

Praktischer Teil

Vorgehensweise und Konstruktion einer fiktiven, fantastischen Welt für das Pen & Paper Rollenspiel, unter den Kriterien Authentizität und innere Kohärenz anhand eines Beispiels.

Thuris

- Kampagnenwelt



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|------------|
| Einleitung |S.04 |
| Die Geschichte von Thuris |S. 05 |
| Nach dem Verschwinden der Alten |S. 08 |
| Die Held*innen, die die Alten verbannten |S. 12 |
| Das Pantheon von Thuris |S. 16 |
| Der Kalender der Alten |S. 33 |
| Die Fraktionen von Thuris |S. 36 |
| Die Länder von Thuris |S. 41 |
| Adventure Hook Echysisches Reich & Stysa |S. 88 |
| Quellenverzeichnis |S. 93 |

Einleitung

Willkommen in *Thuris*, einem Kampagnenführer voller Möglichkeiten und Wunder. Von eisigen Bergen über sprudelnde Flüsse, bis hin zu endlosen Wüsten, führt dieser Kontinent von einer atemberaubenden Kulisse zur nächsten. Magie flüstert mit dem Wind und fantastische Kulturen warten nur darauf, besucht und erforscht zu werden. *Thuris* selbst wird von seinen Bewohner*innen in zwei Teile aufgeteilt. Der nördliche Teil, von der *Weltenkrone* bis zum *Echysischen Reich*, wird *Trikoia* genannt. Die Temperaturen sind im Norden sehr kalt, sodass Eis und Schnee das Land beherrschen. Im *Aschereich* ist es gemäßigter, die Jahreszeiten bringen Hitze und Schnee. Bis es schließlich noch weiter gen Süden, im *Echysischen Reich* an die mediterranen Zonen grenzt. Danach beginnt der südliche Teil, der *Baraan* genannt wird. Hier herrschen hauptsächlich Sonne und Regen bei stetiger Hitze, sodass es weite, trockene Steppen und dichte, schwüle Dschungel gibt. Überall gibt es Leben der unterschiedlichsten Art und es ist oft schwer zu sagen, wer Freund*in und wer Feind*in ist. Wahrheit ist eine schlüpfrige Gesellin, die sich stets windet und dreht und es lohnt sich oft, einen zweiten Blick auf sie zu werfen. Denn in dieser Welt gibt es kein einfaches Gut oder Böse. Gute Wesen sind altruistisch und helfen anderen ohne Hintergedanken und böse Wesen sind egoistisch und mehr auf ihre eigenen Interessen bedacht. Doch Moral ist relativ und eine neue Perspektive kann alles verändern. Jede*r muss seinen eigenen Weg, ihre*seine eigenen Entscheidungen treffen und mit den Folgen leben.

Doch so war es nicht immer. Erst war Nichts.

Die Geschichte von Thuris

Alles begann vor Tausenden von Jahren, als es weder Land noch Leben gab. Einzig und allein das Nichts herrschte. Doch wider allen Erwartens fanden sie sich in der Dunkelheit, die großen Wesen, um die sich noch heute Legenden und Mythen ranken. Wesen, die niemand genauer zu bestimmen vermag und die doch die Bestandteile der Existenz sind. Sie sind die Elemente, das Wasser, die Erde, das Feuer, die Luft. Sie sind das Gute und das Böse in der Welt, die Nächstenliebe und der Egoismus. Sie sind das Gesetz und sie sind die Freiheit und sie sind alles dazwischen.

Sie sind die *Alten*.

Es begann mit den 13 Entitäten des Seins. Im Nichts stritten sie sich um die Beschaffenheit der Welt, der sie Existenz verleihen wollten. Roh und ungezügelt begannen sie einen Krieg und in diesem Zusammentreffen aus Chaos, Ordnung, Licht und Dunkelheit, erstarrte der neue Ball aus Wasser und Erde, Feuer und Luft. Jede*r der Dreizehn herrschte in einem Gebiet, wo er oder sie sich das Leben untertan machte.

Ihre Macht frei nutzend, vereinten sie ihre Energie nach ihrem Willen mit Sterblichen und mächtigen Wesenheiten, um sich Diener*innen und Verehrer*innen zu schaffen. Manche schufen auch Kinder miteinander, welche die neuen Gött*innen werden sollten. Ihre Eltern schufen sie mächtig genug, um Einfluss auf die Welt zu haben, aber niemals so mächtig wie sie selbst es waren. Zu groß war ihre Gier nach Größe, als dass sie eine*n weitere*n Rival*in erschaffen wollten. So ward keines ihrer Kind erfüllt von nur einem Streben und wandelt als Wesen mit eigenen Zielen zwischen den Welten - hoch über den Kräften des einfachen Lebens, doch angewiesen auf das Erhören des sterblichen Bewusstseins.

Manche Völker sind eine*r der *Alten* näher, ähnlicher und verkörpern seine*ihre Eigenschaft in besonderer Weise. Doch in allem und jeder*m steckt ein wenig der *Alten* selbst, haben sie doch alles in ihrem Kampf erschaffen, in Willkür und Egoismus.

Auch die Elementare der *Alten* fanden ihren Platz und herrschten und wurden von den Bewohner*innen der Welt verehrt. Nur das Feuer, die Dreizehnte, schien keinen Platz zu finden.

Die Lebewesen brauchten es zwar, doch fürchteten sie es auch und wollten nicht dauerhaft seiner Nähe ausgesetzt sein und von ihm beherrscht werden.

So zog die *Dreizehnte* sich zurück an einsame Orte und fühlte sich verstoßen und betrogen. Sie wandte sich ab vom Spiel des Lebens und die zwölf anderen begannen Zivilisationen und Nationen zu erschaffen. Doch blieb dies nicht lange friedvoll. Bald schon dürsteten sie nach mehr. So begannen sie Kriege auszurichten und das Volk ihren Plänen zu unterwerfen. Jede*r auf seine*ihre Weise. Je nach ihrem eigenen Gemüt nutzten sie Angst, Macht, Bestechung, Manipulation, Hass, Gehirnwäsche oder Versprechungen, Liebe, Patriotismus und alle Arten von Magie die ihnen Vergnügen bereitete und ihren Zweck erfüllte. Eines hatten sie jedoch gemeinsam: Alle strebten sie nach mehr und suchten einander hinters Licht zu führen.

Die *Dreizehnte* aber hatte sich geschworen, niemandem mehr zu helfen der*die ihrer gedachte, da sie sich verhasst und vergessen glaubte. Sie war wütend und ihr Feuer brodelte heiß und unerbittlich. Plötzliche Vulkanausbrüche suchten das Land heim und versenkten es in Asche und schwarz gebranntem Stein. Heiße Stürme zerstörten ganze Städte und Wüsten streckten ihre langen, durstigen Finger in alle Richtungen. Jahrhunderte vergingen in blutigem Kampf und schwarzem Rauch und als die *Dreizehnte* sich schließlich zwischen zwei Atemzügen auf der Welt umsah, so erblickte sie die Angst die sie gesät hatte. Und mit einem Mal begriff sie, dass das Leben ihr gänzlich ausgeliefert war. Scham erfüllte sie mit heiß-kalter Wucht. Und so verschwand sie. Jahrtausende vergingen. Bis sie schließlich, nach langer Schmach einen erneuten Blick auf die Welt warf. Seltsame Tempel erblickte sie zu ihren Ehren, doch auch jetzt wollte sie sich nicht an dem Spiel um Macht beteiligen und jedes noch so kleine Zeichen zu ihren Ehren fiel seltsamen, feurigen Umständen zum Opfer. Doch nun, da sie ihre Aufmerksamkeit wieder den Sterblichen zugewandt hatte, erkannte sie die Tyrannei ihrer Brüder und Schwestern und das Leid und die Gefangenschaft des Lebens. Irgendwann konnte sie all dies Leid nicht mehr tatenlos ertragen und ohne Macht, die sie korrumpieren konnte, erkannte sie diese als Ursprung allen Übels. Sie schwor sich, nur jenen zu helfen, die keiner falschen Götzenverehrung verfielen und demnach auch nicht an sie glaubten. So begann sie, den Unbedarften ein paar Hindernisse aus dem Weg zu räumen und sie stattdessen vor die Füße der Anhänger*innen ihrer Geschwister zu schieben. Lange erkannten die zwölf *Alten*

es nicht, doch als der Groschen fiel, tobten sie vor Wut und Empörung. Sie versuchten sie aufzuhalten, doch ihre - für sie so fremde - Denkweise machte sie unberechenbar. Sie begann Freude daran zu finden und machte es sich zur Aufgabe den Unbedarften zu helfen.

Weitere Jahrhunderte lang ging dieses Spiel, bis die Leute begannen, ihr Wirken mehr und mehr zu bemerken.

Zur gleichen Zeit oder vielleicht gerade deswegen, hatten die ersten Funken einer Rebellion Feuer entfacht, die sich gegen die Herrschaft der zwölf Alten auflehnten. Stimmen der Gegenwehr wurden laut, Bürgerkriege brachen aus und obgleich es noch Völker gab, die die allmächtig scheinenden Herrscher*innen noch immer – aus den unterschiedlichsten Gründen – unterstützten, waren sie nicht unterzukriegen und sprangen wie Lauffeuer von Stadt zu Stadt. Drei Jahrhunderte lang brodelte es im Schmelzkessel des freien Willens, während die *Alten* immer brutaler versuchten die Massen zu bändigen und die Völker mehr und mehr untereinander zu spalten.

Ein gigantischer Ruck ging schließlich mit einem Mal durch das Volk, als sich eine Gruppe von Held*innen aus dem Chaos schälte, sich im Namen der Freiheit zusammen tat und unter dem Banner der *Dreizehnten*, den zwölf *Alten* offiziell den Krieg erklärte. Sie, die Verschwänzte, hatte die Held*innen aufgesucht und ihnen ihre Hilfe angeboten. Einen gemeinsamen Kampf.

Alle zwölf *Alten*, erbost über diesen Verrat, begannen einen furchtbaren Krieg, der Jahrzehnte dauern sollte und große Teile der Welt in Schutt und Asche legte.

Und als sie Wort hörten, dass ihre Herausforderer sich in *Visgalri* versteckt hielten (heute nur noch als braune, herrenlose Ödnis bekannt) traten sie übermütig in ihrem Zorn und unbedacht in ihrer Arroganz hervor, um es ihr und diesen Sterblichen ein für alle Mal zu zeigen.

Die *Dreizehnte* aber hatte Vorbereitungen getroffen und ein Portal erbaut, sowie mächtige Amulette geschmiedet, die die Macht der *Alten* fangen sollte. So war es die eigene Macht der *Alten*, die die selbst auserwählten Held*innen nutzten um sie zu bändigen und von dieser Ebene der Existenz zu bannen. Ihre unbändigen Kräfte schufen aus dem Nichts neue Ebenen, jede*r jedoch nur nach der eigenen Art. Dort sperrte die *Dreizehnte* sie ein - auf dass sie auf ewig ihre Strafe absitzen sollten, gezwungen von oben zuzuschauen und doch nicht eingreifen zu können.

Danach verschwand die *Dreizehnte* spurlos und den sterblichen Held*innen gebührte der Sieg. Nur sie wussten, was wirklich geschehen war. Viele hatten die Hilfe der *Dreizehnten* niemals gesehen und dennoch gab es einige, die an ihre entscheidende Hilfe glaubten und dass sie all ihre Macht verbraucht hatte, um die Völker vor ihren Tyrann*innen zu retten. Kulte bildeten sich und das Gerücht entstand, dass sie nach 13 Jahrhunderten genug Macht gesammelt haben würde, um wieder zurück zu kehren. Zum Guten oder zum Schlechten.

In der Tat war die *Dreizehnte* noch immer in den Schatten der Welt verborgen. Sehr geschwächt, ja. Vielleicht würde es 13 Jahrhunderte dauern, bis sie völlig regeneriert wäre. Doch beobachtete sie die Sterblichen weiterhin und obgleich sie sich stets verbarg und ihre Strategie und Prinzipien niemals änderte, wandelte und half sie stets weiterhin. Auf ihre ganz eigene Art. Sie hatte viel gelernt und nur die Zeit wird zeigen, zu welchem Schluss sie gekommen ist.

All dies jedoch ist in Vergessenheit geraten und nur noch wenige können von Fetzen der Geschehnisse berichten, welche sie gefangen in alten Schriften, für die Wahrheit halten.

Nach dem Verschwinden der Alten

Wie weit die Herrschaft, der Beginn der *Alten* zurück geht, ist keine*r mehr genau bekannt. Sie waren seit dem Ursprung der Welt da und lange Zeit konnte es sich niemand auch nur ausmalen, dass es eine Welt ohne sie überhaupt geben könnte. Geheime Aufzeichnungen sprechen von tausenden von Jahren der Herrschaft über die Völker, doch die Erschaffung der Welt selbst mag wohl noch weiter zurück liegen.

In ihrer Herrschaftszeit machten die *Alten* keinen Hehl aus ihrer Macht. Sie nutzten die lebenden Wesen der Welt wie Spielfiguren und schickten sie in Kriege, zerstörten ihre Ländereien oder zwangen ihnen anderweitig ihren Willen auf. Hauptsächlich um sich gegenseitig zu bekämpfen und zur persönlichen Unterhaltung.

Auf dem Höhepunkt der Rebellion, an dessen Ende die *Alten* schließlich verbannt wurden, wurde viel Kultur und Architektur zerstört, mächtige Artefakte gingen verloren und Wissen, das niemals in

Vergessenheit hätte geraten dürfen, wurde vernichtet. Vor allem das nun als *Braune Ödnis* bekannte Land, *Visgalri*, welches als letzter Ort des Kampfes auserwählt worden war, wurde dabei in Schutt und Asche verwandelt. Von diesem Schaden erholte es sich nie mehr und während auch später noch Armeen über seinen Boden trampelten und dieser mit Blut getränkt wurde, blieb das Land herrenlos und karg.

Nach der Herrschaft der *Alten* - welches in Texten meist als n.d.A. referiert wird, sowie die Zeit vor den *Alten* als v.d.A – herrschte große Erleichterung. Das Ende der Schreckensherrschaft wurde zu einem Feiertag, der noch immer in ganz *Thuris* am 30. Tag des siebten Monats gefeiert wird. Die Held*innen gaben ihr Bestes um den Frieden zu wahren, doch waren sie nicht auf das vorbereitet, was folgen sollte.

Das erste Jahrhundert war die Befreiung von den *Alten* und ihren Handlangern. Das Volk wehrte sich. Dann musste alles wieder aufgebaut werden und Einheit sollte entstehen. Dies war jedoch schwieriger als gedacht.

Aderlard der Große übernahm die in der Rebellion zerstörte Stadt der Zwerge *Mig Borim*, auf deren Ruinen er *Stysa* baute. Die neue Stadt des *Echysischen Reiches* sollte ein Friedensangebot für alle Völker sein, doch hatte er in seinem Übermut die Zwerge erbost, indem er auf ihr Erbe baute. Gesetze sollten alle Völker miteinander verbinden, doch als Mensch und nur mit seinen menschlichen Berater*innen, blieb auch dies einseitig. Dennoch sehnten sich die Wesen nach Einheit und strömten von überall zur verheißungsvollen Metropole. Vielerorts versuchten Leute ihren Profit aus der Zerstörung und allgemeinen Verwirrung zu schlagen, doch *Aderlard* verhalf *Stysa* mit Handelsverbindungen und der Freundschaft zu den anderen Held*innen, zu Größe. Doch er war nur ein Mensch und als er starb und auch die anderen verbliebenen Held*innen weniger wurden, zerfaserte das fein geflochtene Band zwischen den verschiedenen Machtgruppen. Erste Spannungen entwickelten sich über die Jahre zu Konflikten, die plötzlich nur noch mit Feuer und Schwert gelöst werden konnten.

Ende des ersten Jahrhunderts brach dann der große Welt-Krieg aus.

Das zweite Jahrhundert war erfüllt von Krieg zwischen allen Völkern und Nationen. Länder wuchsen und schrumpften, Städte wurden unter harten Stiefeln und kalten Blitzen zu Asche und

Staub zermahlen, Bündnisse wurden geknüpft und zerrissen. Es herrschte ein Chaos, in dem viele Heimaten zerstört und schwächere Gruppierungen zermalmt oder zerstreut wurden.

Viele Künste, Kulturen und Architektur wurden zerstört oder gingen für immer verloren. Magische Artefakte verschwanden und Hunger schwappte über das Land, wie eine Welle aus Leid. Die freien Wesen hatten die Zerstörung gewählt und das große Sterben endete erst, als die Not so groß wurde, dass es keinen anderen Ausweg mehr gab als den Frieden – und zwar einen Frieden für alle Völker. Zumindest vorübergehend.

Frieden jedoch war weniger leicht, als man angenommen hatte. Während hier und da geholfen wurde um Zerstörtes wieder zu errichten und Gemüse und Korn zu sähen, nutzten Herrscher*innen an anderer Stelle den Moment, um einen letzten Schlag zu wagen oder eine offene Rechnung zu begleichen. Es waren schwierige Zeiten, doch es wurde besser. Neue Gesetze und Verbindungen wurden entwickelt und Handelsrouten neu verknüpft.

So begannen der Handel und die Landwirtschaft wieder zu blühen und Regionen fanden zu neuem Reichtum. Neue Gesellschaften bildeten sich und der große Krieg geriet mit immer neuen Generationen allmählich in Vergessenheit. Jene mit Geld strebten nach Spaß und Luxus und investierten in Kunst und Kultur. Alte Bräuche ließ man aufleben und neue verfestigen sich oder wurden geschaffen. Auch magische Dienste konnten sich die Leute wieder leisten und bald gab es einen Markt für arkane Objekte.

Konflikte waren eher kleiner Natur und waren meist schnell vorüber.

Manche Völker jedoch hatten sich im Rahmen der großen Kriege deutlich vom Rest der Welt distanziert. So beispielsweise die Zwerge. Sie waren dem großen Umschwung nicht feindlich gesonnen, doch sie glaubten nicht an den großen Traum von Frieden und Gleichheit, trauten den Menschen und Elfen nicht und verschanzten sich in ihren Bergen.

Durch den aufkommenden Handel magischer Objekte und immer größerer Nachfrage nach Magier*innen, wurden mit einem Mal deutlich mehr arkane Lehren angeboten. Besonders im Reich *Alae Laru*, das damals von Wald bedeckt und Teil des Elfenreiches *Glimmerwald* war. Viele verschiedene Völker lebten dort neben den Elfen, da sie vor den Kriegen in das geschützte und pazifistische Gebiet geflohen waren. Elfen-Magie hatte es vor Eindringlingen geschützt und war

nun zu einer offenen und liberalen Städte für unterschiedliche Philosophien und Religionen geworden. Der Handel blühte und unter Aufsicht wurden größere Orte für all die herbei strömenden Massen errichtet, die die Zauberei lernen wollten. Es wurde jedoch bald schwieriger den Anfragen nachzukommen und immer mehr und mehr wollten im sonnigen *Alae Laru* leben. Magie wurde nicht mehr nur von Elfen und mit Vorsicht unterrichtet, sondern Klassen und Kurse sprossen überall aus dem Boden. Experimentelle, magische Gegenstände entstanden und immer wieder geschahen Unfälle. Bald schälten sich zwei große Strömungen heraus und sammelte Anhänger*innen um sich herum. Spannungen entstanden, die zu kleineren Auseinandersetzungen führten. Die Uneinigkeit wuchs und wuchs und bald ging es nicht mehr nur darum wer Recht behielt, sondern wer die besten Handelsbeziehungen beanspruchen konnte, wer die eindrucksvollsten Gegenstände herstellte und wer ganz einfach die meiste Macht besaß. Ein kurzer, aber heißer Krieg entbrannte und spaltete das Land beinahe entzwei, als all die negative Magie sich in einer riesigen Explosion entlud und den Großteil des Lebens von *Alae Laru* in Schutt und Asche verwandelte. Die Elfen nahmen dies zum Anlass ihre besondere Art der Magie fortan für sich zu bewahren und sich mit dem was ihnen noch geblieben war, vom Rest der Welt in *Glimmerwald* abzuschotten.

Nach der Zerstörung des magischen Reiches, wurde es von nun an nur noch das *Aschereich* genannt. Der Wald war gänzlich zerstört und der Boden zu gräulich-grünem Moder verkommen. Die wenigen Überlebenden sandten nach Hilfe und begannen, die kläglichen Ruinen wieder aufzubauen. Doch der gute Ruf und die Freiheit der Magie war dahin. Zwar waren die Dienste der Magienutzer zu wertvoll für den Rest der Welt geworden, doch hielten sie sie nun unter strenger Beobachtung. Ein Rat wurde gegründet, der Zwietracht verhindern sollte und eine große Schule schuf. Strenge Gesetze folgten, unter denen niemand unbedacht zaubern sollte und um diesen Nachdruck zu verleihen, höhnten sie den *Dornenberg* im Süden des *Aschereiches* aus und schufen eines der mächtigsten und sichersten Gefängnisse, welches die Welt je gesehen hatte.

Der Rat gewann an Einfluss, der sich in weite Fernen streckte und ihre Schule wurde zur erstrebenswerten Ausbildung für alle Zauberwirker, die etwas auf sich hielten.

Dennoch war die Magie nun geprägt von Angst und einem bitteren Nachgeschmack. Etwas Leben

kehrte zurück in das *Aschereich*, doch niemals mehr sollte es so sein wie zuvor - denn was auch immer versucht wurde, der Boden blieb seltsam verseucht.

Die Magie jedoch gewann wieder an mehr Beliebtheit über die Jahre und obgleich die strengen Regeln des *Aschereiches* noch immer bestehen, wird sie an anderer Stelle frei betrieben. Besonders *Baraan*, weit genug entfernt von der magischen Verseuchung, erhielt in jener Zeit einen magischen Aufschwung. Ohne entsprechende Gesetze werden hier sonderbare, wundervolle und grausame Zauber und Artefakte geschaffen, die die bekannten Grenzen des Arkanen überschreiten.

Noch immer brechen hin und wieder kleinere Kriege in *Thuris* aus, es gibt Spannungen zwischen den Völkern und Throne bröckeln und wanken. Doch alles in Allem hat sich das Land gut von seinen alten Tyrann*innen erholt und für viele ist es nicht mehr als ein düsteres Märchen, um dessen Wahrheit man sich nicht mehr zu Sorgen braucht.

Die Held*innen, die die Alten verbannten

Aderlard der Gerechte



Dieser junge, blonde und stattliche Mensch mit blauen Augen und standhaftem Kinn, wurde im *Echysischen Reich* im kleinen Dorf *Sonnenaue* geboren. Sein Geburtsname ist *Aderlard Derrick* und wie sein Vater wurde er zu einem Krieger erzogen. Stets betete er zur Göttin der Gerechtigkeit und war das Bild eines heroischen und charismatischen Anführers. Wegen seinem großen Drang nach Recht und Ordnung nennt man ihn *den Gerechten*, doch da er später die Stadt *Stysa* gründete und noch immer im Land stark verehrt wird, nennt man ihn im *Echysischen Reich* auch oft *Aderlard den Großen*.

Noch immer geht die Königsblutlinie im Reich auf ihn zurück und blondes Haar und blaue Augen gelten als noble Züge.

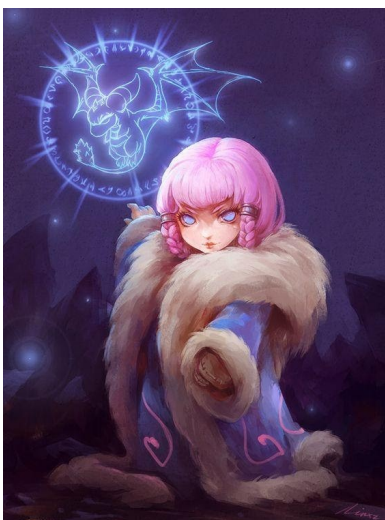
Lafarallin die Weise



Mit blinden Augen geboren, ließ *Lafarallin* sich stets von der Göttin der Natur leiten. Geboren wurde sie als *Lafarallin Eilstina* in einem kleinen, spirituellen Elfen-Dorf in der *Abudali Wildnis*, wo sie zu einer mächtigen Druidin wurde. Mit einem Mal spürte sie den Ruf der Welt. Sie lebte eine Weile in *Tel Kebaid* und wanderte schließlich durch die Tiefen der *Wüste der Vergessenen Träume*, wo sie ihren Tiergefährten und treuen Freund treffen sollte. Eine magische Bestie, ein *Simurgh*, mit dem Körper eines riesigen Vogels und dem Kopf eines Wolfes. Sie rettete ihm das Leben und er begleitete sie auf ihren

Reisen, kämpfte gegen die *Alten* und knüpfte ihr schließlich eine Krone aus seinen Federn. Dieses so mächtige Geschenk machte die Göttin der Natur sehr aufmerksam und sie besuchte *Lafarallin* in ihrer humanoiden Form. Daraus entstand ein Kind, eine Demigöttin. Sie fand ihren eigenen Weg in der Welt (siehe Fraktionen, *Smaragd Enklave*) und auch der *Simurgh* kehrte nach *Lafarallins* Tod in die Abgeschiedenheit der Wüste zurück.

Zonjip die Gelehrte



Geboren als *Zonjip Gnimwaick*, wuchs diese Gnomin in einer großen Stadt im Norden von *Glimmerwald* auf, wo sie früh die Magie kennen lernte. Auch wusste sie sich zwischen den größeren Völkern zu behaupten und nutzte ihre magischen Tricks gerne dafür sie zu Verwirren. Schließlich lernte sie durch hartes Studium die Macht der Zauberei und wurde überaus mächtig. Während den großen Kriegen bemühte sie sich ihr Reich zu beschützen, doch schließlich zog sie sich in die Einsamkeit zurück, um zu forschen und fand einen Weg, ihr ohnehin schon langes Leben um

Jahrhunderte zu verlängern.

Schließlich kehrte *Zonjip* aus dem Exil zurück, als der magische Krieg in einem großen Teil ihrer

einstigen Heimat nur noch Asche hinterlassen hatte. Sie gründete den magischen Rat, der bis heute Bestand hat und regierte lange Zeit als dessen Mitglied über die Entwicklung des Arkanen in der Welt.

Gileg die Barmherzige



Hoch im Norden als *Gileg Hügelherz* geboren, zogen die Eltern dieser Zwergin kurz nach ihrer Geburt in die Zwergenstadt *Himmelspeer*, im *Sternenkahl Gebirge*. Dort lernte sie mehr über ihre Vorfahren und den *Meister des Steins*, den *Vater aller Zwerge*, dem sie schon in jungen Jahren ihre Treue schwor. Niemals gab sie ihn auf und baute schließlich mit ihrer Tochter *Braga*, die

Hauptstadt der Nebelhänge wieder auf, nachdem diese im großen Krieg fast vollständig zerstört wurde. Während *Gileg* anschließend wieder in die Welt zog um Gutes zu tun, leitete ihre Tochter die

Stadt, welche noch immer nach ihr benannt ist (*Bragas Gipfel*). Bis zum heutigen Tag wird sie von ihren Nachfahren regiert. Andere gläubige Zwerge sind sehr stolz auf sie und oft finden sich Statuen von *Gileg* in heiligen Tempeln des *Vaters der Zwerge*.

Oz'gollath der Beherzte



Dieser rote Tiefling mit geschwungenen Hörnern, stammt von den Wurzeln des südlichen Gebirges in *Baraan*, den *Tränentrinker Bergen*. Er ist der siebte Sohn eines einflussreichen Adelsgeschlechts und da niemand von ihm erwartete, dass er je regieren würde, ließ man ihn gewähren. *Oz'gollath Algraron* wählte die Musik und das Geschichten Erzählen, in denen er selbst sein konnte, was er wollte. Doch schließlich reichten seine eigenen Erfahrungen nicht mehr aus für seine Lieder und er reiste in die Welt hinaus. Seine Worte wurden

mächtig und nach dem Verschwinden der *Alten* galt seine Poesie als Wahrheit und wenige verstanden noch den Witz darin.

Zu guter Letzt kehrte *Oz'gollath* zurück in seine Heimat und gründete die *Stadt der Sieben Sonnen*, um allen Bewohner*innen seines Reiches eine neue, gemeinsame Heimat zu geben. Noch immer werden Bard*innen hier hoch verehrt.

Zola die Kühne



Schon lange waren die vermeintlichen Feinde der Lichtwandler*innen vom Angesicht der Erde verbannt. Auch *Zola Vesh* wurde als Dunkelelfen unter der Erde geboren, doch damals hatte das Reich *Visgalris* (heute die *Braune Ödnis*), zahlreiche Heime unter der Oberfläche. Des nachts traten sie hinaus mit den anderen Dunkelelfen und gingen ihren normalen Tätigkeiten nach. Damals gab es hier einen dichten Wald und *Zola* half ihrer Mutter jagen, um das Fell-Geschäft am Laufen zu halten. Sie war flink und zäh und zog einen kleinen Welpen groß, der zu einer großen, treuen Dogge und ihrer tierischen Gefährtin werden würde. Schließlich kam der große Krieg und sie wollte ihrem Volk helfen, dessen Heimat zerstört und wieder zurück in die Tiefen des Steins verbannt worden war. Doch der Krieg hatte alles verändert und die Zwerge taten sich zusammen, um den Dunkelelfen keine Rückkehr zur Oberfläche zu ermöglichen. *Zola* versuchte ihr Möglichstes, doch ihre Verbündeten waren in ganz *Thuris* verstreut und schließlich fiel sie und ihr Volk kehrte in die ewige Dunkelheit zurück.

Batul die Stählerne



Als junges Ork-Mädchen wurde sie vom Kloster aus *Wellenlied* aufgenommen und zur Mönchin ausgebildet. Ihre Eltern waren Fischer*innen gewesen und starben bei einem Schiffsunglück, sodass sie mittellos zurück blieb. Die Mönche gaben ihr ein neues Zuhause und bald legte sie ihren Geburtsnamen, *Nirgal Tochter von Nargol*, ab

und wurde zu *Batul*, was in orkisch Kind des Wissens, bedeutet. *Batul* lernte ihren Körper und Geist zu beherrschen und mit der Energie ihres Körpers zu kämpfen, während sie im Namen der *Archivarin* studierte und meditierte. In ihrem Leben enthüllte sie manche Tatsachen als Lüge und fand manche Wahrheit, die längst im Nebel der Mythen als versunken galt. Im Kampf gegen die Alten war sie stets an vorderster Front und sprang jede*r zu Hilfe. Doch nach dem Kampf verschwand sie und wird von den meisten für tot geglaubt, auch wenn ihre Leiche niemals gefunden wurde.

Das Pantheon

Noch während die *Alten* herrschten, schufen sie Kinder miteinander, die als Gött*innen geboren wurden. Mächtig genug um Einfluss auf die Welt zu nehmen, aber nicht stark genug, um zu herrschen. Manche halfen ihren Eltern pflichtbewusst, andere gingen ihren eigenen Weg. Doch auch die göttlichen Kinder untereinander gebaren neue, mächtige Geschöpfe und schufen Halb-Gött*innen mit magischen Wesen und sogar mit Sterblichen. Einige von ihnen sind Jahrtausende alt und kennen die Welt noch in ihrer rosten Form. Manche von ihnen sind noch jung und machen sich erst seit einigen Jahrhunderten einen Namen und wieder andere verstecken sich noch hinter dem Schleier der Unbekanntheit und beginnen gerade erst, ihre Finger nach dem Geschehen der Welt auszustrecken.

Die Kinder der *Alten* haben Namen, die sie von Anbeginn ihrer Geburt tragen. Dennoch wagen die wenigsten Sterblichen, sie bei diesen anzurufen. Auch sind diese Namen zwar nicht unbedingt ein Geheimnis, doch gehören sie nicht zum Allgemeinwissen sondern eher zum Studium religiöser Scholare. Stattdessen haben sie sich über die Jahrhunderte – und manche sogar über die Jahrtausende – Titel verdient, die ihre Taten beschreiben. Je nach Region können diese unterschiedlich sein und somit auch von unterschiedlichen Bewohner*innen der Welt um unterschiedliche Dinge gebeten werden. So widmen sie sich in der Regel den Gebieten, die sie selbst interessieren und die ihrem Wesen entsprechen.

Thotar

Titel: Jäger, Hirschgott, Herr des Waldes, König des Waldes, Baumgeist, Der Gehörnte

Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Domänen: Landwirtschaft, Jagd, Heim

In Darstellungen sieht man ihn meist als anmutigen Hirsch mit mächtigem Geweih, manchmal auch als Hirsch mit dem Oberkörper eines Humanoiden, der in seinen Armen einen geschwungenen Langbogen hält. Er ist der Beschützer des Waldes und steht dafür ein, dass jede*r das zusteht, was er*sie auch zum Überleben braucht. So ist er harsch, wenn auch gerecht. Doch neben seiner Stärke steht er auch für die Verbundenheit der Familie, für die Gemeinschaft und die Zusammenarbeit, die den*die einzelne*n stark macht. Meistens ist er dadurch in ländlichen Gebieten vertreten und wird von Jäger*innen und Bauer*innen verehrt, tritt aber auch in kleineren und wilderen Zivilisationen auf. Seine Anhänger*innen tragen primär die Farben grün und braun.

Thotars Feiertag fällt auf den Tag nach dem Vollmond im siebten Monat. Dieser Vollmond wird auch der Erntemond genannt und sorgt für so viel Licht, dass die Bauer*innen Tag und Nacht auf dem Feld arbeiten können. Am letzten Tag wird zu Ehren des *Gehörnten* ein großes Erntefest gefeiert, an dem alle Speisen mit der Familie – ob blutsverwandt oder selbst erwählt - geteilt werden.

Ihana

Titel: Lichtbringerin, Richterin, Mutter Sonne, Erstrahlende, Gerechte, Eidbewahrerin

Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Domänen: Gerechtigkeit, Licht, Ehre

Obwohl oder vielleicht gerade weil die *Lichtbringerin* für Gerechtigkeit steht, ist sie eine beliebte Figur in Kriegen, in denen sich ihre Anwarter*innen auf der rechtschaffenen Seite wännen. In Gold und Weiß schimmern die Rüstungen ihrer stolzen Krieger*innen und Paladine, um in Duellen oder Schlachten ihren Heldenmut unter Beweis zu stellen. Besonders das Langschwert steht in ihrer

Gunst und fehlt selten in Darstellungen der *Erstrahlenden*. Ihr Wappentier ist der edle, weiße Roch und ein Erscheinen dieses Tieres auf dem Schlachtfeld wird als gutes Omen gedeutet. Nicht selten werden glorreiche Heldentaten und große taktische Siege unter ihrem Banner verbreitet. Sie leitet ihre Anhänger*innen dazu an, das Böse zu bekämpfen und Licht in jeden Teil der Welt zu bringen. Besonders großen Wert legt sie auf das Gesetz, welches in ihren Augen den Wert der Zivilisation ausmacht und ein Grundpfeiler ihrer Lehren ist. Das Gericht wurde in ihrem Namen gegründet und ist wichtiger Bestandteil von Regierungen, als deren Patronin sie auserkoren wurde.

Ihanas heiliger Tag ist der 21. Tag des sechsten Monats, die Sommersonnenwende. Als *Lichtbringerin* und Symbol des unbändigen Lichts der Sonne, steht ihr der längste Tag des Jahres zu.

Gialdir

Titel: Vater der Zwerge, Vater der Schöpfung, Herr des Hammers, Meister des Steins, Schmiedemeister

Gesinnung: Rechtschaffen Gut

Domänen: Schmiede, Schutz, Strategie

Der *Herr des Hammers* gilt als einer der ältesten Götter und Göttinnen im Pantheon und wird dennoch beinahe exklusiv von Zwergen verehrt. Er gilt in ihrer Schöpfungsgeschichte als ihr Erschaffer und Vater, als der Bewahrer der Traditionen und somit dem, was gut ist. Besonders hervorgehoben wird in ihrem Schöpfungsglauben der vierte Monat, der den Beginn des neuen Jahres für sie darstellt. Es ist der Monat nach der Schneeschmelze und zeichnet somit den Zeitpunkt aus an dem es wieder ungefährlich für jene Zwerge ist, die in den Wurzeln der Berge leben, das Licht der Sonne im neuen Jahr zu erblicken. Noch immer befinden sich die meisten großen Zwergenstädte im Gebirge und es kann im harschen Winter oder während der Schneeschmelze tödlich sein, sich draußen aufzuhalten. So vergraben sich die Gemeinschaften während der Wintermonate tief im Stein. Der zweite Tag der Woche ist mit dem Mühentag dem Fleiß des Schmiedemeisters gedacht und so wird *Gialdir* am ersten Mühentag des vierten Monats gefeiert.

Danach wird mit den Vorbereitungen begonnen, um wieder in die Außenwelt vorzudringen. Es gilt jedoch nicht als Mangel, sich so lange im Dunkeln und abgeschottet von der Außenwelt aufzuhalten. Im Gegenteil ist es für Zwerge ein Schutzmechanismus, der sie vor fremden Einflüssen und barbarischen Völkern bewahren soll. Selbst sind sie sehr von der eigenen Richtigkeit überzeugt und planen langwierige Strategien, um stets ihren Willen durchzusetzen. Doch *Gialdir* ist auch Bewahrer des Kunsthandwerks und der Schmiede und leitet sie zu Wundern des Eisens an, die man selten zu Gesicht bekommt. So nutzen sie ihre Zeit in den steinigen Tiefen ebenfalls, um dem *Meister des Steins* zu preisen und meißeln Abbildung seines eisernen Hammers in die Felswände. Auch Dachse kann man ungewöhnlich oft in ihren Höhlen finden, da er als das heilige Wappentier des Schmiedemeisters gilt und sich zudem äußerst wohl im Inneren des Berges fühlt. Anhänger*innen gehen sogar so weit, ihre silber-grauen Gewänder mit Dachspelz zu schmücken.

Aelia

Titel: Tochter des Regenbogens, Unvergängliche Rose, Ewig Schöne, Ewige Maid

Gesinnung: Neutral Gut

Domänen: Schönheit, Künste, Liebe

Primär wird die *Tochter des Regenbogens* von Elfen verehrt, findet ihre Anhänger*innen jedoch bei allen Völkern - steht sie doch für die Schönheit des Lebens. Überall wo es Dichter*innen und Künstler*innen gibt, sind ihre Verehrer*innen nicht weit und wetteifern um ihre Gunst wie verliebte Halbstarke. Denn ihr Wohlwollen schützt die Charmereichen und ein Regenbogen während einer Vorstellung bringt Glück und verspricht ihren Segen. Auch ist sie Patronin der reinen und unschuldigen Liebe und führt sehnsuchtsvolle Geschöpfe in ihrem Schicksal zusammen. So ist es nicht verwunderlich, dass sie oft als junge, hübsche Maid zwischen bunten Blumen dargestellt wird – meist zwischen Rosen in allen Farben des Regenbogens, umgeben von Singvögeln. Die Dornen der Rosen warnen vor der Gefahr der Verklärung und erinnern an die Härte der Welt, doch sprechen *Aelias* Lehren stets davon, die Vorstellungskraft und die schönen Werte unter allen Umständen zu bewahren.

Die Anhänger*innen der *Ewig Schönen*, feiern ihre Gunst am ersten Tag des dritten Monats, dem Beginn des Frühlings. Sie tragen wehende Gewänder in allen Farben des Regenbogens, singen, tanzen, spielen Musik und erfreuen sich der Blumen und Singvögel, die nach den kalten Wintermonaten wiederkehren. Besonders Liebende feiern diesen Tag miteinander und versichern sich ihrer Gefühle für einander.

Shemborh

Titel: Der Große Träumer, Nordstern, Mann im Mond, Traumweber, Sternensinger, Prinz des Schicksals

Gesinnung: Neutral Gut

Domänen: Schicksal, Freiheit, Trickserei

Als einer der ältesten Götter und Göttinnen, ist nach *Shemborh* der Mond benannt, der in seinem stetigen Rhythmus natürliche, sowie magische Einflüsse auf die Welt ausübt und doch so unerreichbar weit entfernt liegt. In den meisten Regierungen wird der *Große Träumer* allerdings nicht gerne gesehen, steht er ihnen doch zu sehr für die Selbstbestimmung und die Trickserei. Der *Prinz des Schicksals* fordert jede*n dazu auf, sein* ihr eigenes Schicksal nicht nur zu suchen, sondern auch zu formen. Im Schein des Mondes bietet er die Möglichkeit, sich vor dem grellen Licht der Sonne zu schützen und dennoch in genug Helligkeit zu wandeln, um sich vor der lichtlosen Finsternis zu bewahren. Sein Schabernack ist niemals böswillig, doch soll er jene strafen, die sich selbst zu ernst nehmen.

Manche sagen, der *Traumweber* habe das Schicksal in die Sterne geschrieben für jene, die es vermögen zu lesen. Und so manche*r Astronom*in folgt dem Pfad des *Großen Träumers* und versucht, die Geheimnisse des Universums aus dem tiefblauen Himmel zu lesen. Meist jedoch sind seine Anhänger*innen Wanderer und Abenteurer, die ihren eigenen Weg suchen, auch wenn sie noch nicht wissen wohin er wohl führen mag. Viele Bard*innen haben den *Prinz des Schicksals* schon in ihre inspirierenden Klänge gewoben und singen in seinem Namen von der Freiheit. *Shemborhs* Kleriker*innen tragen die Farben blau, weiß und violett, um an die Nacht in all ihrer

Schönheit und das blasse Licht von Mond und Sternen zu erinnern. Manchmal tragen sie ganze Sternenhimmel in Silberfäden gewebt, um ein bestimmtes Sternbild oder ihre Untergebenheit zu zeigen. Als heiliges Zeichen gilt eine Sternschnuppe und in symbolischen Darstellungen sieht man ihn oft als Libelle, die über dem Spiegelbild eines Vollmondes auf dem Wasser tanzt.

Der *Große Träumer* hat keinen heiligen Tag, doch gedenkt man seiner an Blauen Monden - dem zweiten Vollmond in einem Monat, der nur höchst selten vorkommt. Und da es aus alter Tradition noch immer den Montag als ersten Tag der Woche gibt, nutzen seine Gläubiger*innen auch diesen Tag für besondere Rituale oder Gebete.

Anera

Titel: Glücksgöttin, Betrunkene Göttin, Münzendreherin, Glückliche Betrunkene, Fräulein Falschspiel

Gesinnung: Chaotisch Gut

Domänen: Glück, Mut, Alkohol

Anera ist die Patronin aller Freigeister, die sich dem Vergnügen und der Wildheit der Lust am Leben hingeben. Besonders Spieler*innen und Abenteurer zieht sie in ihren Bann, doch gibt es auch reichlich Wirt*innen, Brauer*innen und Winzer*innen, die ihren Segen einholen. So wird zu ihren Ehren über den Vollmond des sechsten Monats, welchen man auch den Met Mond nennt, ein großes Fest gefeiert. In diesem Monat wird das Gras gemäht und zu Heu zusammen getragen und die Bienenstöcke sind voller Honig, der während all der blühenden Monate zusammen getragen wurde und nun zu Met verarbeitet wird. In dieser Vollmondnacht soll der Trunk magische Kräfte haben. In Gedenken an den Honigwein und Bier, kleiden sich ihre Anhänger*innen in Braun und Gold oder tragen als heiliges Symbol eine Münze mit einem lachenden Frauengesicht darauf. In Darstellungen sieht man *Fräulein Falschspiel* oft als Fuchs und erzählt gerne Geschichten von schlaun Füchsen, die andere zum Narren halten. Sie als Patronin zu haben ist kein Ticket zum Gewinn im Glücksspiel, fordert sie doch selbst viel zu gerne den Mut und die Risikobereitschaft der

Sterblichen heraus. Doch legt sie stets ihre schützenden Flügel über jene, die tollkühn alles verloren haben oder solche, die zu tief ins Glas geschaut haben.

Xoheia

Titel: Wissende, Bewahrerin, Beobachterin, Archivarin, Herrin des Wissens

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Domänen: Wissen, Geschichte, Innere Stärke

Die *Herrin des Wissens* schart viele verschiedene Mitglieder um sich herum und spielt für sehr unterschiedliche Personen eine wichtige Rolle. Besonderen Anklang findet die *Archivarin* bei den Sammler*innen des Wissens der Zwerge, die besonderen Wert darauf legen, alles zu bewahren. Doch auch Wissenschaftler*innen im allgemeinen und einige Zauber*innen im speziellen verehren ihren Drang nach der Wahrheit. Auch Bard*innen, die ihre Rolle im Aufzeichnen der Geschichte sehr ernst nehmen, machen sie sich zur Patronin und sogar Mönch*innen, die durch Konzentration und Fokus auf die Wahrheit nach innerer Stärke streben, verehren sie.

So ist ihr Zeichen eine offene, blaue Hand und blau ihre heilige Farbe. Hin und wieder sieht man sie in Darstellungen auch als blaue Schildkröte oder Schnecke. Sie stehen dafür, mit Bedacht zu handeln und das ein gesunder Körper sowie Geist wichtiger sind, als unbedacht zu seinem Ziel zu stürzen.

Xoheias heiliger Tag ist der erste Vollmond des zwölften Monats. Man nennt ihn auch den Eichenmond, da der Eichenbaum ihr heiliger Baum ist, der für Alter, Verbundenheit und Stärke steht. Besonders im rauen Winter, wenn er mit schmarotzenden Misteln bewachsen ist, erscheint er am stärksten. Seine Wurzeln reichen bis tief in die Erde und seine Krone bis weit in den Himmel hinein. Er steht somit für die Verbundenheit zwischen allen Dingen und während das alte Jahr in der Dunkelheit stirbt, tragen *Xoheias* Anhänger*innen Kronen aus Mistelzweigen, um sich in dieser Vollmondnacht mit der Geistigen und der Materiellen Ebene zu verbinden und um ein wachsendes Bewusstsein zu bitten.

Rerus

Titel: Krieger, Bluttrinker, Bezwinger, Der Unerschütterliche

Gesinnung: Rechtschaffen Neutral

Domänen: Stärke, Kampf, Ruhm

Bekannt für seine Durchsetzungsfähigkeit, seine Stärke und sein Geschick im Kampf, gewinnt *Rerus* oft im Krieg an Popularität. Doch auch sonst sind seine Anhänger*innen vielzählig vertreten. Besonders unter Söldner*innen, Krieger*innen, Barbar*innen und Abenteurern, die sich vor allem durch ihr Waffengeschick ausdrücken. Die favorisierte Waffe unter ihnen ist die Axt, für die der *Bluttrinker* besonders bekannt ist, doch auch jeder andere Todbringer erfüllt seinen Zweck. Seine Verehrer*innen tragen meist die Farben Rot und Grün, wobei das Grün für das Leben und das Rot für den Saft des Lebens steht, der so oft vergossen wird. In Darstellungen sieht man den *Bezwinger* daher meist als wilden Eber, der voller Entschlossenheit, aber auch mit Taktgefühl, seine Macht unter Beweis stellt. Viele jedoch strebten schon erfolglos danach ihm zu folgen und vergaßen dabei einen seiner wichtigsten Grundsätze : Fairness.

Rerus mag wild, brutal und unbarmherzig sein, doch stellt er sich seine*r Gegner*in stets Angesicht zu Angesicht. So verachtet er die, die in den Schatten lauern und feige nach der versteckten Klinge greifen.

Sein heiliger Tag ist der erste Bluttag vor dem ersten Blutmond – welcher der Vollmond im zehnten Monat ist. In diesem Monat beginnt das Schlachten des Viehs und die letzte Jagd vor dem Winter. An *Rerus* Tag werden besonders viele Blutopfer gebracht, blutroter Wein aus großen Kelchen getrunken und von großen Taten und glorreichen Schlachten berichtet.

Nusus

Titel: Wind und die Wellen, Himmelsvater, Die die den Wind und die Wellen leitet, Mutter Natur, Herrin der See, Wellenreiterin, Sturmbringer

Gesinnung: Neutral Neutral

Domänen: Natur, Wetter, Meer

Nusus interessiert sich selten für das Geschick des*der Einzelnen und doch wird sie von vielen geliebt und gefürchtet. Sie ist die erbarmungslose Kraft, die das rohe Leben durchfließt und schert sich nicht um Gerechtigkeit oder Gnade. Zwar gebietet sie Respekt für alles was lebt, doch muss auch Alles und Jede*r um seinen Platz in der Welt kämpfen. Auf dem Ozean wird sie meist als weibliche Naturgewalt dargestellt, die besonders Seeleute anbeten und ihr in ihren Darstellungen einen mächtigen Dreizack zusprechen. Von Waldarbeiter*innen, Druid*innen oder auch Landwirt*innen wird *Nusus* meist als *Himmelsvater* beschrieben, mit großem Wolkenbart und aufgeplusterten Backen, der Stürme vor sich hertreibt und Verwüstung und Zerstörung schafft, aber auch den lebensnotwendigen Regen bringt. So steht *Nusus* sowohl für den Wachstum, als auch für den Verfall. Und da sie Mutter und Vater aller Tiere und Pflanzen ist, hat sie kein Wappentier sondern einen türkisfarbenen Wassertropfen, der Symbol ist für alles was lebt. Türkis vereint außerdem die Farben blau und grün und steht für den Himmel und das Meer, das Oben und das Unten.

Nusus heiliger Tag ist der erste Vollmond des zweiten Monats, auch der Sturmmond genannt. Der zweite Monat des Jahres ist bekannt für seine Stürme, die im Gegensatz zu den Sommermonaten recht leise zwischen dichten Wolken auftauchen. Sie bedecken die Welt mit einem Mantel aus Kälte und Schnee, unter dem sich die Natur ausruht und auf ihr erneutes Erwachen vorbereitet.

Yton

Titel: Alles sehende Auge, Der Zerrissene, Der Zweigesichtige, Meister der Magie, Wächter der Portale

Gesinnung: Neutral Neutral

Domänen: Magie, Wissen, Macht

Der *Zerrissene* ist der Inbegriff der Magie und dessen, was dies bedeuten kann. Er steht für die gute und die schlechte Seite der Medaille. Für die zwei Seiten der Macht und die Konsequenzen, die Macht mit sich bringen kann. So beginnt seine Darstellung meist mit einem schwarzen und einem weißen Auge oder einer Maske mit je weißer und schwarzer Hälfte. Unter seinen Anhängern finden

sich alle Arten von Magiewirker*innen, vor allem aber Zauber*innen und mythische Theurg*innen. Manche von ihnen streben danach zu schützen was ihnen lieb und teuer ist, andere nach dem Wissen zur Zerstörung und viele nach der Quintessenz der Zauberei selbst, die ihr Gewicht erst zeigt, wenn es bereits zu spät ist.

Der *Meister der Magie* wird gerne mit einem Zepter gezeigt oder auch in der Form eines schwarzen und eines weißen Marders, die sich gegenseitig jagen oder bekämpfen. Dennoch ist er nicht bekannt dafür die eine oder andere Seite zu füttern, sondern steht vielmehr für die Balance und den Zwiespalt zwischen Gut und Böse.

Der *Zerrissene* hat keinen heiligen Tag im eigentlichen Sinne, doch führen seine Anhänger*innen besondere Rituale an den Tag- und Nachtgleichen der hellen und der dunklen Hälfte des Jahres durch. Es heißt die Grenzen zu anderen Ebenen seien an solchen Tagen besonders dünn und große Kräfte lägen verborgen hinter dem Schleier. Diese Tage sind der 21. des dritten Monats, welcher als heller Tag gilt und der 21. des neunten Monats, welcher als dunkler Tag gilt – obwohl beide sich in Licht und Dunkelheit gleichen.

Xodea

Titel: Matrone der Raben, Gebieterin der Finsternis, Geleiterin der Seelen, Wächterin der Gräber, Mutter der Seelen, Graue Dame, Herrin der Mysterien

Gesinnung: Neutral Neutral

Domänen: Tod, Schicksal, Wiedergeburt

Einen der meist umstrittensten Plätze des Pantheons bekleidet *Xodea*, die *Matrone der Raben*. Viele Wesen fürchten sie wegen ihrer Verbindung zum Tod oder versuchen sie respektvoll zu meiden, um nicht ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Sie hat die ehrenvolle Aufgabe, die Seelen der einst Lebenden zu empfangen und an ihren angestammten Platz zu bringen, aber auch alle anderen zu beherbergen, die nicht von einem der Götter und Göttinnen in ihre Reiche erhoben wurden. So kennt sie viele Geheimnisse und schreitet leise in der Nacht, in der Stille und Geborgenheit der Dunkelheit, umher. Wegen ihrer Verbindung zum Tod wird sie meist als schwarzer Rabe dargestellt,

mit einer dunklen Rabenmaske oder gar einem finster schimmernden Dolch. Zwar gibt es einige Dieb*innen, die ihre Verborgenheit in der dunklen Stunde durchaus zu schätzen wissen, doch ist sie keine Patronin der Assassinen. Auch kann sie in seltenen Fällen durchaus Gnade erweisen und Seelen wieder ins Leben berufen, doch verlangt sie hohe Preise zu ihren eigenen Gunsten und es ist schwer zu durchschauen, auf welchen Pfaden sie wandelt. Dennoch betrachtet sie Untote und unreines Leben klar als den Feind und verachtet Nekromantie zutiefst. Tatsächlich gehören zu ihren Gläubiger*innen meist Hebammen und Schwangere, die für das neue Leben beten und Bestatter*innen, die stets mit dem Tod zu tun haben. Nur wenige vermögen es hinter die Maske des Todes zu blicken, doch wer das Ende nicht fürchtet, dem liegen die Mysterien des Universums zu Füßen.

Die *Mutter der Seelen* beansprucht den 21. bis zum 23. des zwölften und letzten Monat des Jahres, die Wintersonnenwende. Es ist die dunkelste Zeit in allen zwölf Monaten und die *Graue Dame* geleitet das alte Jahr zu seinem Ende und sorgt dafür, dass am Morgen des 24., eine neue Kraft des Lebens am Himmel steht und die junge Seele beginnt, sich mit Energie zu füllen.

Zuulla

Titel: Der Genussvolle Stich, Das Unstillbare Feuer, Der Lächelnde Schmerz, Wankelmütige, Das Feurige Fräulein

Gesinnung: Chaotisch Neutral

Domänen: Tricks, Begierde, Vergeltung

Dort wo Chaos herrscht, wo Wesen ihrem Impuls und ihren Gelüsten folgen, wo rohe Gefühle herrschen, dort ist die *Wankelmütige* anzutreffen. Vielen ist sie ein Dorn im Auge, da ihre Taten unberechenbar und extrem sind und somit auch ihre Anhänger*innen es ihr gleich tun. Sie genießt den groben Schabernack in allen Maßen und steht dafür, Versuchungen nachzugeben und den eigenen Begierden einen Platz zu geben. Freudig tanzt sie auf Messers Schneide zwischen Licht und Dunkelheit und schafft doch stets den Spagat – was jedoch nicht immer von ihren Anhänger*innen behauptet werden kann. Denn obgleich sie für die Höhen der Verzückerung tanzt, so

ist sie ebenso schnell bereit zur Vergeltung zu greifen und viele auf ihre Spuren zu leiten, denen Unrecht getan wurde und die nach Rache suchen.

Bittersüß ist ihre Folgschaft und so ist ihr Symbol der Stachel einer Wespe. Nicht selten wird sie als Wespe dargestellt, als der süße Stich, bei dem die Farben Gelb und Schwarz für das Feuer und die Kohle stehen. Denn sie ist intensiv und wer sich in ihr verliert mag brennen, bis nur noch Asche übrig ist.

Besonders beliebt ist sie meist bei Betrüger*innen, Dieb*innen und impulsiven, sowie wankelmütigen Geschöpfen, doch gibt es viele, die in einer besonderen Phase ihres Lebens zu ihr finden oder ihre Stärke ersuchen, um große Veränderungen zu vollbringen. Außerdem bedienen sich besonders Freudenhäuser nur all zu gerne ihrer vermeintlichen Gunst.

Zu ihrem heiligen Tag wurde der Hasenmond auserkoren, welcher der erste Vollmond im vierten Monat ist. Er kündigt das neue Jahr mit all seiner Energie an und steht für Fruchtbarkeit und das volle Vergnügen. Er hat wenig mit Liebe und alles mit Lust zu tun und lädt zu tollkühnen Taten ein.

Adon

Titel: Fürst der Flammen, Lord der Hölle, Herr des Abgrunds, Herr der Gesetze, Regent der Hölle, Sklaventreiber, In Kettenleger, Knechter, Der Dunkle König, Erzteufel, Schlangenzunge

Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Domänen: Gesetz, Stolz, Sklaverei

Tausende und abertausende von Geschöpfen haben schon in seinen Fängen gelitten und werden stets noch von seinen Ketten gebunden. Er ist der Meister der bindenden Verträge, der endlosen Bürokratie und der unumgehbaren Regeln. Doch ist er noch weit mehr als das und Anhänger*innen betreiben in seinem Namen Menschenhandel und Sklaverei. Er ist der Patron der narzisstischen Tyrannen, die auf dem Rücken der Freiheit anderer ihren Reichtum aufbauen. Vorschriften sind sein Zauberwort und Chaos sein größter Feind. So regiert er das Reich der Hölle und gebietet über die unglücklichen Seelen, die er und seine Teufel und Dämonen in ihre Finger kriegen. Und dafür ist ihm jedes Mittel Recht, ist er doch ein Meister der Manipulation und Täuschung, der sich nur allzu

gern blind vergöttern lässt.

Seine Anhänger*innen kleidet er in die Farben der höllischen Flamme, Orange und Rot. Sein Symbol ist ein rotes Pentagramm aus Ketten, das jene an ihn bindet, die seinen Namen zu ihren Gunsten sprechen. Dargestellt wird er nur von den mutigsten als großer Teufel mit schwarzen, langen Hörner, gigantischen Schwingen, gelben Augen und einer todbringenden Stachelkette. Meist sieht man ihn eher in Form einer rot-schwarz gescheckten Abgottschlange, die sich mit Muskel durchzogenen Leib um ihre Opfer schlingt.

Seine Anhänger*innen gedenken ihm am Neumond des siebten Monats und lassen die Dunkelheit dieser heißen Zeit mit unzähligen roten Feuern vom Boden und nicht vom Himmel her erleuchten.

Iarae

Titel: Missgünstige, Mitternachts Baronin, Dunkle Prinzessin, Prinzessin der Schmerzen, Herrin der Qual, Gebieterin des Leids, Gekrönte, Leidbringerin

Gesinnung: Rechtschaffen Böse

Domänen: Missgunst, Schmerz, Verlust

Während andere List, Liebe oder Magie nutzen, um sich andere zu unterwerfen, benutzt die *Mitternachts Baronin* nur den heiß-kalten Schmerz. Sie ist kontrolliert und hart, gibt sich nicht dem Hass oder der Gier hin. Ihre Qualen bereitet sie beinahe gleichgültig, als unabdingbaren Teil der Existenz der hingenommen werden muss, um wahre Größe zu erreichen. Scharen von Sadist*innen und Masochist*innen sammeln sich in ihrer Anhängerschaft um für sie Leid zu verbreiten und gleichermaßen für sie zu leiden. Oft wenden sich geplagte Seelen an sie, die große Verluste erlitten haben und emotionalen Schmerz durch den physischen ersetzen. Statt wahnsinnig unter ihrer inneren Qual zu werden, streben sie nach Gleichgültigkeit und erlangen eine innere Härte und Stabilität durch den körperlichen Schmerz. So sind sie in der Lage Macht über andere labile Geschöpfe auszuüben und sie sich willenlos zu unterwerfen. Manche Stimmen munkeln sie sei die Rechte Hand des *Erzteufels*, manche flüstern sogar sie sei seine Geliebte, doch bisher hat sie noch niemandem die Gefolgschaft geschworen.

Ihr Wappentier ist die Fledermaus und in Darstellungen sieht man die *Prinzessin der Schmerzen* oft in einem eng anliegenden, dunkel-grauen Umhang, der von rotem Blut durchtränkt ist. Selten kann man mehr von ihr erkennen als die Krone aus Hörnern, die durch ihre Kapuze stößt und ihre Waffe, einen blutbefleckten Schreckensflegel. An selbiger Hand kann man ihr Zeichen erkennen - einen eisernen Ring mit einem weiteren, kleinen Ring daran.

Am Neumond des zwölften und letzten Monat des Jahres versammeln sich ihre Anhänger und preisen ihrer Patronin der Qual, während sie sich an der letzten Lebensenergie des alten Jahres laben.

Orella

Titel: Bleiche Prinzessin, Dame der Verzweiflung, Das Fahle Fräulein, Todbringerin, Sensenträgerin, Sichellächelnde, Maid des Unlebens

Gesinnung: Neutral Böse

Domänen: Völlerei, Krankheit, Untote

Überall dort wo Wesen wandeln, die längst still im Grabe hätten liegen sollen, wo Magie die Seele verdreht und korrumpiert, wo Herzen stehen und Blut gefriert, da findet sich *Orella*, die *Bleiche Prinzessin*. Nekromant*innen weben bizarren Zauber mit ihrem Namen auf den Lippen und untote Kreaturen zählen auf ihren Schutz, während sie unbehelligt zwischen den Lebenden wandeln.

Die *Sichellächelnde* wartet jedoch nicht tatenlos und leise bis man sie ruft, sie bringt Verzweiflung und Leid in Form von Krankheit und Plagen auf die Welt, bis die Sterbenden um ihr Leben flehen und die Überlebenden um ihre Toten weinen und verzweifeln. Dann erscheint das *Fahle Fräulein* ihnen wie die Retterin, die ihnen den letzten Ausweg weist. So hat sie oft den Ruf, dass sie den Kranken in ihrer Not hilft und in der Lage ist, die Grenzen der sterblichen Existenz zu überschreiten. Doch ist ihre Hilfe niemals kostenlos und fordert meist mehr, als ein Leben geben kann.

Mächtige Magier*innen überwinden mit ihrer Hilfe die Schwelle zum Tod, um sich dem Genuss und der Völlerei für alle Ewigkeit hinzugeben.

In Darstellungen erscheint sie meist als junge, blasse Frau mit silbrig leeren Augen und blutroten Lippen, die zu einem gespenstischen Lächeln verzogen sind. Dunkle, lange Haare umrahmen ihr schmales Gesicht, welches geradezu ausgemergelt wirkt, ein dunkler Umhang um die Schultern und eine Sense oder Sichel in den bleichen, spindeldürren Fingern. Hin und wieder wird sie auch als Fliege mit schädelartigem Kopf oder Körper dargestellt. Doch ihre Anhänger*innen tragen Rot und Silber zu ihren Ehren.

Die *Maid des Unlebens* wird am Schneemonat besonders verehrt, welcher am ersten Vollmond des elften Monats gefeiert wird. Es ist ein dunkler Monat, in dem oft der erste echte Frost kommt und der erste Schnee des Jahres fällt, um die Welt mit einer dämpfenden Decke zu umhüllen, die alles in weiße Stille und Starre verfallen lässt. Anhänger*innen verbringen diesen Tag schweigend oder mit besonders schweren Ritualen.

Mybris

Titel: Dunkle Eminenz, Herrin der Diebe, Schwarzfinger, Königin der Diebe, Schattenhand, Spinnenkönigin, Schlafes Schwester, Herrin der Lüge

Gesinnung: Neutral Böse

Domänen: Heimlichkeit, Gier, Geheimnisse

Wer verborgen in Dunkelheit wandelt, nach prekären Informationen sucht oder die Träger*innen von geheimem Wissen für immer zum Schweigen bringt – ob für Geld oder aus eigenem Interesse – der*die bittet meist eher früher als später, um die Gunst der *Dunklen Eminenz*. Sie wandelt im Verborgenen und schützt jene, die ihren verstohlenen Pfaden folgen. Assassinen, Spion*innen, Dieb*innen und auch Mörder*innen lässt sie allzu gerne mit den Würfeln des Lebens spielen. Sie spinnt feine Netze voller Intrigen und lauert in dunklen Ecken, bis ihre Opfer sich völlig in ihrer Falle verfangen haben und sie diese aussaugen kann, bis auf den letzten Tropfen. Nicht umsonst wird sie auch die *Spinnenkönigin* genannt und ihre schwarz und grau gekleideten Verehrer*innen tragen stolz das Zeichen der schwarzen Witwe, auf deren Rücken das Symbol der roten Sanduhr prangt.

Ihr heiliger Tag gilt als besondere Herausforderung für ihre größten Verehrer. Es ist der Neumond des sechsten Monats und die kürzeste Nacht des Jahres. In dieser knappen Zeit gilt es Meistercoups zu vollführen und geschickte Pläne in höchster Präzision zu vervollkommen. Wem dieses gelingt, gilt in Kennerkreisen als wahre*r Meister*in der *Schattenhand*.

Shyorr

Titel: Wilde Bestie, Zerstörer, Der Große Vernichter, Weltenbrecher, Der Rasende, Rächer

Gesinnung: Chaotisch Böse

Domänen: Zorn, Zerstörung, Rache

Orks, Gnolle, Barbarenstämme und anders gleichgesinnte Kreaturen folgen oft diesem ungezügeltsten aller Götter. Er treibt sie an in ihrer freien Wut und Zorn, auf dass sie Dörfer und Städte zerstören und plündern. Viele tun dies mit der Überzeugung, dass es ihr gutes Recht ist, ihr Leben und ihre Stammestradiation. Dennoch ist der *Weltenbrecher* besonders für seine tobende Raserei bekannt, die jene durchströmt, die nur noch von Rache und Blutlust erfüllt sind. Jene, die sich nicht anders zu helfen wissen, als planlos der Vernichtung von allem was ihnen in die Quere kommt, zu folgen. Vielen Völkern wird jedoch von anderen vermeintlich zivilisierteren Völkern eine Wildheit unterstellt, sodass sich ihnen keine Möglichkeit bietet einem anderen Pfad zu folgen. Aus dieser Ignoranz heraus werden nicht selten zerstörte Geschöpfe geschaffen, die dem *Rächer* aus Not oder gar aus Trotz in die Hände fallen.

Spärlich sind die Darstellungen des *Zerstörers*, doch sieht man ihn meist in Form eines Schreckensbären in dunklem Braun und hellem Grau und mit Morgenstern als Waffe seiner Wahl. Doch bleibt seine wahre Gestalt im Verborgenen und scheint stets zwischen verschiedenen Monstrositäten zu variieren.

Der Neumond des Blutmondes im neunten Monat ist seine heilige Nacht und Anhänger bringen ihm Blutopfer dar oder ziehen brandschatzend durch das Land.

Quokgen

Titel: Mutter der Monster, Dämonen Königin, Mutter der Bestien, Mutter der Dämonen, Mutter der Perversion, Gebieterin des Wahnsinns, Großmutter Alptraum

Gesinnung: Chaotisch Böse

Domänen: Monster, Wahnsinn, Alpträumen

Selbst eine Bestie in Form einer dreiäugigen, humanoiden Schreckenshyäne mit schwangerem Leib, ist sie die Patronin aller Bestien und Monster. Sie ist die Mutter für jene, die sonst keinen Platz in der Welt finden und deren abstoßendes Äußeres sie in die tiefsten, einsamsten Schatten und somit in die Arme des Wahnsinns getrieben hat. Die monströsen Anhänger*innen der *Gebieterin des Wahnsinns* kleiden sich in den Farben ihres Fells, in Rot, Orange und Ockertönen, um ihr nahe zu sein und malen die dreiäugige Schreckenshyäne, ihr heiliges Tier, auf Mäntel und Banner.

In Nächten des Wolfsmondes, des Vollmondes des ersten Monats des Jahres, sind die Wölfe hungrig. Man kann sie im Winter über weite Ebenen und in tiefen Wäldern heulen hören, doch in dieser Nacht kommen sie näher an die Siedlungen und Städte heran. Wagen es, sich unter dem Schutz des Mondes und der Mutter der Bestien, bis in die Zivilisation hinein, um nach Beute zu suchen. Doch nicht nur die Wölfe nutzen diese ganz besondere Nacht, um den Schlafenden die Alpträume bis in ihre warmen Betten hinein zu bringen.

Der Kalender der Alten

Während der Herrschaft der *Alten* wurde ein Kalender eingeführt, um diese und ihre Kinder zu ehren. Jeder Monat ist nach eine*r der *Alten* benannt und die Physik, sowie die Jahreszeiten entsprechen denen auf unserer Welt.

Da die dreizehnte *Alte* sich früh abgeschottet hatte, wurde nach ihr kein Monat benannt.

| Monat | Art des*der Alten | Name des*der Alten |
|--------------|--------------------------|---------------------------|
| 1. Monat | (RG) | Janu |
| 2. Monat | (NG) | Ferebu |
| 3. Monat | (CG) | Maert |
| 4. Monat | (RN) | Apri |
| 5. Monat | (NN) | Mae |
| 6. Monat | (CN) | Jun |
| 7. Monat | (RB) | Julae |
| 8. Monat | (NB) | Augem |
| 9. Monat | (CB) | Septem |
| 10. Monat | (Wasser) | Oktem |
| 11. Monat | (Erde) | Novae |
| 12. Monat | (Luft) | Dezem |
| 13. Alte | (Feuer) | Pyrim |

Wochentage

Die sieben Tage der Woche wurden nach den ersten Kindern der *Alten* und somit den ältesten Gött*innen benannt. Jeder Tag soll einen von ihnen ehren. Auch heute noch spielen sie für manche eine Rolle. Für die meisten jedoch haben die Teile der Woche zwar unterschiedliche Bedeutungen, aber sie folgen eher ihrem eigenen Gott.

Feste und Feiertage für bestimmte Götter und Göttinnen sind meist regional oder ganz privat, doch manche Anhänger*innen tragen ihren Glauben hin und wieder mit einem Knall in die Welt hinaus.

Montag:

Anhänger*innen des Mondgottes *Shemborh*, treffen sich in solchen Nächten, um den Sternen zu folgen und nach ihrem Schicksal zu suchen. Besonders an Vollmond oder Neumond Nächten.

Andere nutzen den Tag um Sternbilder zu erforschen oder unter dem klaren Himmel spazieren zu gehen, da diese Nacht besonders häufig wolkenlos ist.

Mühentag:

Zwerge arbeiten an diesen Tagen besonders hart für *Gialdir*, den *Vater des Hammers*. Aber auch alle anderen arbeiten an diesem Wochentag sehr hart und versuchen liegengebliebene Projekte zu vollenden. Viele Handwerker*innen nehmen ihn als Abholtag für ihre Waren, woher auch das Sprichwort kommt: „Egal wann man anfängt, man wird immer erst am Mühentag fertig.“

Sturmtag:

Gewidmet an *Nusus*, die Verkörperung der Natur, erinnern sich ihre Anhänger*innen an jenem Tag des Kreislaufs des Lebens. Das Wetter kann außerdem erstaunlich wechselhaft an diesem Tag sein und plötzlich auftretende Unwetter sind besonders ernst zu nehmen.

Eidtag:

Wichtige Verträge und Eide werden an diesem Tag beschlossen und von *Ihana*, der Göttin der Gerechtigkeit, mit strengem Auge bewacht. Auch Versprechen, Hochzeiten und Beförderungen finden mit großer Beliebtheit an diesem Wochentag statt.

Feuertag:

Freudenhäuser werben an diesem Tag mit günstigeren Preisen und sind auch besonders voll, da

Zuulla, die Göttin der Begierde, oft oberflächlich damit verbunden wird. Ihre wahren Anhänger*innen jedoch planen Coups, um Chaos anzurichten.

Bluttag:

Zweikämpfe und Streitereien werden an diesem Tag ausgeführt und oft wird auch Kriegsrat gehalten, denn *Rerus* der *Unerschütterliche*, schenkt seine Macht an diesem Tag.

Außerdem wird an diesem Tag viel gefeiert und die Tavernen bieten besondere Events an, da der nächste Tag meist frei oder zumindest entspannter ist. Manche Streithähne nutzen ihn jedoch auch, um sich betrunken die Köpfe einzuschlagen und das Mobiliar armer Wirt*innen auseinander zu nehmen.

Tugendtag:

Anhänger*innen der *Ewig Schönen Maid*, *Aelia*, pflanzen an dem Tag Blumen oder flanieren in Gärten. Oft gibt es Ausstellungen, Musik und Tanz für alle die Interesse an Kultur zeigen. Auch sollen alle tugendhaft sein und viele nutzen den Tag für gute Taten. Besonders Liebende verbringen den Tag zusammen, um sich noch näher zu kommen.

Die Fraktionen von Thuris

Die Harderim

Diese Gruppe von Elite-Assassin*innen töten für Geld im Namen von *Mybris*. Wer ihren wahren Namen noch nicht kennt, kann sie oft mit dem Passwort, *das Spinnennest*, kontaktieren. Außerdem agieren sie auch als Spion*innen für besondere Aufträge und gelten als Informationssöldner*innen. So legen sie ihre Geburtsnamen ab, wenn sie der Gilde beitreten und erhalten nach ihrem Initiationsritus den Namen einer Spinnenart, den sie fortan mit Stolz in den Kreisen der Assassinen tragen.

Sie wurden nach dem Erbau von *Stysa* gegründet, um die Königsfamilie von Bastarden zu befreien. So erhielten sie die beste Ausbildung. Allerdings begannen sie sich weiter zu entwickeln und Aufträge von anderen Adelligen anzunehmen, die ebenfalls ihre Bastarde aus dem Weg haben wollten oder um Skandale anderer Art zu vermeiden. Schließlich hatten sie genug Ressourcen, um ihre eigenen Ideen und Ziele zu verfolgen und bald darauf fand sie die Göttin *Mybris* und zog sie in ihren machtvollen Bann.

Die *Harderim* streben nach Macht und suchen Geheimnisse und Wissen, die sie ihrer Göttin darbringen und durch die sie ein Netz aus Intrigen und Erpressung spinnen können, um noch mehr Macht zu erhalten. Sie wollen die Wahrheit selbst spinnen können und in größerem Reichtum leben als ihre Auftraggeber*innen.

Im Volksmund haben die Geister der Assassin*innen viele Namen, da über Jahrhunderte zahlreiche königliche und adelige Baby Bastarde verschwanden oder tot in ihren Betten gefunden wurden. Sie werden die „*Kinderfresser*“, „*Königsschleicher*“, „*Bastarddiebe*“ oder „*Unzuchtilger*“ genannt. Welcher Art die Bastarde waren, wissen meist nur die Mütter - wenn überhaupt - die es dann als alte Frauen in ihren Märchen erzählen, um Kinder zu erschrecken und sie vor dem gleichen Schicksal zu bewahren.

→ Leitsatz: Die Pflicht wiegt schwer wie ein Berg, der Tod so leicht wie eine Feder.

Der Rat der Magie

Vor 400 Jahren wurde der Rat der Magie gegründet, nachdem das Reich *Alae Laru* in einem magischen Krieg beinahe gänzlich zerstört wurde. Sein Wiederaufbau – nun unter dem Namen *das Aschereich* – sollte nur unter Kontrolle wieder geführt werden und der erste Rat entstand. *Zonjip die Gelehrte*, wählte die ersten Mitglieder selbst aus und bestimmte, dass sich stets sieben Mitglieder im Rat zu befinden hätten. Jedes neue Mitglied kann nur durch den Rat bestimmt werden, wobei die Stimme eines Mitglied welches den Rat (freiwillig) verlässt, dabei ein höheres Gewicht hat.

Unter ihr wurde die Schule *Afexmor*, die *Akademie des Arkanen* gegründet, um Zauberkunde, Alchemie, Beschwörung und ähnliche Fachgebiete nur noch unter den nötigen Sicherheitsvorkehrungen zu unterrichten. Auch wurde der dort befindliche *Dornenberg* zu einem Hochsicherheitsgefängnis ausgebaut, um das neue Verbot von unbefugter Magie zu unterstreichen. In der Zaubereigesellschaft gibt es strenge Hierarchien und somit einen stetigen Machtkampf - doch der Rat hält diesen streng im Auge und bestraft Regelverstöße mit voller Härte.

Der Rat selbst besteht aus den einflussreichsten und fähigsten Magienutzer*innen des Landes und seine Meinung ist bis in die hintersten Winkel der Welt gefragt. Besonders ihr Nachbarland, das *Echysische Reich*, erfragt oft ihren Beistand und profitiert vom Handel mit magischen Gütern.

→ Leitsatz: Durch Magie und Wissen zu Größe und Weisheit

Die Smaragd Enklave

Diese, von Elfen gegründete Gruppierung, bestand schon lange bevor die *Alten* verschwanden. Sie hat sich der Naturgöttin *Nusus* und ihren Grundsätzen verschrieben, die Natur in Einklang mit der Zivilisation zu bringen. Jedoch verfolgt sie eher den harten Ansatz vom Kreislauf des Lebens, in dem die Natur zwar geschützt werden muss, aber jede*r in ihr für sich selbst ums Überleben kämpft. Mitglieder der *Smaragd Enklave* lernen die Balance aufrecht zu erhalten und anderen zu helfen, sich in der Wildnis zurecht zu finden.

So folgen sie auch nicht den klassisch elfischen Idealen und werden von traditionelleren Elfen oft

mit Unverständnis betrachtet, verschmähen sie doch die Süße des Lebens, *die Tochter des Regenbogens*. Dennoch profitieren sie von den einflussreichen, politischen Vernetzungen der Elfen. Die *Smaragd Enklave* ist überaus offen, was neue Mitglieder betrifft und hat sich über die Jahrhunderte in fast alle Teile der Welt vorgekämpft. Garten umrahmte Häuser bieten Schutz und Heilung für ihre Verbündeten, welche sich wiederum zum Dank um korrumpierte Natur kümmern oder Spenden als Zeichen der Dankbarkeit hinterlassen.

Eine ihrer mächtigsten Unterstützerinnen ist die Demigöttin *Tiies Eilstina*, die Tochter von *Lafarallin der Weisen* und der Naturgöttin *Nusus* selbst. Sie weilt derzeit in *Stysa*.

Das Zeichen der *Smaragd Enklave* ist ein Tropfen aus Smaragd oder Gold.

→ Leitsatz: Balance und Einheit zwischen Natur und Zivilisation.

Das Schildkröten Archiv

Eines der größten Merkmale der zwergischen Kultur ist, dass sie stets nach Wissen streben und bemüht sind, alles Geschehen der Welt aufzuzeichnen. Schon vor dem Verschwinden der *Alten* bauten sie große Archive, die sie der Göttin des Wissens, *Xoheia* widmeten. Vieles ging verloren in den großen Kriegen oder wurde zerstört. Manches wurde in die Tiefen der Zwergenstädte gebracht, um es dort vor fremden Einflüssen zu schützen, verborgen vor den Augen anderer. Stets wurde jedoch wieder aufgebaut, restauriert und weiter gesucht. In vielen Städten finden sich die Archive der Schildkröte, geführt von Mönch*innen in blauen Roben. Und obgleich Zwerge gerne unter sich sind, sind die Mönche der Archive offener was fremde Kulturen angeht. Nunmehr nicht nur geleitet von Zwergen sondern von allen, die sich der Beschaffung von Wissen verschrieben haben.

Sie haben *Gialdir* dem Zwergengott nicht völlig abgeschworen, aber werden von der restlichen Zwergengesellschaft mit einer Mischung aus Respekt und Distanz betrachtet. Ihr höchster Wert liegt darauf unabhängig zu sein und sich nicht in die Geschehnisse der Welt einzumischen, solange kein Wissen zerstört wird. Im Sinne der Zwerge legen sie außerdem besonders großen Wert auf Architektur und Kunst (vor allem Schmiedekunst), sowie unterirdische Bauten. Wegen der

Feuchtigkeit in den Tiefen und der Zugänglichkeit für alle anderen, befinden sie sich jedoch meist oberirdisch.

→ Leitsatz: *Der Wahrheit folgend.*

Die Abenteuergilde

Eine Gilde, die offen für alle Anhänger*innen ist, die Abenteurer bestreiten wollen. Sie haben Verbindungen zu allen Teilen der Welt und können bessere Jobs und Ausrüstung besorgen.

Allerdings sind sie auch sehr an Handel mit Kunstgegenständen und Antiquitäten interessiert. Ihr Ziel ist es, alle alten Schätze zu entdecken und unbekannte Orte zu erschließen. Sie sind in fast allen Hafenstädten und den meisten größeren Orten zu finden.

Ihre Gründung fand im 4. Jahrhundert nach den *Alten* statt. Die Völker waren nach den großen Kriegen in eine Art notgedrungenen Waffenstillstand zum wieder Luft holen verfallen und in den vergangenen Jahrhunderten waren aberhunderte von von Reichtümer, Artefakten und Kunstgegenständen unter Schutt und Asche begraben worden. Ganze Landstriche galten als verloren oder zu fern und wild, um sie jemals zu betreten. Doch der Ruf nach Abenteuern und Gold trieb die mutigsten in die Ferne und bald darauf folgten weitere, bezahlt von Sammler*innen und Händler*innen. Mächtige Kontakte sind über die Jahre entstanden und während diese Gilde sich nicht sonderlich viel aus Ehre macht, so kann sie einer wagemutigen und fähigen Person doch zu schnellem Wohlstand und Ansehen in gewissen Kreisen verhelfen. Gegner*innen beschuldigen sie des Kunstraubs, da kulturelle Schätze in privaten Galerien verschwinden, doch ist der Profit zu hoch und die Netze zu eng gestrickt, um dagegen etwas ausrichten zu können.

→ Leitsatz: *Wer immer sucht, der findet.*

Die Lichtbringer

Dieser Paladinorden hat sich der Göttin der Gerechtigkeit und des Lichts verschrieben. Ihre Lehren bilden die Grundfesten von *Stysa* und formen durch ihren Einfluss das gesamte *Echysische Reich*.

In der Hauptstadt haben sie ihren festen Sitz und sind fester Bestandteil der Armee. Außerdem

bilden sie eine Miliz an jungen Personen aus, die ebenfalls dem Weg des Paladins des Lichts folgen wollen. Nach ihrer Ausbildung werden sie für einige Jahre in die Welt geschickt, um Gutes zu tun und sich selbst zu finden. Mit einem Abschluss in dieser Gilde sind sie beliebte Ritter*innen auf der ganzen Welt und werden gerne für ihre Dienste angeheuert. Sie gelten als begnadete, loyale Kämpfer*innen, die stets ihrem moralischen Kompass folgen und nicht korrumpierbar sind. Auch folgen sie alle dem großen Beispiel von *Aderlard dem Gerechten* und streben danach, ihren Fußabdruck auf der Welt zu hinterlassen.

Dennoch gibt es Geschichten von gefallenem Paladin*innen, von Gerechtigkeit aus verschiedenen Blickwinkeln und mangelndes Vertrauen in die Göttin, was das Ausbleiben von Gnade zur Folge hatte. Doch nichts Konkretes wird davon berichtet, denn wie kein anderer, haben die *Lichtbringer* vor allem ihren guten Ruf zu verlieren.

→ Leitsatz: *Frieden ist die Frucht der Gerechtigkeit*



Oweyn Erythis

143 n.d.A. geboren als einziges Kind der adeligen, menschlichen Familie Erythis. Sein Vater, Edmund Erythis, ein ehrenwerter General in der Armee des Königs von Stysa, lehrte ihn früh das Kämpfen, während seine Mutter sich um beste Erziehung und Bildung kümmerte. Er folgte schon jung seinem Vater als disziplinierter Krieger und ehrfürchtiger Paladin der Lichtbringerin und ward leitend zu Zeiten des Endes des großen Wellenkriegs. Er kämpfte stets für die Gerechtigkeit unter dem Banner der Lichtbringerin und für die Erhabenheit der Zivilisation. Er miterbaute die sozialen Grundfesten Stysas.

So schrieb er Gesetze, die das soziale Konstrukt der echysischen Hauptstadt schützen sollten, um das gemeinsame Zusammenleben zu ermöglichen, so wie es Aderlard der Große einst mit der Gründung Stysas erdacht hatte.

Er kämpfte gegen Banditen und Monster, um das Land für Bauern und Ackerland frei zu machen.

Er verfestigte Bündnisse mit den Elfen in Glimmerwald und Alae Laru. Lange hatten sie sich geweigert, sich an den Verhandlungen der Menschen und anderen Rassen zu beteiligen und somit dem Erblihen der Diplomatie und dem Handel im Weg gestanden. Sie forderten viel ein - beinahe zu viel - doch schließlich investierten sie ihre Macht, Magie und Reichtum, um Stysa zu stärken und Frieden zu schaffen. Handelsrouten wurden befestigt und einer Siedler-Eskorte Platz in Stysa und ein neues Heim geschaffen. Auch der ehrenwerte Yhendorn Lichtlied und seine Familie wurden zur Hilfe gesandt und er selbst stellte die königliche Ordnung wieder her - mit dem Versprechen, dass seine Nachfahren sich fortan dieser wichtigsten aller Aufgaben widmen sollte.

Er kämpfte auch in der großen, verheerenden Schlacht auf dem Pfad zum Frieden; gegen die Dunklen Elfen. Er spornete sein Heer zu großartiger Disziplin und Leistung an und ritt stets mit bestem Beispiel heldenhaft und furchtlos voran. Doch im Getümmel des Kampfes wurde er hinterhältig von einem vergifteten Pfeil des Feindes getroffen und drohte elendig zu verenden. Da tat sich der Himmel auf und mit einem Male kam ein riesiger, weißer Roch auf einem Sonnenstrahl herab geschossen! Der stolze Vogel landete neben ihm und warf die Feinde mit seinen prächtigen Flügeln von den Füßen.

Seine Soldaten erbten und die Hoffnung hatte sie gar verlassen, da raffte sich der Krieger Oweyn auf und band sich mit seinem Banner der Gerechten an den mächtigen Fuß des Roch - den niemand anderes als die Lichtbringerin selbst geschickt haben konnte!

So flog der Vogel mit Oweyn über das Schlachtfeld, über sein Heer, um seine Krieger weiter anzuspornen und mit der Hilfe des Rochs und der Herrin der Gerechtigkeit, neue Hoffnung in die Herzen seiner Männer und Frauen zu bringen. Und wirklich! Ein Strom der Energie ging durch das beinahe niedergedrungene Heer und bald ward der Sieg in fester Hand!

Oweyn starb noch in derselben Nacht an dem Gifte in seinen Adern, im Jahre 181 n.d.A. Seine Soldaten jedoch schworen, dass dabei ein göldenes Licht zum Himmel empor stieg. Und fortan sollen an seinem Todestag, dem 29. Apri, seine Heldentaten besungen und weiß-gefiederte Pfeile gen Himmel geschossen werden.



Ausschnitt aus einem echysischen Geschichtsbuch der Lichtbringer

Die Länder von Thuris

(Von Norden nach Süden, von West nach Ost)





Die Weltenkrone

Benannt nach ihren glitzernden Spitzen, befindet sich dieser Teil der Welt im hohen Norden. Das Land ist von Eis und Schnee bedeckt und nur wenig Handel durchquert die Gebirge gen Süden oder den schmalen Pass dazwischen, durch den dichten Wald und durch die *Tundra der Stille*. Das Gebirge zu überqueren ist gefährlich und selbst mit erfahrenen Wegführer*innen leben dort Riesen, Monster und andere Schrecken. Die Tundra hingegen ist das Jagdrevier der großen Wölfe und scheint es auch leichter zu durchqueren zu sein, so berichtet man dort von unheilvoller Magie, die jene in ihrer Nähe in den Wahnsinn treibt.

Auch aus diesem Grund sind wohl die größeren und bekannteren Städte in der Nähe der Ufer des kalten Meeres erbaut, sodass wenigstens ein guter Anschluss zum Wasserweg vorhanden ist. Der Rest der Welt scheint sich wenig für diese eisigen Regionen zu interessieren und so tun sie es ihr gleich. Es gibt keine großen Königreiche oder Weidefläche, sondern hauptsächlich kleinere Dörfer bestehend aus Fischer*innen und Jäger*innen. Weite Reisen können in einem Schneesturm schnell tödlich enden und so bleibt man unter sich. Die größeren Städte jedoch haben ihre eigenen Wege gefunden, dem Klima zu trotzen und eine blühende Kultur voller Geheimnisse und Wunder hervorzubringen.

Glockenfall

Einst regiert von einem weißen Drachen, der vor zweihundert Jahren vom Volk gestürzt wurde, ist diese Stadt unter ihrer wieder gewonnenen Freiheit neu erwacht. Sie ist gänzlich aus Eis und Schnee erbaut und bietet dennoch genug Wärme im eisigsten Frost. Ihre Türme steigen in hohen Spiralen in den Himmel, ihre Keller graben sich tief in den steinigen Grund und an sonnigen, klaren Tagen kann man sie wie ein Leuchtfeuer, weit über Meer und weiße Steppe erblicken. Geführt wird sie vom Nachfahren des Rebellenanführers, der einst den Drachen vertrieb. Manche Stimmen munkeln, die Stadt wäre mit Magie erbaut worden und wieder andere glauben ein Grollen in der Tiefe zu hören und schwören, dass der Drache noch immer dort unten lebt, gefangen in einem Gefängnis aus Dunkelheit und magischen Ketten. Neu benannt wurde die Stadt nach dem Fall ihres vorigen Herrschers, welcher sie nach sich selbst, *Tyssas*, benannt hatte. Große Glocken waren damals am höchsten Turm angebracht gewesen, die stets läuteten, wenn der Drache nach einer Opfergabe verlangte. Wer nicht zahlen konnte, landete im Schlund des Geschöpfes und der Klang der Glocken wurde bald zum Klang des Grauens. Sie waren das erste was fiel, als die Rebellion losbrach. Schon haben viele vergessen, was damals geschah – doch Glocken gelten noch immer als verboten in der ganzen Stadt.

Eiswacht

Diese gut angebundene Hafenstadt gilt als Dreh- und Angelpunkt für Handel und Geschäfte mit den südlicheren Teilen der Welt. Von dort aus werden die Produkte nach überall auf der *Weltenkrone* verschickt. Viele verschiedene Völker leben hier zusammen unter der Hand eines*einer Bürgermeister*in, der*die sich hauptsächlich um die Wirtschaft kümmert. Darunter besteht ein kleiner Rat an Auserwählten, die mit dem Rest helfen.

Wegen ihrer Nähe zum Ufer ist die Stadt hauptsächlich aus Stein gebaut und besitzt viele verschiedene Befestigungen gegen das Wetter und die See, allerdings keine Mauern. So wachsen die Ausläufer der Viertel stetig nach außen in Form von kleinen Hütten und Zelten, die den Unwettern jedoch schutzlos ausgeliefert sind.

Glimmingmourne

Umgeben von hohen Klippen und daher nicht an den Seehandel angeschlossen, ist *Glimmingmourne* trotz seiner Größe recht abgelegen von globalen Handelsrouten. Stattdessen herrscht hier ein reger Handel mit den Zwergen im *Sternenkahl Gebirge* und insbesondere *Himmelsspeer*. So ist auch die Zwergenbevölkerung hier recht hoch und viele der felsigen Behausungen sind von Architekt*innen aus dem Gebirge geschaffen worden. Die Stadt selbst liegt in einer Senke zwischen schneebedeckten Felsen und ist somit vom Wind geschützt. Abgeschieden und von zwergischen Traditionen geprägt, wird sie von drei großen Familien regiert, die verschiedene Zuständigkeiten unter sich aufteilen.

Margoloch

Zwischen den Ausläufern der *Tundra der Stille* gibt es einen kleinen Ort aus dichten Zelten, deren Bewohner gelernt haben mit den Gefahren des schneeverhangenen Waldes umzugehen. Wie auch andere Bewohner der *Weltenkrone* fahren sie auf großen Schlitten umher, doch werden ihre nicht von Hunden, sondern von Bären gezogen. Man sagt ihnen nach, dass diese nicht dressiert sondern ihre Verbündeten wären. Etwas besonderes scheint im Blut dieser Leute zu fließen, sodass sie sich mit dem Wald und dem Leben in ihm verständigen können. Stets versuchen Händler*innen und Wanderer sie als Wegführer*innen anzuwerben, doch bleiben sie meist lieber unter sich und schützen den Wald eher vor fremden Einflüssen.



Die Sichelmondspitzen

Die Gebirgskette im nördlichen Westen von *Thuris*, grenzt hauptsächlich im Norden an eine Eiswüste und im Süden an die *Braune Ödnis*, die größtenteils von herrenlosen Söldner*innen und Kopfgeldjäger*innen bewohnt wird. Handel ist mit diesen Nachbar*innen schwierig und so importieren sie Waren aus den knapper angrenzenden Reichen, wie dem *Aschereich* und *Glimmerwald*, aber auch aus fernerer Gebieten wie den *Wandelnden Flüssen* und der westlichen Küste des Süden. Die Zwerge in diesem Gebiet sind weitaus offener und umgeben sich mit Magie, feinen Speisen und edlen Luxusgütern. Im Austausch exportieren sie wertvolle Minerale, die sie aus den reichlich bestückten Wurzeln der Berge abarbeiten.

Regiert wird das Gebiet stets von einer Art Rat, bestehend aus einem Magiekundigen, eine*r Händler*in, eine*r taktischen Krieger*in und eine*r Schmied*in. Um Korruption zu vermeiden, werden diese Vertreter*innen alle vier Jahre vom Volk neu gewählt.

Morghamer

Etwas abgelegener von nahen Handelspartnern, ist *Morghamer* die traditionellere Stadt in diesem Gebirge. Viele Zwerge, denen der Rummel aus *Gorngrim* zu viel wurde, sind hierher gekommen. Auch Flüchtlinge aus der *Braunen Ödnis* sind hierher gekommen, doch ist das Rechtssystem deutlich strenger und allein die Struktur der Stadt so präzise angelegt, dass es für Schmuggler deutlich schwerer ist.

Die Gesetze der Stadt gestatten jedem seinen eigenen Glauben, doch wird vorrangig der *Vater der*

Zwerge verehrt. Nur in seinem Namen werden Tempel erbaut und es gibt eine große, traditionelle Klerikerschule, die viele Zwerge in seinem Dienst ausbildet. Ebenso befindet sich der Regierungssitz des Gebirges in dieser Stadt, zu dem sich aber theoretisch jede*r Bürger*in aus den Sichelmondspitzen aufstellen lassen kann. Selten werden jedoch andere Völker als Zwerge gewählt und selbst der*die Magier*in des Rates ist meist ein Zwerg, der auf die Arkane Akademie im *Aschereich* geschickt wurde, um die nötigen Bedingungen zu erfüllen.

Gorngrim

Angrenzend an vier große Regionen, hat *Gorngrim* einen deutlich geringeren Zwergenanteil als andere Zwergenstädte. Auch sind sie weniger verbohrt als ihre Nachbar*innen und haben viele Gäste und Bewohner*innen, die der *Braunen Ödnis* und ihrer rauen Lebensweise entflohen sind. Doch nicht nur Personen mit guten Absichten kommen aus dieser Richtung in die Berge. Die enge Verbindung zu einer Vielzahl an moralisch flexiblen Leuten, hat in *Gorngrim* einen großen Markt für Schmuggel und andere illegale Machenschaften entstehen lassen. Mit den richtigen Kontakten kann man in dieser Stadt fast alles kaufen. Dennoch brummt die Wirtschaft und die Grenzen der Stadt sind täglich im Ausbau, da viele den weiten Weg auf sich nehmen, um diese scheinbar unbegrenzten Einkaufsmöglichkeiten auszukosten.

Durch die Ansammlung der vielen Kulturen ist die Bauweise dieser unterirdischen Stadt stark geprägt von ihren Gästen aus der ganzen Welt. Auch sind alle Arten von religiösen Tempeln hier zu finden und viele Bereiche sind magisch manipuliert, um wie unter freiem Himmel auszusehen oder gar Behausungen unter freiem Himmel zuzulassen.



Das Sternenkahl Gebirge

Tief im Gebirge des nördlichen Ostens leben die Sternenkahl-Zwerge. Durch den großen Krieg hatten sie ständige Grenzstreitereien mit den anliegenden Elfen in *Glimmerwald* und besonders die Grenz-Zwerge haben daher ein eher schlechtes Verhältnis mit diesem Volk. Sie versuchen ihren Handel auf den Norden und ihre zwergischen Nachbar*innen in den Sichelmondspitzen zu beschränken, was allerdings nur bedingt möglich ist. Eher zähneknirschend betreiben sie Handel mit *Glimmerwald* und erwähnen ihren Konflikt bei jeder Gelegenheit.

Im nördlichen Bereich des Gebirges ist das Klima noch sehr kalt und stürmisch, während die südlicheren Teile weniger mit Frost und dafür mehr mit Schmelzwasser zu kämpfen haben. Doch da alle Zwergenstädte im Innern des Gesteins vergraben sind und sie über die Wintermonate kaum die Sonne sehen, spielt die Temperatur für sie keine große Rolle. Unterirdisch laufende Lava und große Kohleöfen heizen die tiefliegenden Städte das ganze Jahr über und nur die Tunnelsysteme, die viele Orte miteinander verbinden, verlangen Winterkleidung.

Regiert werden diese östlichen Berge von den ältesten und mächtigsten Zwergenfamilien. Sie besitzen große Teile an Land und Institutionen und knüpfen Verbindungen untereinander, sodass möglichst wenig Interessenskonflikte entstehen.

Himmelspeer:

Der höchste Berg von *Thuris* beherbergt eine der größten Zwergenstädte und reicht Kilometer weit in die Tiefe des Gesteins. Weit im Norden liegend, ist er weiter entfernt vom ständigen Brennpunkt mit *Glimmerwald* und dadurch deutlich offener. Auch viele Bewohner*innen aus dem hohen Norden kommen hierher. Besonders berühmt sind die heißen Thermalquellen im Boden und die Wellness-lokale, die man hier überall finden kann. Auch gibt es eine große Akademie und Archive mit gesammeltem Wissen. Tunnel verbinden die Stadt im Innern des Berges mit anderen, kleineren Städten und bilden somit ein von außen ungesehenes Netzwerk aus verschiedenen Kulturen und Völkern.

Außerdem ist dies die Geburtsstadt der Heldin *Gileg Hügelherz*, eher bekannt unter dem Namen *Gileg die Barmherzige*. Sie war eine Klerikerin *Gialdirs* und zu ihren Ehren wurde eine überlebensgroße Statue ihrer imposanten Gestalt in der Stadtmitte aufgebaut. Ihr Geburtshaus ist nun ein Museum, welches besichtigt werden kann und von ihrem Lebensweg berichtet.

Dolgolir

Im großen Krieg zu einer wahren Festung ausgebaut, ist *Dolgolir* eher schlicht und robust gebaut. Besonders Waffen und Rüstungen werden hier noch immer in großer Qualität hergestellt und unter horrenden Preisen in den Süden exportiert. Ein*e Schmied*in, der sein Handwerk hier gelernt hat, findet überall in *Thuris* eine Arbeit. Doch trotz der Größe der Stadt, bleiben die Bewohner*innen lieber unter sich. Besonders nah an der Grenze zu *Glimmerwald* ist das nicht immer einfach und besonders der Fluss, der dem Gebirge entspringt und sich durch das Elfenreich zieht, dient als große Stütze des Handels. Doch die Animositäten sind nicht leicht zu überwinden und führen immer wieder zu Schwierigkeiten.



Die Braune Ödnis

Einst ein eigenes Königreich, wurde dieses Land von den *Alten* zerstört, als diese mit den Held*innen kämpften und schließlich verbannt wurden. Damals wurde das Reich *Visgalri* genannt und war Heimat vieler Orks und Halb-Orks, blühend in Kultur und Technologie. Später versuchten die Überlebenden es zurückzuerhalten und wieder aufzubauen. Doch die Zwerge und Elfen kämpften hier bereits um die Reste des Reiches und gaben den Heimatlosen keine Chance auf Rückkehr.

Im zweiten Jahrhundert versuchten die Dunkelfelfen aus ihrer Verbannung aus der Tiefe der Erde hervorzubrechen, in die sie vor der Verbannung der *Alten* gezwungen worden waren. Doch die Zwerge fürchteten um ihren Sitz im Gebirge und zermalmten sie zwischen ihren Streitmächten. Anschließend war das Land in Blut und Schmerz getränkt und durstige, bösartige Kreaturen krochen aus der Tiefe, um sich an all dem Leid zu laben. Bald wurde es zu einem Ort, um ungewollte Personen zu verbannen, da die Überlebenschancen hart und unwahrscheinlich waren. Und diejenigen die überlebten, wurden hart und bitter. Über die Jahrhunderte bildeten sich Gesellschaften und Dörfer und da der Boden steinig und wenig fruchtbar war, wurden die Leute zu Söldner*innen und Jäger*innen.

Heute ist die *Braune Ödnis* noch immer herrenlos und es gilt meist das Recht des Stärkeren. Dennoch haben sich kleine Orte gebildet, in denen eine gewisse zivilisierte Ordnung aufrecht

erhalten wird. Doch Gewalt lauert stets unter der Oberfläche und es gibt wenig, was hier nicht erlaubt ist.

Graumund

Schmutzig und stinkend hat diese kleine Hafenstadt ihre Existenz in den grauen Stein gegraben. Die Küste selbst ist umrahmt von felsigen Klippen und so befindet sich *Graumund* in einer höhlenartigen Öffnung im Fels, die sich von oben bis hinunter zum Wasser zieht. Ausgebaut und mit holprigen Straßen versehen, bietet sie einen halbwegs sicheren Abstieg und sogar einen etwas steinigen Strand.

Regen Handel gibt es hier mit den Halb-Orks und Orks der *Wandelnden Flüsse*, die gut mit der rauen Art der Bewohner*innen hier zurecht kommen und sich selten übers Ohr hauen lassen. So gibt es hier immer wieder außergewöhnliche Objekte aus ganz *Thuris* zu kaufen und ist ein geschmuggeltes Wertstück erst einmal hier angekommen, gibt es kaum eine Chance seinen Weg weiter zu verfolgen. Das meiste Sagen haben hier die Kapitän*innen der Schiffe, die ihre Crew für mehr als nur die Schifffahrt nutzen. Und arbeitet ein*e solcher Kapitän*in lange und hart, kann er*sie sich eines Tages einen festen Sitz als Händler*in in den oberen und weniger klammen Gebieten von *Graumund* sichern.

Felsstadt

Auf einem Steinplateau zwischen der Gabelung zweier Flüsse gelegen, bietet *Felsstadt* eine der schönsten Aussichten der braunen Ödnis. Da außerdem einer der Flüsse in den Nebelhängen entspringt, besteht der ein oder andere Handel mit dem dortigen Zwergenreich, wenn auch durchaus mit Vorbehalten.

Regiert wird die Stadt von einer brutalen Gang, die alle Machenschaften kontrolliert und Schutzgelder von jenen verlangt, die nicht Teil von ihnen sind. Sie nennen sich die *Schwesterschaft des Obsidian Skorpions*, aber bei den Bewohner*innen von *Felsstadt* sind sie als das *Syndikat der Nachtpirscher* bekannt. Sie halten es für sicherer, sie nicht beim Namen zu nennen und solange man sich ihnen nicht in den Weg stellt und tut was sie von einem verlangen, hat man

wenig zu befürchten. Manche unterstützen sie sogar, da sie für Importgüter sorgen – wenn auch nicht immer auf legalem Wege - und gefährliche Monster von den Behausungen fern halten. Unter ihnen wächst die Wirtschaft und die Stadt selbst, doch der Preis dafür ist hoch.

Trümmerwall

Eine der wenigen übrig gebliebenen Ruinen aus der Zeit vor den Kriegen und sogar noch vor dem Verschwinden der *Alten*, bildet die Grundmauern von *Trümmerwall*. Grobe Strukturen aus Holz und Fels ergänzen die vielen Löcher und fehlenden Wände der einst prunkvollen Behausungen und bilden einen bizarren Anblick. So nah am magischen Reich, leben hier viele Magiewirker, die vor der Gefängnisstrafe im Dornenberg geflohen sind. Abtrünnige und Verbrecher*innen, Nekromant*innen und machthungrige Forscher*innen, dies sind die Gestalten, die einen Großteil der Bevölkerung ausmachen. Sie genießen die Geräumigkeit der einst so prunkvollen Stadt, deren Name schon lange vergessen ist und auf deren Architektur sie mit der Macht der Zauberei hohe Türme und wulstige Auswüchse pflanzen. Immer wieder gibt es Streitigkeiten, kleinere Explosionen oder Razzien, in denen das *Aschereich* nach besonders gefährlichen Entflohenen sucht. Doch solange die nun Verbannten nicht zurück kehren, können sie hier ihre Schutzzauber errichten und ihren Machenschaften nachgehen.

Die hohe Dichte an skrupellosen Zauberern in Trümmerwall lockt auch immer wieder finstere oder verzweifelte Gestalten an, die um magische Dienste bitten, die ihnen an offizieller Stelle nicht gewährt wurden.



Das Aschereich

Seit dem sechsten Jahrhundert n.d.A. unter dem Namen das *Aschereich* bekannt, ist für die meisten Bewohner sein früherer Name *Alae Laru*, schon lange in Vergessenheit geraten. Von den sonnigen Wäldern und weltoffenen Elfen, die dieses Land einst ihre Heimat nannten, ist nur noch Asche und eine schmerzhaft Erinnerung übrig geblieben. Mangelnde Vorsicht und fehlende Gesetze zur Regulation von Magie schufen mächtige Zauberer, die in einem Krieg um Macht wetteiferten, welcher sich schließlich in einer zerstörerischen Explosion entlud. (siehe Geschichte von *Thuris*.) Das heutige *Aschereich* ist eine trostlose Ebene mit verkümmelter Flora und grauem Boden, der bis

tief in den Grund mit Magie verseucht ist. Seltsame Wesen gedeihen in den spärlichen Schatten krummer Bäume und was einst Freundlichkeit und Vertrauen war, ist nun Kontrolle und Kompromisslosigkeit. Dies spiegeln besonders das Gefängnis des *Dornenbergs* und *Afexmor*, die *Akademie des Arkanen* wieder, die für ihre Strenge und Härte bekannt sind.

Geführt wird das Reich von einem Rat aus Magier*innen, die die mächtigsten und hellsten Köpfe des Landes darstellen. Sie bestehen immer aus dem*der Leiter*in des *Dornenberg-Gefängnis* und dem*der Direktor*in der arkanen Akademie. Die restlichen fünf – der Rat besteht immer aus sieben Mitgliedern – müssen ihre Qualifikationen anderweitig hervor heben. (siehe Fraktionen, *Rat der Magier*.)

Wolkenturm

Im Herzen des Reiches, zwischen zwei weitläufigen Flussbiegungen, liegt die Hauptstadt *Wolkenturm*. Sie ist eine gigantische Metropole der Magie und des arkanen Austausches. Obgleich die Gesetze streng sind und Zauberei nur mit Erlaubnis ausgeführt werden darf, zieht es viele wissbegierige Hexe*n hierher. Vor allem die berühmte Schule *Afexmor, die Akademie des Arkanen*, hat obgleich ihrer strengen Aufnahmeprüfungen beinahe täglich neue Bewerber*innen. Hunderte von Geschäften drängen sich dicht an dicht, in denen die unterschiedlichsten magischen Dienste und Objekte angeboten werden. Und so hart die Strafen auch sein mögen, auch hier findet sich ein pulsierender Schwarzmarkt voller gefährlicher und illegaler Artefakte für jene, die wissen wo sie zu suchen haben. Doch wehe dem, der dabei erwischt wird.

In der Mitte der Gassen und Häuser befindet sich der gigantische Wolkenturm, der dem Ort seinen Namen verliehen hat. Einst wurde er mit Magie erbaut, um das Reich zu überblicken und zu überwachen, doch längst ist das Gewimmel zu unübersichtlich geworden, um dies allein aus schwindelnder Höhe zu erreichen. Dennoch bleibt der Turm das Zentrum der Macht, seine Spitze von unten nicht zu erblicken, versteckt sie sich doch stets über einer Decke aus dichten Wolken. Unterhalb der Wolken scheint das Material aus grauen Ziegeln zu bestehen, doch steigt man hoch genug empor, so wird der Stein eins mit den Wolken, bis es schließlich keinen Stein mehr gibt. Hier befindet sich der Sitz des Rates, fern von allen Augen und Ohren.

Hohlbaum

Magier*innen können ein arrogantes und machthungriges Völkchen sein. Und so gerne der magische Rat wohl jede Auseinandersetzung unterbinden würde, so genau weiß er doch auch, dass dies unweigerlich zu noch mehr Streitereien führen würde. Um eine erneute arkane Explosion zu vermeiden, wurde dieser Ort geschaffen. Es handelt sich hier um einen gigantischen, alten Baum, der von innen völlig ausgehöhlt ist. Zauberei hält ihn zusammen und umgibt ihn völlig. Sein Inneres bildet eine runde, kahle Fläche, auf der Duelle ausgetragen werden können. Sie unterliegen strengen Richtlinien und müssen vorher angemeldet werden, doch wollen zwei Magiewirker unbedingt ihre Uneinigkeit mit ihren Kräften lösen, so können sie dies hier tun. Eine speziell konstruierte Hülle absorbiert alle Zauber von innen heraus und schützt außerdem jede*n Teilnehmer*in vor äußerer Einwirkung. Hin und wieder nutzen junge Zauber*innen diesen Ort, um sich die Hörner abzustößen und ihre Fähigkeiten zu testen; doch wird dort ein ausgewachsener Streit ausgetragen, kommt meist nur eine Person wieder auf ihren eigenen Füßen heraus.

Dornenberg

Bedrohliche, dunkle Spitzen ragen wie Dornen in den Himmel hinauf und zieren das sicherste, magische Gefängnis von *Thuris*. Im Zuge der Absicherung des *Aschereiches* und der Zukunft der Magie, wurde dieser einst natürliche Berg von innen ausgeschabt und mit kargen Räumen voller Gitterstäbe versehen. Es gilt als unmöglich, aus dieser Festung zu entkommen und viele fliehen in die Weiten der Welt, sobald ihnen dieses Schicksal auch nur aus der Ferne droht. Seine Mauern gelten als so unbezwingbar, dass sogar Nachbarländer um die Aufbewahrung besonders gefährlicher und mächtiger Kriminelle bitten.

Was innerhalb der Mauern von *Dornenberg* geschieht, das wissen nur jene, die es gesehen haben. Und selbst dann ist das Gefängnis von solch enormer Größe, mit so vielen verschiedenen Arten von Zellen und Sicherheitsstufen, das höchstens der*die Direktor*in selbst alles sieht und hört, was hinter dem kalten Stein vor sich geht.

Hopperduk

Hunderte Meter hoch auf einem Felsplateau gelegen und für Außenseiter*innen kaum erreichbar, liegt die Stadt *Hopperduk*. Ein manuell geführter Aufzug ist der einzige Zugang zu den zahlreichen Wundern der Stadt. Denn hier befindet sich eine der wenigen Ansammlungen von Gnomen, die ihre erstaunliche Natur an den Tag legen und ihrem Erfindungsreichtum freien Lauf lassen. Tagsüber gilt eine strenge Arbeitsmoral und technische Wunderwerke wie Taschenuhren, Ferngläser, Maschinen und Waffen werden gebaut und innovativ verbessert. Des nachts feiern sie in wilder Ekstase mit Feuerwerk, Blumen und Speis und Trank.

Unterstützt werden alle Erfindungen von *Wolkenturm*, der großzügiger Abnehmer aller neuen und sonderbaren Ideen ist und hin und wieder auch eigene, magische Komponenten hinzufügt. Und sollte mal etwas wirklich schief gehen, so stehen stets ein paar Magier*innen bereit, um hinter den kleinen Genies aufzuräumen.



Der Glimmerwald

Das große Elfenreich im Nordosten von *Thuris* ist bedeckt von dichtem, dunklen Wald. Hohe Tannen reihen ihre kahlen Stämme so eng aneinander, dass man kaum hundert Meter weit sehen kann und obgleich es außer den Bäumen keine wirkliche Grenze gibt, so wagt sich kaum ein Wanderer dort hinein. Schon immer waren die Elfen des Ostens sehr auf ihre Distanz zu anderen Völkern bedacht, doch seit der verheerenden Verwüstung ihrer einstigen Heimat im jetzigen *Aschereich*, haben sie ein klares Zeichen gesetzt. Fremde sind bei ihnen nicht willkommen und wer sich ohne guten Grund oder Genehmigung in ihr Reich wagt, dem erweisen sie keine Gnade. Und es ist nicht so, als könne man einfach in den *Glimmerwald* hinein spazieren und entspannt den Geruch von Pilzen und Moosen genießen; denn selbst wenn kein Elf einen zu Gesicht bekommt, so gibt es noch immer etliche andere Gefahren. Der Schleier zur *Feenwildnis* ist hier dünn und

flatterhaft und magische Geschöpfe voller Intelligenz und Tücke lauern unter exotischen Blumen, in den säuselnden Kronen hoher Bäume oder am Grund von klaren Quellen.

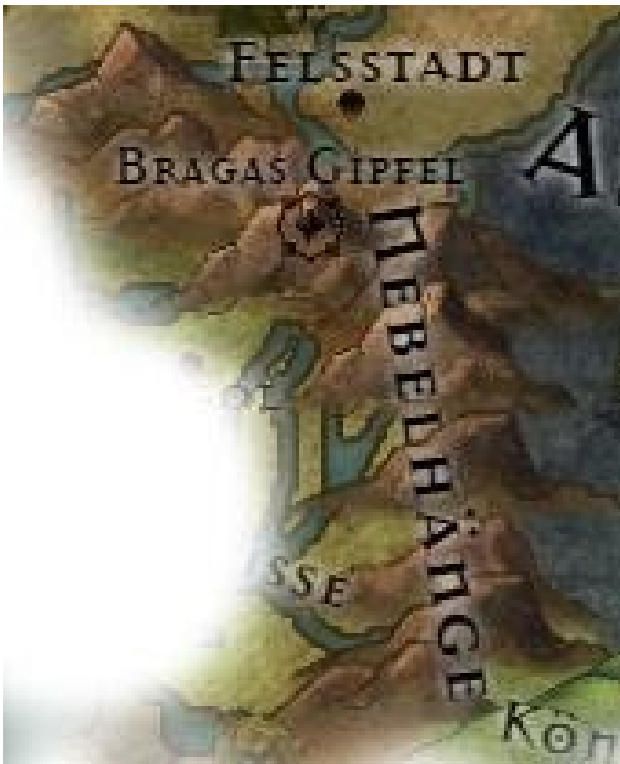
Doch nicht nur die Elfen leben hier, denn was nur wenige wissen ist, dass auch viel Gnome dieses Reich ihre Heimat nennen. Sie teilen ihre Naturverbundenheit mit den Elfen und kennen sich zur Genüge aus mit den Tricks der Feencreaturen. Dennoch gibt es nur kleine Gnomendörfer und meist wohnen sie mit den Elfen zusammen, von diesen kaum ernst genommen und dennoch genug respektiert, um ein friedliches Zusammenleben zu ermöglichen.

Handel wird nach außen hin meist nur über elfische und die stiefkindlich behandelten halb-elfischen Gesandten geführt. Dennoch üben sie auf große Teile der Welt eine bedeutende politische Macht aus, da sie durch ihre über Jahrhunderte gesammelte Weisheit, ihre spezielle Art der Magie und ihr durchdringendes Wissen vom Harmonieren der Ebenen, eine unabkömmliche Stütze der Zivilisation bilden. Im Austausch für Informationen und Entscheidungsgewalt, entsenden sie Botschafter*innen an Orte in Not oder richten diplomatische Posten ein. Elfen, die sich außerhalb von *Glimmerwald* in die Gesellschaft eingliedern, betrachten sie eher abschätzend.

Entscheidungen trifft die Älteste, die Matriarchin, mit Unterstützung ihres*ihres Partners*Partnerin. Sie lässt sich stets von ihren Bürger*innen beraten - elfisch wie gnomisch - doch die Entscheidungen trifft sie allein. So wählt sie auch die gesetzlichen Vertreter*innen aller Städte ihres Reiches und schult ihre möglichen Nachfolgerinnen, bevor ihr Körper die Welt verlässt. Gnomische Vertreterinnen werden nie gewählt, doch gibt es einen kleinen, gnomischen Rat aus allen Teilen von *Glimmerwald*, der stets seinen Einfluss ausübt.

Oshaneas

Hoch über dem Meer aufragend, auf Baumspitzen thronend, liegt die einzig bekannte Elfenstadt von *Glimmerwald, Oshaneas*. Sie ist die Handelsmetropole mit der Außenwelt und der einzige Ort, an dem Seefahrer nicht elfischer Herkunft anlegen dürfen. Bis ans Ufer ziehen sich ihre Ausläufer, um Gäste und Händler*innen aufzunehmen, während die ursprünglichen Bewohner*innen etwas tiefer im Wald, in schwindelnder Höhe leben. Wie aus Holz gewachsen ziehen sich organisch geformte Behausungen an den Baumstämmen empor und bilden üppige Terrassen, Kuppeln und Türme zwischen dem grünen Laub. Nicht jede*r ist ein Aufstieg zu dieser zauberhaften Aussicht vergönnt, doch ist es die einzige Möglichkeit für Fremde, etwas von elfischer Kultur zu kosten. Wohl wissend befinden sich hier ganze Hotels, Wellness Oasen und Vergnügungsviertel, um die Touristen für einen entsprechenden Preis den vermeintlich elfischen Lebensstil spüren zu lassen. Allerdings ist das Gebiet gut überwacht, um niemanden tiefer ins Reich entschlüpfen zu lassen. Ebenso sind Aufenthaltszeiten befristet und die meisten Lokale so teuer, dass es sich wirklich nicht jede*r leisten kann.



Die Nebelhänge

Stets in dichten Dunst gehüllt, reichen die Bergspitzen der *Nebelhänge* dennoch nicht annähernd so hoch, wie die ihrer Verwandten im Norden. Dafür reichen ihre Wurzeln umso tiefer, war dieses Gebirge doch bekannt für sein üppiges Goldvorkommen und zog hoffnungsvolle Bergarbeiter*innen von überall her an. Dies ist jedoch schon hunderte von Jahren her und bereits während der Zeit der *Alten* begannen die wertvollen Funde so rapide zu sinken, dass kleinere Minenstädte bald leer und verwaorlost zurück gelassen wurden. Heute gibt es neben der Hauptstadt nur noch wenige Dörfer und auch diese sind spärlich und stets auf der Suche nach neuen Adern. Durchzogen von einem gigantischen Tunnelsystem und ungenutzten Bauten, haben neue Bewohner*innen ihre Lager dort aufgeschlagen. Einst versuchten dies auch die Orks, doch waren damals die Zwerge in den Tiefen noch zu zahlreich und jagten sie fort. Heute ist es ein Ort für Zusammenschlüsse von Völkern, die woanders keine Zuflucht finden konnten und zu wenige sind, um sich im Weltgeschehen Gehör zu verschaffen. Freundliche, sowie fremdenfeindliche Wesen leben hier und einige, deren Agenda es erst noch herauszufinden gilt. Das allein würde eine Reise durch die Orte schon gefährlich genug machen, doch zusätzlich nutzen auch andere hungrige

Kreaturen und Monster die unterirdischen Wege, um sich schneller fort zu bewegen und nach Beute zu suchen.

Die noch von den ursprünglichen Zwergen bewohnten Orte und vor allem die Hauptstadt *Bragas Gipfel*, werden von *Bragas* Nachfahren selbst regiert. Sie bemühen sich ihre Heimat sicher zu halten, doch immer mehr junge Zwerge verlassen die kleinen Dörfer und kommen in die große Stadt oder ziehen gar in größere Gebirge weiter. Alles in allem wird es immer schwerer, den inneren Frieden vor den äußeren Gefahren zu beschützen und kaum einer vermag mehr zu sagen, was in noch weiterer Tiefe lauert und womöglich nur darauf wartet, in höhere Ebenen vorzudringen.

Bragas Gipfel

Einst eine große, reiche Metropole des Handels und Goldrausches, wurde die unterirdische Stadt im ersten großen Krieg beinahe gänzlich zerstört. Die Dunkelelfen, die lange zuvor in die Tiefen des Steins getrieben worden waren, sahen ihre Zeit nach dem Verschwinden der *Alten* gekommen, endlich wieder an die Oberfläche zurück zu kehren. Sie überraschten die Zwerge und schienen beinahe siegreich, doch kamen den Einwohnern ihre Brüder und Schwestern aus dem Norden zu Hilfe und zwangen die Verbannten zurück ins Exil. *Gileg die Barmherzige* war es, die schließlich zu ihnen eilte und gemeinsam mit ihrer Tochter *Braga*, die Trümmer wieder neu errichtete und alle Verwundeten heilte, die sie finden konnte. Und als die Welt wieder nach der Heldin rief, so blieb ihr Kind hier und aus dem einstigen *Gipfel*, wurde *Bragas Gipfel* und ihre Nachfahren sollten die Stadt regieren und beschützen, bis zum heutigen Tage.

Und Schutz ist mehr denn je ein Thema, denn mit der Abnahme der Bevölkerung, werden andere Kreaturen in der Tiefe mutiger und manche befürchten gar, dass die dunklen Elfen einen weiteren Angriff planen. Doch immerhin gibt es genug Lebensraum für alle Bewohner der Stadt und der Kontakt zum Handel anderer Länder ist gut. Dennoch muss etwas geschehen, die Frage ist nur, was.



Die Wandelnden Flüsse

Gefürchtet und vertrieben aus den meisten Reichen, haben sich Halb-Orks und manche Orks in diesen schlammigen und überfluteten Teil der Welt zurück gezogen, um sich vor missbilligenden Blicken zu verstecken. Umrandet von Ödland, Gebirge und Sumpf, hat *Thuris* sie längst vergessen und fragt nicht mehr danach, was sich hier versteckt. So gut wie nie dringt ein Wanderer vom Landweg in dieses Gebiet vor und den einzigen Kontakt haben die Orks zeitweilig mit den widerwilligen Zwergen aus den Nebelhängen oder seefahrenden Händler*innen. Letztere fühlen sich hingezogen zu diesem Volk, leben sie doch ausschließlich auf Schiffen und Hausbooten und sind die besten Segler*innen weit und breit. Denn sie müssen die Gezeiten kennen, den Wind flüstern hören und das Wetter atmen. Flüsse strömen aus den Bergen hinab und trocknen aus, teilen sich, zerreißen, überschwemmen ganze Landstriche und formen Lehm und Stein nach ihrem Willen. Wer hier sein Handwerk nicht meistert, der bleibt auf dem Trockenen liegen oder kentert. So stehen auch ihre wenigen, festen Städte auf hohen Pfosten im Wasser und schmale Stege verbinden kleine Hütten aus Binsen, Lehm und Treibholz. Oft fehlen sogar Stege und schmale Boote liegen zwischen

den gräsernen Hügeln bereit. Die meisten von ihnen jedoch sind Nomad*innen, die als Fischer*in, Wracktaucher*in und Händler*in ständig unterwegs sind.

Reisen sie zu weit von ihrer Heimat davon oder verirrt sich ein Schiff anderer Rassen hierher, werden sie oft angegriffen, verschleppt und gejagt. Doch obgleich jede*r Kapitän*in nur sein*ihre eigenes Schiff regiert, so halten sie im Notfall alle zusammen und verteidigen ihre Freiheit bis zum letzten Atemzug. Und obgleich ihnen so viel Feindseligkeit und Hass entgegen schlägt, so sind sie doch eine fröhliche und offene Gemeinschaft, die Fremde stets willkommen heißt. Sie tanzen, lachen und singen gemeinsam und teilen sogar ihren Fisch und ihren Wein. Ein*e kluge*r Besucher*in gibt stets etwas zurück und nutzt die Gastfreundschaft nicht aus oder kommt gar auf dumme Ideen, denn hinter den freundlichen Augen steckt ein*e Überlebenskämpfer*in der*die seines*ihresgleichen sucht.

Brarur Ird Quell

Geschützt von knorrigen, alten Bäumen, die ihre Wurzeln schon so lange in die schlammige Erde strecken, dass sie jeder Strömung stand halten, befindet sich ein kleiner See. Sein Wasser ist kristallklar und doch ist sein Grund so tief, dass man ihn nicht erblicken kann. Um ihn herum befinden sich hohe, schmale Steine in seltsamen Formen, mit eingekerbten Runen – so alt, dass ihre Bedeutung lange vergessen scheint. Für die Flussfahrer*innen ist dies ein heiliger Ort. Nie würden sie auf den Gedanken kommen, hier hinab zu tauchen - und Geschichten von jenen, die es versuchten und nicht zurück kehrten, tragen ihren Teil dazu bei.

Fremden erzählen sie nie von diesem Ort und bringen sie auch nicht hierher. Nur Neugeborene und Sterbende werden bei Vollmond hierher gebracht, um sie in dem See zu baden. Denn dann beginnen die Runen im Schein zu leuchten und das Wasser von innen heraus zu glühen. Zeremonien werden abgehalten und Verletzte oder Kranke trinken von dem kühlen Nass, welches heilende Wirkung hat. Die Nomad*innen glauben, dass ein mächtiger Geist in der Quelle wohnt, der über sie wacht und ihre Seelen für sie aufbewahrt.

Uzgol

Einst der gescheiterte Versuch einer Feste im Kampf gegen die Zwerge aus den *Nebelhängen*, ist es heute ein Ort für Handel und etwas unterkühlten Frieden. Wer sich jemals fragte, was der Unterschied zwischen höflich und freundlich ist, der*die kann es hier zur Genüge am eigenen Leib erfahren. Ansonsten gibt es erstaunlich selten Schwierigkeiten. Die Seefahrer*innen sind zwar gerissene Feilscher*innen, doch die Zwerge sind stur und wissen, was ihnen jedes Ding wert ist, sodass selten jemand übers Ohr gehauen wird.

Nahe des Gebirges ist der Boden fester und es gibt tatsächlich einige stabile Steinbauten und selbst in den schlammigeren Bereichen stets einen Steg oder Platten aus Stein, die jedes Gebäude miteinander verbinden. Um den Handel noch weiter zu erleichtern und als Zeichen des guten Willens, schufen die Zwerge einen direkten Pfad zu *Bragas Gipfel*, sodass auch Orks und Halb-Orks in ihrer Stadt willkommen seien. Nur selten nehmen die Nomad*innen dieses Angebot in Anspruch und die Zwerge danken es ihnen mit Höflichkeit für jede*n, der*die es doch tut.

Gischthafen

Gelegen am äußeren Rand der wandelnden Flüsse, ist es doch immer noch nicht ganz einfach, diesen Hafen anzusteuern. Gefährliche Strömungen und tückische Felsen säumen die grünen Grasweiden und manches Schiff ist hier schon auf den Meeresgrund gesunken, um wenig später von Taucher*innen geplündert zu werden. Dennoch ist der Hafen ein beliebter Anfahrtsort für Händler*innen, Pirat*innen und Reisende. Einerseits aus Not, da es auf der westlichen Hälfte von *Thuris* zwischen Süden und Norden nicht viele Alternativen zur Rast gibt, aber auch wegen all der sonderbaren Schätze, die es hier an kleinen Ständen zu finden gilt, des guten Essens und der Gastfreundschaft. Gehobenere Gesellschaft wird es an diesem Ort zwar an der Qualität der Gaststätten mangeln, doch nach Tagen auf See ist dies ein geringes Übel.

Einzig die Nähe zum Ufer, ohnehin gelegen auf schlammigem Boden, macht das Bauen hier schwer und die vielen Besucher*innen erlauben keine einfachen Grashütten ohne Stege. So steht *Gischthafen* stets unter Konstruktion, um zusätzliche Pfeiler im Boden zu befestigen, höhere Stege zu bauen und neue Böden über den alten zu errichten. All dies gibt dem Ort ein seltsames Aussehen

von verschiedenen hohen Etagen und surrealistisch wirkenden Baumaßnamen, da jedes Haus auf seinem Vorgänger immer und immer wieder neu errichtet wird, aber nicht jedes Mal dem gleichen Bauplan folgt.



Das Rankenthal

Betritt man dieses Land, ist alles was man kilometerweit sehen kann, nichts als Sumpf. Trügerisch flaches Wasser mit Ebenen voller Gräser und Büsche, wechseln sich ab mit Ranken verhangenen Wäldern. Hier gibt es kaum Zivilisation und keine großen Städte. Wilde Kreaturen hausen zwischen den verwucherten Ästen und Irrlichter führen Wanderer in ihr nasses Grab. Für die meisten gibt es keinen Grund, sich in dieses Gebiet vorzuwagen und die wenigen, wirklichen Bewohner*innen des Sumpfes leben hier, um der Gesellschaft den Rücken zu kehren - und nicht um als Führer*in für Abenteurer zu dienen. So dient Rankenthal als Brutstätte für Mythen und Geheimnisse.

Brachfurt

Als einzig wirklich bekannte Städte der Zivilisation in *Rankenthal*, ist *Brachfurt* entlang breiter Bäume errichtet. Die besseren Behausungen befinden sich oben in den Kronen und die weniger guten weit unten, wo das Wasser an schlechten Tagen den Boden zu fluten beginnt. Leitern und Pfade führen zwischen den Hütten hin und her und der feuchte Geruch von modrigem Holz liegt in der Luft. Doch hier gibt es reichlich zu Fischen und auch Früchte für jene, die wissen wonach sie zu suchen haben. Wilde Tiere wagen sich meist nicht in die Nähe der Behausungen, auch wenn es nicht immer sicher ist. So ist dieser Ort ein Sammelplatz für skurrile Gestalten aller Art geworden, die auf die eine oder andere Weise hier gelandet sind.



Das Echysische Reich

Einst wählte *Aderlard der Große* seine Heimat aus, um Mittelpunkt von Handel, Wohlstand und Frieden zu werden. Es war ein Plan, den viele unterstützten und daher in dieses warme, hügelige Land voller grüner Wiesen und lichter Wälder investierten. Auch heute regiert noch immer die Blutlinie *Aderlards* in Form eines König über das Reich und lebt mit seiner Familie im Schloss von *Stysa*. Der derzeitige König pflegt noch immer den Wunsch seines Vorfahrens und so blüht das Land im Austausch mit seinen Nachbarländern. Auch Frieden und Wohlstand herrschen im Reich, wenn auch nicht selten unter menschlichen Maßstäben. Denn obgleich alle Völker hier offiziell willkommen sind, so ist es doch eine Welt der Menschen, die hauptsächlich für menschliche Bedürfnisse ausgerichtet ist. Auch Religion wird gezielt gelenkt und Gött*innen, deren Lehren nicht in das Bild des Königreiches passen, gelten als verboten und verpönt. Dennoch wird nach außen hin ein gerechtes und faires Rechtssystem gepriesen und solange man sich nicht in politische Angelegenheiten einmischt, trifft dies auch zu.

Ansonsten ist das *Echysische Reich* hauptsächlich von Landwirtschaft und kleineren Orten geprägt. Es gibt durchaus Gefahren, doch die gut ausgebauten Handelsstraßen und der stetige Schiffsverkehr über die Flüsse und Küste, sind eine hohe Priorität und verhältnismäßig sicher.

Der einzig wirkliche Dorn im Auge des Königs, ist der *Goldblatthain*. Hier scheint der Schleier zur *Feenwildnis* besonders dünn und seltsame Kreaturen leben zwischen den unnatürlich schimmernden Blättern. Durchquert man ihn von Norden nach Süden, ist der Wald al solcher schon gefährlich genug, doch durchquert man ihn von Süden nach Norden, so geht man auf immer verloren.

Sonnenaue

Dieses kleine Dorf liegt umgeben von hohen Hecken und vielen Feldern voller Obst und Gemüse, beinahe verborgen zwischen Hügelketten. Es ist hauptsächlich bewohnt von Halblingen und produziert einen Großteil der Nahrung, die über den Fluss nach *Stysa* und von dort aus in alle Himmelsrichtungen exportiert wird. So in Wohlstand und Fülle lebend, gibt es dort ausgezeichnete Schulen, große Feste und geräumige Behausungen in Form von Steinhütten und Höhlen.

Der Ort liegt außerdem nahe der *Königshügel*, deren Blumenbewachsene Kuppeln die Gräber der Könige von *Stysa*, bzw. des *Echysischen Reiches* darstellen.

Stysa

Bevor *Stysa* von *Aderlard dem Gerechten* gebaut wurde, befand sich dort eine Zwergenstadt- und Mine, wo nach Edelsteinen geschürft wurde. *Mig Borim* war ihr Name. Ihr größter Teil lag unter der Erde und ihre Tunnelauswüchse waren nur ihren Bewohner*innen bekannt. Dann jedoch verschwanden die *Alten* und Kriege brachen aus. Die meisten Zwerge hatten sich in die Berge zurück gezogen und dort verschanzt und *Mig Borim* wurde geradezu überrannt. Sie bot jedoch genug Material in Form von Stein, Edelsteinen und Holz, um eine neue Stadt auf ihren Ruinen zu errichten. Aus diesem Grund wählte *Aderlard* diesen Ort dafür, um sein Projekt der freien Stadt hier umzusetzen. Er dachte nicht darüber nach, dass dies die Zwerge verärgern könnte und auch nicht darüber, welche Wunder sich unter der Stadt verbargen und noch immer zu großen Teilen verbergen. Im Zwergenviertel werden diese Tunnel noch benutzt und wer von ihnen weiß, kann sie

sich durchaus zu Nutze machen. Besonders die Diebesgilde profitiert heutzutage von der Möglichkeit, unbemerkt von einem Ort zum anderen zu kommen.

Doch wer weiß schon, welche verborgenen Schätze im Dunklen darauf warten entdeckt zu werden und wie viele unter Geröll und Steinen für immer verborgen bleiben werden?

Heute ist die pulsierende Hauptstadt des Reiches gefüllt mit Wesen aus ganz *Thuris*. Wunder scheint es an jeder Ecke zu geben und der Handel gedeiht prächtig. Dennoch ist der Thron des Königs über die Jahrhunderte immer wackliger geworden und in den letzten Jahrzehnten wurden Stimmen laut, die seine Legitimation anzweifeln. Und während der Adel sein feines Netz aus Intrigen spinnt, ist die Stadt längst zu groß und bunt geworden, um wirklich einen Überblick über all ihre Geheimnisse zu behalten.

Glimmerfähre

Besonders wichtig für das *Echysische Reich*, ist seine starke, politische Bindung zu den Elfen von *Glimmerwald*. Vielen ist es ein Rätsel, wie und warum dieses starke Bündnis zustande gekommen ist, doch besteht es nun schon seit mehreren hundert Jahren und wird von beiden Seiten geehrt.

Zeichen dessen ist auch die Hafenstadt *Glimmerfähre*. Sie dient als Überfahrt für Handelsgüter und Elfen nach Süden, doch ebenso bis hinein ins *Aschereich* oder weiter in den Süden Richtung *Indon Inseln*. Die Wichtigkeit die die kleine Stadt dadurch gewinnt, entspricht nicht ganz ihrer Größe und Verborgenheit in einem dunklen Wald, doch es tut ihr auch keinen Abbruch. Hauptsächlich besteht sie ohnehin aus Lagerhäusern und Gaststätten.

Wolfsfluss

Einst ein Zufluchtsort von Werwölfen, wuchs diese Stadt über die Jahrhunderte und behielt als Andenken den Wolf nur als Wappentier bei. Zumindest ist das die Geschichte, die sie dem Rest der Welt erzählen. Denn die Werwölfe sind nie verschwunden, sie haben nur gelernt sich besser anzupassen. Manche wundern sich, dass die Wolfspopulation in der Umgebung so hoch ist und dennoch niemals die Stadtbewohner*innen bedroht. Doch gibt es eine Gruppe im Untergrund, die die Justiz in ihre eigenen Hände nimmt. Selten gab es eine Stadt in dieser Größe, die so frei von

Kriminalität war. Auch leben besonders viele Tiere unbehelligt in den breiten Straßen und an jeder Ecke gibt es Parks und kleine Waldstücke. Nur an Vollmondnächten scheint *Wolfsfluss* plötzlich wie leer gefegt und alle Bewohner verbarrikadieren sich in ihren Häusern, während vor den Toren das Heulen über weite Strecken hallt. Unvorsichtige Wanderer die zu diesen Zeiten draußen herum laufen, werden gerissen wie Schafe und auch die hiesige Wache, die stets mit vollem Haar gesegnet zu sein scheint, unternimmt dagegen seltsam wenig.

Schildkröten Pier

Heimat von hunderten Schildkröten, ist dieser Ort für seine schiere Obsession mit diesen Tieren bekannt. Werkzeuge, Kleidung, Möbel, es gibt beinahe alles was das Herz begehrt mit Teilen von Panzern und Krallen oder in Form der Panzertiere. Sie legen ihre Eier an den nahe gelegenen *Indon Inseln* und haben dort durch Schutzmaßnahmen beinahe keine natürlichen Fressfeinde. Dafür werden sie als Delikatessen nach *Schildkröten Pier* importiert und sind auch von selbst überall in den umliegenden Riffen zu finden.

Ansonsten ist diese bunte Hafenstadt Anlaufstelle für viele Händler*innen und Seefahrer*innen aus dem Süden und Norden, die ihre Reise nicht weiter fort setzen wollen. Leicht und ungefährlich erreichbar über den Seeweg, ist hier auch ein beliebtes Touristenziel für die wohlhabendere Gesellschaft, oder die, die es gerne wäre.

Durch den regen Wandel der Bewohner*innen und die starken Einflüsse aus Norden und Süden, hat sich hier eine ungewöhnlich große Kunstszene entwickelt und viele reisen her, um die bunten Riffe zu malen, außergewöhnliche Musen zu finden, die neuste Mode zu tragen oder dekorative Skulpturen zu erwerben.

Hirschpass

Gelegen am Rande des *Wisperwalds*, ist dies die letzte Stadt bevor der Kontinent *Trikoia* zum Kontinent *Baraan* wird und die südlichen Reiche beginnen. Von dort aus führt ein Pfad in Richtung der *Harpyen Küste* und ein Pfad in Richtung *Ad Dayah*, sodass der *Hirschpass* ein beliebter Ort für Rast ist. Wer nach Süden den Wasserweg nicht zahlen oder nehmen möchte, der wird unweigerlich diese Route nehmen. Dementsprechend ist der Ort zwar recht klein, doch gibt es hier gute Raststätten und die Möglichkeit, müde Pferde gegen ausgeruhte zu tauschen oder gänzlich neue Reittiere zu erwerben.

Ganz ungefährlich ist der *Wisperwald* jedoch nicht und immer wieder versuchen Bandit*innen und Goblins die reisenden Händler*innen zu überfallen und mit ihrer Beute in den dichten Wald zu flüchten. Die Nähe zur Grenze bietet ihnen außerdem die Möglichkeit, schnell das Zuständigkeitsgebiet zu wechseln und etwaige Verfolger*innen sich selbst zu überlassen.



Das Hungrige Auge

Wie ein Lid aus Stein und und Schlamm, formen sich die Inseln um das *Hungrige Auge*. Einen Malstrom, der niemals zu verstummen scheint und mit seiner reißenden Kraft die umliegenden Ufer in Einsamkeit hüllt. Viele Schiffe wurden schon in seinen Schlund gezogen, obgleich seine Anwesenheit wohl bekannt ist. Manche berichten, dass das *Hungrige Auge* schon immer da gewesen sei – ein Ausdruck der Macht des Meeres. Andere sagen, es sei zur Zeit der *Alten* entstanden, als *Nusus* ihre Feindin bekämpfte und für immer auf tiefen Grund verbannte. Wer dieser jemand sein könnte, vermag jedoch niemand zu sagen. Natürlich gibt es Gerüchte, Legenden, doch keine*r Sterblichen ist es jemals gelungen, unversehrt in die brodelnden Tiefen hinab zu tauchen.

Wellenlied

Mutig gelegen zwischen Riffen und gefährlichen Strömungen, gibt es doch einen schmalen Pfad über Sandbänke, um unbeschadet zum Festland zu kommen. Es ist ein kleines Fischerdorf, welches vom großen Krieg kaum behelligt wurde und dessen Architektur noch vor dem Verschwinden der *Alten* erbaut wurde. Seltsame Fresken und Runen in längst vergessenen Sprachen zieren die alten Wände und eine Gruppe von Mönch*innen kümmert sich liebevoll um alle Restaurierungsarbeiten.

Reisende von ganz *Thuris* kommen hierher, um dem beruhigenden Rauschen der Wellen zu lauschen, ihr Schicksal in den Muscheln zu deuten und im Wald der Insel meditativ wandern zu gehen. Hin und wieder berichtet man sogar von Meervolk, welches man des Nachts in der Ferne singen hören kann oder bläulich schimmernde Schlieren durch das fluoreszierende Wasser zieht. Besonders eine Legende erzählt man sich besonders oft, von einem Kapitän, dessen Stimme so schön war, dass er damit Meerjungfrauen anlocken konnte. Sein Schiff, die *Nachtgier*, war überall gefürchtet und seine Mannschaft nannte sich die *See Teufel*, bestehend aus ruchlosen Pirat*innen. Dieser *Kapitän Goldzunge*, lockte die Sirenen an, bis sie mit ihm sangen und noch mehr Schiffe aus der Ferne anzogen. Diese überfielen er und seine *See Teufel* und schickten sie zum Grund des Meeres. Eines Tages verschwand er ganz plötzlich und ward seit dem nie wieder gesehen. Doch noch immer singen Seeleute allerorts darüber und zahlreiche Mythen sammeln sich um ihn, den *Kapitän Goldzunge*. Manche sagen, er habe die Rache der Meerjungfrauen erhalten, eine Krankheit die ihm Kiemen wachsen ließ und an der er jämmerlich erstickte. Andere behaupten, er lebe noch immer, tief auf dem Meeresgrund in einem Schloss aus Korallen, von wo aus er Schiffe zum kentern bringt und Schätze anhäuft.

Das Lied darüber, welches mit leichten Variationen an vielen Häfen gesungen wird – oder auch um Kinder davon abzuhalten zu tief ins Wasser zu laufen - geht wie folgt:

Einst gab es nen Káp'ten so rau wie die See
die Augen kalt wie der Mond
die Brust geschwellt,
sein Kommando laut gellt,
kein Leben wird jemals verschont.

Doch seine Stimme ward lieblich wie goldener Klang
sank in die Tiefe hinab
von dort kam der Tod,
lockt die Seemänner fort,

in ihr nasses Grab.

Yoho steht zusammen

Lauscht nicht den Maiden der See

Sie woll'n euch verdammen

sagt euren Liebsten Adé

Doch die Macht des Meeres verlangt ihren Preis

Sie forderte ein seinen Thron

Für die goldene Zung',

büßt er seine Lung',

das war der Maiden Hohn.

Yoho steht zusammen

Folgt nicht den Maiden der See

Sie woll'n euch verdammen

sagt euren Liebsten Adé

Ad Dayah

Abgeschottet von Wasserwegen durch das *Hungrige Auge*, die umliegenden, flachen Korallenriffe und scharfkantigen Felsen, ist es doch ein wunderschöner Anblick in diese ungestörte

Unterwasserwelt. Fische in allen Farben und Formen tanzen zwischen wogenden Blumen und Organismen, die direkt unter der türkisfarbenen Wasseroberfläche zu erspähen sind.

Fluoreszierende Lebewesen am Ufer geben der Stadt ein geradezu magisches Nachtleben und spiralförmige Türme und pflanzen-bewachsene Terrassen aus weißem Stein strahlen im

Sonnenlicht.

Doch nicht nur Schönheit bringt die Unzugänglichkeit, sondern auch Schutz. Keine Streitmacht zu Schiff, egal wie groß oder geschickt, schaffte es jemals durch die Tücken am *Hungrigen Auge* vorbei. Zu Land jedoch gibt es Straßen, die den Handel erleichtern und gute Verbindungen zum *Echysischen Reich* werden stets mit Sorgfalt gepflegt.

Um jedoch schließlich auch selbst in der Lage zu sein, die Seefahrt zu ihren Gunsten zu nutzen, arbeiteten Magier*innen und Handwerker*innen an einer gänzlich neuen Erfindung: An fliegenden Schiffen. Verzauberte Steine treiben sie an und machen es möglich, die schwierigsten Stellen zu überwinden, um schließlich wieder ins kühle Nass zu gleiten. Trotz hoher Angebote teilen sie ihr Wissen mit niemandem und auch ein solches fliegendes Schiff zu mieten ist nicht gerade günstig. Seit Jahrhunderten schon, wird die Stadt und die umliegenden Bereiche von einer absolutistischen Regentin geführt. Sie ist streng, aber gerecht und obgleich niemals jemand die Stimme erheben würde, fragen sich viele ob es sich bei ihrer Herrscherin um Generationen von gleich aussehenden Töchtern handelt oder um ein und dieselbe Person, die seit hunderten von Jahren lebt.



Die Harpyen Küste

Was einst ein großes Königreich war, welches von männlichen Königen regiert wurde, ist heute in drei Teile gespalten. Jahrhundertlang wurde die *Harpyen Küste* von Menschen regiert, bis ihr letzter Regent sein Ansehen und seine Macht vergrößern wollte, indem er sich eine Harpye, eines

der wildesten Geschöpfe der Umgebung, zur Frau nahm. Er wollte als unbezwingbarer und furchtloser Herrscher in die Geschichte seines Landes eingehen und einen kräftigen Nachfolger schaffen. Also zwang er das Wappentier seines Landes in eine Ehe. Was er jedoch nicht wusste war, dass Harpyen stets nur Frauen gebären und meist Zwillinge oder Drillinge. So erhielt er statt eines formbaren, männlichen Nachfahrens, drei unbändige Töchter. Seine unfreiwillige Frau floh bald nach der Geburt ihrer Kinder und während der Vater hilflos versuchte der Situation gerecht zu werden, machten ihm seine Erben das Leben zur Hölle. Als der König schließlich alt und krank wurde, zerrissen die streitlustigen Prinzessinnen das Reich in drei Teile – einen für jede - und balgen und zanken seitdem um jeden Zentimeter Land.

Einen großen Teil der Küste haben sie außerdem an ihre Mutter und ihresgleichen abgegeben. Als Tribut für den Schmerz und zum Hohn ihres Vaters.

Die Bewohner*innen des Landes leiden oft unter den kleinen Kriegen, Tricksereien und Sabotagen, doch das Land ist fruchtbar und voller Felder und Weideland. So bleiben sie und hoffen auf einen baldigen Ausweg.

El Thoulem

Spezialisiert auf Parfüme und Tourismus, ist *El Thoulem* ein prächtiger Anblick. Vor der Aufspaltung des Landes durch die drei Schwestern, war dies außerdem die Hauptstadt des Reiches und Prunk und Luxus finden sich allerorts. Schimmernde Türme ragen in strahlend blauen Himmel und jedes Anzeichen von Armut oder Leid wird hinter großen, kunstvollen Mauern verborgen. Dafür präsentiert sich die Stadt mit extravaganten Teehäusern, eleganten Kosmetikläden und Wellnessoasen voller entspannender Duftkerzen. Besonders berühmt sind die verschiedenen Verjüngungskuren, die ihre Nutzer*innen fit und gesund halten sollen und von denen es so viele unterschiedliche gibt, wie Fische im Meer.

Walwasser

Diese kleine Hafenstadt hat sich auf den Walfang spezialisiert und versorgt das Inland mit Tran und anderen Fischölen. Einige der besten Kosmetik- und Seifenhersteller*innen arbeiten hier für ihre

Königin und exportieren nach ganz *Thuris*.

In ihren Hauptaufgaben ist die Stadt zweigeteilt. Der untere Bereich der Küste stinkt nach totem Tier und die Straßen sind schmierig von Fett und Blut. Der obere Teil ist durch eine Mauer getrennt und beherbergt die Händler*innen und Duftmischer*innen. Um *Walwasser* herum liegen Kilometer lange Felder voller Gewürze und aromatischer Blumen, die die verschiedenen Gerüche der Kosmetiker*innen ermöglichen. Außerdem ermöglicht es die Herstellung von exzellentem Tee.

El Ghasna

Zwischen den beiden Ländern ihrer Schwestern liegend, hat es die Königin dieses Reiches oft schwer. Andererseits liegt es perfekt für den Handel und hat sich somit auf ein Produkt spezialisiert, auf das seine Nachbar*innen nicht verzichten möchten. Aufgrund ihrer ausgezeichneten Süßwasserversorgung und dem fruchtbaren Land, wachsen spezielle Pflanzen auf ihren Feldern, aus denen sie Zucker herstellen. Hauptsächlich Zuckerrohr produziert den süßen Luxus, aber auch Imker*innen pflegen Bienenschwärme auf Blumenwiesen. Dies verleiht ihnen einen besonderen Status in *Baraan* und sogar in nördlicheren Teilen der Welt.

El Ghasna ist daher eine wohlhabende Stadt, die allerdings aus vielen Feldarbeite*innen und weit reisenden Händler*innen besteht. Die Grenze zwischen Arm und Reich ist deutlich schmaler und während die Zuckerproduktion harte Arbeit ist, so wird sie doch auch ebenso respektiert. Das Stadtbild ist sauber und ruhig und mit wenig Protz oder Prunk.

Zweifluss

Etwas weiter abgelegen von den Süßholzfeldern, hat sich diese Stadt ihren unabhängigen Reichtum mit etwas gänzlich anderem aufgebaut. Sie wurde einst von einem Herrscher der *Harpyen Küste* erbaut, um sein privates Hobby, die Dressur von wilden Tieren, weiter zu verfolgen.

Dementsprechend ist sie genau für diese Zwecke ausgelegt und umgeben von drei kreisrunden Mauern, die eher Geschöpfe drinnen, als draußen halten sollen. Es gibt große Grünflächen und Parkanlagen für Menschen und Tiere und sogar die ein oder andere Installation für

Wasserlebewesen. Reiche Kaufleute kommen von nah und fern, um diese Kostbarkeiten für Adelige und Königskinder zu erwerben.

El Khaban

Geprägt durch den Obst- und Kornanbau, ist *El Khaban* für seine ausgezeichneten Backwaren bekannt. Fruchtkuchen, Teilchen, aber auch Brot und Brötchen gibt es in den zahlreichen Cafés - frisch und köstlich zu Tee aus getrockneten Früchten. So beliebt sind ihre Süßspeisen, dass selbst die grimmigen und fremden-scheuen Zentauren hin und wieder Felle und Schnitzereien gegen sie eintauschen.

Das Stadtbild selbst ist recht breitflächig und grün und viele haben ihren eigenen kleinen Obstgarten. Reiches Volk und Adel haben ihre Villen um die Stadt herumliegend und veranstalten hin und wieder Feste, um die besten Bäcker*innen und Obstbauer*innen zu finden, denen sie dann eine Stellung anbieten können.

Limonenufer

Entlang des Flusses gestreckt, liegen etliche Gärten voll praller Zitrusfrüchte, aber auch anderen Arten von Obst. Die Stadt ähnelt einer knubbeligen Raupe und hat so trotz ihrer großen Einwohnerzahl, doch eher eine dörfliche Atmosphäre. Sie kriecht einen Teil am Wasser entlang und etliche Häuser stehen halb im Fluss, wo beladen Boote mit der Ernte die Strömung hinunter transportiert werden. Auch viele Karren folgen der Straße gen Osten, bleiben aber oft bei den Bauer*innen der vielzähligen Felder stehen, die aus Mehl und Obst herrliche Süßspeisen kreieren, die dann nach *El Khaban* gebracht werden. Insgesamt ist das Leben recht friedlich hier, wenn das Land auch an *Sa'atoalas Weide* grenzt und man hin und wieder das Vibrieren im Boden spürt, wenn Herden von Zentauren über die Steppe preschen.



Die Sklavenbucht

Berüchtigt als letzter Teil von *Thuris* in dem es noch Sklavenhandel gibt, wird dieser Ort von vielen Bewohner*innen *Baraans* gefürchtet. Schon oft wurde versucht, gegen die Machenschaften der Skrupellosen Personen hinter all dem vorzugehen, doch finstere Mächte schützen jene in ihrer Gefolgschaft und große Summen von Geld lösen die übrigen Probleme. Niemand kann genau sagen, wer hier was beherrscht, doch munkelt man von einer düsteren Gestalt, die sich mit einem Konglomerat aus reichen Geschäftsleuten umgibt und selbst über Fähigkeiten verfügt, die über die der Sterblichen hinaus gehen.

Aufgrund dieser ungleichen Verteilung von Macht und Geld, ist die Sklavenbucht gespickt mit der reinsten Dekadenz. Riesige Villen reihen sich an pompöse Gärten, in denen verschwenderische Festmähler abgehalten werden. Luxus und Vergnügen jenseits jeder Vorstellungskraft können hier erworben werden, solange man nur genug Münzen bei sich hat und Moral und Gewissen vor der Türschwelle zurück lässt.

Sklavenbucht

Benannt nach der gleichnamigen Bucht in der diese Hafenstadt liegt, findet hier der meiste Handel von Sklav*innen statt. Personen und Geschöpfe aus der ganzen Welt werden hier feil geboten und wie Vieh ausgestellt und begutachtet. Einmal in Ketten gelegt, ist es schwer seine Freiheit zurück zu erlangen und viele Käufer*innen kommen extra hierher, um besonders seltene oder spezielle Sklav*innen zu erwerben. Nach außen hin tun die Sklavenhändler*innen gerne jovial, doch hinter jeder noch so kleinen Geste von Widerstand oder Disrespekt, warten Gewalt und brutale Dominanz nur darauf entfesselt zu werden.

Zwielicht-Gärten

Magisch und wunderschön, ist dieser Ort von einer Kuppel aus Zwielicht umhüllt. Darunter wachsen wunderschöne Blumen und Früchte, die diese ganz spezielle Behandlung brauchen, um zu gedeihen. Doch der Schein trügt, denn so hübsch diese Gärten auch anzusehen sind, werden hier einige der potentesten Gifte und psychoaktiven Substanzen gezüchtet. Von harmlosen Rauschmitteln über Aphrodisiaka, bis hin zu halluzinogenen Drogen, ist hier alles zu finden. Spezielle Räumlichkeiten lassen Kund*innen ihre Waren unter Aufsicht testen und gegen entsprechende Preise auch mit nach Hause nehmen.



Sa'atoalas Weide

Kilometerweite Savanne breitet sich schier endlos im Zentrum von *Baraan* aus. Reisen über die Ebene sind aus verschiedenen Gründen sehr gewagt, doch das Gefährlichste sind wohl die Herden von Zebra-Zentauren, die dieses Grasmeer ihre Heimat nennen. Sie sind weder aggressiv noch haben sie Interesse an festen Städten, doch schützen sie ihr Revier mit allen Mitteln. Im großen Krieg wurden ihresgleichen oft verschleppt und versklavt, was sie anderen nicht nachtragen, doch im Gedächtnis behalten. Auch wurde ihr Land oft Schauplatz von kleineren Auseinandersetzungen und wurde dabei zertrampelt und verbrannt, sodass schwarze Asche statt Regen die Vegetation fütterte. Heute ist ihr Reich gesund und stark, doch sie verschmähen Kontakt mit Außenseitern und nehmen sich, was immer ihnen ihrer Meinung nach zusteht. Als letztes erweiterten sie ihr Gebiet gen Osten, als die drei Schwestern der *Harpyen-Küste* sich zerstritten und die Ländereien südlich von ihnen, nicht mehr beachteten.

Meist leben sie in größeren Familien und ziehen zwischen verschiedenen Wasserstellen umher. Dennoch gehören sie alle zum selben Clan. Ihr*e Anführer*in trägt stets den Titel *Sa'atoala* und

seine*ihre Aufgabe ist es, Konflikte zu lösen und sowohl die Sicherheit, als auch die Balance ihrer Weide zu gewährleisten.

Rotholz Hafen

Offiziell gehört der *Rotholzhafen* mit seinem umliegenden Palmenwald zum Gebiet der Zwerge aus den *Tränentrinker Bergen*, doch alles umliegende Gebiet wurde von den Zentauren der Savanne eingenommen. Mutige Reisende wagen sich selten genug auf dem Landweg an der Küste entlang, wo ein alter Pfad bis zum *Gauklerkamm* in sicheres Gebiet führt. Hin und wieder kann das gut gehen und die Zentauren postieren kaum Wachen oder ähnliches, doch machen sie auch nicht halt, wenn man ihnen in ihrem Gebiet vor die Hufe gerät. Daher läuft der größte Teil des Reisens über den Wasserweg.

Hauptsächlich besteht diese Holzfällerstadt, um Ladungen der seltsam rötlichen Palmen zur *Stadt der Sieben Sonnen* zu bringen. So ist es insgesamt ein recht friedlicher Ort aus roten Holzhütten, wenn auch etwas beunruhigend, wenn hunderte von vorbei galoppierenden Hufen den Wald zum Beben bringen.



Die Abudali Wildnis

Am äußersten Rand von *Thuris* gelegen, befindet sich ein undurchdringlicher Dschungel. Jene die dort Leben und sich auskennen, haben verschiedene Namen für ihn. Sie kennen die verschiedenen Teile und ihre Eigenheiten, wo Dörfer und wo Wasserstellen liegen und von welchen Orten man sich besser fern hält. Natürlich kennen auch sie nicht alle Geheimnisse und Gefahren, doch wissen sie, dass es sich um mehr als einen bloßen Wald handelt. Für alle anderen, ist dies die *Abudali Wildnis*. Legenden und Mythen ranken sich um diesen schwer zugänglichen Ort und manche Abenteuergruppe hat bereits erfolglos versucht, seine Tiefen zu ergründen, nur um sich selbst dabei zu verlieren. Denn neben den Bewohner*innen, die auf Dinosauriern reiten und Eindringlinge in der Regel nicht sehr begrüßen, gibt es unzählige Gefahren – und nicht alle von ihnen sind als solche mit Reißzähne und Klauen zu erkennen. Dennoch nehmen immer wieder tollkühne

Abenteurer*innen die Gefahren auf sich, um sich auf die Suche nach Schätzen, Heilmitteln, Giften oder verlorenem Wissen zu machen.

Tel Kebaid

Die letzte große und leicht zugängliche Stadt vor dem Beginn der *Abudali Wildnis*, schmiegt sich eng an den Rand des Dschungels. Ananas- und Bananenplantagen erstrecken sich um die bröckligen Stadtmauern und klapprige Strohütten ziehen sich bis weit über die Stadtgrenzen. Das Leben hier war niemals leicht oder gefahrlos, doch seit die *Sklavenbucht* Jagd auf die Bewohner*innen der Stadt macht und ihren Handel kontrolliert, ist die bloße Existenz zum Überlebenskampf geworden. Während viele auf dem Feld schufteten, ziehen ganze Gruppen aus, um am Rande der *Tränentrinker Berge* nach wertvollen Materialien zu schürfen. Die besten Taucher*innen ziehen bis an Meer, um in trüben Tiefen nach Perlen zu suchen. Das Meiste müssen sie allerdings wieder abgeben, um nicht als Sklav*innen verschifft zu werden.

Immer wieder kommen Bewohner*innen des Dschungels nach *Tel Kebaid* auf der Suche nach einem neuen Leben und immer wieder fliehen Bewohner*innen der Stadt zurück in den undurchdringlichen Wald oder versuchen es gar in ganz neuen Gefilden gen Norden. Doch dieser Weg ist voller Gefahren und selbst mit Reittier eine wochenlange Reise bis zur nächsten großen Stadt.

Manch rebellische Stimmen werden laut und es wird von einer Gruppe in den Slums der Stadt geredet, die Widerstand plant. Doch gegen jede zu laute Stimme wird brutal vorgegangen und die Lage ist gespannter denn je.



Die Wüste der Vergessenen Träume

Tödlich brütend liegt das sandige Meer von hohen Felsklippen umrahmt im Süden von *Baraan*. Für jene, die die Wüste tatsächlich betreten wollen, liegt der leichteste Zugang im Nordwesten, wo sich die Berge zu einem Zugang öffnen. Alle anderen Wege führen über die steilen und gefährlichen *Tränentrinker Berge* oder durch die undurchdringliche *Abudali Wildnis*. Doch warum sollte ohnehin jemand diesen waghalsigen Weg auf sich nehmen? Die Wahrheit ist vernebelt von der Zeit doch gibt es etliche Geschichten, die von verschollenen Königreichen, magischen Artefakten und Schätzen von Gold und Diamanten sprechen. Schwer zu sagen, ob dies alte Überlieferungen oder Lockmittel der katzenartigen Nomad*innen sind, die das Wüstenmeer bezwingen und Karawanen von Abenteurer*innen überfallen. Fakt ist jedoch, dass immer wieder jemand sein Glück versucht auf der Suche nach Wissen, Ruhm und Reichtum.

Auch ohne die Nomad*innen ist das trockene Reich tückisch. Entfernungen sind trügerisch, Wasser ist selten und monströse Wesen lauern versteckt auf Beute. Dennoch gibt es angeblich die ein oder andere Stadt der Nomad*innen und auch sind nicht alle von ihnen Bandit*innen. Nur wo sind ihre Städte zu finden? Woran unterscheidet man die diebischen von den hilfreichen und wie kann man ihr Vertrauen gewinnen?



Die Tränentrinker Berge

Das südlichste Gebirge von *Thuris* hat seit jeher einen schlechten Ruf in *Baraan*. Kein Fluss, kein Bächlein rinnt aus seinen wolkenverhangenen Spitzen herab ins Land. Seltsame Kreaturen aus der Wüste geraten zwischen die hügeligen Ausläufer und hunderte von Arbeiter*innen haben hier auf der Suche nach Mineralien ihr Leben gelassen. Doch von innen sind die Berge kein dunkler und grausamer Ort. Leuchtende Pflanzen und Pilze wachsen in wundersamen Formationen an den Wänden der unterirdischen Städte und Höhlen. Denn Völker der Dunkelheit leben hier vereint und in Frieden. Natürlich gibt es noch immer Gefahren und Monster, doch seit der Gründung *der Stadt der Sieben Sonnen*, wird gemeinsam dagegen vorgegangen. Nur Fremde halten sie von sich fern und streuen unheimliche Gerüchte, damit ihr fragiles Miteinander nicht gestört wird.

Der nahe gelegene *Wunderwald* an der Grenze zur *Abudali Wildnis*, ist ein Stück des Dschungels den sie selbst kultiviert haben. Er steckt voller Ressourcen und nützlicher Tiere und dient auch als Urlaubsort für die Bewohner*innen des Berginneren.

Stadt der Sieben Sonnen

Nach dem Verschwinden der *Alten* kehrte der Held *Oz'gollath der Beherzte* in seine Heimat zurück, um die Freiheit der Völker zu unterstützen. Als dies weltweit begann in Kriege auszuarten, fasste er einen Plan. Er war der Sohn eines Königs in einer gut befestigten, weit abgelegenen Stadt in den *Tränentrinker Bergen* und während er von etlichen Völkern wusste, die ebenfalls im Gebirge lebten, so hatten sie doch kein enges Verhältnis. Er beschloss also, nach Vertreter*innen in jeder Ecke seines Reiches auszuschicken und ihnen von seinem Beschluss zu berichten, eine gigantische Metropole für alle Völker zu erbauen. Zunächst stießen seine Wünsche auf taube Ohren, doch als der Krieg voran schritt folgten sie eine*r nach dem anderen seinem Angebot und wurden Teil der neuen *Stadt der Sieben Sonnen*. Den Namen wählte *Oz'gollath* selbst, da es sieben Etagen der Stadt geben sollte, jede angepasst auf ein bestimmtes Volk und dessen Kultur und spezielle Anatomie und doch verbunden mit allen anderen. Da manche Völker zwangsläufig kein Tageslicht sehen würden in der Tiefe, erschuf er sieben Sonnen - für jede Etage eine - die einen normalen Tag- und Nachtrhythmus simulieren sollen. Nicht alle Augen die in den Tiefen der Dunkelheit aufwachsen, schätzen das grelle Licht und so passte er jede Sonne an ihre Bewohner*innen an. In der obersten Etage leben noch immer die Tieflinge und leiten die Organisation der Metropole; ihre Sonne ist jene, die auch am Tageshimmel steht, doch je tiefer es geht, desto absonderlicher werden die magischen Lichtquellen.

Gauklerkamm

Gelegen auf einem felsigen Hügelkamm, verdankt der Ort seinen Namen dem Gaukler Vogel. Er ist bekannt für sein lustiges Balzverhalten und lebt in großen Scharen rund um das Gebiet. Er gilt hier schon seit Jahrhunderten als heiliges Tier und jährlich werden zu seiner Balzzeit im Frühling Festivitäten gehalten, bei denen es große Spektakel und rituelle Tänze gibt.

Die Bewohner*innen sind sehr eng verbunden mit den Naturgeistern und tragen Tattoos am Körper, um ihre Verbindung mit ihrem Totemtier zu präsentieren. Manchen von ihnen sagt man sogar besondere Kräfte ihrer Tiere nach. Diese werden oft auserwählt, um die Kunst der Schaman*innen zu erlernen.



Handelswege in Thuris

Adventure Hook für das Echysische Reich & Stysa



Das Echysische Reich



Stysa

Die Regierung von Stysa

Das Schloss und somit der Hauptsitz des Königs von Stysa, befindet sich in der Mitte der Stadt. Es grenzt an das Viertel der Reichen an, hat seinen Toreingang jedoch zum Militärbezirk. Dort sind die *Lichtbringer*, die Paladine *der Gerechten* stationiert, die von der Regierung unterstützt werden. Ebenso findet sich eine Statue und ein Tempel für die Göttin der Gerechtigkeit und ein Ausbildungsbereich mit Baracken und Trainingsplätzen für die neuen Paladine und Wachen. Auch

ein prächtiges Rathaus ziert den großen Platz und empfängt besorgte Bürger*innen. Großen Wert auf Gesetz und Ordnung legend, gibt es regelmäßige Kontrollen in fast allen Stadtvierteln und immer besetzte Plätze im Reichen-, sowie Elfenviertel und an den Stadttoren. Der einzige Bereich, der kaum aufgesucht wird, sind die *Schatten*. Dort leben die ärmsten der Armen und die Gassen sind schmal und schmutzig. Solange sich aber kein Gesindel an wichtigen Orten zeigt oder dort politische Schwierigkeiten entstehen, hält sich die Wache fern. Aufgrund des schweren Einflusses *der Gerechten*, sind andere Götter*innen nicht gern gesehen. Rechtschaffene und gute Entitäten werden gestattet, doch darüber hinaus kann es durchaus zu Problemen kommen. Vieles wird übersehen, solange es nicht zu präsent ist, aber böse oder chaotische Anhänger*innen werden beim Erwischen schnell vors Gericht gezerrt.



Das Symbol der Krone sieht aus wie eine aufgehende Sonne am Horizont. Das ist es zumindest, was die meisten darin sehen und wie es gerne dargestellt wird. Seine wahre Bedeutung ist etwas in Vergessenheit geraten und symbolisierte einst ein aufgeschlagenes Auge mit langen Wimpern, das zur Sonne aufblickt. Es steht für den Neubeginn, den *Stysa* darstellt, aber auch für das Auge, das alles überblickt und demütig zur Gerechten empor sieht.

Das Haus *Eerlar* regiert nun schon seit über 30 Generationen und beinahe seit Beginn der Zeitrechnung nach den *Alten*. Ihr Vorfahr, *Aderlard der Gerechte*, der in echysischen Geschichtsbüchern als Held bekannt ist, gründete die freie Stadt *Stysa* und baute sich aus ihren Trümmern sein eigenes Königshaus auf.

Man erzählt sich, er sei ein großer, stattlicher Mann in glänzender Rüstung, mit langem, wallendem, blonden Haar und glänzenden, blauen Augen gewesen. Es gibt Wandteppiche, Statuen, Gemälde, alles was das Herz begehrt, von ihm im ganzen *Echysischen Reich* und vor allem im Schloss des Königs. Das spezifische Aussehen des einstigen Helden hat sich so tief in das Gedächtnis des Reiches gebrannt, dass diese Merkmale als nobel gelten. Das Königspaar versucht stets diesem Bild

zu entsprechen und die regierende Blutlinie heiratet meist eine Partnerin, die die äußerlichen Kriterien erfüllt.

So geschah es auch dem derzeitigen König, *Tristian Eerlar*. Mittlerweile ist er in seinen vierzigern, hat zwei ältere Töchter und einen jüngeren Sohn und hat sich weitestgehend mit seiner Frau auseinander gelebt. Wichtig für ihn ist nur sein männlicher Nachfahre, denn die Blutlinie seines Vorfahrens hat ein wohl gehütetes Geheimnis.

Aderlard der Große verirrte sich im *Goldblatthain* und geriet in die Feenwildnis. Dort irrte er lange Zeit herum. Er missachtete alle Regeln, aß, trank und vergnügte sich mit den magischen Wesen dort. Er blieb für Jahre auf der fremden Ebene und wurde von ihr verändert. Schließlich fand er ein magisches Artefakt, die Krone eines mächtigen Feenwesens, welche er stahl und mit der es ihm gelang, aus der Feenwildnis zu entfliehen. Es dient als Schlüssel zwischen den Ebenen und verliert außerhalb der Feenwelt an Macht. Doch da er selbst nun ein Stück der Welt in sich trug, leuchtete sie auf, wenn er sie berührte. Berührte sie ein anderer, spürte er einen ziehenden Sog zu dem Objekt. So trug er die Krone stets oder hielt sie in der Nähe.

All seine erstgeborenen Nachfahren hatten die gleiche Eigenschaft. Und so wurde es zum Zeichen der Könige von *Stysa*.

Bald merkten sie jedoch, dass die Krone, je länger und weiter sie von der Feenwelt entfernt war, Wesen aus der fremden Ebene herbei rief. Zunächst konnten sie keinen Zusammenhang herstellen, dann weigerten sie sich, deshalb die Krone abzugeben.

Als neue Kriege auszubrechen begannen, versuchten Gegner*innen es zu stehlen, damit niemand mehr die königliche Rangfolge nachvollziehen könnte.

So wurde es den *Lichtlieds* anvertraut, die nahe des Goldblatthains ihr Anwesen errichteten und ebenso für ein Kriegs-Bündnis mit dem Elfenreich sorgten. Sie untersuchen seit dem die Feenwildnis am Rande des Goldblatthains und bewahren das Objekt in aller Heimlichkeit auf. Solange, bis ein neuer Königssohn zum neuen Herrscher gekrönt werden muss.

Doch politische Spannungen führen zu Unruhen und Intrigen. Vor allem bildet sich eine Gruppe im Untergrund, die die Wahrheit kennt und zur Geburt des derzeitigen Königs aufgelöst wurde von dessen Vater. Sie werden die Raben genannt. Einst wurden sie vom Königshaus gegründet, um die

Wahrheit zu verbreiten. Um in alle Ecken des Reiches zu fliegen und Informationen zu sammeln und zu teilen. Sie waren hoch angesehen und wenn man jemandem klar machen wollte, dass man sich über eine Sache ganz sicher war, sagte man oft: „Ein Rabe hat mir berichtet...“

Doch bald begannen die Herrscher sie zu missbrauchen. Nutzten sie für private Zwecke, Skandale und Propaganda. Die Raben jedoch hielten Rat und spalteten sich schließlich vom König ab, um weiterhin Wahrheit und Nachrichten zu überbringen. Bis sie plötzlich verboten wurden und ihre Existenz nicht mehr sein durfte. Einige wurden gehängt, doch der Rest verteilte sich mit dem Wind. Aber hin und wieder hören die Stadtbewohner*innen Gerüchte, finden kleine, schwarze Vogelfiguren im Rinnstein. Und einige sind sich ganz sicher, die Raben kehren zurück und sie planen ihre Rache.

Der verlorene Zwilling

Es war einmal ein Königspaar, das gebahr einen gesunden Sohn. Er war hübsch und wuchs zu einem klugen Jungen heran. Alles schien gut, bis die Königin erneut schwanger wurde. Doch in ihrem Leib waren nicht nur ein Sohn, sondern auch eine Tochter herangewachsen. Die Geburt war lang und schwer und nachdem das gesunde Mädchen sich in die Welt gezwängt hatte, schien die Königin nach der Geburt des Sohnes das Leben zu verlieren. Verzweifelt sandte der König nach Hilfe und sandte seine Raben in alle Ecken des Landes, doch kein Magier oder Alchemist konnte etwas ausrichten. Und als die Königin schon beinahe das Lebenslicht verlassen hatte, fanden seine Männer am Rande des Feenwaldes eine Hexe. Diese brachten sie in den Palast und baten sie um Hilfe. Die Hexe jedoch wollte einen Preis für ihren Zauber haben. Der König versprach ihr alle Reichtümer, die er ihr geben konnte, alle Ehre und teuren Wein. Doch die Hexe sprach: „Ein Leben ist mit Reichtum nicht aufzuwiegen. Ihr wollt, dass ich auch ein Leben schenke. So schenkt mir eines im Gegenzug.“ Der König war wie vor den Kopf geschlagen, doch er hatte vom alten Handel gehört und wusste, dass er keine Wahl hatte. So betrachtete er seine neugeborenen Kinder. Zwar hatte er bereits einen gesunden Sohn, doch Söhne waren wertvoller als Töchter und so versprach er der Hexe das junge Mädchen.



„So soll es sein.“ Sprach die Hexe gackernd und verbannte alle des Schlafgemachs. Es dauerte drei Tage und drei Nächte. Sie hörten seltsame Klänge, Gesang und Stöhnen, rochen seltsame Gerüche von Kräutern und Schwefel und lange Phasen erdrückender Stille. Doch als sich schließlich die Tür zum Gemach öffnete, hatte die Königin wieder Farbe im Gesicht und lächelte ihrem König entgegen. Die Hexe und die Königstochter jedoch, waren verschwunden. „Was ist geschehen? Wo sind meine Kinder?“ Fragte die Königin. „Du lagst im Sterben meine Liebste. Ich hatte keine Wahl, als dein Leben für das unserer Tochter einzutauschen. Doch sieh, du hast einen gesunden Sohn zur Welt gebracht.“ Antwortete der König. „Du hast meine Tochter eingetauscht?“ Schrie sie entsetzt. „Was macht dich glauben, ich würde lieber leben, als meiner Tochter Leben zu schenken? Bring sie zurück! Bring meine Tochter zu mir zurück!“ So erbette sie vor Verlust und Trauer und schließlich vor Zorn.



Und sie entsandte ihre Wachen in den Wald, um nach der Hexe und ihrem Töchterlein zu suchen. Doch die Hexe entfloh ihrem Haus vom Rande des Feenwaldes und floh tief zwischen die verwünschten Bäume. Die Wachen, die von der Magie des Waldes wussten, trauten sich nicht tief hinein und kehrten mit leeren Händen zurück. Da würde die Königin nur noch erboster und schickte sie mit noch mehr Männern wieder zurück. „Es ist nur ein Wald! Wer nicht mit meiner Tochter zurück kehrt, braucht nie mehr zurück zu kehren!“ Und so zogen die Männer wieder aus, tief, tief in den Wald hinein und keiner von ihnen kehrte je wieder zurück.

„Brennt den ganzen Wald nieder!“ Schrie die Königin, doch schließlich gebot ihr der König Einhalt und sperrte sie in ihren Gemächern ein, auf dass sie wieder zu Verstand käme. Doch dieser hatte die junge Frau mit diesem Tage verlassen und mit jedem weiteren entfernte er sich nur noch weiter von ihr. So verlor der König nicht nur seine Tochter, sondern auch den Geist seiner Königin. Von der verlorenen Königstochter hörte er nie wieder und hielt sich von da an fern vom Feenwald. Ebenso zerschlug er seine Raben, auf dass nie jemand von seiner Tat und dem wahren Schicksal seiner Familie hören möge.

Sein älterer Sohn wuchs zu einem stattlichen Mann heran, doch er sollte für immer kinderlos bleiben, vielleicht aus Angst, was seiner Mutter geschehen war, die sich bis zu ihrem jungen Tod nicht erholt hatte. Und sein jüngerer Sohn, der niemals von seiner Zwillingsschwester erfuhr, fühlte jedoch, dass ihm etwas fehlte und zog in die Welt hinaus, um nach dem unerklärlichen Loch in seinem Herzen zu suchen.



Der König aber starb schließlich allein in seinem Bett und voller Gram.



— Ein Flüßern der Raben

Ausschnitt aus einem Märchenbuch der Raben

Quellenverzeichnis

- archive.adventuregamers.com: Time: King and Joker Victor Nizovtsev, <https://www.pinterest.de/pin/3385440969898337/>, abgerufen Februar 2020
- artstation.com: Lédesnald, Lorenn Tyr, <https://www.pinterest.de/pin/338544096988792758/>, abgerufen Januar 2020
- a) Berin Kinsman: Setting Design For Writers and Roleplayers, Dancing Lights Press, 2018
- b) Berin Kinsman: Culture Theory, Dancing Lights Press, 2018
- c) Berin Kinsman: Arcane Theory, Dancing Lights Press, 2018
- d) Berin Kinsman: Divine Theory, Dancing Lights Press, 2018
- Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steve Kenson, Robin Lawes, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Conlin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff, Pathfinder Rollenspiel Spielleiterhandbuch, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2010
- Deity, https://pathfinderwiki.com/wiki/Deity#Deities_of_the_Inner_Sea_region, abgerufen Dezember 2019
- Der Herr der Ringe https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Herr_der_Ringe, abgerufen März 2020
- Did Tolkien inspire Dungeons & Dragons <https://www.geeknative.com/63930/did-tolkien-inspire-dungeons-dragons/>, 10.12.2018, abgerufen März 2020
- Dungeons & Dragons https://de.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons#Dungeons_&_Dragons_3.5, abgerufen März 2020
- Erfindungen und Entdeckungen, <https://www.oppisworld.de/zeit/erfinder/eschiess.html>, abgerufen März 2020
- Ernst Reinhardt: Gedankensprünge. Aphorismen, <https://www.aphorismen.de/zitat/126393>, Basel, Friedrich Reinhardt Verlag, 2003, abgerufen März 2020
- Fandom Entertainment: Defeat Your Demons with Dungeons & Dragons | FANDOM UNCOVERED, <https://www.youtube.com/watch?v=9gUcx45ryT0&t=1152s>, 06.08.2019

- Frank Ludwig: Jarilo – Sonne, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990201658/>, abgerufen Februar 2020
- Geschütz, <https://de.wikipedia.org/wiki/Gesch%C3%BCtz>, abgerufen März 2020
- Handfeuerwaffe, <https://de.wikipedia.org/wiki/Handfeuerwaffe>, abgerufen März 2020
- a) Hello Future Me: On Worldbuilding: Fictional Histories [Tolkien | Handmaid's Tale | Game of Thrones], <https://www.youtube.com/watch?v=RbnzAJXW0Sw&t=1423s>, 07.09.2019, abgerufen Dezember 2019
- b) Hello Future Me: On Worldbuilding: Place Names — countries, cities, places, <https://www.youtube.com/watch?v=mcKMbVXpRRA>, 02.11.2019
- c) Hello Future Me: On Writing: Magic Systems and Handling Power Escalation [Mistborn | Last Airbender | Naruto], <https://www.youtube.com/watch?v=PlwBjNkHC50&t=142s>, 27.02.2019
- howarddavidjohnson.com, King Arthur & the Knights of the Round Table; Paintings of the Arthurian legends by Howard David Johnson, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990439292/>, abgerufen Februar 2020
- IGN: Why is D&D So Popular Again? (ft. The Russo Brothers, Deborah Ann Woll & More), <https://www.youtube.com/watch?v=IDT0QW7TZGU&t=235s>, 02.10.2019
- liveinternet.ru: Российский Сервис Онлайн-Дневников, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898980/>, abgerufen Februar 2020
- James Jacobs, Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, Vic Wertz, Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano, Hank Woon: Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2016
- jeanny.grey.livejournal.com: Sleeping Beauty retold by Adele Geras, illustrated by Christian Birmingham, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898104/>, abgerufen Februar 2020
- Jonathan Roberts: Fantastic Maps Fantasy maps and mapmaking tutorials, <http://www.fantasticmaps.com/2013/03/how-to-design-a-town/>, 05.03.2013, abgerufen Dezember 2019
- Karen Wynn Fonstad: The Atlas of Middle Earth. Revised Edition, Boston, Houghton Mifflin company, 1991

- Keith Baker, Wolfgang Baur, David „Zeb“ Cook, Monte Cook, Jeff Grubb, Scott Hungerford, Chris Pramas, Jonathan Roberts, Janna Silverstein, Michael A. Stackpole, Steve Winter: *Kobold Guide to Worldbuilding*, Kirkland, Open Design LLC, 2012
- Klaus Fog, Christian Budtz, Baris Yakaboylu: *Storytelling - Branding in Practice*. Berlin, Springer, 2005
- Matthew Colville: Running the Game Series, https://www.youtube.com/playlist?list=PLIUk42GiU2guNzWBzxn7hs8MaV7ELLCP_, 21.02.2016 – 05.04.2020
- Mark, 1906 Fairy Forest at Sunset by Ivan Bilibin, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898979/>, abgerufen Januar 2020
- Mark Wightman: *The GM's Planet-Building Handbook*, Draken Games, 2012
- Matthew Mercer: *Tal'dorei Campaign Setting*, Seattle, Green Ronin Publishing, 2017
- a) Mike Mearls, Jeremy Crawford, Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen: *Player's Handbook Spielerhandbuch - Deutsche Ausgabe*, Waldems, Ulisses Spiele GmbH, 2018
- b) Mike Mearls, Jeremy Crawford, Wolfgang Baur, C.M. Cline, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D. Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt Sernett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve Winter, Chris Youngs: *Dungeon Master's Guide, Spielleiterhandbuch – Deutsche Ausgabe*, Waldems, Wizards of the Coast, 2018
- Monarchs Factory: Top Tip for Creating Towns/Cities/NPCs || D&D with Dael Kingsmill, https://www.youtube.com/watch?v=sJd6g—Ok_A, 16.03.2018, abgerufen Dezember 2019
- Nuavi-Spirit, <https://www.nuavi-spirit.de/namen-der-vollmonde/>, abgerufen Dezember 2019
- Pathfinder (Rollenspiel) [https://de.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_\(Rollenspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_(Rollenspiel)), abgerufen März 2020
- Pia Wieskamp, Clemens Camphausen, Tobias Dennehy, Björn Eichstädt, Diana Heinrichs, Claudia Hilker, Jenny Janson, Patrick Möller, Tina Pfeifer, oliver Rosenthal, Carsten Rossi, Dr. Michael Schmidtke: *Storytelling: Digital – Multimedial – Social, Formen und Praxis für PR, Marketing, TV, Game und Social Media*, München, Carl Hanser Verlag, 2016
- Ray Vallese: *Writing With Style An Editors Advice for RPG Writers*, Rogue Genius Games, 2017

- rev-artisty.tumblr.com: Reverence and Art, <https://www.pinterest.de/pin/338544096990439074/>, abgerufen Dezember 2019
- sacred-texts.com: <https://www.pinterest.de/pin/338544096990436224/>, abgerufen Januar 2020
- Stephen Chenault, Tim Burns, Mark Sandy, Kim Hartsfield, Jason Vey: The Storytellers Dictionary, United States, Chenault & Grey Publishing, 2017
- Steven Cohan & Linda M. Shires: Telling Stories a Theoretical Analysis of Narrative Fiction, London, Routledge, 1988
- Sources and influences on the development of Dungeons & Dragons, https://en.wikipedia.org/wiki/Sources_and_influences_on_the_development_of_Dungeons_%26_Dragons, abgerufen März 2020
- TEDx Talks: Why Dungeons & Dragons is Good for You (In Real Life) | Ethan Gilsdorf | TEDxPiscataquaRiver, <https://www.youtube.com/watch?v=6PaHJqpQnyw>, 21.05.2016
- Terry & Lyn Pratchett, Isobel Pearson, Reb Voyce, Bernard Pearson, Ian Mitchell: Vollständiger und unentbehrlicher Atlas der Scheibenwelt, München, Wilhelm Goldmann Verlag, 2017
- Tobiah Q. Panshin: The Game Master A Guide to the Art and Theory of Roleplaying, California, Creative Commons, 2011
- vignette.wikia.nocookie.net: <https://www.pinterest.de/pin/338544096989340458/>, abgerufen Januar 2020
- viola.bz: Victor Nizovtsev, <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898383/>, abgerufen Februar 2020
- Wayne Rossi, Stephen Tempest, Omar Haneef: To what extent is Dungeons and Dragons influenced by Tolkien's works?, <https://www.quora.com/To-what-extent-is-Dungeons-and-Dragons-influenced-by-Tolkiens-works>, abgerufen März 2020
- wikiart.org: <https://www.pinterest.de/pin/338544096989898048/>, abgerufen Januar 2020
- Wochentag, <https://de.wikipedia.org/wiki/Wochentag>, abgerufen Januar 2020

Programme zur Kartenerstellung:

- inkarnate.com

- Photoshop Elements