Bingen, gegen die ihre Söldner antreten müssen, wenn nicht gerade einer der extrem seltenen Kriege stattfindet. Die einen sind verzweifelte Banden aus Verbannten, die Züge überfallen wollen. Sie versuchen oft, diese entgleisen zu lassen und müssen dann abgewehrt und beseitigt werden. Gefährlicher aber sind die Ungeheuer, der eigentliche Grund, warum Zwerge nur unter der Erde leben und allenfalls in gepanzerten Waggongs reisen wollen. Der gewaltige, unglaublich starke Behemoth, der blitzschnelle Leviathan, Lindwürmer und Tatzelwürmer sind riesige Bestien mit erschreckender Intelligenz, die nach dem Fleisch der Zwerge gieren. Basilisken und Wyvern sind weniger groß, dafür sondern die ersteren tödliche Gifte ab, die anderen können fliegen. Von Waggongs oder den Städten aus bringt man sie mit den Katapulten und Armbrüsten zur Strecke. Mutige Elitetrupps machen aber mit mobilen, leichten Katapulten, langen Piken und zweihändigen Hieb Waffen notfalls auch im Freien Jagd auf sie. Solche Jäger genossen früher und genießen bei den Traditionalisten höchstes Ansehen, bei den modernen Bingen sind es dagegen Söldner und unehrliche, die an der Oberfläche arbeiten. Fürchtet man einen Angriff einer anderen Stadt, so zerstört man Schienen und Brücken dorthin und vermauert Tunnel – die Ungeheuer machen selbst einem Kriegsbeer an der Oberfläche schwer zu schaffen, wenn es nicht in eisernen Waggongs geschützt ist (und selbst die kann ein Behemoth knacken). Greift man eine Stadt an, so muss man mühsam einen Tunnel ins Innere schlagen oder sie Jahre lang belagern. Darum werden herkömmliche durch Wirtschaftskriege ersetzt. Dabei versucht man durch Boykotte, Einkauf der Waren anderer Städte für hohe Preise und Verkauf bestimmter eigener Waren für sehr niedrige Preise die feindliche Stadt schlicht zu ruinieren. Auch die Geheimdienste betreiben vor allem Wirtschaftsspionage und richten wirtschaftliche Schäden an.

Das Heer besteht aus Söldnerbetrieben, die wie Handwerksbetriebe in Lehrlinge (Kämpfen noch nicht selbst, allenfalls als Reserve, werden ausgebildet und erledigen alle Besorgungen, Waffenpflege, Aufbau des Lagers usw.), Gesellen (die gemeinen Soldaten), Altgesellen (davon unterstehen einem Meister etwa 4, anders als in handwerksbetrieben, wo es nur einen gibt, ein jeder hat das Kommando über etwa zehn Gesellen und Lehrlinge) und Meister, die sich im Kriegsfall dem Vertreter ihrer Zunft, den sie aus ihren Reihen wählen, als General unterstellen. Eine Stadt hat normalerweise etwa 100 solcher Söldnerbetriebe.

## Sprache und Schrift

Das Zwergische ist von dunklen Vokalen wie o und u geprägt, alle Vokale werden dunkel und geschlossen ausgesprochen. Es finden sie überwiegend weiche Konsonanten wie g, b und d, man trifft eher auf sch als auf s und eher auf w als auf f. Die Sprache gilt als durchschnittlich kompliziert.

Die Zwergengerunen kennen neben Laut- auch zahlreiche Wortzeichen für Namen und Waren. Auch ein komplexes Zahlensystem ist bekannt.

Zwerge benennen ihre Kinder nach alten Helden, die aber in den Bingen oft besonders erfolgreiche Unternehmer waren. Nach dem Namen folgt ein Sohn der [Name der Mutter] und des [Namen des Vaters].

Typische Namen für Männer: Logrosch, Agaram, Bolsch, Umrash, Gedrosch  
Für Frauen: Ori, Labona, Schmuri, Hobaldi, Agrascha

## Künste

Nur wenige haben für Kunst Zeit und Geld übrig. Neben den endlosen Sagas, Heldenepen in Versform vorgetragen zu einfachem Leier- und Trommelspiel schätzt man allenfalls die zwergischen Künste: Bildhauerei (vor allem Reliefs), das Gießen von Figuren aus Metall, Mosaik aus Halbedelstein und Schnitzkunst – unter der Erde gilt Holz als sehr wertvoll. Kunstwerke sind ein untrügliches Zeichen für Wohlstand, die Künstler selbst gelten aber als verschroben, treten sie doch für ihre Berufung aus ihren Unternehmen und Zünften aus. Oft verarmen sie und müssen ihre Träume aufgeben. Die Begabtesten aber können es zu großem Wohlstand bringen – wer Kunst will, lässt sich das was kosten.

## Magie

Magie ist zweifellos eine Möglichkeit, die Effizienz und damit den Profit eines Unternehmens zu mehren, stünde man Ba und allem was damit zu tun hat nicht so misstrauisch gegenüber. Nur wenige Zwerge werden dort geboren. Noch weniger finden mit ihren unheimlichen Gaben zurück in die Hallen ihrer Ahnen. Magie spielt bei den Zwergen kaum eine Rolle, nur einige Handwerker aus fernen Städten weisen eine erstaunliche Begabung auf...

## Ungewöhnliche Fakten

Zwerge empfinden enge, düstere Höhen als beruhigend, offenes, helles Gelände jedoch als unheimlich. Dort fühlen sie sich ungeschützt. zwergische „Horror“-Geschichten spielen somit immer am heiligsten Tage auf Wiesen, Berghängen oder Lichtungen.

## Beispielhafte Bingen

Zardok: Binge an reichen Goldvorkommen, die sich besonders mit Lindwürmern herumschlagen muss

Losch: Bekannter Handelsknoten, bei dem sich sieben Schienen kreuzen, die Tavernen und Bordelle sind wichtigster Wirtschaftszweig und erfreuen die Lokomotivmannschaften

Gardesch: Verbrechernes wo skrupellose Glücksritter und Verbannte verschiedener Städte sich treffen um in Banden Lokomotiven zu überfallen

## Verhältnisse

Fremde: Fremden gegenüber ist man misstrauisch. Ist der fremde Zwerg ein Agent der feindlichen Stadt? Oder ein Bandit? Andere Spezies hingegen lässt man gar nicht in die Städte – Ba könnte eine List kluger Ungeheuer sein.

Politisch: Politische Bündnisse sind immer auch Wirtschaftsbündnisse. Mit wichtigen Handelspartnern schließt man Verträge, die bei nahen Städten auch Hilfe im Kriegsfall mit genau formulierten zu erbringenden Leistungen. Diese Städte haben besonders gut gepflegte Eisenbahnverbindungen.

Auch Feindschaften finden sich vor allem unter anderen Bingen – und bei den Traditionalisten, die von den „Verrätern an der Tradition“ wenig halten. Die Portale nach Ba

bewacht man scharf durch Festungen mit schon dorthin ausgerichteten Katapulten und Dampfkanonen. Nur wenige Zwerge wagen den Weg dorthin.

## Darstellung

Gemüt: Der Bingenzwerg ist immer auf Profit aus, fleißig, stur und geschäftig.

Tipps zur Erstellung: Der Bingenzwerg wird immer etwas Verwaltung/Handel mitbringen und meist auch grob lesen können – Verträge gehören zum Alltag. Sein hartes Arbeitspensum hält er dank hoher Ausdauer, Zähigkeit und Entschlossenheit.

Bei den Facetten neigt man zu einem gewissen Egoismus, ist eher Geizig und sehr misstrauisch. Die Hitzeaffinität beträgt je nach Arbeitsplatz 0-3, selten auch -1 für Bauern und Hirten in hohen Gebirgslagen.

## **Traditionalisten**

Übliche Spezies: Zwerge

Technologiestand: Eisenzeitlich, im Vergleich zu den Zwergenbingen deutlich „rückständig“

Bevölkerungszahl: In den wenigen noch existenten Städten zusammen etwa 1 Million

Lebensraum: Gebirge überall auf Dogol´Ro

Wichtige Städte: Ga´al, Zoma, Gasna

Typische Organisationen: Zunft, militärische Einheit, Kirche des göttlichen Meisters, Rechtsorganisation, Familie

## Geschichte

Seit mindestens 10.000 Jahren leben die Traditionalisten unverändert, immer genau die Traditionen der Ahnen beachtend. In der jüngeren Geschichte, also seit etwa 3000 Jahren gibt es zahlreiche Konflikte mit den modernen Zwergenbingen, geprägt durch Kriege und wirtschaftliche Not. Dennoch will man den alten Sitten treu bleiben und bis zum letzten kämpfen.

## Lebensweise

Lebensphasen: Kinder gelten als wertvollster Schatz der Zwerge und wachsen wohl behütet tief im Berg in eigenen Räumlichkeiten voll Teppichen und Spielzeug auf. Erst in der Jugend beginnt man als Junge, das Handwerk des Vaters zu erlernen, Mädchen müssen sich dafür schon durch selbst für Zwerge große Sturheit durchsetzen. Ansonsten werden auch sie als sehr wertvoll betrachtet und bleiben in den Kinderhallen, wo sie Hebammen, Ärztinnen oder Künstlerinnen werden. Erwachsen ist, wer die Prüfung zum Gesellen seines Berufes schafft, diesen Stand gibt es nicht nur in Handwerksberufen, sondern auch unter Soldaten, Gardisten und Priestern. Nun übt man fleißig seinen Beruf aus, wie der Vater, der Vater des Vaters und dessen Vater es seit Zwergengedenken tun. Greise sind angesehene Weise, die man gern um Rat fragt und auf die wichtigsten politischen Ämter setzt. Ein Alter von 300 ist fast normal, wenn ein Zwerg schließlich stirbt – bisweilen an Krankheiten, gegen die man in den modernen Bingen ein Heilmittel hätte. Aber man misstraut modernem Zeug von weniger als 1000 Jahren Alter...

Familie: Eine Frau darf sich aus meist mehreren Verehrern einen Mann oder auch mehrere Männer auswählen. Frauen sind unter Zwergen seltener als Männer. Sie lebt dann normalerweise mit ihren Kindern in den tiefen Kinderhallen im Berg, zu denen Männer

keinen Zutritt haben. Ihre Männer kann sie in deren Quartieren besuchen. Um eine Frau zu ergattern, muss man schon mit teuren Geschenken, beeindruckenden Leistungen und guten Marnieren aufwarten. Ein Vater bekommt sein Kind in dessen Jugend oftmals zum ersten Mal zu Gesicht. Vor allem Söhne gehen nun in seine Obhut über, aber es gibt auch einige, wenn auch wenige, Geschichten von Ahninnen, die als Handwerkerinnen und Kriegerinnen Ruhm erlangten, so ist es auch Mädchen mit einigem Durchsetzungsvermögen möglich, diesen Weg zu gehen.

Tagesablauf: Die unterirdischen Städte verlässt man nur nachts, wenn das unheimlich Licht der Sonne der beruhigenden Dunkelheit gewichen und man so vor den Augen der Ungeheuer etwas geschützt ist. Unter der Erde arbeitet man jedoch in zwei Schichten zu je zwölf Stunden – die Tageszeit spielt dort keine Rolle. Eine große Sanduhr im Herzen der Stadt misst die Zeit und kräftige Hornstöße geben das Signal zum Wechsel. So teilen sich je zwei Meister mit ihren Gesellen eine Werkstatt. Das spart den wertvollen Platz, den man sich unter der Erde mühsam Stück für Stück erarbeiten muss und auch Werkzeug. Vor und nach der Arbeit pflegt man eine Mahlzeit einzunehmen und eine ausgedehnte Pause in der Mitte der Schicht ist obligatorisch. Jeder Meister rezitiert bei seiner Arbeit und der seiner Gesellen alte Sagas und Anleitungen, um sicherzustellen, dass alles so geschieht, wie es die Ahnen seit 10.000 Jahren tun.

Spiel und Freizeit: Steinerner Spielwürfel und Ringkämpfe bieten willkommene Abwechslungen. Daneben trinkt man das berühmte zwergische Bier in rauen Mengen, um dann um so begeisterter die alten Sagas zu grölen. Gern besucht man auch die tiefe Halle nahe den Kinderhallen, wo die Tafeln uralter und neuer Heldentaten stehen und Barden beständig Sagas singen, um ihnen zu lauschen. Auch ein Axtwettwurf auf alte Bierfässer ist beliebt und wird bisweilen als Trinkspiel ausgetragen.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Stolz trägt ein jeder Zwerg ein gut gepflegtes Kettenhemd, oft ein immer wieder meisterlich angepasstes Erbstück, das viele Jahrhunderte gesehen haben kann. Schwere lederne Hosen und Stiefel und ein Wams aus Wolle vervollständigen die Kleidung. Helme trägt man nur in Kriegszeiten (ohne dass es eine Rolle spielt, ob man tatsächlich selbst kämpft – die Ahnen setzten im Krieg Helme auf und nirgendwo wäre eine Ausnahme beschrieben), ansonsten trägt man hohe, mit Stoff ausgestopfte Mützen, die leidlich Schutz vor herabstürzenden Steinen bieten. Schmuck ist stets schwer und protzig. Umhangspangen, Halsketten und Ringe sind besonders beliebt – bei Männern wie bei Frauen. Zur Mannwerdung erhält jeder Zwerg und jede Zwergin, die den Weg der Männer beschreitet, ein Brandmahl auf der linken Hand. Es handelt sich um die Rune des göttlichen Meisters.

Sitten und Bräuche: Man feiert nach einer genau festgelegten Anzahl von Arbeitsschichten (und nicht etwa gemessen an der Sonne oder dem Mond) spezielle Feste zu Ehren der Ahnen und des göttlichen Meisters. Keinem traditionalistischem Zwerg fiel es ein, ein neues Fest für ein beliebiges, neues Ereignis abzuhalten. Sagas erschallen dann im Festsaal und man isst deftigen Braten, spielt Spiele und trinkt Bier. Frauen haben einen eigenen Festsaal, um sie von der Rauheit betrunkenen Männer zu schützen, dürfen sich aber auch den Männern anschließen. Ein solches Fest gibt es etwa dreimal im Jahr. Das „Sanduhrjahr“ der Zwerge stimmt aber nicht genau mit dem Sonnenjahr überein.

Wenn man jemanden besucht, ist es Brauch, etwas Bier mitzubringen und mit ihm zu trinken. Und sei es nur ein kleines Schlückchen, wenn es gilt, einen klaren Kopf zu bewahren. In den Sagas trinken die Helden schließlich auch mit jedem, mit dem sie friedlich sprechen. Ohne Bier zu kommen, kommt damit der Herausforderung zum Kampfe gleich.

Wohnen und Behausungen: Alle Traditionalisten leben unter der Erde. Schmale Gänge führen in den Berg, die links und rechts mit Schießscharten und oben mit Mordlöchern ausgestattet und von Fallgattern und eisernen Toren unterbrochen sind. Diese führen in den Festsaal. Von dort gehen weitere Stollen ab, die in den Tempelsaal, die Wohnquartiere (wo je fünf Zwerge in einem Raum schlafen und ihre Schatzkisten aufbewahren) und die Werkstätten abgehen. Der Thronsaal des Bergkönigs (der komplett mit Holz verkleidet ist – für Zwerge ein Zeichen von Reichtum) mit der anschließenden Schatzkammer und die Kindersaale liegen am tiefsten im Berg und werden streng bewacht. Dort leben die meisten Frauen und alle Kinder, erwachsene Männer haben keinen Zutritt.

Speis und Trank: Deftiges Sauerbrot, rohes Gemüse und unerträglich stinkender Käse stellen die Alltagsnahrung dar. Zu jeder Mahlzeit gibt es Bier. An Festen reicht man gut abgehangenen, fast verschimmelten Bergziegenbraten mit Pilzsoße und Brot. Insgesamt muss die Küche als wenig einfallsreich gelten. Es werden nur Speisen gegessen, die in den Sagas erwähnt werden.

### Weltsicht und Glaube

Der göttliche Meister erschuf die Knochen der Zwerge aus Stein, ihre Muskeln und Sehnen aus bestem Metall, ihre Augen aus Edelsteinen, ihr Fleisch aus fruchtbarer Erde, ihr Blut aus Bier, ihr Haar aus Drähten von edlen Metallen wie Kupfer, Silber und Gold. Die Welt ist seine Werkstatt, die Zwerge seine Gesellen und Lehrlinge. Bei den Frauen gab er sich besondere Mühe, sie gebärfähig zu machen ist schwierig, darum gibt es so wenige von ihnen und darum gilt es sie auch besonders zu schützen und zu schonen. Die Ahnen waren ihm und seinen Aufträgen noch näher, so respektiert man sie sehr und macht ihre Überlieferungen zum Maßstab allen Tuns und Handelns. Der Meister selbst ist auf Reisen, so ist es an den Zwergen, die Werkstatt zu verwalten.

Überlieferte Sagas und alte Steintafeln stellen die Quelle für das Tun und Handeln der Ahnen dar, die ältesten sind 10.000 Jahre alt. Gerade die Tafeln seiner eigenen Ahnen studiert man genau, um Anleitung für das eigene Leben zu gewinnen. Besondere Heldentaten und Erfolge wie ein Sieg über ein Ungeheuer oder ein perfekt gelungenes Werkzeug oder Kunstwerk können auch jetzt noch auf den Tafeln festgehalten werden, da man sich aber dabei an eben diesen Platten orientiert hat, kommt de facto nie etwas neues hinzu. Überhaupt betrachtet man alles neue, jede Veränderung als Entfernung von den Wünschen des göttlichen Meisters und meidet es darum wie die Pest. Nicht nur ist verboten, was die Platten verbieten, nein, alles ist verboten, was diese nicht erlauben, befehlen oder zumindest vormachen. Die modernen Bingen gelten als Hort des Frevels.

Jede Stadt hat einen Tempelsaal mit einer großen, reich geschmückten Statue des göttlichen Meisters, dem man Bier, Getreide, Metalle und Edelsteine als Opfer darbringt, indem man sie in einen Schacht mit einem ewigem Feuer am Grunde wirft. Dieser befindet sich vor dem steinernen Altar, hinter dem stets ein Priester steht und eine Schicht lang Sagas mit ausdrücklicher Erwähnung der Gottheit verliest. Es muss mindestens zwei Priester pro Stadt geben, um dies zu ermöglichen. Priester sind vor allem Kenner der Sagas und der Tafeln und beraten Zwerge, die im Zweifel sind, was es zu tun gilt. Um zu fragen, darf man sie in ihrer Lesung unterbrechen.

Der zwergische Körper gilt als heilig, er ist eine Schöpfung des göttlichen Meisters. Die Toten legt man in Steinsalz ein, um sie auszutrocknen, dann kommen sie, je nach Wohlstand der Hinterbliebenen, in steinerne Nischen oder Sarkophage in den Tiefen des Berges, die man luftdicht verschließt. Einen zwergischen Körper zu beschädigen, sei er lebendig oder tot, gilt als schwerer Frevel. Wenn der göttliche Meister von seiner Reise wiederkehrt, so der Glaube

der Zwerge, wird er jene wiederbeleben, die in seinem Sinne (also traditionstreu) gelebt haben.

Einige Zwerge essen kleine Metallspäne, Steinstaub, Erde, Edelsteinstaub und Edelmetallpulver, weil sie glauben, dass es sie gesund hält.

### Politische Organisation

Herrschaft: Es herrscht das Königtum, jede Stadt hat ihren König aus einer langen Linie von Königen, die bis zu den Anfängen ihrer Aufzeichnungen vor 10.000 Jahren zurückgeht. Ein König wählt unter seinen Kindern den Nachfolger aus, selten kann das auch eine Tochter sein, die sich durch besondere Sturheit auszeichnet. Mit den Zünften spricht er alles Notwendige ab und herrscht so nicht absolut. Unter ihm stehen die Sprecher der Zünfte und Krieger, meist besonders alte und erfolgreiche Zwerge. Die Meister haben die Macht über einen Betrieb oder eine Einheit, vertreten werden sie je durch ihren Altgesellen, die Gesellen geben den Lehrlingen Anweisungen. Abgesehen vom König muss sich demnach jeder seinen Platz in der Gesellschaft hart erarbeiten.

Gesellschaftlicher Aufbau: Frauen gelten als wertvoller als Männer, was aber oft dazu führt, dass man sie verhätzelt und weder körperlich anstrengende noch gefährliche Aufgaben erledigen lässt. Es sei denn, sie setzen ihren besonderen Dickkopf durch. Der König soll einer Linie besonders gelungener Werke des göttlichen Meisters angehören, so legitimiert sich seine Herrschaft. Schmiede, Steinmetze, Brauer, Edelsteinschleifer, Goldschmiede und Bauern genießen besonderes Ansehen, da ihre Arbeiten dem Schöpfungsmythos nach auch die Arbeiten des göttlichen Meisters selbst sind, Krieger genießen als Beschützer des Volkes und Berufsgruppe der berühmtesten Ahnen auch hohes Ansehen. Händler aller Art gelten als Unehrlische – sie machen nur die Arbeit anderer zu Geld. Ansonsten legt sich die Stellung nach dem Rang fest – ist man Kind, Lehrling, Geselle, Altgeselle, Meister oder gar Sprecher einer Zunft?

Gesetze und Strafen: Aus allen Tafeln der tiefen Halle und allen Sagas wurden dicke Gesetzeskorpora erstellt, die genau beschreiben, was erlaubt und explizit verboten ist, wobei aber alles verboten ist, was nicht ausdrücklich erlaubt wurde, ausdrückliche Verbote beschreiben lediglich besonders schwere Verbrechen, zu den Diebstahl, Körperverletzung, Mord, Betrug, Lüge, Blasphemie, Verrat und einiges mehr zählen. Solche schweren Verbrechen werden mit langer, bisweilen lebenslänglicher Verbannung geahndet, was bei den Ungeheuern an der Oberfläche oft ein Todesurteil ist. Leichte Verbrechen können schon mit öffentlicher Bloßstellung und Demütigungen abgehandelt werden, führen aber meist zum Ende einer Karriere. Zünfte sprechen wegen Verurteilungen oft Titel wieder ab und verweigern einen Aufstieg. Als einzige Kultur aller Welten verbieten die Traditionalisten homosexuelle Beziehungen – dafür gibt es in den Sagas schlicht kein Beispiel.

### Wirtschaft

Alle Techniken, die man verwendet, müssen auf den Tafeln des tiefen Saals beschrieben oder in Sagas erwähnt sein. So haben sie sich seit Jahrtausenden nicht verändert.

Auf den Hängen der Berge betreibt man Ackerbau mit einer Art Weizen und Gemüsesorten und hält Bergziegen, deren Milch Grundlage für den stinkenden Käse ist. Ihr Fleisch wird auf Festen gegessen, ihre Haut wird zu Lederkleidung verarbeitet. Der Bergbau ist von großer Wichtigkeit und mittlerem Ansehen, fördert er doch das Eisen, die Kohle, die Edelsteine und Edelmetalle die die Handwerker benötigen. Diese bringen trotz völlig veralteter Methoden beeindruckendes hervor, sind aber bedeutend langsamer als ihre Vetter in den modernen

Bingen – ihnen fehlen die Manufakturen und Dampfmaschinen. Die Zwerge waren schon immer ein Volk großartiger Handwerker. Vieles was in anderen Kulturen aus Ton oder Holz bestehen würde wie Geschirr oder Möbel machen die Zwerge aus Metall und Stein. Holz gilt als Luxusgut und wird nur für besondere Anlässe verwendet.

Der Handel genießt wenig Ansehen, ist aber erlaubt. Zu großen Lasttieren gezüchtete Bergziegen tragen in Karawanen in Begleitung der Händler und einiger Krieger Waren von einer traditionellen Stadt zur anderen – mit den Frevlern aus den modernen Bingen würde man nie handeln, geschweige denn mit Ba. Da nicht jede Stadt alle Materialien selbst fördern kann, kann man so zu Wohlstand kommen – oder wegen der Ungeheuer ums Leben.

Dienstleistungen wie Verleiher, Prostituierte und Rechtsverdreher sind oft in den Sagas die Berufe von Ehrlosen und Schurken und darum verboten. Frauen werden aber oft Ärztinnen und Hebammen, auch wenn man Zwerge mit ansteckenden Krankheiten von ihnen fern hält. Barden genießen ein recht hohes Ansehen und werden gerade für Feste angeworben.

Plünderungen nehmen kaum noch einen Teil der Wirtschaft ein – untereinander halten die Traditionalisten eisern Frieden, sie können sich keine Kriege leisten und die modernen Bingen sind ob deren modernen Waffen und schnellen Truppentransporte über Lokomotiven schlicht überlegen. Auch die Strecken der Eisenbahnen anzugreifen wird unterlassen, da es oft Verlustreich ist und Vergeltungsmaßnahmen nach sich zieht.

Die Krieger machen auch Jagd auf wilde Ungeheuer, vor allem aus ihrer Haut machen sie sich Kleidung. Dies dient der Mehrung ihres Ruhmes und dem Schutz der Bauern und Hirten, die an der Oberfläche arbeiten müssen.

Privatbesitz ist nur an Kleidung und Nahrung bekannt, das Vieh, Werkzeug und die Räumlichkeiten sind Besitz der Stadt, die die Bewohner für ihre Arbeit bezahlt und einen Teil als Abgaben und Steuern nimmt.

Währung sind Ringe aus Kupfer, Silber und Gold, die kunstvoll gestaltet und mit Edelsteinen besetzt sind. Diese trägt man an den Armen und kann sie gegen Kleidung und Nahrung tauschen. Für einen Goldring erhält man zehn Silberne oder 100 Kupferne.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Man erlernt einen Beruf von einem Meister und seinem Altgesellen, auch seine Gesellen können helfen, wenn man ins Jugendalter kommt. Das ist meist der Beruf des Vaters, in dessen Betrieb man aufgenommen wird. Frauen müssen sich dafür durchsetzen, haben aber auch das recht dazu, ansonsten lernen sie von ihrer Mutter oder einer anderen Verwandten alles über Kindererziehung und Heilkunst, was den Platten und Sagas zu entnehmen ist.

Forschen und Überliefern: Forschen stellt das Malum Malificarum der Traditionalisten dar, den schlimmsten aller Frevel. So betreiben sie nichts, um neues herauszufinden, zu entwickeln oder gar anzuwenden. Ihre Überlieferung ist jedoch sehr genau – den Teil der Tafeln und Sagas, der den eigenen Beruf oder die wichtigsten Gesetze betrifft, muss ein jeder auswendig aufsagen und bei der Arbeit rezitieren können. Auch besondere Ahnen, die große Leistungen erbracht haben, hat man genau im Gedächtnis. So meint man den heiligen Gesetzen, Regeln, Anleitungen und Verboten des göttlichen Meisters am nächsten kommen zu können. Priester und Barden tragen besondere Verantwortung für eine korrekte Überlieferung und können um Rat gefragt werden.

## Militär

Typische Bewaffnung: Die Tradition schreibt Kettenhemd und Helm vor, unter der Erde verwendet man kurze Speere, Kampfbeile, Rundschilde und breite Dolche, die man an der

Oberfläche durch zweihändige Äxte und Piken ergänzt, die gegen Ungeheuer gute Dienste leisten. Auch Speerschleudern und Armbrüste sind beliebt, können es aber an Genauigkeit, Schussfrequenz, Reichweite und Durchschlagskraft nicht mit den modernen Varianten der Bingen aufnehmen. Andere Waffen erwähnen die Sagas nicht, darum sind sie verboten.

Organisation und Taktik: Die Krieger sind wie Handwerker organisiert: Die Lehrlinge lernen noch und greifen selten einmal in einen Kampf ein, die Gesellen sind die einfachen Soldaten die zu je zehn einem Altgesellen unterstehen, von denen vier einem Meister unterstehen, die wiederum dem Zunftsprecher Gehorsam schuldet. Etwa 100 Meisterbetriebe hat jede Stadt. In vergangenen Zeiten hat man noch oft Anschläge auf Eisenbahnlinien unternommen, Gleisen gestohlen und Züge überfallen, heute tut man das aus Angst vor der grausamen Vergeltung nur noch selten. Man verlässt sich auf den göttlichen Meister, der nach seiner Rückkehr die Frevler strafen wird. Man verlagert sich auf die Verteidigung der Stadt durch Armbrust- und Speerschleuderbeschuss aus Schießscharten und Ausfälle sowie die Jagd nach den furchtbaren Ungeheuern Dogol'Ros, wegen derer sich kaum ein Zwerg länger als eine Nacht ins Freie wagt. Mit Armbrüsten schießt man Wyvern vom Himmel, man lockt Leviathane in Fallen, wo ihre Geschwindigkeit ihnen nichts nützt und fixiert Behemoths mit Piken, um sie mit Armbrüsten so lange zu befeuern, bis sie verblutet sind.

### Sprache und Schrift

Ein Zwerg aus einer modernen Binge würde sich schwer fallen, einen Traditionalisten zu verstehen. Diese sprechen noch so wie ihre Ahnen vor 3000 Jahren. Aber auch ihre Sprache ist von dunklen Vokalen und weichen Konsonanten geprägt, ihre Namensgebung sogar identisch. Diese eine Tradition hat man sich in den modernen Bingen bewahrt. Die Schrift ist sehr viel komplizierter, baut mehr auf Bildzeichen auf als die der Bingen, aber gewissermaßen deren Vorfahr und somit ähnlich. Für fast jedes Wort gibt es eine Rune, die mit Lautzeichen lediglich im Kasus, Person, Numerus, Genus und ähnlichem bestimmt wird.

### Künste

Neue Sagas werden nur noch für sehr große Leistungen und Heldentaten geschrieben, die sich bis ins Detail an den alten Sagas und Tafeln orientieren – so wird am Ende immer nur das gleiche mit leichten Varianten und in verschiedenen Kombinationen erzählt. Sagas sind in Versform und einfachen Melodien vorgetragene Geschichten von schier endloser Länge. Weitere Künste sind die Bildhauerei, vor allem Reliefs, aber aus Statuen, Figuren aus Metallguss, Mosaik aus Edelsteinen und Halbedelsteinen und Einlagen aus Edelmetallen. Sie bilden für gewöhnlich Szenen aus den Sagas ab und zieren die öffentlichen und bewohnten Höhlen überall in einer Stadt. Als Künstler sind die besten Meister der Steinmetz-, Goldschmied-, und Steinschleiferzunft berufen. Sie genießen höchstes Ansehen und erhalten viel Geld für ihre exakten, detailreichen und nach festen Regeln erschaffenen Werke.

### Magie

Magie ist neu, fremd, unheimlich und zweifellos eine Verführung eines Wesens, dass dem göttlichen Meister schaden will. Sie wird nicht geduldet.

### Ungewöhnliche Fakten

Wie ihre Vettern in den modernen Bingen finden auch Traditionalisten die Enge und Düsterteit der Höhlen als beruhigend, die Helligkeit und Weite im Freien aber als unheimlich

und bedrohlich. Nur wenige Draufgänger (das zwergische Wort dafür bedeutet wörtlich „Rausgänger“) wie Händler und Krieger wagen sich länger als eine Nacht am Stück an die Oberfläche.

### Beispielhafte Städte

Ga'al: Offenbar die älteste Zwergenstadt überhaupt, ihre ältesten Tafeln reichen über 13.000 Jahre in die Vergangenheit

Zoma: mittelgroße Stadt an reichen Goldvorkommen, darum auch ständig von modernen Bingen in der Nachbarschaft bedroht

Gasna: Nach einem Aufstand durch verarmte Zwerge vor 600 Jahren von der modernen Binge wieder zur Traditionsstadt geworden

### Verhältnisse

Fremde: Fremde lässt man nicht in die Stadt und hält sie auf Armbrustreichweite auf Abstand, selbst Handel mit anderen Städten läuft so ab, dass man Waren ablegt, sich entfernt und dann das Geld holt, wenn der Handelspartner es abgelegt hat. Dies ist der Furcht vor den Geheimdiensten der modernen Bingen geschuldet. Andere Spezies lässt man gar nicht erst in die Welt, sperrt sie mit Ummauerungen ohne Tore um die Portale aus.

Politisch: Neben eher gelegentlichen Handelsbeziehungen versucht man seit einiger Zeit, ein Militärbündnis aller Traditionsstädte zu erreichen. Die Geheimdienste der Bingen wussten das bisher aber zu verhindern. Mit den modernen Bingen verbindet sie Hass, Verachtung und Feindschaft, aber auch das Wissen, ihnen vor der Wiederkunft des göttlichen Meisters nicht gewachsen zu sein.

### Darstellung

Gemüt: Stur und ständig auf die Tradition bedacht ist der Zwerg. So manch ein junger Mann fühlt sich aber von den Regeln erdrückt und selten schleicht sich einer nach Ba, um ein Leben in Freiheit zu beginnen, für andere Spezies wird er aber immer noch zwanghaft wirken.

Tipps zur Erstellung: Gedächtnis, Geschichte, Gesetze, Religion und Legenden/Mythen sollte jeder Traditionalist gut beherrschen – dies alles geht fließend ineinander über und bestimmt sein ganzes Leben. Bei den Facetten neigt man eher zu Cholerisch als zu Harmoniesüchtig, Vorsichtig, Geizig, mindestens Dogmatisch 3 und Misstrauisch 3. Die Temperaturaffinität geht von -1 für Händler, Krieger, Bauern und Hirten in hohen Lagen bis +3 für Schmiede.

## **Feenstock**

Übliche Spezies: Feen

Technologiestand: Sehr hoch in „chemischen“ Angelegenheiten, ansonsten eher gering

Bevölkerungszahl: Auf allen von ihnen bewohnten Welten leben etwa 50 Millionen Feen in traditionellen Stöcken

Lebensraum: Die ganze Welt Uajea abseits der polaren Regionen. Bestimmte Gebiete auf Ba, Elmoin und Krem

Wichtigste Städte: Keine, die Stöcke leben getrennt

Typische Organisationen: Familienverband

Geschichte

Feen leben seit ewigen Zeiten auf die gleiche Weise, werden seit der Verbindung mit Ba aber unterschiedlich von dieser Welt beeinflusst, einige Königinnen mieden die neue Welt mit ihrem Volk und reagierten aggressiv auf die fremden Spezies, andere schlossen Bündnisse. Recht selten, gerade in Zeiten von Knappheit, kam es immer wieder zu Kriegen, ohne dass ein Heer je mehr als 500 Krieger umfasst hätte.

Lebensweise

Lebensphasen: Nach dem Schlüpfen in den Eikammern mitten im Stock bestimmt die Mutter darüber, welches Geschlecht ein Kind einmal haben soll. Man teilt die noch flügellosen Kinder in verschiedene Räume ein, um ihnen jeweils das Essen zu geben, das ihren Lebensweg bestimmt: Fleisch für Krieger, Nektar für Mütter, Früchte für Drohnen und Wurzeln und Getreide für Pflegerinnen. Mit etwa neun Jahren verpuppen sich die Kinder in einen Kokon aus Fäden, die sie aus Drüsen ausscheiden und schlüpfen im neuen Geschlecht, ein weiteres Jahr dauert es noch, bis sie ganz erwachsen sind, lediglich die Königin benötigt weitere 10. Doch schon nach dem zweiten Schlüpfen müssen sie an die Arbeit: Eine Königin wird, wenn sie erwachsen ist, in die Thronkammer gebracht, die ihre Mutter räumt um mit der Hälfte des Volkes einen neuen Stock zu errichten. Drohnen werden sofort in Begleitung von Kriegerinnen in benachbarte Stöcke gebracht, um den Harem der Königin dort zu vergrößern – dies entspricht der Heiratspolitik anderer Völker. Krieger bewachen den Stock, jagen Fleisch für ihre Nachfolger und sich selbst und halten Fremde aus ihrem Revier fern. Selten führen sie auch Angriffskriege. Die Pflegerinnen umsorgen schließlich Kinder, Drohnen und Königin, bauen einige Pflanzen an, sammeln, putzen und bauen. Instinkte und die Anleitung der Älteren lehren alles Nötige. Sie sterben spätestens mit 40, eher mit 30 an Erschöpfung und Alter, nur die Königin kann 100 werden. Auch Seuchen sind bei dem engen Lebensstil in den Stöcken eine häufige Todesursache.

Familie: Alle Feen eines Stockes sind Kinder der Königin, bei sehr jungen Königinnen können es auch Geschwister sein. Nur die Drohnen stammen aus anderen Stöcken, um das Blut nicht dünn werden zu lassen und Bündnisse zu schließen und zu festigen. Ein Stock ist gleichermaßen Dorfgemeinschaft, Familie und Volk. Er bedeutet alles, die einzelne nichts. Drohnen gelten als kaum nützlich und dumm, sie sind für eine Mutter meist nur Mittel zum Zweck – wie ihre meisten Kinder. Nur eine junge Mutter wird wie eine Tochter bei anderen Völkern angesehen, statt wie eine Dienerin.

Tagesablauf: Vom ersten Sonnenstrahl bis zum letzten schwirren Krieger und Pflegerinnen umher, um ihrem Tagwerk nachzugehen: Patrouille, Jagd, Sammeln und Ackerbau. Im Stock wird ständig geputzt, um die Hygiene zu wahren, die Königin liegt entweder bei einer ihrer Drohnen oder legt Eier, wenigstens eins für jeden Monat. Gegessen wird während der Arbeit, im Flug nimmt man Nahrung aus mitgeführten Beuteln, Pausen werden nur nach außerordentlich anstrengenden Werken gemacht, um wieder zu Atem zu kommen. Der feische Fleiß ist auf Ba redensartlich. In Regionen mit kaltem Winter kann eine Stock mehrere Monate in einen Winterschlaf fallen, man wacht nur kurz auf, um ein wenig zu essen, benötigt aber nicht viel. Unter- und nebeneinander liegend wärmt man sich.

Spiel und Freizeit: Freie Zeit haben nur Mutter und Drohnen, die anderen arbeiten entweder oder schlafen. Mutter und Drohnen machen gern Spazierflüge, die Mutter schreibt bisweilen

eines der erstaunlichen Feengedichte, dass die Drohnen dann für sie vortragen. Die Kinder erhalten in ihren kleinen Kammern Spielzeug von den Pflegerinnen, das oft zu ihrem späteren Geschlecht passt: kleine Waffen für Krieger und Puppen für Pflegerinnen. Hauptsächlich verbringen diese aber den Tag mit essen, schlafen und wachsen. Die anderen Geschlechter machen höchstens ein Spiel aus ihrer Arbeit, wetteifern, wer am schnellsten, am meisten oder am besten etwas schafft.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Wer ausfliegt schützt sich mit aus Wolle, Baumwolle oder Pflanzenfasern hergestellter, leichter Kleidung vor Sonne und Kälte. Im Stock sind viele Feen auch nackt. Die Mutter erhält oft Geschenke wie schöne Steine, Federn oder andere Gegenstände von ihren Kindern, mit denen sie sich ihnen zur Freude schmückt. Auch die Drohnen werden bisweilen geschmackvoll bemalt und geschmückt, um der Mutter besser zu gefallen. Andere Geschlechter tragen keinen Schmuck.

**Sitten und Bräuche:** Wenn eine neue Mutter den Stock übernimmt, schwört der Teil des Volkes, der nicht der alten Mutter folgt, ihr in einem großen Schwarmtanz die Treue. Das Konzept von Festen an sich ist aber unbekannt. Stirbt eine Mutter und im Stock ist gerade keine Nachfolgerin, begehen die Feen traditionell kollektiven Suizid. Das geschieht aber selten, eine Mutter stellt normalerweise sicher, dass eine Tochter zumindest auf dem Weg dazu ist, ihre Nachfolge anzutreten, wenn sie verscheidet.

Betritt man das Revier einer fremden Mutter, so ist es Sitte, ihr Geschenke mitzubringen – nicht selten Drohnen, aber auch Schmuck und Nahrung kommen vor.

**Wohnen und Behausungen:** Die Feen errichten ihre Stöcke in den riesigen Bäumen ihrer Heimatwelt oder an Felswänden. In anderen Welten pflanzen sie bisweilen Setzlinge ihrer Welt, die nach einigen Generationen ebenfalls Stöcke tragen können.

Ein Stock besteht aus großen Kugeln, die jeweils an bis zu zwölf andere angrenzen und mit ihnen verbunden sind. Diese bestehen aus einem mit Lehm beschmierten Rutengeflecht und bieten jeweils Platz für eine bis 20 Feen. Wasserabweisende Blätter an den Außenseiten verhindern ein Aufweichen im Regen. In den Innersten und größten Kugeln sind die Thronkammer der Mutter, wo sie mit ihren Drohnen lebt, die Eikammer, wo die Pflegerinnen die Eier ausbrüten und die Kinderkammern. Die Krieger leben immer in Kugeln ganz außen, um schnell nach draußen gelangen zu können, die Pflegerinnen dazwischen. Jede Kugel ist zugleich entweder Wohn- oder Lagerraum oder Werkstatt und Durchgang zu ihren Nachbarkugeln. Die Öffnungen ins Freie sind mit Teppichen verhängen. Überall sind Pelze, Heu und trockenes Moos verteilt, die häufig gewechselt werden. Möbel gibt es nicht, allenfalls Werkbänke. Die Bäume werden niemals verletzt, um einen Stock zu tragen, die Gebilde werden geschickt um den Stamm und auf Ästen angeordnet und fest mit Seilen und Lederriemen verschnürt. Auf keinen Fall soll der Baum absterben. Ankommende Feen landen meist auf der Oberseite, solche die gehen fliegen aus den Seiten heraus. Kein Feenstock ist ohne Flügel erreichbar. In den inneren Räumen ist es oft dunkel, wenn nicht magisch für Licht gesorgt wird, da die Brandgefahr enorm wäre, würde man dort Feuer entzünden. Geschickte Architekten ordnen die Kugeln so an, dass lange, gerade Gänge bis zu den Innersten reichen, sodass Tageslicht hinein gelangen kann. In anderen Stöcken sind die Pflegerinnen es gewohnt, fast blind die Arbeiten dort zu verrichten.

**Speis und Trank:** Alle trinken Wasser, ansonsten sind sie auf die Nahrung angewiesen, die sie schon als Kinder erhalten haben. Die Pflegerinnen essen vor allem Getreide und Gemüse, das zu einfachen Breien und Broten verarbeitet wird, die Krieger Fleisch, das sie über Feuer auf dem Erdboden braten, die Drohnen müssen mit süßen Früchten gefüttert werden und die Mutter benötigt des Nektar riesenhafter Blüten, die auf dem Boden oder an Bäumen wachsen

– genug für sie zu sammeln, die immer für mehrere isst, nimmt mehr Zeit in Anspruch als die Ernährung aller Pflegerinnen zusammen. Insgesamt ist die Küche einfach, ja phantasielos. Man isst einfach, um den Hunger zu stillen und Mutter, Stock und Volk dienen zu können.

### Weltsicht und Glaube

Die Mutter erhält eine religiöse Verehrung durch die anderen Feen. Ihre Kammer ist ein heiliger Ort, ebenso die Kinderkammer einer noch nicht erwachsenen Mutter. Sie gilt es zu pflegen, zu verehren, zu verteidigen und zu erfreuen, koste es was es wolle. Alles, was man ihr gibt, ist eine Opfergabe, jeder ihrer Befehle ein heiliges Gebot, nur um ihr zu dienen leben die anderen Feen. Sie selbst ist ihre Priesterin, lehrt ihre Tochter die heiligen Texte, die sie dann ihrem Volk predigen kann, niedergeschrieben werden sie nicht. Wo tote Feen anderer Geschlechter schlicht aus dem Nest geworfen und etwas abseits davon der Natur überlassen werden, wird der Leichnam einer toten Mutter in eine Kugel ohne Eingang eingehüllt, die besonders dick mit Lehm ummantelt wird. Diese wird Teil des Stockes und mit einem Gemälde der Toten versehen – ein ewiges Denkmahl. Die Mutter wird im Jenseits weiterleben und jene, die ihr treu gedient haben, dürfen nach ihrem Tod wieder in ihre Dienste treten. Wer ihr aber schlecht gedient hat, muss im Jenseits ziellos umher fliegen, ohne einen Sinn in der Existenz und der Reise zu haben – für Feen eine furchtbare Vorstellung. Eine Haarsträne einer Königin soll ein mächtiger Glücksbringer sein und ist ein begehrtes Geschenk für besonders verdienstvolle Feen.

## Politische Organisation

Herrschaft: Die Mutter ist uneingeschränkte, absolute Herrscherin über ihr Volk. Ihr Wille ist Gesetz. Im Kriegsfall kann sie einen erfahrenen Krieger zu einem General ernennen, sonst sind alle Feen gleich – Dienerinnen ihrer Mutter.

Gesellschaftlicher Aufbau: Die vier Geschlechter stellen zugleich Kasten dar, wobei nur die der Mutter den anderen übergeordnet ist. Einer Kaste gehört man sein ganzes Erwachsenenleben bis zum Tod an. Die Kinder werden ähnlich stark verteidigt und gepflegt wie die Mutter, stellen sie doch die Zukunft dar. Die Drohnen gelten als dumm und faul, sie tun letztlich am wenigsten für den Stock. Ihre einzige Aufgabe ist es, die Mutter zu befruchten und vielleicht noch etwas zu erfreuen. Sie werden oft verachtet.

Gesetze und Strafen: Alle Gesetze dienen letztlich nur dem Wohl der Mutter. Auch andere Feen des eigenen Stockes nicht zu verletzen, da dies ihre Arbeitskraft einschränken würde. Der Zorn der Mutter allein gilt schon als Strafe, schwerere Vergehen werden aber mit Verbannung bestraft, bisweilen noch verstärkt durch das Abschneiden der Flügel. So jedes Lebenszwecks beraubt und allein stirbt der Bestrafte meist schnell. Selten aber weiß einer seine Freiheit zu nutzen und bietet seine Fähigkeiten anderen Spezies an. Aufnahme in fremden Feenstöcken wird er nicht finden. Wer ohne Geschenke in ein Revier einer Mutter eindringt und vielleicht dort noch wertvolle Dinge sammelt bzw. stiehlt, kann froh sein, wenn die Krieger ihn nur verjagen. Als schweres Verbrechen gilt weiterhin schlicht jede Gehorsamsverweigerung und alles, was der Mutter direkt oder indirekt schaden könnte – vor allem Konflikte mit anderen Stöcken zu provozieren.

## Wirtschaft

Bestimmte Obstbäume, eine Art Hirse, verschiedene Gemüsesorten und einige Heilkräuter werden von den Pflegerinnen auf Lichtungen und Rodungen nahe dem Stock angebaut. In Bodennähe lauern gefährliche Tiere, die das verlustreich machen. Früchte werden von den Pflegerinnen auch gesammelt, vor allem aber fliegen sie die riesigen Blüten ihrer Heimatwelt an, um Nektar zu sammeln, den die Mutter als einziges trinken kann. In anderen Welten muss dieses kostbare Gut teuer erhandelt werden, wenn es nicht gelungen ist, Feennektarbäume dort auszuwildern.

Die Krieger jagen vor allem Vögel und kleine Tiere am Boden wie Hasen, Ratten, Eidechsen und Kaninchen, um ihr Fleisch zu essen oder Pflegerinnen für die Kinder zu übergeben. In Notzeiten überfallen sie auch die Gebiete fremder Mütter, um die eigene um jeden Preis zu ernähren, dies ist aber eine Seltenheit. Ihre Pfeile sind oft mit Giften versehen, die die Pflegerinnen wie auch Heilmittel anmischen.

Einige Stöcke unterhalten Bergwerke und sind bisweilen darauf spezialisiert, Eisen für Werkzeuge und Waffen zu fördern, die sie bei den Nachbarn gegen Nahrung und Baumaterial eintauschen. Ihr Werkzeug ist naturgemäß leicht konstruiert, was durch Schärfe und Geschick ausgeglichen wird. Viele Stöcke verwenden aber auch Stein statt Metall, wichtigster Rohstoff ist aber immer das leichte Holz.

Handelsgut können neben Werkzeugen und Nahrung auch Drohnen sein.

Alles im Stock ist Eigentum der Mutter – auch die anderen Feen. Ihr ist Besitz an Feen, Land und Gegenständen bekannt, domestiziertes Vieh kennt man höchstens in einigen von ba stark beeinflussten Stöcken.

Eine Währung gibt es nicht, allenfalls die Bamark wird bisweilen für den Handel zwischen zwei Stöcken verwendet, normalerweise betreibt man aber Tauschhandel.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Viel können die Feen nach ihrer Verpuppung instinktiv, anderes lernen sie durch Zusehen oder während sie es schlicht versuchen. Nur die Königin und indirekt dadurch die Drohnen erhalten eine Ausbildung durch ihre Vorgängerin. Sie lehrt sie zu herrschen und wie der Stock unter Kontrolle zu halten ist. Auch majestätisches Auftreten, Diplomatie mit anderen Stöcken und Kunst sind wichtig.

Forschen und Überliefern: Einige neue Techniken hat man von Ba übernommen, im Großen und Ganzen ändert sich aber nichts – auch weil die Mütter oft um ihre absolute Macht fürchten, wenn allzu viele Neuerungen stattfinden. Die Künste werden von den Müttern nach deren Geschmack weiterentwickelt, sonst geht alles seit Urzeiten den gleichen Trott.

## Militär

Typische Bewaffnung: Die Krieger verwenden Bögen, die durch eine im Vergleich zu ihrem Körper große Länge haben und nur im Flug vernünftig zu verwenden sind für Jagd und Krieg. Oft sind die Pfeile vergiftet, um auch große Raub- und Beutetiere erlegen zu können. Der Nahkampf wird gemieden, kommt es aber dazu finden leichte Speere mit Schäften aus Bambus oder Schilf und lange Messer Verwendung, mit denen man vor allem Flügel des Gegners zerschneidet und zersticht. Wie die Waffen müssen auch die Rüstungen leicht sein. Viele Krieger verzichten ganz darauf, andere verwenden dünne Lederpanzer für Torso, Arme und Beine – die Flügel bleiben aber auch hier große und beliebte Angriffsziele.

Organisation und Taktik des Heeres: Normalerweise verfügt ein Stock über etwa 50 Krieger, 25 wenn eine alte Mutter gerade erst ausgezogen ist. Es gibt normalerweise keine Kommandohierarchie, im Kriegsfall ernennt die Mutter aber einen erfahrenen General. Gefährliche Tiere ohne Flügel werden schlicht mit vergifteten Pfeilen aus sicherer Entfernung angegriffen. Den Feenwolf, eine Art großer Adler, begegnet man im Schwarm, verwirrt ihn durch unvorhersehbare, wilde und durcheinandergehende Flugmanöver und beschießt ihn ebenfalls mit Pfeilen. Nur anderen Feen gegenüber kommt es nach einem ersten Beschuss oft zum Nahkampf. Schnell fliegt man aufeinander zu und rammt sich im vollen Flug, ähnlich Lanzenreitern, Speere in die Körper. Stets versucht man über oder hinter die Gegner zu kommen, um mit Messern Gesicht und vor allem die ungeschützten, empfindlichen Flügel anzugreifen. Andererseits bildet man dabei eine grob kugelförmige Formation, um eben dieses Vorgehen des Feindes zu verhindern. Bei der Verteidigung kämpfen Krieger stets bis zum letzten, selbst wenn sie mit zerstörten Flügeln schon zu Boden getrudelt sind, ignorieren sie die Schmerzen und den nahen Tod und greifen zum Bogen. Mutter und Stock müssen um jeden Preis geschützt werden. Im Angriff zieht man sich zurück, wenn eine Niederlage wahrscheinlich ist. Ein siegreicher Angriff endet stets in einem Gemetzel: Man bricht sich neue Zugänge in den fremden Stock und ersticht die Pflegerinnen und die Mutter. Die Krieger kämpfen stets außerhalb des Stockes, der nicht auf eine Verteidigung ausgelegt ist und sind zu diesem Zeitpunkt schon tot. Nur Kinder entführt man bisweilen, um sie in den eigenen Stock zu integrieren und auch Drohnen werden oft dem Harem der siegreichen Mutter zugeführt. Man plündert den Stock und seine Umgebung mit den Pflegerinnen daraufhin vollständig. Solche verlustreichen Kriege meidet man aber normalerweise und greift nur in Notzeiten an, um das Überleben der eigenen Mutter zu sichern – dann aber plötzlich und mit aller Härte.

Sprache und Schrift: Neben der gesprochenen Komponente des Feeischen gibt es eine aus Gesten und eine aus Flugmanövern. Das gesprochene Wort allein ist kaum mehr als das Lallen eines Kleinkindes und genügt nur für einfachste Verständigungen (wie „Gehen

Brutkammer“) und besteht ausschließlich aus Vokalen wie A, E, I, O, U, Ä, Ö, Ü und weiteren, wobei es einen Unterschied macht, ob man einen Vokal jeweils offen oder geschlossen, hell oder dunkel ausspricht. Auch die Sprechmelodie ist von großer Bedeutung. Gesten mit den Armen bringen eine gewisse Grammatik hinzu (wie „Ich gehe in die Brutkammer“) und genügt jetzt für alle Alltagsgespräche. Große Reden, Poesie und philosophische Dispute kommen aber nicht ohne weitere Präzisierungen und emotionale Färbungen aus, wie sie nur komplizierte Tänze in der Luft möglich machen. Sie müssen demnach auch außerhalb des Stockes stattfinden. Feeische Poesie, Gesang und Tanz sind somit identisch. Die Feeische Sprache hat vier Genera: Mütterlich, Kriegerisch, Pflegerisch und Drohnisch. Alles was mit Herrschaft und Schönheit zu tun hat ist meist Mütterlich, Waffen und Kriegshandlungen Kriegerisch, Dienen, Werkzeug und Arbeitsbegriffe Pflegerisch und alles andere, besonders schlechte Dinge, Drohnisch. Die Schrift dazu ist wenig bekannt, viele Mütter erlernen sie dennoch für Verwaltungs- und Kunstzwecke. Neben den Lautbuchstaben gibt es unendliche Sonderzeichen, die Gesten und Bewegungen beschreiben. Sie gilt damit als äußerst kompliziert. Nur die Mütter erhalten individuelle Namen, oft nach ihrer Großmutter, die anderen erhalten nur ein Kürzel ihres Geschlechts (U für Drohnen, A für Krieger, E für Pflegerinnen) und eine Nummer (z.B. Aue für 4, Eaou für 15, Öuaiaue für 124) (z.B. A-Eaou) für den Krieger Nummer 15), wobei Nummern nach dem Tod des letzten Trägers neu vergeben werden – allerdings oft mit neuen Gesten und Tanzbewegungen beim Aussprechen, die dann doch ein klein wenig Individualität aufkommen lassen. Ein Feenstock ist stets nach seiner Gründerin benannt, die ihn oft schon verlassen und einen neuen gegründet hat. Beispielhafte Mütternamen sind Üiaua, Äuiaue und Oiaü.

## Künste

Künste betreiben nur die Mütter mithilfe ihrer Drohnen, die neben der Befruchtung auch ihrer Unterhaltung dienen. Am wichtigsten ist die Poesie, die der feeischen Sprache geschuldet immer zugleich Gesang und Tanz sein muss. Schon ein kurzes Gedicht zu schreiben ist langwierig, da Worte, Melodie, Gesten und Bewegungen zugleich schön und sinnvoll sein sollen. Die Drohnen prägen sich das von der Mutter geschriebene Stück ein, üben es und tragen es schließlich vor dem Stock vor. Auch andere Feen in der Nähe lieben es, während ihrer Arbeit zuzuhören und zu sehen. Die Mutter bemalt auch wichtige Räume wie ihre Thronkammer, die Kinderkammer ihrer Nachfolgerin und je nach dem, wie sie das Malen liebt, auch andere Kammern. Bisweilen zeichnet sie auch nur vor und die Drohnen füllen aus. Bildhauerei, Schnitzkunst und Tonfiguren sind in der Enge der Stöcke dagegen selten und auch auf dem Boden unüblich – die Mutter setzt sich möglichst nie der Unwürdigkeit und Gefahr des Erdbodens aus.

## Magie

Ba ist den Feen schon lange bekannt und die Magie von dort haben viele zu schätzen gelernt. Pflegerinnen und Krieger bringen Eier kur vor dem Schlüpfen bisweilen durch Portale, damit die gebornen Kinder als Diener, Krieger oder Mütter mit besonderen Kräften dem Stock besonders gute Dienste leisten können. Man erlernt vor allem Zauber, die das Leben der Mutter noch komfortabler und sicherer gestalten können – Von Lichtkristallen in den inneren Kammern bis zu verheerenden Todeszaubern.

Ungewöhnliche Fakten: Für Feen ist fliegen etwas normales, es nicht zu können eine schwere Behinderung, mindestens so schlimm wie die Querschnittslähmung eines Menschen. Nur die Pflegerinnen halten sich zum Ackerbau bisweilen auf dem Erdboden auf, ansonsten spielt sich

das Leben in der Luft oder dem Stock hoch über dem Boden ab. Auf dem Erdboden fühlen sich Feen unwohl, einige leiden sogar unter Bodenangst – einer Entsprechung zur Höhenangst anderer Völker.

### Beispielhafte Stöcke

Oiauei: Ba sehr zugeneigter Stock voller Magiebegabter und reichlich fremden Handelsgut

Üuae: Zurückgezogener und „fremdenfeindlicher“ Stock

Äuaia: Stock auf Ba, dessen Krieger und Pflegerinnen als Räuber und Diebinnen gefürchtet sind

### Verhältnisse

Fremde: Fremde im Revier der eigenen Mutter werden zunächst genau beobachtet, bringen sie keine Geschenke oder Sammeln oder Jagen in diesem Gebiet, werden sie mit schmerzenden Pfeilen vertrieben oder mit tödlichen vernichtet. Bringen sie Geschenke und sind friedlich, können sie aus sicherer Entfernung mit der Mutter Handel treiben oder Abmachungen treffen.

Politisch: Stöcke schließen bisweilen Wirtschafts- und/oder Militärbündnisse, die untereinander Handel treiben und sich im Kriegsfall unterstützen, sei es zur Verteidigung oder in Notzeiten zum Angriff, wobei die Beute dann aufgeteilt wird. Die größten dieser Allianzen umfassen etwa ein Dutzend Stöcke.

### Darstellung

Gemüt: Feen sind an und für sich friedlich und sehr fleißig. Im Auftrage ihrer Mutter sind sie fanatisch opferbereit und stellen ihre eigenen Bedürfnisse zurück. Selten verlässt eine besondere Fee auf der Suche nach Freiheit ihren Stock, ein Ereignis, das vertuscht wird, um nicht noch mehr zum Verrat zu verleiten. Auch diese werden sich in neue Organisationen einzufügen und ihnen fleißig zu dienen versuchen.

Tipps zur Erstellung: Pflegerinnen sollten sich mit Getreide/Gemüse, für ihre Handwerke wichtige Materialaspekten, Architektur, Krankheit, Gift, Sehen und Kräuter/Gewürze auskennen. Krieger sollten besondere Fähigkeiten in Fliegen, Angriffs- (v.a. Stich, Schnitt und Schuss), Verteidigungs- (v.a. Ausweichen) und Führungsaspekten (v.a. Einhändig), Reaktion, Beweglichkeit und im besonderen Maße fliegen auskennen. Pflegerinnen und Krieger sollten ein hohes Maß an Disziplin mitbringen. Eine Mutter wird in Autorität, Harmonie, Handel/Verwaltung, Rhetorik, Sprache, Farben und Anmut/Eleganz geschult sein. Die Drohnen werden Anmut Eleganz und Verführung als wichtigste Aspekte haben. Bei den Facetten sollte eher Harmoniesucht (bis auf die Krieger, die leicht cholerisch sein können), Altruismus (bis auf die Mutter, die auch Egoistisch sein kann), Anspruchslos (bis auf die Mutter, sie Verwöhnt sein kann), Devot (bis auf die Mutter, die dominant ist) und Dogmatisch wählen. Kriegern ist zudem ein gewisses Misstrauen zu Eigen.

## **Goblin-Stamm**

Übliche Spezies: Goblins, als Sklaven und auch freie auch alle anderen Spezies außer Nixen/Necker

Techologiestand: Je nach Stamm verschieden, zwischen steinzeitlich-primitiv bis hin zu Segelschiffen und Feuerwaffen kommt alles vor

Bevölkerungszahl: Insgesamt leben etwa 100 Millionen Goblins in mehr oder weniger traditionellen Stämmen

Lebensraum: Heimatwelt ist Krem, aber einige Stämme haben sich neben Ba auch auf fast allen anderen Welten, mit Ausnahme von Dogol´Ro und Sashaßus angesiedelt

Wichtige Städte: Keine, bzw. Ba-Städte und Städte anderer Spezies auf deren Welten

Typische Organisationen: Stamm

### Geschichte

Die altsteinzeitlich-primitiven Goblins sind die zweite Spezies, die nach Ba gelangte. Dort begann ein beständiger Austausch mit allen Spezies, die man dort treffen konnte und jeder Stamm veränderte sich auf seine Weise. Der Überlebenskampf wurde durch das bessere Nahrungsangebot aus dem Ackerbau und der Viehhaltung und die geringere Gefahr durch die großen Raubtiere ihrer Welt stark vereinfacht – so stark, dass die Bevölkerungszahl explodiert ist und immerzu neue Lebensräume gesucht werden müssen. Handel, aber auch kleine Kriege und Raub prägen darum ihr Leben mit anderen Spezies bis heute, ihr Ruf ist schlecht.

### Lebensweise

Lebensphasen: Aus einem Gelege schlüpfen etwa zwölf winzige Goblins, wie viele davon durchkommen, entscheidet wie viel Nahrung der Stamm findet. Goblins können nach dem Schlüpfen schon laufen und müssen dem meist umherziehenden Stamm Schritt halten. Durch Raubtiere, Krankheiten und Hunger stirbt die Hälfte eines Geleges oft. Mit etwa fünf dienen die Kinder schon als Späher auf der Jagd, tragen erste Lasten, Sammeln, arbeiten auf den Feldern und machen sich sonst wie nützlich. Mit neun Jahren legt ein Goblinmädchen meist das erste mal Eier, mit zehn ist man erwachsen und kann sich durch Leistungen und Kämpfe einen höheren Platz in der Hackordnung erarbeiten. Mit 30 stirbt ein Goblin schon, wobei das Greisenalter mit abnehmenden körperlichen und geistigen Fähigkeiten nur wenige Monate dauert. Durch Kämpfe, Hunger, Raubtiere und Krankheit ist der Tod aber in jedem Alter präsent.

Familie: Das Konzept der Familie wurde in einigen Stämmen von anderen Spezies übernommen, hält sich aber auch dort nicht lang. Normalerweise finden sich einmal jährlich je zwei Goblins als Paar zusammen, haben sie verschiedene Geschlechter, so legt das Weibchen wenige Monate danach Eier, die der Stamm dann aufsammelt und mitnimmt. Die Kinder füttert und beschützt man gemeinsam – wenn man genug hat und es das Risiko wert scheint. Eine spezielle Elternbindung gibt es nicht.

Tagesablauf: Sammler arbeiten eher tags, wenn das Licht ihnen hilft, Jäger nachts, wenn die Dunkelheit sie verbirgt. Eine feste Abfolge gibt es aber nicht, die höher in der Hackordnung stehen, treiben die anderen zu langer, harter Arbeit an. Man isst, wenn sich die Gelegenheit bietet, mach Pause, wenn man erschöpft ist, oder es zugelassen wird, paart sich, wenn man Lust hat. Den Großteil des Tages verbringen die Stämme aber mit der Nahrungsbeschaffung.

**Spiel und Freizeit:** Goblins lieben es, ihre Kräfte in Raufereien zu messen, bisweilen können diese auch den Rang bestimmen. Auch Wettkämpfe darum, wer am mutigsten auf der Jagd ist oder das meiste Sammelt sind beliebt und fordern bisweilen Leben. Glücksspiele mit Würfeln und Karten wurden von anderen Spezies übernommen. Man berauscht sich auch gern an Drogen und alkoholischen Getränken. Sprichwörtlich ist auch die Lust an der Paarung.

**Kleidung und Körperschmuck:** Traditionell ist man in warmen Gegenden nackt, in kalten trägt man die ungegerbten Pelze erlegter Tiere. Geraubte Kleidung anderer Völker, oft viel zu groß, gilt als beliebte Trophäe. Gewebte Stoffe und gesponnene Wolle wurden von Ba übernommen und einige Stämme haben erstaunliche Fähigkeiten in diesen nützlichen erworben. Der Chitinpanzer der Goblins ersetzt gerade Stiefel sehr gut und schützt vor kleineren Verletzungen. Da sie farbenblind sind, ist es nicht üblich, den Stoff zu färben – allenfalls schwarz, damit er, wie die Haut der Goblins, mit der Nacht verschmilzt. Auch Schmuck hat vor allem als erbeutete Trophäe Bedeutung – und als Geschenk an andere, mit denen man sich paaren oder deren Wohlwollen man will.

**Sitten und Bräuche:** Feste sind spontan und davon abhängig, ob man sie sich leisten kann. Gerade wenn man gerade viel Nahrung und Rauschmittel zur Verfügung hat, entsteht ein Fest mit lautem Gegröle, großen Freudenfeuern, Völlerei, Tänzern zu einfachen Trommelklängen und auch Raufereien. Man freut sich spontan seines kurzen Lebens, wenn man kann. Und das ausschweifend und wild.

Einen Goblin mit der offenen Hand zu berühren, ist eine Aufforderung zum Geschlechtsakt, ihn mit der Faust zu berühren eine Herausforderung zum Kampf.

**Wohnen und Behausungen:** Man nutzt Höhlen oder baut kleine Laubhütten, oft schläft man auch neben- und aufeinander nahe des Feuers, wenn man gerade reist. Sesshafte Stämme bauen auch Hütten und Wälle bei ihren Feldern, für größere Bauwerke haben sie selten Muße. Nur wenige Stämme verwenden Stein, Holz und Lehm sind beliebter. Diese Behausungen werden kreuz und quer gebaut.

**Speis und Trank:** Kaum ein Volk ist so wenig wählerisch bei der Nahrung wie Goblins. Sie essen gesammelte kleine Tiere wie Frösche, Insekten und Schlangen ebenso wie Wurzeln, Früchte und Pilze – oft roh, damit es dem Finder niemand wegnehmen kann. Auch die Jäger essen die beliebten Innereien erlegter Tiere roh und warm direkt beim Ausnehmen. Man versteht aber auch, so manche giftige Pflanze und so manches giftige Tier durch kochen, ausspülen oder fermentieren essbar zu machen. Getreide wird bei sesshaften Stämmen zu Brei gekocht, seltener wird auch Brot gebacken. Kocht man über den Feuern der Sippe, so weiß man viele Kräuter und Gewürze zu nutzen. Oft hüllt man das rohe Essen in Lehm ein und legt es so in die Glut, bis es im eigenen Saft gegart ist. Bisweilen durchwühlt man sogar die Abfälle in den Städten anderer Spezies und schreckt nicht einmal davor zurück, diese zu essen. Goblins zu essen, gilt als ungesund und wird nur im Notfall getan.

#### Weltsicht und Glaube

Goblins haben nie eine eigene Religion erdacht, sie glauben nur das, was sie direkt mit eigenen Sinnen wahrnehmen können und alles jenseitige, das sein könnte, kümmert sie nicht. Bisweilen übernimmt ein einzelner Goblin oder selten auch ein ganzer Stamm eine Religion, sie verwerfen sie aber, sobald sie für Gebete und Opfergaben offenbar keine Gegenleistung bekommen. Mit dem Tod ist alles vorbei. Sie hoffen weder auf ein Paradies, noch fürchten sie eine Hölle und lassen sich vom Paradoxon eines Lebens nach dem Tod kaum überzeugen. Ihre Toten lassen sie meist einfach liegen, wenn man weiterzieht. Sesshafte Stämme

vergraben die Leichen, um Seuchen vorzubeugen. Alles neue, das sich nicht beweist und als nützlich erweist, wird verworfen. Goblins haben eine kurze Generationenspanne und ein schlechtes Gedächtnis, so wird schnell vergessen, was den Magen nicht füllt, den Leib wärmt oder Schutz bietet.

Viele Goblins haben aber kleine Talismane und Rituale, die sie wegen Zufällen für glückbringend halten.

### Politische Organisation

Herrschaft: Jeder Stamm hat seine Hackordnung, die sich durch Kämpfe bildet. In diesen ist fast alles erlaubt, außer Verstümmelungen und Tod zu bringen. Gegen eine Überzahl kann sich aber auch der am höchsten stehende Goblin nicht durchsetzen – ein Netz von Freunden und Zweckbündnissen ist unablässig für Macht im Stamm. Nicht nur das Recht des Stärkeren, sondern auch des Charismatischsten und des Klügsten. Wer Verstand hat, unterwirft sich im Kampf aber unter einen erfahrenen Krieger, um zu siegen und vor allem zu überleben.

Gesellschaftlicher Aufbau: Auf den ersten Blick scheint ein Goblinstamm ein disziplinloser, zerstrittener Haufen zu sein, bei genauerem Hinsehen herrscht aber eine erstaunliche Solidarität und Loyalität untereinander – gerade anderen gegenüber. Viele Goblinstämme halten mittlerweile Sklaven anderer Spezies für besonders harte, lästige und gefährliche Aufgaben. Diese schikaniert und quält man oft gern zusammen und stärkt so auch den Zusammenhalt untereinander. Auf 20 Goblins kommt aber höchstens ein Sklave – Goblins gewinnen ihre Stärke aus ihrer Zahl.

Gesetze und Strafen: Nur Verstümmelung und direkte Tötung von Stammesgenossen gelten als Verbrechen. Sie enden meist damit, dass der Schuldige sofort von der aufgebrachten Menge zerrissen oder fortgejagt wird. Ansonsten muss jeder selbst wissen, was er sich mit der eigenen Kraft und der seiner Verbündeten herausnehmen kann. Oder was man ungesehen vollbringen kann. Komplexere Gesetzeswerke werden oft übernommen, dann als lästig und nutzlos erklärt und wieder vergessen.

### Wirtschaft

Viele Stämme sind noch immer Jäger- und Sammlerkulturen, die bei Gelegenheit aber auch Rauben und Plündern. Andere haben Ackerbau und Viehzucht von anderen Völkern gelernt und bauen verschiedene Sorten Getreide und Gemüse an, halten die verschiedensten Tiere, die in ihrer Heimatwelt vor den großen Raubtieren schwer zu schützen sind. Einige Stämme leben auch größtenteils vom Fischfang oder züchten selbst Fische. Je nach Technologiestand betreiben einige auch Bergbau, um Metall für Waffen und Werkzeug und Edelsteine zum Tausch oder als Schmuck zu schürfen. Werkzeuge und Waffen können bei den primitiveren Stämmen auch aus Holz und Stein bestehen, wenn sie nichts Besseres stehlen oder erbeuten. Was ihnen an Intelligenz fehlt, machen sie mit sehr geschickten Fingern wieder wett. Sie sind sehr gut darin, fremde Technologien zu übernehmen, wenn sie ihnen nützlich scheint. Dienstleister gibt es an sich nicht, einige verstehen sich aber auf Heilkunst oder Unterhaltung und machen sich so andere gewogen.

Besitz ist bei den nomadischen Stämmen an Gegenständen, Sklaven und bisweilen Vieh, bei den Sesshaften zudem an Land bekannt.

Währungen konnten sich nie durchsetzen, nur die Bamarck hat nahe der Ba-Städte und Kolonien sowie nahe bei Portalen nach Ba einen gewissen Wert.

## Bildung und Wissenschaft

**Lehren und Lernen:** Ein junger Goblin kann mehr instinktiv von selbst als die Kinder vieler anderer Spezies. Er lernt, indem er die Älteren begleitet und von ihnen Aufgaben bekommt, an denen er wächst. Kaum eine Handlung der Goblinstämme ist so komplex, das dafür Unterricht nötig wäre. Vielen kostet diese Art des „Unterrichts“ aber das Leben, wenn sie beispielsweise zu Bienenstöcken in Baumkronen klettern oder unerfahren Raubtieren begegnen.

**Forschen und Überliefern:** Was nützlich und wichtig ist, wird getan und damit ganz nebenbei an die nächste Generation weiter gegeben, alles andere wird eben vergessen. Neugierig sind Goblins auf alles, was sie nicht kennen. Zunächst. Sie versuchen es nachzuahmen, wenn sie irgendwie einen Sinn darin erkennen können, wobei sie oft was ihnen an Klugheit fehlt mit ihren Instinkten, was ihnen an Kraft fehlt mit ihrer Beweglichkeit und was ihnen an Willenstärke fehlt mit ihren geschickten Fingern ausgleichen. Für allzu komplexe Dinge fehlt ihnen aber oft die Geduld. Selbst entwickeln sie kaum einmal etwas Neues. Doch nur noch wenige Stämme haben beispielsweise die traditionelle Speerschleuder durch den überlegenen Bogen ersetzt, den sie vor Jahrhunderten von den Elben übernommen haben.

## Militär

**Typische Bewaffnung:** In einem Goblinstamm kann man fast jede nur erdenkliche Waffe finden. Die Primitiveren haben größtenteils Steinmesser, Keulen, Beile, Bögen und Speere, die modernsten dagegen sogar Musketen. Waffen sind auch beliebte Beutestücke, die die Stellung im Stamm festigen können und das nächste mal noch gefährlichere Ziele erlauben. Wie bei den Waffen findet man auch an den Rüstungen alles zwischen Pelzen, Lederpanzer, Kettenhemd und Harnisch, wobei meist nur Lederrüstungen und Pelzkleidung selbst gemacht sind, die anderen sind umgearbeitete Beutestücke. Auch Schilde finden Verwendung.

**Organisation und Taktik:** Ein charismatischer, starker, kluger und erfahrener Krieger übernimmt das Kommando über die anderen. Man lauert dem Feind gerne auf, wofür man sich in Mulden legt und mit Moos bedecken lässt, sich hinter Bäumen und Felsen versteckt oder in Baumkronen klettert. Der überrascht den Gegner dann mit einem plötzlichen Angriff aus allen Richtungen: Unten, oben, links, rechts, vorne, hinten. Schützen bleiben gern in Baumkronen, nutzen die Übersicht und die Sicherheit der Höhe. Goblins greifen für gewöhnlich nur an, wenn sie mindestens in der zweifachen Übermacht sind, ansonsten verwenden sie höchstens die Taktik der Nadelstiche zur Verteidigung oder der Stamm zieht komplett in Sicherheit. Bisweilen umzingeln sie Opfer auch nur aus dem Hinterhalt, lassen sich alles aushändigen und lassen sie dann ziehen – viel effektiver, da es ohne Kampf auch keine Verluste gibt. Offene Schlachten gerade mit anderen Spezies, für sie meist große, starke und listige Krieger, meiden sie wenn möglich.

## Sprache

Das Goblinische ist geprägt von Knarz-, Knack-, Fauch- und Zischlauten, die andere Spezies nur mühsam nachahmen können und sehr Konsonantenreich. Abgesehen davon ist die Sprache aber sehr einfach, viele grammatikalische Funktionen werden schlicht von Signalwörtern benutzt, die beispielsweise Tempora und Numerus anzeigen. Viele Worte des Vokabulars heutiger Goblins geht auf Lehnworte anderer Welten zurück, die oft so eingoblinisiert sind, dass man sie nicht mehr wiedererkennt. Jeder Stamm hat einen eigenen Dialekt und schon die Nachbarstämme versteht man oft nur mit Mühe.

Eine eigene Schrift haben die Goblins nicht, sie übernehmen bisweilen aber andere, wenn es ihnen nützlich erscheint. Ihre Namen erhalten Goblins von Stammesangehörigen nach auffälligen Körpermerkmalen, beeindruckenden Taten oder Angewohnheiten. Dieser kann sich im Laufe eines Lebens auch ändern. Namenszusätze gibt es nicht.

Typische Namen für beide Geschlechter: Krtas, Zdok, Klarh, Zsakte, Pturz

## Künste

Einige Goblins haben in der wenigen freien Zeit künstlerische Ambitionen und können ein erstaunliches Gespür für Schönheit entwickeln, das an das von Elben oder Selki heranreicht, in Kombination mit ihren geschickten Fingern können sie erstaunliches hervorbringen. Kleine Statuetten aus Ton und Lehm, Höhlenmalereien in schwarz-weiß, Schnitzkunst aus Bein und Holz und Lieder auf Flöten, Trommeln und mit Gesang wurden schon vor der Begegnung mit Ba gemacht. Von dort hat man aber auch Poesie, Tanz und Schriftstellerei übernommen und wie alles angepasst. Goblins haben Geschichten abends am Feuer zu schätzen gelernt und gerade in den kalten Regionen wärmen die kunstvollen Kohlebilder an den Wänden das Herz. Wer die kleinen Wesen als räuberische, gierige, primitive und gottlose Spezies kennen gelernt hat, könnte von ihrem Kunstsinn überrascht sein.

## Magie

In den Stämmen kennt man Magie, wenn man auf Ba oder nahe von Portalen dorthin lebt, die Lehrmethoden der Goblins lassen es aber kaum zu, dass jemand mehr als ein paar Tricks erlernt. Mitunter aber sehr nützliche Tricks, die für Feinde und Beute zu einer üblen Überraschung und für Handwerker enorm hilfreich sein können.

## Beispielhafte Stämme

Krakto: Ein traditionell steinzeitlicher Stamm auf Krem ohne Portale in der Nähe

Ktasne: Ein Stamm auf Ba, von Reisenden als Räuber gefürchtet

Rnaktok: Ein moderner Stamm, der Ackerbau betreibt und sich mit Musketen gegen andere zur Wehr setzt

## Verhältnisse

Fremde: Fremde sind entweder eine Gefahr oder Beute. Man geht ihnen aus dem Weg, wenn man sie fürchten muss oder überfällt sie. Bisweilen nimmt man sie auch als Sklaven, um sie in der ersten Reihe auf Feinde zu hetzen oder auf Plantagen oder in Bergwerken schuften zu lassen. Hin und wieder lässt man sich aber auch davon überzeugen, Handel zu treiben, wenn das Angebot stimmt.

Politisch: Goblinstämme gelten als große Räuberbanden und Ärgernis. Wenige versuchen, die anpassungsfähigen Wesen zu integrieren, wie es schon oft gelungen ist – gerade in den Ba-Städten erledigen viele Goblins niedere Dienste, oft versucht man aber einfach, sie zu vertreiben oder auszulöschen, um ein Exempel zu statuieren. Das Problem der Goblinstämme ist letztlich, dass ihre Gesetze und Regeln noch einfacher sind als der simple und harte Korpus Bas, so haben sie Probleme in der Völkerverständigung.

## Darstellung

Gemüt: Die Kombination aus dem Kümmern um sich selbst und der Solidarität mit anderen ist oft schwer zu durchschauen. Ein Goblin wird immer zusehen, sich Vorteile zu verschaffen – auch langfristig und dafür Gefallen erweisen, um Verbündete zu gewinnen. Er strebt nach Wertvollem, behält es aber nie lange – zu leicht könnte man es ihm wieder wegnehmen. Nur was er gegessen hat ist ihm schließlich sicher.

Tipps zur Erstellung: Nahrungsbeschaffung ist von hoher Bedeutung, in Tieren, Getreide/Gemüse und Sehen muss man Grundlagen mitbringen, wer jagen und rauben will zudem in Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekten sowie Reaktion. Schleichen und Tarnung sind auch wichtig. Viele sind erstaunlich geschickte Handwerker, bringen einiges in Materialaspekten mit. Auch körperliche Vorraussetzungen wie Ausdauer, Sprint, Zähigkeit und Klettern sind in der rauen Lebensweise überlebenswichtig. Bei den Facetten sollte eher Cholerisch, Anspruchslos, Vorsichtig, Verschwendungssüchtig, Gesetzlos und Misstrauisch gewählt werden, Altruistisch - Egoistisch wicht selten mehr als 1 von 0 ab.

## **Ork-Klan**

Übliche Spezies : Orks

Technologiestand: Hoch entwickelte Schmiedekunst, ansonsten eher primitiv

Bevölkerungszahl: etwa 10 Millionen

Lebensraum: Die ganze Welt Sashaßuz

Wichtige Städte: Keine, schließen sich zahlreiche Klans vorübergehend zu einem Heer zusammen, können diese Verbünde eine stadt-ähnliche Funktion erfüllen

Typische Organisationen: Klans

## Geschichte

Vor etwa 10.000 Jahren war Sashaßuz eine fruchtbare, wenn auch schon heiße Welt. Die Wüstengebiete waren zwar groß, noch größer waren aber die tropischen Wälder. Die Orks lebten in prosperierenden Städten, Konflikte zwischen einander und mit den intelligenten Drachen waren häufig, aber oft so ritualisiert, dass sie wenig Opfer forderten und lediglich der Jugend ermöglichten, sich zu beweisen. Dann kam es zu einer Klimaveränderung. Die Welt wurde noch heißer und trocken. Quellen versiegten, Brunnen mussten tiefer und tiefer gegraben werden, Flüsse, Bäche und Seen vertrockneten. Die Recourcen wurden knapp – Nahrung, Holz für Werkzeuge, Feuer und Gebäude, Heilkräuter. Die kriegerische Natur dieser Spezies brach sich Bahn. Auch die Drachen kämpften ums überleben, überfielen die Orks, denen nun die Deckung von Bäumen und festen Häusern fehlten. Aus diesem gewaltigen Krieg gingen nur wenige Überlebende hervor, die bis heute in der weltweiten Wüste umherstreifen.

## Lebensweise

Lebensphasen: Orks schlüpfen in einem Gelege aus heißem Sand aus Eiern. Unerklärbar ist, warum alle Eier eines Geleges, das ein Klan gemeinsam unterhält, gleichzeitig schlüpfen. Noch kümmert sich niemand um sie und sie fallen übereinander her, fressen einander und das etwa drei Tage lang. Erst dann wird eine Schneise in die Bruchsteinmauer um das Gelege gerissen und der Klan nimmt die überlebende Hälfte auf. Orks können schon kurz nach dem

Schlüpfen laufen und mit Klauen und Zähnen kämpfen, ihre Schuppenhaut wird schnell hart und verleiht ihnen einen gewissen Schutz vor kleinen Tieren und der Sonne. Ihr Klan füttert sie, aber nur unzureichend. Von Anfang an müssen sie durch Jagen und Sammeln vor allem kleiner Tiere wie Eidechsen, Schlangen und Insekten für sich selbst sorgen, sie lernen durch Nachahmung der Mitglieder ihres Klans, wer ihre Eltern sind wissen weder sie noch diese. Erreichen sie mit zwölf die Zeit der Jugend, so müssen sie ihre Kriegerischen Qualitäten beweisen. Man rüstet sie mit Waffen aus und nimmt sie mit auf die Jagd auf große Tiere und in Schlachten mit anderen Sippen oder Überfälle auf die verhassten Drachen. Die Waffenkunst sowie die Handwerkskunst, diese Herzustellen ist oft das einzige, in dem sie aktiv unterrichtet werden. Das Erwachsenenalter beginnt, wenn sie meist mit dreizehn das erste man das Schazisá befällt, der animalisch anmutende Drang, sich fortzupflanzen. An wenigen, aufeinander folgenden Tagen im Jahr fallen die erwachsenen Mitglieder des Klans übereinander her um die nächste Generation zu zeugen. Bis hierhin hat nur etwa ein Zehntel aus einem Gelege überlebt, der Rest fiel den eigenen Geschwistern kurz nach dem Schlüpfen, Raubtieren, dem Gift von Schlangen, Spinnen und Skorpionen oder Feinden zum Opfer. Von nun an heißt es jagen, kämpfen und schmieden, bis ein Feind, eine Krankheit oder schlicht Erschöpfung oder Nahrungsmangel den Tod bringt. Selten wird ein Ork älter als 50, nur Priester können unter Umständen älter werden, erreichen aber auch kaum einmal die theoretisch möglichen 100.

Familie: Die Familie ist der Stamm, eine Eltern-Kind-Bindung gibt es nicht. Der ganze Klan „kümmert“ sich um die Kinder, indem er sie mit Essensresten versorgt und so ihre Nahrung ergänzt und die größten Raubtiere und Feinde von ihnen fern hält. Im Klan untereinander verteidigt und schützt man sich, man ist zum Überleben aufeinander angewiesen. Hilfe sieht bei Kranken oder Verwundeten aber auch oft so aus, dass man ihnen durch einen schnellen Schnitt ein langsames, qualvolles Sterben erspart, nur Kindern wird es zugestanden, nicht genug Nahrung für sich selbst beschaffen zu können. Eine Ausnahme bildet die Blutsbrüderschaft, die Orks unabhängig von Geschlecht mit guten Freunden schließen. Ein Priester braut dafür einen Blutlikör aus etwas Blut zweier zukünftiger „Geschwister“, den sie dann gemeinsam trinken. Fortan sind sie einander besonders verpflichtet und schützen und unterstützen sich auch bei eigener Lebensgefahr, insbesondere teilen sie ihre Nahrung auch dann miteinander, wenn dies bedeutet, dass einer der „Geschwister“ nicht mehr genug für sich hat. Stirbt einer aus einem solchen Bund, sucht der andere nicht selten den Tod, auch im Zuge blutiger Rache.

Tagesablauf: Wenn die Sonne hinter dem Horizont hervorlugt, erhebt sich der Klan aus den Mulden im noch warmen Sand und zieht los. Später suchen nach Spuren größerer Tiere, alle marschieren breit aufgefächert und sammeln Nahrung auf dem Weg. Man bewegt sich nicht selten auf festen Routen von Oase zu Oase, wo man auch pflanzliche Kost, vor allem aber Wasser aufnimmt, dass in großen Lederschläuchen und Tierblasen mitgetragen wird. Gegen Mittag wird es so heiß, dass es selbst für die meisten Orks zu viel wird. Man gräbt sich entweder im Sand ein oder sucht Schatten bei Felsen oder in Höhlen. Besonders schätzt man zu dieser Zeit, im Uferschlamm von Oasenseen zu ruhen. Nun isst man, was man nicht sofort verschlungen hat, um den ersten Hunger zu stillen oder damit Klanmitglieder einem die besten Stücke nicht wegnehmen. Nachmittags geht die Reise weiter, bis die Wüstenluft nachts so kühl wird, dass die wechselwarmen Wesen sich kaum noch bewegen können. Dann graben sie sich erneut in den heißen Sand ein und ruhen bis zum Morgen. Unterbrochen wird diese Routine nur, wenn es zu Schlachten oder Jagten auf größere Wesen kommt.

Spiel und Freizeit: Beides ist Orks kaum bekannt. Wenn der Priester seine Legenden, Sagen und Mythen zum Besten gibt, so hat dies auch einen Unterhaltungscharakter, nur während des

Schmiedefestes. Beim Krak hält man die Hände dicht über die glühenden Kohlen der Esse, um zu sehen, wer dies am längsten aushält. Ring- und Faustkämpfe werden um Nahrung und Waffen ausgetragen und stählen die Körper für zukünftige Schlachten. Die meiste Zeit des Tages ist man aber damit beschäftigt, genug Nahrung und Wasser zu finden und sich davon auszuruhen.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Als Wechselwarme Wesen, deren Schuppen die Haut genügend vor der Sonne schützen kennen Orks kaum Kleidung. Lederne und eiserne Rüstungen besitzen nur wenige – in der Wüstenglut sind sie unerträglich. Kettenhemaden sind Zeichen großen Wohlstandes eines Klans und werden dort von den Stärksten Kriegerern getragen. Wichtig ist der Shuða, der Körperschmuck. Dabei werden dicke Ringe und Nägel durch die Schuppenhaut gebohrt, ein schmerzhafter und nicht selten gefährlicher Prozess – Blutverlust und Infektionen haben nicht wenigen Orks das Leben gekostet. Sie gelten als Zeichen von Entschlossenheit und Stärke. Nach einer siegreichen Schlacht sind diese meist eisernen oder bronzenen Schmuckstücke neben Waffen und Nahrung das begehrteste Beutegut und ein Ork, der einen anderen mit vielen solcher Gegenstände tötet, lässt sich oft als Zeichen des Triumphs diese nach und nach stechen. Die gerade in den Ba-Städten beliebte Nachahmung dieses Brauches, bei dem mit Schmerzmitteln oder scheinbar dicke Metallteile nur mit in der Haut verborgenen dünnen Nadeln befestigt werden, empfinden die Klans als verlogen und beleidigend.

Sitten und Bräuche: Als Fest könnte die jährlich einmal einsetzende Zeit des Schazisá gelten, die einer wilden Sexorgie gleichkommt. Es sind schon Orks verhungert, weil sie bei all dem leidenschaftlichen Liebesspiel die Nahrungssuche vernachlässigt haben. Wichtiger ist das, je nach Klan, etwa alle drei bis fünf Jahre stattfindende Schmiedefest. Nahe eines Gebirges werden Oasen an Gebirgsbächen und Quellen aufgesucht und für Wochen nicht mehr verlassen. Dafür müssen zuvor große Vorräte an getrocknetem Fleisch angelegt werden, was Monate dauern kann. An diesen Oasen finden sich oft Jahrhunderte alte Ambosse. Man durchsucht die Gegend nach Klumpen von Eisenerz und gräbt nach Kohle oder dem seit Jahrtausenden unter dickem Sand verschütteten Bäumen der abgestorbenen Wälder. Mit uraltem von Priestern im besonderem und vom ganzen Klan im allgemeinen bewahrten Wissen werden nun neue Waffen und Schmiedewerkzeuge hergestellt und in wilden Kämpfen erprobt. So mancher Ork stirbt bei diesen Waffenspielen und ergänzt die wertvollen Nahrungsvorräte mit seinem eigenen Fleisch. Begabte Schmiede erringen hier den Ruhm, den sonst nur die größten Krieger erhalten und können sich von Angeboten für Blutsbrüderschaften kaum retten.

Wenn ein Ork jemandem Respekt erweisen möchte, so beginnt er einen rituellen Ringkampf mit ihm.

Wohnen und Behausungen: Das eingraben in Sand oder Schlamm sowie Höhlen und Felsen als Schattenspender sind die normalen „Behausungen“ der Orks. Um ihre Gelege schichten sie Mauern aus Bruchstein auf, um Raubtiere und Nesträuber fern zu halten. Nur bei ihren Schmiedeoasen kann man noch eine entfernte Ahnung der architektonischen Künste ihrer Ahnen erhaschen: Sie werden von niedrigen Mauern umgeben, in denen sich steinerne Häuser mit Kuppeldächern befinden. Meist wird das Material für diese heiligen Orte aus den Ruinen der seit Jahrtausenden verschütteten Städte der Ahnen ausgegraben. Die Steinmetzkunst ist nahezu in Vergessenheit geraten.

Speis und Trank: Ein Ork der Klans isst, was er kriegen kann. Und das meist roh. Wichtigste Nahrung sind kleine Tiere wie Insekten, Spinnen, Eidechsen, Schlangen und deren Eier. Von den wenigen größeren Tieren, die die Wüsten noch durchstreifen werden alle gejagt und ihr

Fleisch roh, allenfalls kleingeschnitten, wenn es zu zäh ist, verzehrt. Nur wenn ein Klan einmal einen Ort für wenige Tage nicht verlässt, gräbt man das Fleisch in den heißen Sand ein, wo es über Tage langsam gart. Für das Schmiedefest wird Fleisch aller Beutetiere in der Sonne getrocknet. Man schreckt auch nicht davor zurück, gestorbene Artgenossen des eigenen oder fremder Klans zu essen und hilft in Notzeiten auch schon mal beim Ableben nach. Man trinkt das Blut der Beutetiere und Feinde, sowie Wasser aus den Oasen oder dem seltenen Regen. Aus besonderen Wurzeln, Wasser und Blut wird schließlich der berühmte, berauschende Blutlikör hergestellt, das einzige Nahrungsmittel der Orks, das etwas Kunstfertigkeit bei der Verarbeitung erkennen lässt. Er wird zu heiligen Zeremonien wie dem Schmiedefest oder dem Schluss einer Blutsbrüderschaft getrunken.

## Weltsicht und Glaube

Jeder Klan kennt seine eigenen Götter, von denen man annimmt, dass auch sie in Klans organisiert sind und sich bekämpfen. Die Ahnen sollen sich vor Urzeiten vom heiligen Weg abgekehrt haben, dafür ließen die Götter der Orks zu, dass die Drachengötter die Welt verbrannten. Nur die Stärksten sollten überleben, um einst eine neue Welt zu erhalten. Viele Sippen vermuten in Ba oder einer der anderen Welten, die man von dort erreichen kann diesen verheißenen Ort. Alles Leben, so der Glaube der Orks, ist aus dem Blut der Götter entstanden, das diese in einer großen Schlacht vergossen haben. Doch gerinnt dieses Blut zusehends und muss mit Wasser verdünnt werden – darum muss man trinken. Einig sind diese kriegerischen Götter nur in ihrer Feindschaft mit den Drachengöttern. Wenn es zu wenig Leben gibt, das aus ihnen hervorgegangen ist, verbluten einige Götter und wenn das Leben sich mehrt, mehren sich auch die Götter. Wächst ein Klan deutlich, so wird ein neuer Gott geboren und nach dem größten Schmied oder Krieger benannt. Schrumpft er, so muss auch ein Gott betrauert werden. Die Drachen gelten als Feinde der Orks, die es auszurotten gilt, um an den Drachengöttern Rache zu nehmen, sie gleichsam auszurotten. Dass einige Drachen es nach Ba schafften und ihre Nachkommen mit Magie beschenkt wurden, am häufigsten Feuer erzeugen und spucken können, wird als Bedrohung wahrgenommen – die Drachengötter scheinen sich auf die Zerstörung der verheißenen Welt vorzubereiten.

In unzähligen Mythen, Legenden und Sagen wird das religiöse Wissen mündlich weitergegeben, ständig verändert, erweitert, ergänzt oder auch vergessen. Jeder Klan ernennt einen Priester unter den ältesten Mitgliedern – den, der die Geschichten am besten zu kennen scheint, sobald der alte tot ist. Dieser wird oft als einziger von anderen Mitgliedern miternährt, betet und deutet den Willen der Götter. Als heiliger Ort ist den Orks jeweils nur ihre Schmiedeoase bekannt, wo sich die Götter in Flammen, Erz, Wasser in den Trögen und Luft aus den Blasebalgen offenbaren und Waffen als heilige Werkzeuge des Überlebens erzeugen. Jeder Kampf, jedes Blutvergießen ist ein heiliger Akt, der die Schöpfung abbildet. Tote werden gegessen und stärken so den Klan. So soll auch deren Seele im Klan aufgehen, seine Stärke und Klugheit übernommen werden. So verlässt mit dem Tod nichts wichtiges die Gruppe. Leichen von Feinden werden gern gegessen, so beraubt man sie all dieser wichtigen Dinge, schwächt sie und stärkt sich selbst.

Den Anblick von Wasser, sei es als Regen, in Oasen oder in den Trögen der Schmieden, nehmen Orks stets als gutes Omen, wenn es irgendwo ungenutzt vertrocknet, soll das Unglück bringen. Jeder Bissen verzehrtes Drachenfleisch soll die Götter veranlassen, einem Ork einen Tag zusätzliches Leben zu schenken.

## Politische Organisation

Herrschaft: Es gilt das Recht des Stärkeren: Der Stärkste erhält das beste Essen, die besten Waffen und kann seine Meinung am besten durchsetzen. Wer das ist, muss immer wieder in

Kämpfen, meist unbewaffneten, herausgefunden werden. Eine Gruppe einer Meinung, die sich zusammenrottet, kann aber auch den besten Krieger ihre Meinung aufzwingen. Insgesamt gibt es aber kaum eine ausgeprägte Hierarchie, eher eine lockere Hackordnung. Wenn mehrere Klans sich zu einem Heer zusammenschließen, übernimmt auch hier der stärkste die Führung.

Gesellschaftlicher Aufbau: Die Kinder, die sich noch nicht vollständig selbst ernähren können, gelten als minderwertig, wie jeder auf den das zutrifft, werden aber im Gegensatz zu anderen durchgefüttert. Die besten Krieger, Schmiede und der Priester genießen besonderes Ansehen.

Gesetze und Strafen: Hier gilt das Prinzip der Rache: Wer Unrecht erfährt, muss das selbst rächen oder sich zurückziehen und es ertragen. So können die Starken mit den Schwachen tun, was sie wollen und die Klugen können die Dummen überlisten. Lediglich das Töten von Klanmitgliedern kann den eigenen Tod als Strafe nach sich ziehen, da man damit Götter des Klans töten und den Zorn der anderen auf diesen ziehen könnte.

### Wirtschaft

Man kennt nur Jagen, Sammeln und Plündern um an Ressourcen zu kommen. Breit aufgefächert durchzieht ein Klan vielversprechende Gebiete und sammelt Nahrung und rottet sich zum ruhen, für die Jagd nach großen Tieren oder Scharmützeln mit anderen Sippen wieder zusammen.

Handwerklich bringt man erstaunliches in der Schmiedekunst hervor, wobei man fast nur Waffen und Schmiedewerkzeug herstellt. Dafür sammelt man Erzbrocken und gräbt Kohlegruben. Des Weiteren versteht man sich auf die Verarbeitung von Tierhäuten, Blasen und Sehnen zu Rüstungen, Wasserschläuchen und Sammelaschen. Auch aus Knochen und Zähnen wird Werkzeug hergestellt. Messer macht man bisweilen auch aus Obsidian oder Feuerstein, um kostbares Metall für Waffen zu sparen.

Besitz ist nur an dem bekannt, was man tragen kann, nicht an Land, Tieren oder gar denkenden Spezies als Sklaven. Um Schmiedeoasen und andere wichtige Orte können, wenn sich dort zwei Klans treffen, dennoch hitzige Kämpfe darum entbrennen. Wenn der Stärkere dem Schwächeren, der Klügere dem Dümmeren etwas wegnimmt, ist das aber kein Unrecht in den Augen der Orks. Für Diebstahl und Raub gibt es in ihrer Sprache nicht einmal Worte. Eine Währung kennen sie nicht, nur selten kommt es zu Tauschhandel, vor allem jetzt mit Ba, von wo man für Waffen und Tierhäute viel Nahrung erhalten kann.

### Bildung und Wissenschaft

Die Kinder lernen das meiste, indem sie die älteren beobachten und wissen so manches auch instinktiv nach dem Schlüpfen. In der Kampf- und der Schmiedekunst werden sie aber intensiver unterrichtet und trainiert. Neues erforscht man in dieser ewigen Wüste kaum, dafür bleibt keine Zeit. Alles Wissen ist Jahrtausende alt.

### Militär

Typische Bewaffnung: Jedes erwachsene Klanmitglied kann kämpfen. Unbewaffnetes Kämpfen gilt als ehrenvoller als bewaffneter Nahkampf, dieser wiederum als besser als Wurfaffen, diese wiederum als die seltenen Schusswaffen, zu denen sich kaum noch ein Ork herablässt. Alle Waffen bestehen vollständig aus Metall, Holz gibt es kaum noch auf der Welt der Orks. Die Stiele ihrer Streitkolben, Äxte und Hämmer sind aus Rohren gefertigt. Es gibt

daneben noch diverse Varianten von Schwertern, Dolchen, Säbeln, Schlagringen und Schlagringdolchen, dornengespickte Armbänder, dünne Metallkeulen, den Meteorhammer (eine Metallkugel an einer drei Schritt langen Kette) und das Peitschenschwert (ein extrem dünnes, langes und flexibles Schwert). An Wurfaffen kennen sie Wurfringe, Wurfsterne und schwere Wurfmesser (mit unzähligen Zacken und Spitzen). Selten finden sich auch kurze Bögen und Armbrüste, die ebenfalls ganz aus Metall bestehen. Schilde aus Leder und Knochen sind beliebt, lederne Rüstungen und solche aus Eisen wegen ihres Gewichtes und der Hitze eher weniger. Kettenhemden dagegen sind recht begehrt.

Taktik: Man spürt den Gegner auf, wie man jagt: Anhand von Spuren und lauert ihm gern auf: Nahe bei Oasen verbirgt man sich auf oder zwischen Felsen oder vergräbt sich im Sand, um ihn dann anzuspringen. Man spricht sich zwar untereinander ab, aber viel Strategie und Taktik lassen die wilden Angriffe ohne feste Anführer nicht mehr erkennen. Mit bloßen Händen, Dornenarmbändern, Schlagringen und Dolchen kann man besondere Stärke beweisen und Respekt erringen, den als ehrlos empfundenen Abtausch von Geschossen versucht man gewöhnlich schnell zu beenden, ohne ganz auf ihn zu verzichten. Gefangene werden keine gemacht, der geschlagene Feind wird verfolgt und zur Strecke gebracht, um die Beute zu mehren und seine Rache zu vermeiden. Bisweilen lockt man mit einer vorgetäuschten Flucht überlegene Gegner aber auch in Fallen.

### Sprache

Das orkische zeichnet sich durch viele Sibilanten, also Zischlaute aus. Des weiteren kennt man Gutturale, also Kehllaute als Konsonanten. Die Vokale beschränken sich auf a, e und i. Meist folgt immer ein Konsonant auf einen Vokal und umgedreht. Der Wortschatz ist klein, die Grammatik einfach.

Eine Schrift ist den Orks nicht (mehr) bekannt.

Namen sind nicht Geschlechtsspezifisch. Beispiele wären: Gashezi, Sez, Base, Xesa  
Künste

Als Opfergaben für ihre Götter fertigen Orks bisweilen Figuren aus Knochen und Tierhäuten, die eine bizarre Schönheit erreichen können oder malen Bilder aus Blut an Felswände. Ihre Kampfkünste trainieren sie in wilden Waffentänzen, mit denen sie auch Feinde einzuschüchtern versuchen. Ihre wichtigste schöne Kunst ist aber das Erzählen von Legenden, Mythen und Sagen.

### Magie

Kaum ein Ork, der Ba einmal betreten hat, kehrt je wieder in seine Heimat zurück und dessen Nachkommen erst recht nicht. Und wenn dann nur, um sich dort ein Heer zu suchen und mit diesem die Welt wieder zu verlassen. So spielt Magie keine Rolle in den traditionellen Ork-Klans.

### Ungewöhnliche Fakten

Einem Ork-Klan kann man überraschend leicht beitreten. Man muss ihm nur folgen, ihm in Kämpfen beistehen und möglichst Blutsgeschwister finden. Ein Klan mit zu wenigen Nachkommen versucht bisweilen, Gelege anderer Klans zu erobern und integriert dann die geschlüpften Kinder wie seine eigenen.

## Beispielhafte Klans

Shikas Klan: Der mächtigste bekannte Ork-Klan sammelt sich, um Ba für die Orkheit zu erobern.

Zezes Klan: Er meidet Ba und alles, was damit zu tun hat. Es ist in seinen Augen eine Versuchung durch die Drachengötter.

## Verhältnis zu anderen Kulturen und Klans

In guten Zeiten werden Fremde nahe des Klans misstrauisch beobachtet, wenn sie sich aber integrieren, nimmt man sie auf. Fremde mit wertvollen Dingen oder die sich in schlechten Zeiten zum Klan verlaufen werden erschlagen, gefressen und ausgeraubt.

Wer nicht dem Ork-Klan angehört ist für diesen meist bestenfalls Beute, schlimmstenfalls ein überlegener Feind. Der Kampf ums Überleben lässt nicht viel Zeit für Diplomatie und Gnade, so werden die Orks meist als Bedrohung wahrgenommen. Schwächere Klans überfällt man, vor stärkeren flieht man. Nur selten schließen sich mehrere Klans gegen mächtige Gegner, vor allem Drachen, zu einem Heer zusammen. Ihre Intelligenz lässt aber eine erstaunliche Anpassungsfähigkeit zu: Wenn sie wie auf Ba im Überfluss leben, werden sie schnell zugänglicher. Dann kann man Frieden und Bündnisse schließen und in wenigen Generationen ändert sich die Kultur völlig.

## Darstellung

Gemüt: Das Gemüt des Orks ist so hitzig wie die Welt aus der er stammt. Er ist leidenschaftlich im Zorn, in der Liebe, in der Freundschaft und in seiner Arbeit. Er isst nahezu alles, was ihm im entferntesten essbar erscheint und irritiert gerade auf Ba damit, überall Insekten und Müll zu essen, bis er begreift, dass er wählerisch sein kann. Oder er sich vor Übergewicht kaum noch rühren kann. In Hierarchien kann er sich kaum einfinden, er versucht mit Gewalt zu erreichen, was er will.

Tipps zur Erstellung: Eine solide Grundlage im Kampf, also Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekten und Reaktion, ist ebenso überlebenswichtig wie Ausdauer und Zähigkeit. Jeder sucht sich selbst sein Essen, Sinnesaspekte, Tiere und etwas eingeschränkter auch Obst/Gemüse sind für das tägliche „Brot“ unabdingbar. In Leder/Pelze, Metall und Feuer wird er zumindest ein paar Grundlagen mitbringen, ebenso in Legenden/Mythen.

Bei den Facetten sollte Anspruchlos 3-5 und Ungepflegt 1-5 gewählt werden. Ansonsten die für die Spezies üblichen Facetten.

## **Trollhorde**

Übliche Spezies : Trolle

Technologiestand: äußerst primitiv (selbst steinzeitlichen goblinischen Sippen unterlegen)

Bevölkerungszahl: etwa 70 Millionen

Lebensraum: Die gnaze Welt Ghra deutlich abseits der Polarregionen, vereinzelt auch der hohe Norden Adamas und Bas

Wichtige Städte: eigentlich keine, Khars Stadt ist für einige Horden aber ein wichtiger Ort

Typische Organisationen: Horde

## Geschichte

Die Öffnung der Portale nach Ba vor etwa 100 Jahren ist das erste Ereignis in der Geschichte der Trolle, das als historisch bedeutsam gelten kann. Vor 40 Jahren errichtete der Troll Khar sein Reich nach dem Vorbild anderer Spezies, das eine eigene Kultur bildet. Ansonsten durchstreifen die Horden ihre Welt seit vielen Jahrtausenden, jagen die Mammuts und Wollnashörner im Borealen Nadelwald des Äquators, in der Tundra und Taiga ihrer Welt. Vor Ba kannten sie weder Reiche noch Handwerkskunst über einfachste Werkzeuge und Waffen hinaus. Auf der Schwelle zwischen Tier und kulturellem Wesen befinden sie sich seit Anbeginn ihrer Geschichte.

## Lebensweise

**Lebensphasen:** Nach der Geburt trägt die Mutter den Trollsäugling nur einige Wochen auf den Armen oder in einem einfachen Geschirr aus ungegerbten Pelzen auf dem Rücken, ehe er, schon ein Kind, selbst laufen kann und muss. Muttermilch erhält er etwa ein Jahr. Den ersten Winter überleben viele Trolle nicht, da sie erfrieren oder die Mutter zu wenig Nahrung erhält, um Milch produzieren zu können. Schon im Alter von fünf begleitet ein Troll seine Horde auf der Jagd, übernimmt vor allem die Aufgaben eines Spähers, da die Sinne und die Beweglichkeit von Trollkindern enorm sind. Mit etwa 15 beginnt die Jugend, in der Trolle versuchen, sich einen Platz in der Horde zu erkämpfen und ranghöhere Rottenmitglieder mit Fäusten niederzustrecken. Meist bleibt dies noch ohne Erfolg und man kann sich höchstens über Altersgenossen erheben. Mit 20 ist ein Troll ausgewachsen und auf dem Höhepunkt seiner Kräfte, nun erfolgt ein Zweiter Versuch, seine Position zu verbessern. Männliche Trolle verlassen oft die eigene Horde, wenn ihnen dort die Perspektive fehlt und schließen sich anderen an. Den Rest des Erwachsenenalters verbringt er meist in der Position, die er sich dort erkämpft hat, ehe er mit 50 zum Greis wird. Im Rang rutscht er mit seinen schwindenden Kräften nun schnell ab, wird allerdings wegen seiner Lebenserfahrung oft nach Rat gefragt, was ihn zu einem wichtigen, geschätzten Rottenmitglied macht, mit etwa 60 stirbt er an Altersschwäche, zuvor ist er aber oft schon verhungert oder bei Unfällen, durch Krankheiten oder Kälte ums Leben gekommen.

**Familie:** Eine besondere Bindung hat ein Trollkind seiner Mutter und den ranghöchsten Mitgliedern der eigenen Rotte als bewunderte Vorbilder gegenüber. Ansonsten ist die ganze Horde eine Familie, in der nicht selten alle verwandt sind, sich umeinander kümmern, miteinander jagen und ihre Kinder schützen. Einzelne, meist männliche Trolle werden bisweilen aufgenommen, um das Blut nicht zu dünn werden zu lassen, sie müssen sich aber in mühsamen Kämpfen ihren Platz in der Horde erarbeiten und bleiben oft jahrelang Fremdkörper. Eine Horde überschreitet selten 25 Mitglieder.

**Tagesablauf:** Trollhorden leben nomadisch. Sie ziehen in ein Gebiet mit viel Wild und verlassen es, wenn das Wild weitergezogen oder zu sehr ausgedünnt ist. Oft folgt man auch bestimmten Herden, vor allem Mammuts, Auerochsen und Elchen. Man jagt, bis man genug für zumindest einen Tag zusammen hat und ruht dann am Feuer, wenn man Holz hat. Hat man ein Mammut erlegt, kann so eine Ruhephase Tage oder gar Wochen dauern. In den Phasen der Ruhe fertigt man allenfalls etwas Werkzeug oder erklärt den Kindern die Welt. Im Herbst ziehen die Horden dem Äquator zu, im Frühling eher den Polen.

**Spiel und Freizeit:** Kinder üben sich im spielerischem Raufen, auf der Jagt gibt es bisweilen Wettkämpfe wer die meisten Tiere erlegt oder bei der Verfolgung am schnellsten ist. Überhaupt misst man sich gern körperlich und kennt zahlreiche Kraftspiele wie Armdrücken, Fingerhäkeln oder primitives Ringen. Am liebsten aber schlafen Trolle so viel, so lang und so tief sie können, um Kräfte zu sparen.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Kleidung benötigen die Trolle dank ihres dichten Fells nicht, für Schmuck haben sie keinen Sinn, da ihnen jedes Schönheitsempfinden fehlt. Allenfalls Tragetaschen aus ungegerbten Fellen für Kinder und Beute sind ihnen bekannt.

Sitten und Bräuche: Wann immer Trolle Beute gemacht haben, brechen sie in Freude aus und schlingen das Fleisch herunter. Dies ist traditionell der Zeitpunkt für Rankkämpfe und spielerische Kraftspiele, ehe man sich mehr oder weniger zufrieden schlafen legt. Dies dürfte einem Fest noch am nächsten kommen.

Der feste Zusammenhalt der Horde stellt nahezu die einzige Moralvorstellung dar.

Wohnen und Behausungen: Wenn möglich sucht man zum ruhen Schutz in einer Höhle, wo es Bäume gibt werden aus jungen Stämmchen und Ästen Laubhütten gebaut, in denen jeweils etwa fünf Trolle Platz finden. Oftmals aber schlafen Trolle auch im Freien, eng beieinander, um sich zu wärmen und lassen sich bei Schneefall einschneien, um den isolierenden Effekt des Schnees zu nutzen. Die Kinder schlafen dabei im Zentrum der Horde.

Speis und Trank: Trolle sind reine Fleischfresser und verschmähen nichts von ihrer Beute: Das Fleisch wird ebenso heruntergeschlungen wie die Eingeweide, die Haut mit Haaren, die Knochen werden aufgebrochen, um das Mark herauszusaugen. Nur Pelze, Sehnen und Knochen bleiben bisweilen als Material für Werkzeug zurück. Bei großen Tieren, die die Horde nicht auf einmal verschlingen kann (wie viel sie essen kann ist aber erstaunlich), werden zunächst die Eingeweide verspeist. Gebraten wird das Fleisch nur, wenn es zäh oder von Parasiten befallen und Holz in der Nähe ist. Dazu wird es in Lehm eingehüllt in die glühenden Kohlen eingegraben, mit Spießen über dem Feuer gebraten oder einfach in Streifen geschnitten in die Glut gelegt. Das Blut wird getrunken.

### Weltsicht und Glaube

Trolle glauben, alles ist beseelt, das sich bewegt. Der Wind ist ein Raubtier, das zum Sturm angewachsen ihre Seelen fressen will, eine Lawine ist ein mächtiger Wurm von kurzer Lebensdauer, ein Fluss ist eine ewige Schlange. Eine besondere Beziehung haben sie zum Feuer: Es ist von allen Lebewesen den Trollen am ähnlichsten, ja es hat verstorbene Trollseelen inne. In Schwitzhütten, Laubhütten in die glühende Steine aus der Feuerstelle getragen werden, versetzen sie sich in Trance, um ihre Ahnen um Rat zu fragen, wobei ein alter Troll die Funktion des Anleiters, eines Schamanen übernimmt, ohne das dies ein eigenes Amt wäre. Wenn möglich verbrennen sie darum auch ihre Toten, damit die Seelen schnell von den Ahnen gefunden werden. Eine Seele eines Verstorbenen, kann sich neu in Fleisch kleiden, bei Trollen meist erneut als Trolle oder als Feuer. Allerdings wurden schon Jagden abgebrochen, weil ein Rottenmitglied im Verhalten eines Tieres die Seele eines Toten wiedererkannt haben wollte.

Das Töten von Muttertieren bringt nach Trollmeinung großes Unglück über einen Jäger und wird darum vermieden.

### Politische Organisation

Herrschaft und gesellschaftlicher Aufbau: Im Grunde gibt es eine Hackordnung, viele würden die Rangfolge einer Trollrotte mit einem Wolfsrudel vergleichen. Der stärkste Jäger hat als „Alphatier“ die Führung inne, holt aber gerade bei den Alten gern und oft Rat ein. Er isst als erster und die besten Stücke, ihn begehren die meisten Trolle, die an seinem Geschlecht

interessiert sind. Mütter und Kinder gelten als besonders schützenswert, die Alten respektiert man für ihre Erfahrung, auch wenn sie im Rang absinken.

Gesetze und Strafen: Ein Troll, der sich zu oft daneben benimmt, indem er ranghöhere provoziert, Rottenmitglieder bestiehlt, ermordet oder sich auf der Jagd feige oder faul zeigt, wird je nach Zorn der Rote entweder erschlagen oder ausgestoßen (was auf Ghra oft auch den Tod bedeutet, wenn er nicht Aufnahme in einer anderen Rote findet).

#### Wirtschaft

Die Jagd stellt den wichtigsten „Wirtschaftszweig“ der Trollhorden dar. Man verbirgt sich mit dem weißen Fell im Winter im Schnee oder hinter Bäumen und Felsen im Sommer und lauert. Ein zweiter Trupp kann auch größere Tiere den lauern den entgegen Treiben. Mit Keulen und einfachen Speeren mit Holz- oder Steinspitze tötet man dann so viele Beutetiere wie möglich. Für größere Beute hebt man Fallgruben aus oder treibt sie mit Feuer vor Felswände, von wo man Felsen auf sie stürzt.

Handwerklich bringt man nur die schon genannten einfachen Speere und Keulen hervor, dazu einfache Knochennadeln für die Tragegeschirre.

Das Konzept von Besitz und Eigentum ist Trollen fremd, jeder nimmt sich, was er braucht. Außer Nahrung gilt kaum etwas als so wertvoll, dass es sich lohnt, darum zu kämpfen. Eine Währung, ja selbst Tauschhandel, kennen sie nicht.

#### Bildung und Wissenschaft

Die Älteren bringen den Jüngeren bei, wie man jagt und die einfachen Laubhütten und Werkzeuge herstellt. Im Grunde aber basiert das meiste Wissen der Trolle auf Beobachtung der Älteren und ihrer Lebenserfahrung. Vielen Trollen ist zwar eine gewisse Neugier zu eigen, aber neue Entdeckungen sind spärlich gesät und werden selten an die nächste Generation weitergegeben.

#### Militär

Trollhorden sind üblicherweise nur mit einfachen Speeren mit Holz- oder Steinspitzen, Keulen und seltener Stäbe. Rüstungen und Schilde sind unbekannt.

Trollhorden geraten erstaunlich selten in Konflikte und gehen sich lieber aus dem Weg – keine Trollhorde besitzt etwas, das das Risiko eines Kampfes wert wäre. In Notzeiten kann es um Jagdreviere zu Kämpfen kommen. Beide Horden bauen sich zunächst voreinander auf, brüllen und schwingen die Waffen durch die Luft, um den Gegner zu vertreiben, ehe es zu einem kurzen, aber heftigen Schlagabtausch kommt. Das Heer von Khars Reich muss sich allerdings zunehmend mit immer ausgefeilteren Guerilla-Taktiken einiger Horden auseinandersetzen, die ihren Jagdmethoden ähneln.

#### Sprache

Das Trollische ist eine sehr dialektreiche Sprache. Sie weißt eine extrem einfache (manche sagen kaum vorhandene) Grammatik und einen kleinen Wortschatz auf. Sie kennt keine Worte für etwas, das eine Ästhetik bewertet wie „schön“, „hübsch“, „hässlich“ oder „stinken“. Sie basiert auf Gutturalen, also Kehllauten wie k, g, gh (Kehliges ch wie im Arabischen), kh (wie deutsches ch) und verschiedenen Arten des r (rollend, „amerikanisch“, „deutsch“) sowie h und den Vokalen a, e, i, ä und einem offen ausgesprochenen o (wie im Italienischen üblich).

Eine Schrift ist den Trollen unbekannt. Sie unterscheiden nicht zwischen Männern- und Frauennamen.

Typische Namen: Kaiga, Ghrom, Ragh, Gigi, Heigai, Khäga

Künste

Da Trolle über keinerlei Schönheitsempfinden verfügen, bringen sie keine Künste hervor.

Magie

Kaum einen Troll, der auf Ba geboren wurde, zieht es in die Heimat der Ahnen zurück. So spielt Magie in Trollhorden keine Rolle.

Beispielhafte Rotten

Mammutblut-Rotte: Eine Rotte im Norden der besiedelten Regionen ihrer Welt. Von Ba hat sie nur Gerüchte gehört.

Knochenbrecher-Rotte: Eine Rotte nahe von Khars Reich, die dagegen ankämpft, von diesem unterjocht zu werden.

Verhältnis zu anderen Kulturen

Fremden geht man aus dem Weg, wenn man kann und verjagt sie, wenn das nicht möglich ist. In guten Zeiten nimmt man aber gern auch mal ein neues Mitglied auf.

Khars Reich ist vielen Feind und ein potentieller Unterdrücker, von dem man sich wenn möglich fern hält, dem man sich unterwirft oder gegen den man kämpft. Andere Spezies betrachtet man entweder als potentielle Jagdbeute oder als andere Rotten. Die Regeln der „Zivilisationen“ kann kaum ein Rottentroll verstehen.

Darstellung

Gemüt: Das Gemüt des Rottentrolls ist einfach, er nimmt aus der Natur, was er braucht und kennt nichts anderes. Fremdem geht er lieber aus dem Weg, Rottenmitgliedern gegenüber ist er aber loyal und hilfsbereit.

Tipps zur Erstellung: Ein Rottentroll benötigt Aspekte wie Schlag oder Stich, Ein- oder Zweihändig für die Jagd, dazu Tiere, Fleisch, Ausdauer, Zähigkeit, Schleichen, Tarnung und Geduld. Holz, Feuer und Stein werden die meisten ebenfalls etwas beherrschen. Auch Sinnesaspekte sollten nicht zu kurz kommen. Ein Horden-Troll wird normalerweise nicht sehr egoistisch, sehr anspruchslos, ungepflegt, verschwendungssüchtig (etwas aufzubewahren, dass man auch sofort fressen kann, kennt er nicht) und misstrauisch sein. Dazu kommen noch die für Trolle üblichen Facettenvorschläge (siehe Spezies).

## **Khars Reich**

Übliche Spezies : Trolle, als Leibeigene und Sklaven auch Menschen, Goblins und Elben  
Technologiestand: Hoch, das beste verschiedener Spezies und Kulturen wird vereint

Bevölkerungszahl: 30.000 schnell wachsend

Lebensraum: Ein Gebiet von etwa 300 Meilen Durchmesser nahe dem Äquator von Ghra

Wichtige Städte: Khars Stadt

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Zunft, militärische Einheit, Tempel der Großgeister, Zauberschule, Familien, Khars Vollstrecker, Schiffsmannschaft, Khars Augen (ein Geheimdienst)

## Geschichte

Vor etwa 40 Jahren kam ein junger, auf Ba geborener Troll zurück nach Ghra, die Welt seiner Ahnen. Halb wahnsinnig, halb genial und bepackt mit gestohlenen Zauberbüchern schloss er sich einer größeren Horde Trolle an und machte sie sich mit Hilfe seiner Zauberkraft untertan. Schwangere Trollfrauen schickte er nach Ba, um dort zu gebären und holte sie und ihre Kinder dann zurück. Er erbeutete auf Ba zahme Moschusochsen, die er zu züchten begann, machte sich immer mehr Trolle untertan, rodete den borealen Wald in einem Gebiet und legte Äcker an, um Futter für Vieh anzubauen. Zahlreiche Handwerker und Gelehrte anderer Völker ließ er entführen, um sich ihr Können und Wissen zu Eigen zu machen. Wenige Jahrzehnte später hat er zahlreiche Horden an sein Reich zwangsangeschlossen und aus Holz und Stein die erste Stadt seiner Welt errichtet, umgeben von Dörfern, Äckern und Viehherden. Mittlerweile ist er ein Greis und sein Reich wird von Ba aus misstrauisch beäugt, aber nicht angegriffen. Nach dem Gesetz Bas dürfte kein Heer aus anderen Spezies als Trollen ohne Erlaubnis bei ihm eindringen. Seiner Magie und dem Stahl seiner Schmieden haben die Horden kaum etwas entgegen zu setzen und das scheinbar bequemere und sicherere Leben in seinen Dörfern oder seiner Stadt lockt viele.

## Lebensweise

Lebensphasen: Längst werden nicht mehr alle Trolle auf Ba geboren, obwohl dies noch Brauch ist. Hochschwangere Frauen werden dafür durch Portale bis zur Niederkunft in eine mittlerweile ausgebaute Kolonie in einer abgelegenen Region Bas geschickt und dann mit den magiebegabten Kindern zurückgeschickt. Kaum dass sie laufen können, beginnt die Ausbildung, die durch Los bestimmt wird. Während der Schulzeit werden die Kinder im ersten Jahr noch regelmäßig mit Kuhmilch oder die in Schläuche gefüllte Milch der eigenen Mütter gefüttert. Oft sind die Lehrer noch Angehöriger fremder Spezies, deren Kinder aber nur zu Feld- und Mienensklaven „ausgebildet“ werden. Handwerker verschiedener Art, vom Töpfer über den Zimmermann bis zum Schmied, sind bekannt, ebenso Krieger, Agenten, Bauern, Heiler, Priester, wenige Gelehrte, Magier – für alles gibt es Schulen, wobei schon sehr früh praktisches Anpacken dazugehört.

In der Jugend und im Erwachsenenalter wird von den Trollen erwartet, ihren Beitrag zu leisten, die Macht, den Wohlstand und den Ruhm des Reiches zu erhalten und zu mehren, indem sie ihren erlernten Beruf mit aller Kraft ausüben.

Die sicherere Ernährung, die für Trollverhältnisse brillante Heilkunst und der Schutz durch diese große Gemeinschaft ermöglichen vielen Trollen, ein Alter von 60 zu erreichen und dann vor allem selbst als Lehrer zu dienen. Die Lebenserwartung der Sklaven und Leibeigenen der anderen Spezies ist aber deutlich geringer als in deren eigenen Kulturen.

Familie: Dieses Konzept hat Khar eingeführt und modifiziert. Es soll Kindern auch Sicherheit geben, wenn das Konzept der Horde aufgelöst ist. Jeder Troll, ob Mann oder Frau, darf beliebig viele Partner „heiraten“, wenn alle bisherigen Partner einverstanden sind. Alle Mitglieder so einer Großehe dürfen untereinander Beischlaf haben, aber nicht außerhalb. Die Kinder gelten als Nachkommen aller Eheleute und heiraten meist schon in früher Jugend in

eine andere Großehe ein, um dem Reich selbst Kinder zu schenken. Für viele Trolle ist diese Familie aber nur eine Organisation wie jede andere und sie fühlen sich her als Zunftsmitglied, Dorfbewohner oder Soldat eines bestimmten Regiments. Nicht selten ist eine Familie auch mit einer anderen Organisation identisch. So heiratet ein junger Schmied in Khars Stadt schlicht in die Schmiedezunft ein.

Tagesablauf: Mit Sonnenaufgang beginnt das Tagewerk, es endet, wenn die Sonne untergegangen ist. Schnell herunter geschlungene Mahlzeiten Morgens, Mittags und Abends stellen die einzigen richtigen Pausen dar. Jahreszeiten gibt es so nah am Äquator kaum, es können so mehrere Ernten des zähen Getreides pro Jahr eingeholt werden, mit dem Das Vieh gefüttert wird, das auch durch das ganze Reichsgebiet getrieben wird. Trolle sind stärker, zäher und ausdauernder als die meisten anderen Spezies und haben für Kunst und Unterhaltung kaum einen Sinn – dies macht sich in ihrer Arbeitshaltung sehr bemerkbar.

Spiel und Freizeit: Spaß ist fast unbekannt. Die gute Ernährungssituation führt aber bei Trollen mit wenig Bewegung wie Gelehrte, Magier und Priester zu einem völlig neuen Problem: Fettleibigkeit mit einhergehenden Krankheiten. Diese Berufsgruppen werden zu Ausdauerläufen und anderem Sport verpflichtet. Einmal wöchentlich wird zudem eine Übung mit Waffen und unbewaffneten Kämpfen anberaumt, um den raubtierhaften Geist der Trolle etwas unter Kontrolle zu behalten und das Reich im Verteidigungsfall wehrhafter zu machen.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Die Leibeigenen und Sklaven der anderen Spezies erhalten grobe Pelzkleidung, um die kühlen Tage und die eisigen Nächte zu widerstehen, die Trolle tragen lediglich eiserne Ringe um die Arme, von deren Symbolik sich Rang und Beruf ablesen lassen. Ein Troll ohne Ring wird für einen Wilden von den Horden gehalten, belächelt, belehrt und misstrauisch beobachtet. Krieger tragen zudem gern ihre ledernen und eisernen Rüstungen zur Schau. Für Schmuck im eigentlichen Sinne fehlt das Verständnis für Schönheit.

Sitten und Bräuche: Zur Reichsgründung gibt es jährlich ein Fest, bei dem Bier in geringen Mengen und viel Fleisch gereicht werden. Khar hält eine lobende Rede auf „sein Volk“, zählt die Erfolge des vergangenen Jahres auf und setzt die Ziele für das nächste. Vor höherrangigen Trollen verbeugt man sich, vor Khar kniet man sogar nieder.

Wohnen und Behausungen: Die meisten Häuser der Stadt und der Dörfer sind einfache Blockhütten, wenn sie auch bisweilen sehr große Ausmaße erreichen. In ihnen findet man eine Feuergrube und Pelze zum schlafen auf dem Boden aus getrampeltem Lehm. Die Leibeigenen und Sklaven leben nicht schlechter, verschönern ihre Behausungen aber gern durch Schnitzereien, Malereien und ähnliches, für die Trolle keinen Sinn haben. Umgeben werden alle Dörfer und die Stadt von einem Graben mit Wall und Palisade, ebenso alle Portale in der Nähe. Türme aus Holzplanken mit Plattformen lassen weit in das gerodete Gebiet blicken. Tempel und Khar Palast wurden zu großen Teilen aus Stein errichtet und mit Tonziegeln gedeckt. Sie sehen aber auch düster, klobig und zweckmäßig aus. Am Marktplatz gibt es stets ein paar hölzerne Käfige für Gefangene, die auf ihre Verurteilung warten. Die Wege sind umgewühlter, oft gefrorener Matsch. Die wenigen Boote und Schiffe, die Flüsse und das Meer befahren klobig.

Speis und Trank: Nicht selten nimmt rohes Fleisch noch immer den wichtigsten Zeil der Ernährung ein, aber auch Milch, oft zu Jogurt oder Quark vergoren, wird zunehmend beliebter, da man für sie die kostbaren Muttertiere nicht schlachten muss (was nach gängigem Aberglauben ohnehin Unglück bringt), auch Blut, Eingeweide und Knochenmark werden

nicht verschmäht. Deutlich öfter als die Horden brät man das Fleisch aber auch oder kocht Brühe aus Knochen. Die Sklaven und Leibeigenen essen dagegen gern Brot und Getreidebrei sowie einige der sauren Früchte des Waldes – Tierfutter für die Trolle - was ihr Ansehen nicht gerade erhöht.

## Weltsicht und Glaube

Im Großen und Ganzen hängt man dem Animismus der Trollhorden noch an, allerdings gibt es einige wichtige Unterschiede: Wie Khar über den anderen Trollen steht, gibt es sogenannte Großgeister, die über den anderen Geistern stehen. Namentlich Koro der Großgeist des Feuers, Hogro des Wassers, Khiko des Steines, Äro der Luft, Gharko des Fleisches und allem was darauf besteht und Kokho, der Sohn Koros und Gharkos, der nun alle Großgeister regiert und die Trolle als sein Volk erwählt hat. Diese Großgeister werden wie Götter verehrt, man betet zu ihnen und bringt ihnen Opfer, meist in Form von Fleisch, dar, um sie gnädig zu stimmen. Khar selbst hat viele Geschichten und Gebote verfasst, die ihn zum Auserwählten dieser Großgeister machen und sichert so einmal mehr seine Macht. Die Magie gilt als Kraft dieser Götter, die sie den Sterblichen schenken, die ihnen dienen. Die Magie anderer Spezies gilt dagegen als dämonische Kraft böser Großgeister.

Alle Geschichten und Gebote laufen letztendlich darauf hinaus, das Reich zu stärken und verheißen den Trollen einst die Herrschaft über alle Welten, da sie die vollkommensten Wesen sind. Ohne Laster wie Genusssucht oder dem wahnhaften Streben nach Schönem. Die Priester sind, anders als in den Horden, die einzigen, die sich in Trance versetzen und verwenden neben den traditionellen Schwitzhütten auch Trommelklänge (ein strenger Rhythmus, der kaum als Musik gelten kann) und Drogen aus Beeren und Pilzen. Sie ergründen den Willen der großen und kleinen Geister für ihr Volk. Sie pflegen die sechs Tempel ihrer Stadt und die Schreine in den Dörfern.

Hochrangige Tote Trolle werden traditionell verbrannt, andere und gerade Mitglieder anderer Spezies in Gruben zu Dünger für die Felder.

Die Seelen der Toten werden wiedergeboren, meist als Trolle, seltener als Feuer.

Khar weiß angeblich immer, ob jemand etwas über ihn sagt, wer es ist und was er von sich gibt. So redet man nur gut von ihm.

## Politische Organisation

Herrschaft: Unangefochtener Alleinherrscher ist Khar, obwohl er für einen Troll mittlerweile steinalt ist. Die neue Religion, die er entwickelt hat, seine beeindruckende Ausstrahlung und rhetorischen Fertigkeiten, seine Magie, seine eigene Kampfkraft und die seiner loyalen Diener halten ihn aber an der Macht. Ihm unterstehen die Vorsteher einzelner Dörfer und Organisationen, sowie die sechs Hohepriester der Großgeister, die wiederum ihre Organisationen leiten. Mehr Hierarchie musste sich bislang noch nicht herausbilden. Khar setzt alle Vorsteher persönlich ein, die wie er über lange Erfahrung, Magie, Ausstrahlung und Kampfkraft verfügen müssen.

Gesellschaftlicher Aufbau: Nach Khar sind die Priester, Magier und die Krieger am angesehensten, dann folgen die Bauern und Handwerker, ganz unten stehen die Leibeigenen und Sklaven anderer Spezies. Alten kommt nur noch das Ansehen zu, dass sie durch ihre Leistungen stets aufs neue erarbeiten. Durch Schulen, Gelehrte und Priester haben sie ihre Rolle als weise Berater eingebüsst. Wer viel Leistung bringt, steigt im Ansehen und hat die besten Chancen, einmal als Vorsteher berufen zu werden. Kranke und Behinderte fallen so oft durch Raster und werden an den Rand der Gesellschaft gedrängt und sterben meist jung.

Gesetze und Strafen: Ähnlich wie auf Ba ist der Gesetzeskatalog einfach und kurz gehalten, die Strafen sind hart und Urteile werden von Khars Vollstreckern, einer den Vollstreckern Bas nachempfundenen Organisation, gesprochen und vollstreckt. Diebstahl und Betrug, Mord, Körperverletzung, Wucherei, Faulheit und Feigheit sind Verbrechen, die durch Prügel, verhungern lassen in einem Käfig oder Verbannung bestraft werden. Wer Khar beleidigt, angreift oder gegen seine Ordnung aufbegehrt wird gevierteilt. Sklaven und Leibeigene fremder Spezies dürfen ihr Dorf oder die Stadt nur in Begleitung ihrer Herrn verlassen und die Welt gar nicht.

## Wirtschaft

Die Landwirtschaft, die hauptsächlich ein zähes, wenig ertragreiches Getreide hervorbringt, dient zur Ernährung des Viehs und der Sklaven, da Trolle reine Fleischfresser sind. An Vieh werden kältefesteste Rinder, oft Moschusochsen, pelzige Schweine und sogar einige Mammut gezüchtet, deren Fleisch und Milch die Bevölkerung nährt und deren Pelze für Rüstungen und Kleidung für die Sklaven verwendet wird. Die Herden werden über weite Strecken getrieben, um sie mit Wildpflanzen zu ernähren, der Ackerbau allein bringt das kaum zu Stande. Von zunehmender Bedeutung ist die Fischerei im nahen Meer. Die noch unberührten Fischbestände bieten Nahrung für ganze Heere und Jahre und dass der Fisch nach zwei Tagen Transport oft nicht mehr ganz frisch ist, stört die zähen Trolle ohne Sinn für schlechten Geschmack wenig.

In Khars Gebirge fördert man Eisen und etwas Schwefel, das die Schmiede in Holzbefeuerten Essen zu Waffen und Werkzeug weiterverarbeiten und Gelehrte zu Schwarzpulver anmischen. Die Handwerkskunst ist roh, zweckmäßig, aber effektiv. Die Blockhütten bieten guten Schutz vor der Witterung, die Waffen sind weithin gefürchtet, das Werkzeug tut seinen Zweck. An Dienstleistern kennt man immerhin Heiler, die eine solide Arbeit verrichten und das Reich so sehr stärken.

Mit einigen Kolonien Bas unterhält man Handelsbeziehungen, von den Städten wird man boykottiert. Man tauscht vor allem Pelze, an denen es immer Überschuss gibt, gegen hochwertige Waffen, Magielehrbücher und neues Expertenwissen.

Pünderungen spielen noch keine Rolle, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis Khar sein Heer nach Ba entsendet, um neue Recourcen zu erobern.

Die Jagd spielt kaum noch eine Rolle und abgesehen von ein paar halluzinogenen Beeren und Pilzen für die Priester auch das Sammeln nicht.

Das Konzept von Besitz und Eigentum ist an Gegenständen, Land, Tieren und selbst anderen Spezies als Sklaven bekannt. Ein Vorsteher kann zu einem beachtlichen Reichtum kommen. Kharscheiben sind als eiserne Münzen verbreitet, die auf Fleisch basieren: Eine Münze steht etwa für eine Tagesration. Sie kann bei staatlichen Lagerhäusern auch jederzeit gegen eine solche eingetauscht werden. Eine andere Grundlage würden die meisten Trolle auch schlicht nicht verstehen.

## Bildung und Wissenschaft

Kaum geboren, wird ein junger Troll auch schon in eine öffentliche Schule einer Organisation geschickt, wo er ein Handwerk, etwas Akademisches oder das Kämpfen lernt. Wissen wird in Khars Palast auch in einer Bibliothek gesammelt, wo man sich als erfahrener Troll im Berufsleben noch weiterbilden kann. Wissen allein wird nicht als Macht angesehen, aber als wichtiger Bestandteil.

Während das Wissen der Horden immer mehr in Vergessenheit gerät, forscht man und sucht in Ba stets nach neuem Wissen. Dafür werden eigene Forschungsgruppen entsandt. Vor allem

an neuem militärischen, organisatorischen und handwerklichen Wissen ist man interessiert, das mit zunehmendem Wachstum zunehmend wichtiger wird.

## Militär

Typische Bewaffnung: Nahezu jeder Troll dieser Kultur beherrscht die Kampfkunst zumindest rudimentär und besitzt etwas, das als Waffe gelten kann, wie eine Sense, eine Axt oder eine Keule. Krieger, Khars Vollstrecker und Agenten werden an verschiedenen Waffen ausgebildet, insbesondere Arkebusen für die Schützen, Äxte, Streitkolben und Streitkammer für das leichte Fußvolk, welches dazu noch Lederrüstungen und Schilde aus Holz, Leder und Metall trägt und Piken für das schwere Fußvolk, das eiserne Harnische, Helme und Arm- und Beinschienen trägt. Sie alle nennen zudem einen langen und breiten Dolch ihr eigen. Dazu kommt eine Artillerie aus leichten Kanonen und eine kleine Schwadron Mammutreiter, Diese Kriegsmammuts werden mit je einer kleinen Kanone und Beinpanzern ausgestattet, an ihren Stoßzähnen werden Schwerter befestigt, ihre Brust und ihr Hopf werden mit Metallplatten versehen. Die Reiter verwenden lange Lanzen. Elitekrieger tragen Anderthalbhänder und Ganzkörperrüstungen.

Organisation und Taktik des Heeres: Einschüchterung spielt eine wichtige Rolle. Das donnern der Kanonen und Arkebusen, die Magie der Zauberer, der Tröten und Trampeln der Mammuts, die eiserne Disziplin der Phalanx des schweren Fußvolkes – all das zusammen sorgt dafür, dass viele Gegner sich kampflös ergeben. Hilft dies nicht, so wird der Feind zunächst mit Bleikugeln aus den Arkebusen und Kanonen eingedeckt, dann rasen die Kriegsmammuts los und Trampeln Schneisen in das andere Heer, schließlich rückt das schwere Fußvolk in dichter Formation heran, das leichte deckt die Flanken. Im schwereren Gelände übernimmt das leichte Fußvolk den Hauptteil des Nahkampfes, da seine lockerere Formation flexibler ist. Man bemüht sich, möglichst viele Gefangene zu machen, um sie in die Gesellschaft zu integrieren. Frisches Blut für die Gesellschaft zu gewinnen ist derzeit auch Hauptaufgabe des Heeres, will Khar doch die unter Trollen häufige Inzucht verhindern.

## Sprache und Schrift

Gesprochen wird das Trollische, das aber gerade für die Gelehrten mit einer komplexeren Grammatik und zahlreichen Lehnworten (mit „eintrölung“, Konsonanten werden gern durch Gutturale und Vokale durch solche ersetzt, die Trolle leicht aussprechen können) aus der Gemeinsprache versetzt wurde. Die Namen sind die gleichen wie bei den Horden geblieben, werden aber nun mit einem Zusatz versehen, der anzeigt, welcher Familie und welcher Organisation ein Troll angehört. Grach Ghgik Okgi bedeutet zum Beispiel Grach, der Schmied aus der Familie der Okgi. Siehe auch Sprache bei den Trollhorden. Die auf Ba üblichen elbischen Zeichen wurden nochmals deutlich vereinfacht und dienen Priestern, Magiern, Gelehrten und Offizieren als Schrift.

## Künste

Künste werden nicht nur aus dem fehlenden Verständnis der Trolle heraus nicht geübt, sie werden als Wahn, als sinnlose Zeitverschwendung der schwächeren Völker verachtet. Man sieht seine Überlegenheit gerade in dem Fehlen der schönen Künste begründet.

## Magie

Magie spielt eine wichtige, tragende Rolle. Selbst wer keine Ausbildung als Zauberer erhält, beherrscht oft kleine Tricks, wenn er auf Ba geboren wurde. Soldaten mit Feuerzaubern, Handwerker mit materialformenden oder Heiler mit Fleischmagie sind nicht selten. Magier unterstützen das Heer, helfen die Ordnung aufrecht zu erhalten und gelten als von den Geistern gesegnete.

### Beispielhafte Städte und Dörfer

Khars Stadt mit ihren 6000 Einwohnern ist das Herz des Reiches, Zentrum des Kultes und der Wirtschaft

Ghraiga ist ein Dorf im Norden, das von Viehzucht und Ackerbau lebt und seinen Beitrag leistet, die Stadt zu ernähren.

### Verhältnisse

Andere Spezies gelten als minderwertig und wahnhaft. Obwohl man viel von ihnen übernommen hat und übernimmt, gelten sie im Grunde als gerade gut genug als Sklaven und Verschwender ihrer Errungenschaften. Dennoch treibt man mit einigen von ihnen auf Ba Handel. Letztlich ist aber das letzte Ziel dieser Kultur, alle anderen zu unterjochen und sich selbst zu vervollkommen.

Fremden gegenüber ist man misstrauisch, andere Spezies erschlägt man oft sicherheitshalber oder man nimmt sie gefangen, um sie als Lehrer in den Schulen oder Sklaven einzusetzen.

Trolle versucht man bestmöglich zu integrieren, sie in weniger wichtigen Organisationen und Familien unterzubringen.

Bündnisse unterhält es mit niemandem außer einigen Rotten, die ihnen andere in die Fänge treiben, um diesem Schicksal selbst zu entgehen. Aber auch diese Bündnisse sind locker.

### Darstellung

Gemüt: Trolle aus Khars Reich sind selbstbewusst, gerade anderen Spezies gegenüber. Sie leben im Bewusstsein, Teil von etwas großem zu sein und verfallen leicht in Depression, wenn sie durch Verbannung ausgeschlossen werden.

Tipps zur Erstellung: In Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekten sowie Reaktion wird ein Troll aus Khars Reich zumindest ein bisschen mitbringen. Auch weiß er einiges über seine Religion zu berichten. Auch ein gewisses Maß an Disziplin ist ihm zu Eigen.

Bei den Facetten wird er zu Altruismus neigen, eher anspruchslos als verwöhnt sein, er wird leicht ungepflegt wirken und misstrauisch sein. Dazu kommen die für Trolle üblichen Modifikationen.

Andere Spezies werden eher zu Harmoniesucht neigen, um Konflikte mit ihren Herren zu vermeiden, anspruchslos und devot sein (und sollten eine gewisse Kälteaffinität mitbringen).

## ***Lhurisches Imperium***

Übliche Spezies: Selki, andere werden auf Dauer nicht geduldet

Technologiestand: Bronzezeitlich, aber sehr hoch entwickelte schöne Künste

Bevölkerungszahl: Etwa 20 Millionen

Lebensraum: Die zahlreichen Inseln der Welt Lhur abseits der Polarregionen, gemäßigte Zonen werden im Winter oft verlassen

Wichtige Städte: Utopia, Kalim, Rawi

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Zunft, Gilde, militärische Einheit, Tempel der fünf großen Künstler, Akademie (gerade für schöne Künste), Banden, Gauklergruppen (eher wandernde Künstler), Rechtsorganisation, Schiffsmannschaft, Bande, Geheimdienst, Theater/Opernhaus, Gladiatorenschule, Bordell, Botendienst, Bank

## Geschichte

Alle Inseln, die anfangs von je einem Stadtstaat regiert worden waren, wurden über Jahrhunderte vom Lhurischen Imperium geschluckt, das größte zusammenhängende politische Reich aller Welten. Dieses wollte der Welt Frieden und Schönheit bringen. Dieses Großreich besteht in derzeitiger Form nun schon etwa 500 Jahre, die Zeit davor gilt als barbarisch und wird nur noch verzerrt wiedergegeben.

## Lebensweise

Lebensphasen: Jedes Dorf hat einen Larventeich, jede Stadt dafür Becken voll Wasser, in die die Frauen ihre Eier legen können. Nach dem Schlüpfen verbleiben die Larven dort ein Jahr und werden von ihren Eltern gefüttert, die Nahrung hineinwerfen. Danach entsteigen körperlich schon erwachsene Selki dem Wasser und werden auf die Eltern aufgeteilt – den leiblichen Eltern zuordnen ist nicht möglich. Die kurze Jugend über erlernen sie den Beruf der Eltern und üben sich in Allgemeinbildung und den schönen Künsten, um vielleicht an der Schule eines Tempels, einer staatlichen Akademie oder einer Gladiatorenschule nach der schweren Aufnahmeprüfung aufgenommen zu werden – die meisten aber schaffen das nicht und üben einen Beruf als Handwerker, Soldat, Fischer, Seemann oder Bauer mit geringem Ansehen ihr im Vergleich zu vielen anderen Spezies kurzes Leben lang aus. Die Ausbildung an den verschiedenen Schulen dauert etwa fünf Jahre, ehe man als Künstler, Priester oder Gladiator (der auch zu den Künstlern gezählt wird) tätig wird. Etwa fünf Jahre vor dem Tod lassen körperliche und geistige Kräfte nach – die Zeit des Greisenalters ist kurz wie die der Jugend, ehe man stirbt. Die Lebenserwartung des „gemeinen Volkes“ liegt bei 30, die aber an Akademien gelangt und somit Wohlstand und zur besseren medizinischen Versorgung gelangt sind erreichen nicht selten das 50. Lebensjahr.

Familie: Eine Ehe ist zeitlich befristet, kann aber beliebig oft mit einem (oder verschiedenen) Partnern geschlossen werden. Ein Priester verheiratet ein Paar auf sechs Jahre hin, bis sie ein Ei gelegt und ein Kind aufgezogen haben. Ein neues Ei verlängert die Ehe entsprechend, bis das jüngste Kind sechs Jahre alt ist. Homosexuelle Verbindungen kommen vor und sind nicht verpönt, werden aber, da keine Kinder aus ihr hervorgehen, nicht von Priestern geschlossen. Eheliche Verbindungen dienen einzig und allein dem Schutz von Kindern. Ein Paar teilt sich alle Aufgaben und allen Besitz. Da Selki-Kinder nicht gesäugt werden, ist eine geschlechterbezogene Arbeitsteilung unnötig. Mit dem sechsten Schlüpftag des jüngsten Kindes können sich die Paare wieder trennen.

Tagesablauf: Selki sind wechselwarm, in kühleren Tageszeiten in kälteren Regionen sind sie darum auf Feuer oder heiße Steine angewiesen, um gut arbeiten zu können. Im Haus verbringt man eigentlich nur die Nächte, alle Arbeiten, die es zulassen, macht man draußen, wo man Sonne und Regen gleichermaßen genießt. An heißen Tagen wird länger und härter gearbeitet, an kühleren lässt man es naturgemäß gemächlicher angehen. Gegessen wird nur einmal am Tag, abends, da die Selki-Küche sehr zeitaufwendig und arbeitsreich ist. Den wechselwarmen Wesen genügt das aber völlig.

Spiel und Freizeit: Fast jeder Selki widmet sich in seiner freien Zeit den schönen Künsten, ob er nun die anderer bewundert oder sie selbst ausübt. Hier treffen sich Musikergruppen, dort verschönert jemand seine Pfahlhütte mit Malereien und Schnitzereien, hier mischt jemand Nigdar, die Geruchskunst, dort übt jemand tanzen oder ästhetischen Kampf. Am liebsten übt man die Kunst zusammen aus, arbeitet zusammen und lernt voneinander. Als Spiel kennt man allenfalls einen Wettstreit zwischen Künstlern mit dem Publikum als Richter.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Kleidung ist an und für sich für die wechselwarmen Selki nicht nötig oder nützlich, sie lieben es aber, ihre Körper zu schmücken. Bunte Stoffe, filigrane Schmuckstücke aus Metallen, Edelsteinen, Muscheln, Federn oder Korallen tragen fast alle und an ihnen kann man leicht den Wohlstand ablesen. Für verschiedene Anlässe haben sie verschiedenen Schmuck, die Regeln dafür, was wann zu tragen ist, übertreffen selbst die in Lalos bei weitem und man gerät schnell ins Gerede, kann sogar zum Ausgestoßenen werden, wenn man sie, bewusst oder unbewusst, nicht einhält. Mit Schminke betont man gern die bunten Hautflecken noch zusätzlich. Die Haut aber zu durchbohren wie z.B. für Ohringe empfindet man als Entstellung.

Sitten und Bräuche: Feste sind große Kunstausstellungen. Das Essen ist aufwendig hergestellt und mit teuren Gewürzen versehen und genau auf die anderen Gänge und Getränke abgestimmt, es treten einzelne und Gruppen von Musikern auf, große Tänze und Schaukämpfe werden aufgeführt. Gedichte werden vorgetragen und Theaterstücke aufgeführt. Nigdar erfüllt die Luft. Und das alles bis spät in die Nacht. Die meisten sitzen dabei still in einem Amphitheater und erfreuen sich an all der Schönheit. Anderen Völkern erschienen diese Feste still und langweilig. Die Organisation ist aufwendig. Neben den einheimischen lädt man reisende Künstler dafür ein, die gutes Geld verlangen, wenn sie professionell sind. Jeder Akt wird genau auf die anderen abgestimmt, die Reihenfolge wird exakt festgelegt. Wenn ein Selki einen anderen besucht, so bringt er ein Kunstwerk als Gastgeschenk mit.

Wohnen und Behausungen: Man lebt stets nahe an Süßwasservorkommen wie Flüssen, Seen oder Bächen, wobei auch der weltumspannende Ozean Lhurs kaum salzig ist. Die besten Häuser und Hütten sind die, die auf Pfählen halb im Gewässer steht, je weiter man vom Wasser entfernt lebt, desto ärmer ist man für gewöhnlich. In den Städten müssen die Ärmsten in ihren Vierteln oft mit Brunnen Vorlieb nehmen, aus denen sie das wertvolle Nass zum Benetzen ihrer Haut mühsam Schöpfen müssen. Jedes Haus muss architektonisch ästhetisch schön sein und sich in die Landschaft und die anderen Gebäude einfügen – das ist sogar Gesetzlich vorgeschrieben. Die Ärmeren verwenden vor allem Holz und Ziegel für den Bau, verzieren die Wände und selbst das Dach aber aufwendig mit Schnitzereien und Malereien, für die sie bei mangelnder eigener Begabung oft ein kleines Vermögen ausgeben. Wer aber reich ist, lässt sein Haus aus Stein errichten, der mit Reliefs, die oft zusätzlich bunt bemalt sind, verziert oder poliert sind. Statuen und gut gepflegte Gärten mit in Form geschnittenen Büschen und bunten Vögeln umgeben sie. Die Tempel bestehen praktisch aus Buntglasfenstern, öffentliche Gebäude sind groß, aber nicht gigantomanisch und ebenfalls reich verziert. Selbst Schiffe haben bunte Segel mit Malereien und beschnitzte Planken und auch Zelte sind große, bewohnbare Leinwände.

Speis und Trank: Ein Selki mit Selbstachtung isst kein Essen, dessen Zubereitung nicht mindestens eine Stunde gedauert und dass weniger als zehn Zutaten enthält. Gewürze, Kräuter und andere Zutaten werden raffiniert und kreativ kombiniert – das Essen ist für Selki eine der schönen Künste, die den Geschmacksinn zu erfreuen hat. Fisch, Meeresfrüchte, eine Art Reis, Gemüse und diverse Insektenarten stellen die Grundnahrungsmittel dar, man kennt aber auch das Fleisch diverser anderer Tierarten und viele Arten Früchte. Säfte werden aufwendig

gemischt, mit Honig gesüßt und mit Gewürzen versehen und bisweilen zu hochwertigen Weinen vergoren. Daneben trinkt man aber gern gekühltes, kristallklares Wasser, das einfach zu jedem Essen passt. Mahlzeiten haben selbst in ärmeren Haushalten mindestens drei Gänge, dafür isst man nur einmal täglich. Breie, Eintöpfe und Reisgerichte (ähnlich einem Risotto) sind die häufigsten Formen. Tiere leben meist bis kurz vor der Zubereitung noch, man liebt es frisch. Es sei denn, man lässt sie lange fermentieren.

## Weltsicht und Glaube

Die Welt ist ein Kunstwerk der fünf großen Künstler, der Gottheiten der Selki. Sie verehren den Bildhauer und Maler, Gott des Sehens und ein Gott des Festen, den Poeten und Musiker Gott des Hörsinns und ein Zuständiger für die Luft, die Köchin als Göttin des Flüssigen und des Geschmacksinns, die Nigdarin als Göttin des Geruchsinn und der Luft, die Schneiderin als Göttin des Tastsinns und des Festen. Alles natürliche, das man wahrnimmt, ist ein Kunstwerk, auch wenn die göttliche Ästhetik sich Sterblichen nicht immer sofort erschließt. Heilige Regel ist, dass alles was man tut, die Schönheit der Welt mehren und auf keinen Fall mindern darf und dies ist vor allem zu beachten, wenn man etwas natürliches, wie einen Rohstoff, verändert.

Den Göttern werden Kunstwerke geopfert, die fortan als heilige Gegenstände ausgestellt bzw. vorgeführt werden. Nur die besten und größten Werke kommen dafür in Frage. Die begabtesten Künstler von den staatlichen Akademien können sich zu Priestern des Gottes weihen lassen, dem ihre Kunst entspricht, wobei das Schauspiel und Schriftstellerei sowohl dem Seh- als auch dem Hörsinn zugeordnet sind. Sie erhalten eine noch etwa ein Jahr dauernde Ausbildung in Religion und Rhetorik.

Tempel für jeweils einen Gott gibt es in allen Städten, in Dörfern hat man eher eine kleine Kapelle mit fünf Schreien, der von einem Priester stellvertretend für fünf betreut wird. Besonders schöne Orte wie bestimmte Buchten, Wälder und Berge gelten ebenso als heilig und werden nicht verändert.

Tote werden von Booten aus im Meer versenkt, nachdem man sie in aufwendige Tücher mit Gemälden eingewickelt hat. Man singt Trauerlieder und errichtet dem Toten ein steinernes Denkmahl, dessen Größe auf den Reichtum der Familie schließen lässt.

Wer die Schönheit der Welt gemehrt hat kommt in ein wunderschönes Paradies, wo er von den schönsten Künsten bis in alle Ewigkeit erfreut wird, wer aber die Schönheit gemindert hat, kommt an einen hässlichen Ort, eine Hölle in der alles die Sinne betrübt.

Man glaubt aus den bunten Flecken auf der Haut eines Selkis auf dessen Charakter und Zukunft schließen zu können, ähnlich dem Handlesen bei den Menschen.

## Politische Organisation

Herrschaft: Es gibt verschiedene Anführer für bestimmte Wirtschaftszweige, Gesetzgebung und deren Durchsetzung, Militär und so manches mehr. Bestimmt werden diese durch schwere Tests, zu denen sich jeder Bewohner einer Region, über die ein Anführer eines Bestimmten Bereiches bestimmt werden soll, teilnehmen darf. Wer am besten abschneidet und damit die größte Eignung aufzuweisen scheint, wird für drei Jahre eingesetzt, danach muss man im nächsten Test seine Stellung halten. Neben Fachspezifischen Fragen werden auch Harmonieempfinden, Ethik und Allgemeinbildung abgeprüft. In Sachen, die mehr als einen Bereich betreffen, müssen sich die beteiligten Anführer einigen. Jedes Dorf hat untergeordnete Anführer, die Inselanführern unterstehen, die wiederum Anführern des ganzen Imperiums unterstehen, die Eignungstests werden mit steigendem Rang immer schwerer und meist sammelt man Erfahrungen in den niederen Rängen, was vor allem bei spezifischen Fragen wie „Was würdest du anordnen, wenn...“ hilfreich sind.

Gesellschaftlicher Aufbau: Formal sind alle gleich, aber Bildung macht das Ansehen aus. Die breite Masse der Bevölkerung lernt im kurzen Leben der Selki nicht mehr als für ihren Beruf und etwas Kunst nötig ist. Nur wer auf eine staatliche Akademie gegangen ist, hat Chancen auf Aufstieg. Besonders begabte Künstler genießen großen Ruhm.

Gesetze und Strafen: Verschandelung gilt als schweres Verbrechen, ansonsten umfassen die umfangreichen Gesetzeswerke die üblichen Gewalt- und Eigentumsgesetze. Übliche Strafe ist eine Zeit in Zwangsarbeit an Orten, die als hässlich gelten wie Bergwerken oder in Sümpfen um diese bewohnbar zu machen. Schwere Verbrechen können aber auch mit dem Tod bestraft werden, der durch Ersticken in einem luftdichten Raum mit Feuer herbeigeführt wird.

## Wirtschaft

Auf feuchten Feldern baut man ein reisähnliches Getreide, diverses Obst und Gemüse, Gewürze und Pflanzen an, aus denen sich Papyrus, Farben oder Fasern gewinnen lassen. Es wird nur wenig Kleinvieh gehalten. Die Fischer stellen neben den Bauern den größten Teil der Bevölkerung dar und versorgen das Imperium mit Fisch und Meeresfrüchten aus dem riesigen Ozean, tauchen aber auch nach Perlen und Korallen und sammeln Purpurschnecken, aus denen begehrte Farbe gewonnen wird. Den Bergen entreißt man vor allem Edelmetalle, Kupfer und Zinn. Letztere werden zu Bronze legiert – Eisen lehnt man ab, da man Bronze als schöner empfindet. In einigen Gegenden ist Eisen sogar verboten.

Im Handwerk muss das Praktische oft hinter dem Schönen zurückstehen. Alles wird aufwendig verziert und soll Händen und Augen schmeicheln. Das reine Kunsthandwerk genießt höchstes Ansehen. Man konstruiert vor allem sehr gute Boote und Schiffe.

Handel stellt einen wichtigen Wirtschaftszweig dar. Untereinander tauschen die Selki so manches Tier, Pflanze oder Rohstoff, das sich nur in wenigen Gegenden findet, um an exotische Gewürze, Farben, Gesteine und mehr zu kommen. Auch nach Ba liefert man seine Waren als Luxusgüter, die als die schönsten aller Welten gelten.

Dienstleister sind vor allem die Künstler, die bisweilen umherreisen, bisweilen aber auch sesshaft sind. Diese können bei durchschnittlicher Eignung einen vernünftigen Lebensunterhalt erwirtschaften, es bei einer besonderen Begabung aber zu großem Reichtum bringen. Prostituierte, Masseure, Köche und einige andere werden zu den Künstlern gezählt. Es gibt aber auch Rechtsvertreter und Heiler mit verschiedenem Ansehen.

Die Jagd auf exotische Tiere und das Sammeln von seltenen Pflanzen und Pilzen sind sehr lukrativ. Federn, Pelze, Fleisch, Elfenbein, würzige Geschmäcker – all das ist sehr gefragt und wird mit gutem Geld bezahlt. So gibt es erstaunlich viele Jäger und Sammler, die schon ganze Arten ausgerottet haben sollen.

Man kennt Eigentum an Land, Gegenständen und Vieh, wobei viele Orte wie der Geburtsteich oder öffentliche Gebäude Allgemeinbesitz sind. Auch an Wildtieren und –Pflanzen darf sich jeder frei bedienen.

Kleine Glasmurmeln mit Einschlüssen aus Kupfer, Silber oder Gold und Edelsteinen dienen als Zahlungsmittel. Zehn rote Kugeln sind eine weiße, zehn weiße eine gelbe wert.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Nur bei den Dunkelelben nimmt die Bildung einen noch höheren Stand ein. Die meisten lernen von ihren Eltern, Freunden oder bringen sich das ein oder andere selbst bei – kaum einmal ist es mehr, als sie für den eigenen Beruf brauchen und etwas künstlerische Grundlagen. Nur wer die schweren Eignungstests der staatlichen Akademien in frühen Jahren besteht erhält eine Bildung, die darüber hinausgeht und damit die Chance auf

ein Leben in Ansehen und Einfluss. In diesen lernt man fast jeden Tag von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang bis zur Erschöpfung. Nach zwei Jahren Grundausbildung spezialisiert man sich auf eine Richtung wie eine schöne Kunst, eine Wissenschaft oder eine Offiziersausbildung. Nach drei weiteren Jahren verlässt man die Schule schon. Die hohe Intelligenz und Auffassungsgabe der Selki ermöglicht ihnen in dieser kurzen Zeit erstaunliches Wissen zu erlernen.

Sein Spezialgebiet und Allgemeinbildung wird man aber auch danach noch weiter ausbilden, um in Organisationen oder im Imperium aufsteigen zu können, denn jedem Aufstieg geht ein schwerer Test des Wissens und der Fähigkeiten voraus und nur die besten werden danach ausgewählt. Lehrer benötigen ein abgeschlossenes Studium ihres Fachgebietes an einer Akademie, zehn Jahre Erfahrung, ein weiteres Jahr Ausbildung in Didaktik und einen abschließenden Test. Sie genießen höchstes Ansehen und Wohlstand und sind bisweilen erst 20 Jahre alt.

### Forschen und Überliefern

Man überliefert lieber, als neues zu erforschen. Alles Wissen, das man hat, steht in einem harmonischen Gefüge, in das Neues erst eingefügt werden müsste. Was die Schönheit schmälert, wie die Eisengegenstände anderer Völker im Vergleich zur Bronze, wird ganz abgelehnt. Das Lhurische Imperium entwickelt und verändert sich so nur langsam.

### Militär

Typische Bewaffnung: Selki kämpfen meist von Schiffen aus, dies prägt ihre Bewaffnung. Als Rüstung trägt man allenfalls einen leichten Harnisch aus gehärteten Leinen oder Leder und bevorzugt im Kampf das Kurzsword. Dieses ist dünn und spitz, eher auf Schneiden und Stechen als auf Hiebe ausgelegt, was gerade auf den engen Schiffen und im Wasser von Vorteil ist. Daneben verwendet man Speere, die sowohl im Nahkampf als auch zum Wurf verwendet werden, sowie Dolche als Seitenwaffe. Im Fernkampf benutzt man kurze Bögen und Steinschleudern. Schilde trägt man nur an Land. Wichtig sind auch viele Wurfmaschinen für Speere, Brandgeschosse und Steine, die auf den Schiffen montiert sind. Gladiatoren, die einen ästhetischen statt eines effektiven Kampfstils verwenden, benutzen verschiedenste Waffen, die als elegant gelten – neben Kurzswordern und Speeren auch andere Schwerter, Säbel, Stäbe und einiges mehr.

Organisation und Taktik des Heeres und der Flotte: Die Schiffe nähern sich dem Feind, bombardieren ihn, um seine Kampffähigkeit zu schwächen und leiten dann den Enterkampf ein. Verteidiger schlagen an Land gern aus dem Hinterhalt zu, lauern kurz unter der Wasseroberfläche von Seen und Sumpflöchern oder in Seitengassen. Angreifer bilden Schildwälle, um sich nach allen Richtungen hin zu schützen, gehen mit Speeren im Anschlag in dichter Formation vor, so lange das Gelände es zulässt. Viele Kämpfe finden auch im, selten sogar unter Wasser statt, wenn eine Seite versucht, tauchend Schiffe zu sabotieren. Offiziere stammen meist aus den Akademien, in niederen Rängen können sich aber auch „ungebildete“ Veteranen finden. Für eine Beförderung ist aber ein Test in Kampfkunst, Strategie, Taktik und Führungsqualitäten nötig. Die Befehlskette ist die gleiche, wie auf zivilen Schiffen: Ein Kapitän befiehlt eine Mannschaft variabler Größen, er hat einen ersten Offizier als Stellvertreter und einige Maate als Unteroffiziere. Ein Arzt und ein Handwerker (oft ein Zimmermann mit Kenntnissen über Wurfmaschinen) genießen eine Sonderstellung.

### Sprache und Schrift

Das Selki, auch luhrische Imperialsprache genannt, hat im Laufe der Jahre alle Inselfsprachen verdrängt, ist aber unglaublich dialektreich, sodass bisweilen ein Bewohner einer Insel den Bewohner der Nachbarinsel nur noch mühsam verstehen kann. An den Akademien wird aber auf Hochselki unterrichtet, welches auch als Verkehrssprache dient. Dabei handelt es sich um den Dialekt der Hauptstadt. Es ist eine recht unkomplizierte Sprache.

Die Schrift dagegen kennt Unmengen von Silbenzeichen mit feinen, streng zu beachtenden Schnörkeln. Schon eine normale Notiz mutet kaligraphisch an.

Neben dem Vornamen, den man von den Eltern erhält, sobald man dem Geburtsteich entstieg ist, nennt man seinen Beruf und seinen Rang. Typische Namen (für beide Geschlechter): Glur, Labda, Ganach, Obdja, Seraw, Boldar

## Künste

Für Selki ist Kunst das alles bestimmende Element im Leben. Nirgendwo genießen selbst mittelmäßige Künstler höheres Ansehen, nirgendwo hat das gemeine Volk so viel Kunstverständnis und nirgendwo kennt man mehr schöne Künste. Selki unterscheiden die Künste nach dem Sinn, den sie anspricht, dies wurde auch von den Elmoim übernommen. Den Sehsinn sprechen z.B. Malerei, Mosaik, Bildhauerei, Tanz, Schauspiel, Gartenbau (Anordnung von Blumen und schneiden von Bäumen und Büschen), Kaligraphie und Gladiatorenkampf (welcher bei den Selki zwar blutig und mitunter tödlich, aber sehr ästhetisch zelebriert wird, Gladiatoren sind angesehene Künstler, die für die Schönheit Gesundheit und Leben aufs Spiel setzen) an. Dem Hörsinn schmeicheln Poesie und Musik, die im Gesang vereint werden. Verbindet sich dies dann noch mit dem Schauspiel zur Oper ist etwas heiliges entstanden. Den Geschmacksinn erfreut man mit gutem Essen und Wein, Köche und Winzer sowie Saftmischer sind eigene Künstler. Nigdar ist die Geruchskunst, die am ehesten mit Parfümerie oder Duftkerzen anderer Völker vergleichbar ist, aber deutlich weiter entwickelt ist. Man hüllt Personen, Gegenstände oder ganze Räume in fein abgestimmte Düfte. Es bedarf des feinen Geruchsinns der Selki, diese Kunst richtig schätzen zu können. Den Tastsinn schließlich erfreuen Liebeskünstler (bei anderen Völkern würde man sie Prostituierte nennen, bei den Selki sind es hoch angesehene Künstler), Masseure und spezielle Weber, die beispielsweise den berühmten Selki-Samt herstellen. Künste zu kombinieren, wie z.B. Essen nicht nur wohl schmeckend zu machen, sondern auch in Nigdar zu hüllen und als Mosaik anzurichten, zu Musik zu tanzen und schmeichelnde Tuche schön zu färben oder zu bemalen ist üblich, kaum eine Kunst tritt völlig in Reinform auf. Selten wird auch ein Universalkunstwerk erschaffen: Eine Mischung aus Oper und Ballett, ein Schauspiel bei dem zur Stimmung passender Nigdar den Saal erfüllt und zu bestimmten Szenen im Publikum feine Speisen gereicht werden, wo der Text des Gesanges zugleich Poesie ist und all dies vor einem aufwendig geschnitzten, gehauenen und bemalten Bühnenbild aufgeführt wird, wobei das Publikum auf Sitzkissen aus bestem Samt sitzt. Jeder Zuschauer erhält das kaligraphisch geschriebene und reich bebilderte Textbuch in Händen. Kämpfe in solchen Stücken sind Gladiatorenkämpfe mit festem Ausgang – wer im Stück stirbt, stirbt wirklich, auch Verletzungen sind echt. So wird ein solches Meisterwerk meist nur ein einziges Mal aufgeführt.

## Magie

Magie kann die Schönheit mehren, gerade die Illusions- und Elementarmagie. Magier sind meistens Künstler, die Trugbilder erschaffen, um die Selki zu entzücken oder so ihre Kunstfertigkeit noch verbessern, indem sie beispielsweise den Stein weich machen oder wachsen lassen, statt ihn zu behauen. Es gibt auch einige magische Gladiatoren, die aber stets nur gegeneinander antreten. Wenige Magiebegabte suchen ihren Weg auch in der Armee, als

Leibwächter, Wahrsager oder als Heiler. Nach Ba gehen aber nur wenige Schwangere und das ein Kind magisch begabt ist, heißt nicht, dass es die Aufnahmeprüfung an eine staatliche Akademie besteht. Dort gibt es einige magische Fakultäten.

#### Beispielhafte Städte und Dörfer

Utopia: Hauptstadt des Reiches, eine der größten aller Welten, Zentrum von Kunst, Wissenschaft, Intrigen und Machtkampf

Kalim: Handels- und Hafenstadt von großem Reichtum

Rawi: Die „Warze“ des Imperiums, dunkles, sumpfiges Loch, Piratennest und Sammelpunkt von Kriminellen aller Art

Pogdo: Kleines Fischerdorf auf der Insel Lhur

#### Verhältnisse

Fremde: Fremde Selki ist das seefahrende Inselvolk meist gewöhnt, anderen Spezies gegenüber ist man aber misstrauisch, meist schafft man sie zum nächsten Portal und schickt sie zurück nach Ba oder lässt sie verschwinden, wenn sie nicht eingeladen wurden. Man pocht sehr auf das Verbot, von Ba aus die Welten anderer Spezies zu betreten.

Politisch: Man ist eine politische Einheit, auch wenn einige Inseln noch traditionell Rivalen sind. Diese verlagern sich aber auf Kunstwettstreite, vor allem Gladiatorenkämpfe statt auf Kriege, die die Schönheit mindern würden. Mit Ba unterhält man allgemein gute Handelsbeziehungen und tauscht die eigene Kunst gegen Unmengen von Rohstoffen um noch mehr und noch schönere Werke daraus zu erschaffen.

#### Darstellung

Gemüt: Der Selki aus dem Lhurischen Imperium ist höflich und bestaunt die Schönheit der Welt. Schönheit, Harmonie und Ästhetik kann er gerade in der Natur dort sehen, wo kein anderer sie erkennt, mit Kunstwerken ist er aber oft übermäßig kritisch. Allem, was er tut, sagt oder baut, wird er versuchen, Schönheit zu verleihen. Hässliches erträgt er dagegen schlecht.

Tipps zur Erstellung: Man sollte eine ordentliche Portion Harmonie und gewisse Materialaspekte, Instrumente, Sprache, Stimme, Geduld und/oder Sinnesaspekte mitbringen, um selbst Kunst erschaffen und fremde schätzen zu können.

Bei den Facetten sollte eher noch cholerisch gewählt werden. Die meisten Selki würden von anderen Völkern als verwöhnt wahrgenommen werden. Ein mittleres bis hohes Maß an Eitelkeit ist fast schon Pflicht und wird höchstens von Soldaten und Selki abgelegt, die in Sümpfen, Kanalisationen oder anderen dreckigen Orten arbeiten müssen. Anderen Spezies und allen, was von ihnen kommt, gegenüber, ist man zunächst etwas misstrauisch.

## **Necker-Schwärme**

Übliche Spezies: Necker, wenige transsexuelle Nixen (sogenannte Nixer)

Technologiestand: Primitiv

Bevölkerungszahl: In den Meeren Kna´ats und Bas zusammen ca. 25 Millionen

Lebensraum: Der großen Ozeane Kna´ats und die Meere Bas

Wichtige Städte: Keine (bzw. die der Nixen)

Typische Organisationen: Sippe

### Geschichte

Seit ewigen Zeiten leben die Schwärme der Necker auf die gleiche ursprüngliche Weise, kaum höher entwickelt als die Trollhorden. Sie führen kleine Scharmützel um besonders Nahrungsreiche Gewässer gegeneinander, jagen und sammeln. Die Tore nach Ba öffneten ihnen neue Gebiete zum siedeln und die Möglichkeit, mit Landbewohnern Handel zu treiben, worin die Nixen aber geschickter sind.

### Lebensweise

Lebensphasen: Man schlüpft abseits der Eltern, oben in Flussläufen aus den Eiern und macht sich instinktiv auf den Weg zurück in den Ozean. Noch klein und wehrlos werden viele der Neugeborenen Opfer von Raubtieren. Nur etwa die Hälfte schafft es zur Mündung, wo sich die Eltern schon versammelt haben. Instinktiv zieht es die kleinen Necker zu den Necker, die Nixen zu den Nixen – mit einigen Ausnahmen. Einige Nixen fühlen sich als Necker und werden dann auch als solche aufgenommen. Nixer nennt man diese „Transsexuellen“. Man zieht nun mit seinem Schwarm umher, immer auf der Suche nach Fischen, Walen und anderem Meeresgetier, das man im Rudel erlegt. Durch Zusehen und Erklärungen lernt man nach und nach alles nötige und kann zunehmend selbst für sein Leben aufkommen. Mit etwa zwölf erreicht man die Geschlechtsreife und zieht mit den Nixen gemeinsam zu ersten Mal zur Paarung die Flüsse hinauf. Die Nixen legen Eier, über die die Necker ihren Samen geben, auch die Necken und Nixer pflanzen sich so, oft gerade miteinander, fort. Mit 15 ist man ausgewachsen und vollwertiges Mitglied des Schwarms. Necker beginnen mit 70, Nixer mit 90 recht schnell zu altern, ehe sie mit 80 bzw. 100 Jahren spätestens an Altersschwäche sterben. Nicht wenige fallen aber auch Krankheiten, Parasiten und Raubtieren wie Haien schon früher zum Opfer.

Familie: Ein Schwarm kümmert sich gemeinsam um die Kinder, schützt sie, sobald sie einmal im Meer sind und versorgt sie mit Nahrung, lehrt sie. Wer welches Kind gezeugt hat, ist nur in seltensten Fällen an besonderen körperlichen Merkmalen ersichtlich und nicht von Relevanz. Der Schwarm ist die einzige Familie, die bekannt ist.

Tagesablauf: Tags hält man sich gern in den warmen, oberen Schichten des Wassers auf, wo jetzt auch nährstoffreiche Wasser Beute anlocken. Der größte Teil des Schwarmes bleibt stets zusammen – man ist weder der einzige, noch der größte Räuber im Meer – kleinere Gruppen aber schwärmen zum Spähen aus. Gemeinsam kreist man Schwärme von Fischen ein oder rückt größerer Beute von allen Seiten zu Leibe. Entdeckt man einen Wal, hindert man ihn am Auftauchen, bis er erstickt ist. Sein Fleisch erlaubt viele Tage des Faulenzens, wenn man sich von anderen Räufern, die sein Fleisch fressen, fern hält. Nachts taucht man etwas tiefer hinab, am liebsten bis zum Grund flacher Gewässer und schläft treibend, während andere Wache halten und darauf achten, das niemand abdriftet.

**Spiel und Freizeit:** Necker gelten als außerordentlich verspielt. Sie tollern im Wasser herum, spielen Fangen und erfüllen die See mit ihrem mythischen Gesang. Das Alter spielt dabei keine Rolle. Sie kennen sogar eine Art Ballsport, in dem zwei Mannschaften versuchen, einen Stein, einen Ballen Seegras oder ähnliches in einen von zwei bestimmten Kreis am Meeresboden zu legen. Dabei kann es ganz schön roh zugehen.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Kleidung hat unter Wasser kaum einen Zweck, man schmückt sich aber gern mit Seegras, Muscheln, Korallen und schönen Steinen, die man aufliegt und mit Sehen aus Beutetieren am Körper befestigt. Dabei achten sie darauf, dass der Schmuck dem Wasser möglichst keinen zusätzlichen Widerstand bietet.

**Sitten und Bäuche:** Man lebt in den Tag hinein, hat man gerade Essen, so faulenz und spielt man – gewissermaßen ein Fest, wenn nicht, sucht und jagt man. Besonders ist nur die Paarungszeit: Zu einer bestimmten Zeit des Jahres, für jeden Schwarm immer die gleiche, sucht man einen Fluss auf – oft ist es auch immer der gleiche, eben der, aus dem man selbst stammt – und schwimmt hinauf. Die Nixen eines anderen Schwarmes halten es genau so. Oben in klareren Flussarmen angekommen kommt es zu einer Orgie, bei der die Nixen ihre Eier in am Flussgrund gegrabene Mulden legen oder sie am Flussufer mit Schnüren befestigen. Die Necker geben ihren Samen darüber – der größte Genuss des Jahres. Einige Monate später wird man die Nixen erneut an der Flussmündung treffen, um die neuen Kinder in Empfang zu nehmen. Sie sind oft sehr hungrig, so bringen Necker wie Nixen Nahrung mit und halten mit ihnen ein Festmahl als Willkommen ab. Dies sind auch die einzigen Ereignisse, an denen Necker und Nixen zusammen kommen.

Begegnet man einem anderen Neckerschwarm, baut man sich vor diesem auf, macht Drohgebärden und einigt sich meist, in verschiedene Richtungen zu schwimmen. In schlechten Zeiten oder mit lohnender Beute in Aussicht kann es aber zu blutigen Scharmützeln kommen.

**Wohnen und Behausungen:** Unterirdische Höhlen und Löcher in Korallenriffen, die man bisweilen auch selbst dort hineinschlägt bieten Schutz vor großen Raubfischen und Schwertwalen. Abgesehen von diesen seltenen Rückzugsmöglichkeiten kennt und braucht man keine Zuflüchte.

**Speis und Trank:** Necker bevorzugen Fleisch von Fischen, Walen und Meeresfrüchten. Insbesondere Walfleisch gilt, noch warm genossen, als Delikatesse. Notfalls isst man aber auch einmal bestimmte Seegräser und andere Wasserpflanzen. Wo Wasser alle Gewürze fortspülen würde und kein Feuer gemacht werden kann, entwickelt sich natürlich keine sehr ausgefallene Küche, man hat aber entdeckt, dass bestimmtes, giftiges Fleisch essbar wird, wenn man es über einem schwarzen Schlot, Minivulkanen unter Wasser, gart und dass Fleisch mit besonderen Seegräsern zusammengewickelt besser schmecken kann.

#### Weltsicht und Glaube

Alles ist beseelt – das Meer selbst, alle Tiere und Pflanzen, ja selbst die Steine und der Sand. Die Geister wollen mit Tänzen freundlich gestimmt werden, hin und wieder bringt man ihnen an besonderen Orten auch Speiseopfer dar, Wichtig ist, nicht zu viel von einer Tierart zu jagen und damit den Zorn deren Geister auf sich zu ziehen, was Hungersnot zur Folge hätte. Ein Schamane, der seinen Nachfolger schon sucht, während er selbst noch in der meist jahrzehntelangen Ausbildung steckt, versetzt sich durch Tänze und Gesänge, bei manchen Sippen kommen noch bestimmte, halogene Tiere und Pflanzen hinzu, in Trance, um Rat und Weisung von den Geistern zu erhalten.

Einige Orte gelten als Wohnort besonders mächtiger Geister – Vulkane, Grotten, Korallenriffe oder besondere Felsen. Diesen Geistern lässt man gern Geschenke da, um sie wohlwollend zu stimmen.

Ein toter Necker geht wieder in die Natur ein, indem man ihm den Fischen zum Fraß lässt, die ihn ein Leben lang ernährt haben. Die Seele wird anderswo verändert wieder erscheinen.

Necker glauben an allerhand Talismane, die sie als Schmuck tragen. Sie sollen Glück bringen oder vor Raubfischen und Krankheiten schützen. Der Schamane befragt die Geister, wer was tragen sollte.

## Politische Organisation

Herrschaft und Gesellschaftlicher Aufbau: Neckern ist weder eine Rangfolge noch das Prinzip eines Anführers bekannt. Instinkte und Einspielung lassen sie genau wissen, wo sie gerade bei der Jagd oder im Kampf gebraucht werden oder wohin der Schwarm ziehen sollte. Sie funktionieren als perfekte Einheit. Die Kinder gelten als schutzbedürftig (was sie auch sind) und können sich erst mit zunehmendem Alter nach und nach am Leben beteiligen. Sie werden stets in die Mitte des Schwarmes genommen, nur in Kämpfen und bei Jagden auf gefährliche Tiere versteckt man sie zwischen Felsen, See gras oder Korallen und schützt sie mit wenigen Erwachsenen.

Gesetze und Strafen: Übergriffe auf ein anderes Mitglied des Schwarmes aller Art, ob Diebstahl, Verletzung oder gar Mord, gelten als schwere Vergehen. Beim ersten Mal wird man dafür oft nur mit vielen Schnitten verwundet, was aber bei Infektionen tödlich enden kann. Beim zweiten mal wird man aber spätestens davongejagt und nie mehr aufgenommen – nirgends. Begegnet man dem Schwarm erneut, droht der Tod. Ein Necker allein lebt aber selten lange.

## Wirtschaft

Die Jagd auf Fische und Wale, sowie das Sammeln von Meeresfrüchten und Wasserpflanzen sind der wichtigste „Wirtschaftszweig“. Dazu zieht man in den Meeren nomadisch umher und hat über Generationen geniale Techniken entwickelt. Man stellt Messer und Speere aus scharfkantigen Korallen und Muscheln her, die bei der Jagd als Waffe und zum zerlegen der Beute dienen.

Auf Ba treibt man Handel mit Perlen, Muscheln, exotischen Fischen, Korallen oder führt Bergungen von Wertgegenständen aus Schiffwracks durch. Dafür erhält man oft große Mengen Fleisch und Früchte vom Land. Einige Schwärme haben aber auch gelernt, Schiffe zu versenken, um ihre Ladung anderswo zu verhökern. Diese Unterwasserpiraten sind auf Ba gefürchtet. Man kommt ihnen nur mit mächtiger Magie oder eigenen Selki- und Neckersöldnern bei, die unter Wasser den Kampf aufnehmen.

Besitz ist nur an Gegenständen wie Waffen, Schmuck oder einem Anteil an der Beute bekannt.

Man treibt nur Tauschhandel, eine Währung kennt man nicht.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Den Kindern erklärt man die Grundregeln des Lebens, wie sie sich bei Gefahr verhalten sollen und wie die Geister freundlich gestimmt werden können. Ein besonders intuitives und kluges Kind kann vom Schamanen oder dessen Schüler als Schüler auserkoren werden, lernt sich in Trance zu versetzen und seine Erlebnisse auf der Traumreise zu deuten. Auch dieses Kind lernt aber zu jagen, wie jedes andere auch. Viel erschließt sich

den Kindern auch durch das zusehen oder versuchen. Sind sie erwachsen, sind sie mit dem Schwarm zu einer perfekten Einheit verschmolzen, wissen genau, wo sie gebraucht werden und was sie zu tun haben.

Forschen und Überliefern: Neues entsteht nur langsam über Generationen. Wenn eine Methode zufällig so verändert wird, dass sie etwas besser funktioniert, setzt sie sich bei den Kindern etwas besser durch als die alte Variante. So entstand nach und nach auch die Piraterie einiger Schwärme. Gezielt geforscht wird aber nicht – es funktioniert ja alles bestens, was die Necker haben. Durch das Erzählen und Vormachen des altbewährten wird dieses seit Ewigkeiten überliefert.

## Militär

Typische Bewaffnung: Aus scharfkantigen Muscheln, Haizähnen und Korallen, umher treibenden Holz und anderen Naturmaterialien fertigt man verschiedene Speere (mit mehreren kleinen Spitzen für kleinere Fische oder mit einer massiven für größere Beute oder den Kampf) und Messer (bisweilen auch breite, haizahnbesetzte Paddel als Schnittwaffe), die an und für sich für die Jagd gedacht, aber auch im Kampf nützlich sind. Unter Wasser sind Schläge kaum nützlich, so verlässt man sich auf Schnitte und Stiche. Auch Griffe zum Auskugeln von Gelenken oder Brechen von Knochen gelten als effektive Waffe, Schwanzschläge mit den Flossen nutzt man eher, um eine Flucht zu ermöglichen. Weiß man in seltenen Fällen einmal davon, dass es einen Kampf geben könnte, hüllt man sich bisweilen in zurechtgeschnittene und mit Sehnen zusammengebundene Häute von großen Fischen, die zumindest leichten Schutz vor Schnitten bieten. Solche Rüstungen verfaulen aber schnell.

Strategie: Zunächst versucht man, einen fremden Schwarm mit Drohgebärden zu vertreiben, gelingt das nicht, begibt man sich in Kampfposition. Unter Wasser können Angriffe von allen Seiten kommen: Von vorne und hinten, links und rechts, oben und unten. Leicht können Kämpfer versuchen, an der feindlichen Formation vorbei zu kommen und von anderer Seite her überraschend anzugreifen. Zusammenhalt ist wichtig. Man bildet eine entfernt kugelförmige Formation, um sich zu verteidigen, so kann man nur noch aus einer Richtung her angegriffen werden. Ein aggressiveres Vorgehen ist es, zu versuchen den Gegner zu umzingeln. Bisweilen bezieht man die Wasseroberfläche oder den Grund mit ein, um eine Seite einer jetzt eher kuppelförmigen Formation unangreifbar zu machen oder aber um dort den feindlichen Schwarm in die Enge zu treiben. Solche Kämpfe sind kurz, brutal und blutig. Eine Fraktion ergreift schließlich die Flucht und wird dann nicht mehr verfolgt. Auch die andere entfernt sich vom Schlachtfeld – das Blut im Wasser lockt Haie an, denen man selten begegnen will.

## Sprache

Die Sprache der Necker ähnelt Wahlgesängen und dem Knacken der Delphine. Sie ist enorm dialektreich und tatsächlich eine andere als die der Nixen, sowohl was Grammatik als auch Vokabeln anbelangt. Landbewohner haben nicht die nötigen Organe um diese Laute zu erzeugen, allenfalls können sie lernen, sie zu verstehen. Andersherum können auch Necker die Sprachen der Landbewohner ohne magische Mittel nicht aussprechen, sehr wohl aber zu verstehen lernen. Eine Schrift ist unbekannt, Namen erhalten Necker im Laufe ihrer Kindheit vom Schwarm. Landbewohner geben Bekannten bisweilen noch Spitznamen, die sie aussprechen können. Eine Schrift kennen die Necker nicht.

## Künste

Der Gesang der Necker ist von vielen Sagen umwoben und auch Landbewohner begeben sich bisweilen ins Wasser, um den fremden, mystischen Klängen zu lauschen. Der Gemeinsame Gesang stärkt den Zusammenhalt, weist verirrtten Mitgliedern den Weg zum Schwarm und stimmt die Geister gnädig. Seine überirdische Schönheit ist manchmal eine Meile weit im Meer hörbar.

Daneben gibt es einen wilden Wassertanz ohne feste Choreographie mit Schütteln des Kopfes und er Arme schwimmt der Schwarm wild durcheinander. Dies versetzt die Tänzer in Trance und ist auch von außen ein beeindruckender Anblick.

Manchmal fertigt man als Opfer auch bunte Mosaik aus Muscheln, Steinen und Korallen an, die das Meer schnell wieder zerstört.

## Magie

Die Schwärme auf Ba sind selbstverständlich magiebegabt, beherrschen aber meist nur kleinere Tricks für Jagd und Kampf. Einige Schamaneen haben effektive Trancezauber entdeckt. Wenige haben sie den nötigen Zauber angeeignet, der Necker und Nixen vorübergehend Lunge und Beine statt Flosse und Schwimmblase, sowie Kiemen gibt, um in engeren Kontakt mit Landbewohnern treten zu können.

## Ungewöhnliche Fakten

An Land fühlen sich Necker im wahrsten Sinne des Wortes wie ein Fisch auf dem Trockenen, selbst wenn ein Zauber ihnen Lungen und Beine schenkt. Die Trockenheit der Haut und die Tatsache, dass sie sich nur zweidimensional über den Boden bewegen können erfüllt sie mit einem Gefühl von Hilflosigkeit, bisweilen sogar Panik. Mit der Zeit können sie sich daran aber gewöhnen.

## Beispielhafte Schwärme

Die Blutflossenbande (Bezeichnung der Landbewohner): Unterwasserpiratenbande, die das südliche Meer Bas unsicher macht.

Die Perlenbringer (Bezeichnung der Landbewohner): Ein Schwarm, der sich zu einem geschickten Perlenhändler entwickelt hat.

[nicht wiederzugebendes Knacken und Singen]: Ein ursprünglicher Schwarm in seiner Heimatwelt

## Verhältnisse

Fremde: Fremde sieht man als Gefahr für den Schwarm, besonders die Kinder und Konkurrenten um die Beute. Man begegnet ihnen aggressiv, will sie vertreiben oder töten. Es sei denn, man hat gelernt, wie einträglich Handel mit Landbewohnern sein kann.

Politisch: Von Handelsbeziehungen abgesehen ist das Verhältnis der Necker zu Landbewohnern angespannt: Sie schneiden Fischernetze in Stücke, damit diese ihnen nicht die Beute stehlen, bisweilen verheddert sich ein Neckerkind in einem solchen, was die Necker als Angriff betrachten – sie bringen das Fischerboot zum kentern und töten die Besatzung. Auch die gezielten Überfälle einiger Schwärme auf Handelsschiffe verbessert ihren Ruf nicht.

Landbewohner gelten mit ihrer Fischerei als maßlos und gierig. So kam es schon zu regelrechten Kriegen und die Beziehungen sind meist angespannt.

Darstellung

Gemüt: Ein Necker ist wild und frei, freut sich seines Lebens und ist loyal zu seinem Schwarm

Tipps zur Erstellung: Bei den Aspekten sollten Schwimmen und Jagdrelevante Aspekte wie Stich, Griff (kleinere Fische werden bisweilen mit der Hand gefangen), Ein- oder Zweihändig und Reaktion sowie Tiere und Sehen angehoben werden. Auch in Fleisch, Leder, Holz und Bein/Knochen wird man Grunderfahrungen haben.

Bei den Facetten weicht man selten weit von 0 bei Harmoniesüchtig – Cholerisch ab. Als Teil eines ganzen neigt man eher zu Altruismus, man ist anspruchslos (mindestens 2) und misstrauisch. Ansonsten die üblichen Facetten der Spezies.

## ***Nixen-Schwärme***

Übliche Spezies: Nixen (und einige transsexuelle Necker, sogenannte Necken)

Technologiestand: beachtliche Architektur und Wissenschaften, sehr schwer mit anderen Völkern zu vergleichen

Bevölkerungszahl: In den Ozeanen Kna'ats und Bas zusammen ca. 25 Millionen

Lebensraum: Die Meere und Ozeane Kna'ats und Bas, vor allem in flacheren, Korallenreichen Gewässern

Wichtige Städte: Maripolis, Seestadt, Nixenheim (jeweils die Namen der Landbewohner)

Typische Organisationen: Dorfgemeinschaft, Familie, Tempel der Geister, Schule, Opernhaus, militärische Einheit, Rechtsorganisation

Geschichte

Man lebt meist isoliert von den Männchen der Spezies, den Neckern und hatte schon immer eine andere, sesshafte Lebensweise. Man entwickelte über Jahrtausende Wissenschaften, Philosophie, Kunst und so manches Handwerk zu beeindruckenden Blüten, führte aber auch Krieg gegen andere Städte und Reiche. Alle Höhen und Tiefen einer Zivilisation machten auch die Nixen durch. Mit Ba brach ein neues Zeitalter aus, der Austausch mit anderen Spezies brachte neue Ideen, neue Reichtümer, aber auch neue Probleme mit sich.

Lebensweise

Lebensphasen: Man schlüpft abseits der Eltern, oben in Flussläufen aus den Eiern und macht sich instinktiv auf den Weg zurück in den Ozean. Noch klein und wehrlos werden viele der Neugeborenen Opfer von Raubtieren. Nur etwa die Hälfte schafft es zur Mündung, wo sich die Eltern schon versammelt haben. Instinktiv zieht es die kleinen Necker zu den Necker, die Nixen zu den Nixen – mit einigen Ausnahmen. Einige Necker fühlen sich als Nixen und werden dann auch als solche aufgenommen. Necken nennt man diese „Transsexuellen“. Die Kinder werden zunächst in eine Schule gebracht, errichtet aus Korallen und Stein. Hier sind sie sicher vor Fressfeinden und werden unterrichtet. Eigene Lehrer bringen ihnen verschiedene Fächer bei, damit sie mit zwölf Jahren als Lehrlinge nach Begabungen und Neigungen in Betriebe gegeben werden können. Mit zwölf verfallen sie auch zum ersten Mal in den Paarungsdrang und begleiten die Erwachsenen in einen der Flüsse (Nixen leben in

weit größeren Gruppen zusammen als Necker und benötigen damit mehr als nur einen Fluss) nahe der Stadt, um die Necker zu treffen. Mit 15 prüfen die Meisterinnen der jungen Nixen ihre Fähigkeiten, bestehen sie, gelten sie nun als Gesellinnen und vollwertige Mitglieder der Gesellschaft, haben das Wahlrecht und dürfen Besitz erwerben. Eine Meisterprüfung dürfen sie erst mit langer Berufserfahrung mit etwa 50 machen, wenn sie den Weg der Lehrerin gehen, haben sie aber schon als Gesellinnen den Kleinen Unterricht gegeben. Mit etwa 90 beginnt bei Nixen, mit 70 bei Neckern das Greisenalter, in dem körperliche und geistige Fähigkeiten nach und nach nachlassen. Man bringt sie oft in spezielle Altersheime, wo sie ihre letzten Jahre gut vom Staat umsorgt in Würde verbringen können. Oft machen Necken so die 80, Nixen die 100 voll. Medizin und Schutz sind weit besser als bei den Neckerschwärmen.

**Familie:** Die Betriebe übernehmen eine familienartige Funktion. Sie erhalten kleine zwölfjährige Nixen (und Neckern) gerade im Gange der Pubertät und müssen sie einen Beruf lehren und sie auf ihre erste Reise zu den Flüssen führen. Sie sind nach den Schulen dafür verantwortlich, sie zu nützlichen und guten Bürgern der Stadt oder der umgebenen Dörfer zu machen. Nicht immer ganz leicht. Eine Nixe arbeitet ihr ganzes, langes Leben dort, eng zusammen mit ihrer „Familie“, so entstehen tatsächlich elterliche Freundschaften und enge Bindungen.

**Tagesablauf:** Man arbeitet tags, wenn die Sonne das relativ flache Wasser wärmt und erhellt. Morgens erwacht man und nimmt eine Mahlzeit ein. Dann arbeitet man bis zum Abend fast pausenlos, wenn man nicht besonders schwere Arbeiten verrichtet und isst vor dem schlafen nochmals. Die Tageszeit ist kostbar, wird es doch unter Wasser schneller dunkel als darüber und Lichtquellen hat man nur selten – bisweilen hält man fluoreszierende Fische in Käfigen, die aber nur selten genug Licht liefern, um damit arbeiten zu können. Feuer kann man natürlich nicht nutzen. Nachts schwimmen nur einige Wachtrupps umher, vor allem, um Raubtiere, diebische Neckerschwärme und wenige Diebe aus den eigenen Reihen fernzuhalten.

**Spiel und Freizeit:** Man kennt einige Brettspiele mit Brettern und Figuren aus schwerem Stein, die menschliche an Komplexität weit übertreffen. Man liebt auch den philosophischen Disput und das Nachsinnen über logische Probleme. Gemeinsamer Gesang und Anfertigung von Kunst sind ebenfalls beliebter Zeitvertreib – ersteres besonders in langen Nächten. Es gibt auch eine große Kuppel in der Stadt, in der man bisweilen opernartige Auftritte und Wasserballett erleben kann, das sogar Selki beeindrucken würde.

**Kleidung, Schmuck und Körperkunst:** Aus praktischer Sicht hat man keinen Zweck für Kleidung, sehr wohl aber für Schmuck. Man fädelt Perlen zu Ketten, Armbändern und Schmuck für die Hüften, geschliffene Muscheln schillern in allen Farben und werden zu Amuletten. Auch bunte Korallen können gerade den Ärmeren als Schmuck dienen. An rauen Felsen schleift man bunte Edel- und Halbedelsteine in tagelanger Arbeit in schillernde Facetten. Beliebt und modern ist auch Schmuck, den man nur aus Handel mit den Landbewohnern erhalten kann: Ringe, Reife und Ketten aus Edelmetallen (und selbst der Grünspan auf Bronze wird als sehr schön empfunden) und Glas – an Land billiger als Perlen und Edelsteine, wo es aber kein Feuer geben kann, steigt der Wert stark.

**Sitten und Bräuche:** Wichtigstes Ereignis des Jahres ist die Reise zum Fluss, die nur wenige Wächterinnen nicht antreten, die die Stadt bewachen. Es ist zugleich instinktiver Trieb und kulturelle Tradition und auch Notwendigkeit, die die Nixen zusammen mit ihren wilden Männern, den Neckern, die Flüsse nach oben treibt, wo sie in Mulden im Grund Eier ablegen

oder diese nahe des Ufers mit Schnüren befestigen – oben in den Flussläufen ist der Platz beschränkt. Die Necker gegen ihren Samen über die Eier und man kehrt in die Stadt zurück, um dann einige Monate später noch einmal noch einmal zur Mündung zu schwimmen, beladen mit Nahrung, um mit den neuen Töchtern der Stadt ein Festmahl abzuhalten. Abgesehen von diesen Ereignissen meidet man die primitiven, räuberischen Necker. Zur Jährung der Stadtgründung und Jahrestagen anderer wichtiger Ereignisse feiert man in den Städten, schmückt alles, besucht lange Opern und Balletts, speist gut und nimmt Drogen aus bestimmten Tieren und Pflanzen zu sich. In der Nacht werden gerade durch die Drogen die Feste immer ausschweifender, gefolgt von einem Tag gespenstischer Stille, an dem man seinen Seetiger (Kater) askuriert. Zur Begrüßung überkreuzt man die Arme mit geöffneten Händen vor der Brust.

**Wohnen und Behausungen:** Man errichtet Städte in Korallenriffen. Aus behauenen und geschliffenen Steinen errichtet man Kuppeln mit vielen Öffnungen, durch die tags Licht hereinkommt. Man pflanzt Korallen darauf und in den Fugen, die über Jahre wachsen, hart wie Stein werden und somit als Zement und Verzierung dienen. Nach einigen Jahrzehnten ist eine solche Behausung von bizarrer Schönheit und praktisch unzerstörbar. Die Tür besteht aus einem Korallengitter. In einer solchen Kuppel, von denen die kleinsten etwa fünf Schritte, die größten, Villen der ganz Reichen oder öffentliche Gebäude wie Oper oder Regierungsgebäude, können einen Innendurchmesser von 50 Schritten haben und gehören zu den beeindruckendsten Gebäuden aller Kulturen. Sie können bis kurz unter die Wasseroberfläche reichen. Diese Gebäude sollen nicht vor Wind und Wetter, sondern vor gefährlichen Raubtieren wie Haien und Schwertwalen schützen – und von der Macht der Stadt zeugen. Wohnhäuser enthalten meist noch eine Werkstatt und einen Lagerplatz, zudem Schlafplätze – aus zähem Seegras geflochtene Netze, die verhindern, dass man im Schlaf im Raum umher treibt. Ähnliche Netze finden sich als „Sitzgelegenheiten“ in öffentlichen Gebäuden, wo man sich dicht an dicht aufhält, wenn dort ein Ereignis stattfindet.

**Speis und Trank:** Überwiegend isst man Seegras und andere Wasserpflanzen, die man um die Stadt herum anbaut. Diese weiß man zu schmackhaften Salaten zu kombinieren. Man isst hin und wieder auch Fisch, Meeresfrüchte und Fleisch von Walen, Delphinen, Robben und unvorsichtigen Seevögeln. Besonders noch warme Eingeweide von Warmblütern werden geschätzt und sind eine Delikatesse für besondere Anlässe. Man kennt auch einige berausende Pflanzen und Tiere, die man wie an Land alkoholische Getränke zu sich nimmt. In manchen Städten lässt man bestimmte Pflanzen und Tiere auch einige Zeit fermentieren, einige werden dadurch erst ungiftig. Das sind aber regionale Spezialitäten und nur etwas für Kenner. Andere Völker fänden die rohen und ungewürzten Speisen fade (bzw. durch das Meerwasser zu salzig) und bisweilen auch abstoßend. Umgedreht finden sie die teilweise überwürzten und verbrannten Speisen der Landbewohner bizarr.

### Weltsicht und Glaube

Was lebt, hat eine Seele und es lebt, was selbstständig wächst – das schließt auch Vulkane und schwarze Schlote ein. Die Seele stirbt mit dem Körper, aber der Lebenskern bleibt und wird sich irgendwo einen neuen Körper suchen, eine neue Seele wird aus ihm heraus wachsen. Danach strebt er, um wahrnehmen und fühlen zu können. Der Kern aber, befreit von allen Fesseln, ist ohne Körper mächtig, muss milde gestimmt werden. Häufig spezialisiert er sich auf eine Art Leben und es zu oft in zu kurzer Zeit zu verlieren, kann ihn erzürnen. Er kann Unglück und Krankheit über den bringen, der seinen Körper getötet hat, aber auch über alle, die davon profitieren. Darum isst man ausgewogen und verschiedenes, jede Bäuerin baut verschiedenes an, jede Jägerin jagt verschiedenes. Es gibt eine große Kuppel, einen Tempel

der Geister, in jeder Stadt, wo Schamaninnen sich mit exakt gemischten Drogen und Gesängen in Trance versetzen, um den Willen der freien Seelenkerne zu erkennen. Auf steinernen Tafeln werden die Anleitungen und Erkenntnisse eingeritzt. Korallenriffe, wo das Leben schier überbordert und Vulkane gelten als Wohnsitze besonders vieler und mächtiger Seelenkerne. Und genau dort will man sich ansiedeln und sie gewogen machen. Man bringt Speiseopfer dar und verzichtet zeitweise auf Ernte und Jagd von bestimmten Dingen, um das zu erreichen. Und Gesänge und Tänze sollen die Kerne erfreuen. Angeblich sind sie das einzige, was sie ohne Seele und Körper wahrnehmen können. Wie in jedem Beruf wird man mit zwölf als Schamanin berufen, mit fünfzehn darf man schon allein prophezeien. Man glaubt allgemein an einen Dualismus der wilden, männlichen Natur und der zivilisierten, weiblichen Kultur.

### Politische Organisation

Herrschaft: Für eine Herrschaft des Schwarmes wie bei den Neckern sind die Gesellschaften der Nixen zu groß und zu komplex. Sie haben eine Republik mit Stellvertretern, aber auch öffentlichen Entscheidungen. Es werden Ministerinnen gewählt, zuständig für Militär, Frieden mit den Geistern, Wirtschaft, öffentliches Leben, Bildung, Außenpolitik und einiges mehr. Die Kandidaten werden vorgestellt, sie nennen ihre Qualifikationen und dann beginnt eine Diskussion aller von mindestens 15 darüber, wer die logischste Wahl wäre. Keine persönlichen Vorlieben, keine Gefühle sollen bei der Wahl eine Rolle spielen, manche Städte verteilen sogar Drogen, die diese unterdrücken. Eine Wahl kann viele Treffen bei Nacht nötig machen, während das Leben tags seinen normalen Gang geht, die Diskussionen können sich über Wochen hinziehen. Dann wird mit absoluter Mehrheit gewählt.

Gesellschaftlicher Aufbau: Alle sind gleich, Mitglied des Schwarms. Intelligenz und logisches Denken zählen aber viel, das benachteiligt Necken bisweilen etwas – sie sind eher intuitiv als klug. Kinder haben noch kein Wahlrecht und werden genau beobachtet, um festzustellen, wo es logisch wäre sie mit ihren Begabungen und Neigungen später hinzuschicken. Jugendliche gelten als wild und aufmüpfig – alles in allem als neckerisch. Gut, dass die Zeit der Jugend nur drei Jahre dauert. Wer klug handelt und als Kind vielleicht noch das Glück hatte, einem wohlhabenden Betrieb zugewiesen worden zu sein, wird aber deutlich reicher als der Durchschnitt sein, in einer riesigen Kuppel wohnen, bestes Essen genießen und sich mit dem teuersten Schmuck behängen. Andere, vor allem Bäuerinnen in den Satellitendörfern um die Stadt, sind dagegen recht arm.

Gesetze und Strafen: Verletzung oder gar Tötung einer Bürgerin, Diebstahl, Mutterlandsverrat und einiges mehr, das man auch von den Landbewohnern kennt, sind Verbrechen. Sie kommen aber nur erstaunlich selten vor, die Erziehung in den Schulen und die Tatsache, dass man immer beobachtet wird, verhindern dies. Vier Nixen werden zu einer Gruppe zusammengefasst, wird eine verurteilt, droht auch den anderen eine harte Strafe für das Unterlassen der Verhinderung. Ein effektives System, das eine Sozialkontrolle etabliert hat, die nur wenige Gardistinnen nötig macht. Wer ein Mitglied seiner Gruppe anzeigt, erhält eine starke Strafmilderung für das Versagen bei der Verhinderung. Für kleinere Verbrechen wird man einige Zeit, Wochen bis Jahre, in eine Gefängnis-Kuppel gesteckt, wo man von allen durch die engen Öffnungen gesehen werden kann – eine Demütigung, die vielen noch nach der Haft anhängt und bisweilen zum Suizid führt. Bei Mord und Verrat folgt aber die Verbannung – mit verbundenen Augen wird man an einen großen, wilden, vorbeiziehenden Fisch oder Wal gebunden. Man verhungert entweder, weil man sich nicht befreien kann, oder geht allein in den Weiten des Meeres zu Grunde. Diese Strafe trifft aber nur die Täterin, ihre Gruppe erhält „nur“ eine mehrjährige Haftstrafe.

## Wirtschaft

Die Stadt ernährt sich größtenteils von großen Plantagen von Seegrass und anderen Wasserpflanzen, die die Bäuerinnen ständig gegen gefräßige Fische schützen müssen – manche stellen Wachen auf, die diese vertreiben, andere spannen Netze. In Käfigen betreibt man Fischzucht und man hält Muscheln und andere Meeresfrüchte auf speziellen Felsen. Auch Sammeln und Jagen sind durchaus noch lukrative Berufe – nicht jede Delikatesse oder Droge lässt sich züchten.

In Austern züchtet man Perlen – beliebt für Schmuck auch bei den Landbewohnern.

Bei Vulkanen baut man Obsidian ab – wichtiger Rohstoff für viele Werkzeuge.

Die Handwerkskunst hat kein Feuer zur Verfügung – Metall und Ton sind so höchstens Handelsgut vom Land. Man versteht, Werkzeuge vor allem aus rasiermesserscharfem Obsidian, aber auch aus anderen Steinen, Muscheln und Zähnen zu machen. Vor allem auf Architektur versteht man sich, kann Steine exakt behauen und mit rauem Sandstein oder Sand glatt schleifen, um öffnungsreiche und doch stabile Kuppeln zu bauen. Mit den Nachbarstädten betreibt man Handel, auf Ba oder durch Portale dorthin auch mit Landbewohnern und seltener auch mit Neckerschwärmen, die aber misstrauisch beäugt werden – sie sind räuberisch, überfallen manchmal Handelszüge der Nixen oder Schiffe der Landbewohner und viel, das sie gegen Nahrung anbieten, ist Diebesgut. An Land bringt man vor allem Perlen, Perlmutter, schöne Korallen und exotische Delikatessen wie seltene Fische und Austern, dafür nimmt man gern Schmuck aus Edelmetallen, seltener auch Metallwerkzeug – leider rostet gerade das an Land häufige Eisen im Salzwasser sehr schnell. In den Städten finden sich zudem Ärztinnen, Operndiven, Rechtsvertreter für Angeklagte und Kläger vor Gericht und Lehrerinnen.

Man kennt Besitz an Fischen und anderen Tieren, Land und Gegenständen.

Als Währung dienen seltene, bunte Muscheln, die man durchlöchert an Schnüren mit sich tragen kann.

## Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Schon unter einem Jahr nach dem Schlüpfen geht es in die öffentlichen Schulen – internatartige Institutionen, wo Lehrerinnen den Kindern nach und nach Lesen und Schreiben, Mathematik, Philosophie, Politik, Logik, Kunst, Musik und Tanz beibringen und ihre Neigungen und Begabungen genau beobachten. Sie teilen die Jugendlichen dann mit zwölf auf die freien Stellen in den Betrieben auf, wo die nächsten Tage die praktische Ausbildung in den späteren Berufen folgt – sei es als Bäuerin, Handwerkerin, Soldatin oder Sängerin.

Forschen und Überliefern: Man stellt Theorien auf und versucht sie zu beweisen – das ist geradezu Volkssport. So entwickelt sich die Kultur der Nixen auch immer weiter. Selbst in der Religion wird emsig erforscht, man verlässt sich nicht auf alte Überlieferungen. Gut bewiesene Thesen gehen in den Stoff der Schule ein oder verfeinern die verschiedenen Betriebe. Überliefertes Wissen ist wichtig und wird hoch geschätzt, ist es doch die Grundlage für alles Neue.

## Militär

Soldatinnen bewaffnen sich mit Speeren mit Spitzen aus Obsidian und Schnittwaffen – hand- bis schwertlange Paddel mit Obsidianklingen oder Haifischzähnen. Als Seitenwaffe tragen sie Dolche, die in ihrer Form entfernt an Fische erinnern, die ebenfalls aus Vulkanglas hergestellt werden. Rüstungen sind unter Wasser kurzlebig, vor größeren Konflikten werden dennoch

welche aus mit dicken Muschelschalen verstärkten Fischhäuten gefertigt, bisweilen bestehen Rüstungen auch nur aus mit Tiersehnen verbundenen Muschelplatten. Gegen die Stich- und Schnittwaffen der Necker und anderen Nixen bieten sie hinreichend Schutz, einem Hai- oder Schwertwalbiss halten sie aber kaum stand. Schilde wären unter Wasser eher hinderlich.

Organisation und Taktik: Kämpferische und sportliche Mädchen werden in ihrer Jugend den militärischen Einheiten, Gruppen von etwa einem Dutzend, gegeben, wo sie drei Jahre lang ausgebildet werden. Jede dieser Gruppen hat eine Hauptfrau, ein Mitglied mit besonderem Taktischen und Führungstalent – sie ist die logischste Wahl und wird von ihrer Einheit eingesetzt. Diese untersteht der Kriegsministerin, die das Heer auch in den Krieg führt, kleinere Unternehmungen laufen ohne Oberbefehlshaberin, hier greift das alte Schwarmbewusstsein der Nixen und Necker wieder. Zur Verteidigung schafft man alle Bewohner und Wertsachen in Gebäude im Inneren der Stadt, die man dann verbissen verteidigt. Man versucht, den feindlichen Schwarm zu teilen, zu umzingeln und zusammenzutreiben, bis er sich kaum noch bewegen kann. Man kennt zahlreiche Formationen wie Kugel, Keil und Netz und schlägt auch gern aus dem Hinterhalt aus Seitengassen oder hinter Felsen hervor zu. Bekannt ist auch eine Taktik, bei der ein Teil des Heeres sich auf den Grund legt und mit Sand bedeckt wird. Man verlockt nun mit dem Rest des Heeres den Feind dazu, sich nahe zum Grund absinken zu lassen und hat ihn plötzlich in der Zange.

#### Sprache und Schrift

Die Sprache hat Vokale, die an Walgesänge und Konsonanten, die an das Knacken von Delphinen erinnern. Sie ist sehr dialektreich, unterscheidet sich aber grundlegend vom Neckerischen. Für Landbewohner ist sie nicht auszusprechen und auch umgedreht kann man ohne Magie die Sprache der Landbewohner nicht sprechen. Sehr wohl können aber beide Parteien die Sprache des jeweils anderen zu verstehen lernen.

Zu dieser Sprache gibt es auch eine Schrift, komplizierte Wortzeichen, die in Steintafeln und Felsen eingeritzt werden.

Jede Nixe erhält im Laufe ihres Lebens drei Namen: Einen Kinderrufnamen wenn sie in die Schule kommt, einen „Familiennamen“, wenn sie in ihren Betrieb kommt (den teilen alle Mitglieder dieses Betriebes) und einen Erwachsenenamen, den sie selbst wählen kann, wenn sie 15 ist. Beim Kindernamen rufen sie dann nur noch gute Freunde und Familienmitglieder. Auch diese Namen sind weder mit den Zungen, noch mit den Schriften der Landbewohner wiederzugeben.

#### Künste

Kunst nimmt einen wichtigen Teil in den Städten ein. Gesang und Tanz sind wichtige Ereignisse, für sie erbaut man einige der größten Gebäude der Städte und einige der größten Kuppeln aller Welten. Bei den Nixen ist allerdings beides viel stärker geregelt und choreographiert als bei den Neckern. Ihre überirdische Schönheit ist auch bei den Landbewohnern legendenumwoben und auf Ba bietet man sie in speziellen Wassertheatern bisweilen auch diesen für gutes Geld oder Waren eine Darbietung an. Operndiven sind berühmte und reiche Nixen.

Aus Muschel- und Steinresten fertigt man in den Häusern, geschützt vor der Strömung, komplexe, bunte Mosaiken an oder ritzt Bilder in Felsen.

Poesie und Romane werden ebenso von weniger angesehenen Künstlerinnen in kleine Steintafeln gekratzt und auf öffentlichen Plätzen für etwas Geld vorgetragen. Vor allem Kinder und Jugendliche mögen diese Kunst.

## Magie

Auf Ba wird in den Städten Magie schon in den Schulen unterrichtet und auch in den Betrieben und in der Armee reichlich eingesetzt. Leuchtende Steine erhellen nachts die Häuser der Reichen, Korallen wachsen schnell und zielgerichtet und grausame Kampf magie lehrt ihre Feinde das Fürchten. Mit ihrer Intelligenz und Offenheit für neues sind Nixen die geborenen Forscherinnen für die Gabe Bas.

## Ungewöhnliche Fakten

An Land fühlen sich Nixen im wahrsten Sinne des Wortes wie ein Fisch auf dem Trockenen, selbst wenn ein Zauber ihnen Lungen und Beine schenkt. Die Trockenheit der Haut und die Tatsache, dass sie sich nur zweidimensional über den Boden bewegen können erfüllt sie mit einem Gefühl von Hilflosigkeit, bisweilen sogar Panik. Mit der Zeit können sie sich daran aber gewöhnen.

## Beispielhafte Stadtstaaten

Maripolis (Name der Landbewohner): Größte aller Nixenschwärme, liegt in ihrer Heimatwelt, alle umliegenden Städte sind ihr tributpflichtig.

Seestadt (Name der Landbewohner): Gilt als unterseeisches Viertel der Ba-Stadt Lys und ist ein Handelszentrum für Schätze, die aus oder in das Meer wandern sollen

Nixenheim: Kleine Stadt nahe eines Portals nach Ba, für den Perlenhandel bekannt

## Verhältnisse

Fremde: Fremde ist man in den Städten gewohnt, solange es Nixen oder Necken sind. Necker gelten dagegen als räuberische Primitive, die man vertreibt. Wie man auf Landbewohner reagiert, die mittels Magie in die Stadt kommen, ist stark unterschiedlich. Wo man mit Fischern und ihren Netzen üble Erfahrungen gemacht hat, könnten sie aggressiv reagieren, wo man sich mit den Fischern aber arrangiert hat oder gar keine kennt, wird man auf das merkwürdige, neue mit großer Neugier reagieren.

Politisch: Andere Städte unter dem Meer gelten entweder als wichtige Handelspartner, Konkurrenten oder gar Feinde. Große Städte machen die umgebenden gern abhängig. Die Landbewohner sieht man meist ebenfalls als potentiell rentable Handelspartner, wenn man nicht mit ihren gierigen Fischerbooten in Streit gerät oder sie sonstige Probleme verursachen. Beispielsweise rammte ein Linienschiff einer Flotte Bas versehentlich eine kürzlich fertig gestellte und voll besetzte Opernkuppel. Das Schiff sank, die Kuppel stürzte ein und viele Nixen starben. Es kam zu einem Krieg, den die Vollstrecker nur mühsam beenden konnten.

## Darstellung

Gemüt: Klug, immer auf eine Diskussion bedacht und Gesetze achtend, dazu neugierig ist die durchschnittliche Nixe.

Tipps zur Erstellung: Aus der Schulzeit sollten Allgemeinwissen wie Mathematik, Schrift, Geschichte, Gesetze, Verwaltung/Handel, Religion, Philosophie, Harmonie und Logik mitgebracht werden.

Bei den Facetten neigt man eher zu Dogmatik und Naivität (außer man befindet sich im Krieg, gilt oftmals nicht Neckern gegenüber). Ansonsten gilt, was für die Spezies üblich ist.

## **Phytos**

Übliche Spezies: Dryaden

Technologiestand: hoch entwickelte Pflanzenzucht, sonst eher primitiv

Bevölkerungszahl: Etwa 30 Millionen

Lebensraum: Die Welt Phytos in der bewohnbaren Zone zwischen der Eis- und der Felswüste

Wichtige Städte: Keine

Typische Organisationen: Sippe

### Geschichte

Es ist geradezu eine Besonderheit der Dryaden, dass es kaum entscheidende Ereignisse in der Geschichte gibt. Sie führen keine Kriege, vernichtende Stürme sind geradezu alltäglich und an weiß mit ihnen umzugehen, man macht sich wenig Gedanken um Religion und Philosophie, sondern lebt in den Tag hinein. Erst der Kontakt mit Ba wird dies ändern.

### Lebensweise

Lebensphasen: Man keimt aus einem Samen und wird von seinem Elter an einen hellen, geschützten Ort getragen, der von allem „Unkraut“ befreit worden ist. Oft teilt sich eine Sippe solch einen Ort und lässt, wenn man weiterzieht, ein paar Wächter zurück. Diese versorgen die Kinderstube mit Wasser und Dünger. Nach einem Jahr bilden sich die Wurzeln der kleinen Dryaden zurück. Sie schließen sich nun ihrer Sippe an und entwickeln Verstand, lernen in den nächsten Jahren sprechen und die Arbeit auf den Feldern und das Sammeln – alles aber langsam und gemächlich. Mit zehn Jahren wachsen ihnen zum ersten Mal Blüten auf dem Kopf und bald darauf bringen sie ihre ersten Samen hervor. Nun gelten sie als erwachsen und haben oft schon alles gelernt, was Dryaden wissen. Mit 200 Jahren sterben Dryaden an Altersschwäche, aber nur wenige schaffen es dorthin. Das Wetter ihrer Heimat lässt sie oft in Dürren, plötzlichen Kälteeinbrüchen und dicken Wolkendecken zu Grunde gehen, dazu kommen noch viele Krankheiten. Das jede Dryade jährlich zehn Nachkommen hervorbringt, wenn sie einmal geschlechtsreif ist, gleicht dies wieder aus.

Familie: Die Sippe ist die Familie, mit der man enge Banden teilt. Meist ist man auch eng verwandt. Die Bindung zu den eigenen Kindern ist nur anfangs besonders groß, bis sie sicher verpflanzt sind. Kinder haben jeweils nur einen Elter, der von Blattlingen den Blütenstaub anderer Dryaden erhalten hat. Die Kinder werden von Pflegerinnen und Wächterinnen beschützt, bis sie laufen können.

Tagesablauf: Der Tagesablauf hängt stark von der Jahreszeit ab. Die Welt Phytos kennt keine Tageszeiten, die Sonne steht lediglich um Laufe der Jahreszeiten über dem Zentrum der Felswüste, genau in der Mitte zwischen zwei Polen, im Laufe der Jahreszeiten verschiebt sich nur ihr Winkel. Lebt man nördlich der Rosenlinie (die den Äquator im rechten Winkel an zwei Stellen schneidet), so wandert man im Herbst auf den Rosenlinie zu und im Frühling von ihr weg. Südlich des Äquators hält man es genau so, nur dass dort Sommer und Winter genau vertauscht sind. Eine Sippe legt allerdings nur einige hundert Meilen im Jahr zurück, marschiert also nicht vom Rande einer der Wüsten bis zur Rosenlinie. Auf der Rosenlinie wächst so dichte Vegetation, dass der Boden in ewiges Zwielicht getaucht ist. Diese Gegend

meiden die Dryaden in ihrer Dunkelangst. Im Winter oder im frühen Frühling, je nach Klimazone, legt man Äcker an und pflegt seine Plantagen, die man im Herbst bei der Rückkehr dann nach und nach abernten kann. Das geschieht aber langsam und gemächlich – man hat ja alle Zeit ohne Tageszeiten und braucht nicht viel Nahrung. Viel Zeit des Tages liegt, sitzt oder steht man einfach in der Sonne. Diese Pausen ersetzen zugleich den Schlaf anderer Spezies, der nicht an bestimmte Zeiten gebunden ist. Auf Wanderungen macht man diese Pausen aber zusammen.

Spiel und Freizeit: Im Grunde gibt es für Dryaden nichts schöneres, als sich in der Sonne aufzuhalten und zu dösen. Während der gewaltigen Stürme ihrer Welt, wenn man in einer Deckung zusammengekauert ist, hält man Spiele mit Stöckchen und Steinen ab, die Brett- und Geschicklichkeitsspielen anderer Spezies ähneln. Verdunkeln die Wolken den Himmel allzu sehr, erfreut man sich an Geschichten.

Kleidung, Schmuck und Körperkunst: Das Konzept von Kleidung ist den Dryaden fremd, ja würde sie erschrecken. Teile der Haut oder des Haares vor der Sonne abzudecken würde ihren Nahrungsbedarf erhöhen, womit sie wiederum weniger Zeit mit dösen verbringen könnten. Man schmückt sich aber gern mit Ranken, Blüten und bunten Früchten, auch bunte Steine kommen in Frage, wenn sie sich befestigen lassen und von kräftiger Farbe sind. In manchen Sippen malt man sich mit dunkler Farbe feine Linien in filigranen Mustern auf die Haut, nach einigen Tagen wäscht man sie wieder ab, die Haut hat an diesen Stellen das Chlorophyll verloren und zeichnet sich blassgelb auf dem Dunkelgrünen Untergrund ab. Die seltenen Feuerdryaden, Dryaden mit roter Haut, die bisweilen auch von einem grünhäutigen Elter geboren werden können, gelten als Schönheit. Durch roten Beerensaft versucht man bisweilen, sie nachzuahmen.

Sitten und Bräuche: Man feiert am Ende einer jeden Wanderung und nach besonders heftigen Stürmen, die man überlebt hat. Dafür tanzt und springt man umher, um dann wieder völlig regungslos die Sonne zu genießen. Alle Arbeit lässt man zugunsten dieser Taten über etwa 24 Stunden ruhen. Die Feste laufen aber für die Verhältnisse anderer Völker sehr ruhig, ja langweilig ab.

Wohnen und Behausungen: Gebäude benötigt man nur während schlimmer Unwetter, ansonsten würde man sie nicht betreten. Man errichtet U-förmige Mauern aus dicken Felsen, deren Öffnung in Richtung der Felswüste zeigt. Die schlimmsten Stürme kommen stets aus Richtung der Eiswüste. Gegen Hagel (nicht aber gegen Regen, den man nicht als unangenehm empfindet) baut man ein niedriges, flaches Dach aus halbierten Baumstämmen, das niedriger liegt, als die Oberkante der Mauer, damit es nicht vom Sturm weggerissen wird. Man findet dort stets eine kleine Feuerstelle und Holz im Inneren, da man die Dunkelheit fürchtet und unter der Kälte leidet.

Ähnliche, aber deutlich niedrigwandigere und die meiste Zeit Dachlose Mauern errichtet man auch für die Kinder, so lange sie noch verwurzelt sind.

Durch die Stürme und die Tatsache, dass die Sonne immer über dem Zentrum der Felswüste steht, sind alle Bäume stark in die Richtung der Felswüste geneigt. Die dicksten unter ihnen bieten unter ihrem Stamm ausreichend Schutz auf Wanderungen. Wenn sich ihr Laub zu kleinen Bündeln zusammenwickeln, rufen sie alles, was laufen kann, zu sich.

Ähnliche, aber deutlich niedrigwandigere und die meiste Zeit Dachlose Mauern errichtet man auch für die Kinder, so lange sie noch verwurzelt sind.

Andere Gebäude als die Notwendigkeiten errichtet man nicht und sähe auch keinen Grund dazu.

Speis und Trank: Reich an Zucker oder Stärke und an Mineralien muss die Nahrung der Dryaden sein. Sie essen manchmal tagelang nur Erde und gewinnt seine Kraft aus der Sonne. Ansonsten isst man Früchte, Nüsse und Samen meist roh. Manche giftige Pflanzen weiß man durch kochen und ausspülen essbar zu machen. Auch harte Körner kocht man schlicht weich. Als Getränk ist nur Wasser bekannt, gerne mit Erde vermischt, um es mit Mineralien anzureichern.

### Weltsicht und Glauben

Man kennt zwei Gottheiten, einer steht für die Sonne, Hitze und das Licht und will die Welt, die ihm missfällt, verbrennen. Die andere steht für Kälte und Dunkelheit und will die Welt, die ihr gefällt, in ewigem Frost erstarren lassen und so konservieren. Der Widerstreit der Götter in der bewohnbaren Zone der Welt sorgt, durch Ausgleich der zerstörerischen Mächte, dafür, dass sie bewohnbar ist. Die Stürme sind Waffen des Kältegottes, die dieser seinem Feind entgegenschleudert. Dieser macht wiederum durch Dürren Vorstöße. Beide Gottheiten wollen den Tod der Dryaden und so beten sie nicht zu ihnen, schließen höchstens Zweckbündnisse, indem sie dem, der gerade schwächer scheint, Opfer in Form von Nahrung darbringen. Für den Hitzegott verbrennt man sie, für den Dunkelheitsgott gräbt man sie ein. Als heilige Orte gelten die Wohnorte der Gottheiten – jeweils das Zentrum einer der Wüsten. Sie zu erreichen ist den Dryaden aber unmöglich. Feuer und Eis gelten als heilige Materialien. Eigene Priester oder Schamanen kennt man nicht – niemand will sich diesen zerstörerischen Mächten verschreiben.

Leichnahme werden auf Friedhöfen in flachen Gräbern bestattet, auf denen man fruchttragende Pflanzen setzt. Etwa ein Jahr nach der Bestattung isst man diese Früchte und nimmt damit nicht nur Teile des Körpers, sondern auch die Seele des Toten mit auf, die dann in einem Kind wiedergeboren werden kann.

Sonnenfinsternisse sind gefürchtete Ereignisse, bei denen sich der Hitzegott seinem Feind kurz annähert und erwägt, ihn die Welt einfreieren zu lassen.

### Politische Organisation

Herrschaft und Gesellschaftlicher Aufbau: Alle erwachsenen Dryaden gelten als gleich, als erwachsen gilt man, wenn man zum ersten Mal geblüht hat. Alle Entscheidungen werden diskutiert und abgestimmt.

Gesetze und Strafen: Man kennt im Grunde keine Verbrechen, kaum jemand tut etwas, das der Gesellschaft schadet. Beim ersten Mal, wenn es doch jemand tut, wird es meist vergeben und als Versehen abgetan. Erst wenn es sich wiederholt kann der Täter einige Tage in eine Höhle zur Dunkelhaft gesperrt werden. Für Dryaden eine furchtbare Erfahrung.

### Wirtschaft

Kaum ein Volk hat solche Zuchterfolge an Pflanzen geschafft wie die Dryaden. Ihre Pflanzen sind sehr ertragreich und widerstandsfähig, zudem haben sie ihre Reaktionen auf nahende Stürme und Hagel perfektioniert: Manche Kulturpflanzen auf den Äckern ziehen sich zu solchen Ereignissen fast komplett in den Boden zurück. Die Quadratmeter Ackerland pro Dryade sind dennoch viel geringer als es bei anderen Spezies der Fall wäre, denn sie sammeln, gerade auf Reisen, noch viel und benötigen schlicht nicht so viel Nahrung – eigentlich nur, wenn Wolken tagelang den Himmel verfinstern (was bei den Wetterextremen ihrer Welt relativ häufig geschieht) oder wenn sie ungewöhnlich hart arbeiten müssen (wie zum Errichten eines Sturmunterschlupfes).

Das Werkzeug dafür ist einfach, besteht aus Holz und Feuerstein.

Über verschiedene Klimazonen tauscht man bisweilen Früchte, die in der jeweils anderen nicht wachsen, aber eher selten. Dryaden wandern nicht gern schnell und so würde die Ware vor dem Ziel verderben.

Eigentum an sich kennt man nicht, man respektiert aber die Arbeit anderer und pündert darum keine fremden Felder oder stiehlt Werkzeuge.

Eine Währung hat man nicht.

### Bildung und Wissenschaft

Lehren und Lernen: Die älteren lehren die Kinder, sobald sie nicht mehr wurzeln, alles Lebensnotwendige: Wie man züchtet, Pflanzen anbaut und das dafür notwendige Werkzeug herstellt. Was man essen kann. Wie den Göttern zu opfern ist, wenn einer den Kampf zu verlieren droht. Wie man ein nahendes Unwetter an den sich zusammenballenden oder sich zurückziehenden Pflanzen oder Blätter der Bäume erkennt. Es ist nicht viel Wissen, das die Dryaden haben und dennoch lassen sie sich für den gemächlichen Unterricht fast ein Jahrzehnt Zeit.

Forschen und Überliefern: Dryaden finden kaum mal etwas neues heraus und noch seltener geben sie es weiter. Nur bei der Zucht von Pflanzen, ob sie nun als Nahrung oder als Heilmittel dienen, haben sie über eine lange Zeit der Entwicklung erstaunliches hervorgebracht.

### Militär

Wie alle „wandelnden Pflanzen“ ihrer Welt haben auch Dryaden keine Fressfeinde und auch untereinander ist das Konzept von Krieg und Feindschaft unbekannt. Unwetter und Krankheit wirken einer Übervölkerung so stark entgegen, dass es im Grunde nie zum Kampf um Nahrung und Lebensraum kommt. Nur die Kinder, so lange sie wurzeln, werden von einigen Dryaden bewacht, die „wandelnde Pflanzen“ die diese fressen könnten mit Stöcken und Steinen vertreiben.

### Sprache und Schrift

Dryaden können keine Laute von sich geben, ihre Sprache basiert auf Gesten und Mimik. Eine Schrift kennen sie nicht. Auch das Konzept von Namen ist ihnen unbekannt. Sie berühren jemanden, mit dem sie sprechen wollen entweder kurz oder zeigen mit offener Hand auf ihn.

### Künste

Der Tanz ist vermutlich die häufigste Kunst dieses Volkes. Da ihre Sprache rein auf Gesten beruht, kann er auch ein Gedicht sein, ähnlich der Poesie der Feen. Auf Felsen malt man gern bunte Bilder oder webt aus Ranken und Blüten erstaunliche Bilder. Die Erzählkunst beschreibt oft besonders schöne Dinge und Ereignisse und dient vor allem zur Beruhigung während großer Unwetter, andere Völker würden diese Geschichten über den Fund besonders großer, süßer Beeren im Sonnenschein wohl eher ermüdend finden, strecken sie sich doch über Stunden, ohne das etwas aufregendes passieren würde. Musik aller Art kennen sie nicht.

## Magie

Da sie noch keinen Kontakt mit Ba haben, konnten die Dryaden hier nichts hervor bringen.

## Ungewöhnliche Fakten

Dryaden haben große Angst vor Dunkelheit und Kälte, da diese sehr ungesund sind und mit den gewaltigen Unwettern ihrer Welt verbunden werden. Die Nacht auf Ba und in anderen Welten würde sie zweifellos in Panik versetzen. Auch ihre Ahnungslosigkeit, was Gewalt betrifft, könnte sie dort in Bestürzung bringen.

## Beispielhafte Sippen

Nektartrinker (Übersetzung aus der Gestensprache): Sippe nahe des Äquators und der Rosenlinie, hervorragende Heiler

Eisblumen (Übersetzung aus der Gebärdensprache): Sippe nahe der Eiswüste

## Verhältnisse

Fremde: Fremde Dryaden haben keine Probleme, Aufnahme in eine Sippe zu finden, sie müssen ihr nur folgen und anpacken. Andere Spezies wird man offen und neugierig empfangen, kennt man doch weder Fressfeinde noch politische Gegner.

Politisch: Die Sippen unterhalten sporadische Handelsbeziehungen mit den Nachbarn. Letztlich kennen sie aber weder Bündnisse noch Feindschaften.

## Darstellung

Gemüt: Friedlich, gemächlich und geduldig ist die Dryade.

Tipps zur Erstellung: Getreide/Gemüse, Kräuter/Gewürze, Geduld und Holz sind Paradedisziplinen der Dryaden. Auch Sehen, Stein, etwas Architektur und Wetter sollten nicht zu kurz kommen.

Bei den Facetten sollte nicht cholerisch, dafür eher anspruchslos und naiv gewählt werden.

# Organisationen

In keiner der Welten kann man allein lange zurechtkommen oder überleben. Organisationen können regelrechte Subkulturen bilden und haben hohen Einfluss auf ein Individuum.

## ***Dorfgemeinschaft***

Typische Kulturen: Alle außer Trollhorde, Neckerschwarm, Orkklan, Zwergenbinge, Traditionalisten, Goblinstamm, Elmoir und Feenstock

Ansehen: Klein (eher Anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Je nach Dorf vor allem Bauern, Fischer, Hirten oder Bergleute, Dorfbüttel, Wirte, Müller, Knechte/Mägde, einfache Handwerker wie Grobschmied oder Zimmermann (das meiste machen die Dorfbewohner aber selbst, ohne „Spezialisten“), Brauer, Winzer, Fleischer, Hebammen, Heiler, Imker Dorfzauberer, Dorfpriester (so er nicht eher Teil eines Ordens ist), Vogt, Köhler

Aufgaben: Ein Dorf versucht zunächst einmal, sich selbst zu ernähren. Durch Handel, Abgaben und Steuern ernährt es aber letztlich alle anderen Bewohner eines Landes, gerade die in der Stadt. Je nach Kultur können Dorfbewohner auch als Soldaten eingezogen werden.

Pflichten und Privilegien: Viele Dorfbewohner sind Leibeigene, gerade in Lalos und Pa Chin und sind an ihre Scholle gebunden – die Flucht wäre ein nicht unerhebliches Verbrechen, auf das der Tod stehen kann. Steuern, Abgaben und Frondienste machen den Menschen und anderen Spezies der Dörfer oft das Leben schwer. Ein Dorf könnte theoretisch autark leben und liegt fern ab der Intrigen der Städte – viele empfinden das als Privileg.

Hauptaspekte: **Bauern, Knechte/Mägde, Winzer:** Getreide/Gemüse, Ausdauer, Kraft (beim Winzer: Fermentation/Gärung); **Fischer:** Tiere, Kraft, Ausdauer, Nautik, Wetter, Orientieren, Fleisch; **Hirten, Imker:** Tiere, Dominanz, Einschätzen, Krankheiten, Leder/Pelze, Fleisch; **Bergleute:** Stein, Kraft, Ausdauer, Zähigkeit; **Dorfbüttel:** Gesetze, Kampf Aspekte, Autorität oder Bedrohlichkeit; **Wirte:** Verwaltung/Handel, Fleisch, Getreide/Gemüse, Kräuter/Gewürze, Feuer, Schmecken/Riechen; **Müller:** Mechanik, Getreide/Gemüse, Holz; **Grobschmied:** Kraft, Ausdauer, Metall, Feuer, Holz; **Zimmermann:** Holz, Architektur, Kraft, Ausdauer; **Brauer:** Getreide/Gemüse, Feuer Fermentation/Gärung, Schmecken/Riechen; **Fleischer:** Tiere, Einschätzen, Fleisch, Kraft, Leder/Pelze; **Hebammen:** Empathie, Heilung, Anatomie Tasten; **Heiler:** Heilung, Krankheiten, Anatomie, alle Sinnesaspekte, Gift, Empathie; **Dorfzauberer:** Okkultismus, einige Magoaspekte, Logik, Gedächtnis; **Dorfpriester:** Religion, Empathie, Rhetorik, Autorität, Stimme, Geduld, Charakterfestigkeit, **Köhler:** Holz, Feuer

Aufbau: Die Dorfbewohner wählen oft einen charismatischen **Bürgermeister** (Autorität oder Bedrohlichkeit min. 13, Rhetorik min. 10), anderswo setzt der Adlige einen **Vogt** (Verwaltung/Handel und Autorität mindestens 10) ein, (Verwaltung/Handel mindestens der Wirt, der **Büttel**, der **Priester** und der **Zauberer** genießen meist zentrale und respektierte Rollen, der Büttel wird vom nächsten Adligen oder der nächsten Regierung, der Priester von seiner „Kirche“ eingesetzt. Aufstiegschancen sind davon abgesehen nicht vorhanden. Die

anderen Berufsgruppen sollten zur Ausübung im Betreib der Eltern etwa 25, für die Übernahme 50+ mitbringen.

Reise: Oft als flüchtiger Leibeigener, seltener im „Sonderauftrag“ kann man das Dorf verlassen. Die anderen Bewohner bleiben dann oft in Freundschaft verbunden, bisweilen, gerade wenn ihr Herr sie für die Schollenflucht des Reisenden straft, verstößt man ihn.

## **Zunft**

Typische Kulturen: Ba-Städte, Lalos, Karanea, Mateken, Frya, Dunkelelben, Zwergenbinge, Traditionalisten, Lhurisches Imperium

Ansehen: Mittel

Beschäftigte Berufsgruppe: In jeder Zunft organisiert sich jeweils eine Handwerksrichtung einer Stadt, alle Handwerksrichtungen müssen eine Zunft aufweisen (Bader, Barbier, Baumeister, Drucker (findet sich fast nur in Lalos und Ba-Städten), Schiffbauer, Uhrmacher (fast nur in Lalos, in Zwergenbingen und Ba-Städten), Armbruster, Bogenbauer, Brauer, Bäcker, Juwelier, Färber, Fleischer, Kürschner, Glasbläser (hauptsächlich in Lalos und Ba-Städten), Goldschmied, Grobschmied, Plättner, Instrumentenbauer, Maurer, Sattler, Schuster, Schneider, Schreiner, Seiler, Sprengler, Steinmetz, Stellmacher, Tätowierer (wo Tätowierungen üblich sind), Töpfer, Waffenschmied, Weber, Zimmermann, gerade auf Ba auch Magier, die Alchemie oder Artefakte produzieren)

Aufgaben: Zünfte organisieren und kontrollieren Handwerker, organisieren im Notfall die Verteidigung der Stadt und Löscharbeiten bei Bränden mit.

Pflichten und Privilegien: Wichtigstes Privileg in einer Zunft ist sicherlich, ein Handwerk in dieser Stadt überhaupt ausführen und damit Geld verdienen zu dürfen. Daneben gibt es Sozialleistungen im Krankheitsfall, nach Unfällen oder im Alter. Die Zunft legt fest, wie viel man für seine Arbeit verlangen darf und verlangt eine monatliche Abgabe. Sie legt die Anzahl der Meisterstellen (und damit der Betriebe) fest und nimmt Meisterprüfungen (oft für Gebühren) ab. Mitglied einer Zunft heißt, spätestens im Gesellenstand, angesehener Bürger zu sein.

Hauptaspekte: 1-3 Materialaspekte (aus den Eigenschaften Geschicklichkeit, Klugheit und Intuition), je nach Beruf, dazu ebenfalls nach Beruf aus der Liste: Kraft, Ausdauer, Fingerfertigkeit, Mechanik, Instrumente, Farben, Fermentation/Gärung, Architektur, Nautik, Mathematik, Feuer, passende Sinnesaspekte, Harmonie, Tiere ebenfalls 1-3 Aspekte passend zum Beruf (genaue Zuordnungen würden leider den Rahmen sprengen)  
Für Altgesellen und Meister kommen noch Verwaltungs- (Verwaltung/Handel, Mathematik, Gedächtnis, Gesetze) und Lehraufgaben (Didaktik, Autorität oder Empathie) dazu.

Aufbau: **Lehrlinge** müssen noch nichts mitbringen, **Gesellen** sollten in den Hauthandlungen (maximal 3) mindestens 50 aufweisen, **Altgesellen** mindestens 65 dazu im Lehren des Handwerks und in der Verwaltungshandlung je mindestens 40, ein **Meister** sollte in den Haupthandlungen je mindestens 75, im Lehren und Verwalten jeweils mindesten 50 aufweisen. Für jeden Rang muss erst ein Platz freiwerden, den man einnehmen kann. Die Meister verwalten auch die Zunft als Rat.

Anmerkung: Zünfte gibt es nur in Städten, außerhalb davon gehören Handwerker in die Dorfgemeinschaft

Reise: Gesellen gehen oft auf Reise, sogenannte Wandergesellen. Sie lernen bei verschiedenen Meistern die letzten Feinheiten ihrer Kunst. Oft lassen sie sich dabei aber von Abenteuern ablenken – für ihre Zunft ist das selten ein Problem, wenn sie dabei keinen schlechten Ruf erhalten.

## **Gilde und Handelskompanie**

Typische Kulturen: Ba-Städte, Lalos, Mateken, Frya, Dunkelelben, Zwergenbinge, Traditionalisten, Lhurisches Imperium

Ansehen: Mittel bis hoch

Beschäftigte Berufsgruppen: Jede Gilde organisiert je eine Händlergruppe im weitesten Sinne (Kaufmann, Geldwechsler, Krämer, Fernhändler, Apotheker, Wirte; oft nach Waren noch feiner untergliedert; bei teuren Waren können auch noch Wächter dauerhaft angestellt sein, gerade in der Handelskompanie auch Fuhrleute, Boten, Schiffer; Schiffmannschaften und Karawanen im dauerhaften Dienst einer Kompanie gelten als eigene Organisationen)

Aufgaben: Gilden organisieren und kontrollieren Händler und ihre Preise, sollen Wucherei verhindern. Im Kriegsfall organisieren sie die Verteidigung der Stadt mit.

Pflichten und Privilegien: Einer Gilde in einer Stadt anzugehören bedeutet, mit Waren dort überhaupt handeln zu dürfen. Bei Krankheit, Unfall oder Alter kann man Unterstützung von der Gilde erwarten. Wenn einer der begrenzten Plätze der Betriebe frei wird, hat nur ein Geselle der Gilde die Chance, diesen übernehmen zu dürfen. Im Gegenzug muss man der Gilde seine Bücher einsehen lassen und ihr Abgaben bezahlen.

Hauptaspekte: Für **Händler** vor allem Handel/Verwaltung, Rhetorik, Mathematik, Gedächtnis, Empathie, Einschätzen, Sprache (bei Handel mit dem Ausland), Schrift, Charakterfestigkeit, 1-2 Materialaspekte nach Ware. **Wächter** sollten Grundlagen im Kampf (Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion) vor allem aber Bedrohlichkeit mitbringen, die **Transporteure** in Steuern und je nach Gefährt Tiere und Dominanz, Mechanik oder Nautik

Aufbau: Ein **Lehrling** muss anfangs noch keine Voraussetzungen mitbringen, wer als „**Meister**“ einen Betrieb übernehmen will, muss in der Feilschen oder der Einschätzenprobe (jeweils v.a. für den Einkauf) und in der Verwaltungsprobe in kleinen Städten und Betrieben mindestens 50, in großen eher 75 mitbringen. Nur die Leiter eines Betriebes haben Mitspracherecht in Sachen der Gilde. Für **Transporteure** und **Wächter** gibt es keine Aufstiegsmöglichkeit, sie bleiben „Randfiguren“. Zur Aufnahme sollten Wächter in einer Kampfhandlung mindestens 25, in einer Einschüchterungshandlung 50 mitbringen, Transporteure 50 im Steuern. Lastenträger und andere Tagelöhner werden bei Bedarf angeworben und gehören nicht zur Gilde.

Anmerkung: Kompanien sind deutlich größer angelegt als Gilden und regeln den Fernhandel vor allem mit Kolonien. Auch Gilden können ihre Macht über mehrere Städte ausdehnen. Das Gildenrecht gilt aber nur innerhalb von Städten.

Reisen: Händler müssen ohnehin viel reisen und können dabei auch in Abenteuer geraten. Solange sie ihre Termine einhalten stört sich daran aber keiner.

## **Adelshaus**

Typische Kulturen: Lalos, Pa Chin, Mateken, Frya (von den drei erstgenannten Reichen eingesetzt Adel)

Ansehen: Hoch bis sehr hoch (für den Adel selbst, mittel für die Gemeinen, für den Adel eher Verwöhnt)

Beschäftigte Berufsgruppen: Als Adelige selbst Ritter (und Knappen), Barone, Grafen, Fürsten, Herzoge (und ihre Familien), König oder Kaiser, als Angestellte auch Diener, Gardisten/Leibwächter, Lehrer (für Grundwissen, Wissenschaften, Etikette, Kampfkunst und Tanz), Stallmeister, Kutscher, Herold/Haushofmeister, Künstler, Ausrufer, Schreiber/Sekretär, Spitzel, Köche, Leibzauberer, Leibarzt, Falkner, Hundeführer, Jagdmeister, Mätressen (je nach Region und Reichtum des Hauses mehr oder weniger davon), Meuchler (selten); von den Menschen des Lehens verlangt man zudem oft Frondienste, diese gehören aber meist zur Dorfgemeinschaft auf dem Land und in der Stadt zu anderen Organisationen

Aufgaben: Die Adligen verwalten ihr Lehen und zahlen dem Ranghöheren Adligen einen Anteil an den Steuern. Im Kriegsfall schützen sie ihre Untergebenen und stellen Soldaten oder Söldner für den Krieg, die sie selbst führen. Die anderen dienen der Adelsfamilie, unterhalten oder unterrichten sie.

Pflichten und Privilegien: Adlige unterstehen einer eigenen Gerichtsbarkeit (was sie gegen Klagen Einfacher fast unempfindlich macht), erhalten reiche Abgaben, Steuern und Frondienste von allen in ihrem Lehen. Dafür schulden sie dem Herrscher Kriegsdienst und einen Anteil an den Abgaben. Zudem sitzen sie Gericht über Vergehen in ihrem Lehen. Untertänigst dienen die Einfachen am Hof ihnen, lesen ihnen und ihrer Familie jeden Wunsch von den Augen ab. Kinder der Adligen werden vorteilhaft verheiratet. Die Gemeinen am Hofe sind meist gut bezahlte Spezialisten und stolz, ihren Dienst für feine Leute tun zu dürfen.

Hauptaspekte: Für alle Etikette (überlebenswichtig bei Hof), für **Adlige** Verwaltung/Handel (so das kein Sekretär übernimmt), Autorität, Anmut/Eleganz, Angriffs-, Verteidigungs- und Führungstalente, Reaktion, Dominanz, Tiere, Strategie/Taktik, Rhetorik, Gesetze; Für die Gemeinen am Hof: Disziplin, für **Diener**: Gedächtnis, Anmut/Eleganz, Geduld, **Gardisten und Leibwächter**: Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion, für **Lehrer**: Didaktik, Autorität, Empathie, Geduld und natürlich Aspekte passend zum „Fach“, für **Stallmeister**: Tiere, Einschätzen, Krankheiten, Heilung, Dominanz, Lenken, **Kutscher**: Tiere, Dominanz, Lenken, **Haushofmeister**: ganz besonders Etikette, Gedächtnis, Stimme, Autorität, **Künstler**: Harmonie, Material- und andere Aspekte nach Kunst, **Ausrufer**: Stimme, Gedächtnis, Autorität, **Schreiber**: Schrift, Sprache, Rhetorik, Mathematik, Gesetze, **Spitzel**: Nachahmung, Schleichen, Tarnung, Schrift, Aspekte eines Tarnberufes, **Köche**: Feuer, Fleisch, Kräuter/Gewürze, Getreide/Gemüse, Schmecken/Riechen, Harmonie, Verwaltung/Handel (für den Küchenchef), **Leibzauberer**: Okkultismus, Magoaspekte nach Spezialisierung (meist magischer Leibwächter, Arzt, Künstler oder Wahrsager), **Leibarzt**: Heilung, Krankheit, Anatomie, Gift, Kräuter/Gewürze, Sinnesaspekte, **Falkner** und

**Hundeführer:** Tiere, Dominanz, **Jagdmeister:** Tiere, Einschätzen, Sehen, Stimme, Nachahmung, Orientierung, Fernkampf-Angriffaspekt (zumeist Schuss, Wurf oder Feuern), **Mätressen:** Verführung, Stimme, Anmut/Eleganz, Beweglichkeit (sehr von den Vorlieben ihres Herren/ihrer Herrin abhängig), **Meuchler:** Entweder Schleichen, Tarnung, Angriffsaspekt (meist Stich oder Schnitt), Klettern, Mechanik, Fingerfertigkeit oder Gift, Kräuter/Gewürze (oder seltener Tiere) Nachahmung, Rhetorik

Aufbau: Die Adelsfamilie, allen voran der **Träger oder die Trägerin des Titels** stehen dem Hause vor und werden dies durch Geburt. In Chin Pa ist der Herr immer ein Mann. Überall sonst ist der oder die **Erstgeborene** normalerweise Erbe (es gibt aber auch nicht vererbte Titel) und übernimmt mit dem Tod seines Vorgängers, ohne besondere Fähigkeiten aufweisen zu müssen (bei den Mateken muss er oder sie sich noch im Krieg auszeichnen). Andere müssen für einen ärmeren Adelshof in ihren Haupthandlungen (je nach Beruf 1-3) mindestens 50, in reicheren 75 aufweisen. In den Führungspositionen des Chefkochs und des Haushofmeisters liegen die Anforderungen um etwa 20 höher.

Anmerkungen: Adlige werden einen gewissen Wert in Verwöhnt und Dominant, Gemeine in Devot haben (ohne den sie sich nur schwer in die Hierarchie einfügen könnten).

Reise: Für einen jungen Adligen ist es nicht unüblich, dass er sich in der weiten Welt die Hörner abstoßen darf. Studienreisen in wichtige Städte und bis nach Ba sind häufig. Natürlich wird man ihn dann Dienerschaft und Leibwächter mitschicken. Andere Adelsprösslinge büchsen auch mal aus, da sie sich in einem goldenen Käfig fühlen. Bei der Rückkehr erwarten sie Strafen, aber normalerweise keine Verstoßung. Gemeine werden gerade als Ausrufer, Jagdmeister und Spitzel auf Reisen geschickt. Wenn sie ihren Hof aber selbstständig verlassen, wird man sie meist dauerhaft ersetzen und als unzuverlässig betrachten. Mit den anderen Gemeinen können sie aber noch in enger Freundschaft verbunden sein.

## ***Militärische Einheit***

Typische Kulturen: Alle außer Orkklan, Trollhorde, Goblinstamm, Neckerschwarm

Ansehen: Gering bei Söldnern bis hoch bei Eliteeinheiten (eher Anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Söldner oder Soldaten (in verschiedenen Spezialisierungen), Offiziere (meist von eigenen Akademien, junge auch als Adjutant), Armeezauberer, Feldärzte, Späher (selten eigener Beruf), Feldpriester Im Tross (eigentlich nicht Teil der Einheit) auch Prostituierte, Krämer, Fuhrleute

Aufgaben: Wenn eine Regierung Krieg führen will, gleich ob zur Verteidigung oder zum Angriff, wendet sie sich entweder an die Soldaten ihres eigenen, stehenden Heeres oder an Söldner. Diese wagen für ihre Herren dann ihr Leben und töten.

Pflichten und Privilegien: Gehorsam ist alles und der Mangel daran wird hart bestraft. Man muss alles geben, sie es beim marschieren, dem Errichten des Lagers danach oder im Kampf und dabei noch die eigene Ausrüstung in Ordnung halten. Dafür erhält man eine schicke Uniform, als Soldat einiges Ansehen und seinen Sold. In einer solchen Einheit findet man oft eine von den Feuern des Krieges geschmiedete, eiserne Kameradschaft und die Soldaten

entwickeln oft eine Sympathie für alle, die im gleichen Krieg gedient haben, was sogar traditionelle Rivalitäten zwischen Flotte und Heer vergessen lässt.

Hauptaspekte: Für **Soldaten**: Angriff-, Verteidigungs- und Führungsaspekte passend zur Bewaffnung der Einheit (Pikeniere, Hellebardiere, Schützen, Lanzenreiter, leichte Reiter, berittener Schütze, Artillerist, leichtes Fußvolk/Seesoldat), Reaktion, Zähigkeit, Ausdauer, Entschlossenheit, Disziplin, für Reiter: Tiere, Balance, Dominanz, Lenken für Schützen: Sehen, Einschätzen (für Artilleristen zusätzlich: Mathematik und Mechanik), für Infanterie: Sprint

Für **Offiziere**: Autorität, Strategie/Taktik, Stimme, Verwaltung/Handel, Angriff-, Verteidigungs- und Führungsaspekte sowie Reaktion, in höheren Rängen auch Gesetze und Geographie, Für Seeoffiziere: Nautik, Wetter, Orientierung,

**Armeezauberer**: Magoaspekte für ihre Kampfmagie, Entschlossenheit, Ausdauer, Zähigkeit, Okkultismus, **Feldarzt**: Heilung, Anatomie, Fleisch, Krankheit, Einschätzen (schnelle Entscheidung, wen von den Verwundeten es sich am meisten zu behandeln lohnt), Kräuter/Gewürze, Charakterfestigkeit, **Späher**: Heimlichkeit, Tarnung, Sehen, Hören, Farbe, Tiere, Dominanz, Lenken, **Feldpriester**: Religion, Stimme, Rhetorik, Empathie, **Prostituierte**: Verführung, Entschlossenheit, **Krämer**: Rhetorik, Verwaltung/Handel, Einschätzen, **Fuhrleute**: Lenken, Dominanz, Tiere

Aufbau: Bei den **Soldaten Rekrut** (ohne Vorroraussetzung), **Soldat** (In den Haupthandlungen, also Kampf- und Resistenzwurf, mindestens 50), **Zehntschaftsführer** (zusätzlich Autorität und Stimme je 10, für verdiente Veteranen) oder **Eliteeinheit** (Haupthandlungen mindestens 75)

Für **Offiziere**: **Kadett** (keine Vorroraussetzung), **Fähnrich**: (Haupthandlungen, vor allem für Planung und Befehligen, mindestens 25) **niedere Offiziersgrade** (die Haupthandlungen mindestens 50), **mittlere Grade** (z.B. Kapitän eines Schiffes mindestens 75), **hohe Grade** (General, Admiral die Handlungen mindestens auf 95)

**Feldarzt**, **Feldpriester** und **Armeezauberer** stehen meist rangmäßig auf mittlerer Offizierstufe, ohne Führungsaufgaben wahrzunehmen, auf Ba gibt es Einheiten mit Zauberern als Soldaten.

Andere stehen außerhalb der Rangfolge oder haben die eines Soldaten

Reise: Nach Ableisten der jahrelangen Dienstzeit kann man ohne Probleme austreten, bei den Mateken und Dunkelelben ist eine Militärzeit ohnehin Pflicht. Dann bleiben einem die Kameraden dennoch meist in Freundschaft verbunden. Fahnenflüchtigen aber droht fast überall die Hinrichtung. Kleine Einheiten können auch im Sondereinsatz unterwegs sein und somit Abenteuer erleben.

## **Tempel/Orden**

Typische Kulturen: Alle außer Trollhorde, Orkklan, Goblinstamm und Neckerschwarm; Klöster nur in Lalos und Chin Pa

Ansehen: mittel bis sehr hoch (durch asketischen Lebensstil bisweilen dennoch anspruchslos, in anderen Fällen verwöhnt)

Beschäftigte Berufsgruppen: Im Kloster: Mönch/Nonne, Im Tempel: Priester, Tempelgardist, Schreiber, Tempeldiener

Aufgaben: Predigen, Lehren und Seelsorge, sowie Gnädigstimmung der Götter sind nach außen hin die wichtigsten Aufgaben, aber auch Aufrechterhaltung der „göttlichen“ Ordnung in der Welt.

Pflichten und Privilegien: Es wird ein Leben ganz im Dienste einer oder mehrerer Gottheiten erwarten, was heißt, deren Gebote genau zu beachten. Gehorsam gegen den Vorgesetzten und Einhaltung der Dogmen ist fast in allen Kulturen Pflicht. Im Gegenzug lebt man in manchen Kulturen bescheiden, in anderen reich, aber stets gut gesichert. Zudem genießt man großen Respekt von Gemeinen und Adel.

Hauptaspekte: Für **Mönche/Nonnen**: Religion, Legenden/Mythen, Stimme, Disziplin andere je nach Aufgaben im Kloster (Feldarbeit: Getreide/Gemüse, Ausdauer, Im Stall: Tiere, In der Schreibstube: Farben, Schrift, Im Hospiz: Heilung, Krankheit, Anatomie usw.), zudem je nach Gottheit (eine Kriegsgottheit kann z.B. auch Übung im Kampfe fordern)

Für **Priester**: Rhetorik, Schrift, Religion, Legenden/Mythen Empathie, Einschätzen, Handel/Verwaltung, Autorität, für **Tempelgardisten**: Disziplin, Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion, Bedrohlichkeit, für **Schreiber**: Schrift, Mathematik, Rhetorik, Etikette, für **Tempeldiener**: Kraft, Ausdauer, Disziplin, Geduld, Religion, Etikette

Aufbau: Im Kloster: **Novize** (keine Voraussetzungen), **Mönch/Nonne** (etwa ein Jahr „Eingewöhnung“ und Eid, wichtigste Handlungen (etwa 2) mindestens 25) **Abt** (langjährige Mitgliedschaft, in den zwei wichtigsten Handlungen 75, dazu Autorität 10+)

Im Tempel: **Anwärter** (keine Voraussetzungen), **Priester** (in den wichtigsten Handlungen (etwa 3) mindestens 50), **Oberpriester** (mindestens 75, vor allem im Verwalten und Herrschen), **Kultoberhaupt** (wie Oberpriester, allerdings 95); **Tempelgardist** (in den Kampffähigkeiten mindestens 50, in wichtigen Tempeln eventuell gar 75) **Hauptmann** (lange Erfahrung als Gardist, Autorität 10+), **Schreiber** (25 in den wichtigsten Handlungen), **Tempeldiener** (25 in den nötigen Handlungen) Nur Priester und Mönche können in der Hierarchie aufsteigen, Gardisten können zum Hauptmann oder zu Wächtern wichtigerer Tempel werden

Anmerkung: In Lalos kommen Priester von Universitäten.

Reise: Im Auftrag des Ordens, gerade als Missionar, kann es einen weit durch die Welt treiben, wo man die Menschen und andere Spezies durch Tatkraft überzeugen könnte. Dann hat man jede Unterstützung nicht nur seines Tempels oder Ordens, sondern des ganzen Kultes. So manch einer hat dieses Leben aber auch verlassen, weil er an den Göttern verzweifelt ist oder mit ganz eigenen Überzeugungen als Ketzler gebrandmarkt wurde.

## ***Akademie/Universität/Scola***

Typische Kulturen: Alle außer Chin Pa, Trollhorde, Ba-Kolonien, Orkklan, Goblinstamm, Neckerschwarm

Ansehen: Mittel bis hoch (Eher nicht Anspruchlos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Lehrer/Professoren/Ausbilder, Hauswirtschafter, Forscher; Schüler und Studenten werden nach und nach zu Gelehrten Leuten, man stellt oft noch andere Berufsgruppen gerade für Expeditionen an

Aufgaben: Lehren des Wissens an Schüler, sei es Medizin, Jura, Theologie, militärische Fähigkeiten (Fähnriche), Magie oder anderes. Oftmals ist die Forschung nach neuem Wissen ebenfalls eine wichtige Aufgabe

Pflichten und Privilegien: Man erwirbt als Gelehrter einen gewissen Ruf (der aber nicht zwangsweise gut sein muss) und kann Anstellung in Kirchen, im Militär, als Leibarzt oder in Rechtsorganisationen bzw. als Rechtsvertreter finden. Die Lehrer und Forscher erhalten von den Schülern und bisweilen auch vom Staat finanzielle Mittel, von denen man zumindest leidlich leben kann. Dafür muss man seine Gönner mit Erfolgen in Forschung und Ausbildung zufrieden stellen.

Hauptaspekte: **Forscher** und **Lehrer**: Logik, Gedächtnis, Didaktik (nicht für Forscher), Geduld, Schrift, Sprache, je nach Spezialgebiet weitere aus der Liste Gift, Geschichte, Strategie/Taktik, Gesetze, Anatomie, Okkultismus, Nautik, Religion, Philosophie, Mathematik, Verwaltung/Handel, Rhetorik, Krankheit, Legenden/Mythen, Geographie, Sternkunde, Kräuter/Gewürze, Tiere, Autorität, Magoaspekte, vor allem im Lhurischen Imperium auch: Harmonie, Instrumente und Materialaspekte für Kunst

**Studenten**: Keine, zu den Prüfungen sollten sie aber besser entsprechendes Wissen, vor allem aus der Liste, erworben haben.

**Hauswirtschafter**: Verwaltung/Handel, Feuer, Fleisch, Harmonie, Kräuter/Gewürze, Getreide/Gemüse, Stoff

Aufbau: Normalerweise in mehrere Fakultäten mit einem **Assistenten** (die Lehr- und die Wissenshandlung je mindestens 65) und einem **Professor** (je mindestens 75) sowie einem **Rektor** oder **Dekan** über allen Fakultäten, den die Professoren aus ihren Reihen wählen (wie Professor, allerdings Autorität mindestens 10 und erfahren)

Studenten erwerben nach und nach bis zur Abschlussprüfung einen Wert von etwa 50 in der wichtigsten Wissenshandlung ihrer Fakultät

**Hauswirtschafter**: In der Haupthandlung (Kochen, Verwaltung, Hausmeistertätigkeiten...) mindestens 25, keine Aufstiegsmöglichkeit

Reise: Ein Reisender Forscher oder Student ist nicht selten. Erstere gehen auf Expeditionen, gerade wenn sie Geschichte, Geographie, Zoologie oder Botanik zu ihrem Spezialgebiet gemacht haben, letztere wechseln die Universität (oder suchen sie zum ersten Mal auf). Beiden können unterwegs die tollsten Dinge widerfahren

## ***Eigenbrötler***

Typische Kulturen: Alle (aber überall selten)

Ansehen: Keines bis gering; sehr selten auch mittel (meist eher anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Hauptsächlich Ausgestoßene aller Berufe, insbesondere aber Individuen „unehrlicher“ Berufe wie Henker, Abdecker, Kopfgeldjäger, Meuchler, Wildnisläufer (v.a. als Wilderer, der sich vor der Zivilisation versteckt), Goldgräber (deren Gier sie abseits aller Freundschaft trieb), gesuchte Kriminelle aller Art, die sich nicht in banden organisieren, „Aussätzige“, erfolglose Künstler aller Art (sei es Schriftsteller, Poet, Maler, Bildhauer oder Komponist), Gelehrte aller Art ohne Anstellung an einer Universität, Rattenjäger, Tagelöhner, die sich alleine durchschlagen (meist aber eher in Banden und Familien organisiert), Leute, denen man abergläubisch Bündnisse mit dunklen Mächten

zuschreibt, Asketen bestimmter Religionen (Priester und Mönche, deren Ansehen deutlich höher sein kann), Geschichtenerzählerin in Karanea (die ein recht hohes Ansehen genießt und von Sippe zu Sippe zieht)

Aufgaben: Keine, bzw. das Einzelne Individuum kämpft ums Überleben

Pflichten und Privilegien: Verachtung und Misstrauen schlagen dem Einzelgänger oder dem Ausgestoßenen entgegen. Andererseits ist er aber auch ungebunden und frei wie kein anderer

Hauptaspekte: Zähigkeit, Ausdauer, Entschlossenheit (sonst überlebt man allein nicht lang), ansonsten je nach Beruf (siehe vor allem Familie und Bande, für Henker: Rechtsorganisation, für Meuchler: Adelshaus)

Aufbau: Keiner, man ist allein, um hier hinein zu geraten sind schlimme Schicksalsschläge Voraussetzung (Tod der ganzen Familie, Verfolgung wegen eines Verbrechens oder vollständiger Verlust des Vertrauens in andere bzw. ein gehöriger religiöser Fanatismus)

Anmerkungen: Allein kann keiner auf Ba und den umgebenden Welten lange überleben, jeder ist auf ein Netz von Bündnissen, Bindungen und Freundschaften angewiesen, wie sie einem nur eine der anderen Organisationen geben kann. Man findet rasch eine neue (und sei es eine Bande) oder muss früher oder später einsam und hilflos umkommen.

Reise: Eigenbrötler sind ungebunden und es nicht selten, dass sie durch die Welt ziehen, um irgendwo Anschluss und Glück zu suchen. Niemand kümmert sich um sie, also haben sie kein Problem. Eine Gruppe Abenteurer wäre genau das richtige...

## **Sippe/Stamm/Klan/Familienverband**

Typische Kulturen: Karanea, Trollhorde, Goblinstamm, Feenstock, Orkklan, Frya, Nordlande, Neckerschwarm, Elmoin

Ansehen: In fremden Kulturen keines bis mittel, in der eigenen keines (feindlicher Stamm) bis hoch (verbündeter Stamm) (eher Anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Je nach Kultur (siehe vor allem Wirtschaft) aus der Liste: Jäger, Krieger, Sammler, Schamanen oder Priester, Fischer, Hirten, Räuber/Wegelagerer, Händler (eher als Nebenberuf), Handwerker (wenig spezialisiert), Bauer, Bergleute (selten), Zureiter (als Nebenberuf wenn Pferde oder andere Reittiere bekannt sind), Heilkundiger (als Nebenberuf vor allem des Schamanen); überall gilt jedoch: Die Berufsgrenzen sind fließend. Jäger stellen oft ihre Waffen selbst her und reparieren sie, Sammler beteiligen sich an der Jagd als Treiber oder auf große Beute, Handwerker sammeln auch Nahrung. Man hat niedrigere Werte als Spezialisten gerade aus Städten, ist dafür aber deutlich breiter aufgestellt.

Aufgaben: Den Erhalt des Lebens des eigenen Stammes und das möglichst komfortabel, manche stellen sich aus religiösen Gründen noch andere Aufgaben: Schutz heiliger Orte, Missionierung...

Pflichten und Privilegien: Ein Stamm ist unabhängig und frei. Er hat alles in sich, was er zum Leben in der Heimat braucht. Dafür muss dieses Privileg hart verteidigt werden, wollen die „Zivilisierten“ einem doch diese Freiheit nehmen.

Hauptaspekte: Siehe jeweils in den Tipps zur Erstellung der entsprechenden Kultur. Ausdauer und Zähigkeit sind fast überall wichtig, dazu Disziplin, da man nirgendwo sonst mehr Teil eines Ganzen ist.

Aufbau: In vielen Stämmen herrscht das Recht des Stärkeren, um der Stärkere zu sein, sollte man für die wichtigen Positionen schon in der Kampfhandlung (hierfür häufig unbewaffnet!) und im Resistenzwurf mindestens 50 aufbringen, für die Stellung des **Alphas** bzw.

**Häuptlings** 75. In Karanea sind hohe Positionen dagegen Frauen vorbehalten, bei den Elmoim zählt das Alter (siehe jeweils die entsprechende Kulturbeschreibung im Bereich Politische Organisation). Der Schamane sollte mindestens 50 in seinen schamanistischen Handlungen mitbringen, ehe er den „Posten“ übernimmt.

Reise: Vom Stamm trennt man sich meist eher ungern. Oft wird man durch Ausstoßung zum Eigenbrötler, ehe man irgendwo sonst Anschluss findet oder aber man folgt einer Vision oder dient als Späher für den Stamm. Dann wird die Rückkehr mit Freude betrachtet.

## **Gauklertruppe**

Übliche Kulturen: Ba-Städte, Lalos, Pa Chin, Lhurisches Imperium

Ansehen: keines bis gering; die umherziehenden Künstler im Lhurischen Imperium dagegen mittel bis (selten) hoch (anspruchlos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Barden/Musiker, Schaukämpfer (unbewaffnet oder mit stumpfen Waffen), Akrobaten, Domteure (auch als Schlangenbeschwörer), Tänzer, Komiker, Schauspieler, „Starke Männer“/ Kettenzerreißer, Quacksalber, Wahrsager (meist ohne echte magische Begabung), Scharlatan/Illusionist (meist Taschenspielertricks und Täuschungen ohne echte Magie), „Wanderhuren“, Feuerspucker; im Lhurischen Imperium auch andere Künstler wie Maler und Poeten

Aufgaben: Unterhaltung der Massen

Pflichten und Privilegien: Man ist ungebunden und frei, gilt aber abseits des Lhurischen Imperiums als unehrlich, diebisch und verführerisch. Für seine Kunst erhält man nur wenig Lohn.

Hauptaspekte: **Barden/Musiker**: Instrumente, Harmonie, Hören, Fingerfertigkeit, Ausdauer (bei Dudelsack und Gesang), Legenden/Mythen, Sprache, Stimme (die letzten drei nur für Sänger), **Schaukämpfer**: unbewaffnete Angriffsaspekte (normalerweise nicht Tritt) oder Anmut/Eleganz und Führungsaspekte und bewaffnete Angriffsaspekte, in beiden Fällen Verteidigungsaspekte (eher nicht Gegenhalten, für Ringer auf jeden Fall Winden), Ausdauer, Zähigkeit, Entschlossenheit, für **Akrobaten**; Eleganz/Anmut, Balance, Beweglichkeit, Sprung, für **Domteure**: Tiere, Dominanz, Entschlossenheit, Gegenhalten (mit langem Stock) oder Schalge (Peitsche), für **Tänzer**: Eleganz/Anmut, Verführung, Beweglichkeit, Balance, Harmonie, **Komiker**: Rhetorik, Stimme, Gesetze, Etikette, Empathie, Sprache, Entschlossenheit, Nachahmung, für **Schauspieler**: Nachahmung, Stimme, Legenden/Mythen, Beweglichkeit, für **Starke Männer**: Kraft, Entschlossenheit, Ausdauer, für **Quacksalber**: Rhetorik, Heilung, Krankheiten, Gift, Empathie, Kräuter/Gewürze, für **Wahrsager**: Rhetorik, Nachahmung, Empathie (selten Belepese und Chrono bei echten Wahrsagern), für **Illusionisten**: Fingerfertigkeit, Tarnung, Spiel, Empathie, Mechanik, Nachahmung (selten Paizo und Genese bei echten Zauberern), für **Wanderhuren**: Verführung, Anmut/Eleganz,

für **Feuerspucker**: Ausdauer, Feuer, Zähigkeit, für **Maler**: Farben, Harmonie, für **Poeten**: Sprachen, Schrift, Harmonie

Aufbau: Meist wenig Hierarchisch, aber mit einem charismatischen **Sprecher** (er sollte in Gesetze, Rhetorik und Autorität je etwa 10 mitbringen), um aufzutreten sollte man mindestens 25 in der Haupthandlung aufweisen, Gaukler bilden meist die eigenen Kinder aus, wer neu dazukommt, sollte in der Haupthandlung schon gut (25 bis 50, je nach Wohlwollen) sein.

Reise: Die meisten Gauklergruppen sind ohnehin immer auf Reisen, ziehen durch Städte und Dörfer, um ihre Kunst anzubieten. Örtliche Behörden versuchen oft, die „Unehrliehen“ zu vertreiben. Ein Gaukler kann leicht ins träumen von einem besseren Leben geraten oder bei einer Vertreibung von der Truppe getrennt werden.

## **Rechtsorganisation**

Typische Kulturen: Alle außer Nordlande, Orkklan, Goblinstamm, Trollhorde, Feenstock, Elmoin, Neckerschwarm

Ansehen: mittel bis hoch (0 oder verwöhnt)

Beschäftigte Berufsgruppen: Gardist (auch als Zöllner und Grenzüäger), Richter (wo dies kein Adliger oder ein dörfliches Schietsgericht übernimmt; in Lalos nur in Städten, in anderen Menschenkulturen gibt es keine Richter), Staatsanwälte (nur in Lalos), Henker/Scharfrichter (vielerorts eher Eigenbrötler oder Familie zuzuordnen), Folterknechte (wie Henker), Inspektoren (nur in Lalos; darunter einige Zauberer), Schreiber, Vollstrecker (auf Ba und in Khars Reich statt allen anderen)

Aufgaben: Durchsetzung und Erhalt von Recht und vor allem Ordnung

Pflichten und Privilegien: Kriminelle müssen ausfindig gemacht, überführt, verurteilt und bestraft werden (idealer Weise in dieser Reihenfolge, das funktioniert aber nicht immer zuverlässig), Verbrechen durch Straßenwächter möglichst verhindert werden, dafür erhält man von der Stadt oder dem Staat Kost und Logis und einen gewissen monetären Lohn. Man ist entweder respektiert oder gefürchtet – oder seines Lebens nicht mehr sicher. Viele in solchen Organisationen sind korrupt, da selbst oft über jeden Verdacht erhaben und in Machtposition.

Hauptaspekte: **Für alle**: Gesetze **Gardist**: Angriff-, Verteidigungs- und Führungsaspekte nach Waffe und Reaktion, Stimme, Autorität oder Bedrohlichkeit, Gedächtnis, Sprint, Ausdauer, Zähigkeit, Entschlossenheit, **Richter**: Einschätzen, Autorität, Logik, Empathie, für **Staatsanwälte**: Rhetorik, Entschlossenheit, **Henker/Scharfrichter**: Angriffs- und Führungsaspekte (häufig Schlag und Zweihändig), Anatomie, Fleisch, Fasern oder Leder/Pelze (zum fesseln mit Seilen oder Lederriemen), Kraft, Charakterfestigkeit, Entschlossenheit, Disziplin, Feuer, für **Folterknechte**: Anatomie, Empathie, Feuer, Einschätzen, Heilung, Entschlossenheit, Charakterfestigkeit, Disziplin, für **Inspektoren**: Sinnesaspekte, Logik, Empathie, Einschätzen, Gedächtnis, Autorität oder Bedrohlichkeit, Rhetorik, (für Zauberer gerade Wahrsagerelevante Magoaspekte wie Blepese) für **Schreiber**: Schrift, Sprachen, Rhetorik, Farbe, für **Vollstrecker**: Ein Vollstrecker vereint alle anderen Rechtsberufe in sich, je nach Spezialisierung ist er etwas mehr das eine oder das andere, oft ist er magiebegabt und besitzt Magoaspekte für Kampf und Beherrschung.

Aufbau: über den **Gardisten** einer Stadt (nach der Ausbildung sollten sie in den Haupthandlungen (2-3) mindestens 50 aufweisen) steht ein **Hauptmann** (langjährige Dienstzeit, Autorität 10, die Haupthandlungen (2-3) auf 75+), **Richter** sind wie **Staatsanwälte** von einer Regierung eingesetzt, oft von Adel (nicht erbendes zweites oder drittes Kind), so steht auch nur die Regierung über ihnen, sie müssen ein Jurastudium absolviert haben (Haupthandlungen 50+), **Henker** und **Folterknechte** sind meist „unehrliche“ und stammen aus Familien, die diese Handwerke schon lange ausüben (Haupthandlungen 25+ für die Ausübung), **Inspektoren** stammen wie Richter oft von Universitäten (Haupthandlungen 50+), **Vollstrecker** (Haupthandlungen 50+) organisieren sich in Händen von drei bis fünf Mann mit einem **Glain** (Gemeinsprache für Daumen; Haupthandlungen 75+), der wiederum dem **obersten Vollstrecker** (Haupthandlungen 95+, Verwaltung/Handel und Autorität je 15+) einer Stadt untersteht.

Anmerkungen: Die Idee der Gewaltenteilung ist in allen Welten bis auf eine einzige Stadt, Medehn in Lalos, bekannt, so sind überall sonst alle judikativen und exekutiven Kräfte in je einer Organisation pro Stadt oder Gebiet vereint, die mit der Legislative zumindest eng verbunden ist.

Reise: Bisweilen geht man Verbrechen in umliegenden Dörfern oder der Wildnis nach oder sieht dort nach dem Rechten. Für eigene Reisen muss man fast immer austreten oder Urlaub beantragen, man kann aber gute Beziehungen behalten und oft sogar wieder eintreten – man sucht immer nach fähigen, vertrauenswürdigen Leuten und wenn man schon jemanden kennt... Bisweilen muss man aber auch vor der Rache eines Bestraften oder dessen Familie und dessen Freunde fliehen.

## **Schiffsmannschaft**

Typische Kulturen: Ba-Städte, Lalos, Mateken, Karanea, Pa Chin, Nordlande, Frya

Ansehen: gering bis mittel, bei Offizieren mittel bis hoch (eher anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Matrosen, Schiffsjungen, Schiffszimmerleute, Schiffszurichter, Smutje, Walfänger (auf Walfängern), Hochseefischer (auf Fischerschiffen), Navigator/Steuerleute, Piraten (auf Piratenschiffen), Schiffszauberer (abseits von Ba selten), Schiffspriester, Offizier; Seesoldaten und –Söldner gehören zu den militärischen Einheiten, ebenso die meisten Offiziere auf Kriegsschiffen

Aufgaben: Je nach Schiff der Transport von Waren und Privatpersonen (Handelsschiff), militärischen Einheiten und Kampf (Kriegsschiff) oder Fang von Tieren (Waldfänger oder Fischerschiff)

Pflichten und Privilegien: Der Gehorsam wird auf Schiffen besonders groß geschrieben. An Bord muss man eng zusammenarbeiten und -leben. Das schafft einerseits eine enge Bindung, andererseits auch leicht eine gereizte Stimmung. Als Offizier erhält man ein recht gutes Auskommen und Ansehen, als gewöhnlicher Seemann darf man mit der eher kargen Prämie zumindest etwas von der Welt sehen.

Hauptaspekte: **Für alle:** Nautik, Disziplin (im Notfall muss jeder wissen, wo er anpacken muss), **für Matrosen:** Klettern, Kraft, Ausdauer, Zähigkeit, Fasern, Holz, Stoff, für **Schiffsjungen:** Beweglichkeit, Klettern, **für Schiffszimmerleute:** Holz, Mechanik, Metall,

Kraft, Fingerfertigkeit, **für Schiffsärzte**: Heilung, Krankheit, Anatomie, Einschätzen, Empathie, Charakterfestigkeit, **für Smutje**: Getreide/Gemüse, Fleisch, Kräuter/Gewürze, Feuer, Verwaltung/Handel (er ist auch für den Kauf der richtigen Menge Vorräte zuständig), Einschätzen, Fermentation/Gärung, Schmecken/Riechen, **für Walfänger** (meist zugleich Matrose): Wurf (oder Schuss und Mechanik bei Wurfmaschinen), Einschätzen, Sehen, Tiere, Fleisch, Kraft, Ausdauer, **für Hochseefischer** (meist zugleich Matrose): Sehen, Tiere, Fleisch, Kraft, Ausdauer, Fingerfertigkeit, Navigatoren/Steuerleute: Lenken, Mechanik, Wetter, Geographie, Orientierung, Sternkunde, **für Piraten**: wie Matrosen, dazu Bedrohlichkeit, Beweglichkeit, Angriffs-, Verteidigungs- (ob der Enge auf See meist Parade) und Führungsaspekte (meist Einhändig), Reaktion, Entschlossenheit, **für Schiffszauberer**: Okkultismus, Logik, Gedächtnis, Magoaspekte v.a. für Wettermagie, **für Schiffspriester**: wie Priester in Tempel/Orden, **für Offiziere**: Lenken, Steuern, Geographie, Wetter, Sternkunde, Autorität, Etikette (Verhandlungen mit „Landratten“), Stimme, Strategie/Taktik, Gesetze, Orientierung, Verwaltung/Handel, Mathematik

Aufbau: Ein **Schiffsjunge** (wichtigste Handlungen, meist Botendienste, 25) wird irgendwann zum **Leichtmatrosen** (wichtigste Handlungen 25) aufsteigen, dieser kann auch direkt beitreten. Ein Leichtmatrose wird nach einiger Zeit zum **Vollmatrosen** (wichtigste Handlungen (1-2) 50+), der kann zum **Maat** aufsteigen (wichtigste Handlungen 75+ Autorität 10+) und hat damit das Ende seiner Karriere erreicht.

**Offiziere** kommen von Akademien und Schulen. Sie fangen als **Fähnriche** (3 wichtige Handlungen auf 25+), steigen zum **Leutnant** auf (ebenso 50+), werden zum **ersten Offizier** (65+) und schließlich zum **Kapitän** (75+), in Flottenverbänden/Konvois kann der Besitzer der Schiffe noch einen Admiral (95+) ernennen.

Der **Steuermann** bzw. **Navigator** sollte mindestens 50 im Navigieren und Steuern mitbringen.

**Piraten** können anders als andere auf ihren Schiffen zu „Offizieren“ aufsteigen, die Voraussetzungen sind die gleichen (bei gleichen Leitaspekten für Piratenoffiziere wie für andere), für die Aufnahme auf ein Piratenschiff sind die Voraussetzungen nicht wesentlich anders als auf einem Handelsschiff.

Der **Schiffsarzt** sollte in seiner Heilkunst (wenigstens eine Handlung) 50+ mitbringen, ebenso der **Schiffspriester**. Der **Schiffszauberer** sollte ebenso in seinem Wissen um Magie und den wichtigsten Zaubern Werte von 50+ aufweisen.

Der **Smutje** sollte im Kochen 25+, in der Verwaltung der Vorräte aber 50+ mitbringen.

Der **Zimmermann** sollte 50 auf ärmeren Schiffen und 75 auf solchen mit Geld in 1-2 Handlungen mitbringen.

Für **Fischer** und **Walfänger** gilt das gleiche, wie für Matrosen.

Reise: Reisen ist der Beruf der Mannschaft und auf See mag sie so manches Abenteuer erleben. Die Mannschaft ohne triftigen Grund (Verstümmelung o.ä.) zu verlassen, wird oft nicht gern gesehen. Einige haben aber auch nach einem Austritt noch eine Freundschaftliche Bindung zur Mannschaft. Wenn sie betrunken die Abfahrt des Schiffes verpassen, über Bord gehen oder ihr Schiff gesunken ist, mag in der Fremde ein ganz eigenes Abenteuer beginnen...

## **Bande**

Typische Kulturen: Ba-Städte, Ba-Kolonien, Lalos, Chin Pa, Mateken, Frya, Karanea, Zergenbinge, Lhurisches Imperium

Ansehen: Keines, in seltenen Fällen gering, in sehr seltenen Fällen mittel (anspruchlos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Schläger, Schmuggler, Räuber/Wegelagerer, Taschendiebe, Einbrecher, Bettler, Betrüger, Falschspieler, Tagelöhner, Schauerleute, Lastenträger (jede Bande „spezialisiert“ sich auf einen „Beruf“); als Hehler fungieren skrupellose Pfandleiher und Krämer, die aber meist zu einer „ehrlichen“ Gilde gehören

Aufgaben: Das Überleben der Ausgestoßenen der Gesellschaft, die sich ihr angeschlossen haben sichern – mit allen Mitteln

Pflichten und Privilegien: Einer Bande schließt sich an, wer sonst keine Aufnahme bei einer Organisation findet, aber Überlebenschancen haben will. In einigen Städten sind bestimmte Banden zu regelrechten Zünften gewisser Viertel geworden, die dort keine „Wilderei“ mehr zulassen. Man gibt einen Teil seiner Beute an die Bande, die gewährt dafür einen gewissen Schutz, Hilfe und, gerade für „Anfänger“ wichtig, Ausbildung. Diese bestenfalls „Unehrlchen“, Schlimmstenfalls Kriminellen müssen sich stets vor den örtlichen Behörden verbergen, um nicht einer „Säuberungsaktion“ zum Opfer zu fallen

Hauptaspekte: Für **alle**: Zähigkeit, Ausdauer, für **Schläger**: Angriffs- (vor allem Schlag, Hieb und Tritt), Verteidigungs- (eher nicht Gegenhalten) und Führungsaspekte (meist Einhändig), Reaktion, Bedrohlichkeit, Entschlossenheit, **Schmuggler**: Schleichen, Tarnung, Lenken, Nautik oder Tiere und Dominanz oder Mechanik, Sehen, Hören, **Räuber/Wegelagerer**: Bedrohlichkeit, Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion, Entschlossenheit, Tarnung, Schleichen, Sprint, Geduld, **Taschendiebe**: Entschlossenheit, Fingerfertigkeit, Tasten, Empathie, Einschätzen, Schleichen, Tarnung, **Einbrecher**: Fingerfertigkeit, Mechanik, Tasten, Entschlossenheit, Schleichen, Tarnung, Klettern, Sehen, Hören, **Bettler**: Empathie, Nachahmung, Stimme, bisweilen auch Bedrohlichkeit, **Betrüger**: Nachahmung, Stimme, Stoff, Farben, Rhetorik, **Falschspieler**: Spiel, Fingerfertigkeit, Tarnung, Empathie, Mathematik, **Tagelöhner**: Kraft, Entschlossenheit (für Erntehelfer Getreide/Gemüse, für Bauhelfer Stein, Holz, Architektur), **Schauerleute und Lastenträger**: Kraft, Entschlossenheit

Aufbau: Für Neulinge zunächst keine Vorraussetzungen, um Vollmitglied zu sein mindestens 25 in den Haupthandlungen, oft kristallisiert sich ein Anführer durch Charisma (Autorität oder Bedrohlichkeit mindestens 10) oder Gewalt (eine Kampfhandlung auf 50+) heraus.

Anmerkungen: In einigen Städten sind Banden nicht nur kleine Gruppen der Ausgestoßenen, sondern echte Machtfaktoren.

Reise: Auf der Suche nach einem besseren Leben machen sich viele auf, wenige finden es. Meist findet man aber in seiner Bande die alten, treuen Freunde wieder.

## **Geheimdienst**

Typische Kulturen: Alle außer Trollhorde, Orkklan, Goblinstamm, Neckerschwarm, Nordlande (bei den Mateken liegt eine deutliche Überlappung mit den Händlergilden vor)

Beschäftigte Berufsgruppen: Agenten (entweder als Spion oder als Meuchler), Archivare

Aufgaben: In- und Auslandsüberwachung und Eliminierung politischer Feinde des Staates ohne im Krieg viele Opfer bringen zu müssen.

Pflichten und Privilegien: Agenten erhalten oft einen saftigen Sold, sind ihrem Land aber zu Treue verpflichtet und gehen hohe Risiken ein.

Hauptaspekte: Für **Agenten**: Nachahmung, Rhetorik, Schleichen, Schrift, Sprachen, Etikette, Schleichen, Tarnung, Mechanik, Fingerfertigkeit, Klettern, Gedächtnis, Entschlossenheit, Charakterfestigkeit, Geduld bei einer Meuchlerausrichtung zusätzlich: Gift, ein Angriffsaspekt (meist Stich oder Schnitt), Einhändig; für **Archivare**: Schrift, Sprachen, Gedächtnis, Verwaltung/Handel

Aufbau: Gerade für **Agenten** (mindestens 50 in den drei wichtigsten Handlungen) die eine Organisation infiltriert haben, ist ein Knotenpunkt wichtig, ein **Hauptmann** (wie Agent, allerdings 75+) nahe des Ortes, an dem sie gerade arbeiten, dem sie Meldung machen können. Ein meist betagter, sehr erfahrener Agent leitet den Geheimdienst. Ihm unterstehen **Archivare**, die Informationen sammeln, ordnen und in Verbindung bringen können.

Anmerkung: In kaum einer anderen Organisation sind Mitglieder, die Agenten, so auf sich allein gestellt. Häufig hat man auch Mitarbeiter in anderen Organisationen, v.a. in Banden oder bei Fernhändlern. Ein desertierter Agent wird theoretisch gejagt wie ein desertierter Soldat, praktisch ist er aber ein Meister darin, unterzutauchen und weit ab der Macht seiner früheren Auftraggeber. Manchmal schließt er sich aber auch eine Zeit lang einer Gruppe an, gewinnt ihr Vertrauen, um mit ihrer Hilfe irgendwann irgendwohin zu gelangen – und kann darüber manchmal in Zweifel geraten...

Reise: Agenten werden oft auf Reisen in ferne Länder geschickt, überall hin, wo man die Interessen des eigenen Landes in Gefahr sieht. Sie leben sehr gefährlich.

## **Theater/Opernhaus**

Typische Kulturen: Ba-Städte, Lalos, Lhurisches Imperium, Nixenschwärme

Ansehen: mittel bis hoch (gerade die Künstler können sehr verwöhnt sein)

Beschäftigte Berufsgruppen: Schauspieler, Sänger, Orchestermusikanten, Bühnenbildner, Hauswirtschaftler, Bühnenzauberer, Sekretäre, Eigentümer, Ausrufer, Regisseure, (Schriftsteller und Komponisten sind in Lalos, Ba und den Nixenschwärmen selten fest angestellt, die verkaufen ihre Stücke an das Haus und gehören den Organisationen Eigenbrötler, Familie oder Adelshaus als Hofkünstler an, bei den Selki gehören sie oft zum Haus)

Aufgaben: Unterhaltung gerade der Oberschicht (in Ba-Städten und Lalos), aber auch der Ärmeren (die schlechteren Plätze kann sich hin und wieder jeder leisten)

Pflichten und Privilegien: Perfektion in Schauspiel und Musik, gewährleistet durch lange Proben sind oberstes Gebot – man ist ja keine Gauklertruppe. Dafür gibt es, gerade für die Solisten, Dirigenten, ersten Geigen und Hauptrollen, auch ein anständiges Gehalt.

Hauptaspekte: **Schauspieler**: Nachahmung, Gedächtnis, Stimme, Anmut/Eleganz, Beweglichkeit, Sprachen, Empathie **Sänger**: Wie Schauspieler, zudem Hören, Harmonie, Ausdauer **Musiker**: Instrumente, Fingerfertigkeit, Hören, Harmonie, **Bühnenbildner**: Holz, Farben, Harmonie, Stoff, **Hauswirtschaftler**: Kraft, Ausdauer, Verwaltung/Handel, **Bühnenzauberer**: Verschiedene Magoaspekte (v.a. Paizo, aber auch Aero für Winde im

Raum usw.), **Sekretäre:** Schrift, Mathematik, Verwaltung/Handel, **Eigentümer:** Etikette, Rhetorik, Harmonie, Verwaltung/Handel, Empathie, **Ausrüfer:** Stimme, Ausdauer, Gedächtnis, **Regisseure:** Harmonie, Autorität, Empathie, Rhetorik, (in der Oper zudem Instrumente, Stimme, Hören) **Schriftsteller/Komponist:** Schrift, Harmonie, Rhetorik, Empathie, für Komponist zudem: Instrumente, Stimme, Hören

Aufbau: Schauspieler und Sänger (für Schauspieler zwei, für Sänger drei Haupthandlungen auf 50+) ist es das Ziel, irgendwann die Hauptrollen bzw. die Soli zu erhalten (das gleiche, allerdings 75+), Musiker (in ihrer Haupthandlung 50+) streben nach dem „ersten Instrument“ (wie zuvor, allerdings 75+), für **alle bisher genannten** gilt: In sehr exklusiven Häusern sind alle Voraussetzungen um bis zu 20 höher, **von Zauberern, Bühnenbildnern und Hauswirtschaftern** erwartet man Werte von 50+, der Eigentümer ist häufig schlicht ein Erbe, muss aber um Gönner zu finden je nach Bekanntheit seines Hauses schon 25-50 in seiner Haupthandlung mitbringen, **Regisseure** müssen mindestens einen Wert von 75 und nehmen nach dem Eigentümer die höchste Position ein. In exklusiven Häusern fordert man dagegen 95+ von ihnen. **Schriftsteller** und **Komponisten** gehören nur im Lhurischen Imperium zum „Inventar“ und benötigen in einem Hauptaspekt 75+, in exklusiven Häusern 95+ Die Häuser bilden auch selbst aus, sind aber schon bei ihren Schülern sehr wählerisch (20+ in den Hauptaspekten bei den Künstlern)

Anmerkungen: Der Kampf um die besten Rollen und Führungsrollen im Orchester mit den Intrigen und Manipulationen in Theatern und Opernhäusern würde einen Adligen aus Lalos mit Entsetzen erfüllen und das erbarmungslose Aussortieren und Suchen nach den Besten einen Dunkelalbischen Mörder von Unheilbaren mit Scham.

Reise: Wenn man keine Vorstellung hat, bereitet man sie vor – Zeit für Reisen länger als einen Tag bleibt da nicht. Viele fallen in dem erbarmungslosen Kampf um Rollen und die besten Plätze unter den Musikern durchs Raster und suchen anderswo ihr Glück. Freundschaften findet man meist allenfalls unter den Hauswirtschaftern.

## ***Gladiatorenschule***

Übliche Kulturen: Ba-Städte, Mateken, Lhurisches Imperium

Ansehen: gering bis mittel (Ba-Städte und Mateken), hoch (Lhurisches Imperium) (anspruchlos auf Ba und bei den Mateken, verwöhnt im Imperium)

Beschäftigte Berufsgruppen: Gladiatoren, Lanistas (Trainer), Hauswirtschafter, Besitzer (bei den Mateken ein Tempel), Aufseher (nur bei den Mateken), Ärzte gehören selten im „Inventar“, sie werden von außen vor Kämpfen angeworben

Aufgaben: Unterhaltung der Massen (bei den Mateken auch die Götter)

Pflichten und Privilegien: In der Arena muss man sein Leben und seine Gesundheit riskieren, dafür erhält man je nach Berühmtheit bisweilen hohen Lohn und den Jubel der Massen, einige Gladiatoren werden zu gefeierten Helden. Gerade im Lhurischen Imperium gelten Gladiatoren als angesehene Künstler.

Hauptaspekte: **Gladiatoren:** Anmut/Eleganz, Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte passend zum Stil, Reaktion, Beweglichkeit, Zähigkeit, Ausdauer, Entschlossenheit, Harmonie

(der Kampfstil der Gladiatoren ist nicht effektiv, sondern ästhetisch und spektakulär angelegt), **Lanistas**: wie Gladiatoren, zudem Didaktik, Autorität, Stimme, **Hauswirtschafter**: Kraft, Ausdauer, Getreide/Gemüse, Feuer, Fleisch, **Besitzer**: (ist mit dem Lanista oft identisch) Verwaltung/Handel, Rhetorik, Autorität, Etikette, **Aufseher**: Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion, Bedrohlichkeit

Aufbau: **Gladiatoren** (je nach Anspruch der Schule 25+ bis 50+ in drei Haupthandlungen – Kämpfen, Resistenz, dabei gut aussehen) werden von einem **Lanista**, oft selbst ehemaliger Gladiator, ausgebildet (75+ in den Handlungen der Gladiatoren, zudem Didaktik und Autorität 10+). Der Gladiator, der in der Arena die beste Figur macht, erhält oft den Titel „**erster Gladiator**“, der **Besitzer** ist oft schlicht ein Erbe, sollte aber, um Gönner zu finden, mindestens 25 in etwa 2 Haupthandlungen mitbringen. Hauswirtschafter und Aufseher sollten je nach Ansehen 25+ bis 50+ für die Anstellung mitbringen. Unfreie (Kriegsgefangene) werden nur von den Mateken als Opferritual in die Arena geschickt.

Anmerkungen: Freundschaften unter Gladiatoren sind selten – man weiß nie, wann man sie gegenseitig verwunden oder gar töten muss. Dafür stellen die Schulen solides Essen und gute Ärzte zur Verfügung.

Reise: Auf Ba gibt es bisweilen regelrechte Meisterschaften zwischen den Schulen verschiedener Städte, ansonsten reist man nicht im Auftrag der Schule. Viele verlassen die Schulen aber auch (oder fliehen bei den Mateken) um ihr Glück nicht zu sehr auf die Probe zu stellen. So lange sie kampffähig sind (oder in absehbarer Zeit sein werden), dürfen sie aber jederzeit wieder eintreten, um ein Dach über dem Kopf, tägliche Mahlzeiten und ärztliche Versorgung zu erhalten. Dafür schuldet man dem Leiter einige Kämpfe.

## ***Bordell***

Typische Kulturen: Alle außer Trollhorde, Orkklan, Goblinstamm, Feenstock, Neckerschwarm, Nixenschwarm, Mateken (höchstens selten, da illegal), Elmoir

Ansehen: Keines bis gering, im Lhurischen Imperium: mittel bis hoch (eher anspruchslos)

Beschäftigte Berufsgruppen: Prostituierte, Zuhälter oder „Puffmütter“

Aufgaben: Unterhaltung „Einsamer“

Pflichten und Privilegien: Kaum eine Prostituierte muss nicht einen Teil ihres Lohnes abgeben, sei es an ihre Puffmutter, die ihre Jungs und Mädels dafür absichert oder einen Zuhälter, der zumindest leidlichen Schutz vor allzu übergriffigen Freiern verspricht, sie dafür aber auch erpresst. Untereinander sind die Prostituierte meist sehr solidar.

Hauptaspekte: **Prostituierte**: Verführung, Anmut/Eleganz, Nachahmung, Verwaltung/Handel (nach „Spezialisierung“ können noch andere Aspekte wie Beweglichkeit, Schlag etc. dazukommen), **Zuhälter**: Bedrohlichkeit, (meist unbewaffnete) Angriffs- und Verteidigungsaspekte, Reaktion, Verwaltung/Handel, Zähigkeit, Ausdauer, Entschlossenheit, **Puffmütter**: Verwaltung/Handel, Autorität, Mathematik, Empathie

Aufbau: **Prostituierte** (Hauptaspekte je nach Exklusivität 25+ bis 75+) werden dort auch angelernt und unterstehen entweder einem skrupellosen **Zuhälter** (Einschüchterungshandlung 50+, Kampfhandlung 25+) oder einer **Puffmutter** (Verwaltungshandlung 50+)

Anmerkung: Straßenprostituierte sind grundsätzlich genauso organisiert, unterstehen aber in den allermeisten Fällen Zuhältern.

Reise: So manch eine Prostituierte sucht in der Ferne ein besseres Leben. Zuhälter sehen das ungern und ihr Zorn ist zu fürchten. Die anderen Prostituierten werden sie für ihren Mut eher bewundern und bei der Rückkehr meist willkommen heißen. Unter den „Säuberungen“ müssen sie weniger leiden als die Banden – zu viele hohe Leute kommen heimlich zu ihnen, doch auch solche Vertreibungen sind nicht beispiellos.

## **Botendienst**

Typische Kulturen: alle außer Trollhorde, Feenstock, Neckerschwarm, Orkklan, Goblinstamm, Elmoir

Ansehen: mittel (leichte Tendenz zur Anspruchslosigkeit)

Beschäftigte Berufsgruppen: Botenläufer, Botenreiter, Postkutscher, Schreiber; bei kostbarer Fracht leistet man sich bisweilen ein Mietschwert

Aufgaben: Transport von Nachrichten, Briefen, Waren und (seltener) Personen

Pflichten und Privilegien: Pünktliche und zuverlässige Überbringung, man sieht etwas von der Welt.

Hauptaspekte: **Botenläufer**: Sprint, Ausdauer, Orientierung, Gedächtnis, **Botenreiter** und **Postkutscher**: Lenken, Tiere, Dominanz, Gedächtnis, Orientierung, Balance **Schreiber**: Schrift, Sprachen, Rhetorik, Gedächtnis, Verwaltung/Handel, Geographie

Aufbau: Ein **Leiter** unter den **Schreibern** verteilt die Aufträge an die **Boten**.

Reisen: Botenläufer werden bisweilen innerhalb einer Stadt eingesetzt, ansonsten ist Reisen für alle der Beruf (für Botenläufer im schwierigen Gelände, gerade bei den Mateken der übliche Bote; für Reiter und Kutscher über die Straßen). Bleibt er aber zu lange fort, wird er leicht entlassen.

## **Familie**

Typische Kulturen: Alle außer Feenstock, Neckerschwarm, Trollhorde, Orkklan, Goblinstamm, Elmoir

Ansehen: keines bis hoch (stark von Beruf abhängig; sehr anspruchslos bis sehr verwöhnt)

Beschäftigte Berufsgruppen: Was sonst nirgendwo passt oder in der entsprechenden Kultur sonst nicht organisiert ist (wie Handwerker in Chin Pa, Henker und Folterknechte in einige Gegenden) vor allem: Ärzte, Rechtsvertreter, Hebammen und die Berufe der Banden, vor allem Tagelöhner; in fast jeder Organisation kann man eine Familie haben, die man um Hilfe bitten kann, diese Beschreibung ist hauptsächlich für solche, die sonst keine Organisation haben.

Aufgaben: Die Sorge um die Familienmitglieder, die unterstützt, ernährt und beschützt werden müssen

Pflichten und Privilegien: Solidarität mit den Angehörigen und bisweilen auch Gehorsam dem Oberhaupt gegenüber

Hauptaspekte: **Ärzte**: Heilung, Anatomie, Gift, Krankheit, Kräuter/Gewürze, Empathie, Sinnesaspekte, **Rechtsvertreter**: Gesetze, Rhetorik, Stimme, Logik, Gedächtnis, Schrift, **Hebammen**: Heilung, Anatomie, Kräuter/Gewürze, Tasten, Fingerfertigkeit

Aufbau: Oft gibt es ein **Familienoberhaupt**, je nach Kultur kann das der Älteste, eine Frau (Karanea), ein Mann (Chin Pa) oder der am besten verdienende sein – oder der, der sich mit Gewalt durchsetzt.

Anmerkungen: Vielerorts ist es üblich, den Beruf der Eltern zu ergreifen und nur „Standesgemäße“ zu heiraten. Welche Ausbildung man sich leisten kann, hängt ebenso vom Reichtum der Eltern ab. Soziale Mobilität gibt es nur in wenigen Kulturen.

Reise: Die Familie mit gutem Grund zu verlassen – eine Ausbildung oder ein Auftrag – ist ganz normal, tut man es aus Rebellion heraus, kann die Verstoßung durch andere drohen, während andere noch elterliche oder geschwisterliche Liebe empfinden mögen.

## **Bank**

Typische Kulturen: Lalos, Mateken, Ba-Städte, Zwergenbinge, Lhurisches Imperium

Ansehen: mittel bis hoch (gering in den Zwergenbingen)

Beschäftigte Berufsgruppen: Bänker, Hauswirtschafter, Wächter; bisweilen greift man auf Söldner, Botendienste und Schiffsmannschaften zurück, um Geld zu transportieren

Aufgaben: Aufbewahrung und sicherer „Transport“ (in einer Filiale gibt man Geld ab, erhält einen Schein, mit dem man nur selbst abheben kann, mit diesem kommt man andernorts wieder an sein Geld – ohne unterwegs beraubt werden zu können, dafür zahlt man eine kleine, prozentuale Gebühr)

Pflichten und Privilegien: Getreuliche Aufbewahrung und Verwaltung des anvertrauten Geldes

Hauptaspekte: **Bänker**: Verwaltung/Handel, Mathematik, Gedächtnis, Sehen, Empathie (zur Überprüfung von Identitäten), **Hauswirtschafter**: Kraft, Ausdauer, **Wächter**: Sehen, Bedrohlichkeit, Empathie, Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Entschlossenheit, Zähigkeit, Ausdauer

Aufbau: Jeder Bankfiliale steht ein **Leiter** (75+ in den Haupthandlungen) vor, der über **Bänker**, **Wächter** (beide 50+ in den Haupthandlungen) und **Hauswirtschafter** (25 in den Haupthandlungen) steht. Ein **Besitzer** der Kette erbt diese meist und ist reich. Er sollte aber mindestens 50 in den Handlungen der Bänker mitbringen oder einen Sekretär anstellen, der dies mitbringt.

Anmerkung: Sein Geld kann man ausschließlich von einer Filiale der Gesellschaft abheben, auf der man es eingezahlt hat. Diese erstrecken sich meist nur über das eigene Reich, seltener auch in die Kolonien und die verbündeten Reiche.

Reise: Geldlieferungen werden auch von Angestellten der Bank begleitet, um die ordentliche Überstellung zu gewährleisten – eine gefährliche und abenteuerliche Angelegenheit. Geht das Geld verloren, sollte man sich ohne es nicht mehr blicken lassen... Wer die Bank ohne Auftrag verlässt, wird als unzuverlässig gelten.

## **Zusatz: Sekte**

Typische Kulturen: Alle, bei Trollhorde, Goblinstamm, Feenstock und Orkklan aber eher selten

Ansehen: Keines bis gering

Beschäftigte Berufsgruppen: in manchen sind alle willkommen, manche wollen nur „Anständige“ (was gerade Mitglieder von Banden, Bordellen und Eigenbrötler ausschließt) oder „Friedfertige“ (was Krieger aller Art ausschließt), Priester des Kultes (meist nur „nebenberuflich“)

Aufgaben: Die Erlösung der Angehörigen, oft zudem die Verbreitung der „Wahrheit“

Pflichten und Privilegien: Man steckt in einem engen Gefüge von Unterstützung, aber auch Sozialkontrolle

Hauptaspekte: Religion, Rhetorik

Aufbau: Einer Sekte steht meist ein **Priester** (50+ im Bekehren und Predigen) vor, sind sie sehr groß, kann es mehrere Standorte mit je einem Priester und einem **Oberpriester** (wie Priester, allerdings 75+) geben.

Anmerkungen: Sekten entstehen aus Abspaltungen oder Kombinationen anderer Religionen, selten auch aus sich. Sie können selten zu echten Machtfaktoren werden, wie es in der Stadt Benata in Lalos hat der Mönch Sarafoza die Kontrolle übernommen und auch die Dunkelelben gehen auf eine Sekte zurück.

Reise: Im Auftrage der Sekte kann man zum Bekehren unterwegs sein, ansonsten flieht so manch einer von den strengen Regeln.

## **Zusatz: Loge**

Typische Kulturen: Lalos, Ba-Städte, Lhurisches Imperium

Ansehen: Mittel

Beschäftigte Berufsgruppen: Entweder solche, die einer Akademie angehören oder gehört haben oder Bürgerliche (aus Zünften und Gilden)

Aufgaben: Unterhaltung der Mitglieder, schmieden von nützlichen Bündnissen

Pflichten und Privilegien: Oft eine Demütigung zur Aufnahme, dann darf man an exklusiven Festen teilnehmen und Freundschaften fürs Leben schließen.

Hauptaspekte: Bisweilen Angriffs-, Verteidigungs-, und Führungsaspekte sowie Reaktion (etwas Kampfkunst, um auf Reisen Gruppen zum gegenseitigen Schutz gründen zu können), ansonsten Etikette und Zähigkeit (Trinkfestigkeit)

Aufbau: **Neuzugänge** stehen oft unter den anderen und müssen Dienste für diese verrichten, manchmal wird auch ein charismatischer **Leiter** (Rhetorik und Autorität zusammen 15+) gewählt.

Reise: Niemand hat ein Problem damit, wenn ein Mitglied geht und freut sich bei einem Wiedersehen.

### **Zusatz: Politischer Untergrund**

Typische Kulturen: Alle außer Orkklan, Goblinstamm, Neckerschwarm, Elmoin, Trollhorde

Ansehen: Keines (bis zum Erfolg, dann schlagartig hoch)

Beschäftigte Berufsgruppen: Alle, die man als Verbündete betrachten kann (meist alles außer Adligen und der Oberschicht, bisweilen wird auch die Mittelschicht außen vor gelassen)

Aufgaben: Beseitigung politischer, sozialer und wirtschaftlicher Ungerechtigkeiten

Pflichten und Privilegien: Bis zum Tage der Abrechnung muss alles geheim bleiben, Teilnahme an Anschlägen, Propaganda, bereit, am Tag der Abrechnung in der Revolution sein Leben zu lassen, dann steht man plötzlich ganz oben in der Hierarchie.

Hauptaspekte: Tarnung, Schleichen, Nachahmung, Angriff-, Verteidigungs- und Führungsaspekte, Reaktion

Aufbau: Über den Anwärtern (keine Voraussetzungen als Vertrauenswürdigkeit) und den Mitgliedern (Haupthandlungen 12+) steht meist ein charismatischer Leiter (Autorität 10+, Haupthandlungen 50+)

Anmerkungen: Der größte Gegner sind die Geheimdienste, die hier gern Agenten einschleusen. Gegen die staatliche Macht hat man selten Erfolg, es kommt aber vor, wie in der Republik Medehn in Lalos geschehen. Dazu muss man aber den größten Teil der Bevölkerungen aufwiegeln – dafür „benötigt“ man schon eine Hungersnot oder ähnliches.

Reise: Wer ohne Wissen oder gegen den Willen der anderen fortgeht, verliert leicht das Vertrauen, steht als Verräter oder Feigling da. Oft muss man aber wegen der Entdeckung fliehen, der Widerstand wird zerschlagen oder man will anderswo neue Gruppen gründen.

### **Zusatz: Abenteurergruppe**

Typische Kulturen: vor allem Ba-Städte und Ba-Kolonien, mittlerweile aber auch alle anderen

Ansehen: Keines bis hoch

Beschäftigte Berufsgruppen: Jeder der Mut hat und irgendwelche nützlichen Fähigkeiten mitbringt

Aufgaben: Was die Auftraggeber wünschen, vor allem Beschaffung oder Überbringung besonderer Gegenstände, Tötung von Kreaturen und Kriminellen, Eskortierung, Informationsfindung

Pflichten und Privilegien: Man ist frei, hat höchstens die Pflichten der Organisationen, denen man sonst noch angehört. Zuverlässigkeit ist aber von Vorteil, wenn man keinen schlechten Ruf erhalten will.

Hauptaspekte: Keine einheitlichen, je nach Spezialgebiet

Aufbau: Oft lassen sich die Abenteurer in Gesellschafter, Krieger, Naturkundige, Gelehrte, Heimliche und Handwerker (gerne Heilkundige) einteilen, gerade auf Ba sind einige auch magiebegabt.

Anmerkung: Solche „Expertengruppen“ sind auf Ba zuerst entstanden, sind für ihre Diskretion, Preisgünstigkeit, Vielseitigkeit und ihren Wagemut bekannt und beliebt geworden.

Reise: Normalerweise Alltag für Abenteurer, so sie sich nicht auf ein Gebiet beschränken.