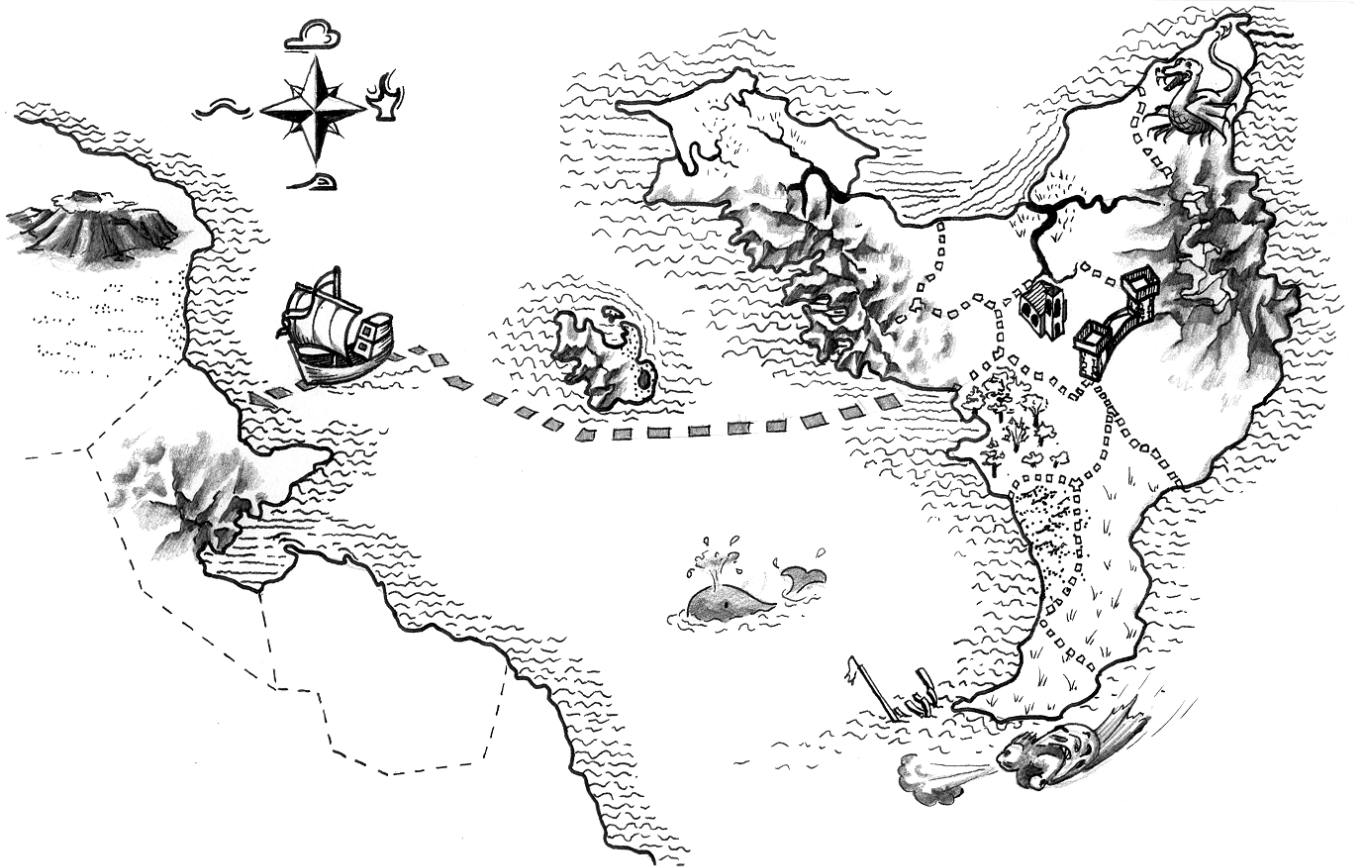


# Tanebria

Buch III – Kulturen und Hintergründe



# Die Götter Tanebrias

Aus den Elementen und dem Willen der Urgötter entstand Tanebria. Wer die Urgötter gewesen sein mögen, liegt lange vergessen im Dunkel der Zeit. Viele vermuten Taneshthain und Talamon, manche behaupten auch, dass diese beiden eins seien. Doch auch die Brüdergötter der Elfen, Dryeeleth und Durthel, sollen schon immer existiert haben. Die Finsterelfen, eine der jüngeren Rassen, behaupten jedoch, dass diese Brüder eine Mutter gehabt haben, welche dann zweifellos noch älter sein muss.

Wie auch immer die Entstehung der Welt und der Rassen vonstatten geht, es wird immer wieder neue Erkenntnisse und Theorien geben, von jeder Rasse und von jeder Kultur.

Der älteste nachweislich noch existierende Hinweis auf die Götter mag jedoch der Stein des Ursprungs sein. Dieser monumentale Stein im Bridengebirge im Zentrum der ältesten Zwergenstadt Moruthain, benennt Talamon und die reine Urform der elementaren Gottheiten als die ersten Götter. Auf dieser Tafel werden die Gottheiten der Elemente als Arahm, Göttin der Erde, Tulkashar, Gott des Feuers, Oruhna, Göttin des Wassers und Salmeen, Gott der Luft benannt. Obwohl oder vielleicht weil diese Tafel im Herzen der Zwergenkultur steht, glauben viele Zwerge jedoch, dass Taneshthain noch älter ist und er dieses Andenken zur „Geburt“ seines Brudergottes Talamon erschaffen hat.

Nach vielen Theorien erhält ein Gott seine Macht durch die Verehrung durch seine sterblichen Gläubigen. Die Anzahl, der Fanatismus und die Strenggläubigkeit seiner Anhänger definieren praktisch den Status eines Gottes. So kann es durch aus sein, dass ein Gott der Landwirtschaft, der viele aber nicht so fanatische Anhänger hat, genau so viel Macht wie ein Chaosgott der Fäulnis hat, weil dieser nur wenige, aber dafür sehr fanatische und strenggläubige Gefolgsleute um sich scharrt. Auch wenn es nur einen bedeutenden Zwergengott gibt und drei Orkgötter, so mag dieser eine so mächtig sein, wie die anderen drei zusammen, da er für eine ganze Rasse steht und die anderen drei sich die Orks

---

„aufteilen“ müssen. Natürlich ist es für jeden Gott von Vorteil, möglichst viele und „häufig angerufene“ Aspekte zu vertreten, um dadurch „Qualität“ und „Quantität“ an Gefolge zu erlangen. Durch Abnahme und Zunahme an Gläubigen oder Fanatismus kann so über den Lauf der Zeit aus einem unbedeutenden lokalen Phänomen auch ein mächtiger Gott des Pantheons entstehen, aber auch umgekehrt. Ein gutes Beispiel ist der „Naturgeist“ der Wölfe. Der durch Anbetung von Jägern und Fährtenlesern immer mächtiger wurde und später durch Verehrung durch Werwölfe, anderen „Raubtierverehrern“ und weiteren Gruppierungen mittlerweile ein mächtiger Gott ist, dem der Pantheon bereits eine Einladung zur Aufnahme in seine Mitte zugestellt hat.

### **Der Pantheon**

Die bedeutenden Götter der Elfen, Zwerge, Orks, Menschen und weiterer Rassen sowie die erwachten Elemente bilden seit Urzeiten auf eine Art Gemeinschaft. Diese als „Pantheon“ bezeichnete Gruppe von Göttern entscheidet über die Geschehnisse der Welt.

Die Götter des Pantheons könnten an und für sich allein existieren, da für ein ausgewogenes Gleichgewicht gesorgt ist. Aber es gibt noch die Götter des Chaos, welche hiermit so gar nicht einverstanden sind. Sie gelten nicht als Pantheon, da sie zum einen zahlenmäßig weniger sind und zum anderen es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Ordnung aus ihrem Gleichgewicht zu werfen. Unter ihnen gibt es einen Anführer (Salthar), der einen ganzen Haufen Schergen, Diener und sonstiges Grobzeug befehligt. Zwar hat auch hier jeder Diener Salthars eine bestimmte Aufgabe, jedoch ist das Verhältnis unter ihnen längst nicht so demokratisch wie bei den Göttern des Pantheons.

Es gibt viele weitere übernatürliche Wesen oder Phänomene, die als Götter verehrt werden. Diese kleinen Götter sind meist nur in bestimmten Regionen oder Kulturen bekannt und stehen nur für sehr spezielle Aspekte. Aber, wie oben beschrieben, kann selbst aus solchen Wesen ein bedeutender Gott werden.

Die meisten Rassen beten nur „ihre“ Götter an, jedoch beobachtet man in den letzten Jahren immer wieder, dass ein menschlicher Schmied Taneshtain anruft, ein Waldläufer die elfischen Brüdergötter um Schutz bittet und ein gieriger Zwerg insgeheim Pargos huldigt.

Jeder Gott vertritt verschiedene Aspekte des Lebens für die Sterblichen, einige Sterbliche beten einen Gott auch nur wegen bestimmten Aspekten an, z.B. verehren Barden Kyacera wegen Musik und Liedern und nicht wegen Liebe und Triebe, oder Velsharon wird von Sehern als Beschwörer von Träumen und nicht als Gott der Toten angebetet, obwohl sie natürlich wissen, dass er für beide Aspekte steht. Speziell zum Aspekt der Träume sei gesagt, dass Vhorszan Alpträume schickt, Velsharon hingegen für sanfte Träume und Visionen der Götter des Pantheons steht, jedoch der „Neuling“ Wolf Träume aller Art für sein Eigen nennt. Die Zukunft dieses heiß umkämpften Bereichs ist offen...

Die Götter des Pantheons bilden hierbei eine Ordnung, in der jede Gottheit eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat. Deshalb sind auch alle Aspekte des Lebens in diesem Pantheon vorzufinden. Es gibt also nicht nur Götter, die für das Leben, die Liebe, die Gerechtigkeit usw. verantwortlich sind, sondern auch Götter des Bösen, des Todes und ähnliches. Weiterhin sind viele „neutrale Aspekte“ vertreten: die Götter der vier Elemente, Götter der großen Rassen (z.B. Zwerge Orks, Elfen) und viele andere. Wenn durch fanatische Verehrung oder andere Umstände eine Personifizierung eines „Lebensbereiches“ zum eigenständigen Gott wird, oder z.B. Naturgeister, lokale Götter oder andere Phänomene an eigenständiger Macht gewinnen, wird ihnen ein Platz im Pantheon angeboten.

---

## Die Götter im Überblick

Es werden alphabetisch alle Götter mit Zugehörigkeiten und den Aspekten aufgeführt. Manche Götter werden in verschiedenen Kulturen mit unterschiedlichen Teilaspekten verheert, diese sind dann auch unter dem Namen noch einmal aufgelistet. Die zum Pantheon gehörenden Götter sind mit einem (P) gekennzeichnet.

<b>Name</b>	<b>Zugehörigkeit</b>	<b>Aspekte</b>	<b>sonstiges</b>
Alathar	Finsterelfen (P als Durthel)	„Die dunkle Seite des Schicksals“ und Unterwelt	Der Finsterelfenname für Durthel
Arahm	Element (P)	Erde, Frühling, Pflanzen, Wachstum, Schwüre und Beständigkeit, Süden	
Belian	Menschen (P)	Intrigen, Heimlichkeit, Nacht, Täuschung, Illusion und Mond	
Beradain	Gnome	Erde, Fels, Erz, Feuer und Gewichte	
Bethek	Trolle	Heimlichkeit, Schnelligkeit	
Bhalor	Menschen (P)	Tyrannie, Rache und Strafe	
Chaelish (Feuerwolf)	Element	Stahls, Feuers und Krieges Fyrrdal, der Erdgöttin des Erzes, des Wachstums und der Kraft.	Elementarer Gott in Scathia
Cholest	Menschen (P)	Neutralität, Geheimnisse, Magie und Wissenschaft	
Daron	Elfen	Urvater	Oberstes Prinzip im Kara-Glauben
Donk	Element	Stärke, Kampfeswillen und Mut, sowie für Vergnügen, Freude und Tod.	Abwandlung von Arahm in Iswik und auf Innunuk
Dryeeleth	Elfen (P)	Elfen, „Die lichte Seite des Schicksals“ und Wald	
Dryethain	Gnome	Wald, Bäume und Holz, Regen, Luft und Licht. Erleuchtung	
Durthel	Finsterelfen (P)	Elfen, „Die dunkle Seite des Schicksals“ und Unterwelt	
Fyrrdal	Element	Erdgöttin des Erzes, des	Elementarer Gott in

(Silberfüchsin)		Wachstums und der Kraft.	Scathia
Galgatha	Orks (P)	Kampf und Gewalt	
Gazuul	Chaos	Mord, Gewalt und Gift	
Hakkar	Trolle	Blutdurst, Tyrannei	
Hir'eeek	Trolle	Nacht, Dunkelheit	
Ischaria	Menschen	Schutz, Aufopferung, Träume und Bewahrerin der Seelen der Verstorbenen, Geben und Nehmen von Schmerzen	Schutzpatronin der Grafschaft Hohenwalde
Issy	Element	Kälte, Eis und Schnee, sowie Verführung und Schönheit.	Abwandlung von Oruhna in Iswik und auf Innunuk
JuTruHei	Menschen (P als Kyacera)	Feste, Feiern, Fröhlichkeit	Teilaspekt von Kyacera
Kara	Elfen	Kein Gott, sondern Name für elfische Glaubengemeinschaft	
Kurszul	Chaos	Fäulnis, Verderben, Korruption und Krankheit	
Korhay	Element (P als Tulkashar)	Sonne	Abwandlung von Tulkashar in Ismenay und Kacbar
Kumaron	Menschen (P)	Kampf, Taktik, Wächter und Schutz	
Kuzzra	Orks (P)	Rituelle Jagd und Hass	
Kyacera	Menschen (P)	Schönheit, Liebe, Leidenschaft, Freude, Musik, Freundschaft, Ehe, Feiern	
Marashid	Element (P als Arahm)	Sand und Erde	Abwandlung von Arahm in Ismenay und Kacbar
Oruhna	Element (P)	Wasser, Winter und sanfte Reinigung, Westen	
Pargos	Menschen (P)	Handel und Geld, Verträge	
Quincus	Menschen (P)	Dynamik, Eingebung, Erkenntnis, Schnelligkeit, List, Spontaneität, Omnipräsenz	... es, der vielen Namen
Salmeen	Element (P)	Luft, Herbst, fliegende Kreaturen und Veränderung, Norden	
Salthar	Chaos	Chaos, Lügen und Hass	
Sarenah	Menschen (P)	Schicksal, Glück und Pech	

Shadra	Trolle	Weisheit, Erkenntnis	
Sharizar	Element (P als Salmeen)	Wind	Abwandlung von Salmeen in Ismenay und Kacbar
Shedara	Finsterelfen (P)	Tyrannie und Ausgeglichenheit (nicht im positiven Sinne)	
Shirvallah	Trolle	Stärke, Kampf, Herrschaft	
Tahbaq	Element (P als Oruhna)	Regen und Meer	Abwandlung von Oruhna in Ismenay und Kacbar
Talamon	Menschen (P)	Licht, Ordnung, Zivilisation, Zeit	
Talos	Menschen (P)	Zerstörung, Schlacht, Töten und Rebellion	
Taneshtain	Zwerge (P)	Zwerge, Schmiedekunst und Handwerk	
Thekran	Finsterelfen (P als Dryeeleth)	„Die lichte Seite des Schicksals“ und „Oberwelt“	Der Finsterelfenname für Dryeeleth
Torashna	Orks (P)	Tod, Sieg und Festivitäten	
Tulkashar	Element (P)	Feuer, Sommer, Sonne und Reinigung durch Feuer, Osten	
Ula'tek	Trolle	Mysterien, Magie, Gift, Heilung	
Velsharon	Menschen (P)	Tod, Schlaf. Träume	
Vhorszan	Chaos	Schmerz, Folter, Ewigkeit, Furcht und Träume	
Wolf (Tymir)	sonstiger Gott	Wölfe, Träume und oberster Gott aller Raubtiergeister	
Yrglewthain	Gnome	Rauschendes Flusswasser, der tosenden Winde, drehenden Räder und quietschende Ketten. Energie, Bewegung, Gedankenreichtum. Sauflust und Rausch.	

## Die Götter der Menschen

### **Belian**

Also, mal ehrlich: Wenn hier etwas über den Gott Belian stünde, wäre er wohl kaum der Gott der Heimlichkeiten. Er wird von vielen im geheimen oder nachts tätigen Gruppierungen und Personen verehrt.

Aspekte:	Intrigen, Heimlichkeit, Nacht, Täuschung, Illusion und Mond
Andere Namen:	Der Maskierte oder die Maske
Typische Gläubige:	Diebe, Assassinen, gute Werwesen, Illusionisten, Mondanbeter, Spione, windige Diplomaten

### **Bhalor**

Bhalor ist der größte Gegner des Ordnungsgottes Talamon, er vertritt die Ansicht, dass eine Welt nur von den Stärksten beherrscht werden soll, und diese ihre Tyrannei mit Gewalt und Hass erhalten sollen. Bhalor hält die meisten Menschen für schwach und zu dumm, um sich selbst zu regieren. Er hilft deshalb machthungrigen Menschen und hält seine Hand über sie. „Das Recht des Stärkeren“.

Aspekte:	Tyrannei, Rache und Strafe
Andere Namen:	Der Tyrann
Typische Gläubige:	Starke und egoistische Personen, Anarchen

### **Cholest**

Cholest ist Mann und Frau zugleich und doch keines von beidem. Dargestellt wird dieses Wesen mit vier Armen, in denen er jeweils eines der Elemente hält. Cholest verbindet alle Aspekte des Seins in einem steten Gleichgewicht. Des Weiteren ist er der Hüter der Magie und der Schutzpatron von Alchemisten und Gelehrten. Im Glauben an Cholest nehmen vor allem die ewige Wiedergeburt und der damit verbundene Lebenszyklus wichtige Stellen ein.

Aspekte:	Neutralität, Geheimnisse, Magie und Wissenschaft
Andere Namen:	Der Geheime
Typische Gläubige:	Wissenschaftler, Magier, Richter, Gelehrte, Bibliothekare, Alchemisten

---

## Ischaria

Ischaria ist die Schutzpatronin der Grafschaft Hohenwalde und seiner Baronien. Ischaria wird als junge, alterslose Frau mit langem weißem Haar und einem unbestimmten Lächeln dargestellt. Oft sieht man sie auf Bildern in einer langen Robe aus Nebel mit blutigen Händen, in der einen Hand eine Kelch tragend, in der anderen ein langes Schwert. Ischaria gilt als die Göttin des Leidens, der Aufopferung, die Hüterin der Träume und die Bewahrerin der Seelen der Verstorbenen. Speziell mit dem Aspekt der Träume und der Seelenbewahrerin kommt sie den Aspekten Velsharons sehr nahe, doch bisher gibt es keine Zeichen, dass diese beiden Götter einander bekriegen, die Priesterschaften kommen jedenfalls gut miteinander aus.

Aspekte:	Schutz, Aufopferung, Träume und Bewahrerin der Seelen der Verstorbenen, Geben und Nehmen von Schmerzen
Andere Namen:	<nicht bekannt>
Typische Gläubige:	Viele Einwohner Hohenwaldes

## Kumaron

✦ Der Gott ist wichtiger Bestandteil der Kampagne der Althea-Orga.

Kumaron steht für den ewigen Krieg, Chaos gegen Ordnung, Licht gegen Dunkelheit. Er gibt den Kriegern Mut und Kraft und Generälen die Weisheit, ein Heer zu organisieren und in den Sieg zu führen. Kumaron wird als ein Krieger dargestellt, der einen Umhang aus Licht trägt und in seiner rechten Hand ein Schwert aus reinstem Orichalkum führt. In der Linken hält er eine Schreibfeder (für den intellektuellen Touch) und er ist umgeben von einer Aura weißen Feuers. Sein größter Rivale ist Talos.

Details zur Religion des Kumaron sind im nachfolgender Kapitel „Glaubensgemeinschaften und Göttliches“ zu finden.

Aspekte:	Kampf, Taktik, Wächter und Schutz
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Krieger und Söldner aller Gesinnungen, die „noch“ einen gewissen Ehrencodex haben (kaum extreme Paladine oder Chaoskrieger)

## Kyacera

Kyacera ist die Göttin aller Freuden. Sie wird von vielen verschiedenen Menschen angebetet, die die Kunst, die Freude oder einfach die Leichtigkeit des Seins verehren. JuTruHei ist ein immer beliebter werdender „Teilaspekt“ dieser Göttin, der vor allem für ausgelassene Fröhlichkeit und Feste steht.

Aspekte:	Schönheit, Liebe, Leidenschaft, Freude, Musik, Freundschaft, Ehe, Feiern
Andere Namen:	JuTruHei (Jubel, Trubel, Heiterkeit)
Typische Gläubige:	Barden, Mütter, Huren, Verliebte, Tänzer, Künstler, Hebammen, Spiegelhersteller

## Pargos

Pargos ist der Gott der Händler und zugleich auch deren Schutzpatron. Es heißt, dass er einst als wandernder Mensch den Handel in diese Welt brachte, da die Götter diesen vergessen hatten und so nahmen sie ihn nach seinem Tode in das Götterpantheon auf. Bei wichtigen Geschäften tritt er hin und wieder persönlich in Erscheinung. Allerdings nur bei seinen Gläubigern, um ihnen bei ihrem Verhandlungsgeschick ein wenig unter die Arme zu greifen. Dies tut er meist in einer sehr unauffälligen Form, so dass selbst seine Jünger ihn erst dann erkennen, wenn er schon wieder auf und davon ist.

Aspekte:	Handel und Geld, Verträge
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Händler, Geldwechsler, Richter, Reiche Personen oder die es werden wollen

## Quincus

Quincus ist Mann und Frau zugleich und doch keines von beiden. Er ist Dynamik, ist Eingebung, mühelose Erkenntnis, ist schnell, sprüht vor Geistesgegenwart, Spontaneität und Schläue, und er war stets schon vorher da. Ihn rufen Forscher und Gelehrte an, Magier und Quacksalber, aber auch Boten und Wanderer und schließlich jene, die von List leben. Er ist im gleichen Gebiete der Gegenpart zu Cholest, dem Gott des Ausgleiches und des Wissens, und beide sind ohne einander nicht denkbar. Dargestellt wird er als Figur mit Flügelschuhen oder mit Schmetterlingsflügeln, doch die Darstellungen und Attribute unterscheiden sich stark, da den Anhängern des Quincus stets etwas Neues einfällt.

Aspekte:	Dynamik, Eingebung, Erkenntnis, Schnelligkeit, List, Spontaneität, Omnipräsenz
Andere Namen:	Menconix, Hartos, Phileston, Sinexa, Phtereus, Ancinorix, Cerbatora, Diphloxtin, Hemistus, Kotaris, Xinexaron, ....
Typische Gläubige:	Forscher, Magier, Gelehrte, Wanderer, Boten, Listenreiche

### Sarenah

Der Sarenahglaube spiegelt die Schicksalsgläubigkeit der meisten Sterblichen wieder. Sarenah wird als eine Frau mit langem schwarzen Haar, tiefen grünen Augen und silberner Haut dargestellt. Sie ist es, die über das Schicksal bestimmt. Man sagt, dass sie einem gelegentlich unter die Arme greift, so wenn man denn ein weises Leben führt.

Aspekte:	Schicksal, Glück und Pech
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Verzweifelte und Hoffende, Unentschlossene und Romantiker, Sklaven, Weise und Gelehrte

### Talamon

Talamon als Gott der Ordnung und der Zivilisation ist in vielen Reichen wichtigste Religion, in den Nachfolgereichen des Selinischen Imperiums wird er als oberstes Prinzip angesehen und somit höher als die anderen Götter erachtet. Im Pantheons mit seinen mannigfaltigen Göttern, versucht er weise und gerecht die Taten der anderen Götter zu koordinieren und zu einen. Talamon wird häufig personifiziert, meistens in der Gestalt eines in gold gekleideten Weisen.

Aspekte:	Licht, Ordnung, Zivilisation, Zeit
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Paladine, Richter, Weise, Adelige, Lehrer und viele Personen guter Gesinnung

### Talos

Talos ist der Gott der Zerstörung, der wilden Schlachten und der Rebellion. Er ist der Meinung, dass die Menschen sich nicht in geordneten Staaten oder Strukturen vereinen sollen, sondern dass das Individuum seinen eigenen (wilden) Weg finden muss, dieser führt meist über die Leiche eines anderen. Bhalor und

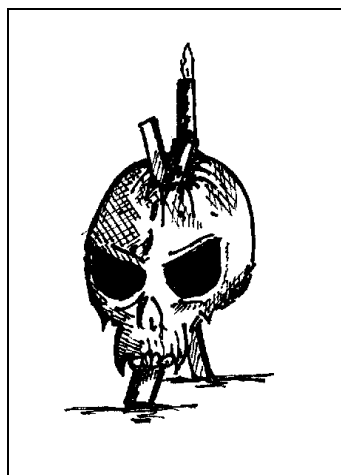
Talos sind als „böseste“ der Götter des Pantheons häufig auf gegenseitige Hilfe angewiesen, aber die Aspekte der Tyrannei und der Rebellion führen immer wieder zu Streit zwischen ihnen.

Aspekte:	Zerstörung, Schlacht, Töten und Rebellion
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Krieger und Söldner ohne Ehrencodex, Verrückte, Egoisten (eher Egomanen), Anarachen

### **Velsharon**

Velsharon ist der Gott der Toten, alle Verstorbenen werden vor seinen Thron geführt und er richtet über diese. Die Seelen übergibt er demjenigen Gott, welchem der Tote am nächsten stand, sei dieser nun gläubig gewesen oder nicht. Verdorbene und verlorene Seelen werden von ihm zu Vhorszan gesandt, auf das diese im Abgrund auf ewig gefoltert werden. Er sendet auch Träume und Visionen zu den Schläfern. Seine Anhängerschaft besteht sowohl aus Priestern, welche es als ihre Aufgabe sehen die Toten zu ehren, Gräber zu pflegen und die Sterbenden zu betreuen, als auch aus Fanatikern, welche mit allen Mitteln versuchen, neue Seelen zu ihrem Gott zu senden. Deshalb und aus der natürlichen Furcht vor dem Tod, begegnen viele diesem Glauben mit Respekt oder gar Verachtung, aber trotzdem möchte jeder seine Toten wohl behütet wissen.

Aspekte:	Tod, Schlaf und Träume
Andere Namen:	Richter der Toten, der Begleiter
Typische Gläubige:	Totengräber, Trauernde, Traumreisende, Alte, Nekromanten, Blumenverkäufer und Steinmetze, Seher und Wahrsager, fanatische Mörder



## Der Gott der Zwerge

### **Taneshtain**

Taneshtain, der schlafende Berg, nach welchem Tanesha benannt ist, ist der Gott aller Zwerge. Nach der Vorstellung der Zwerge ist Tanesha der Rücken des Gottes Taneshtain, auf dem alles Volk lebt. Er verbindet die Elemente des Feuers und der Erde in sich. Das Wasser und die Luft hat er für die Zwerge geschaffen, damit sie leben können. In der Geschichte mag Taneshtain einstmal der zwerghische Name von Talamon gewesen sein, oder wie manche behaupten ist er auch nur die Personifizierung der Elemente Erde und Feuer. Die Zwerge jedoch glauben, dass Taneshtain die Welt gleichberechtigt mit Talamon erschaffen hat. Egal wie die Wahrheit auch lautet, Taneshtain ist ein mächtiger Gott im Pantheon und wird mittlerweile auch von einigen Menschen zwar nicht angebetet aber respektiert.

Aspekte:	Zwerge, Schmiedekunst und Handwerk
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Alle Zwerge, die was auf sich halten

## Der Glauben der Elfen

Unter den Elfen gibt es viele Arten der Religion oder der „Nichtreligion“. Die meisten „Religionen/Philosophien“ der Elfen verehren jedoch die Natur und deren mannigfaltige Aspekte. Manche Elfen glauben nicht an personifizierte Götter, sondern „direkt an die Natur“. Verbreitete Religionen sind unter anderen der Zweibrüderglaube an Dryeeleth und Durthel oder der Kara-Glauben. Diese drei Arten der Glaubens („Naturphilosophie“, „Zweibrüderglauben“ und „Kara“) vermischen sind aber in vielen Elfenreichen oder sogar in persönlichen Weltansichten vieler Elfen.

### Der Kara-Glauben

„Kara“ bedeutet hierbei in etwa so etwas wie „Pantheon (elfisch: Tinudrien)“ mit vielen Göttern oder Teilaspekten, wobei dem elfischen Urvater Daron hierbei eine besondere Bedeutung zukommt

### **Daron**

Aspekte:	Urvater der Elfen, alles Elfische. Oberster Gott des Kara-Glaubens.
Andere Namen:	bei den Finsterelfen wird seine Name nicht genannt
Typische Gläubige:	Alle Elfen, speziell die des Kara-Glaubens.

### **Der Zweibrüderglaube**

Nach dieser Theologie der Elfen war die Welt schon immer da – sie wurde niemals geschaffen, sondern existiert seit Ewigkeit für die Brüder Dryeeleth und Durthel. Diese beiden Brüder bringen den Lauf des Schicksals und des Lebens in Gang. Dryeeleth repräsentiert dabei das Licht und alles Gute, während Durthel das Dunkel und alles Böse darstellt. Die Elfen glauben, dass sich Dryeeleth und Durthel in einem ewigen Widerstreit befinden, in dem keiner den anderen je besiegen kann. Mal herrscht der eine, mal der andere, aber letztendlich befindet sich alles Sein im Gleichgewicht. Die Hochelfen halten Kampf und Waffen für einen Aspekt Durthels, während die Blutelfen der Meinung sind, dass, wenn beides wohl genutzt und zu Dryeeleths Zwecken verwandt wird, es auch von Dryeeleth gar selbst gutgeheißen wird.

### **Dryeeleth**

Aspekte:	Elfen, „Die lichte Seite des Schicksals“ und Wald
Andere Namen:	bei den Finsterelfen wird er Thelkran genannt
Typische Gläubige:	Alle Elfen, denn Dryeeleth ist ein Teil des Ganzen (im Sinne des Zweibrüderglaubens)

### **Durthel**

Aspekte:	Elfen, „Die dunkle Seite des Schicksals“ und Unterwelt
Andere Namen:	bei den Finsterelfen wird er Alathar genannt
Typische Gläubige:	Alle Elfen, denn Durthel ist ein Teil des Ganzen (im Sinne des Zweibrüderglaubens)

---

## **Die Finsterelfen**

Auch bei den Finsterelfen galten ursprünglich die beiden Brüder als die höchsten Götter, wobei Dryeeleth zugesagt wird, dass eigentlich er der alleinige und rechtmäßige Herrscher sei. Auch geben ihnen die Finsterelfen andere Namen. So wird Dryeeleth Thekran genannt und Durthel wird als Alathar verehrt. Wie bereits erwähnt ist das Verhältnis beider Götter nicht das Beste, was zur Folge hat, dass sich das Geschlecht der Finsterelfen auch oft selbst bekämpft.

Im Gegensatz zu den anderen Elfen hat sich bei den Finsterelfen ein Dritte Gottheit etabliert, die in den meisten Reichen sogar dominant bis ausschließlich angebetet wird. Hierbei handelt es sich um die Schwester von Thekran und Alathar. Sie diente ursprünglich als Mittlerin zwischen ihren beiden Brüdern. Symbolisiert wird sie oft durch arachnoide Wesen und fälschlicher Weise wird sie bei ihren reinen Anhängern als „Mutter“ bezeichnet, was dazu geführt hat, dass in diesen Finsterelfenhäusern, meist die Frauen und meistens die Priesterinnen das Sagen haben.

### **Shedara**

Aspekte:	Tyrannie und Ausgeglichenheit (nicht im positiven Sinne) – wird nur von den Finsterelfen verehrt
Andere Namen:	Mutter, Lolth, Lloth, die Spinnengöttin
Typische Gläubige:	Schutzpatronin fast aller Finsterelfen

## **Die Götter der Gnome**

Die Götter der Gnome sind eine kleine Familie. Erschaffen wurden sie wohl durch den starken Glauben und die kuriose Entstehungsgeschichte des Gnomenvolkes (siehe Anekdoten). Die Gelehrten anderer Völker sind sich nicht sicher, ob diese drei Götter wirklich eigenständige „Wesen“ sind; viele vermuten, dass der Zwergengott und die Götter der Elfen die Gebete der Gnome erhören und ihnen in dieser Gestalt helfen. Die elfischen Brüdergötter würden in dem Falle Dryethain sein und Taneshtain Beradain. Ob Elfen- und Zwergengötter zusammen den Willen Yrglewthain verkörpern, kann man nur vermuten... oder sollte in diesem

„neuesten“ Gnomengott, der eigentlichen Charakter der Gnome erscheinen und die beiden anderen „nur“ Überbleibsel der in den Gnomen verschmolzenen Elfen- und Zwergenreligion sein. Dann wäre Yrglewthain ein eigenständiges Wesen und der wahre Gott der Gnome: sein Name und seine vielschichtigen und kuriosen Aspekte könnten dafür deutlicher Beleg sein.

Auch, dass die beiden „Hauptgötter“ nicht im Pantheon sitzen unterstützt diese These und der junge Gott ist wahrscheinlich noch zu klein – mit seinen wenigen Gläubigen - für einen so bedeutenden Sitz.

### **Beradain**

Aspekte:	Erde, Fels, Erz, Feuer und Gewichte
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Gnome, vor allem die männlichen

So wie Tanesha der Rücken Taneshtains ist, so ist Beradir der Rücken Beredains, dem gnomischen Gott der Erde, der Felsen, der Erze, des Feuers und der Gewichte. Er steht für die Standhaftigkeit, die Unerschütterlichkeit, die Unbezwingbarkeit und den heiligen Starrsinn.

### **Dryethain**

Aspekte:	Wald, Bäume und Holz, Regen, Luft und Licht. Erleuchtung
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Gnome, vor allem die weiblichen

Dryethain ist die bärtige Göttin der Wälder, der Bäume, des Holzes, des Regens, der Luft, des Lichtes und der Erleuchtung des Grübelnden. Sie bringt Heil und Frieden.

### **Yrglewthain**

Aspekte:	Rauschendes Flusswasser, der tosenden Winde, drehenden Räder und quietschende Ketten. Energie, Bewegung, Gedankenreichtum. Sauflust und Rausch. Ihm wird alles zugeordnet, wofür seine Eltern nicht stehen.
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Gnome, wenn sie einen Aspekt suchen, den die beiden

Gläubige:	anderen Götter nicht verkörpern.
-----------	----------------------------------

Yrglewthain ist als Sohn von Beradain und Dryethain der Gott des rauschenden Flusswassers, der tosenden Winde, der drehenden Räder und quietschenden Ketten. Er ist Energie, Bewegung, Gedankenreichtum und Sauf lust, den Rausch inbegriffen.

## **Die Götter der Orks**

### **Galgatha**

Aspekte:	Kampf und Gewalt
Andere Namen:	Der Urriese
Typische Gläubige:	Alle Orks, Schutzpatron der Krieger (also fast aller Orks)

### **Kuzzra**

Aspekte:	Rituelle Jagd und Hass
Andere Namen:	Die Spinne
Typische Gläubige:	Alle Orks

### **Torashna**

Aspekte:	Tod, Sieg und Festivitäten
Andere Namen:	Der Todbringer
Typische Gläubige:	Alle Orks, speziell die Schamanen

Kuzzra, die Spinne, gibt das Recht zu töten und füllt die Orks mit Hass und Grausamkeit. Galgatha führt die Orks im Kampf und erfreut sich an jedem Ork, der einen Gegner tötet. Torashna schenkt denen, die ihm viele Seelen schicken, in dem sie Feinde töten, ein langes Leben, während er die Geister der Schwachen und Besiegten holt, da diese kein Recht auf Leben besitzen.

## Die Götter der Trolle

Die Religion der Trolle, soweit vorhanden, ist eine Mischung aus schamanistischem Geisterglauben und dem Glauben an personifizierte Götter. Jede Gottheit verkörpert dabei einen Tierspekt in dessen Gestalt sie oft auftritt und verehrt wird. Neben den unten genannten fünf großen Göttern verehren die Trolle noch viele weitere Gottheiten.

### **Bethek (weiblich)**

Aspekte:	Schnelligkeit, Heimlichkeit
Heiliges Tier:	Panther

### **Hir´eek (männlich)**

Aspekte:	Nacht, Dunkelheit
Heiliges Tier:	Fledermaus

### **Shadra (weiblich)**

Aspekte:	Weisheit, Erkenntnis
Heiliges Tier:	Spinne

### **Shirvallah (männlich)**

Aspekte:	Stärke, Kampf, Herrschaft
Heiliges Tier:	Tiger

### **Ula´tek (weiblich)**

Aspekte:	Mysterien, Magie, Gift, Heilung
Heiliges Tier:	Schlange

Manche Trolle verehren noch eine weitere Entität, deren Name meist nur hinter vorgehaltener Hand genannt wird. Seine Anbetung ist strengstens untersagt, denn die meisten Trolle fürchten die Rückkehr des Seelenschinders:

### **Hakkar, der Blutgott (männlich)**

Aspekte:	Blutdurst, Tyrannei
Heiliges Tier:	Gefiederte Schlange

---

Die Legenden besagen, dass es dereinst Anbeter von Hakkar gab. Er versprach seinen Jüngern große Macht, doch der Preis dafür war hoch, denn sein Durst nach Blutopfern und Seelen war unersättlich.

Es heißt auf dem Höhepunkt seiner Macht habe Hakkar sich selbst in der Welt der Sterblichen manifestiert um ihr Blut zu trinken und ihre Seelen zu verschlingen.

Die Katastrophe konnte jedoch gerade noch verhindert werden und der Avatar von Hakkar konnte besiegt werden. Seine Anbeter wurden allesamt von den Trollinseln verbannt und seitdem hat man nichts mehr von ihnen gehört.

Die Geschichte lässt durchaus vermuten, dass Hakkar eventuell kein Gott sondern ein mächtiger Dämon ist, der seine Anhänger mit Versprechungen dazu verführt hat ihn zu beschwören.

## **Die Elementargötter**

### **Die Urform der Elementgötter**

Die Urform der elementaren Gottheiten entspringt, ebenso wie Talamon, dem Stein des Ursprungs, welcher im Bridengebirge, dem Zentrum der ältesten Zwergenstadt Moruthain steht. Auf dieser Tafel werden die Gottheiten der Elemente als Arahm, Göttin der Erde, Tulkashar, Gott des Feuers, Oruhna, Göttin des Wassers und Salmeen, Gott der Luft benannt. Auch wenn man kein Anhänger der Elementargötter ist, hat es sich jedoch in nahezu ganz Tanebria eingebürgert, die vier Himmelsrichtungen nach ihnen zu benennen. Somit steht Salmeen für Norden, Arahm für Süden, Oruhna für Westen und Tulkashar für den Osten.

#### **Arahm**

Aspekte:	Erde, Frühling, Pflanzen, Wachstum, Schwüre und Beständigkeit, Süden
Andere Namen:	Herrin der Erde, Fyrrdal (Scathia)
Typische Gläubige:	Bodenständige und besonnene Personen

#### **Oruhna**

Aspekte:	Wasser, Winter und Sanfte Reinigung, Westen
Andere Namen:	Herrin des Wassers
Typische Gläubige:	Wechselhafte Personen

### **Salmeen**

Aspekte:	Luft, Herbst, fliegende Kreaturen und Veränderung, Norden
Andere Namen:	Herr der Winde
Typische Gläubige:	Freigeister und unbeständige Personen

### **Tulkashar**

Aspekte:	Feuer, Sommer, Sonne und Reinigung durch Feuer, Osten
Andere Namen:	Herr der Flammen, Chaelish (Scathia)
Typische Gläubige:	Emotionale, unberechenbare Personen

### **Abwandlungen**

#### Malik:

Hier hat sich der Zweigötterglaube, in dem Oruhna und Salmeen als die beiden schaffenden Götter des Lebens angesehen werden, durchgesetzt. Die Götter der Erde und des Feuers werden hier als dienende Knechte begriffen und somit nicht verehrt. Wasser und Luft sind „lebendig“ und immer in Bewegung, wie das Leben auch. Die Erde empfängt dient dabei als Element, auf dem das Leben gedeihen kann. Feuer ist Zerstörung, doch ohne es, kann auch das Leben nicht existieren und würde erfrieren.

#### Scathia:

Die Scathianer huldigen Chaelish, dem Gott des Stahls, des Feuers und des Krieges und seiner Gattin Fyrrdal, der Erdgöttin des Erzes, des Wachstums und der Kraft. Chaelish wird als Hüne mit einer gewaltigen Streitaxt verehrt. Seine erdbronzene Haut ist mit bläulichen Runen überzogen. Er tritt oft in Gestalt eines Feuerwolfes auf. Fyrrdal, seine Gemahlin, wird ausschließlich in Form eines Silberfuchses verehrt; doch es gibt Stimmen, die Fyrrdal als eine wunderschöne, wollüstige Frau beschreiben. Chaelish und Fyrrdal haben eine Unzahl an Kindern,

---

welche die Patrone der verschiedensten Handwerke, wie Fischen, Jagen, Holzbearbeitung, Steinbau und Schmiedekunst in Scathia sind.

#### Ismenay und die Kacbar:

Die Ismenaya und die Kacbarer glauben, dass die Sonne das Antlitz des Gottes Korhay ist. Sand und Erde sind Marashid, Sharizar ist der Wind und Tahbaq ist der Regen und das Meer. Was den Ismenaya und den Kacbarern widerfährt, wird auf das Verhältnis dieser vier Götter zurückgeführt. Schlechte Ernte bedeutet, dass sich Marashid und Tahbaq streiten. Kommt ein Sandsturm, kämpfen Sharizar und Marashid gegeneinander. Wenn es regnet, ist Tahbaq zufrieden mit den Menschen, wenn aber eine Dürreperiode kommt, zürnt Korhay den Menschen.

#### Iswik / Donkstach:

Die Nordlandbarbaren der großen Insel Donkstach (oder Iswik, wie die sie von Fremden genannt wird) verehren Abwandlungen von Arahm bzw. Oruhna, da ihr Leben sehr stark durch das Spiel dieser beiden Elemente bestimmt wird, wobei beiden Göttern noch weitere Aspekte zugeordnet werden. Donk ist der Hauptgott der Nordlandbarbaren. Er steht für Stärke, Kampfeswillen und Mut, sowie für Vergnügen, Freude und Tod. Issy ist seine Schwester und vereint die Aspekte von Kälte, Eis und Schnee, sowie Verführung und Schönheit.

## **Die Götter des Chaos**

### **Gazuul**

Gazuul ist der höchste Dämonenfürst. Er herrscht über alle Dämonen des Dordannoks und steht Salthar am nächsten. Salthar hat Gazuul auserkoren, am Tage der letzten Schlacht, wenn das Chaos das Licht zerfleischen wird, der schwarze General seiner Horden zu sein. Man kann sich Gazuuls Äußeres vorstellen, wenn man zufällig „Auf der Suche nach dem goldenen Kind“ gesehen hat. Hat man dies nicht, stellt man sich einfach etwas sehr, sehr böses vor. Gazuul hat 3 Heerführer: Krangor, die Bestie, Haastur, der Blutdämon und Veruhl, Tyrann der Zerstörung.

Aspekte:	Mord, Gewalt und Gift
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Menschen, die Gewalt nur um der Gewalt willen oder aus Spaß anwenden. Rücksichtlose, die vor nichts zurückschrecken



### **Kurszul**

Kurszul liebt es, Dinge der Fäulnis preiszugeben. Da, wo Kurszul ist, hinterlässt er Schimmel und Gestank. Er ist in der Lage, den Geist des reinsten Paladins zu beflecken und in ihm seine unreine Saat einzupflanzen. Kurszul sorgt auf Tanebria für den größten Teil an Chaosgläubigen. Er wird dargestellt als ein in eine bleichschwarze Robe gehüllter, uralter Mann, mit pulsierenden Augen aus lebendiger Schwärze.

Aspekte:	Fäulnis, Verderben, Korruption und Krankheit
Andere Namen:	Herr der Fäulnis und des Verderbens, der rottende Gott
Typische Gläubige:	Personen, die es lieben, andere langsam ins Verderben zu treiben und diese zu korrumpieren und zu verderben

### **Salthar**

Salthar ist der höchste Gott des Chaos. Er herrscht über alle anderen Chaosgötter, die in Ketten am Fuße seines Thrones seiner Befehle harren. Salthar wird angesehen als ein substanzloser, schwarzer Schatten, der eine Rüstung aus Urdrachenknochen und einen Umhang aus Blut trägt. Der oberste

Dämonenlord Gazuul nimmt auf sein Wort hin die Gestalt einer fürchterlichen Schlachtaxt an, welche Salthar im Kampf gegen die Götzen des Lichts führt. Sein Untergewand ist aus abertausenden, gepeinigten Seelen gewebt. Wenn er auf seinem Thron sitzend dargestellt wird, trägt er in der linken Hand einen Kelch, der das Herz der Welt darstellt und in seiner Rechten, die Feder der Verdammnis, mit deren Hilfe er die Namen all jener Seelen niederschreibt, die der ewigen Qual ausgesetzt werden.

Aspekte:	Chaos, Lügen und Hass
Andere Namen:	nicht bekannt
Typische Gläubige:	Böse und chaotische herrschsüchtige Personen, die vom Hass verzehrt werden und nur Chaos und Lügen verbreiten wollen

### **Vhorszan**

Vhorszan ist der Herr des Schmerzes. Er bringt Qual und Pein über gemarterte Seelen. Jede Seele, die Vhorszan übergeben wird, wird von ihm in einem Jahrhunderte dauernden Prozess der Qual zu flüssigem Schmerz gemacht. Nur zu dem Zweck, das Salthar und seine Höchsten, sich an dem Leiden der toten Seelen laben können. Vhorszan hat den Oberkörper und den Kopf eines Gargülen und gewaltige Flügel aus schwarzen Federn. Sein Unterleib besteht aus waberndem Nebel. Auf Grund dieser Darstellungsform wird Vhorszan auch als der Engel der Finsternis bezeichnet.

Aspekte:	Schmerz, Folter, Ewigkeit, Furcht und Träume
Andere Namen:	Der Seelentrinker und Engel der Finsternis
Typische Gläubige:	Sadisten und Folterer. Personen, die es lieben sich an den Schmerzen und der Furcht anderer zu ergötzen

### **Sonstige Götter**

Gläubige verehren noch zahlreiche niedere Götter, Erscheinungen, Geister und übernatürliche Wesen. Selbst natürliche Wesen haben manchmal Anhänger, die von ihnen als Götter verehrt werden. Schamanismus, Götter, Sektenkulte und Geisterglauben sind weit verbreitet. Manche Gebete werden nie erhört, weil dieser

Gott nur in den Köpfen der Gläubigen existiert. Doch manchmal nimmt sich ein anderer Gott den Gläubigen an und hilft diesen unter anderem Namen. Des Weiteren ist es auch schon vorgekommen, dass neue Götter durch diese Art des Glaubens entstanden sind oder Götter fremder Welten ihre Kraft auf Tanebria entfalten konnten. Und wenn ihre Bedeutung irgendwann einmal so zugenommen hat, dass sie für einen wichtigen Aspekt des Lebens stehen, erhalten sie meist eine Einladung dem Pantheon beizutreten und die Geschicke der Welt zu lenken.

### **Naturgötter**

Es werden zahlreiche Naturgötter und Geister auf Tanebria verehrt. Bei den meisten nimmt man an, dass sie gar nicht existieren und die Rufe der Gläubigen nicht hören. Einige existieren jedoch als Naturgeister und manche werden auch durch fanatische Verehrung oder andere Umstände zu niederen Göttern, welche außerhalb des Pantheons stehen und somit nicht in die Geschichte Tanebias eingreifen, da sie nur ihren kleinen Bereich sehen. Doch auch niedere Götter können irgendwann zu bedeutenden werden.

### **Wolf**

Wolf ist ein Naturgeist, welcher sich durch die Gefolgschaft von Jägern und Wölfen als Gott materialisiert hat. Und die fanatische Verehrung durch Werwölfe hat diesem Naturgott auch einen dämonischen Aspekt verliehen. Im Gegensatz zu den meisten anderen kleinen Naturgeistern, mischt sich Wolf in die Geschicke der Welt ein und sammelt aktiv Jünger, um seine Macht zu stärken. Er ist bereits bedeutend genug, dass die Götter des Pantheons und die des Chaos seine ersten Schritte schon bemerkt haben. Es könnte also durchaus bald sein, dass Wolf aufgefordert wird, sich zu erklären und eine Stimme im Pantheon angeboten wird. Doch bis jetzt ist sich niemand sicher, ob die Ordnung des Pantheons zu Wolfs Natur passt, er das Angebot ausschlägt oder sich eventuell den Göttern des Chaos annähert. Wildheit und Freiheit sind Wolfs Naturell. Ein erster Schritt seiner Machtgier ist zu erkennen, da Wolf sich das Reich der Alpträume zu nutzen macht. Hätte er nur „wölfische“ Interessen, wären dies wohl kaum die gebräuchlichen Mittel zum Zweck. Er erscheint meist in den Träumen als großer humanoider Wolf mit schwarzen Flügeln.

Aspekte:	Wölfe, Träume und oberster Gott aller Raubtiergeister
Andere Namen:	Tymir

Typische  
Gläubige:

Jäger, Wolfswesen, naturverbundene aber starke  
Persönlichkeiten, Werwölfe, Geisterbeschwörer, Fährtenlesen  
und Kundschafter



## Kurnos

*Die Geschichte der Ram findest du in diesem Buch unter „Rassen und Kreaturen“*

Kurnos ist der vergessene Gott der Ram, der ca. 3.000 Jahre geschlafen hatte, während sein Volk ausgelöscht war. Erst nach der Wiedererschaffung der Ram durch einen Magierzirkeln wurde er wieder erweckt.

Kurnos selbst erscheint in der Gestalt eines großen Schwarzen Ram mit goldenen Hörnern und wird von den Ram als Seele des Volkes betrachtet. Er verkörpert die herausragenden Eigenschaften und Ideale der Ram, welche sind Stärke, Ehre, Standhaftigkeit und das unbändige Streben nach Freiheit sind.

Aspekte:	Stärke, Ehre, Standhaftigkeit, Freiheit
Andere Namen:	Nicht bekannt

Typische  
Gläubige:

Alle Ram

# Glaubensgemeinschaften und Göttliches

## Die Religion des Kumaron

⚔ Die Religion des Kumaron spielt eine zentrale Rolle bei der Althea-Orga.

Aspekte Kumarons: Er wird verehrt als Gott des Krieges, der Strategie und des Sturmes. Weiterhin wird er als Wächtergott verehrt.

Darstellung Kumarons: Er wird als ein Mann in typischer Kriegerausrüstung gesehen, der einen Mantel aus reinem Licht trägt. In seiner rechten Hand trägt er ein wunderschönes Langschwert, welches nicht zu klobig und nicht zu leicht wirkt, sondern perfekt ausbalanciert, und in seiner linken Hand eine Feder.

Zeichen & Symbolik: Das Zeichen des Kumaron enthält immer ein Waffe oder eine Rüstung als Grundstein. Dazu kommen immer Symbole aus den Bereichen Sonne, Feder, Waage, Blitz oder bis zu drei beliebige kombiniert, niemals jedoch alle Bereiche gemeinsam. Die Farben Kumarons sind blau, rot und weiß. Ordenssymbole oder Landesflaggen können mit den oben genannten Einschränkungen frei kombiniert werden.

Die 13 Erzengel des Kumaron: Auf der Welt der Sterblichen wird nicht nur Kumaron, sondern auch seine 13 Erzengel verehrt. Diese wachen über jeweils einen Aspekt dessen, wofür Kumaron steht.

Jeder Tempel ist natürlich in erster Linie Kumaron geweiht, in zweiter Linie dann noch einem der 13 Erzengel. Alle Tempel des Kumarons ähneln eher Festungen als allem anderen.

In Althea wurden nach dem Grossen Krieg alle Tempel zerstört, bis auf die Palandriel, weil diese einfach zu stark geschützt waren, und die Ashamiels.

Es passiert des Öfteren, wenn Sterbliche sich besonders hervor getan haben in Zeiten des Kampfes, dass einer der Erzengel ihnen erschienen ist. Hier deshalb nun die Beschreibung der einzelnen.

Malachiel: Sie erscheint als blonde Frau mit weißen Schwingen in Plattenrüstung und offenem Helm mit Schwert und Schild. Sie trägt einen Bannerspeer mit dem Zeichen des Herrn Kumaron. Sie ist der Erzengel des Kampfes.

Karasdriel: Er erscheint als Mann in einem stattlichen Feldherrnharnisch und Vollhelm, eine Flamberge schwingend und einen Wappenrock tragend, welcher natürlich das Zeichen des Herrn trägt. Er symbolisiert den Erzengel der Schlachten.

Palandriel: Der Erzengel des Schutzes, welcher auch der Richter genannt wird, erscheint normalerweise als gerobter Mann mit weißen Schwingen, der einen großen Hammer trägt und ein Gesetzesbuch an seinem Gürtel verwahrt. Selbst unter den Erzengeln gilt er als sehr extrem.

Osaniel: Der Erzengel Osaniel erscheint als blond gelockter Jüngling mit weißen Schwingen. Er trägt ein Kettenhemd, Schwert und Schild. Er gilt als Erzengel des Schutzes und wird als Schutzpatron der Helden gesehen.

Ishandriel: Der Herr der Strategie ist ein Mann in Robe und leichter Platte. Er gilt als sehr besonnen und nachdenklich, wenn auch optimistisch. Seine weißen Schwingen gelten als besonders majestätisch. Er trägt ein Langschwert als Waffe.

Haradriel: Der Engel der Ehre ist ein groß gewachsener älterer und stolzer Mann mit Ehrerbietenden grauen Schwingen. Seine bevorzugte Waffe ist der Kampfstab und er tötet niemals Gegner, noch kämpft er mit unerlaubten Mitteln. Er ist der fairste der Engel.

Duroniell: Er wird normalerweise als hagerer kleiner und Russ geschwärzter Mann dargestellt mit tief ins Gesicht gezogener Gugel und einen Streithammer schwingend. Er strahlt ständig Hitze ab und ist in leichte, wenn auch sehr schmucke Kette gekleidet. Seine weißen Schwingen wollen nicht so recht ins Bild passen. Die Waffen sind sein Aspekt und er gilt als großer Waffenschmied.

Syphaniel: Der Erzengel der Stürme ist eine Frau mit langen wehenden schwarzen Haaren und silberner Halbplatte. Ihre Haut ist silberblass und sie hat

---

weiße Schwingen. Zwei Scimitare und ein Rückenbanner mit dem Zeichen des Herrn komplettieren ihr Aussehen.

Ekoniel: Der Engel der Diplomatie wird meist in einer weißen Mönchsrobe mit dem Zeichen Kumarons darauf dargestellt. Seine weißen Schwingen runden das Bild eines weisen und nachdenkenden Mannes ab. Er trägt niemals eine Waffe.

Ashamiel: Der Erzengel der List, welcher auch als der Gefallene bekannt ist, wird normalerweise als Mann in schwarzer Robe mit schwarzen Flügeln und einem Schatten als Gesicht dargestellt. Er trägt immer ein kurzes und ein langes Schwert. Die kurze Klinge soll mit tödlichem Gift bestrichen sein, die lange soll eine Eisklinge sein.

Loraniel: Der Erzengel der Rüstungen, welcher auch der Wächter genannt wird, bewacht den Weg nach Reijksgart. Er ist der größte Mann, den die Welt je gesehen hat, und wird immer in Vollplatte und mit Turmschild beschrieben. Seine große Schlachtaxt, welche mit silbernen und goldenen Verzierungen versehen ist, führt er einhändig. Niemals hörte man ihn sprechen und er gilt als sehr stur. Weiße Schwingen komplettieren das Bild dieses Erzengels.

Torindriel: Der Erzengel der Quellen ist gleichzeitig auch der Schutzpatron der Kundschafter. Er ist ein sehr unauffälliger Mann, wenn man mal von den weißen Schwingen absieht. Er trägt nur leichte Rüstung und Bewaffnung.

Der Eine: Der Erzengel Kumarons, den man auch einfach nur die Stimme nennt, hat keine körperliche Darstellung, die man verallgemeinern könnte. Er/sie sieht einfach aus, wie er/sie es wünscht.

Das Tribunal des Kumaron: Wenn ein großer Kämpfer oder ein strenger Gläubiger eine große Freveltat verübt, welche Auswirkungen haben kann auf das Leben von vielen, dann tagt dieses Gericht der Engel, um über den Angeklagten zu richten.

Der Richter – Palandriel

Die Anklage – Ashamiel (bzw. einer seiner untergebenen Engel)

Die Verteidigung – Ishandriel

Des Weiteren wohnen dem Gericht die so genannten Klageweiber bei, die nur Hohn und Spott für den Angeklagten übrig haben und von Ashamiel erschaffen wurden.

Sollte der Angeklagte seinem Urteilsspruch nicht nachkommen, so wird erneut ein Urteil über ihn gefällt und er verliert mit ziemlicher Sicherheit sein Leben. Vielleicht wird ihm aber auch erst im nächsten Leben der Prozess gemacht.

Nach dem Tod: Es gibt verschiedene Möglichkeiten für einen Sterblichen, wie er die Ewigkeit verbringen kann. Die welche einen normalen Tod starben kommen natürlich ins Totenreich des Velsharon. Wenn es jedoch Helden wahren, die für eine gerechte Sache gekämpft haben kommen sie nach Reijksgart, eine mächtige Festung im Himmel, die von einem fürchterlichen Sturm umgeben ist. In diesem Sturm wüten Luftelementare. In dieser Festung warten die Helden auf das Ende aller tage, wenn sie gegen das Chaos streiten werden.

Die welche zu Lebzeiten für eine ungerechte Sache kämpften und starben, finden sich auf dem Feld der Seelen, auf dem ewigen Schlachtfeld, wieder um gegen die Horden des Talos zu kämpfen und die Qualen des Todes immer und immer wieder zu erleben und zu spüren, bis sie ihren Fehler eingesehen haben. Dann tagt das Tribunal, um über die Zukunft des Streiters zu entscheiden, doch eine Begnadigung ist sehr ungewiss.

Mythen & Legenden: Es gibt natürlich auch einige bekannte Sagen, die von dem Herrn des Krieges berichten oder von seinen Taten. Hier nun einige Auszüge, einige beziehen sich nur auf Althea, andere sind in der ganzen Welt bekannt.

- Es heißt, dass der Ur-Drache Moroth von Asseras, lange bevor er das Land Althea erreichte, auf seinen Reisen dem Einen, der Stimme Kumarons, begegnete. Er hörte die Legenden und Sagen des Herrn und erkannte die Rechtschaffenheit in den Worten des Einen und schwor Kumaron zu dienen als Herold und Verteidiger der Hilflosen und Schwachen. Lange Zeit diente er dem Herrn, bis er seine geliebte Frau Sarleena fand, und dem ersten der Drachenlords das Leben schenkte.
-

- Auf einer seiner Reise begegnete St. Pious, dem Reinen, ein riesiger Löwe und eine fürchterliche Angst packten ihn. Er floh so schnell, dass seine Beine trugen, doch alles fliehen half ihm nichts, der Löwe ließ sich nicht abschütteln. Und in seiner Angst vergaß St. Pious sogar, dass der Herr Kumaron seine schützende Hand über ihn hielt. Er rannte tief in eine Höhle, wo er hoffte den gewaltigen Löwen abschütteln zu können. Er fiel in einen tiefen Spalt, um in der Höhle Anaskilaryas, der Riesenschlange, zu landen. St. Pious sah sein letztes Stündlein geschlagen, als die Schlange immer enger ihre Windungen um ihn schloss. Doch als es für ihn schon fast vorbei war, sprach die Schlange, dass er den Göttern des Pantheons, insbesondere dem Herrn Kumaron entsagen und sich den dunklen Mächten anschließen solle, wenn ihm sein Leben lieb sei. Und da, als er schon an sich zu zweifeln begann, hörte er ein markerschütterndes Brüllen hoch über ihm. Und wie einem hellen Blitz gleich stürzte sich der gewaltige Löwe auf die Schlange. St. Pious konnte sich aus der Umklammerung befreien und sah dem Kampf der beiden aus sicherer Entfernung zu. Immer und immer wieder schlug die Schlange ihre gewaltigen Fänge in den Löwen, bis dieser sie mit einem einzigen Hieb seiner gewaltigen Pranke tötete. Gurgelnd verstarb die Riesenschlange, doch nicht ohne genug ihres tödlichen Giftes in den Leib des Löwen injiziert zu haben. Der Löwe wandte sich dem immer noch zitternden St. Pious zu und fragte ihn mit leicht bebender Stimme, warum er nicht am Glauben zu seinem Herrn festgehalten hatte, sondern zweifelte. St. Pious war nicht gewahr geworden, dass er eine Prüfung auferlegt bekommen hatte, und hatte versagt. Er bat den Löwen ihn zu töten, damit seine Schuld gesühnt werden würde. Doch dieser verneinte und wurde schwächer und schwächer, bis er verstarb. St. Pious schwor sich, nie wieder an den Mächten des Herrn zu zweifeln und tat dies auch nie wieder, bis zu seinem Lebensende.

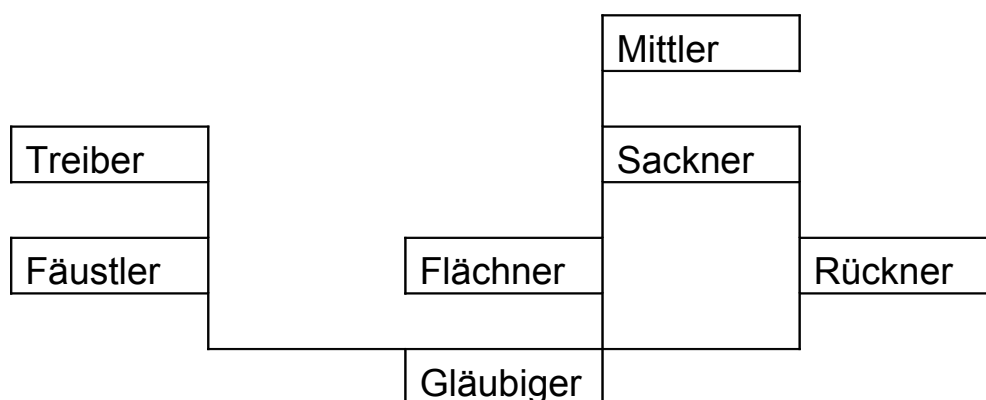
### **Die Gläubiger des Pargos**

So viel Allgemeines gibt es eigentlich gar nicht über diese Glaubensgemeinschaft zu berichten, da die meisten Dinge Betriebsinterna sind und nicht sehr gerne

jedem dahergelaufenen Bauern vermittelt werden. Man weiß jedoch, dass es eine sehr hierarchisch gegliederte Sekte ist, die als Erkennungssymbol eine Hand, in die Münzen fallen, gewählt hat. Weitere Informationen stehen in dem Buche Pargos. Dies wird allerdings auch nur an Jünger des Pargos vergeben. Jeder Jünger muss des Weiteren eine so genannte „Rolle“ bei sich führen, in der all seine Geschäfte genauestens vermerkt sind.

Aufnahme finden Anwärter nur bei Pargosjüngern. Hat sich ein Jünger entschieden, einen Rang aufzusteigen, so präsentiert er einem höher gestellten Jünger seine „Rolle“. Wenn in dieser „Rolle“ genügend erfolgreiche Geschäfte stehen, kann der Jünger einen Rang aufsteigen. Bemerkt sei, dass Pargos nicht so wichtig ist, wie viel Geld seine Jünger bei einem Handel erwirtschaften, sondern wie gut sie dies tun. Wenn sie den ersten Aufstieg geschafft haben, können die Jünger wählen, ob sie entweder den Weg der Fäustler oder den der Flächner und Rückner gehen. Als Fäustler kann man dann in den Rang des Treiber aufsteigen, während man beim anderen Weg noch in den Rang des Sackner und zu guter Letzt in den höchsten Rang, nämlich in den des Mittler, aufsteigen kann.

Die Basis der Sekte bilden eine ganze Menge Gläubiger. Dies sind Jünger ohne jeden klerikalen Rang. Nach oben hin werden es natürlich immer weniger. Ihre genaue Zahl ist leider nicht bekannt.



### **Die Tetradische Religion**

Die Tetradische Religion, die die Götter Salmeen, Oruhna, Arahm und Tulkashar verehrt, weist nur einen geringen Grad an innerer Organisation auf. Getragen wird

---

diese Religion durch die Priester, die die Kultstätten der einzelnen Gottheiten betreuen. Es finden sich sowohl reine Naturheiligtümer, d.h. heilige Seen, heilige Berge etc., die als Kultstätte fungieren, wie auch von Menschenhand errichtete Tempelanlagen. Manche der Priester befinden sich auch auf permanenter Wanderschaft und führen einen kleinen Schrein oder ein vergleichbares Wanderheiligtum mit sich. Jeder geweihte Priester kann jederzeit und überall einen anderen Priester weihen, wenn dieser bereit dazu ist und die notwendigen Voraussetzungen mitbringt.. Daneben gibt es so genannte Laienpriester, die eigentlich nicht geweiht sind, aber dennoch Priesterfunktion ausführen. Priester von großem Heil und großer Weisheit werden von den anderen Priestern hoch angesehen und oftmals nach ihrem Ratschluss gefragt, jedoch kennt die Tetradische Religion keine eigentliche Hierarchie.

### **Organisation der Heiligen Kirche Talamons**

Der heiligen Kirche Talamons gehören nahezu alle Anhänger des Talamon-Glaubens an. An der Spitze der Kirche steht der Astral, der im Allgemeinen ausschließlich als "Bote des Lichts" bezeichnet wird. Der Bote des Lichts wird von nahezu allen Angehörigen der Heiligen Kirche Talamons als oberste Glaubensinstanz anerkannt. Dem Boten des Lichts steht das Konzil der zwölf Erzsakräle zur Seite. Dieses Gremium berät wichtige Fragen der Metaphysik und des Glaubens. Da der Bote in so engen Kontakt zu Talamon steht, unterbricht er seine Gebete und Meditationen außer für das Konzil der Erzsakräle sehr selten und zeigt sich den Glaubenden nur einmal im Jahr am "Fest des Göttlichen Lichts", um den höchsten tanebrischen Segen auszusprechen. Der Bote des Lichts residiert im Turm des Lichts, welcher sich auf der höchsten Mauer der Burg des Lichts befindet, die ihrerseits auf dem Hügel des Lichts in den Mauern der Stadt Sel gelegen ist.

Die zwölf Erzsakräle sind in wichtigen kirchlichen Angelegenheiten die ranghöchsten Ansprechpartner. Wenn sie sich auf Reisen begeben vertreten sie den Boten des Lichts. Ihnen kommt die überaus schwierige Aufgabe zu, die Einheit der Kirche zu wahren, weil die unterschiedlichen Untergruppierungen selbst in zentralen Fragen oftmals recht unterschiedlicher Auffassung sind. Manche bösen Zungen behaupten, dass der Bote des Lichts nur deshalb so

angesehen sei, weil sein Abstand zu den weltlichen Dingen so groß sei, dass er sich niemals in die Glaubensstreitigkeiten einmische.

Dem Konzil der Erzsakräle direkt unterstellt sind die einzelnen Landeskirchen und Großorden.

An der Spitze einer Landeskirche steht jeweils der Präklarus, dem ein Konzil der Sakräle zur Seite steht. Die Anzahl der Sakräle variiert von Landeskirche zu Landeskirche und hängt von der Anzahl der Glaubenden und der Größe und dem Einfluss der Kirche ab. Die Sakräle vertreten den Präklarus in wichtigen Fragen. Die Landeskirchen fühlen sich nicht eng an die Zentralkirche gebunden, sondern agieren teilweise etwas eigenmächtig, was immer wieder zu Differenzen und Spannungen zwischen den einzelnen Landeskirchen führt. Dennoch achten und unterstützen sich die Landeskirchen untereinander und zwischen manchen herrscht sogar ein ausgesprochen enges Verhältnis.

Ein Gloriat leitet jeweils den Gloriatempel und ist somit für ein Gebiet der Größe etwa einer Grafschaft zuständig.

Kleineren Tempeln werden von einem Priester geführt, der, falls der Tempel Grundbesitz mit einschließt, auch Probst genannt wird.

Eine Sonderstellung nimmt die Landeskirche Carestrias ein, die seit ihrer Abspaltung von der Heiligen Kirche Talamons als Eglesische Kirche bezeichnet wird. Die Eglesische Kirche erkennt den Boten des Lichts nicht als religiösen Führer an, sondern benennt einen eigenen Astral, der unmittelbar dem Konzil der Sakräle vorsteht.

Wichtige und Länder übergreifende Orden werden, wenn sie als solche anerkannt sind, als Großorden bezeichnet. Unabhängig von dessen innerer Organisation hat der Großorden das Recht, einen Erzordinal zu benennen, der für das Konzil der Erzsakräle der Ansprechpartner in wichtigen Fragen ist und im allgemeinen auch außerhalb des Ordens als hoher Geistlicher anerkannt wird, ist er doch innerhalb der Hierarchie etwa einem Präklarus gleichgestellt. Meist ist der Erzordinal auch der Leiter des Großordens.

Andere anerkannte Orden sind im Allgemeinen einer Landeskirche untergeordnet. Diese Orden benennen einen Ordinal, der meist auch den Orden leitet. Innerhalb der Hierarchie steht der Ordinal auf der Stufe eines Gloriats.

---

Monasterien werden winzige oder bedeutungslose Orden genannt, die aus einem einzigen kleinen Kloster bestehen. Anerkannte Monasterien benennen einen Monasterial, der dem lokalen Gloriat untergeordnet ist.

Großorden und Orden unterhalten je nach ihrer Natur Klöster bzw. Ordensburgen. Die einzelnen Klöster werden von Äbten geleitet und daher oft auch als Abteien bezeichnet, kleinere Außenstellen eines Klosters, die organisatorisch einem Kloster zugerechnet werden, werden als Prioreien bezeichnet und von einem Prior geleitet. Auch bei unter Waffen stehenden Orden findet sich eine analoge Organisationsstruktur, wobei die einzelnen Klöster natürlich schwer befestigt sind und daher meist als Burgen, Ordensburgen oder Klosterburgen bezeichnet werden. An deren Spitze steht ebenfalls ein Abt, der manchmal aber auch als Lord bezeichnet wird.

Besonders die Großorden, aber auch die Orden und Monasterien agieren teilweise sehr selbstständig gegenüber der Heiligen Kirche Talamons und ihnen wird nur in sehr seltenen Fällen von den entsprechenden Konzilen Weisung erteilt. So ist es zu erklären, dass sie auch in ihrer inneren Organisation und in den Bezeichnungen der Ämter oftmals von den genannten Regelfällen abweichen.

Selbstverständlich gibt es auch Talamon zugewandte Orden, die nicht Bestandteil der Heiligen Kirche Talamons sind. Diese Orden werden von der Heiligen Kirche Talamons zwar geduldet, es herrscht aber dennoch oftmals ein gespanntes Verhältnis, da es vorkommt, dass diesen Orden schwerwiegende Häresien nachgesagt werden, was dazu führt, dass diese Orden zu Recht den starken Schwertarm der bewaffneten Großorden fürchten.

### **Ischaria – Die Schutzpatronin von Hohenwalde**

Ischaria ist die Schutzpatronin der Grafschaft Hohenwalde und seiner Baronien. Ischaria wird als junge, alterslose Frau mit langem weißem Haar und einem unbestimmten Lächeln dargestellt. Oft sieht man sie auf Bildern in einer langen Robe aus Nebel mit blutigen Händen, in der einen Hand eine Kelch tragend, in der anderen ein langes Schwert. Ischaria gilt als die Göttin des Leidens, der

Aufopferung, die Hüterin der Träume und die Bewahrerin der Seelen der Verstorbenen.

Ischaria wurde Schutzpatronin, als die Menschen in Hohenwalde nicht mehr wussten, wie es weitergehen soll. Orks und Finsterelfen verwüsteten das Land, Seuchen und Missernten plagten noch immer die neuen Siedler. Die Gebete zu den althergebrachten Göttern fruchteten nicht. Da kam am 28.07.2935 ein junges Bauernmädchen, dessen Name aber nicht überliefert ist, zu Thoran von Hohenwalde. Sie erzählte von einer jungen Frau, die ihr im Traum erschienen sei. Die Frau im Traum sagte, ihr Name sei Ischaria und sie wolle den leidgeplagten Menschen in den neuen Siedlungsgebieten helfen. Auf die Frage, warum sie das tun wolle, antwortete sie, dass sie die Göttin der Leidensfähigkeit und Aufopferung sei und die Menschen hier schon lange beobachtete. Die Siedler hätten so viele Mühen und Opfer gebracht, um dieses Land zu besiedeln, dass sie, Ischaria, nun helfen möchte, ein wenig dieses Leid zu mindern. Thoran und seine Barone beratschlagten, was man von dieser Vision oder diesem Traum halten soll. Dann kamen sie überein, dass es die Situation nicht verschlimmern könnte, wenn sie zu Ischaria beten und ihren Beistand suchten. Daraufhin wurde in Schwanenburg ein kleiner Schrein errichtet und die Leute kamen und huldigten ihr. In den folgenden Monaten blieben die Seuchen aus, die Ernte war besser als je zuvor und es kam zu keinen kriegerischen Auseinandersetzungen mehr. Die Bevölkerung atmete auf und erlebte ihr erstes Jahr in einer relativen Ruhe. Auch in den nächsten 30 Jahren schien Ischaria über die Menschen in Hohenwalde zu wachen, denn die Ernten blieben gut, es brachen keine Epidemien mehr aus und die Menschen in Hohenwalde mussten auch keine anderen Katastrophen mehr erdulden. Sogar die Orks und Finsterelfen hielten sich von den besiedelten Gebieten fern. Doch in all jenen Jahren vergaß die Bevölkerung von Hohenwalde niemals, wem sie diese Wohltaten zu verdanken hatten. Ischaria war ihnen in einem Jahr höchster Not erschienen, in dem schon viele Siedler ihr Leben im Krieg, durch Hunger oder Krankheit hatten lassen müssen, und so erlegen sich die tiefgläubigen Siedler auch in Zeiten den Wohlstandes selbst Prüfungen auf, um Ischaria ihre Opferbereitschaft zu beweisen. Viele einfache Leute fasten freiwillig auch in guten Zeiten, und andere, die in den Kriegszeiten Verwundungen erlitten hatten, fügten sich selbst mit Peitsche oder Flegel Schmerzen zu. Diese außergewöhnliche Opferbereitschaft brachte auch die sich aus dem Volk rekrutierende Priesterschaft in den neuen Kult der Ischaria mit. Oft fügten sich die

---

Priester und Priesterinnen, wenn sie um ein Wunder der Göttin bitten, selbst schwere Wunden zu oder opfern Ischaria einen lieb gewonnenen Gegenstand, um die Göttin gnädig zu stimmen. Je größer ihre Bitte, desto größer auch ihr Opfer an die Göttin. Wer jedoch sein eigenes Leben für die Gemeinschaft ihrer Gläubigen opfert, der gilt als großer Märtyrer und wird von den Bewohnern von Hohenwalde in hohen Ehren gehalten.

Am 28.07.2965, dem 30. Jahrestag des Überbringens der Vision, wurde Ischaria zur offiziellen Schutzpatronin der Baronie Greifenheim ernannt. Die Einwohner Hohenwaldes sagen mittlerweile, dass vielleicht sogar Ischaria selbst oder eine ihre Dienerinnen Thoran zu Hohenwalde aufgesucht hat. Mittlerweile findet man viele Schreine und Tempel Ischarias in der Grafschaft Hohenwalde.

# Rassen und Kreaturen

## Über Echtenmenschen

**N**achdem die Ismenay im Jahre 2376 n.S.G. Beradir besiedelten und Kacbar gründeten entdeckten einige von ihnen in den Sumpfgebieten nahe des Nebelgebirges eine neue Spezies. Sie gaben ihnen den Namen „Echtenmenschen“, da es aufrecht gehende Echten waren, die, genau wie Menschen, Arme und Beine besaßen. Die Kacbari erkannten schnell, dass es sich hierbei um zwar scheue aber recht friedliebende Kreaturen handelte. Und gerade das machte sie für die Kacbari interessant. Sie fingen an, die Echten zu „zivilisieren“ - zumindest soweit, dass sie sich für Sklavenarbeit eigneten. Diese Sklaven nutzten die Kacbari jedoch selten selbst. Vielmehr verkaufte man sie nach Carestria, da dort der Sklavenhandel regen Anteil findet. Unglücklicherweise war das Klima auf Carestria fast wie geschaffen für Echtenmenschen, was einige



von ihnen dazu antrieb, dem Sklavendasein abzudanken und zu fliehen. Dies sollte sich als äußerst pikantes Problem erweisen, denn die Echten hatten von den Menschen nicht nur den Umgang mit Erntegeräten erlernt. Seit etwa 2500 n.S.G. spricht man auf Carestria von der so genannten Echtenplage. Denn vereinzelt trifft man in den klimatisch feuchteren Gebieten Carestrias kleine Gruppen von Echtenmenschen. Sollte man sie gefangen nehmen können, kann man versuchen sie wieder als Sklaven zu verkaufen. Gelingt dies nicht, bleibt meist nur die andere Alternative, die man „Entsorgung“ nennt. Da letzteres nicht immer glimpflich verläuft, gibt es eine Gruppierung, die sich dieses Problems

---

angenommen hat: Die Echsenjäger. Sie haben mittlerweile einen so guten Ruf, dass selbst die Ogrenakarer sie hin und wieder zur Unterstützung gegen die Orks anheuern.

## Über Trolle

**D**ie meisten Menschen sind der Meinung, dass Troll gleich Troll ist und die meisten Trolle machen da auch nicht wirklich Unterschiede.

Zwar sieht kein Troll aus wie der andere aber meist weiß man sehr schnell wenn man einen vor sich hat.

Der Ursprung der Trolle ist in hohem Maße mysteriös um nicht zu sagen unbekannt und in der allgemeinen menschlichen und elfischen Schöpfungsgeschichte wird kaum ein Wort darüber verloren.

Dennoch gibt es verschiedene Trollarten, denen im Großen und Ganzen nur folgendes gemein ist:

Sie sind ausgesprochen Robust und haben einen Metabolismus, der sich von den meisten anderen Völkern deutlich unterscheidet und, der es ihnen ermöglicht ganze Körperteile zu regenerieren. Des Weiteren sind sie unglaublich verfressen und viele Trollarten sind zudem auch sehr stark.

Das war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten.

## Bekannte Unterarten

### Steintrolle

Die bekanntesten Trolle sind die Steintrolle, die dadurch zu trauriger Berühmtheit kamen, dass sie von den Orks als lebende Kriegsmaschinen eingesetzt wurden. Steintrolle sind von allen Trollen die größten, stärksten und robustesten aber auch die dümmsten (weswegen sie sich auch gut herumkommandieren lassen, wenn man sie immer gut füttert). Steintrolle haben eine Haut, die hart wie Stein ist und die Legende besagt, dass sie auf magische Weise von den Schamanen der Orks erschaffen wurden.

Ob Steintrolle nun wirklich eine Kreuzung aus Wald-Troll und Granit sind oder ob das einfach nur eine Legende ist bleibt jedoch ungewiss.

### Sumpftrolle

Sumpftrolle leben wie der Name schon sagt bevorzugt in Sümpfen, sind hervorragende Schwimmer und ernähren sich Vorzugsweise von Fisch aber auch

von so ziemlich allem anderen was sie mit ihren groben Netzen oder mit bloßen Klauen fangen können. Sumpftrolle haben gelegentlich Schwimmhäute zwischen den Fingern oder Zehen und oft weist die meist grünliche Haut ein Schuppenmuster auf.

Sumpftrolle sind schon etwas intelligenter als Steintrolle und als sie mit der sich ausbreitenden Zivilisation in Kontakt kamen entwickelten sie eine inzwischen recht bekannte Methode des Beutemachens:

Das Auflauern von Reisenden an Brücken.

Hierbei lauern die Trolle meist im Wasser und springen schnell heraus und blockieren die Brücke, sobald Reisende diese überqueren wollen.

Sumpftrolle, die diese Taktik betreiben werden inzwischen auch als Brückentroll bezeichnet; aber Brückentrolle sind keine eigene Trollrasse.

---

## **Waldtrolle**

Diese Trollrasse lebt meist in Wäldern, ist aber nicht unbedingt an diese gebunden und zieht gerne mal umher. Waldtrolle sind ziemlich kräftig und nutzen gerne kleinere Baumstämme als Knüppel oder Keule, was ziemlich schmerzhaft sein kann für deren Opfer.

Wie die Sumpftrolle haben auch die Waldtrolle teilweise die Kunst des Wegelagerns für sich entdeckt. Gelegentlich blockieren sie Waldwege indem sie Bäume umschubsen und sich dahinter verstecken.

## **Inseltrolle**

Das wohl am wenigsten bekannte Trollvolk sind die Inseltrolle, was darauf beruht, dass sie auf einer weit entfernten Inselgruppe, den Trollinseln beheimatet sind.

Sie zeichnen sich zwar weniger durch körperliche Stärke und mehr durch Faulheit aus, sind aber von allen Trollen vermutlich die intelligentesten.

Inseltrolle haben sogar so etwas wie eine eigene Kultur entwickelt.

Sie leben meist in einfachen Hütten und während bei anderen Trollrassen magiebegabte Individuen selten bis gar nicht vorkommen sind diese bei den Inseltrollen recht häufig und werden als Medizinmänner und Hexendoktoren geachtet und gefürchtet.

Wie alle anderen Trollvölker sind auch die Inseltrolle sehr abergläubisch und so ist die Inseltrollkultur sehr mystizistisch. Insofern ist es schwer zu sagen in wieweit die Macht der Hexendoktoren wirklich auf Magie beruht oder ob es nur Aberglaube ist, mit dem sie ihre Mittrolle einschüchtern.

Auf den Trollinseln wachsen zudem eine Unzahl giftiger und halluzinogener Pflanzen aus denen die Medizinmänner allerlei Tränke und Zauberwerk (,Juju') herstellen können.

Am bekanntesten ist wohl das ,Kraut', dass ähnlich wie Tabak geraucht oder gekaut werden kann und eine berauschende Wirkung hat. Es wird oft von Medizinmännern verwendet um sich in Ekstase zu versetzen und mit der Welt der Geister in Kontakt zu treten aber auch bei wilden Festen von allen Trollen konsumiert.

Wie schon erwähnt sind die Inseltrolle von allen Trollvölker die schlauesten und auch wenn sie einen Grossteil dieser Intelligenz dafür verwenden effektiv Arbeit

zu vermeiden haben sie doch immerhin eine eigene Schrift und einen ganzen Berg von Legenden hervorgebracht.

Viele dieser Legenden handeln von der alten Zeit als die Trolle das mächtigste Volk der Welt waren und über diese herrschten und stehen teilweise im vollkommenen Widerspruch zu den Schöpfungsgeschichten anderer Völker (was vermutlich einfach daran liegt, dass Inseltrolle kaum Kontakt zu anderen Völkern haben). Es gibt allerdings in der Tat an einigen Orten der Welt merkwürdige Ruinen, die aus riesigen Steinblöcken zusammengefügt sind (ein paar auch auf den Trollinseln), von denen die Trolle behaupten, ihre Vorfahren hätten sie gebaut.

Wenn man keine Angst hat von jeder Akademie der Welt verspottet zu werden könnte man also durchaus die Theorie aufstellen, dass die Trolle in grauer Vorzeit einmal eine Hochkultur waren, die dann wieder in die Primitivität zurückgefallen sind (ironischerweise teilweise wohl aus Faulheit).

Allerdings hat man auch über die Leute gelacht, die das von den Echsen behauptet haben...

---

## Über die Ram

**D**ie Ram sind zwar ein sehr altes Volk aber sie sind auch seit langer Zeit quasi ausgestorben (vermutlich wurden sie vor ca. 3.000 Jahren in einer großen Schlacht vernichtet und komplett ausgelöscht). Das sie wieder existieren verdanken sie indirekt ein paar Magiern, die ein kleines Land Namens Carmorea an der Ostküste Beradirs beherrschen, dem so genannten Carmoreanischen Konzil. Das Carmoreanische Konzil ist sowohl machtbesessen als auch skrupellos, jedoch weit davon entfernt solche Dinge wie die Weltherrschaft oder das Armageddon anzustreben. Sie betreiben einfach ihre Forschungen ohne sich dabei von übermäßigen ethischen Grundsätzen bremsen zu lassen. In Carmorea ist diese Magier-Regierung nicht sonderlich beliebt, sondern eher Gefürchtet, denn ihr Verständnis für die 'Zivilbevölkerung' ist nicht wirklich groß und sie Beuten ihr Volk mit Steuern und Abgaben aus, so dass sie gerade noch genug zum Leben haben (Sie stehen auf der Beliebtheitskala vergleichsweise ähnlich hoch wie der allseits bekannt Sheriff von Nottingham). Auch die Nachbarländer werden hin und wieder besteuert (man könnte auch sagen, dass sie hin und wieder Schlägertrupps losschicken, die Grenznahe Dörfer ihrer Nachbarn überfallen). Das Geld brauchte das Konzil primär um seine Magischen Forschungen zu finanzieren aber auch um einfach bequem zu leben. Genau darin bestand aber auch das Problem: Wer Steuern haben will muss diese auch eintreiben und je mehr Steuern man haben will, desto aggressiver muss man sie halt eintreiben und da Magier sich nur ungerne selber die Finger schmutzig machen und noch weniger gern von einem wütenden Mob mit Mistgabeln gelyncht werden brauchten sie Leute für diese Aufgabe. Sie versuchten es mit Orks, die zwar billig waren aber dafür unzuverlässig und sich gerne mal mit den eingetriebenen Steuern absetzten und auch mit menschlichen Söldnern, die zwar zuverlässiger aber auch teurer waren. Beides war nicht so ganz in ihrem Sinne und da die Versuche Blei in Gold zu verwandeln (wie eigentlich immer) ebenfalls fehlgeschlagen waren kam schließlich jemand auf die Idee den Perfekten Krieger zu erschaffen.

Hierbei haben die Carmoreanischen Magier wie sich später herausstellte aber etwas geschummelt, denn sie haben nicht wirklich etwas Neues erschaffen, sondern nur etwas altes wiedererschaffen. Wie sie das genau geschafft haben bleibt wohl ein Geheimnis aber auf diese Weise wurde das Volk der Ram wiedergeboren.

Die Magier aber waren ungefähr genauso arrogant wie paranoid (kein Wunder, sie hatten nicht gerade viele Freunde) und die erste Generation, die sie schufen bekam ein paar 'Modifikationen', von denen die wichtigste wohl eine gewisse Sklavenmentalität ist. Äußerlich ist all diesen Ram gemeinsam, dass sie graues Fell haben. Diese Sklavenmentalität bewirkt, dass ein grauer Ram alles tut was man ihm aufträgt und auch nur das. Fernerhin empfinden sie keinerlei Groll gegen ihre Herren. Sie sind nicht Dumm im eigentlichen Sinne aber ihnen fehlen jegliche Motivation und jegliche Eigeninitiative außer den rudimentärsten Elementen, die ihnen ihr Selbsterhaltungstrieb vorgibt (sprich sie können selbständig Essen, schlafen etc. ohne dass es ihnen jemand sagen muss). Eigentlich waren die Magier mit ihrer Schöpfung ganz zufrieden aber nach einiger Zeit stellte sich heraus, dass sie auch ihre Tücken hatte. Die grauen Ram waren nämlich nicht in der Lage eigene Entscheidungen zu treffen. Dies war ursprünglich eine Vorsichtsmaßnahme der Magier gewesen damit sich ihre Schöpfung nicht gegen sie wenden konnte, aber es führte auch dazu, dass die Ram immer dann versagten, wenn sie auf eine unerwartete Situation stießen für die sie keine Anweisungen hatten. So musste immer ein Magier den Trupp begleiten, der ihnen in solchen Situationen Befehle geben konnte. Diese Aufgabe war unter den Magier aber alles andere als beliebt und eines Tages siegte Arroganz über Paranoia und sie schufen eine neue Generation der Ram. Zwar nur klein an der Zahl, weil man doch ein gewisses Unbehagen bei der Sache verspürte, aber dafür mit einem freien Geist. Zusätzlich waren diese neuen Ram, deren Fell schwarz war, um sie besser von den anderen unterscheiden zu können im Durchschnitt noch etwas größer, stärker und zäher als die grauen Ram, schon alleine deswegen weil der Trupp in dem Moment nutzlos, sobald der Anführer fiel.

Die schwarzen Ram übernahmen dann die Rolle der Truppführer und die Magier konnten sich wieder in aller Ruhe ihren Forschungen widmen während ihre Schöpfungen draußen das Geld einsammelten.

Doch eines Tages kam es wie es kommen musste.

Die Arroganz des Carmoreanischen Konzils hatte dafür gesorgt, dass sie ihre Geschöpfe nicht gerade gut behandelten und sie machten auch keinen Hehl daraus, dass sie sie im Prinzip nur für intelligente Tiere hielten.

Den Schwarzen gefiel dies überhaupt nicht und auch wenn sie nur wenige waren, so standen die Grauen, die inzwischen die Schwarzen als ihre Herren anerkannt hatten (was vielleicht auch daran lag, dass die Schwarzen sie eben wie Brüder

---

und nicht wie Vieh behandelten) nun hinter ihnen. Eines Tages stellten die Ram eine Reihe von Forderungen an das Konzil. Die Magier hielten das zuerst für einen Witz. Die Ram meinten es aber durchaus ernst und so entbrannte kurzerhand ein Aufstand.

Dummerweise waren die Ram zwar ein perfektes Kriegervolk, nur hatten sie noch nie gegen Magier kämpfen müssen und vor allem nicht gegen so viele, die zu allem Überfluss auch noch in einer Festung wohnten.

So wurde der Aufstand der Ram am Ende niedergeschlagen und alle, die Überlebten kamen in Gefangenschaft.

Das Experiment galt als gescheitert und die, die man nicht als Abschreckung für die anderen hinrichtete, wurden als Sklaven für niederste Tätigkeiten eingesetzt. Besonders vor den schwarzen Ram hatten die Magier des Konzils nun einen gehörigen Respekt und so bekamen sie Tätigkeiten zugewiesen, die sie mit bloßen Händen und mit schweren Eisenketten an Händen und Hufen verrichten konnten.

Besonders beliebt war hierfür die Arbeit in den Carmoreanischen Steinbrüchen, wo ihre Aufgabe darin bestand große Felsbrocken zu schleppen.

Das Schicksal der Ram schien ein weiteres Mal besiegelt zu sein, doch eines Tages als wieder mal eine Sklavenkarawane am Rande der großen Kalmarischen Wüste im Norden von Carmorea entlang zog welche Sklaven aus den Steinbrüchen zu einem neuen Bestimmungsort brachte, wurde diese überraschend von Kacbarischen Wüstennomaden überfallen und 6 schwarzen und 60 grauen Ram gelang die Flucht.

Die Nomaden hatten wie es schien keinerlei Interesse an ihnen und so konnten sie entkommen und zogen viele Tage unter der sengenden Wüstensonne nach Norden, bis sie schließlich die Ausläufer des Nebelgebirges erreichten.

Nachdem sie ein paar Tage am Fuße der Berge Campiert hatten und sich ein wenig gestärkt hatten zogen sie weiter in das Gebirge hinein und fanden schließlich einen breiten aber nur schwer zugänglichen Talkessel. Hier schlugen sie schließlich ihr Lager auf und hier entstand einige Zeit später ihr Dorf. Von der Außenwelt abgeschnitten und gut versteckt planen hier seitdem die Ram die Befreiung ihren Brüder aus der Gefangenschaft.

Varric war der erste der Das Dorf verließ um sich auf die gefährvolle Suche nach den Dingen begab, die man mit dem was vor Ort im Dorf vorhanden war nicht

herstellen konnte und nach dem Wissen, dass ihnen eines Tages ihren ehrgeizigen Plan zu verwirklichen helfen würde.

Auf seinen Reisen lernte er viele Fremde Völker und Kulturen kennen und gewann sogar einige Freunde und verbündete, die er für die große Sache seines Volkes gewinnen konnte.

Außerdem fand er Kurnos, den vergessenen Gott der Ram, der 3.000 Jahre lang geschlafen hatte und wurde sein erster Priester. Fortan waren die Ram kein gottloses Volk mehr und niemand musste sich mehr davor fürchten nach seinem Tode in die ewige Finsternis geworfen zu werden.

Durch Kurnos wurden sich die Ram bewusst, dass sie nicht einfach das Konstrukt machtgeriger Zauberer waren sondern ein richtiges denkendes, fühlendes und atmendes Volk.

Kurnos selber erschien Varric mehrmals in der Gestalt eines großen Schwarzen Ram mit goldenen Hörnern und lehrte ihn viel über die Vergangenheit und über das alte Volk der Ram.

Von den Ram wird Kurnos als Seele des Volkes betrachtet. Er verkörpert die herausragendsten Eigenschaften und Ideale der Ram, welche sind Stärke, Ehre, Standhaftigkeit und das unbändige Streben nach Freiheit sind.

---

# Währungssysteme

Geld regiert die Welt – ein Sprichwort, das auch für Tanebria gilt, denn auch hier hat so ziemlich jedes Völkchen sein eigenes Währungssystem und sogar einige Fürstentümer besitzen ein solches. Um bei der ganzen Sache nicht den Überblick zu verlieren, folgt hier eine Übersicht der wichtigsten Währungssysteme mit all ihren Eigenarten.

## **Die Elfen**

Vom Prinzip her haben die Elfen keine eigene Währung, da sie nicht nach Besitz im menschlichen Sinne streben. Elfen unter sich feilschen relativ selten, um zum Beispiel Kunstgegenstände, die sie so sehr lieben, sondern pflegen zu tauschen oder zu verschenken. Nach außen ist ihnen das Geld beziehungsweise die Handelsart der meisten anderen Rassen vertraut und wenn sie auch nicht nachvollziehen können, warum die Menschen und Zwerge so sehr an ihren Münzen hängen, so sind sie doch durchaus in der Lage, mit diesen zu handeln, ohne betrogen zu werden. Die Blutelfen aus Tanesha sind, im Vergleich mit ihren Brüdern in Beradir, schon eher im Umgang mit Münzen vertraut.

## **Die Zwerge**

Auf welche Art die Zwerge in ihrer eigenen Gemeinschaft die Geschäfte regeln, ist weitgehend unbekannt, da die Zwerge in dieser Hinsicht sehr verschlossen sind - über Geld redet man nur beim Feilschen.

Da die Zwerge ihre berühmten Schmiedearbeiten jedoch auch an andere Rassen verkaufen und sich dabei als schlaue Händler erwiesen haben, ist sicher, dass sie über ein weit verzweigtes Informationsnetz verfügen, das sie mit den Währungssystemen der anderen Völker auf Tanebria vertraut macht. Zwerge reagieren sehr böse, wenn man sie betrügt und noch nach Jahren und sogar Jahrzehnten werden sie sich an das Gesicht des Betrügers erinnern. Ein weiteres Problem, gerade für menschliche Betrüger, ist, dass die Zwerge die Menschen meist überleben, weshalb auch folgendes Sprichwort entstanden sein dürfte:

„Wer einmal einen Zwerg betrügt, dem glaubt man nicht, bis zu des Totengräbers ersten Spatenstich.“

Zudem macht solch ein Betrug, wenn er aufgedeckt wird, in Zwergenkreisen sehr schnell seine Runde und der Betrüger wird zukünftig feststellen müssen, dass fast jeder Zwerg den Handel mit ihm verweigert.

### **Die Gnome**

Die Gnomen besitzen Silber, Messing und Zinnmünzen, wobei die Silbermünzen die wertvollsten sind. Aber das Münzwesen ist bei ihnen nicht sehr beliebt, weil sie viel lieber Dinge tauschen, deren Verwendungszweck jedem Nichtgnom zumeist ein ewiges Rätsel bleibt. Doch kennen sie auch den Wert von anderen Edelmetallen und handeln unproblematisch mit anderen Völkern.

### **Die Orks**

Die Orks besitzen keine Währung. Sie handeln treu nach dem Prinzip des Stärkeren: „Wenn ich etwas haben will, dann hole ich es mir, es sei denn, das Gegenüber verfügt über schlagkräftigere Argumente!“

Es existieren jedoch Gerüchte, welche besagen, dass die Orks den Besitz von Münzen langsam zu schätzen lernen, da sie erkannt haben, dass man damit von den Menschen etwas kaufen kann, die in der Regel ihren eigenen Besitz so lästig heftig verteidigen. Es soll in der Tat schon schwache Anfänge von Handelsbeziehungen gegeben haben. Außerdem funkeln Münzen so herrlich.

### **Die Menschen**

Es ist schier unmöglich, die Fülle der einzelnen Systeme aufzuzählen, da sie so zahlreich sind, dass darüber ein neuer Berufsstand, der der Wechsler, entstanden ist. Die Wechsler stehen ständig untereinander in Verbindung und tauschen Kursinformationen aus. Jede größere Stadt, die etwas auf sich hält, unterhält ein eigenes Wechselkontor.

In der Vergangenheit hat es diverse Bemühungen gegeben, die verschiedenen Systeme zu vereinheitlichen, was jedoch leider immer wieder an dem eifersüchtig gehüteten Münzprägerecht diverser Fürsten gescheitert ist. Grundsätzlich ist jedoch allen Systemen (zumindest bei denen selinischen Ursprungs) eins gemeinsam:

Es wird mit drei verschiedenen Arten von Münzen gehandelt. Diese bestehen aus Kupfer, Silber und Gold. Unglücklicherweise sind sowohl Reinheitsgrad als auch

---

Gewicht sehr verschieden. Die Wechsler haben sich aus diesen Gründen nicht nur zu erfahrenen Edelstein- und Wertgegenstandschätzern entwickelt, sondern auch zu Spezialalchemisten, die nicht nur Größe und Gewicht, sondern auch den Reinheitsgrad des Metalls ermitteln können.

Münzbetrug wird in der Regel sehr hart bestraft. Der Versuch führt je nach Land und Herrschaftssystem zu Strafen von Handelsverbot oder Stadtbann, bis hin zur langjährigen Fronarbeit und Entzug des Bürgerrechts. In ganz harten Fällen ist sogar schon das Entfernen von Gliedmaßen oder sogar das Todesurteil vollstreckt worden.

### **Das Münzwesen der Länder**

Das dezimale System der Währung (10 Kupfer = 1 Silber; 10 Silber = 1 Gold) ist in den Ländern semitischen Ursprungs weit verbreitet. In den jüngeren Königreichen kommen aber auch andere Systeme vor. Edelsteine gelten fast überall als Nebenwährung. Alle Währungen variieren jedoch durch Größe, Name und Gegenwert. Schwierigkeiten entstehen dabei häufig durch Währungsreformen, die gelegentlich bei Herrscherwechseln durchgeführt werden. Da viele Herrscher die Münzen nach sich benennen, diese entsprechend mit ihren Abbildern und oder Pflanzen- und Tierbildern schmücken und je nach Staatskasse die Münzen unterschiedlich dick oder groß prägen, erlebt so mancher Kaufmann eine Überraschung, wenn er plötzlich feststellt, dass sein Geld nicht mehr der nun geltenden Währung entspricht. Da Wechsler eine nicht unerhebliche Gebühr für Wertermittlung und Umtausch erheben, ist es bei einigen Händlern inzwischen üblich geworden, eigene Münzlager zu unterhalten. Gelegentlich werden sogar Schuldscheine ausgeschrieben, die jedoch oft bei einem Herrschaftswechsel ihre Gültigkeit verlieren. Andere Faktoren, die den Wert von Währungen beeinflussen, sind so Kleinigkeiten wie Kriege, Handelsboykotte oder freundschaftliche Beziehungen zwischen einzelnen Ländern. Solche Wertänderungen haben zur Folge, dass viele Händler nur noch innerhalb einer Provinz handeln.

### **Münzarten**

Früher war es üblich, dass die Münzen sich wertmäßig durch ihr Metall unterschieden (wie gesagt: Kupfer, Silber und Gold). Dieses System basierte auf dem Gold-, Silber- und Kupfergegenwert der entsprechenden Münze. Da

allerdings so manch böser Bube (oder auch Münzer) bisweilen Münzen mit einem Bleikern versah und dadurch der reale Gegenwert einer Münze natürlich stark absank, ging man in beinahe allen Ländern später dazu über, ein einheitliches Metall für alle Münzarten zu benutzen und den symbolischen Wert durch die Münzgröße und dicke darzustellen. Die Echtheit der Münze wird hierbei durch einen Prägestempel garantiert. Nur autorisierte Münzer dürfen solch einen Münzstempel besitzen oder benutzen. Wer unberechtigt über einen Münzstempel verfügt, muss mit extrem hohen Strafen rechnen.

### **Münzeinteilung**

#### **Sel, Velron, Khemara, Adray, Pertian, Hohenmark**

10 Kupferlinge : 1 Silberling

10 Silberlinge : 1 Dukat

50 Dukaten : 1 Königsrad

Das Königsrad darf nur von einigen autorisierten Händlern, Adeligen oder (wie der Name auch schon sagt) von Königen benutzt werden.

#### **Malik, Gilanir**

12 Stichel : 1 Taler

2 Taler : 1 Dublone

5 Dublonen : 1 Goldrad

#### **Trellonia, Bahr**

20 Kupferköpfe : 1 Silberschlag

14 Silberschläge : 1 Sesterz

100 Sesterzen : 1 Centim (Goldrad)

#### **Scathia**

10 Pfennige : 1 Batzen

16 Batzen : 1 Sichel

#### **Ismenay, Kacbar**

30 Dirham : 1 Kurus

10 Kurus : 1 Baheta

Außerdem gibt es noch eine Münzart, die sich Kalifatta nennt. Sie darf nur von Kalifen benutzt werden und ihr Wert richtet sich nach der Zahl der derzeit lebenden Kalifen. Gegenwärtig ist ein Kalifatta 24 Baheta wert.

In Carestria wird mit allen bekannten Währungen Handel betrieben.

---

# Die Sprachen

## **Altselinisch**

Das Altselinisch ist der Ursprung des heutigen Selinisch. Altselinisch wird eigentlich nur noch von Wissenschaftlern, Historikern und vor allem Magiern benutzt. Neben dem Altselinisch existiert auch noch das Mittelselinisch. Diese Sprache wird auch heute noch benutzt, jedoch hauptsächlich für die kulturellen Dinge (Literatur, Musik...).

## **Arleian**

Auf Carestria wird man jede bekannte Sprache antreffen. Zudem hat sich mittlerweile Arleian herausgebildet, welches ein Mischslang aus eben all diesen ist und für Außenstehende oder Nichtcarestrianer nur schwer verständlich oder zu erlernen ist. Ein paar Brocken kann natürlich jeder verstehen - einem längeren Gespräch zu folgen ist aber unmöglich.

## **Bahri**

Die Sprache Bahri entspricht im Aufbau voll und ganz der Mentalität Bahrs. Für jedes Ding und für jeden Sachverhalt existiert ein präzise festgelegter Begriff. Die Grammatik ist straff strukturiert - so straff, dass Bahri die einzige Grammatik ohne einen einzigen Sonderfall hat. Folglich ist Bahri eigentlich eine recht leicht zu erlernende Sprache, wenn man viele Vokabeln behalten kann.

## **Brideniak und Ozathia**

Dies ist die Sprache der Zwerge des Bridengebirges beziehungsweise Ternburgs. Die Zwergensprache verfügt ohne Zweifel über das größte Vokabular aller bekannten Sprachen. Im Prinzip kann jeder diese Sprache erlernen. Das Problem dabei ist jedoch, dass die Zwerge in der Wahl derer, denen sie die Sprache beizubringen bereit sind, sehr wählerisch sind.

## **Echsisch**

Im Vergleich zu Orkisch besteht diese Sprache lediglich aus Zischlauten, die, da Echsenmenschen über fast keine Gesichtsmimik verfügen, mit bestimmten Gestiken verbunden zu sein scheint. Es gibt keinerlei Information über eine

schriftliche Form. Einige Echsenjäger sind in der Lage, bestimmte Laute und Gestiken der Echsenmenschen nachzuahmen, um mit ihnen zu kommunizieren. Eine angeregte Diskussion mag dadurch jedoch nicht zustande kommen.

### **Finsterzunge**

Das ist die schwarze Sprache der Finsterelfen, die auch von Chaos- und Schwarzmagiern benutzt wird. Weite Verbreitung findet Finsterzunge auch in Teilen Ta´Eldróns. Diese Sprache hat ihren eigenen Ursprung im Dordannok, der Domäne des Chaos und sie ist so übel klingend, dass einem ein Schauer über den Rücken läuft, wenn man sie nur hört.

### **Gwynath**

Diese ist die Sprache der Gnome, aufgrund ihrer nahen Verwandtschaft zu den Zwergen sind sich die Sprachen dieser beiden Völker sehr ähnlich. Lediglich die Aussprache hat sich durch die lange Trennung leicht verändert.

### **Ismenaya**

Diese Sprache, die man sich als pseudoarabisch vorstellen kann, wird in Ismenay und Kacbar gesprochen. Innerhalb der ismenayschen Sprache existieren stark unterschiedliche Dialekte, aber dennoch können sich Ismenaya oder Kacbarer, die einen eigenen Dialekt sprechen, miteinander Verständigen; häufig zwar mit Händen und Füßen, aber es funktioniert.

### **Orkisch (Orakara)**

Es ist eine Ansammlung von abgehackten, kehligen Grunz- und Zischlauten, welche sich wie ein fortgeschrittener Raucherkatarr anhört. Eine schriftliche Form ist nicht bekannt, man hat bisher nur primitivste Keilschriften gefunden.

### **Scathianisch**

Ebenso eigensinnig wie die Scathianer ist deren Sprache, welche vor Sonderfällen nur so strotzt - eine Tatsache, die dem Scathianischen sogar eine gewisse Akzeptanz von Seiten der Elfen eingebracht hat. Viele Wörter haben mehrere Bedeutungen, die von der Betonung und dem Kontext abhängt.

### **Scathiri**

---

Scathiri oder auch Altscathianisch ist eine fast in Vergessenheit geratene Sprache, von der keine schriftliche Form bekannt ist. Scathiri wird nur noch von Druiden und Schamanen am Leben gehalten.

### **Selinisch**

Im Laufe der vier Zeitalter hat sich die selinische Sprache stark verändert. Die Unterschiede zwischen dem selinischen und dem altselinischen sind sowohl in Schrift als auch Grammatik derartig groß, dass man diese eigentlich schon als zwei eigenständige Sprachen betrachten muss. Folglich kann man mit selinischen Kenntnissen nicht notwendigerweise auch Altselinisch entziffern. Die selinische Sprache wird im gesamten nördlichen Tanesha (Ausnahme: Scathia), in der Hohenmark und in Adray gesprochen - obwohl sich von Land zu Land recht unterschiedliche Dialekte gebildet haben.

### **Seylessa**

Sie ist die Sprache der Elfen und Blutelfen und hört sich sehr melodisch und weich an. Es gibt vergleichsweise wenige Wörter in Seylessa aber durch die Tatsache, dass jedes Wort über eine Unzahl, von der Betonung abhängige, Bedeutung verfügt, macht Seylessa zu einer sehr reichhaltigen Sprache, welche nur von den wenigsten Menschen oder Zwergen gesprochen oder erlernt werden kann (darf).

# Gruppierungen

Auf Tanebria gibt es viele verschiedene Gruppierungen. Militärische, magische, klerikale, gute böse, offizielle, geheime usw.

Einige Gruppierungen werden im Folgenden näher beschrieben, wobei dies nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Gesamtbild darstellen kann.

Solltet ihr trotz der Vielfalt etwas spielen wollen, das hier nicht aufgeführt wurde, so lasst es mich wissen, denn vielleicht ist ja genau diese Verbindung eine, die Tanebria schon immer gefehlt hat und auch auf diesen Seiten aufgenommen werden kann.

---

# Der heilige Orden von Teradon

## **Allgemeines**

Im Jahre 678 n.S.G. wurde der Orden von Teradon von Styrrvlon, Sohn des Freigrafen von Styrrvlon, gegründet. Als Grund gilt die Scham über den falschen Stolz der Männer, die damals nicht gewagt hatten, in den Krieg zu ziehen und mit ansehen mussten, wie sich die Frauen freiwillig hierzu meldeten. Damals schrieb Teradon für sich selbst ein paar Regeln auf, die heute als Kodex ihre Geltung haben. Der Orden huldigt dem Gott Talamon.

## **Rekrutierung und Ausbildung**

Zugelassen sind nur Männer ab einem Alter von zehn Jahren. Frauen dürfen dem Orden nicht beitreten. Diese Tatsache geht zurück bis in die Gründerzeit und bezieht sich auf die Scham, die Teradon fühlte, als sich nur Frauen zum Krieg meldeten. Die Ausbildung dauert insgesamt elf Jahre, wobei die letzten sechs Jahre auf Wanderschaft verbracht werden. Inhaltlich deckt die Ausbildung die Gebiete Allgemeinwissen, Magie und Kampf ab, wobei die älteren Ordensbrüder prüfen, welchen Weg der Novize (Kampf oder Magie) gehen sollte. Die erste Wanderschaft durchläuft man als Novize mit einem Älteren, die zweite als Älterer mit einem Novizen (es sind immer ein Magier und ein Kämpfer). Die in dieser Zeit abzulegenden Prüfungen sind sehr hart und so ist eine Durchfallquote von 90% nicht weiter ungewöhnlich.

## **Hierarchie und Struktur**

Die obersten Elf bilden den hohen Rat und tragen den Titel eines Lords, unabhängig ihres wirklichen Adelstandes. Der hohe Rat tagt einmal jährlich und deren Mitglieder können nach fünf Jahren aus der Hierarchie aussteigen, um dann als Weiser zur gelten. Jedem Lord unterstehen zwei Bewahrer (Meister der Magie und Meister des Schwertes) und jedem Bewahrer wiederum unterstehen drei Hüter (Magie: Apothekar, Bibliothekar und Hohepriester. Schwert: Justiziar, Stallmeister und Waffenwächter). Den Hütern voran gehen jeweils fünf Ränge (absteigend):

Ränge des Schwertes: Insigniar, Kustodar, Verteidiger, Beschützer und Wächter.

Ränge der Magie: Kapeller, Kurat, Wissender, Adept und Geweihter.

Jeder Rang muss mindestens ein Jahr bekleidet werden, bis die nächste Prüfung erlaubt wird.

## **Die Drakhin**

### **Allgemeines**

Die Drakhin sind die Elitegarde des carestrianischen Rates. Sie sorgen dafür, dass der kulturelle Schmelztiegel in dem Inselreich nicht zu einem Hexenkessel wird. Jeder, der in Arleia verweilt, ob Bürger, Sklave oder Besucher, wird es tunlichst vermeiden, gegen die Gesetze der Stadt zu verstoßen oder dabei erwischt zu werden. Die Drakhin gehören zu einer der best bewaffneten Einheiten der bekannten Welt.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Jedes Jahr im Frühling werden einen Monat lang in Arleia mehrere 100 Knaben von 11 bis 13 auf ihr körperliches und magisches Potential hin geprüft, um dann nur 15 von ihnen zu auszubilden. Es folgt eine vier- bis sechsjährige Waffenausbildung der Knaben auf der hohen Schule des Schwertkampfes zu Arleia. Hiernach muss der Aspirant die Insel verlassen, sich auf Tanesha und/oder Beradir auf Wanderung begeben und versuchen, sich an dem einen oder anderen Hof zu beweisen. Erst wenn der Aspirant mindestens drei fürstliche oder klerikale Empfehlungsschreiben vorweisen kann, darf er nach Arleia zurückkehren. Der zweite Teil der Ausbildung widmet sich der Angriffsmagie (und nur dieser). Nach erfolgreich beendeter Lehrzeit, wird er in der Regel vom carestrianischen Rat auf eine wie auch immer geartete Queste gesandt. Erfüllt er diese, wird er in einem Ritual zum Drakhin ernannt. Nun kann er sich entscheiden, ob er der Drakhingarde beitrifft oder ein Drakhinara - ein freier Drakhin - wird. Generell treten etwa 90% der Garde bei. Im Kriegsfall wird jeder Drakhinara umgehend nach Arleia einberufen, um unter Gardekommando zu kämpfen.

### **Hierarchie und Struktur**

Die 400 Drakhin sind in vier Flügel zu je 100 Mann eingeteilt. Ein Flügel besteht dabei aus zwei Lanzen zu je 50 Mann, die sich noch mal in fünf jeweils zehn Mann starke Scharen aufteilen. Eine Schar wird von einem Drakhindecem

---

angeführt, ein Lanze von einem Drakhinlanzenkorporal und ein Flügel von einem Drakhingeneral. An der Spitze der Drakhin steht der Großdrakhin, der nur carestrianischem Ratsbeschluss untersteht. Zu erwähnen bleibt, dass selbst ein „einfacher“ Drakhin in der Gesellschaft ein geachteter und respektierter Mann ist.

## **Die Hohenmarker Finsterelfenjäger**

### **Allgemeines**

Die hohenmarker Krone unterhält diese Einheit von Spezialisten, welche, wie der Name schon sagt, besonders erfahren in der Bekämpfung von Finsterelfen ist. Durch ein geschicktes Zusammenspiel von Krieger, Runenkundigen und Erdmagiern hat diese Einheit schon so manche Finsterelfensiedlung aufgespürt und vernichtet. Die Finsterelfenjäger der Hohenmark sind neben den Drakhin die einzigen Kämpfer der freien Reiche, die in den unerschrockenen Finsterelfen nicht nur Respekt, sondern sogar Furcht hervorrufen. Durch das „Ausleihen“ dieser Einheit an andere Reiche, die Probleme mit Finsterelfen haben, hat die Hohenmark schon so manches Goldstück erlangt.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Je nach Einsatzbereich unterschiedlich. Die Krieger werden aus den Mannschaftsgraden des Heeres rekrutiert und in Arleia auf der Schule des Schwertkampfes drei Jahre lang ausgebildet. Die Runenkundigen und die Erdmagier werden von den Magieryilden des gesamten Landes angeworben.

### **Hierarchie und Struktur**

Die Finsterelfenjägergarde umfasst etwa 200 Mann, die wie folgt aufgeteilt sind: 140 Nachtjäger (Krieger), die in zwei, je siebzig Mann starke Kurien unterteilt sind. 40 Runenbrecher, die in zwei, je 20 Mann starke Gruppen unterteilt sind. Je eine dieser Gruppen wird einer der Kurie zugeteilt. Sie dienen der Abwehr und Neutralisierung der finsterelfischen Runen.

20 Erdmagier, eingeteilt in zwei Zehnergruppen, die, wie die Runenbrecher, jeweils einer Kurie zugeordnet werden. Die Erdmagier sind für die Vernichtung der finsterelfischen Siedlungen zuständig.

Eine vollständige Jägerkurie besteht somit aus je 100 Mann und steht unter dem Kommando eines Kurienkorporals. Die zwei Kurien, die zusammen auch das Finsterelfenkorps genannt werden, stehen in ihrer Gesamtheit unter dem Kommando des Kurienmarschalls.

## **Die kaskarischen Schwerttänzer**

### **Allgemeines**

Die Armee der Blutelfen besteht zu gleichen Teilen aus Kavallerie und Streitwagenfahrern, Bogenschützen und Fußsoldaten. Alle Elfenkrieger haben jedoch eines gemeinsam: Sie sind Schwerttänzer. Die blutelfischen Schwerttänzer sind auf eine einzigartige Schwertkampftechnik spezialisiert. Die hohe Schule des Schwertkampfes in Arleia hat ihre Ursprünge im blutelfischen Schwerttanz, reicht jedoch nur begrenzt an die Effizienz der Blutelfen heran.

### **Ausbildung**

Den blutelfischen Schwerttanz können nur Blutelfen erlernen oder solche, die von den Blutelfen nach langer Beobachtung als würdig erachtet werden. In der Regel treten dabei die Blutelfen an denjenigen heran und bieten diesem den Weg des Schwerttanzes an. Jemand, der zu ihnen kommt und darum bittet, wird immer abgewiesen und erhält auch nie wieder die Möglichkeit. Man wird es auch nicht erleben, dass etwa ein menschlicher Schwerttänzer jemanden unterrichtet, da dies den Elfen vorbehalten bleibt. Somit liegt die Sache in fester elfischer Hand. Die Ausbildung dauert in der Regel bis zu zehn Jahre. Nichtelfen, welche bereits eine Ausbildung an einer menschlichen Kriegsschule erfahren haben oder sogar an der carestrianischen Schwertschule gelernt haben, können, je nach Dauer ihrer vorherigen Ausbildung und Eignung, die Feinheiten des Schwerttanzes in etwa einem bis eineinhalb Jahren erwerben. Es kommt jedoch oft genug vor, dass Schüler bereits vorher aufgeben. Jedoch gelten sie dann nicht als Versager, da es eine Ehre ist, überhaupt in die Riege der Schwerttänzer aufgenommen worden zu sein.

### **Hierarchie und Struktur**

---

Als blutelfischer Schwerttänzer unterliegt man keiner Hierarchie, außer man ist im kaskarischen Heer.

## **Die Ogrenakarer Pertians**

### **Allgemeines**

Da Pertian direkt an die Tharnebene grenzt, hat es häufig Probleme mit den Orks und Ogern aus diesem Landstrich. Zur Bekämpfung der Oger hat man nach den Ogerkriegen die Ogrenakarer aufgestellt - eine Einheit, die auf den Kampf gegen eben diese Oger spezialisiert ist.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Generell werden die Ogrenakarer aus den unteren Offiziersrängen der regulären pertianischen Armee rekrutiert. Nach einer einjährigen Ausbildung in Anatomie, Lebensweise und Kampfgewohnheiten der Oger, leistet der Ogrenaka-Anwärter ein Jahr lang Dienst am großen Orkwall, wo er sich - nach Möglichkeit - im Kampf gegen Oger beweisen muss und möglichst nicht abschlagen lässt. Erst nach Abschluss dieses Jahres wird er zu einem Ogrenaka.

### **Hierarchie und Struktur**

20 Ogrenaka bilden eine Feldschar unter einem Leutnant. Fünf Feldscharen bilden eine Lanze unter einem Hauptmann. Drei Lanzen bilden eine Brigade unter einem Brigadenmarschall. Zwei Brigaden ergeben eine Legion unter einem Feldmarschall. Die zwei Legionen der Ogrenakarer stehen unter dem Kommando des pertianischen Krongenerals.

Frage:

Wie viel Ogrenaka fangen also an zu schreien, wenn der Krongeneral „Attacke“ brüllt?

## **Die Sarkoner**

### **Allgemeines**

Die Sarkoner sind wohl eine der gefürchtesten magischen Gruppierungen von Tanebria. Sie bekennen sich offen zu den chaotischen Zielen, die sie verfolgen und es spielt für einen Sarkoner keinerlei Rolle, mit welchen Mitteln er diese Ziele erreicht. Was die Sarkoner davon abhält wirklich effektiv zu sein, ist die Tatsache, dass das Versagen eines Mitgliedes, in welcher Angelegenheit auch immer, schwerste Sanktionen nach sich zieht - andererseits führt dies dazu, dass Sarkoner ihre Aktionen sehr detailliert vorausplanen.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Die Sarkoner sind ein sehr gläubiger Menschengeschlag und nur ein Kind, bei dessen Geburt irgendeine Art von Omen eintritt, wird zu dieser Ausbildung herangezogen. Die Zeichen sind dabei unterschiedlichster Natur - die Mutter stirbt bei der Geburt, das Kind sieht eigentümlich aus oder ist vielleicht sogar missgestaltet oder die Eltern sind bereits Sarkoner. Die Ausbildung beinhaltet zunächst eine tiefe Ausbildung in der sarkonischen Glaubensdoktrin und dann ab dem zwölften Lebensjahr eine schwarzmagische Schulung in Hothramora.

### **Hierarchie und Struktur**

An der Spitze der Sarkoner steht der Princeps Doctrinae, der den Oberbefehl über alle Sarkoner der Welt hat. Um die Befehlskette zu verzweigen, hat der Princeps Doctrinae 14 dunkle Fürsten, die in den freien Ländern der Menschen unerkannt immer wieder Unheil verbreiten. Die genaue Anzahl der Sarkoner schätzt man auf um die einhundert.

### **Anmerkung**

Da die Sarkoner - einfach gesagt - sehr mächtig sind, bitten wir die Spieler um Nachsicht, dass sie normalerweise keine Sarkoner-Charaktere spielen können. Rückfragen können gerne an die „Herren der Welt“ gestellt werden.

## **Die Magier des roten Mondes**

### **Allgemeines**

Die Akademie des roten Mondes befindet sich in Telaron, der Stadt des Wissens, in Khemara. Sie ist derzeit in vielen Bereichen der Scientia Magica führend und

---

jeder, der die Akademie absolviert, wird als Magier des roten Mondes bezeichnet - ein Titel, auf den die Absolventen gehobenen Wert legen. Die Akademie des roten Mondes zeichnet sich durch ein extrem wissenschaftliches Verständnis der Magie aus.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Die Ausbildung erfolgt nicht notwendigerweise an der Akademie selbst, sondern kann auch bei frei wandernden oder sonst wo in Diensten stehenden Magiern des roten Mondes vorgenommen werden. Anwärter kann jeder werden, der schon über ein gewisses Magieverständnis verfügt und die Akademie oder einen Absolventen eben dieser davon überzeugt, dass er geeignet ist.

### **Hierarchie und Struktur**

Praktisch nicht vorhanden.



## **Die Valeaten**

### **Allgemeines**

Die Valeaten sind ein magischer Zirkel, der sich der Beherrschung der elementaren Magie verschrieben hat. Als einer der ältesten magischen Zirkel sind die Valeaten einer der bekanntesten Zirkel in der „Fachwelt“. Obwohl die Valeaten möglicherweise nicht die besten Elementarmagier sind, so sind sie dennoch in

aller Welt gern gesehene Ausbilder und magische Berater. Der Sitz der Valeaten ist eines der ältesten und eindrucksvollsten Gebäude Caelicias.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Ursprünglich konnte nur ein selinischer Bürger ein Valeat werden, was zu der Zeit, als der Zirkel gegründet wurde, keine sonderlich enge Einschränkung war. Denn damals war Sel ja noch das größte Reich der Welt. Mittlerweile jedoch sind die Valeaten dazu übergegangen, auch renommierte Elementalisten nichtselinischer Herkunft aufzunehmen. Um Valeat zu werden, muss man bereits über eine gewisse Kompetenz als Elementarist verfügen - auch ein guter Ruf ist da nicht gerade hinderlich. Da die Valeaten sich aus mehr oder minder „fertigen“ Magiern zusammensetzen, erhält man folglich keine Ausbildung.

### **Hierarchie und Struktur**

Wenn man neu in den Valeatenzirkel aufgenommen wird, ist man zunächst ein Voluntarvaleat. Dies bleibt man, bis man sich für den Valeatenstand bewiesen hat. Dann wird man ein „Valeant Major“. Je nach Fähigkeit und Einsatz kann man nun noch über den „Dominus Valeatus“ bis zum „Magister Valeatus“ gelangen. Sollte man sich gar als besonders gut erweisen, hat man die Möglichkeit, als „Quaestor Elementaris“ die Leitung einer der „Filialen im Ausland“ zu übernehmen.

## **Der goldene Dolch**

### **Allgemeines**

Der goldene Dolch ist ein Bund von Meuchlern und Attentätern. Diese nehmen jedoch nur nebenbei bezahlte Aufträge an. „Nebenbei“ bedeutet, dass der goldene Dolch das sogar öffentlich proklamierte Ziel hat, das trellonische Königtum zu stürzen und eine Ratsregierung nach urselinischem Vorbild zu schaffen. Dieses Ziel versuchen sie durch Anschläge auf adelige und Überfälle auf Steuereintreiber durchzusetzen.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

---

Es gibt nur einen Weg Mitglied des goldenen Dolches zu werden: Man muss erwiesenermaßen Gegner des trellonischen Königtums sein, dann bekommt man früher oder später von einem Mitglied des goldenen Dolches Besuch.

### **Hierarchie und Struktur**

Nicht bekannt - wäre ja auch irgendwie blöd.

## **Die Seylas'sar**

### **Allgemeines**

Bekanntlich kann man auf Carestria alles bekommen und wenn man an Dinge und Informationen heran will, die nun partout nicht für einen bestimmt sind, dann können einem die Seylas'sar bestimmt weiterhelfen. Sie rühmen sich, beinahe alles „beschaffen“ zu können. Die Seylas'sar setzen sich aus Trickdieben, Fassadenkletterern, Schlossmeistern und Schattenschleichern allererster Klasse zusammen.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Wenn man gut genug ist, werden die sich dann schon an einen wenden.

### **Hierarchie und Struktur**

Aufgemerkt, lieber Leser: Wenn irgendjemand irgendetwas über die Seylas'sar zu berichten weiß, so wende er sich bitte an den carestrianischen Gerichtshof oder wird selbst einer.

## **Die Schmuggler des Drachenmeeres**

### **Allgemeines**

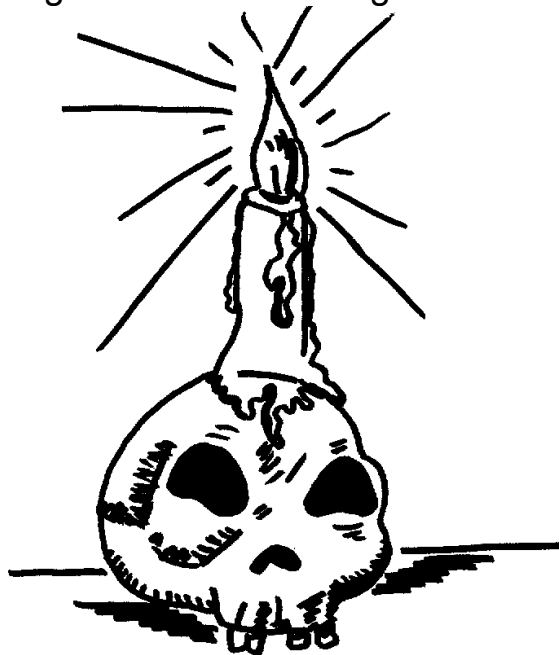
Ein Haufen von Piraten und Gesetzlosen, die irgendwo an der Küste Beradirs ein geheimes Lager haben. Sie beschäftigen sich aber nicht nur mit Schmuggel und Piraterie, sondern unternehmen auch häufig Plünderungen in küstennahen Gebieten der freien Reiche. Man munkelt, dass die Schmuggler über eine Flotte von beinahe vierzig Schiffen verfügen.

## **Rekrutierung und Ausbildung**

Die Schmuggler des Drachenmeeres haben in beinahe jeder größeren Stadt der Welt Informanten sitzen. Oft befreien die Schmuggler Verbrecher, die zum Tode verurteilt sind oder nehmen „politisch unwillkommene Elemente“ in ihre Reihen auf.

## **Hierarchie und Struktur**

Völlig chaotisch, unorganisiert und frei. Lediglich an Bord der Schiffe herrscht eine Befehlskette, die sich aber auch schnell ändern kann. Alle Schmuggler aber stehen unter dem Kommando des „Admirals“, wie der Anführer dieses wilden Haufens genannt wird - übrigens eine der meistgesuchten Personen Tanebrias.



## **Der Orden der heiligen Mugura**

### **Allgemeines**

Dieser Kriegerorden wurde von Valra Mugura, der stolzen, kurz vor ihrem Ableben als „Orden des Kampfes wider das unirdisch Geschöpf“ gegründet. Der Orden hat sich den Kampf gegen die Kreaturen des Chaos und der Finsternis auf die Fahnen geschrieben. Da in dem Orden zu diesem Zweck die Erforschung der Daemonologia betrieben wird, ist dieser Orden in Sel, Trellonia und Malik recht umstritten, obwohl es sogar in Sel Ordensburgen gibt. Wegen ihres Wissens über

---

Dämonen aller Art sind die Ordensbrüder und Ordensschwestern gleichermaßen geliebt und gehasst: Geliebt von den Menschen – gehasst von den Dämonen.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Prinzipiell kann jeder dem Orden beitreten, der von rechtschaffener oder guter Gesinnung ist. Außerdem muss man vom Orden für würdig gehalten werden; Geld oder irgendwelche Titel helfen hier wenig. Tritt man dem Orden bei, so tut man dies zunächst als Anwärter und man hat



jederzeit die Option, wieder aus dem Orden auszutreten. Entscheidet man sich zu bleiben, so wird er einem Tribunal von Ordensmitgliedern gegenübergestellt, die endgültig über den Beitritt des Anwärters zu entscheiden haben. Wenn der Anwärter aufgenommen wurde, gilt er von da an als vollwertiges Mitglied.

### **Hierarchie und Struktur**

An oberster Position steht der Ordensmeister, der alle zwei Jahre von den verfügbaren Mitgliedern neu gewählt wird. Bei Wahlen und Entscheidungen sind alle gleichberechtigt mit Ausnahme der Novizen, die noch kein Stimmrecht besitzen. Sollte in Abwesenheit des Ordens eine wichtige Entscheidung getroffen werden, obliegt dem dienstältesten Ordensmitglied die Entscheidungsgewalt. Novizen haben Anfangs ein etwas schwieriges Leben, da sie keinerlei Rechte

haben und einem Frater oder einer Soris unterstellt sind, bis sie sich dem Tribunal stellen. Unterrichtet werden die Novizen bei einem Ordensmitglied oder in einer ihrer Ordensburgen.



## **Die Tamieliten**

### **Allgemeines**

Dieser Orden wurde zur Zeit der Wende vom dritten zum vierten Zeitalter im Andenken an das Werk des Tamiel von Khemara gegründet. Dieser hatte revolutionäre Thesen über das Wesen der Zeit aufgestellt. Ebenso hat der Tamielitenorden sich die Erforschung und wissenschaftliche Erklärung des Zeitbegriffes zum Ziel gesetzt.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Beitreten kann eigentlich jeder, der sein intellektuelles Gedankengut diesem Ziel verschreiben will. Da gibt es nur ein Problem: Das in Pertian „gelegene“ Tamielitenkloster folgte seinem eigenen Zeitfluss und tauchte nur alle 30 bis 50 Jahre auf. Ein Fakt, der es dem geneigten, eventuell beizutreten gewillten Recken

---

nicht ganz einfach machte, sein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Glücklicherweise haben einige hilfsbereite Abenteurer im Auftrag des Boten der Zeit das Kloster vor ein paar Jahren wieder im normalen Zeitfluss verankert.

### **Hierarchie und Struktur**

Die neuen Mitglieder des Ordens sind zu Anfang Adepten, bis der Abt des Ordens entscheidet, sie zu vollwertigen Ordensbrüdern zu erheben.

### **Anmerkung**

Eigentlich ist dieses ein Orden, der nur von NSC gespielt werden soll. Im Vergleich zu den Sarkonern können aber auch Spieler (nach Absprache mit der Spielleitung) dem Orden beitreten. Aber ich warne euch im Voraus: An dem Wissen über die Chronodiskontinuität hat sich selbst schon so mancher NSC die Zähne dran ausgebissen, vor allem wenn es um das Erklären ging...

## **Die Pendelhalle**

### **Allgemeines**

Die Halle der Pendel stellt eine der wichtigsten Schulen des Wissens nicht nur in Kehmara dar und untersteht direkt dem Magister der Magie und Wissenschaft des Magisterrates von Kemahra. Sie liegt nicht in Telaron selbst, sondern etwas abseits davon etwa eine Tagesreise in nordöstlicher Richtung nahe Valcyar. Diese Lage besitzt den großen Vorteil der Ungestörtheit der Forschung. Nicht desto trotz befinden sich die Sophologen der Halle der Pendel häufig auf Reisen durch alle Länder Tanebrias. Führende Rolle wird der Halle der Pendel im Bezug auf das Denken, das Erkennen und das Arbeiten mit natürlichen, ein wenig auch mit paranatürlichen Dingen zugestanden. Die Halle der Pendel begreift sich auch, aber bei weitem nicht in erster Linie als Hort der Magie, denn Magie ist hier nur Mittel zum Zweck. Verehrt werden insbesondere Cholest und Quincus, sowie die Götter der Elemente, andere Gottheiten je nach Ausrichtung der Arbeit.

### **Ausbildung und Rekrutierung**

Es gibt zwei mögliche Wege, der Halle der Pendel beizutreten: Entweder der Novize, welcher bereits des Lesens und Schreibens mächtig sein sollte und über

einen wachen Geist verfügen sollte, sucht die Halle der Pendel selbst auf, wo einer der Sophologen über die Aufnahme des Novizen entscheidet. Die andere Möglichkeit besteht darin, von einem wandernden Sophologen entdeckt und aufgenommen zu werden. Die Aufnahme wird durch ein althergebrachtes Ritual vollzogen. Die Ausbildung erfolgt in zwei Stufen. Die erste Stufe umfasst das allgemein notwendige Grundwissen, die Lehrsätze und die religiöse Ausrichtung. Durch erfolgreiche Examinatio durch einen Sophologen erfolgt der Übergang zur zweiten Stufe, während der der Adept mindestens drei Sophologen bei ihrer Arbeit begleitet. Gelangt einer der Sophologen zu der Ansicht, der Novize sei reif für die Initiation, prüft einer der Pendelträger den Novizen und entscheidet über die Initiation, durch die er zum Sophologen wird. Aus dem Kreise der Sophologen beruft der Sophator Maximus gegebenenfalls die ehrwürdigsten als Pendelträger auf Lebenszeit, aus dem Kreise der Pendelträger jedoch wird ebenfalls auf Lebenszeit der Sophator Maximus gekürt.

Alternativ zu diesem Weg, kann der Sophologen den Novizen oder auch dieser sich selbst dem Operator Maximus zur Prüfung stellen, der über die Transfektion entscheidet, durch die der Novize zum Operator wird. Aus dem Kreis der Operatoren wird durch den Sophator Maximus der Operator Maximus bestimmt.

### **Hierarchie und Struktur**

Der Sophator Maximus leitet die Halle der Pendel, ihm sind die Träger der Pendel und der Operator Maximus unterstellt. Die Pendelträger sind stets ehrwürdige und besondere Kapazitäten ihres Wissensgebietes, wobei sich jeder Pendelträger einem anderen Wissensgebiet widmet und die in diesem Gebiet arbeitenden Sophologen anleitet und führt. Die Sophologen verrichten die eigentliche inhaltliche Arbeit des Sehens, Erkennens und Beschreibens. Auch obliegt Ihnen die Ausbildung der Novizen. Der Operator Maximus leitet die Gruppe der Operatoren, welche allen Sophologen zuarbeiten und Aufgaben übernehmen, die für die Halle der Pendel als Gesamtheit anfallen. Die Operatoren empfangen ihre Aufgaben von den Sophologen, im Zweifelsfalle wird die Arbeit der Operatoren vom Operator Maximus durch Absprache mit den Pendelträgern geregelt.

### **Die Sarkari**

---

## Allgemeines

Im Jahre 1798 kommt es in Ta´Eldron zu Streitigkeiten unter den Priestern der verschiedenen Chaosgötter. Im Laufe dieser Auseinandersetzungen ziehen sich die Anhänger des Kurszul aus Hothramora zurück und gründen die Stadt Eskamora, welche in Mitten der Vulkanberge liegt. Im Laufe der Jahre erlöschen die Streitigkeiten, aber die Anhänger des Kurszul bleiben in Eskamora. Von hier aus schicken sie ihre Priester in alle Himmelsrichtungen, um den Glauben an Kurszul zu verbreiten. Im Jahre 1998 kommt es dann zu einer grausigen Katastrophe. Söldner aus Bahr dringen bis nach Eskamora vor und töten viele der Priester und stehlen Unmengen an Gold und Edelsteinen. Die letzten der Priester beschließen daraufhin, eine neue Einheit aufzustellen, die Sarkari. Diese Einheit wird von Tremor Daltura geleitet. Daltura wird der 1. der Paladine des Kurszul.

Die Sarkari sind ein kriegerischer Orden mit religiösem Hintergrund. Entstanden zum Schutz der Hohepriester des Kurszul sind die Sarkari eine disziplinierte, taktisch gut geschulte und hinzu enorm kampfkraftige Truppe. Die Sarkari tragen dunkle Rüstungen und benutzen unheilige Waffen. Ihr Wappen ist ein umgekehrtes weißes Dreieck, auf dem ein silbernes Schwert zusehen ist, das von grünen Schlangen flankiert wird.



## Ausbildung und Rekrutierung

Um ein Sarkari zu werden, muss man viele Prüfungen durchleben. Im Alter von 8 Jahren werden die Stärksten und Geschicktesten der Jungen und Mädchen Ta´Eldrons zur Festung der Sarkari nach Eskamora gebracht. Hier werden sie nun 5

Jahre lang im Glauben Kurszuls, den Lehren des Princeps Doctrinae und allgemeiner Körperertüchtigung geschult. Mit 13 Jahren werden die Kinder 2 Monate lang der Wildnis übergeben. Nur wer diese Prüfung überlebt, darf sich der taktischen und kämpferischen Schulung widmen. Die nächsten 5 Jahre verbringen die Rekruten damit, den Umgang mit Schwert, Schild und Speer zu erlernen, sowie diszipliniert im Kampf zu agieren und die taktischen Befehle der Offiziere haargenau auszuführen.

Mit 18 werden die Rekruten in die Einheiten der Sarkari eingegliedert. Hier müssen sie 2 Jahre lang Dienst zur Probe leisten, sowohl in Schlachten gegen die Orks, als auch als Begleitung von Priestern auf ihren Missionen. Nur wer sich durch äußersten Mut und Einsatz auszeichnet, darf danach nach Eskamora zurückkehren, um ehrenvoll in die Reihen der Sarkari aufgenommen zu werden. Die Mutigsten haben dann im Verlaufe ihres Dienstes die Chance, in die Reihen der schwarzen Paladine des Kurszul aufzusteigen.

### **Hierarchie und Struktur**

Die Sarkari sind in 5 Legionen mit jeweils 4 Kohorten unterteilt. Jede Kohorte unterteilt sich in 2 Centurien, welche sich wiederum in 10 Dekurien unterteilen. Jede Dekurie hat eine Stärke von 10 Mann. Jede Legion wird von einem Tribun befehligt und jede Kohorte untersteht einem Centurio Maximus. Die Centurien werden wieder von je einem Centurio befehligt und eine Dekurie untersteht dem Kommando eines Dekurios. Die Dekurien sind die kleinste Einheit und normalerweise wird ein Priester von mindestens einer Dekurie begleitet. Jeder noch so kleine Sarkari hat die Chance, sich zum Tribun hochzuarbeiten. Die Sarkari an sich unterstehen dem Hohen Rat des Kurszul und erhalten ihre Befehle direkt von diesem Rat.

## **Die Eiserne Legion**

### **Allgemeines**

Die Eiserne Legion, oder auch im Volksmund die „Legion der Verdammten“, ist auf der Borimburg im Westen des Landes Bahr angesiedelt. Da es dort häufige Schlachten mit Orks, Ta´Eldron, und gelegentliche Grenzscharmützel mit dem

---

Kaskarischen Reich und Pertian gibt, hat Krongeneral Winzlaff im Jahre 2826 den Befehl erlassen, die Legion als schlagkräftige Infanterietruppe zu formen. Und genau das ist sie in jeder Hinsicht.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Die Legionäre sind entweder von den Tribunaloffizieren Verurteilte oder sie kommen aus freiem Willen zur Legion. Dort stellt keiner viele Fragen nach Stand und Herkunft. Jeder wird genommen, bekommt einen neuen Namen und bleibt mindestens fünf Jahre. Der Dienst in dieser Einheit gilt als der härteste auf Tanebria. Die Kameradschaft ist sprichwörtlich und verlässlich. Viele kommen alleine bei der Ausbildung das Leben. Keiner wird der Gefangenschaft eines Feindes überlassen. Auch beim Waffentraining gilt die Regel, dass niemals schwer Verwundete lebend zurückgelassen werden. Die Kameraden tun alles, um sie wieder auf die Beine zu bekommen, oder... Gefangene werden ebenfalls nicht gemacht. Wer freiwillig kam, hat nach fünf Jahren Dienst Anspruch auf einen Morgen Land, nach zehn Jahren auf zwei. Verurteilte erhalten nach zwanzig Jahren zwei Morgen Land.

### **Struktur**

Der General der Legion (zurzeit Legionsgeneral Winzent) befehligt die vier Standarten, die von je einem Obristen befehligt werden. Diese wiederum gliedern sich in Banner, die von je einem Fähnrich geführt werden.

## **Der Walguranbund**

### **Allgemeines**

Im Jahre 2731 n.S.G. stellte der Karawanenzoll von Kacbar für den angesehenen Händler Walguran von Ksantria eine schmerzliche Einbuße seiner Gewinne dar, musste doch jede Karawane, so klein sie auch sein mochte, stets zum passieren der Zollstation in Jahazra einen festgesetzten Betrag entrichten, um sich einzuschiffen. Da Walguran sehr wortgewandt war, überzeugte er einige seiner Kollegen, dass es deutlich günstiger sei, wenn man sich zu vielen zusammenschließe, um große Karawanen zu bilden und dadurch weniger Wegezoll zu zahlen. Doch Walguran beließ es nicht bei diesem kleinen Handel,

sondern schaffte es, ein wenig mehr herauszuschlagen, als den tatsächlich zu entrichtenden Zoll. Und da dies Geschäft durchaus lukrativ war, gründete er eine eigene Karawanserei, in welchem die Reisenden vor der Zollstation einkehren, Handel treiben und große Karawanen bilden konnten. Da Walguran sogar noch ein wenig geschäftstüchtiger war und seine Karawanserei bald zum Handelskontor aufstieg und einen in jeder Hinsicht vorzüglichen Ruf besaß, beschloss er, einen Bund zu gründen, der seinen Namen trug und nur der, der diesem Bund angehörte und den Obolus entrichtete, konnte bei ihm frei einkehren. Es ist Walgurans persönlichen Fähigkeiten zuzuschreiben, dass der Bund wuchs und bald weitere Handelskontore entstanden. Mit zunehmender Größe verlagerte Walguran das Zentrum seiner Aktivitäten nach Arleia, von wo aus er sich mehr und mehr in aller Welt für die Belange der seinem Bund angehörenden Seefahrer und Händler einsetzte und mit den großen aller Reiche verhandelte, seinerseits jedoch keine weiteren Geschäfte betrieb. Um die Händler vor den immer dreisteren Räubern des Drachenmeeres zu schützen, ließ er im Jahre 2768 eine Schutzflotte von Söldnern aufstellen, die mehrere Piratenschiffe aufbrachte. Seit diesem Jahr führt der Walguranbund als Zeichen das weiße Schiff auf rotem Grund und übernimmt für die ihm angehörenden Walguraner weitreichende Schutzfunktionen. Der Bund ist durchaus reich zu nennen, er verfügt über weite Einflüsse und gute Beziehungen und genau dies ist der Grund, warum es immer wieder Konflikte mit anderen Handelsbünden, Dynastien, Neidern und beitragsunfähigen Ehemalsgenossen gibt.

### **Rekrutierung und Ausbildung**

Beitreten kann dem Walguranbund jeder Händler, der einen unbescholtenen Ruf genießt, einen Leumund findet und den jährlichen Obolus zu entrichten vermag. Da dieser Obolus im Laufe der Jahre deutlich gewachsen ist, muss ein beitretender Händler hinreichend vermögend sein.

### **Hierarchie und Struktur**

Die dem Bund beigetretenen Kaufleute werden „Walguransbündner“ oder kurz „Walguraner“ genannt, die offiziellen hauptamtlichen Vertreter des Bundes die „Walguranskontorsmänner“ oder nur „Kontorsmänner“. In den Hafen- und Handelsstädten, in denen ein Walguranskontor ist, wird aus den Kontorsmännern der „Kontorsobmann“ bestimmt, der das jeweilige Kontor leitet und bereits bei

---

seinem Amtsantritt einen Nachfolger designiert. Die Kontorsobmänner bestimmen, wenn notwendig, in großer Runde mit Gewichtung nach Macht und Einfluss des Kontors, den „Bundesmeister“, der dem „Großkontor“ von Arleia vorsteht. Zurzeit hat Ephciel diese Stellung inne, der auch manchmal „der weiße Rauschebart“ genannt wird.

## Die Orden Altheas



### **Ordo Veridicus - Die Richter Kumarons**

Die Richter des Herrn Kumarons, wie sie auch genannt werden, sind, nach den Lehren der alten Schriften, zu Kumarons Ehren für Ordnung und Rechtsprechung zuständig. Sofern es möglich ist, wird jeder Streit von einem der Richter Kumarons geschlichtet und der Richtspruch eines Ritters dieses Ordens gilt als unanfechtbar.

Ein nicht gerade geringer Anteil an Ratsmitgliedern in Giliath, welcher dem Hochkönig persönlich unterstellt ist, gehört dem Ordo Veridicus an. Obwohl normalerweise nur ein Vertreter jedes Großordens zugelassen wird.

Jedes Mitglied des Ordens wird einmal im Monat auf Unreinheit oder beherrschende Zauber geprüft und es gilt als unmöglich einen Richter des Herrn zu bestechen geschweige denn hinters Licht zu führen.

Der Orden führt neben den Richtern selbst einen großen Verwaltungsapparat, in welchem Männer und Frauen den Richtern zur Hand gehen um u.a. als Protokolanten, Gerichtsdienere oder auch Vollstrecker eines Urteils einen Teil der Stabilität dieses Ordens auszumachen.



### **Die weißen Löwen**

Dieser Orden benannte sich nach dem mythischen weißen Löwen der heiligen Schrift, in welcher er angeblich den heiligen St. Pious den Reinen vor einer dämonischen Schlange aus dem Dordannok errettete und dabei sein Leben im Namen des Herrn ließ.

Der Orden arbeitet eng mit der Heiligen Inquisition zusammen und seine Ritter und Paladine werden auch Tempelritter genannt. Der Orden als solches lehnt Magie strikt ab, lediglich die göttlichen Wunder Kumarons gelten als gut und rein.

Um ein weißer Löwe zu werden bedarf es Jahre der Ausbildung und eine strenge Vorstellung von Moral und Ethik.



### **Ordo Rex Draconis**

Dieser jüngste aller altheanischen Orden dient dem Hochkönig selbst als Leibgarde. Er war auch zugegen, als Amrael Cimmerian I., durch ein göttliches Wunder auf die Erde zurück geschickt, die Truppen des Chaos aus Giliath und schließlich ganz Althea vertrieb.

Den Kern der Königsdrachen bilden die einhundert Krieger, welche bei der letzten Schlacht um Althea schon an der Seite Amraels standen. Mittlerweile aber strömen junge aufstrebende Ritter aus ganz Althea zur Ordensburg nach Giliath. Nur um dann von der Elite der altheanischen Kriegskunst abgelehnt zu werden, warten sie teils Wochen vor der Feste. Nur die Besten werden Einzug halten in die Leibgarde des Hochkönigs.

Diejenigen, welche die Aufnahme schafften, schweigen beharrlich.



### **Die schwarzen Drachen**

Die persönliche Leibgarde des Courgan Dar'con, Drachenprinz von Althea, welcher auch gleichzeitig Großmeister des Ordens ist, gilt als besonders grausam und hart in den Augen des altheanischen Volkes. Nicht selten hörte man von blutig niedergeschlagenen Bauernaufständen, bei denen auch die Frauen und Kinder umgebracht wurden – natürlich alles im Namen der Krone.

Die Provinz Eisensang ist das Protektorat der Schwarzen Drachen und nicht selten sieht man das Banner von ihren Ordensfeste Eisenzahn aus in den weiten Ebenen wehen, wenn sie auf einem ihrer Kreuzzüge im Namen des Herrn Kumaron sind.

Nachdem Auftauchen des Hochkönigs Amrael Cimmerian I. und seinem Ordo Rex Draconis, welcher nach dem Tod des bisherigen Hochkönigs Tyrone Dar'con, Courgans und Cyrions Vater den Thron bestieg, verließ der Orden seinen Sitz in der Hauptstadt Giliath und harret der Dinge die da kommen mögen. Der Ordensgroßmeister sinnt auf Rache und wartet den richtigen Augenblick ab, um sich den Thron zurück zu holen, der ihm seiner Meinung nach rechtmäßig zusteht.



### **Die Krieger des Schicksals**

Die Ritter dieses Ordens werden sich am Ende aller Zeiten, wenn das Chaos alles verschlingt und sich die Truppen des Dordannoks erheben, freudig opfern um das was ihnen lieb ist zu schützen. Sie gelten als fanatisch und sehr ernst.

Ihr ganzes Leben wird nach dieser Doktrin ausgelegt. Kampftraining und stete Wachsamkeit gegenüber den kleinsten Anzeichen des Bösen sind ein Muss.

Reichtümer und Macht lehnen sie ab, auch wenn sie einen nicht grade geringen Anteil an Reichsgütern ihr Eigen nennen. Allerdings sind sie mit diesen Gütern sehr freigiebig gegenüber denen die derer bedürfen.

Der Hauptsitz des Ordens befindet sich in der Provinz Giliath, allerdings findet man Arenen in ganz Althea, welche unter der Leitung der Ordensmeister Kampfschulen unterhalten.



### **Die Söhne des Drachen**

Dieser Orden ist der älteste aller bekannten altheanischen Ritterorden und zugleich auch der Kleinste. Nach dem Tod des Großmeisters Cyrion Dar'con, Drachenprinz von Althea, dessen Leibgarde auch von diesem Orden gestellt wurde, zerbrach er an inneren Streitereien. Eine nur sehr geringe Zahl an mächtigen Paladinen und Rittern hielt an den Idealen fest, welche den Orden schon seit Jahrhunderten ausmachen. Alle anderen schlossen sich aus Machtgier oder anderen Trieben zu den niederen Orden zusammen.

Seit der Rückkehr des Hochkönigs Amrael Cimmerian I. fühlen die Söhne des Drachen sich wie Ausgestoßene im eigenen Land: ihnen wurden Dämonenpakete, Leichenschändung und ähnliches vorgeworfen, was aber nur von Ungläubigen und Dienern der Dunkelheit geglaubt wird. Wer aber einmal einen dieser tapferen Recken in der Schlacht erlebt hat, glaubt, er habe einen des alten, des wahren Rittergeschlechts vor sich.

Der Sitz ihrer Ordensburg wird nur den Brüdern und Schwestern des Ordens unter dem Mantel der Verschwiegenheit verraten, allerdings gelten sie als die Protektoren von Cyriath, der Stadt des Wissens.



## **Altheanische Legion**

Sie bildet das Rückgrat der Armee und stellt auch die fünf Kohorten, welche für den Schutz der Hauptstadt Giliath zuständig sind. Diese so genannten Krongardisten dienen dann fünf Jahre lang und werden anschließend getestet, ob sie immer noch zu den Besten der Besten gehören.

Jeder wehrfähige Mann muss zwei Jahre Dienst ableisten, genau wie jede wehrfähige Frau, es sei denn, die Frau hat ein Kind oder einen festen Beruf, den sie ausübt. Allerdings hat das Volk gelernt, dass der Feind keinen Unterschied zwischen Kindern, Frauen und Kriegerern macht und deshalb zumindest den Dienst an der Waffe erlernt.

Nach dem Krieg gegen die Truppen des Chaos ist die Legion stark dezimiert worden und muss jetzt die wenigen Aufstände im Süden des Landes und den Krieg gegen das Königreich Asgilien geschwächt durchstehen. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis sie in altem Glanz erstrahlt.

# Persönlichkeiten der Geschichte

## **Gorm Valus 2.**

Vor ca. 3174 Jahren - Zwergenführer des Valurer Clans. Stirbt in der letzten Schlacht der Zwerge.

## **Barrak der Blutige**

Vor ca. 3174 Jahren - Zwergenführer der Oraker. Bricht als erster Zwerg das "heilige Gesetz des Krieges".

## **Tyr Spharrethiel**

Um -257 - Hochfürst und Hüter des Lebens. Nach dem Verweis aus den Zwergenhallen will er die Orks durch einen gewaltigen Zauber heilen.

## **Thoruus Baldin 5. von Ternburg**

Um -50 - Als Hochkönig bricht er mit seinem Gefolge nach Seeryn Thenathiel auf, um mit dem Hochfürst Shereedin den Bund Seeryn Thenathiel einzugehen.

## **Ter Brannon**

Um -678 - Versucht eine Armee gegen Orks aufzustellen, indem er durch Ansprachen versucht Freiwillige zu finden.

## **Valra Mugura**

Um -678 - Schließt sich als erste Frau dem Herr Brannons an. Wird zum Freiritter geschlagen. Heiratet Ter Brannon.

## **Tsorakh Shtakkra**

Um -683 - Erster Orkheerführer, der gegen das selinische Heer kämpft. Nach der Niederlage stürzt er sich in sein eigenes Schwert.

## **Grume Takkarta**

---

Um -687 - Oberster Orkfürst. Erschafft mit Hilfe seiner Schamanen die Oger und Trolle und erringt einen entscheidenden Vorteil gegen Sel. Sechs Jahre später steht er 250 Meilen vor den Mauern Sels.

### **Acryss Vareel**

Um 1700 - Hochfürst aller Elfenvölker. Erschafft zusammen mit den Zwergen und Menschen das Pilcarrische Siegel.

### **Kaskarihn Druus**

Um 947 - Erster Hochkönig der Blutelfen. Gründer des kaskarischen Reiches. Teilt durch Waffenbereitschaft das Elfenvolk in zwei Teile.

### **Leonis von Coromar**

Um 1570 - Ernennt sich selbst zum Imperator Sels. Schafft Rat und Ratsdemokratie ab. Reform der selinischen Gesetze zu Gunsten des Imperators.

### **Sarkona Caelicia**

Gründer der Sarkoner Gilde --> 1. Princeps Doctrinae - Gründer Ta´Eldrons.

### **Sahel Derinia**

Um 1711 - Chronistin. Nach ihrer Theorie wird Beradir entdeckt.

### **Imperator Tanin**

Um 1700 - Gründer der Hohenmark.

### **Kollmar der 2.**

Letzter großer Imperator Sels. Lässt Tanin hängen. Beendet 1799 den Bürgerkrieg, indem er die rebellischen Provinzen vom Hoheitsanspruch lossagt und sich erhängt.

# Kalender nach Sel

Der gebräuchlichste Kalender auf Tanebria, ist der oben erwähnte Kalender nach Sel. Nach ihm ist ein Jahr in 12 Monate und 53 Wochen von je sieben Tagen aufgeteilt, wonach sich eine Anzahl von 365 Tagen ergibt. Ein Monat hat 31 bzw. 30 Tage mit Ausnahme des 2. Monats und seinen 28 Tagen.

Ein Tag wiederum ist in 24 Stunden aufgeteilt, eine Stunde in 60 Minuten und eine Minute in 60 Sekunden.

Als Letztes sei bemerkt, dass es alle vier Jahre zu einem so genannten Schaltjahr kommt, dessen Bedeutung früher sicher einmal von enormer Wichtigkeit zeugte, heutzutage aber niemand mehr so richtig nachvollziehen kann.

## Monatsbezeichnungen

Januar : Wolfsmond	Juli : Löwenmond
Februar : Eulenmond	August : Fuchsmond
März : Rattenmond	September : Spinnenmond
April : Drachenmond	Oktober : Hirschmond
Mai : Schlangenmond	November : Luchsmond
Juni : Falkenmond	Dezember : Bärenmond

## Tagesbezeichnungen

Montag : Mondentag
Dienstag : Windtag
Mittwoch : Wassertag
Donnerstag : Erdentag
Freitag : Feuertag
Samstag : Washtag
Sonntag : Sonnentag

---