

Das Schwarze Auge

REGELWERK



INHALTSVERZEICHNIS

| | | | |
|---|-----|--|-----|
| Vorwort | 4 | Kapitel 7: Vorteile und Nachteile | 161 |
| Kapitel 1: Einführung | 5 | Allgemeine Regeln zu Vor- und Nachteilen | 162 |
| Was ist das Schwarze Auge | 6 | Vorteile | 163 |
| Was ist Aventurien? | 7 | Nachteile | 170 |
| Die Helden von Alriksfurt – ein Spielbeispiel | 11 | Kapitel 8: Talente | 183 |
| Kapitel 2: Grundregeln | 15 | Einsatz von Talenten | 184 |
| Spielmaterialien | 16 | Aufbau der Talentbeschreibung | 187 |
| Proben | 17 | Körpertalente | 188 |
| Eigenschaftsprobe | 18 | Gesellschaftstalente | 194 |
| Angriff und Verteidigung | 21 | Naturtalente | 198 |
| Fertigkeiten | 21 | Wissenstalente | 201 |
| Fertigkeitsprobe | 21 | Handwerkstalente | 206 |
| Probenarten | 25 | Allgemeine Sonderfertigkeiten | 214 |
| Abgeleitete Werte | 28 | Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten | 220 |
| Schicksalspunkte | 29 | Sprachen und Schriften | 222 |
| Zustände | 31 | Kapitel 9: Kampf | 225 |
| Status | 34 | Nah- und Fernkampf | 226 |
| Kapitel 3: Heldenerschaffung | 37 | Nahkampf | 229 |
| Fünfzehn Schritte bis zum eigenen Held | 38 | Spezielle Nahkampffregeln | 234 |
| Heldenhintergrund – Fragen über Fragen | 60 | Reiterkampf | 239 |
| Archetypen | 62 | Fernkampf | 241 |
| Kapitel 4: Spezies | 87 | Spezielle Fernkampffregeln | 245 |
| Menschen | 88 | Kampfsonderfertigkeiten | 246 |
| Elfen | 90 | Kapitel 10: Magie | 251 |
| Halbelfen | 92 | Spruchzauberei | 254 |
| Zwerge | 93 | Spezielle Regeln für Spruchzauber | 258 |
| Kapitel 5: Kulturen | 95 | Ritualzauberei | 259 |
| Kulturen der Menschen | 96 | Spezielle Regeln für Ritualzauberei | 262 |
| Kulturen der Elfen | 118 | Beschwörungen | 262 |
| Kulturen der Zwerge | 121 | Artefaktzauberei | 266 |
| Kapitel 6: Professionen | 127 | Spezielle Magieregeln | 270 |
| Weltliche Professionen | 129 | Alchimie | 270 |
| Zaubererprofessionen | 145 | Die Tradition der Gildenmagier | 275 |
| Geweihntenprofessionen | 154 | Gildenmagische Traditionsartefakte | 275 |
| | | Die Tradition der Hexen | 278 |

| | | | |
|--|------------|--|------------|
| Vertrautentiere | 278 | Hitze und Kälte | 346 |
| Der Hexenbesen | 281 | Sichtstörungen | 348 |
| Fluchzauberei | 281 | Tragkraft und Stemmen | 348 |
| Die Tradition der Elfen | 283 | Strategische Bewegung | 348 |
| Elfische Zauberslieder | 283 | Hoch- und Weitsprung | 349 |
| Allgemeine magische Sonderfertigkeiten | 284 | Strukturschaden | 349 |
| Aventurische Zauberformeln | 285 | Erfahrung | 350 |
| Zaubertricks | 286 | Lernmethoden | 352 |
| Zaubersprüche | 287 | Kapitel 13: Bestiarium | 353 |
| Rituale | 300 | Aufbau der Kreaturenbeschreibung | 354 |
| Kapitel 11: Götterwirken | 305 | Dämonen | 355 |
| Liturgiewirken | 308 | Elementare | 358 |
| Zeremonien | 312 | Tiere | 360 |
| Spezielle Karmaregeln | 315 | Vertrautentiere | 361 |
| Gesegnete und geweihte Objekte | 316 | Kapitel 14: Ausrüstung | 363 |
| Geweihtentraditionen | 316 | Währungen, Gewichte, Maße | 364 |
| Die Tradition der Praiosgeweihten | 316 | Das Ausrüstungspaket | 364 |
| Die Tradition der Rondrageweihten | 317 | Dienstleistungen | 381 |
| Die Tradition der Borongeweihten | 318 | Das aventurische Gasthaus | 382 |
| Die Tradition der Hesindegeweihten | 319 | Kapitel 15: Spieltipps | 383 |
| Die Tradition der Phexgeweihten | 319 | Hilfreiche Tipps für Meister | 384 |
| Die Tradition der Perainegeweihten | 320 | Hilfreiche Tipps für Spieler | 385 |
| Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten | 321 | Eine Checkliste für den erfolgreichen Spielabend | 387 |
| Aventurische Liturgien | 321 | Abenteuer vorbereiten und leiten | 388 |
| Segnungen | 322 | Anhang | 392 |
| Liturgien | 324 | Checkliste für Optionalregeln | 392 |
| Zeremonien | 331 | Abkürzungsverzeichnis | 393 |
| Kapitel 12: Detailregeln | 337 | Tabellen | 393 |
| Sozialer Stand | 338 | Index | 400 |
| Regeneration | 339 | Heldendokument | 409 |
| Heilung | 340 | | |
| Schadensquellen | 340 | | |

Was ist Das Schwarze Auge?

Das **Schwarze Auge** gehört zu den Fantasy-Rollenspielen, bei denen du mit anderen Spielern fremde, phantastische Welten erkundest und mit deinem eigenen Helden gegen Orks, Drachen und andere Ungeheuer in den Kampf ziehst.

Wer schon Erfahrungen mit Computer-Rollenspielen gemacht hat, wird rasch feststellen, dass **Das Schwarze Auge** gewisse Parallelen aufweist, aber auch einige wichtige Unterschiede. Und diese Unterschiede machen ein Fantasy-Rollenspiel erst wirklich interessant, denn sie bieten dir fast unbegrenzte Spielmöglichkeiten und eine enorme Freiheit. Alle Handlungen und Geschehnisse während eines Abenteuers werden durch Beschreiben und Erzählen dargestellt. Daher kennt das Fantasy-Rollenspiel keine Grenzen außer die der eigenen Phantasie.

Die *Spieler* ziehen mit ihren Helden los, um die Spielwelt zu erforschen, sich gemeinsam Herausforderungen zu stellen und Abenteuer zu erleben. Einer der *Spieler* übernimmt dabei die Rolle des *Spielleiters (SL)* oder *Meisters* und stellt die Welt mit all ihren Persönlichkeiten und Gefahren dar.

Begrifflichkeiten

Wir haben uns dafür entschieden, die Begriffe „Spielleiter“ und „Meister“ bzw. „Held“, „Abenteurer“ und „Spielercharakter“ synonym zu verwenden. Wenn also von einem Helden oder einem Abenteurer die Rede ist, dann ist damit der Spielercharakter gemeint. Der Begriff „Meister“ bezeichnet bei **Das Schwarze Auge** schon seit der ersten Edition den Spielleiter, sodass wir diese Bezeichnung ebenfalls weiterführen.

Und was ist das Ziel des Spiels? Bei **Das Schwarze Auge** spielen alle Spieler, auch der Meister, mit- und nicht gegeneinander. Sie versuchen als Gruppe Rätsel zu lösen, Gegner zu überwinden und erfolgreich den entführten Grafensohn* zu befreien. Gemeinsam schreibt die Spielgruppe die Abenteuergeschichte fort, ohne dass es ein festgelegtes Spielziel zu erreichen gilt. Der gemeinsame Spaß am Erleben des Abenteuers, das Ausspielen der Heldenrolle und die unzähligen Herausforderungen stehen im Vordergrund des Rollenspiels.

*In Aventurien ist es nicht ungewöhnlich, dass beide Geschlechter große Heldentaten bestehen – und auch weibliche Helden ihren Allerliebsten retten. Selbstverständlich kann es sich anstatt des Grafensohns auch um eine Prinzessin handeln.

vorliegenden Regeln erschaffen. Sie stellen diese Helden dar, lassen die Würfel rollen, wenn der Ausgang einer Handlung unsicher und spannend ist, und verwalten die Spielwerte und den Besitz ihres Helden.

Warum heißt das Spiel Das Schwarze Auge?

Das Spiel wurde nach dem prägendsten Artefakt Aventuriens benannt. Bei einem Schwarzen Auge handelt es sich um einen magischen Gegenstand von großer Macht. Ein solches Auge kommt ausgesprochen selten vor, und nur wenige Zauberer früherer Zeitalter konnten das Metall, aus dem das Artefakt besteht, so verzaubern, dass der Betrachter an ferne Orte oder in die Vergangenheit blicken kann. Um ein Auge herzustellen, benötigt ein Erschaffer nicht nur Magie, sondern außerdem vom Himmel gefallenes Meteorisen. Beim Verzaubern nehmen die Eisenklumpen eine kugel- oder augenartige Form an.

Sie übernehmen die Rolle der *Spielercharaktere (SC)*. Diese Figuren werden als *Helden* oder *Abenteurer* bezeichnet.

Dem Meister obliegt eine gänzlich andere Aufgabe. Er stellt die komplette Spielwelt dar, beschreibt die Umgebung der Abenteurer, spielt alle Personen, die nicht von den Spielern übernommen werden, und sorgt für spannende Abenteuer. Personen, die vom Meister geführt werden, nennen sich *Nichtspielercharaktere (NSC)* oder *Meisterpersonen*. Gemeinsam bilden Meister und Spieler eine *Spielrunde*, die sich zu sogenannten *Spielsitzungen* trifft.

Das Vorbereiten von Abenteuern nimmt viel Zeit in Anspruch. Um sich als Meister Zeit und Arbeit zu sparen, kannst du offizielle Kaufabenteuer benutzen. Abenteuer sind eine Art Drehbuch mit Rahmenhandlung, die eine Übersicht über die Hintergrundgeschichte, Meisterpersonen, Spielwerte und weitere Informationen enthält, die der Meister zum Leiten des Spiels benötigt. Aber jedem Meister steht es frei, sich selbst Geschichten auszudenken.



Geron Waisenmacher

Strahlende Helden oder schurkische Charaktere?

Obwohl bei **Das Schwarze Auge** immer von Helden die Rede ist, bedeutet dies nicht, dass du nicht ebenso eine gerissene Diebin oder einen Dämonen beschwörenden Schwarzmagier spielen kannst. In vielen Abenteuern spielst du zwar echte Helden, die sich für Gerechtigkeit einsetzen und sich gegen finstere Mächte stellen, aber selbst Abenteurer für moralisch fragwürdigere Helden sind denkbar. Ob eine Geschichte sich nur für strahlende Glücksritter oder auch für schurkische Charaktere eignet, muss die Spielgruppe im Vorfeld klären.

Was ist Aventurien?

Für Heldentaten braucht es eine Spielwelt, die Helden benötigt. Die Spielwelt, in der unser Abenteurer beginnt, heißt *Aventurien*. Aventurien ist ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und von Echsenwesen beherrschten Sümpfen im Süden über die Bergkönigreiche der Zwerge bis hin zu den nördlichen Weiten, den Steppen der Orks, den Wäldern der Elfen und den eisigen Ländern der Fjarninger-Barbaren erstreckt. Aventurien bietet Abenteurer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zur mächtigen Erzmagierin.

Eine Welt der Abenteurer

Das Herz von Aventurien wird vom **Mittelreich** (1) eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherren und zusammengehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich Heimat kühner Ritter und anderer Helden, die für die Ordnung der Götter streiten. Das Mittelreich ist auch der Lebensraum grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reichs ist Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um Hunderte von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, den Bewohnern der Steppen im Nordwesten Aventuriens, des sogenannten **Orklands** (2). Wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper nennen die Menschen die Orks meist Schwarzpelze. Sie gelten als wild und barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Im Nordwesten Aventuriens leben die Thorwaler, mutige Seefahrer, die kaum etwas schrecken kann, solange sie ihren Walgott Swafnir mit sich wissen. Von ihrer Heimat **Thorwal** (3) aus segeln sie die Küsten entlang und genießen den Ruf als gefürchtete Piraten. Südlich von Thorwal und des Orklands liegen die beiden Königreiche **Nostria** (4) und **Andergast** (5). In den Augen anderer Menschen gelten ihre Bewohner als rückständig und hinterwäldlerisch. Die beiden Länder verbindet eine gemeinsame Geschichte mit zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, denn die Bewohner beider Reiche sind sich spinnefeind.

Südlich des Mittelreichs liegt das fortschrittliche **Horasreich** (6), das Land der Künstler und Dichter. Über die Städte dieses fruchtbaren Landstrichs herrschen Patrizieren, Adlige und Stadträte und versuchen ihre Konkurrenten zu übertrumpfen oder sie durch Intrigen zu schwächen. An der Spitze des Staats steht der Horas, der das ganze Reich mit Weitblick regiert, und dessen Vater ein leibhaftiger Drache sein soll.

Der horasischen Küste vorgelagert sind die **Zyklopeninseln** (7), wo neben den namensgebenden Einaugen auch Minotauren und Feen die Wälder durchstreifen. Die Zyklopeninseln gehören politisch zum Horasreich, obwohl der dort lebende Menschenschlag nur wenig mit den Bewohnern des Festlands gemein hat.

In südlichen Gefilden liegt das Imperium von **Al'Anfa** (8), dessen gleichnamige Hauptstadt von manchen auch die Pestbeule des Südens genannt, eine Stadt voller Dekadenz und Intrigen ist, in der das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringt. Der Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schuften müssen.

Der **Dschungel des Südens** (9) und die Waldinseln werden von dem Volk der Waldmenschen und Utulu bewohnt. Sie kämpfen täglich ums Überleben und werden zudem von den Al'Anfanern und anderen Sklavenhaltern bedroht, die immer wieder Menschenjäger ausschicken, um die Dschungelbewohner zu versklaven.

Noch weiter im Süden liegt das **Südmeer** (10), mit seinen unzähligen kleinen Inseln, die von Piraten und Kolonialherren beherrscht werden. Hier sind es vor allem die Gerüchte um sagenhafte Schätze und die Passagen zu unbekanntem Kontinenten, die Abenteurer anlocken.

Jenseits der Gebirge im Osten des Horasreichs herrschen die Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme des **Kalifats** (11) geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Gottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen.

Noch weiter im Osten liegen die **Länder der Tulamiden** (12), die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer, listigen Diebe und die exotischen Güter ihrer Basare.

Das größte Reich der Tulamiden, sieht man vom Kalifat der Novadis ab, ist **Aranien** (13). Das Land ist fruchtbar und gehörte viele Jahre zum Mittelreich, bis es sich für unabhängig erklärte. In Aranien verbindet sich die Tradition der Tulamiden mit der Kultur der Mittelreicher zu einem einzigartigen Völkergemisch. Die aranischen Männer gehen vor allem dem Müßiggang nach, während die Frauen die eigentlichen Machthaber im Königreich sind. Östlich der Tulamidenlande, gegenüber dem Golf von Tuzak, liegt **Maraskan** (14). Die Insel gilt den Tulamiden als Bannland und ist bekannt für ihre giftige Tier- und Pflanzenwelt, für Meuchler und die absonderliche, vom Dualismus geprägte Religion ihrer Bewohner, in deren Zentrum die Verehrung die Zwillingsgötter Rur und Gror steht.



Die **Schattenlande** (15), einst Provinzen des Mittelreichs, wurden vor Jahren von menschlichen Dienern der Erzdämonen unterworfen. Finstere Dämonenbeschwörer, sinistere Nekromanten und skrupellose Adlige verfolgen hier ungestört ihre Pläne und wandeln abseits der Ordnung der Götter.

Die nördlichen Wälder und Steppen rund um die **Salamandersteine** (16) sind der Lebensraum der Elfen. Orks wie Menschen meiden das Gebirge und die umliegenden Wälder, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht ist, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.

Das **Svellttal** (17), gelegen zwischen dem Orkland und elfischen Siedlungsgebieten, war früher ein Bund von Handelsstädten. Schon seit etlichen Jahren herrschen hier Orks und fordern von der menschlichen Bevölkerung Tribut. Der wilde Landstrich kennt nur das Recht des Stärkeren, und wer überleben will, tut gut daran, sich zu bewaffnen.

Im Nordosten liegt das **Bornland** (18), ein waldreicher Landstrich, der von den Bronnjaren regiert wird, einer teils verarmten Adelschicht. Das Leben hier ist hart und entbehrungsreich, vor allem für die Leibeigenen. Die Wälder des Bornlands bergen so manches Mysterium aus der Zeit des mächtigen, aber längst untergegangenen Theaterritterordens, eines Kriegerbundes, auf dessen Erbe sich die Bronnjaren berufen.

Nördlich des Bornlands erstreckt sich der **Hohe Norden** (19). In den wärmeren Bereichen des Nordens durchstreifen die Nivesen die weiten Steppen mit ihren Tierherden, während die Norbarden von Ortschaft zu Ortschaft ziehen, um ihre Waren zu verkaufen. Die nördlichen Eiswüsten werden aber auch von ihnen nicht betreten. Kaum ein Mensch lebt hier, aber immer wieder trauen sich Pelzjäger und Goldsucher in diese entlegene Gegend und treffen auf uralte Geheimnisse und Wesenheiten, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Einzig die Fjarninger, ein Volk von Barbaren, sowie Yetis und Nachtalben trotzen der eisigen Umgebung.

Aventurien ist jedoch nur einer von mehreren Kontinenten auf der Welt Dere. Jenseits des Ehernen Schwertes, eines gewaltigen Gebirges im Nordosten Aventuriens, soll das sagenhafte **Riesland** liegen (von einigen Gelehrten **Rakshazar** genannt). Und erst vor Kurzem gelang es mutigen Abenteuern, die Küsten einer Landmasse jenseits des Südmeers zu entdecken – **Uthuria**, das Land der 12.000 Götter. Die ursprüngliche Heimat der Thorwaler und Mittelländer hingegen, das mysteriöse **Güldenland**, liegt westlich von Aventurien, jenseits eines großen Ozeans. Gelegentlich gelingt es zwar, **Myranor** – so die Bezeichnung des Kontinents in der Sprache der Güldenländer – anzulaufen, aber deutlich öfter scheitert das riskante Unterfangen.

Und welche Länder unter dem Meer, in den Tiefen der Erde oder über den Wolken liegen mögen, darüber wissen nur Legenden zu berichten.

Zeitrechnung

Die Völker Aventuriens haben unterschiedliche Zeitrechnungen und Kalender. Am gebräuchlichsten unter den Zwölfgöttergläubigen ist jedoch die Zeitrechnung „nach Bosparans Fall“.

Bosparan war vor über 1.000 Jahren die mächtigste Stadt des Kontinents, ging aber durch Aufstände unter. Die aktuelle Spielzeit ist um das Jahr 1040 BF angesiedelt.

Eine Welt voller Magie

Aventurien ist eine von Magie durchdrungene Welt. Dreiköpfige Drachen, geifernde Ghule, smaragdfarbene Spinnen und andere Abscheulichkeiten bevölkern den Kontinent und stellen eine Gefahr für Leib und Leben der Bewohner dar. Doch nicht nur Ungeheuer unterscheiden Aventurien von unserer Welt. Einige wenige Menschen sind mit Madas Gabe geboren, der Magie, und werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern in der Kunst der Zauberei unterwiesen. Die bekannteste Zaubertradition sind die **Magier**. Sie sind in der Lage, den Willen anderer Menschen zu beherrschen, sich unsichtbar zu machen oder Feuer auf ihre Feinde zu werfen. Neben den Magiern gibt es viele weitere Zaubertraditionen, etwa die der **Hexen**. Die Töchter **Satuarias**, wie sich die Hexen selbst nennen, betrachten Magie als ein Geschenk ihrer Göttin und wählen sich meist ein magisch begabtes Vertrautentier, mit dem sie stille Zwiesprache halten können. Einen gänzlich intuitiven Umgang mit ihren magischen Kräften hingegen pflegen die zaubermächtigen **Elfen**, die alle von Natur aus mit der Gabe der Magie gesegnet sind. Ihre Magie ist auf ihre Lebensart angepasst und hilft ihnen bei der Jagd und dem Überleben in der Wildnis.

Eine Welt der Götter

Neben der Magie kann der Aventurier Übernatürliches ebenso bei den Priestern der Götter beobachten, den sogenannten **Geweihten**. Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die **Zwölfgötter**, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem **Praios**, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht. Kaum eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen.

Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Im Osten Aventuriens erstrecken sich die **Schattenlande**, ein dunkler Ort, an dem die Menschen die **Erzdämonen** anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen.

Finstere Schwarzmagier erschaffen hier Untote und beschwören Dämonen, die Angst und Schrecken unter den Götterdienern säen.

Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der *Gott ohne Namen*, der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

Die Götter Aventuriens

Die nachfolgende Auflistung verschafft dir einen schnellen Überblick über die Zwölfgötter und für welche Aspekte sie stehen. Die Zwölfe werden im Mittelreich ebenso verehrt wie im Horasreich, den Tulamidenlanden und Nord- und Südaventurien, dort jedoch gelegentlich mit anderen Schwerpunkten oder vermischt mit anderen Gottheiten.

| Gottheit | Aspekte | Heilige Tiere/Gegenstände |
|----------|------------------------------------|---------------------------|
| Praios | Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit | Greif |
| Rondra | Ehre, Kampf, Mut | Löwin |
| Efferd | Stürme, Wasser, Wind | Delphin |
| Travia | Ehe, Gastfreundschaft, Treue | Wildgans |
| Boron | Schlaf, Tod, Vergessen | Rabe |
| Hesinde | Kunsth Handwerk, Magie, Wissen | Schlange |
| Firun | Eis, Jagd, Natur | Polarbär |
| Tsa | Jugend, Leben, Wiedergeburt | Eidechse |
| Phex | Diebe, Glück, Handel | Fuchs |
| Peraine | Ackerbau, Heilung, Viehzucht | Storch |
| Ingerimm | Feuer, Handwerk, Schmiedekunst | Hammer und Amboss |
| Rahja | Liebe, Rausch, Schönheit | Pferd |



| Erzdämon | Aspekte | Zweitname |
|--------------|---|------------|
| Blakharaz | Folter, Dunkelheit, Rache | Tyakra'Man |
| Belhahar | Blutausch, Heimtücke, Massaker | Xarfai |
| Charyptoroth | Meeresungeheuer, Stürme, verdorbenes Wasser | Gal'k'Zuul |
| Lolgramoth | Rastlosigkeit, Ruhelosigkeit, Treulosigkeit | Thezzphai |
| Thargunitoth | Alpträume, Nekromantie, Untote | Tijakool |
| Amazeroth | Illusionen, Täuschung, Wahnsinn | Iribaar |
| Nagrach | Gnadenlosigkeit, Kälte, Unbarmherzigkeit | Belshirash |
| Asfaloth | Chaos, Chimären, Verwandlungen | Calijnaar |
| Tasfarelel | Geld, Habgier, Neid | Zholvar |
| Mishkara | Krankheiten, Missernten, Unfruchtbarkeit | Belzhorash |
| Agrimoth | Konstruktionen, Unelemente | Widharcial |
| Belkelel | Orgien, Perversion, Selbstsucht | Dar-Klajid |

Widersacher der Götter sind der *Namenlose*, der in fast allen Kulturen und unter unterschiedlichsten Bezeichnungen bekannt ist, und die *Erzdämonen*, groteske Zerrbilder der Götter. Die Zwerge verehren vor allem *Angrosch*, der bei den Zwölfgöttergläubigen als Ingerimm bekannt ist. Die Elfen hingegen wandten sich nach dem Fall ihrer Hochkultur von ihren alten Göttern ab und beten nicht mehr zu ihnen.

Neben diesen Göttern gibt es noch weitere, etwa *Rastulah*, den das Wüstenvolk der Novadis als einzigen Gott verehrt, *Rur* und *Gror*, die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter der Maraskaner, oder *Swafnir*, den Walgott der Thorwaler, der als Halbgott und Kind Rondras und Efferds Einzug ins Zwölfgötterpantheon erhielt. Mehr zu den Göttern der verschiedenen aventurischen Völker kannst du ab Seite 95 erfahren.

KAPITEL 4: SPEZIES



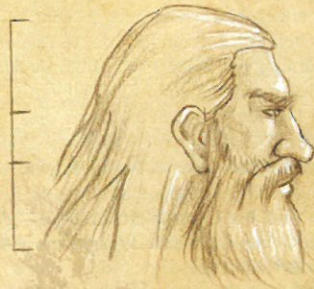
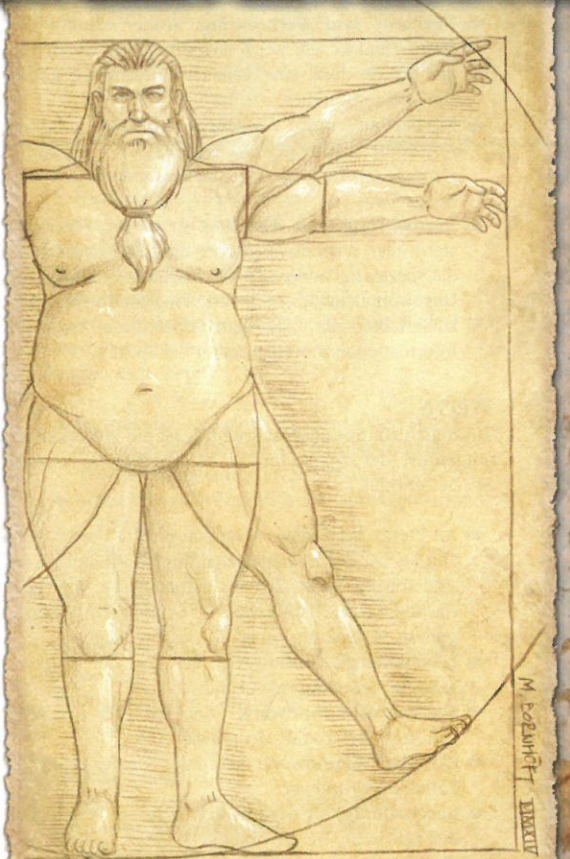
»Zum Glück sind wir nicht alle gleich.«
—alte Weisheit

»Ihr glaubt, der Mensch unterscheidet sich nur durch seine runden Ohren und seine Körpergröße vom Elfen und vom Zwerg? Nein, so einfach ist die Sache nicht. Der Zwerg ist kein Mensch mit kurzen Beinen. Seine Anatomie weist Ähnlichkeiten auf, doch ist sie nicht identisch. Und sein Körper birgt manches Geheimnis, zum Beispiel seine Resistenz gegen Magie, die noch immer nicht ergründet wurde. Nicht einmal Borbarad, der Dämonenmeister, konnte das Geheimnis lüften, obgleich er zahlreiche Experimente durchführte. Lest dies am besten in der Abhandlung nach. Beim Elfen hingegen verhält es sich andersherum. Er wird stets mit einem Funken Magie geboren und ist im Gegensatz zum Zwerg ein magisches Wesen. Sein Haar ist von fester Beschaffenheit, seine Augen ungewöhnlich in der Färbung und noch immer wissen wir nicht, wie es ihm gelingt, den Zweistimmigen Gesang anzustimmen. Mit uns Menschen sind die Elfen fruchtbar, was auf gewisse verwandtschaftliche Beziehungen schließen lässt, ohne dass wir diese These bislang belegen konnten.

Doch alle diese theoretischen Grundlagen müssen wir mit praktischer Erkenntnis untermauern. Der Zufall will es, dass unsere Universität gestern in den Besitz eines halbelfischen Korpus gelangte. Wir werden nach der Mittagspause das Objekt genauer in Augenschein nehmen und untersuchen.«
—Spektabilität Salpikon Savertin, Vortrag an der medizinischen Fakultät der Universität von Al'Anfa, 1037 nach Bosparans Fall

Dere wird von den unterschiedlichsten humanoiden Spezies bevölkert, und viele von ihnen bringen spielbare Helden hervor. In Aventurien sind die wichtigsten Menschen, Zwerge und Elfen. Aus diesen und den Halbelfen, Nachkommen aus einer Verbindung zwischen Mensch und Elf, kannst du zu Spielbeginn die Spezies deines aventurischen Helden wählen.

Dabei handelt es sich längst nicht um alle spielbaren Spezies. In späteren Ergänzungsbänden wirst du die Möglichkeit bekommen, Helden aus weiteren Völkern auszuwählen.



Speziesbeschreibung

Die Beschreibung jeder Spezies beginnt mit grundlegenden Informationen über ihre Herkunft, ihr Aussehen und weitere Besonderheiten.

- ◆ **Bezeichnung:** der Name der Spezies
- ◆ **Herkunft und Verbreitung:** Woher stammt die Spezies und wo lebt sie? Sofern Unterarten existieren, gibt es für jede eine genauere Beschreibung des Verbreitungsraumes.
- ◆ **Körperbau und Aussehen:** charakteristisches Aussehen, besondere Merkmale des Phänotyps, durchschnittliche Größe und Besonderheiten des Körperbaus
- ◆ **Vermehrung und Alterung:** In diesem Abschnitt steht alles Wissenswerte über die Geburtenrate, ob die Spezies mit anderen Arten fruchtbar ist oder ob es Ungewöhnliches über die Verteilung der Geschlechter zu berichten gibt. Außerdem enthält dieser Abschnitt Informationen zum Höchstalter der Spezies.

Werte

Zusätzlich zur Speziesbeschreibung ist ein Wertekasten aufgeführt, der regeltechnische Informationen über die Spezies enthält.

- ◆ **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet die Spezies bei der Heldenerschaffung? Darin enthalten sind sowohl die Kosten für automatische Vor- und Nachteile als auch die Kosten für Grundwerte (Lebenspunkte, Seelenkraft, Zähigkeit, Geschwindigkeit).
- ◆ **Lebensenergie-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Lebensenergie-Grundwert.
- ◆ **Seelenkraft-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Seelenkraft-Grundwert
- ◆ **Zähigkeit-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Zähigkeit-Grundwert
- ◆ **Geschwindigkeit-Grundwert:** Dieser Wert gibt die taktische Geschwindigkeit einer Spezies an, die insbesondere für den Kampf eine Rolle spielt. Insbesondere bei Verfolgungsjagden wichtig.
- ◆ **Eigenschaftsänderungen:** Bei der Heldenerschaffung wird der Höchstwert der Eigenschaften wie hier angegeben erhöht oder gesenkt. KL +1 bedeutet zum Beispiel, dass ein Held des EG *Erfahren* ein Startmaximum von 15 statt 14 besitzt. Du darfst ihn also in diesem Fall mit einer Klugheit von 15 generieren. KK -2 würde hingegen bedeuten, dass du zu Beginn bei dem EG *Erfahren* nicht mehr als 12 in der Eigenschaft besitzen darfst. Die Kosten für die entsprechenden Eigenschaftspunkte musst du zusätzlich bezahlen. Die Eigenschaftsänderung bringt keinen zusätzlichen Eigenschaftspunkt ein! Sie verändert nur die Höchstwerte.
- ◆ **Übliche Kulturen:** An dieser Stelle ist eine Auflistung der Kulturen enthalten, denen ein Mitglied der Spezies in der Regel angehört. Andere Kulturen erfordern Rücksprache mit dem Meister.

- ◆ **Automatischer Vorteil/Nachteile:** Einige wenige Spezies haben Vorteile und/oder Nachteile, die automatisch an sie gekoppelt sind.
- ◆ **Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:** Hier werden Vor- und Nachteile aufgeführt, deren Erwerb dringend empfohlen wird, um die Spezies darzustellen. Ein Abweichen davon sollte mit dem Meister geklärt werden.
- ◆ **Typische Vorteile:** Eine Vorschlagsliste mit typischen Vorteilen für Angehörige dieser Spezies, die aber nicht jedes Mitglied automatisch aufweist.
- ◆ **Typische Nachteile:** Eine Vorschlagsliste mit typischen Nachteilen für Angehörige dieser Spezies, die aber nicht jedes Mitglied automatisch aufweist.
- ◆ **Untypische Vorteile:** Dieser Eintrag enthält Vorteile, die untypisch für die Art sind. Es erfordert Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.
- ◆ **Untypische Nachteile:** Dieser Eintrag enthält Nachteile, die untypisch für die Art sind. Es erfordert Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.

Aussehen

Der letzte Eintrag enthält Listen mit **Haar-** und **Augenfarben** der Spezies sowie **Körpergröße** und **Gewicht**. Es steht jedem Spieler frei, diese Werte für seinen Helden zu bestimmen. Möchtest du die Entscheidung dem Zufall überlassen, kannst du das Aussehen deines Helden auswürfeln.

Maßeinheiten

| Aventurische Einheit | Irdische Einheit |
|----------------------|------------------|
| 1 Halbfinger | 1 cm |
| 1 Schritt | 1 m |
| 1 Stein | 1 kg |

Menschen

Garethi: Mensch, menschlich
Elfish (Isdira): tala (freundlicher Mensch, auch Rosenohr) oder telor (potenziell feindlicher Mensch)
Zwergisch (Rogolan): Xomascho (Mann), Xomascha (Frau)

Begrüßung:* Die Zwölfe** zum Grusse.
Verabschiedung:* Die Zwölfe** mit dir.

*mittelländische Begrüßung; jedes Menschengvolk variiert die Begrüßungsformel, keine einheitliche Struktur vorhanden

**Zwölfe: verbreitetes Götterpantheon der Menschen



Herkunft und Verbreitung

Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies Deres. Die bekanntesten aventurischen Menschengruppen sind Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Nivesen, Norbarden, Waldmenschen und Utulus. Im Laufe der letzten Jahrtausende haben die Menschen sich über den gesamten Kontinent ausgebreitet.

Die **Mittelländer** sind die größte Untergruppe. Ihre Vorfahren stammen zwar aus dem fernen Güldenland, doch sind sie inzwischen das vorherrschende Menschengvolk in Aventurien. Sie stellen einen Großteil der Bevölkerung des Mittel- und Horasreichs, des Svellttals, des Bornlands, der Königreiche Nostris und Andergast sowie vieler anderer Regionen.

Schon lange vor der Ankunft der Mittelländer beherrschten die **Tulamiden** große Reiche in Aventurien. Sie bewohnen die Länder des Südostens, beispielsweise Aranien, aber auch Teile Meridians und der Insel Maraskans, wo sie sich mit den Mittelländern vermischt haben.

Den Nordwesten des Kontinents bevölkern die seeverbundenen **Thorwaler**. Auch sie stammen ursprünglich nicht aus Aventurien, sondern aus dem Güldenland, wo noch heute ihre sagenhaften Vorfahren leben: die Hjaldirer.

Zu einem der ältesten Menschengvölker gehören die in der Tundra und Taiga umherziehenden **Nivesen**. Sie leben noch wie vor Jahrtausenden in Sippenverbänden und durchwandern die nordaventurischen Steppen. Ihre Vorfahren sollen einst aus den Ländern des Ostens, hinter dem Ehernen Schwert nach Aventurien gelangt sein.

Die **Norbarden** durchziehen ebenfalls die nördlichen Gefilde Aventuriens und sind als reisende Händler bekannt. Ihre Vorfahren, die Alhani, gründeten vor Jahrhunderten ein großes Reich, doch als es dem Untergang geweiht war, zerstreute sich das Volk der Norbarden in alle Winde.

Die übrigen Menschen unterscheiden in der Regel nicht zwischen den **Waldmenschen** und den **Utulus** und bezeichnen sie oft beide als Mohas (eine Verballhornung des größten Waldmenschenstammes, der Mohaha). Dennoch unterscheiden sie sich körperlich deutlich voneinander. Die ursprüngliche Heimat beider Menschengvölker liegt südlich von Aventurien, im fernen Uthuria.

Körperbau und Aussehen

Haar, Augen und Haut: Bei keinem anderen Menschengvolk kann man auf so unterschiedliche Haar- und Augenfarben stoßen wie bei den Mittelländern. Auch wenn braune und blonde Haartypen am häufigsten vorkommen, ist der Anblick anderer Haarfarben nicht selten.

Die Tulamiden und die mit ihnen verwandten Norbarden weisen einen leicht dunkleren Teint auf als die Mittelländer und bei ihnen herrscht dunkles Haar vor.

Die Thorwaler sind bekannt für ihre blonden oder roten Haare, ihre Haut ist meist heller als die anderer aventurischer Menschen.

Rotes Haar ist bei den Nivesen die Regel, andere Farben kommen so gut wie gar nicht vor. Auffällig an ihnen sind zudem die leicht mandelförmigen Augen.

Während die Utulus eine ebenholzfarbene Haut besitzen und sich ihr dunkles Haar oft kräuselt, gibt es bei den Waldmenschen eine Vielzahl von Hauttönen: Einige Stämme haben eine ebenso dunkle Haut wie Utulus, andere hingegen neigen durch die Vermischung mit anderen Menschen zu einem helleren Kupferrot. Ihr Haar ist fast immer schwarz.

Mensch

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Lebensenergie-Grundwert: 5

Seelenkraft-Grundwert: -5

Zähigkeit-Grundwert: -5

Geschwindigkeit-Grundwert: 8

Eigenschaftsänderungen: eine beliebige Eigenschaft nach Wahl +1

Übliche Kulturen:

- ◆ **Mittelländer:** Andergaster, Bornländer, Horasier, Maraskaner, Mittelreicher, Nordaventurier, Nostrier, Südaventurier, Svellttaler, Zyklöpäer
- ◆ **Nivesen:** Bornländer, Nivesen, Nordaventurier, Svellttaler
- ◆ **Norbarden:** Bornländer, Norbarden, Nordaventurier
- ◆ **Thorwaler:** Fjarningier, Nordaventurier, Thorwaler
- ◆ **Tulamiden:** Aranier, Maraskaner, Mhanadistani, Novadis, Südaventurier
- ◆ **Waldmenschen:** Aranier, Mhanadistani, Mohas, Novadis, Südaventurier
- ◆ **Utulus:** Aranier, Mhanadistani, Mohas, Novadis, Südaventurier

Typische Vorteile:

Nivesen: Entfernungssinn, Kälteresistenz

Thorwaler: Hohe Zähigkeit, Zäher Hund

Tulamiden: Hitzeresistenz

Waldmenschen und Utulus: Angenehmer Geruch,

Hitzeresistenz, Immunität gegen Wurara,

Immunität gegen Flinken Difar und Brabaker Schweiß

Typische Nachteile:

Nivesen: Hitzeempfindlich

Thorwaler: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft

Tulamiden, Waldmenschen, Utulus: Kälteempfindlich

Untypische Vorteile:

keine

Untypische Nachteile:

keine

Größe: Während die Mittelländer etwa 1,75 bis 1,85 Schritt groß werden, sind die Thorwaler und Utulus im Schnitt größer (etwa 1,85 bis 1,95 Schritt), die Tulamiden und Nivesen hingegen einige Halbfinger kleiner (zwischen 1,70 und 1,80 Schritt). Waldmenschen sind noch zierlicher als die übrigen Menschen und werden selten größer als 1,70 Schritt.

Vermehrung und Alterung

Mit Elfen und Orks können Menschen Nachkommen zeugen. Die Kinder dieser Verbindungen werden als Halbelfen bzw. Halborks bezeichnet. Menschenfrauen sind das ganze Jahr über fruchtbar. Die Schwangerschaft einer Menschenfrau dauert neun Monate. Mehrlingsgeburten sind selten, kommen aber gelegentlich vor. Menschen werden auf Dere etwa 80 Jahre alt, nicht selten erreichen sie sogar ein Alter von 90 oder über 100 Jahren.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

- ◆ **Mittelländer:** schwarz (1-3), braun (4-7), dunkelblond (8-12), blond (13-16), weißblond (17-18), rot (19-20), braun (19), schwarz (20)
- ◆ **Nivese:** kupferrot (1-15), blond (16), braun (17-18), dunkelblond (19), schwarz (20)
- ◆ **Norbarde:** schwarz (1-17), kupferrot (18-19), blond (20)
- ◆ **Thorwaler:** blond (1-8), rotblond (9-13), weißblond (14-15), rot (16-17), dunkelblond (18), grau (19-20)
- ◆ **Tulamide:** schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), blond (18-19), rot (20)
- ◆ **Waldmensch:** schwarz (1-5), blauschwarz (6-19), dunkelbraun (20)
- ◆ **Utulus:** schwarz (1-17), blauschwarz (18-20)

Augenfarbe (1W20)

- ◆ **Mittelländer:** dunkelbraun (1-2), braun (3-9), grün (10-11), blau (12-17), grau (18-19), schwarz (20)
- ◆ **Nivese:** braun (1-2), hellbraun (3-9), bernsteinfarben (10-14), grün (15-17), blau (18-19), grau (20)
- ◆ **Thorwaler:** dunkelbraun (1-2), braun (3-7), grün (8-11), blau (12-18), grau (19-20)
- ◆ **Norbarde:** schwarz (1-3), dunkelbraun (4-13), braun (14-17), grün (18-19), blau (20)
- ◆ **Tulamide:** schwarz (1-4), dunkelbraun (5-12), braun (13-16), grau (17-18), grün (19), blau (20)
- ◆ **Waldmensch:** hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)
- ◆ **Utulu:** hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)

Körpergröße

- ◆ **Mittelländer:** 160 Halbfinger + 2W20 (1,62-2,00 Schritt)
- ◆ **Nivese:** 155 Halbfinger + 2W20 (1,57-1,95 Schritt)
- ◆ **Norbarde:** 158 Halbfinger + 2W20 (1,60-1,98 Schritt)
- ◆ **Thorwaler:** 168 Halbfinger + 2W20 (1,70-2,08 Schritt)
- ◆ **Tulamide:** 155 Halbfinger + 2W20 (1,57-1,95 Schritt)
- ◆ **Waldmensch:** 152 Halbfinger + 3W6 (1,55-1,70 Schritt)
- ◆ **Utulu:** 165 Halbfinger + 2W20 (1,67-2,05 Schritt)

Gewicht

Größe - 100 +/- 2W6 (gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert) Stein

Elfen

Garethi: der Elf, die Elfe, elfisch
Elfisch (Isdira): fey (Elf), fae (Elfe), fey'e (Elfen),
feya (Eigenbezeichnung der Elfen)
Zwergisch (Rogolan): Bunferatosch
(ins Garethi übersetzt: Baumhocker)

Begrüßung: Sanya bha, tala(r):
Ich grüße dich (mit Vorsicht), Mensch.
Verabschiedung: Sanyasala, feyiama:
Ich verabschiede dich, Elfenfreund.



Herkunft und Verbreitung

Viel wird über die legendenumrankte Herkunft der Elfen spekuliert. Fragt man sie selbst, so singen die feya sehnsuchtsvoll in ihren Liedern über die Lichtwelt, einem Ort voller Harmonie, den sie vor langer Zeit verlassen und an den sie einst zurückkehren werden.

Vor Jahrtausenden beherrschten die Hochelfen weite Teile Aventuriens, doch ihre Zeit ist lange vorbei. Heutzutage haben sich die meisten Elfen zurückgezogen, leben in Sippengemeinschaften in der Wildnis und versuchen ein Leben im Einklang mit der Natur zu führen, fernab von Zivilisation und Menschen. Die Firnelven versuchen, im eisigen Norden zu überleben (und das seit Jahrhunderten erfolgreich), während die Waldelfen schon seit dem Zeitalter der Hochelfen in den Salamandersteinen leben und als das ursprünglichste aller Elfenvölker gelten.

Am ehesten wird ein Mensch auf Auelfen stoßen. Diese leben in den Auen Nordaventuriens und um die Salamandersteine, in einigen Teilen Albernias, Almadas und des Horasreiches. Sie sind das am weitesten verbreitete und größte Elfenvolk Aventuriens. Einige von ihnen haben sogar das Leben in der Sippe aufgegeben und sind in den Städten der Menschen sesshaft geworden.

Körperbau und Aussehen

Auch wenn Elfen auf den ersten Blick Menschen ähneln, gibt es auffällige Unterschiede. Ihre Ohren sind spitzer und deutlich länger ausgeprägt als bei einem menschlichen Rosenohr, so die oft abfällige Bezeichnung der Elfen für Menschen. Ein weiteres Merkmal sind ihre Augen, die ein wenig größer sind als die der Menschen, doch ist dies nicht das Entscheidende. Vielmehr ist es die Farbe, die jeden Betrachter in seinen Bann zieht: Von Saphirblau bis Smaragdgrün funkeln ihre Augen in allen nur erdenklichen Edelsteinfarben.

Der Wuchs der Elfen ist schlank und sie werden oft um die zwei Schritt groß. Man sagt ihnen große Gewandtheit und eine empfindliche Nase nach. Außer dem Haupthaar und Augenbrauen weisen sie keine Körperbehaarung auf.

Vermehrung und Alterung

Die Lebensspanne eines Elfen kann Jahrtausende umfassen. Er stirbt nicht an Altersschwäche, sondern erst, wenn er seine Lebensaufgabe erfüllt hat. Jeder Elf hat ein anderes Ziel, das sich ihm erst im Laufe seines Lebens offenbart. Nachdem er das Erwachsenenalter erreicht hat, altert ein Elf bis zur Erfüllung seiner Aufgabe äußerlich nicht und sieht immer jugendlich aus. Hat er jedoch den Sinn seines Daseins erfüllt, so nimmt er von seiner Familie und seinen Freunden Abschied, altert und vergeht innerhalb weniger Tage.

Obwohl sich die Elfen regelmäßig dem Liebespiel hingeben, ist die Zahl der Geburten geringer als die der Menschen. Manche Elfen gebären oder zeugen selbst in einem Jahrhunderte währenden Leben nur ein oder zwei Kinder. Dies liegt an der willentlichen Kontrolle, die sie über ihre Empfängnis oder Zeugungskraft haben. Diese willentliche Verhütung funktioniert aber nur innerhalb der Spezies zuverlässig. Menschen und Elfen sind miteinander fruchtbar und können Kinder zeugen und empfangen. Ihre Nachkommen werden Halbelfen genannt und tragen einen Teil der magischen Begabung ihres elfischen Elternteils in sich.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

- **Auelf:** blauschwarz (1), schwarz (2-3), silbern (4-5), weißblond (6-7), hellblond (8-11), mittelblond (12-17), dunkelblond (18-20)
- **Firnelf:** blauschwarz (1), schwarz (2), silbern (3-5), schneeweiß (6-9), weißblond (10-14), hellblond (15-17), mittelblond (18-19), dunkelblond (20)
- **Waldelf:** blauschwarz (1-3), schwarz (4-7), silbern (8-10), weißblond (11), hellblond (12-13), mittelblond (14-16), dunkelblond (17-19), goldblond (20)

Augenfarbe (1W20)

- **Auelf:** schwarzbraun (1-2), graublau (3-4), saphirblau (5-8), smaragdgrün (9-12), dunkelviolet (13-16), bernsteinfarben (17-18), goldgesprenkelt (19), amethystviolett (20)
- **Firnelf:** schwarz (1), silbergrau (2-3), eisgrau (4-7), saphirblau (8-11), smaragdgrün (12-15), bernsteinfarben (16-18), goldgesprenkelt (19), rubinrot (20)
- **Waldelf:** schwarz (1-2), saphirblau (3-4), smaragdgrün (5-8), dunkelbraun (9-12), bernsteinfarben (13-16), goldgesprenkelt (17), rubinrot (18-19), amethystviolett (20)

Körpergröße

168 cm + 2W20 (1,70 bis 2,08 Schritt)

Gewicht

Größe - 110 - 2W6

Elf

AP-Wert: 18 Abenteuerpunkte

Lebensenergie-Grundwert: 2

Seelenkraft-Grundwert: -4

Zähigkeit-Grundwert: -6

Geschwindigkeit-Grundwert: 8

Eigenschaftsänderungen:

IN und GE +1; KL oder KK -2

Übliche Kulturen: Auelfen, Firnelfen, Waldelfen

Automatischer Vorteil: Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Verbrauchte AP für Vorteile/Nachteile: Vorteile: 30 AP, Nachteile 0 AP

Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:

Folgende Vor- und Nachteile zeichnen aventurische Elfen im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Nichtschläfer, Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zechen)

Typische Vorteile: Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht II, Flink, Giftresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Immunität gegen (Schwarze Wut, Tollwut, Lykanthropie), Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Schlangenmensch, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Wohlklang

Typische Nachteile: Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Wahrer Name

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Zwergennase

Untypische Nachteile: Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Nachtblind

Anmerkung: Als Wesen, das automatisch über den Vorteil Zauberer verfügt, besitzt ein Elf 20 AsP.



Halbelfen

Garethi: der Halbelf, die Halbelfe, die Halbelfen, halbelfisch
Elfisch (Isdira): feytala (Elfmensch)
Zwergisch (Rogolan): Giratosch (eine Mischung aus Mensch und Elf)



Je nach Herkunft ihres menschlichen Erbes weisen Halbelfen weitere besondere Merkmale auf. Stammen sie von Thorwalern ab, so sind sie oft etwas größer und neigen zu helleren Haarfarben. Nivesische Halbelfen wiederum besitzen nicht selten rotes Haar und leicht mandelförmige Augen. Verbindungen zwischen Waldmenschen oder Utulus auf der einen und Elfen auf der anderen Seite sind aufgrund der weiten Distanz beider Völker extrem selten, aber auch hier kommt das menschliche Erbe zum Vorschein und beschert dem Halbelfen einen dunkleren Hautton.

Herkunft und Verbreitung

Halbelfen entstammen der Verbindung aus Mensch und Elf. Dort, wo Menschen und Elfen zusammenleben, in Städten wie Gerasim, Donnerbach und Uhdenberg, sind Halbelfen ein häufiger Anblick. Für viele Menschen sind sie aber Gestalten am Rande ihrer Gesellschaft: fremdartige, nicht an die jeweilige Kultur angepasste Elfenbälger. In anderen Gegenden Aventuriens hingegen, etwa dem Horasreich, ist ein wenig Elfenblut in den Adern ein Zeichen von Schönheit und Ansehen.

Gelegentlich werden Halbelfen von der elfischen Sippe eines Elternteils aufgenommen, aber dort wird ihnen oft nur Verachtung oder Missmut entgegengebracht, da man sie für *badoc* hält – ein Zustand, den man am ehesten mit „Vermenschlichung“ übersetzen könnte. Halbelfen der ersten Generation sind meistens der Zauberei mächtig. Bei späteren Generationen ist ein magisches Erbe unwahrscheinlicher, aber immer noch latent vorhanden.

Halbelf

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Lebensenergie-Grundwert: 5

Seelenkraft-Grundwert: -4

Zähigkeit-Grundwert: -6

Geschwindigkeit-Grundwert: 8

Eigenschaftsänderungen:

eine beliebige Eigenschaft nach Wahl +1

Übliche Kulturen: Adergaster, Auelfen, Bornländer, Firnelfen, Horasier, Mittelreicher, Nivesen, Nordaventurier, Nostrier, Svellttaler, Thorwaler, Waldelfen

Typische Vorteile: Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht I, Flink, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Schlangemensch, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang

Typische Nachteile: Sensibler Geruchssinn, Wahrer Name

Untypische Vorteile: Schwer zu verzaubern, Zwergennase

Untypische Nachteile: Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig

Vermehrung und Alterung

Halbelfen vermehren sich im gleichen Zyklus wie Menschen. Im Unterschied zu Elfen können Halbelfen ihre Empfängnis oder Zeugungskraft nicht willentlich kontrollieren. Die Schwangerschaft dauert durchschnittlich neun Monate.

Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 100 Jahre. Bis ins hohe Alter bleiben die Halbelfen von jugendlichem Äußeren, kurz vor ihrem Tod altern sie jedoch zusehends.

Halbelfen können mit Menschen, Elfen und anderen Halbelfen Kinder zeugen. Auch die späteren Generationen, nicht nur die erste Nachkommenschaft zwischen Mensch und Elf, gelten als Halbelfen. Sie sind mindestens bis in die siebte Generation latent magisch begabt, doch nicht in jeder Generation sind die magische Gabe und die äußeren Merkmale gleich ausgeprägt.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

rot (1-3), braun (4-6), dunkelblond (7-10), hellblond (11-15), weißblond (16-17), schwarz (18-19), blauschwarz (20)

Augenfarbe (1W20)

schwarz (1-3), grau (4-6), blau (7-10), grün (11-14), dunkelbraun (15-16), hellbraun (17-18), bernsteinfarben (19), goldgesprenkelt (20)

Körpergröße

158 Halbfinger + 1W20 + 4W6 (1,63 bis 2,02 Schritt)

Gewicht

Größe – 110 – 1W6

Körperbau und Aussehen

Wie nicht anders zu erwarten, verbinden Halbelfen die Vorzüge und Nachteile beider Welten ihrer Eltern: Sie sind leichter als Menschen gebaut, aber nicht so schlank und hochgewachsen wie Elfen. Man erkennt sie an den leicht spitzen Ohren, die aber meist weniger ausgeprägt sind als bei ihrem elfischen Elternteil.

Zwerge



Garethi: der Zwerg, die Zwergin, die Zwerge, zwerghisch

Elfisch (Isdira): boroborinoi (ins Garethi übersetzt: kleiner Bartmurmler)

Zwergisch (Rogolan): Angroscho (Zwerg), Angroschna (Zwergin), Angroschax (Zwerge), Angroschim (Eigenbezeichnung der Zwerge)

Begrüßung: Garoschem: Brüderlicher/Schwesterlicher Gruß!

Verabschiedung: Hoscha reworim: Hundert Jahre (bedeutet: In spätestens hundert Jahren sehen wir uns wieder.)

Die kämpferischen Ambosszwerge bewohnen das gleichnamige Gebirge und entsprechen dem Urbild, das die Menschen vom kleinen Volk haben. Die traditionsreichen Erzzezwergelassen leben in den Ingrakuppen, der uralten Zwergengstadt Xorlosch und den Koschbergen, wohingegen die friedlichen Hügellzwerge gemeinsam mit den Menschen die Hügellande des Kosch besiedeln. Die Brillantzwerge, die durch die Bedrohungen durch die Schattenlande ihre heimischen Stollen aufgeben mussten, fanden vor einigen Jahren im Raschtulswall eine neue Heimat.

Selbst im Finsterkamm und im Hohen Norden leben vereinzelt Zwergensippen, und auch einige Menschenstädte in der Nähe des zwergischen Siedlungsgebietes weisen eine hohe Zahl an zwergischen Bewohnern auf. In Städten wie Angbar, Fasar und Zwerch wohnen Menschen und Angroschim schon seit Generationen friedlich zusammen und profitieren voneinander. Viele Zwerge arbeiten als Schmiede oder sind Bergleute, deren Waren wegen der hervorragenden Qualität bei Menschen hohe Preise erzielen.

Herkunft und Verbreitung

Die Sagen berichten davon, dass das Volk der Zwerge einst von Angrosch, den die Menschen mit ihrem Gott Ingerimm gleichsetzten, geschaffen wurde, um die Schätze der Erde zu beschützen.

Üblicherweise wohnen Zwerge in unterirdischen Bingen, die sie tief unter den Gebirgen errichtet haben. Einst lebten alle Zwerge in Xorlosch, der heiligen Stadt ihres Volkes, die noch heute existiert. Doch ist dieses glorreiche Zeitalter längst vorbei, und aus den Urstämmen von Xorlosch sind mehrere große Zwergenvölker hervorgegangen.

Körperbau und Aussehen

Eines der wesentlichen Merkmale, die einen Zwerg vom Menschen unterscheidet, ist seine geringe Körpergröße. Kaum ein Angroschim wird größer als 1,40 Schritt, dennoch weisen sie einen kompakten Körperbau und schwere Knochen auf. Dieser körperliche Unterschied ist der Grund, warum Zwerge einen schlechten Auftrieb im Wasser haben und keine guten Schwimmer sind.



Zwerg

AP-Wert: 61 Abenteuerpunkte

Lebensenergie-Grundwert: 8

Seelenkraft-Grundwert: -4

Zähigkeit-Grundwert: -4

Geschwindigkeit-Grundwert: 6

Eigenschaftsänderungen: KO und KK +1; CH oder GE -2

Dringend empfohlene Vor- und Nachteile: Folgende Vor- und Nachteile zeichnen aventurische Zwerge im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Dunkelsicht I, Immunität gegen Tulmadron, Unfähig (Schwimmen)

Übliche Kulturen: Ambosszwerge, Brillantzwerge, Erzzwerge, Hügelzwerge

Typische Vorteile: Dunkelsicht II, Hitzeresistenz, Hohe Zähigkeit, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Scher zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase

Typische Nachteile: Bluttausch

Untypische Vorteile: Schlangenmensch, Wohlklang, Zauberer

Untypische Nachteile: Hitzeempfindlich, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Niedrige Zähigkeit, Zerbrechlich

Berüchtigt ist zudem die zwergische Widerstandskraft. Weder werden sie oft krank, noch machen ihnen mineralische Gifte etwas aus. Zwerge sind ausgesprochen zäh und überleben oft selbst schlimmste Blessuren und Verletzungen. Bekannt sind sie außerdem für ihre Sturheit, die sie – zusammen mit ihrer natürlichen Magieresistenz – gegenüber Zauberei unempfindlicher macht.

Ihre Augen haben sich gut an das Leben in Grotten und Höhlen angepasst, sodass sie selbst bei geringem Lichteinfall gut sehen. Zwergennänner haben einen ausgeprägten Bart- und Haarwuchs. Der Bart eines Zwergs ist sein ganzer Stolz und oft wird er kunstvoll zu Zöpfen gebunden und mit Perlen oder anderem Schmuck verziert. Zwergfrauen wächst hingegen, trotz anderslautender Gerüchte, kein Bart – zumindest nicht allen.

Vermehrung und Alterung

Zwerge gehören zu den langlebigsten Spezies Aventuriens und erreichen ein Alter von 300 bis 400 Jahren. Es ist keine Seltenheit, dass Zwerge selbst dieses hohe Alter noch übertreffen. Ihre Zahl ist jedoch trotz der hohen Lebenserwartung gering, da sie nur selten Nachwuchs in die Welt setzen und nur etwa jeder vierte Zwerg eine Frau ist. Während Zwillings- und Vierlingsgeburten nur bei Jungen häufig sind, treten Einzelkinder fast nur bei Mädchen auf.

Die Geschlechtsreife der Zwerge beginnt etwa mit 20 Jahren, als Erwachsene gelten sie nach bestandener Feuertaufe, einem Initiationsritual, das sie um das 35. Lebensjahr ablegen. Es gibt keine bekannten Nachkommen zwischen Zwerge und einer anderen Spezies.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

blond (1-5), schwarz (6-9), dunkelgrau (10-11), hellgrau (12-13), salzweiß (14), silberweiß (15), feuerrot (16-17), kupferrot (18-20)

Augenfarbe (1W20)

dunkelbraun (1-2), braun (3-5), grün (6-9), blau (10), grau (11-14), schwarz (15-20)

Körpergröße

128 Halbfinger + 2W6 (1,30 bis 1,40 Schritt)

Gewicht

Größe – 80 – 1W6 + 2W6 Stein

Spezies in der Übersicht

| Spezies | LE | SK | ZK | GS | Eigenschaften | Vorteile | Nachteile | AP-Wert |
|---------|----|----|----|----|-----------------------------|--------------------------------|-----------|---------|
| Mensch | 5 | -5 | -5 | 8 | eine beliebige +1 | keine | keine | 0 AP |
| Elf | 2 | -4 | -6 | 8 | IN und GE +1; KL oder KK -2 | Zauberer, Zweistimmiger Gesang | keine | 18 AP |
| Halbelf | 5 | -4 | -6 | 8 | eine beliebige +1 | keine | keine | 0 AP |
| Zwerg | 8 | -4 | -4 | 6 | KO und KK +1; CH oder GE -2 | keine | keine | 61 AP |



KAPITEL 5: KULTUREN

»Kultur hängt von der Kochkunst ab.«
— Oscar Wilde

»Froh können wir sein, in einem so zivilisierten Land wie dem unserem zu leben. In anderen Ländern ist es nicht gut um die Kultur bestellt: Ich hörte von den Anergastern, die ihre Frauen von vielen Arbeiten ausschließen, nur weil sie Frauen sind (welch Unsinn!). Schlimmer noch bei den Novadis. Frauen werden in ihrer Kultur als Eigentum betrachtet, noch weniger wert als ein Pferd. Und vergessen wir nicht die gewalttätigen thorwalschen Piraten, die saufend und Axt schwingend unsere Küsten verwüsten. Nein, von Kultur kann da keine Rede sein! Aber selbst bei unseren Nachbarn aus dem Mittelreich frage ich mich, ob ihre Ansichten nicht ein wenig veraltet sind – ganz zu schweigen von ihren Waffen, Häusern, Kutschen und Kleidungsstücken.

Das Horasreich ist und bleibt das einzige Land Aventuriens, das den Begriff einer Hochkultur verdient. Kunst, Handwerk und Wissenschaft erblühen in unserer Heimat ebenso wie das gesellschaftliche Leben. Der Horas sei gepriesen!«

— Jesolo Arvadi, horasischer Völkerkundler und Mitglied einer horaspatriotischen Loge, 1033 nach Bosparans Fall

Während die Spezies die körperlichen Merkmale und das Aussehen eines Helden festlegen, beeinflusst die Kultur seine Sprache, seine Bräuche und seinen Glauben. Welche Götter verehrt ein Angehöriger der Kultur? Wie kleiden sich die Menschen? Welche Traditionen und Sitten pflegen sie? Macht die Kultur Unterschiede in der Behandlung von Männern und Frauen, oder leben beide, wie aventurisch weitestgehend üblich, gleichberechtigt nebeneinander? Gibt es eine Adelsschicht, oder basiert der Reichtum der Kultur auf der Arbeit von Sklaven? Die Kulturbeschreibung gibt dir zahlreiche Hinweise zur Ausgestaltung des Hintergrundes deines Helden.

Bei den beschriebenen Kulturen handelt es sich um die bedeutendsten der vorgestellten Spezies, aber längst nicht um alle Kulturen Aventuriens oder gar Deres. In späteren Ergänzungsbänden werden weitere spielbare Kulturen vorgestellt.



Kulturbeschreibung

Alle in diesem Buch enthaltenen Kulturbeschreibungen folgen dem gleichen Schema, sodass du dich schnell und einfach zurechtfinden kannst. Zu Beginn wird die Kultur kurz vorgestellt: Was zeichnet Angehörige der Kultur aus, welche Sitten und Traditionen werden gepflegt, welche Besonderheiten gilt es zu beachten?

- ◆ **Bezeichnung:** der Name der Kultur
- ◆ **Verbreitungsraum & Lebensweise:** Wo ist das Verbreitungsgebiet der Kultur, was zeichnet Angehörige der Kultur aus?
- ◆ **Weltsicht & Glaube:** Welche höheren Mächte oder Götter werden verehrt?
- ◆ **Sitten & Bräuche:** Gibt es sonderbare oder einzigartige Gebräuche?
- ◆ **Tracht & Bewaffnung:** Welche Kleidung trägt man? Gibt es charakteristische Rüstungen und Waffen?

Kulturrunde

Optionale Regel

Helden können bei Gesellschafts- und Wissenstalenten eine Erleichterung von 1 erhalten, wenn es um Themen aus ihrer Kultur geht, und eine Erschwernis von 1, wenn sie es mit Themen zu tun haben, die ihre Kultur nicht oder kaum kennt. Der Meister sollte in jedem Fall das letzte Wort haben und aufpassen, dass durch diese Modifikatoren nicht das Spielgleichgewicht gestört wird. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Werte und Kulturpaket

Der Regelkasten der Kulturen enthält alle regelrelevanten Informationen und weitere Empfehlungen zur Wahl von Vor- und Nachteilen für Helden.

- ◆ **Sprache:** Der Spieler bekommt für seinen Helden dessen Muttersprache automatisch und gratis auf Stufe III.
- ◆ **Schrift:** Dies ist die innerhalb dieser Kultur gebräuchliche Schrift. Dein Held bekommt diese Schrift nicht gratis, sondern du musst sie wie jede Sonderfertigkeit einkaufen. Die Kosten in AP sind hierfür in Klammern angegeben.
- ◆ **Ortskenntnis:** In diesem Abschnitt ist eine kostenlose Ortskenntnis des Heimatortes des Helden angegeben.
- ◆ **Sozialstatus:** Dein Held ist ein freier Angehöriger seiner Kultur, es sei denn, du wählst einen entsprechenden Vor- oder Nachteil wie Adlig oder Unfrei. Bei jeder Kulturbeschreibung gibt es Einträge zu den möglichen wählbaren Stufen des Sozialstatus.
- ◆ **Übliche Profession:** Hier findest du eine Auflistung von Professionen, die in dieser Kultur häufig vorkommen.

Diese Liste ist lediglich eine Auswahl an typischen Professionen. Sie gibt außerdem an, welche Professionen nicht ausgebildet werden. In Ergänzungsbänden werden weitere Professionen vorgestellt und dort ist auch angegeben, für welche Kulturen sie üblich sind.

- ◆ **Typische Vorteile:** Vorteile, die viele Angehörige der Kultur aufweisen.
- ◆ **Typische Nachteile:** Nachteile, die typisch für die Kultur sind
- ◆ **Untypische Vorteile:** Diese wenig typischen Vorteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- ◆ **Untypische Nachteile:** Bei der Wahl eines solchen untypischen Nachteils solltest du Rücksprache mit dem Meister halten.
- ◆ **Typische Talente:** Fertigkeiten, die sehr verbreitet sind und für die die Kultur bekannt ist
- ◆ **Untypische Talente:** Fertigkeiten, in denen nur wenige Angehörige der Kultur wirklich gut sind.
- ◆ **Typische Namen:** Typische Namen der Kultur; In den meisten Fällen gibt es hier nicht nur eine Unterteilung in männliche und weibliche Namen, sondern auch Beispiele für Ehrennamen, Adelsfamilien oder Stämme.
- ◆ **Kulturpaket:** Im Grunde gibt dir die Kultur deines Helden keine Fertigkeitpunkte vor. Du kannst aber während der Heldenerschaffung ein Kulturpaket wählen, den entsprechenden AP-Wert zahlen und dir so schnell einen typischen Nostrier oder Südaventurier erstellen. Jedes Kulturpaket verleiht während der Heldenerschaffung 1 bis 2 Fertigkeitpunkte auf einige typische Talente der Kultur.

Enklaven fremder Kulturen

Nicht selten geschieht es, dass Angehörige einer Kultur sich an einem Ort ansiedeln, an dem eine andere Kultur vorherrscht: Maraskaner im Exil, Elfen und Zwerge, die sich in Städten der Menschen angesiedelt haben, Thorwaler und Bornländer in einer Kolonie in den Tulamidenlanden usw. In diesem Fall sollte eine Zweitsprache eingekauft werden.

Kulturen der Menschen

Andergaster

Das zänkische Königreich Andergast wird von seinen Nachbarn ob seiner Rückschrittlichkeit gerne belächelt, und das, obwohl die Bewohner des rauen Lands als wehr- und standhaft gelten.

Verbreitung und Lebensweise: Andergast erstreckt sich zwischen der Messergrassteppe im Osten, dem Tommel im Süden und dem Steineichenwald im Norden, wobei die Stadt Joborn die Grenze zwischen Andergast und dem verfeindeten Nostria markiert.

Andergaster

Sprache: Garethi (Andergastisch)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: (z.B. Andergast-Stadt, Joborn)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- ◆ *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praisogeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Nostrier und Frauen, Weltfremd – vor allem gegenüber Fortschritt, Welt außerhalb des Königreichs), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig

Typische Talente: Holzbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Fliegen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde

Typische Namen:

- ◆ *männlich:* Arnbold, Borkhelm, Eichward, Gartwald, Ludewich, Marik, Strammgert, Wendolyn, Wenzelaus, Zoltan
- ◆ *weiblich:* Andra, Berga, Domela, Ernka, Hadwiga, Irmela, Larja, Marmelunde, Treshka, Wendeline
- ◆ *Familiennamen:* Alrikshuber, Borkmeister, Eichinger, Haubeiler, Holzgut, Kuhbauer, Marktbauer, Sattelhuber, Schweinwirt, Zibbelbert
- ◆ *Adelsfamilien:* von Anderstein, von Borkenfeld, von Steinbaum, von Tatzenstein, von Teshkal

Kulturpaket Andergaster (20 AP)

Holzbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +2

Das Leben der bäuerlichen Bevölkerung ist von der Unwirtlichkeit ihrer Waldheimat, der Vetterwirtschaft der Adelselite und der Bedrohung durch die Orks geprägt. Die andergastischen Freiherren und Ritter sorgen für die Einhaltung der Gesetze des Königs und beschützen das Land vor Orks und Nostriern. Sinnbild für die Beständigkeit (oder Sturheit – je nach Sichtweise) der Andergaster ist die Steineiche, die auch das Wappen des Königreichs ziert.

Weltsicht und Glaube: Andergaster hängen seit jeher dem Zwölfgötterglauben an, wobei Peraine auf dem Land und Rondra beim Adel hervorgehobene Rollen spielen. Zudem sind in Liedern und Geschichten, Festen und Ritualen, Ängsten und Hoffnungen Einflüsse eines althergebrachten Glaubens an Naturgeister und Fabelwesen unübersehbar. Die Götter werden häufig als die Überderischen bezeichnet, und es findet oft eine Verschmelzung verschiedener Gottheiten statt. In vielen dieser Dinge sind die Andergaster den Nostriern kurioserweise recht ähnlich, auch wenn sie das gar nicht gerne hören.

Sitten und Bräuche: Den Zusammenhalt der Familie schaffen Alltag und Selbstbild der Menschen, die den Widrigkeiten ihrer Heimat mit einem ausgesprochenen Improvisationstalent begegnen. Die andergastische Gesellschaft weist starke patriarchalische Züge auf. Frauen hält man von „Männerarbeit“ fern, und weibliche Ritter sucht man in Andergast vergebens. Für diese Geschlechtertrennung werden die Andergaster von anderen Adventurieren oft belächelt und für rückständig erklärt.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidungsgewohnheiten ähneln denen der mittelländischen Landbevölkerung, wengleich es für Frauen unüblich ist, Hosen zu tragen. Durch die Generationen überdauernden Auseinandersetzungen untereinander haben die meisten Andergaster wenigstens eine (Kriegs-)Sense, einen (Kriegs-)Dreschflegel oder eine Holzfälleraxt im Haus und wissen damit auch abseits von Wald und Acker umzugehen.

Nach den Andergastern ist ein übergroßer Zweihänder benannt, den auch die Nostrier benutzen, ihn aber entsprechend ihrem Königreich umbenennen.

Die Bewohner beider Königreiche neigen dazu, selbst scheinbar unbrauchbare Dinge nicht wegzuerwerfen, sondern wiederzuverwenden.



Andergaster

Aranier

Sprache: Tulamidya (Aranisch) oder Garethi (Aretya)

Schrift: Tulamidya oder Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Baburin, Elburum, Llanka, Palmyrabad, Zorgan)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- **Weltliche Profession:** alle außer Ritter, Gladiator und Stammeskrieger
- **Zaubererprofession:** Hexe (vor allem Katzenhexen), Magier (selten)
- **Geweichtenprofession:** Borongeweichte, Hesindegeweichte, Perainegeweichte, Phexgeweichte, Praisogeweichte, Rondrageweichte

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Entfernungssinn

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Novadis und Magier), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube), Zerbrechlich

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Blutrausch

Typische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Handel, Malen & Zeichnen, Menschenkenntnis, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Sagen & Legenden, Sternkunde, Stoffbearbeitung, Taschendiebstahl, Überreden

Untypische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Wildnisleben

Typische Namen:

- **männlich:** Assaf, Djafardeon, Eslam, Faizal, Kazan, Mahdul, Marwamir, Nazir, Seychaban, Zahir
- **weiblich:** Aischanka, Belima, Delilah, Harizeth, Majula, Neraida, Rhayadaque, Shilaldara, Yamira, Zulhaminai

Namen werden mit *ibn* bei Männern und *saba* oder *-sumni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden, beispielsweise Yamira saba Delihah, Belima Majulasunni oder Assaf ibn Eslam.

Kulturpaket Aranier (26 AP)

Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +2, Handel +2, Menschenkenntnis +1, Rechnen +1, Sagen & Legenden +1, Stoffbearbeitung +1, Überreden +2

Aranier

Aufgrund seiner errungenen Unabhängigkeit vom Mittelreich, verknüpfen sich in Aranien mittelländische und tulamidische Einflüsse zu einem einzigartigen Kulturgeflecht.

Verbreitung und Lebensweise: Das Königreich Aranien, tulamidisch auch Mhaharanyat genannt, erstreckt sich östlich des Raschtulswalls und von Baburin bis zur Gorischen Wüste. Die meisten Aranier sind Bauern, die in tulamidischen Sippendörfern leben und blühende Haine, Felder und Wiesen bewirtschaften.

Das Gesellschaftssystem entspricht weitgehend dem mittelländischen Feudalismus, wenn auch die Titel abweichen und die aranischen Frauen in Heim und Staat den Ton angeben. Männer üben sich in Poesie sowie den schönen Künsten und werben um unverheiratete Frauen, um eine gute Partie für sich und ihre Familien zu erzielen.

Verwaltet werden die Provinzen des Königreiches von Sultaninnen und den ihnen unterstellten Emiren und Beyrounas. Einzelnen Städten steht eine Harani vor, während Wesire, Beys und Kadis Verwalter, Beamte oder Richter sind. Strahlendes Zentrum der aranischen Kultur ist Zorgan, die Hauptstadt des Mhaharanyats.

Weltsicht und Glaube: Grundsätzlich gehören die meisten Aranier der zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaft an und lassen Peraine, Rahja und Phex (hier wie in den restlichen Tulamidenlanden häufig Rascha und Feqz genannt), in Adelskreisen auch Rondra, die meiste Ehre zuteilwerden. Ferner bereichern sie ihren Götterhimmel mit einer schier unüberschaubaren Zahl von Wesenheiten, die sie unzähligen philosophischen Weltanschauungen entnehmen.

Sitten und Bräuche: Während sich regionale Bräuche durchaus bedeutend unterscheiden können, ist das Adoptionsystem, bei dem Frauen nicht zwingend ihre leiblichen Töchter als Erbe wählen, sondern geeignet erscheinende Adoptiv- oder Schwiegertöchter, eine überaus aranische Sitte.



Aranierin

Zudem sind in keinem anderen Land Aventuriens Hexen so hoch angesehen: Sie bekleiden gelegentlich sogar politische Ämter, während man Magiern eher misstraut. Neben weiblichen Tänzerinnen stehen die berühmten männlichen *Majunas* in dem Ruf, mit ihren Zaubertänzen das Publikum in ihren Bann zu ziehen.

Tracht und Bewaffnung: Mittelländische Hemden, Hosen und Stiefel sind hier ebenso anzutreffen wie tulamidische Westen, Pluderhosen und Pantoffeln. Als Kopfbedeckungen dienen meist Turban oder Fez. Aranier ziehen je nach Inhalt ihres Geldbeutels mit leichter Tuch- oder Lederrüstung oder Kettenhemd in die Schlacht und tragen ihre Kämpfe vor allem mit Khunchomer und Säbel aus.

Bornländer

Das Bornland ist eine Adelsrepublik, in der selbst ein an Hunger leidender Adliger mehr wert ist als ein ganzes Dorf wackerer Bauern.

Verbreitung und Lebensweise: Eingefasst in die Drachensteine im Südwesten und dem Ehernen Schwert im Osten, der Grünen Ebene im Westen und dem eisigen Norden trägt das unwirtliche Land einen rauen Menschenschlag und so manches Geheimnis auf seinem Rücken. Das wilde, waldreiche Sewerien im Norden steht im Gegensatz zu den südlichen, eher mittelländisch geprägten Provinzen wie der Mark oder dem Festenland. Die Landbevölkerung bestreitet ihren Lebensunterhalt durch Ackerbau, Viehzucht und Fischfang, während die Bronnjaren mit aller Härte über die festgezogenen Fesseln des Feudalsystems wachen. An ihrer Spitze steht ein Adelsmarschall, der von einer in jedem fünften Jahr zusammenkommenden Versammlung aller Adligen gewählt wird.



Bornländer

Bornländer

Sprache: Garethi (Bornländisch)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Festum, Norburg, Notmark, Ouveumas, Rodebrannt)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Hexe (vor allem Kröten- und Rabenhexen), Magier
- ◆ *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praisogeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund

Typische Nachteile: Hitzeempfindlich, Persönlichkeitschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Orks, Goblins, Al'Anfaner und Norbarden), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube),

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz

Untypische Nachteile: keine

Typische Talente: Fahrtensuchen, Holzbearbeitung, Lebensmittelbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Zechen

Untypische Talente: Fliegen, Gassenwissen

Typische Namen:

- ◆ *männlich:* Bosjew, Danow, Elkwin, Firunew, Irjan, Jaakon, Jucho, Oswin, Travin, Vito
- ◆ *weiblich:* Alwinja, Dunjascha, Elkwinja, Hesinja, Irinja, Jadvine, Karinja, Nadjescha, Rowena, Vanjescha
- ◆ *Familienamen:* Alwinnen, Baerow, Bornski, Firunkis, Gartimpski, Gerberow, Karenkis, Larinow, Saraski, Timpki
- ◆ *Adelsfamilien:* von Salderkeim, von Quelledunkel, von Ouveunstam, von Wosna, von Eschenfurt

Kulturpaket Bornländer (18 AP)

Fahrtensuchen +1, Holzbearbeitung +2, Lebensmittelbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +2

Von der Hauptstadt Festum aus lenkt er die Geschicke des Landes. Alle Adligen leiten ihren Anspruch aus dem Erbe der Theaterritter ab, einem uralten, mittlerweile erloschen Kämpferbund.

In der Hauptstadt haben sich wohlhabende Fernhändler etabliert, und von vielen Aventurieren werden die Festumer aufgrund der Vorstellung, dass sie allesamt durch den Fernhandel reich geworden sind, Pfeffersäcke genannt. Dort befindet sich auch das Festumer Ghetto, in dem Goblins den Menschen unliebsame Berufe wie das Rattenfangen oder Gerben abnehmen.

Weltsicht und Glaube: Auf dem Land werden vor allem Peraine und Travia verehrt, im Norden verstärkt Firun und seine Tochter Ifirn, die Wintermaid. Der Adel huldigt eher Rondra als Praios und trägt wie das einfache Volk oft kleine Talismane mit Götterbildern oder Schutzheiligen bei sich.

Sitten und Bräuche: Die Bornländer sind gutherzige, zuweilen dickköpfige Menschen, die gerne hochgeistigen Getränken gegen die Kälte des Winters und des Lehnswesens zusprechen. Der Adel berauscht sich zudem mit Vorliebe am Privileg der Jagd, auf dessen Einhaltung genauestens geachtet wird.



Fjarninger

Doch bei Weitem nicht jeder Adlige im Bornland ist reich: Es gibt viele Brückenbarone, die nicht mehr haben als ihren Titel und zusehen müssen, wie sie ihr Auskommen fristen.

Bekannt ist das Bornland auch für seine Küche: Berüchtigt sind der Meskinnes-Schnaps, Sewerischer Met, die Plötzinger Dotzen und weitere regionale Spezialitäten.

Tracht und Bewaffnung: Es herrschen strenge Kleidervorschriften für die bornischen Bauern, die zu jeder Jahreszeit auf dem Feld meist nur Kittel und Strohschuhe tragen dürfen. Darüber hinaus sind ihnen einfache Felle gestattet, die sie sich aber erst einmal leisten können müssen. Der Adel hingegen hüllt sich in kostbare Pelze und trägt nicht zuletzt die typische Bärenfellmütze. Waffen und Rüstungen ähneln denen des Mittelreichs: Während der Adel Schwert, Lanze und Zweihänder führt, verteidigen sich Bauern höchstens mit Sichel oder Dreschflegel.

Fjarninger

Den Fjarningern, deren Eigenbezeichnung *Frundengar* („die unter Frunus Schutz stehen“) lautet, ist die Kälte ihrer Heimat ins Blut gekrochen. Sie sind hartherzige, allein dem Überleben verpflichtete Barbaren der nordwestlichen Eisödnis, gewaltig von Gestalt und unbarmherzig in ihren Bräuchen.

Verbreitung und Lebensweise: Die Nebelzinnen und deren angrenzende Gebirge sind ihre angestammten Siedlungsgebiete. Hier errichten die vierzig bis sechzig Mitglieder zählenden Sippen ihre Fellhütten, die sie mit einer wehrhaften Mauer aus Eisblöcken umgeben. Die Jagd auf Großwild hält sie am Leben. Immer wieder kommt es in den Tälern, Tiefebenen und Gebirgspässen zu Raubüberfällen auf norbardische Händler, nivesische Weidezüge oder unglückselige Wanderer. Die Geschlechter sind bei Barbaren insofern gleichberechtigt, als allein die Fähigkeiten jedes Einzelnen seinen Wert für die Sippe ausmachen.

Weltsicht und Glaube: Die Fjarninger verehren vornehmlich Frunu, den Herrn des Eises, und seine Gemahlin Angara, die Herrin des Herd- und des Schmiedefeuers. Anderen Völkern und deren Lebensweisen und Glaubensvorstellungen gegenüber sind sie weitgehend gleichgültig. Ihre Welt beginnt und endet mit dem Hunger.

Sitten und Bräuche: Die Prüfungen und Rituale, die bereits die Jüngsten ertragen müssen, erscheinen Außenstehenden als überaus grausam und herzlos. Doch nur, wer schon in frühester Kindheit der Einsamkeit, der Kälte und der Unerbittlichkeit des Landes trotz, hat auch eine Zukunft und hilft der Gemeinschaft zu überleben – oder fällt ihr wenigstens nicht zur Last.

Bei den Fjarningern gibt es nur selten Zauberer, und wenn doch, dann werden sie meist zu *Skuldur* oder *Skuldrun* (Mehrzahl: *Skuldar*), Priester, die das Wirken der Götter ergründen wollen und die ganz besondere Geister, die sogenannten *Harigastur*, in Waffen bannen können.

Fjarninger

Sprache: Fjarningsch (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort

(z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** –
- ◆ **Geweihtenprofession:** –

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Kälteresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Blutausch, Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unfähig in Gesellschaftstalenten

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen oder Höhe), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Zerbrechlich

Tracht und Bewaffnung: Zur traditionellen Kleidung der Fjarninger gehört neben Lederhose, weichen Stiefeln, Fellgamaschen und Fellschurz vor allem eine Weste oder ein Umhang aus Pelz. In den Kampf ziehen sie bevorzugt mit schweren, oft schon beim ersten Schlag tödlichen Hiebaffen wie der Barbarenstreitaxt oder dem Barbarenschwert. Die Fjarninger stellen selbst nur Bronzewaffen her. Stahlherstellung ist den Fjarningern unbekannt, daher sind Stahlwaffen selten und meist Beutegut. *Harigastur*-Waffen der Zauberschmiede mit Anteilen des magischen Metalls Mindorium sind eine Ausnahme.

Horasier

Das Horasreich ist die bedeutendste See- und Handelsmacht an der Westküste und der fortschrittlichste Staat Aventuriens, dessen bosparanisches Erbe weite Teile des Kontinents prägt. Hier gedeihen Kunst, Handel und Wissenschaft, aber auch Intrigen.

Verbreitung und Lebensweise: Im Norden erstreckt sich das Horasreich bis Grangor, im Süden bis auf die Höhe von Dról, während die Eternen und die Goldfelsen die Landmarken im Osten bilden. Das Liebliche Feld, der städtische Kulturraum zwischen Grangor und Neetha, weist eine einzigartige Besiedlungsdichte auf, die nicht zuletzt durch die ertragreiche Landwirtschaft ermöglicht wird. In den Metropolen gedeihen Bildung und Wissenschaft, getragen und finanziert vom Patriziat, das den Erbadel vielerorts überflügelt hat. Das Land wird von Adligen und Patriziern beherrscht, die untereinander um Macht und Einfluss ringen.

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtsensuchen, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Metallbearbeitung, Orientierung, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Reiten, Schlösserknacken

Typische Namen:

- ◆ **männlich:** Asgold, Blotgrim, Engur, Frunobar, Gjallur, Havgrimur, Pandur, Raluf, Surthor, Valbrandar
- ◆ **weiblich:** Asgora, Dandagard, Funudara, Gunnlaug, Halfga, Jaldrud, Rangra, Svannlaug, Ulfgard, Ylwa
- ◆ **Bekannte Stämme:** Doppelaxt-Leute, Eisfuchs-Leute, Schreiende-Schwerter-Leute

Nachnamen sind unüblich, Ehrennamen wie Bärenötter, Frostklinge oder Schleichender Tod beliebt.

Kulturpaket Fjarninger (33 AP)

Einschüchtern +2, Fährtsensuchen +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Metallbearbeitung +1, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Wildnisleben +2

Die Hauptstadt des Reichs ist Vinsalt, eine Stadt, die auf eine über tausendjährige Geschichte zurückblicken kann und die einst als Bosparan bekannt war.

Weltsicht und Glaube: Der Horasier lässt nichts auf sich und seine überlegene Stellung kommen. Freiheit und Kultiviertheit, Verstand und ein gutes Auskommen sind ihm die höchsten Tugenden, während Sklaverei nicht nur entschieden abgelehnt, sondern aktiv bekämpft wird. Hesinde und Rahja nehmen einen besonderen Platz im Pantheon der Zwölf ein. Einen besonderen Stellenwert hat auch der Hesindesohn Nandus, der als Sinnbild für Wissenschaft und Forschung gilt. Als Land an der Küste spielt auch Efferd eine wichtige Rolle sowie Aves, der Schutzpatron der Entdecker. Auch dem Horas, dem Herrscher des Reichs, wird eine kultische Verehrung durch Nationalisten zuteil.

Sitten und Bräuche: Musik, Tanz und Poesie, Lebenslust, Liebesreigen und Literatur spielen im kulturellen Leben der Horasier eine große Rolle, zumal selbst das einfache Volk oft des Lesens mächtig ist. Am Hofe und in den Städten gehören Mode und Manieren, Wein und (Intrigen-)Spiel zum guten Ton.

Tracht und Bewaffnung: Schnürmieder und Spitzenkragen, taillierte Jacken und Brokat, weite Kniehosen, Stulpenstiefel und der breitrempige Federhut gehören für den extravaganten Modegeschmack der adligen und großbürgerlichen Horasier zur Grundausstattung. Während Frauen zu festlichen Anlässen mit Prunkkleidern, ausladenden Röcken und auffälligen Dekolletés aufwarten, tragen sie im Alltag durchaus auch Hosen und Stiefel. Genügen Wortgefechte nicht, greift der Liebfelder bevorzugt zu schlanken und leichten Waffen wie Dolch, Rapier oder Degen.



Horasierin

Maraskaner

Mitteländische Siedler und Tulamiden des Beni-Rurech-Stammes verschmolzen vor über 700 Jahren zu einer ebenso farbenfrohen wie eigenwilligen Mischkultur, deren Glaube an die Schönheit der Welt der Gewissheit um ihre Grausamkeit gegenübersteht.

Verbreitung und Lebensweise: Maraskaner leben auf der namensgebenden, größten Insel Aventuriens. Durch die Kriege und Besetzungen der letzten Jahrzehnte verweilen jedoch viele von ihnen im Exil an der gesamten Ostküste des Kontinents – überwiegend aber in Festum, Khunchom und Al’Anfa. Traditionell führen sie ein Leben im Kreise mehrerer Generationen, wo es untereinander nur wenige Geheimnisse gibt. Maraskaner tragen ihr Herz auf der Zunge, ihr Schwert in der Hand und ihren Verstand in den Wolken. Sie sind gefühlsbetont, aufbrausend und zuweilen respektlos. Ihre nach außen hin lärmende Art steht im augenscheinlichen Widerspruch zu ihrer gedankenvollen Philosophie und tiefen Religiosität.

Weltsicht und Glaube: Für einen Maraskaner ist sein Glaube nicht Teil des Lebens, sondern das Leben Teil seines Glaubens. Er betrachtet den Gang der Welt als einen Diskusflug zwischen den Zwillingsgöttern Rur und Gror, die gleichzeitig Mann und Frau sind. Der daraus abgeleitete Dualismus und die Schönheit des als Geschenk erschaffenen Weltendiskus durchdringen alle Bereiche des Daseins. Höchstes Ziel jedes Einzelnen ist es, die vierundsechzig Fragen des Seins zu finden, um sie Gror zu stellen, wenn der Weltendiskus die Gottheit erreicht.

Horasier

Sprache: Garethi (Horathi)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Belhanka,

Bethana, Grangor, Kuslik, Methumis, Neetha, Vinsalt)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** Hexe, Magier
- ◆ **Geweihntenprofession:** Borongeweihnte, Hesindegeweihnte, Perainegeweihnte, Phexgeweihnte, Praiosgeweihnte, Rondrageweihnte

Typische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Nichthorasier)

Untypische Vorteile: Begabung in Naturtalenten

Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen)

Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Handel, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Tanzen

Untypische Talente: Fahrtensuchen, Fliegen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben

Typische Namen:

- ◆ **männlich:** Alricio, Baduin, Carolan, Cusimo, Duardo, Horadan, Jacopo, Phedro, Quendan, Rondrigo
- ◆ **weiblich:** Ardare, Carisia, Elaria, Gylvana, Hesindiane, Pamina, Quedora, Rahjamande, Sanya, Sharina
- ◆ **Familiennamen:** Bosvani, Caranda, Delicado, Marnion, Melior, Novacasa, Spinola, Torrean, Ulfaran, Vansanti
- ◆ **Adelsfamilien:** Barazza, Casibelli, Cavarno, Marcia, Sulvano

Bei Adligen wird häufig ein *dy* zwischen Vor- und Familienname benutzt, beispielsweise Ardare *dy* Casibelli.

Kulturpaket Horasier (27 AP)

Betören +1, Boote & Schiffe +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Handel +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tanzen +1



Maraskanerin

Sitten und Bräuche: Der Gruß „Preise die Schönheit Bruderschwester“ wird gern und häufig verwendet und von Nichtmaraskanern ebenso stirnrunzelnd zur Kenntnis genommen wie der selbst Erwachsene einschließende Adoptionsbrauch und die traditionelle Diskusstafette.

Berühmt ist auch der *Kladj* der Maraskaner. Fast nirgends sonst in Aventurien verbreiten sich so schnell Gerüchte und Informationen.

Tracht und Bewaffnung: Bunte und wild bedruckte Kittel, Jacken und Röcke, kniehohe Gamaschen, Strohsandalen und Stiefel mit Holzsohlen sind unter Maraskanern äußerst beliebt. Die Frisuren der Frauen (und der ritterähnlichen Buskure), mit ihren zahllosen Zöpfen oder Türmen aus Spangen, Harz und Haarteilen sind genauso typisch wie der berühmte Hartholzzharnisch, das Tuzakmesser und der Diskus.

Mhanadistani

Mhanadistan ist die Wiege der heutigen Tulamiden und damit der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens. Zwar sind die Tage des Diamantenen Sultanats lange vorüber, doch in den Geschichten aus 1001 Rausch leben sie bis heute weiter. Obwohl Mhanadistan nur eine Region innerhalb der Tulamidenlande ist, werden die meisten Tulamiden der benachbarten Regionen ebenfalls als Mhanadistani bezeichnet.

Maraskaner

Sprache: Garethi (Maraskani) oder Tulamidya (Maraskani-Tulamidya)

Schrift: Kusliker Zeichen oder Tulamidya (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Boran, Jergan, Sinoda, Tuzak)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- ◆ *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Giftresistenz, Hitzeresistenz, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Mittelreicher), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Insekten), Farbenblind, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)

Typische Talente: Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen

Typische Namen:

- ◆ *männlich:* Alrech, Brinziber, Denderan, Dschindziber, Feruziber, Fiold, Gerbaldjian, Mulziber, Perjin, Vegsziber
- ◆ *weiblich:* Bekasabu, Dajida, Fathimajida, Garasab, Harikajida, Madajida, Shinojida, Tsaryscham, Yasindajida, Zulamidjida

Nachnamen sind nicht üblich, aber oft wird der Heimatort oder ein Spitzname an den Vornamen gehängt, beispielsweise Vegziber von Sinoda oder Dajida die Flinker.

Kulturpaket Maraskaner (26 AP)

Götter & Kulte +1, Heilkunde Gift +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +1

Verbreitung und Lebensweise: Das südöstlich des Raschtulswalls liegende Mhanadistan erstreckt sich in östlicher Richtung zwischen den Flüssen Mhanadi und Gadang bis zum Golf von Tuzak und geht nach Süden in die eigentlichen Tulamidenlande über, die zwischen Küste und Unauer Bergen bis zur Mündung des Chaneps reichen. Das Land ist geprägt von Ackerbau und Viehzucht, die den Hunger der Städte stillen. Die Abhängigkeit der Großstädte wie Fasar und Thalusa vom Ertrag der Stromländer und das gleichzeitige Überlegenheitsgefühl der Städter gegenüber den Bauern führen in dem bevölkerungsreichen Land durchaus zu Spannungen. Da allein materieller Besitz Rang und Einfluss bestimmt, beschreiten die Menschen nur allzu verschiedene Wege, um an Reichtum zu gelangen. In den Städten wenden sich jene, die weder durch Handel noch durch Handwerk ein Auskommen finden, oft der Beutelschneiderei oder Schlimmerem zu.



Mhanadistani

Mhanadistani

Sprache: Tulamidya

(Mhanadisch-Balashidisch)

Schrift: Tulamidya (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort

(z.B. Fasar, Khunchom, Rashdul, Thalusa)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** alle außer Ritter und Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** Hexe (vor allem Katzenhexen), Magier
- ◆ **Geweihtenprofession:** Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Glück, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Novadis, Mittelreicher, Aranier, Frauen und Maraskaner), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Neugier)

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Menschenmassen)

Und auf dem Land suchen oft ganze Räuberbanden die Wehrhöfe und Karawansereien heim.

Weltsicht und Glaube: Der zwölfgöttliche Himmel wird oft nach einem dualistischen Prinzip in einen gebenden und einen nehmenden Teil unterteilt. Allerdings sind sowohl die Zuteilungen regional verschieden, als auch die Einordnung diverser Halbgötter, Heiliger und Schutzpatrone ins Gefolge der Zwölf. Phex – als der nächtliche Jäger und auch Gott der Magie *Feqz* genannt – sowie *Rascha* (der tulamidische Name *Rahjas*) genießen jedoch eine allgemein hohe Verehrung. **Sitten und Bräuche:** Die Tulamiden leben in einer meist patriarchalischen Kultur, in der ein Mann so viele Frauen sein Eigen nennen darf, wie er ernähren kann. Sklaverei ist ein fester Bestandteil des täglichen Lebens. Berühmt sind die Tulamiden für das Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, das wohl bekannteste Brettspiel Aventuriens und, als Erfinder der Al'Gebra, für ihre ausgeprägte Zahlenmystik.

Die Tulamiden praktizieren vor allem Gildenmagie und einige der ältesten aventurischen Städte wie Fasar, Rashdul und Khunchom verfügen über ehrwürdige Zauberschulen.

Tracht und Bewaffnung: Kaftan und Turban sind ebenso verbreitet wie Tunika und Strohhut. Ob die Wahl auf Khunchomer oder Dolch, Schuppenpanzer oder Kettenhemd fällt, ist jedoch eher eine Frage des Geldbeutels und der ortsüblichen Witterung, denn des Geschmacks.

Typische Talente: Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Handel, Magiekunde, Reiten, Sagen & Legenden, Sternkunde, Taschendiebstahl, Überreden

Untypische Talente: Fahrzeuge

Typische Namen:

- ◆ **männlich:** Abu, Cherek, Dschadir, Farsid, Hamar, Ismeth, Jassafer, Kasim, Shafir, Tarek
- ◆ **weiblich:** Chanya, Demeya, Djamilla, Kerime, Manjula, Nassiban, Palmeya, Sajida, Yeshina, Zulhamin
- ◆ **Ehrennamen für Männer:** al-Ahjan (der Kämpferische), al-Ahmad, (der Rächer), al-Alam (der Gelehrte), al-Ankhra (der Löwe), al-Fessir (der Listige)
- ◆ **Ehrennamen für Frauen:** al-Jamila (die Schöne), ash-Shabra (die Glänzende), ash-Shaya (Juwel), as-Sarjaban (Aranierkatze), bint-al-Laila (Tochter der Nacht),

Namen werden mit *ibn* bei Männern und *saba* oder *-sumni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden (beispielsweise Djamilla saba Kerime, Zulhamin Yeshinasumni oder Cherek ibn Hamar)

Kulturpaket Mhanadistani (28 AP)

Brett- & Glücksspiel +2, Gassenwissen +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Handel +2, Magiekunde +1, Sagen & Legenden +2, Überreden +1

Mittelreicher

Die Menschen sind das zahlreichste Volk Aventuriens, und das Mittelreich ist das Gesicht und die bestimmende Kulturregion des Kontinents.

Verbreitung und Lebensweise: Unter allen Ländern Aventuriens nimmt das Raulsche Reich, auch Mittelreich oder Neues Reich genannt, die größte Fläche ein. Heutzutage erstreckt es sich von der sturmgepeitschten Küste des Meeres der Sieben Winde im Westen bis zur Tobrischen See und dem Golf von Perricum im Osten. Vom Raschtulswall und dem Strom Yaquir im Süden bis zum Rathil, dem Finsterkamm und den Drachensteinen im Norden herrscht Kaiserin Rohaja von Gareth. Das Reich umfasst verschiedene Provinzen, jede einzelne so groß wie anderswo ein ganzes Königreich.

Ganz im Westen liegt das **Fürstentum Albern** mit seiner Hauptstadt Havena, dem größten und wichtigsten Handelshafen am Meer der Sieben Winde. Weite Bruchlandschaften, Wälder, Seen und tückische Moore bedecken das albernische Land. Und vermutlich sind nirgendwo sonst so viele Feenwesen heimisch wie im undurchdringlichen Farindelwald. Über Albern hinaus bekannt sind die Sagen über den mächtigen Flussvater, die Seele des Großen Flusses. Die Albernier selbst sind äußerst freiheitsliebend und halten Efferd, den Meeresherrn, und Rondra, die Göttin des Kampfes, hoch in Ehren.

Zwischen Albern und den Gipfeln von Koschbergen und Eisenwald liegt das **Herzogtum Nordmarken** –, berühmt für seine mächtigen Herzöge und praiostreuen Adligen, berüchtigt für seine Flusspiraten und seine geheimnisvollen Druidenzirkel.

Gebirge, Hügel und dichte Wälder mit zahlreichen Siedlungen prägen das Herzogtum, und die Verwaltung des Mittelreiches residiert in der nordmärkischen Hauptstadt Elenvina. Traditionell sind die unverbrüchlich treuen Nordmärker und die freiheitsliebenden Albernier sich spinnefeind.

Wer an das **Fürstentum Kosch** denkt, denkt an Zwerge und Gemütlichkeit. Viele wichtige Bergkönigreiche der Zwerge finden sich in diesem Landstrich. Die Provinz umfasst große Teile des gleichnamigen Gebirges und das hügelige Land östlich davon bis hin zum Großen Fluss. Ein Viertel der Untertanen besteht aus Zwergen und so gilt der Kosch ganz zu Recht als Zentrum der aventurischen Handwerkskunst.

Die südlichste Provinz des Mittelreiches ist das **Fürstentum Almada** am Fluss Yaquir, und wenn man den Liedern der Barden Glauben schenken will, ist dieses Land so schön, aber auch so wehrhaft wie eine Rose. Die Almadaner verstehen sich als Bastion gegen die ungläubigen Novadis, die Krieger aus der glühenden Wüste Khôm, die immer wieder den mächtigen Yaquir überqueren, um in Almada auf Raubzug zu gehen. Der almadanische Adel ist weithin als stolz, widerborstig und heißblütig bekannt. In dem ehemaligen Königreich ließ sich der junge Bruder der Kaiserin Rohaja zum Gegenkaiser krönen, bevor die Kaiserin ihre Ansprüche erneut durchsetzen konnte. Die Almadaner leben gut vom Weinbau und der Pferdezucht, und sie sind weithin als lebensfroh bekannt, wenngleich auch als ein wenig streitlustig.

Nordöstlich des Kosch liegt die **Markgrafschaft Greifenfurt**, die immer wieder unter den blutrünstigen Angriffen der Orks zu leiden hat.



Mittelreicher

Sprache: Garethi (je nach Provinz)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Angbar, Elenvina, Gareth, Greifenfurt, Havena, Punin)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- **Weltliche Profession:** alle außer Stammeskrieger, Gladiator sehr selten
- **Zaubererprofession:** Hexe, Magier
- **Geweihtenprofession:** Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Glück

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Andersgläubige, Elfen, Orks, Goblins und Nichtmittelreicher), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Kälteresistenz

Untypische Nachteile: keine

Typische Talente: Holzbearbeitung, Metallbearbeitung, Pflanzenkunde, Stoffbearbeitung, Tierkunde

Untypische Talente: Fliegen

Typische Namen:

- **männlich:** Alrik, Cordovan, Darian, Erlan, Gerion, Hagen, Praiodan, Refardeon, Viburn, Yendor
- **weiblich:** Alena, Caya, Dorlen, Elwene, Fiana, Khorena, Oleana, Quisira, Sannah, Xaviera
- **Familiennamen:** Alfaran, Berlind, Damotil, Fuxfell, Grabensalb, Harnischmacher, Meeltheuer, Steinhauer, Winterkalt, Zandor
- **Adelsfamilien:** vom Berg, von Galahan, von Mersingen, von Streitzig, von Sturmfels

Kulturpaket Mittelreich (12 AP)

Holzbearbeitung +1, Metallbearbeitung +1, Pflanzenkunde +1, Stoffbearbeitung +1, Tierkunde +1

Karg ist das Leben auf den Feldern des Landes, dafür aber eifrig in den Handwerksstuben der Stadt Greifenfurt. Bis heute wollen die Stimmen nicht verstummen, die davon künden, dass es überall auf Greifenfurter Land noch geheimnisvolle und gut versteckte Kultplätze gibt, an denen Orks Menschenblut opfern, um ihren Götzen zu huldigen. Östlich des Kosch kommt nun das **Königreich Garethien**, die zentrale Provinz des Mittelreichs, auf der sich auch die Hausmacht der Kaiser des Mittelreiches gründet, denn Kaiserin Rohaja ist zugleich Königin Garethiens. Das Land ist fruchtbar und Handel und Handwerk florieren. Und doch scheint das ganze Königreich damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole Gareth zu stopfen. Denn die Hauptstadt Garethiens und des Mittelreichs ist die größte Stadt des Kontinents, zu der fast alle großen Straßen führen. Es ist eine Stadt der Bürger und Zünfte, der Geweihten und Krieger, der Diebe und Streuner, regiert von einem Rat der Helden. Unheimlichster Ort Garethiens ist der verfluchte Wald südwestlich der Hauptstadt, die sogenannte Dämonenbrache, wo einst die Erste Dämonenschlacht stattfand.

Überall in Garethien finden sich riesige Mauern, die unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein können – und bis heute sind ihre Geheimnisse kaum enträtselt.

Die **Rommilyser Mark** mit ihrer Hauptstadt Rommilys ist als neue Markgrafschaft aus dem ehemaligen Darpatien hervorgegangen. Das einstmals fruchtbare und reiche Land wurde lange Jahre durch Kriegsfürsten und Räuberbarone ausgepresst, und es ist erst vor Kurzem gelungen, die Wildermark durch einen mächtigen Schwertzug unter dem Banner der Kaiserin zu befrieden. Nördlichste Provinz des Reiches ist das **Herzogtum Weiden**, das sich bis in die Rote Sichel hinein und längs der südlichen Ufer des Neunaugensees erstreckt. Hier wird die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten, und die Weidener verstehen sich als Schild des Reiches gen Norden. Die Ritter des Herzogtums warten nur darauf, dass die Orks ihre nächste Chance wittern, das Mittelreich anzugreifen. Die Rinderbarone, die über große Weideflächen und riesige Herden verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht zimperlich vor. Beschützt wird das Land auch von der mächtigen Fee Pandlaril, die im Neunaugensee leben soll. Bewohnt werden die tiefen Wasser von einem gigantischen Monster und fleischfressenden Neunaugen. In der Mitte erhebt sich ein gewaltiger Feuerberg, von dem es heißt, eine elfische Feuerfürstin habe ihn geschaffen, als sie in die Welt trat.

Das **Herzogtum Tobrien** wurde von der Borbaradianischen Invasion so schwer getroffen wie keine andere Provinz des Reiches, und immer noch sind Teile dieses alten Landes von den Dämonenknechten besetzt. In dem dünn besiedelten Landstrich lebt ein zäher Menschenschlag, der Firun, den Gott der Jagd, hoch verehrt. In den tiefen Wäldern, so wird gemunkelt, hausen leibhaftige Dämonen. Viele alte Schätze aus der Zeit der wandernden Alhanier, der Vorfahren der Norbarden, sollen sich hier verbergen und es heißt auch, dass der Riese Gorbador im Ysli-See schlafen soll, nur darauf wartend, dereinst die Dämonenstadt Yol-Ghurmak in die Tiefen des marmorblauen Sees zu reißen.

Weltsicht und Glaube: Der Zwölfgötterglauben, der am Herd, am Schrein oder im Tempel praktiziert wird, ist die vorherrschende Religion des Mittelreichs. Die Schwerpunkte der Verehrung sind je nach Provinz unterschiedlich. Stadtbewohner erweisen sich oft toleranter gegenüber anderen Glaubensrichtungen und sehen oder hören auf dem Handelsweg mehr von der Welt. **Sitten und Bräuche:** Generell gibt es große regionale Unterschiede, wobei auf dem Lande oft Aberglaube und Volkstümlichkeit stärker ausgeprägt sind als in den aufgeklärten Städten. Männer und Frauen sind jedoch allerorts gleichberechtigt.

Tracht und Bewaffnung: Einfache Hosen und Beinlinge, Kleider und Röcke, Tuniken und Hemden sowie Westen und Umhänge aus Wolle und Leinen gehören ebenso zur üblichen Kleidung wie Sandalen und Wickelgamaschen oder Stiefel.

Kostbarere Stoffe sind dem Adel und dem Großbürgertum vorbehalten, abgetragene Trachten hingegen den Bauern. Zur Verteidigung an den Stadtmauern werden gemeinhin Hellebarden und Armbrüste eingesetzt, indes zählt der Dolch zur Alltagsbewaffnung. Bauern wehren sich mit Knüppel und Beil, der Landadel schwingt Streitkolben nebst Schwert. Kettenhemden sind bei Kriegern, Plattenrüstungen bei Rittern verbreitet, doch trägt man in den unterschiedlichen Provinzen jeweils auch andere Tracht, Rüstungen und Waffen.

Mohas

Die Bezeichnung „Moha“ leitet sich von den Mohaha ab, dem größten Waldmenschentamm. Es ist eine gebräuchliche Sammelbezeichnung, die von jenen geprägt wurde, die zwischen der Vielzahl von Stämmen des südaventurischen Dschungels keine Unterschiede sehen.

Verbreitung und Lebensweise: Tatsächlich gehören die Bewohner der Gebirge und Urwälder des Festlands südlich von Loch Harodröl vor allem dem Volk der bronzehäutigen Waldmensch an. Viele der Waldinselarchipele werden hingegen überwiegend von den schwarzen Utulus bewohnt.

Die Mohas sind Jäger, Sammler und Fischer, deren täglichen Kampf ums Überleben Männer und Frauen gleichermaßen bestreiten.

Weltsicht und Glaube: Die Waldmensch kennen unzählige Natur- und Ahnengeister sowie die jaguargestaltige Schöpfergottheit Kamaluq, die sie mehr fürchten als verehren. Zudem wird jedem Waldmensch ein persönlicher Schutzgeist (*Tapam*) zugesprochen. Die Utulus wiederum beten den Sonnengott Obaran an und hegen einen ausgeprägten Argwohn gegenüber den Toten und dem Meer. Ferner leben zwischen Loch Harodröl und Selem die in den Augen anderer Mohas verlorenen Stämme, welche durch den Kontakt zu den Südaventuriern teilweise zum Zwölfgötterglauben bekehrt wurden und ihr Dasein heute meist im Zwielicht der Städte fristen (z.B. die Stämme der Chirakah oder der Yakosh-Dey).

Sitten und Bräuche: Schrumpfköpfe (*Tsantsas*) und Verbote (*Tabus*) gehören zu den bekanntesten Bräuchen der Mohas. Der präparierte Kopf eines Feindes, dessen Geist hinter zugenähten Lidern und Lippen gefangen gehalten wird, gilt als wertvolle Trophäe.

Angeführt wird ein Stamm üblicherweise von einem Häuptling, der sowohl männlich als auch weiblich sein kann. Zu jeder Sippe gehört ein Schamane, der Medizinmann oder die Medizinfrau.

Tracht und Bewaffnung: In der schwülen Hitze des Dschungels ist außer einem Lendenschurz und weichem Schuhwerk kaum Kleidung vonnöten. Schmuckwerk aus Federn, Früchten und Zähnen sowie Hautmalereien (*Luola*) finden hingegen reichlich Zuspruch. Holzspeer,

Blasrohr, Keule und Haumesser aus gehärtetem Holz oder Stein werden durch die Verwendung etlicher Waffengifte deutlich bedrohlicher, wenngleich die waffenlose Kampftechnik Hruruzat die Waldmensch auch ohne Waffe zu gefährlichen Gegnern macht.



Moha

Mohas

Sprache: Mohisch (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort
(z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger (vor allem Stammesjäger), Söldner, Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* –
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Giftresistenz, Glück, Gutausgehend, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schlangemensch

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, dem Meer und Toten und Untoten), Kälteempfindlich, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Nichtmohas), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier)

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Höhe, Insekten, Reptilien oder Spinnen), Krankheitsanfällig, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Unfähig in Naturtalenten

Typische Talente: Fährtsensuchen, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Metallbearbeitung, Reiten, Schlösserknacken, Zechen

Typische Namen:

- *Waldmensen:* Cankuna (Flink), Kehala (Schildkröte), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)
- *Utulu:* Kalimba, Mangabe, Shasiwatu, Tenkile, Usuthu
- *Tocamuyac:* Anakena, Ataranga, Kiri, Miru, Rano
- *Bekannte Stämme:* Anoiha, Chirakah, Darna, Haipu, Keke-Wanaq, Miniwatu, Mohaha, Napewanha, Oijaniha, Panaq-Si, Ruwangi, Shokubunga, Tocamuyac

Mohische Namen können sowohl weiblich als auch männlich sein.

Kulturpaket Mohas (38 AP)

Fährtsensuchen +1, Heilkunde Gift +1, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Sagen & Legenden +1, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2



Nivesin

Nivesen

Die Kinder der nördlichen Steppen und der Himmelswölfe sind eine der ältesten Kulturen Aventuriens, deren Lebensweise im Rhythmus der Jahreszeiten und im Takt der Karenhufe sich kaum von jener ihrer Vorfahren unterscheidet. Sie bezeichnen sich selbst als *Nikaureni*.

Verbreitung und Lebensweise: Die Siedlungs- und Wanderungsräume der Nivesen erstrecken sich über ganz Nordaventurien von den Salamandersteinen bis zur Bernsteinbucht. Ihre Lebensgrundlage ist das Karen, ein rentierartiger Grasfresser, dessen Fleisch sie essen, dessen Haut und Felle sie tragen und dessen Sehnen wie auch Knochen sie zu den tausend kleinen und großen Dingen (z.B. ihren Jurten) des Alltags verarbeiten. Zu Beginn des Frühlings ziehen die Hirten mit riesigen Herden zu den Sommerweiden und kehren erst kurz vor Wintereinbruch wieder zurück. Die Natur gibt ihnen alles, was sie zum Leben brauchen, und nimmt es ihnen auch wieder, wenn die Zeit gekommen ist.

Alle Sippen haben zwei Häuptlinge, einen männlichen und einen weiblichen. In der nivesischen Kultur sind Männer und Frauen gleich angesehen, teilen ihre Aufgaben jedoch in männliche und weibliche Arbeit ein.

Weltsicht und Glaube: Die Nivesen glauben an die Himmelswölfe, und verehren vor allem Gorfang, den Rudelführer, und dessen Tochter Liska, die Götter und Sterbliche zusammenführt. Dem Schöpfungsmythos der Nivesen zufolge wurden Mensch und Wolf als Geschwister erschaffen, fielen jedoch aufgrund eines menschlichen Frevels vom Mond in die entbehrensreiche Welt.

Nivesen

Sprache: Nujuka (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Wegstrecke)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- **Weltliche Profession:** Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger (vor allem Stammesjäger), Söldner, Stammeskrieger
- **Zaubererprofession:** -
- **Geweihtenprofession:** -

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Höhe und Toten und Untoten)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Als Erbe dieser engen Verbindung sprechen manche Nivesen noch immer die Sprache der Wölfe oder können gar deren Gestalt annehmen.

Sitten und Bräuche: Mord ist den Nivesen ein unvorstellbarer Gräuelf. Verwesende Leichen und andere Zeichen des Todes ängstigen sie aufgrund ihrer Glaubenswelt besonders. Die traditionelle Aufgabenteilung zwischen den ansonsten gleichgestellten Männern (Jäger und Hirten) und Frauen (Mütter und Handwerkerinnen) führt sogar dazu, dass jeder Sippe ein männlicher und ein weiblicher Häuptling vorstehen.

Kaskju (männlich) und **Kasknuk** (weiblich) (Mehrzahl: **Kaskjua**) sind die Schamanen der Nivesen. Sie beherrschen die Elemente des Eises und des Feuers und sind Mittler zwischen den Nivesen und den Himmelswölfen.

Tracht und Bewaffung: Ihre Kleidung aus Fell und Leder sowie ihre charakteristische Fellmütze mit Ohrenklappen schmücken Nivesen gerne mit bunten Perlen, Stickwerk und Beinschnitzereien. Rüstungen werden im Allgemeinen eher selten getragen, und wenn, dann leichte Lederrüstungen. Als Waffen bevorzugen Nivesen Speer, Kurzbogen und Wurfkeule (*Rooke*).

Norbarden

Unter hohem Himmel und durch weites Land ziehen die Wagenrosse der Norbarden. Sie sind fahrende Händler und Geheimniskrämer, die ihren Kunden jeden Wunsch von den Lippen ablesen und um jeden Heller aus den Geldkatzen ihrer Kunden feilschen.

Verbreitung und Lebensweise: Die Wagennomaden des Nordens ziehen durch ein riesiges Gebiet in Nordaventurien bis zum Ehernen Schwert, ihre Schlitten oder *Kaleschkas* (Einzahl: *Kaleschka*) genannten Kutschen vollgestopft mit unzähligen Dingen, für die es aber irgendwo immer einen Abnehmer gibt.

Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Etikette, Fliegen, Gassenwissen, Geschichtswissen, Kriegskunst, Reiten, Schlösser knacken

Typische Namen:

- **männlich:** Arko, Eiko, Garnan, Hunjok, Jurtan, Kinajo, Latu, Nerko, Tamperen, Valen
- **weiblich:** Amuri, Dana, Geika, Jalani, Kantala, Liskaju, Myrra, Nirka, Saari, Vaala
- **Bekannte Stämme:** Hokke, Rika-Lie, Takku, Lieska-Leddu, Lieska-Lärna

Kulturpaket Nivesen (37 AP)

Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2



Norbarde

Norbarden

Sprache: Alaani (Gajka, Takellen)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Wegstrecke)

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler, Heiler, Jäger, Söldner, Streuner
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier (selten)
- *Geweihtenprofession:* Hesindegeweihte, Phexgeweihte

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen oder Höhe), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen (gegenüber der Sippe)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz

Untypische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Prinzipientreue (jeglicher Art)

Typische Talente: Fahrzeuge, Geographie, Handel, Orientierung, Überreden, Wildnisleben

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fliegen

Typische Namen:

- *männlich:* Aikul, Beril, Darjew, Fadril, Jagotin, Kergil, Laromir, Mikail, Radul, Tuljew
- *weiblich:* Barina, Dagrís, Eika, Hetinka, Janka, Kolja, Lexaja, Olja, Slanka, Tuminka
- *Familiennamen:* Aljeff, Bolscheff, Choprutin, Dagoneff, Garkinen, Janig, Koranzig, Kowalejeff, Lugoltin, Sewerin

Kulturpaket Norbarden (18 AP)

Fahrzeuge +2, Geographie +2, Handel +2, Orientierung +1, Überreden +1, Wildnisleben +1

Norbarden leben für gewöhnlich im Schoß ihrer Sippe, der eine Frau, die Muhme, vorsteht. Eine Frau kann mehrere Männer haben. Bei dieser besonderen Art der Vielehe ist es üblich, dass Männer ihre Heimatsippe verlassen. Für gewöhnlich verweilen die fahrenden Händler selten länger an einem Ort, als der Markttag dauert. Wenn eine Sippe dennoch sesshaft wird, hat sie sich entweder bereits ein ansehnliches Handelsimperium aufgebaut oder ist gerade im Begriff es zu tun.

Weltsicht und Glaube: Die Norbarden verehren Hesinde, Phex und Firun sowie die Schwarmgöttin Mocoscha, die Tochter Hesindes (in manchen Auslegungen: Peraines) und Ingerimms.

Sitten und Bräuche: Norbarden sind außerordentlich anpassungsfähig, was Brauchtum und Traditionen anbelangt. Was ihnen schön oder nützlich erscheint, hält Einzug in ihre Wagenburg. Unersetzlich ist jedoch das allabendliche Lagerfeuer, an dem sie Geschichten und dem Gezeche frönen – und nicht zuletzt ihrer ausgeprägten Schwäche für Süßspeisen.

Unter den Norbarden werden die Traumdeuterinnen und Bewahrerinnen alter Mysterien *Zibiljas* (Einzahl: *Zibilja*) genannt. Sie beherrschen Ritualmagie, die dem Überleben ihrer Sippe nützt.

Tracht und Bewaffung: Der nordaventurischen Kälte begegnen sie mit dem pelzbesetzten Rauleder ihres Wendemantels, dessen gedeckte Reisefarben auf den Marktplätzen grellen Tönen weichen. Verheiratete Männer haben für gewöhnlich kahl rasierte Köpfe und lang herabhängende Schnurrbärte, verheiratete Frauen hingegen breit rasierte Mittelscheitel. Neben Messer, Speer und Kampfstab führen Norbarden mit Vorliebe eine urtümliche Axt, die Molokdeschnaja.

Nordaventurier

Das Völkergemisch der Nordlande wird durch die rauen Bedingungen seiner Heimat und den täglichen Kampf ums Überleben geeint.

Verbreitung und Lebensweise: Diese Kultur umfasst alle Siedlungen nördlich der Salamandersteine, die keinem anderen Reich zugeordnet werden können. Nahezu jedes größere Dorf, das nicht nur Ackerbau, sondern auch Handel und Handwerk betreibt, ist in einem gewissen Maße ein Schmelztiegel, in dem Menschen mittelländischer oder thorwalser Herkunft, Norbarden, Elfen, Halbelfen oder Goblins leben und einander meistens sogar leben lassen.



Nordaventurierin

Zwischen einsamen Jagdhütten, Handelsposten, Bauerndörfern und Einödhöfen, Kleinstädten und Städten erstrecken sich finstere Wälder, ausgedehnte Sumpfbereiche, schier endlose Steppen und raue Küstenregionen. Thorwalsche Piraten, Orks, Räuberbanden, wilde Tiere, der Winter und das Land selbst sind hier nur einige der unzähligen Gefahren.

Weltsicht und Glaube: In den Nordlanden mischen sich zusammen mit den unterschiedlichen Völkern auch deren Glaubensvorstellungen. So nimmt zwar Firun stellvertretend für den Zwölfgötterglauben oft den höchsten Rang ein, die elfische Weltsicht, Druiden- und Hexenkulte sowie der nivesische Glaube an die Himmelswölfe sind aber ebenfalls vielerorts verbreitet.

Sitten und Bräuche: Durch all die kulturellen Einflüsse und die Weitläufigkeit der Nordlande können sich die Gepflogenheiten bereits zwischen zwei benachbarten Dörfern grundsätzlich unterscheiden, zumal Nachbarschaft hier buchstäblich deutlich weiter gefasst wird.

Tracht und Bewaffnung: Neben den klassischen Reiterstiefeln tragen die Bewohner des Nordens überwiegend Tuniken, Hosen und Umhänge aus festen, warmen Materialien wie Leder, Fell, Wolle oder Elfenbausch. Schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere, Streitäxte und Bögen dienen gleichsam der Abschreckung, der Jagd und der Verteidigung.

Nostrier

Im ewigen Streit mit ihren östlichen Nachbarn aus Anergast liegend, führen die Nostrier ein entbehrensreiches Leben an der Westküste Aventuriens – immer bedroht von Thorwaler Piraten und unheimlichen Wesen aus der Waldwildnis.

Verbreitung und Lebensweise: Nostria erstreckt sich südlich der thorwalschen Siedlungsgebiete und nördlich des Mittelreichs.



Nostrierin

Nordaventurier

Sprache: Alaani, Garethi, Nujuka oder Thorwalsch

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Enqui, Oblarasim, Paavi, Riva, Uhdenberg)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** alle außer Gladiator und Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** Hexe, Magier
- ◆ **Geweihtenprofession:** Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Richtungssinn, Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig

Typische Talente: Fährtsuchen, Fischen & Angeln, Handel, Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Zechen

Untypische Talente: Betören, Fliegen, Geschichtswissen, Magiekunde, Mechanik, Rechtskunde

Typische Namen:

Die Nordaventurier verwenden je nach Herkunft mittelreichische, nivesische, norbardische und thorwalsche Namen.

Kulturpaket Nordaventurier (25 AP)

Fährtsuchen +1, Handel +1, Holzbearbeitung +1, Lederbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +1

Nostrier

Sprache: Garethi (Nostrisch)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort
(z.B. Nostria-Stadt, Salza, Salzerhaven)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** alle außer Gladiator und Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** Hexe, Magier
- ◆ **Geweihtenprofession:** Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen
(Vorurteile – vor allem gegen Andergaster, Weltfremd – vor allem gegenüber Fortschritt, Welt außerhalb des Königreiches), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig

Typische Talente: Fischen & Angeln, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Fliegen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde

Typische Namen:

- ◆ **männlich:** Ablasion, Basilio, Dorleno, Ingvalion, Jasper, Kasimir, Modeno, Sapertyn, Valputrio, Zarquisio
- ◆ **weiblich:** Asmodette, Caristhea, Doranthe, Elida, Gloranthe, Kasmira, Mafizia, Nostriane, Sieghelmina, Yasmina
- ◆ **Familiennamen:** Adabasio, Elgeryn, Fischling, Kirschner, Linneweber, Mandelfein, Nosterweiß, Salzerin, Taschenneid, Wilmhold
- ◆ **Adelsfamilien:** von Fischteich, von Salza, von Salzerhaven, von Sappenstiel, von Vesselbek

Kulturpaket Nostrier (15 AP)

Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

Im Osten geht das Königreich in die Waldwildnis über, die es mit den Andergastern teilt und in der sich viele Geheimnisse aus alter Zeit finden. Mit den Andergastern verbindet die Nostrier eine uralte Fehde, an dessen Ursprung sich heutzutage niemand mehr erinnern kann. Hier lebt man vor allem vom Fischfang. Die Salzare ist nicht nur der bekannteste Fisch Nostrias, sondern auch das Symboltier des Landes.

Unter der Herrschaft der zauberkundigen Königin Yolande II. Kasmyrin ringen alteingesessene Adelsgeschlechter in dem streng feudalen Staat um Macht und Einfluss. Sie tragen hochtrabende Titel wie Bombast oder Wojwode, ihre Ländereien und Einkünfte sind meist jedoch alles andere als groß.

Weltsicht und Glaube: Nostrier beten die Zwölfe an, wobei Peraine auf dem Land und Efferd an den Küsten hervorgehobene Rollen spielen. Zudem sind in Liedern und Geschichten, Festen und Ritualen, Ängsten und Hoffnungen Einflüsse eines althergebrachten Glaubens an Naturgeister und Fabelwesen unübersehbar, und Hexen bringt man sowohl Misstrauen als auch Verehrung entgegen. Die Götter werden als die Überderischen bezeichnet und es findet oft eine Verschmelzung verschiedener Gottheiten statt. In vielen dieser Bräuche sind die Nostrier ihren verhassten Nachbarn recht ähnlich, auch wenn sie es gar nicht gerne hören.

Sitten und Bräuche: Abgesehen von Küstenstädten wie Salzerhaven und Nostria, steht im bäuerlichen Raum der Wald im Mittelpunkt vieler Feste und Bräuche. Anders als in der andergastischen Gesellschaft herrscht zwischen Männern und Frauen Gleichberechtigung, was die Nostrier gerne hervorheben und ihren rückständigen Nachbarn unter die Nase reiben.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidungsgewohnheiten ähneln denen der mittelländischen Landbevölkerung.

Durch die Generationen überdauernden Auseinandersetzungen mit Andergast haben die meisten Nostrier wenigstens eine (Kriegs-)Sense, einen (Kriegs-)Dreschflegel oder eine Holzfälleraxt im Haus und wissen damit auch abseits von Wald und Acker umzugehen.

Nach den Nostriern ist ein übergroßer Zweihänder benannt, den auch die Andergaster benutzen, ihn aber entsprechend ihrem Königreich umbenennen. Die Bewohner beider Königreiche neigen dazu, selbst scheinbar unbrauchbare Dinge nicht wegzwerfen, sondern wiederzuverwenden.

Novadis

Die 99 heiligen Gesetze Rastullahs, der Glaube daran, von ihm auserwählt zu sein, die Entbehrungen, aber auch die Schönheit der Wüste, die Verantwortung für ihren Stamm und die Treue ihrer Pferde bestimmen das Leben und Sterben der Novadis.

Verbreitung und Lebensweise: Die Oasen und die fruchtbaren Randgebiete der Khôm bilden den traditionellen Lebensraum der Novadis. Auch wenn viele von ihnen in der Hauptstadt Unau oder in Mherwed beheimatet sind oder kleinere Enklaven in anderen Städten unterhalten, schlägt das Herz des Reitervolkes in der Wüste Khôm. Hier legen die nomadischen Stämme Jahr für Jahr gewaltige Strecken zurück und treiben regen Handel mit den in Oasensiedlungen und Städten sesshaften Novadis, die wiederum vor allem Landwirtschaft, Viehzucht und allerlei Handwerk nachgehen. Den novadischen Männern ist die Vielehe gestattet. Sie dürfen so viele Frauen heiraten, wie sie ernähren können, maximal aber sieben (acht Frauen sind dem Kalifen und neun ihrem Gott Rastullah vorbehalten). Herrscher aller Rechtgläubigen ist der Kalif.



Novadi

JK
2018

Ihm unterstehen die Sultane, die die Oberhäupter der Wüstenstämme sind, und Emire, die in den Wüstenrandgebieten eingesetzt werden. Als weitere Amtsträger kann er Beys und Wesire einsetzen. Auch die Mawdliyat, Gelehrte, die das Wort Rastullahs auslegen, haben großen Einfluss. Eine novadische Sippe wird von einem Hairan angeführt, mehrere Sippen von einem Scheich (novadisch: *Sheik*).

Weltsicht und Glaube: Vor nicht einmal 300 Jahren erwachte der Überlieferung zufolge der Eingott Rastullah und offenbarte sich den Novadis. Seither verehren sie ihn als einzig wahren Gott und ordnen ihr Leben nach seinen 99 Gesetzen. Nicht alle Novadis bestreiten die Existenz anderer Götter, doch ordnen sie selbst die zwölf Rastullah entweder unter oder betrachten sie gar als Wesenheiten, die Rastullah seinen angestammten Platz wegnehmen wollen.

Sitten und Bräuche: Scheinangriffe, um den Mut eines Fremden zu prüfen, und rituelle Schattenkämpfe sind nur zwei der ungewöhnlichen Bräuche der Wüstenstämme, die sich gegenüber den städtischen Novadis eine gewisse Urtümlichkeit bewahrt haben.

Novadis

Sprache: Tulamidyra (Khôm-Novadisch)

Schrift: Heilige Glyphen von Unau (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Keft, Mherwed, Unau)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator und Ritter
- *Zaubererprofession:* Magier (selten)
- *Geweihenprofession:* -

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen und dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile - vor allem gegen Frauen und Ungläubige), Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)

Untypische Vorteile: Hitzeempfindlich, Kälteresistenz

Untypische Nachteile: keine

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Kriegskunst, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Reiten, Sinnesschärfe, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Magiekunde

Typische Namen:

- *männlich:* Abdul, Chadim, Habled, Khorim, Omar, Mustafa, Nareb, Rashid, Said, Zahir
- *weiblich:* Aischa, Eshila, Fadime, Laila, Meriban, Nedime, Oyan, Perishan, Ranchor, Shila
- *Bekannte Stämme:* Beni Ankhara, Beni Arrat, Beni Avad, Beni Brachtar, Beni Erkin, Beni Gadang, Beni Kasim, Beni Kharram, Beni Novad, Beni Schebt, Beni Shadif, Beni Szelemjati, Beni Terkui

Namen werden mit *ben* bei Männern und *saba* oder *-suni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden, beispielsweise Nedime saba Shila, Ranchor Oyansunni oder Omar ben Said.

Wie bei den Mhanadistani werden auch bei den Novadis Ehrennamen verwendet.

Kulturpaket Novadis (25 AP)

Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Rechtskunde +1, Reiten +2, Tierkunde +1, Wildnisleben +2

Die untertänige Rolle der Frauen, vor allem der verheirateten, die kaum den Wert eines Kamels und schon gar nicht den eines Pferdes erreichen, ist hingegen fast dem ganzen Volk gemein. Allein eine Frau, die mangels männlicher Verwandter als Kriegerin eine Blutrache fortsetzt, wird als *Achmad'sSuni* (tulamidisch: Tochter des Rächers) hoch geachtet, gilt aber rechtlich fortan als Mann. **Tracht und Bewaffnung:** Novadis tragen Tücher oder Turbane als Kopfbedeckung sowie mehrlagige, weite Gewänder aus Kamelhaarwolle gegen die Hitze der Wüste. Der Khunchomer ist ihre traditionelle Waffe für den Kampf Mann gegen Mann, vom Pferderücken aus führen sie bevorzugt die Dschadra und den Kurzbogen. Jeder Novadi besitzt zudem einen Waqqif, einen typisch gebogenen Dolch und Zeichen seiner Mannbarkeit.

Südenturrier

Sprache: Garethi (Brabaci bei der Oberschicht, Charypto

bei Bukaniern, Gatamo bei der Unterschicht)

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- **Weltliche Profession:** alle außer Ritter und Stammeskrieger
- **Zaubererprofession:** Hexe, Magier
- **Geweihtenprofession:** Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Neugier)

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Menschenmassen und Toten und Untoten)

Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Gassenwissen, Handel, Heilkunde Gift, Menschenkenntnis, Orientierung, Pflanzenkunde, Überreden, Willenskraft, Zechen

Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen

Typische Namen:

- **männlich:** Alondro, Boromeo, Diago, Firunando, Ghorio, Lucan, Mandolo, Nestario, Ramon, Yuan
- **weiblich:** Consuela, Dolorita, Esmeralda, Jesabela, Katalinya, Marchesca, Phelicitas, Rahjadés, Valeria, Ximena
- **Familiennamen:** Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Kalando, Lupinez, Malagro, Nirrano, Ramirez, Santana
- **Grandenfamilien Al'Anfas:** Bonareth, Florios, Karinor, Paligan, Zornbrecht

Kulturpaket Südenturrier (26 AP)

Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +1, Gassenwissen +2, Heilkunde Gift +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Willenskraft +1

Südenturrier

Die Wurzeln Südenturiens reichen bis zu den ersten tulamidischen und mittelländischen Siedlungen zurück, die durch Einflüsse der Waldmenschen zu einer vielgesichtigen Mischkultur zusammengewachsen sind. **Verbreitung und Lebensweise:** Mit Ausnahme Mirhams hat das gegenwärtige Südenturien unterhalb der Linie Mengbilla-Port Corrad keine bedeutenden Binnenstädte hervorgebracht. Stattdessen ballt sich das Leben auf den dünn besiedelten Küstenstreifen westlich und östlich des Regengebietes.

Die einzelnen Klein- und Stadtstaaten haben verschiedene politische Bündnisse geschlossen und Anteil an tintebeleckten Geheimverträgen und blutigen Gefechten. Federführend dabei sind die als Granden bekannten Angehörigen der al'anfanischen Oberschicht, die weit über der dünnen Mittelschicht der Fanas stehen, die meist in Handel und Handwerk ein Auskommen finden. Ein Heer aus bitterarmen Freien und Sklaven muss währenddessen unter widrigen Bedingungen auf Plantagen und Schiffen, in Häfen und Urwäldern überleben.

Das Umfeld der Stadt Selem ist bereits stark tulamidisch beeinflusst. Hier kann man den Verfall und die Folgen zügelloser Dekadenz jeden Tag in der sumpfigen Stadt und bei ihren degenerierten Herrschern sehen, von denen man sagt, sie haben ihr Blut mit dem der geschuppten Echsen vermischt.

Weltsicht und Glaube: Dem Zwölfgötterglauben wird in unterschiedlichsten Ausprägungen nachgegangen, z.B. in Form des al'anfanischen Boronritus und dem Verbot der Praios- und der Phexkirche in Mengbilla. Daneben hinterlassen auch Rastullah, Naturgeister, Dämonenverehrung sowie die maraskanischen Zwillingsgötter Rur und Gror ihre Spuren.

Sitten und Bräuche: Sklaverei ist, mit Ausnahme von Brabak und Hôt-Alem sowie den horasischen und bornländischen Kolonien, allgegenwärtig.



Südenturrierin

Dasselbe gilt teilweise für tödliche Traditionen wie Kalebale und Giftmorde, Gladiatorenkampf und Rauschmittelkonsum. Die südaventurischen Städte zeigen großen Facettenreichtum: vom al'anfanische Hang zu Korruption und Dekadenz über die grenzenlose Toleranz für Religion und Weltbilder in Brabak bis hin zur phexgefälligen Glücksspielerstadt Chorhop.

Südaventurien ist das Zentrum der schwarzen Magie. In Brabak, Al'Anfa und Mirham stehen Magierakademien, die sich dunklen Spielarten der Magie verschrieben haben. Dennoch sind nicht alle Schwarzmagier gleich Dämonendiener. Abseits der Magier kann man im Süden auch Hexen häufig antreffen sowie Alchimisten und die Animisten der Waldmenschen.

Tracht und Bewaffung: Offene Hemden, flatternde Hosen und hohe Lederstiefel sind ebenso gängig wie breite Hüte, Fächer und Sonnenschirme, die ihre Träger in jeder Hinsicht vor Praios' Blick bewahren sollen. Während sich die Reichsten mit kostbaren Kleinodien ausstaffieren, tragen die Ärmsten bei der Feldarbeit meist kaum mehr als einen Lendenschurz. Hau- und Entermesser sind in der Waffenvielfalt des Südens wohl am weitesten verbreitet. Bei Kämpfern ist der borongefällige Rabenschnabel beliebt.

Svellttaler

Das Svellttal zeichnet sich nicht nur durch seine unwiderstehliche Anziehungskraft für Goldgräber und Abenteurer, sondern auch und vor allem durch die einzigartige Koexistenz von Menschen und Orks aus. Zwar gibt es viele Orte, an denen die Orks noch immer Tribut von den Menschen fordern oder sie unterjochen, doch die Schwarzpelze haben auch Gebräuche der Menschen angenommen und leben in einigen Ortschaften verhältnismäßig friedlich mit ihnen.



Svellttalerin

Svellttaler

Sprache: Garethi

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort

(z.B. Gashok, Lowangen, Tiefhusen, Tjolmar)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- ◆ *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Richtungssinn, Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Orks), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Untypische Vorteile: Hitzeresistenz

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig

Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Geschichtswissen

Typische Namen:

Die Svellttaler verwenden die gleichen Namen wie das Mittelreich, benutzen aber oft Abkürzungen ihres Namens und verbinden ihn mit ihrem Aussehen oder einer Tätigkeit, etwa Haken-Harkon, Messer-Jole oder Rote Lu. Namen werden gerne auf eine Silbe verkürzt.

Kulturpaket Svellttaler (21 AP)

Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

Verbreitung und Lebensweise: Zu diesem Kulturkreis gehören alle Städte entlang des Svellts zwischen Gashok und Tjolmar, die sich bis zum Einfall der Orks 1010 BF zum Svelltschen Städtebund zusammengeschlossen hatten. Allein das eher mittelländisch geprägte Lowangen bildet hier eine Ausnahme. Obwohl die westlich gelegenen Blutzinnen das Svellttal vom Orkland trennen, sind die Schwarzpelze als Tributherren allgegenwärtig. Zwar kommt es immer noch zu gewaltsamen Übergriffen und Plünderungen, trotzdem weicht die offene Feindschaft zunehmend einem eher nachbarschaftlichen Misstrauen. Die von Feldern und oft mit einer Palisade umgebenden Dörfer beherbergen überwiegend bäuerlich lebende Bewohner. In den (Klein-)Städten leben die Menschen für gewöhnlich von Handel und Handwerk. Hinzu kommen Fallensteller, Goldgräber sowie Flussfischer, ferner Straßenräuber, Widerstandskämpfer und menschliche Schergen der Orks.

Weltsicht und Glaube: Im Svellttal hat sich mit dem Lowanger Dualismus eine besondere Variation des Zwölfgötterglaubens entwickelt. Dessen arbeitsame, aber etwas freudlose Anhänger verehren Praios als Herrn allen Glücks und fürchten Boron als Gott der Fernernis. Die meisten Svellttaler ehren die Götter jedoch so wie ihre südlichen Nachbarn aus dem Mittelreich, gelegentlich ergänzt um ein paar Einflüsse aus der orksischen Glaubenswelt.

Sitten und Bräuche: Anders als nach dem Ende des Städtebunds vielleicht zu erwarten gewesen wäre, blieb ein Sittenverfall weitgehend aus.

Stattdessen festigten sich ungeschriebene Gesetze, die auf Ehre und Anstand gründen, aber auch rondrianische Tugenden und travianische Gastfreundschaft mit einbeziehen. Selbstverständlich wird dieser Kodex vom gesetzbefehlenden Gesindel umfassend ignoriert. Hier gilt stattdessen das Gesetz des Stärkeren.

Tracht und Bewaffnung: Die Menschen des Svellttals bevorzugen Tuniken und Hosen aus festen, warmen Stoffen sowie Stiefel und Jacken aus Leder, die sie ebenso gerne mit Fransen und Pelz besetzen, wie sie breitkrempige Hüte mit Hahnenfeder tragen. Waffen wie schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere und Streitkolben, Bögen, Armbrüste und Peitschen sind vor allem zweckdienlich.

Thorwaler

Je nach Perspektive sind Thorwaler kühne Seefahrer, die keinen Sturm fürchten, oder aber skrupellose Piraten, die vor allem Küstendörfer und Handelsschiffe heimsuchen. Unumstritten hingegen ist ihr Ruf als abergläubische Muskelpakete und derbhumorige Trunkenbolde.

Verbreitung und Lebensweise: Zwischen Olport im Norden und Kendrar im Süden erstreckt sich Thorwal vom Meer der Sieben Winde gen Osten bis zum Orkland, von dem es nur durch die Große Olochtaï und den Steineichenwald geschieden wird. Doch so sehr sie ihre Heimat auch lieben, der wahre Lebensraum der Thorwaler ist das Meer, das sie mit ihren Langschiffen bereisen. Ackerbau und Viehzucht erscheint den freiheitsliebenden Thorwalern da eher wie ein notwendiges Übel, um die Ottajasko genannten Schiffsgemeinschaften während des Winters am Feuer der Langhäuser zu ernähren.

Thorwaler

Sprache: Thorwalsch (Dialekt der Olportsteine, Olporter-Dialekt, Premer-Dialekt, Thorwal-Dialekt, Waskirer-Dialekt)

Schrift: Thorwalsche Runen oder Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Olport, Prem, Thorwal-Stadt, Waskir)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubereprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* -

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Glück, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile - vor allem gegen Al'Anfaner, Echsenwesen, Horasier und Walfänger), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier, Rachsucht)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)

Typische Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Holzbearbeitung, Kraftakt, Orientierung, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Zechen

Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Lebensmittelbearbeitung

Typische Namen:

- *männlich:* Asleif, Eirik, Frenjar, Garald, Halmar, Laske, Norri, Raskir, Thorwulf, Wulfgrimm
- *weiblich:* Askra, Branda, Eilif, Frenja, Janda, Korja, Norhild, Ragna, Sigrun, Thora

Der Zweitname wird aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, *-son* beziehungsweise *-dottir* gebildet, beispielsweise Eirk Halmarson oder Ragna Frenjasdottir. Ein traditioneller Ringkampf der Eltern entscheidet öfters darüber, wessen Namen das Kind trägt.

Kulturpaket Thorwaler (24 AP)

Boote & Schiffe +2, Einschüchtern +1, Fischen & Angeln +2, Geographie +1, Holzbearbeitung +2, Kraftakt +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Zechen +2



Thorwalerin

Jene etwa vierzig gleichberechtigte Männer und Frauen umfassenden Schiffsgemeinschaften werden von einem gewählten Hetmann oder einer Hetfrau angeführt. Ein Jarl hingegen ist ein regional gewählter Richter, der seine Region bei Zusammenkünften vertritt.

Weltsicht und Glaube: Der Lauf der Welt ist ein unentwegter Kampf zwischen dem göttlichen Pottwal Swafnir und Hranngar, der Mutter aller Seeschlangen. Jeder Thorwaler strebt danach, durch ein würdiges Leben in Swafnirs Halle einzuziehen und ihm beizustehen. Auch wenn Firun, Ifirn und Travia hohes Ansehen genießen, wenden sich viele Thorwaler zunehmend vom Zwölfgötterglauben ab.

Sitten und Bräuche: Neben Auseinandersetzungen mit Sklavenhaltern und Walfängern haben Thorwaler am meisten Freude an geselligen Trinkgelagen, Badehäusern, am Kräftenessen und vor allem an Heldenliedern, den sogenannten Sagas. Bekannt sind die Thorwaler zudem für ihre Hautbilder, denen man magische Kräfte nachsagt.

Völlige Gleichberechtigung der Geschlechter ist unter den Thorwalern eine Selbstverständlichkeit.

Tracht und Bewaffnung: Gestreifte Hosen, flatternde Leinenhemden und feste Stiefel kombinieren sie gerne mit exotischen Kleidungsstücken. Hinzu kommen ein auffallend abergläubischer Hang zu Schutzrunen, Talismanen und Amuletten sowie eine Leidenschaft für Hautbilder. Streitäxte, Schwerter und Speere, vor allem aber Orknase und Schneidzahn sind ihnen buchstäblich in die Wiege gelegt.

Zyklopäer

Die vier Hauptinseln Pailos, Hylailos, Phrygaios und Putrasowie etliche Archipele werden als Zyklopeninseln bezeichnet, wengleich die namensgebenden Hünen schon lange nicht mehr die Herren dieses Seereiches sind.

Verbreitung und Lebensweise: Die Zyklopeninseln liegen westlich des Horasreichs, unter dessen Herrschaft sie stehen. Das Meer spielt als Nahrungsquelle und Reiseweg eine zentrale Rolle im Leben der Zyklopäer, die vor allem Fischerei, Schaf- und Ziegenzucht betreiben, in erzeichen Gegenden zudem auch Bergbau. Wein und Oliven stellen bedeutsame Ausfuhrwaren dar, wenn auch Passagezölle für jene Schiffe, die es sich nicht leisten können, die längeren westlichen Routen zu nehmen, die Haupteinnahmequelle des Seekönigs darstellen. Bis auf Rhetis, die Hauptstadt der Inselkette, und Teremon gibt es keine größeren Ansiedlungen, denn die allgegenwärtige Gefahr brodelnder Vulkane hat das Gesicht der Inseln schon oft verändert. Über Dorfgemeinden herrscht der Kyrios, wohingegen der Herrscher einer Insel Einokrat genannt wird.

Weltsicht und Glaube: So wie das Meer das Leben der Menschen bestimmt, beherrscht es auch ihren Glauben. Daher überrascht es nicht, dass Efferd das zwölfgöttliche Pantheon anführt. Doch auch Rahja und Aves haben einen besonderen Platz im Herzen der Menschen, die sich durch ihre Nachbarschaft zu den Feenwäldern auf Hylailos und Phenos traditionell recht aufgeschlossenen im Umgang mit anderen Religionen zeigen.

Sitten und Bräuche: Die Zyklopäer sind ein fröhliches Volk mit einem ausgeprägten Sinn für Musik, Tanz und Gesang. Da die einfachen Leute am Reichtum der städtischen Oberschicht jedoch kaum Anteil haben, fallen ihre Feste recht bescheiden, aber umso herzlicher aus. Die Nähe der mythenumrankten Zyklopen macht das Feuer zum zweiten wichtigen Element der Volksseele und des Brauchtums.

Tracht und Bewaffnung: Aufgrund des milden Klimas dominieren leichte Tuniken in hellen Tönen. Männer wie Frauen zeigen sich oft mit freiem Oberkörper und tragen bunte Bänder in Haar und Kleid. Dolche und Kurzscherter werden sowohl als Waffen wie als Werkzeuge gebraucht. Berühmt ist auch die zyklopäische Schleuder, eine Waffe des einfachen Volks, während die seltenen Zyklopenwaffen schier unerschwinglich sind. Als Rüstung tragen Zyklopäer meist eine luftige Tuchrüstung.

Zyklopäer

Sprache: Garethi (Horathi) oder Zyklopäisch

Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Rethis, Teremon)

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindengeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Begabung in Schwimmen, Entfernungssinn, Gutaussehend, Richtungssinn, Wohlklang

Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Thorwaler)

Untypische Vorteile: Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)

Typische Talente: Boote & Schiffe, Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Klettern, Mechanik, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sternkunde, Stoffbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Wildnisleben

Untypische Talente: Fahrzeuge, Menschenkenntnis, Reiten

Typische Namen:

- *männlich:* Amenelaos, Dariyon, Hephestaios, Kalchas, Meneander, Mermydion, Peleïston, Praiokles, Rahjenÿsios, Ximater
- *weiblich:* Efferdiana, Insina, Korîna, Lanike, Myrtale, Nermaka, Phylinna, Phÿllis, Sapeïdra, Telemache
- *Nachnamen:* Armedos, Calakis, Egorythios, Garothis, Kalidas, Merogios, Phÿrikos, Sphareïos, Tymemdios, Uÿis

Kulturpaket Zyklopäer (16 AP)

Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Musizieren +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +1, Tanzen +1



Zyklopäerin

Kulturen der Elfen

Auelfen

Durch die vergleichsweise große Nähe der Siedlungsräume prägen die Auelfen mehr als alle anderen Elfen seit jeher das Bild ihres Volkes in den Augen und Geschichten der Menschen.

Verbreitung und Lebensweise: Die meisten Sippenverbände leben an den Flussläufen nördlich der Salamandersteine. Ihre Pfahldörfer und Baumsiedlungen fügen sich harmonisch in die natürliche Umgebung des oberen Kvills, der Letta und des mittleren Oblomons ein. Vereinzelt haben sich die Elfen auch in den Auen von Weiden und Almada ebenso wie im Reichsforst von Gareth, im Bornwald sowie zwischen Nostria und Albernia niedergelassen. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie neben Jagd und Fischfang sowie dem Anbau von Obst und Kräutern zuweilen durch den Handel.

Auelfen gelten als unvergleichliche Bogenbauer, Kürschner und Schnitzer mit einem legendären Sinn für Schönheit. Innerhalb ihrer Sippen kennen sie keinerlei Hierarchie durch Abstammung, Geschlecht oder Befähigung. Älteren Sippenmitgliedern wird jedoch wegen ihrer größeren Erfahrung meist mehr Achtung entgegengebracht als Jungspunden.

Weltsicht und Glaube: *Nurdra* und *zerza*, der Kreislauf von Geburt und Tod, Werden und Vergehen, Ankunft und Abschied durchdringt alle Bereiche des auelfischen Daseins. Sie wissen zwar um die Existenz der menschlichen Götter, betrachten diese jedoch als nicht verehrungswürdig. Das Streben nach weltlichem Besitz ist ihnen ebenso fremd wie die meisten anderen Aspekte des schnelllebigen Daseins der Menschen.

Sitten und Bräuche: Die Liebe ist für sie frei von gesellschaftlichen Zwängen, weshalb Hochzeiten selten sind. Dennoch finden Auelfen genug andere Anlässe für Feste, auf denen reichlich gesungen, getanzt und musiziert, nicht aber gegessen und getrunken wird. Auelfen kennen keine Gesetze, wohl aber Gerechtigkeit.



Auelf

Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung ist für gewöhnlich aus Wildleder oder Bausch gefertigt, in roter, blauer, weißer oder schilfgrüner Färbung. Männer und Frauen tragen eng geschnittene, dezent verzierte Hemden und Beinkleider, weiche Stulpenstiefel und ärmellose Bauschmäntel. Rüstungen legen sie selten an. Kurze Elfenbögen aus Esche (*yara*) sind hingegen ebenso typisch wie leichte Rapiere, Dolche oder Speere.

Firnelfen

Die unbeugsamen Firnelfen kämpfen in den lebensfeindlichen Regionen des Nordens seit Ewigkeiten einen grimmigen Kampf gegen die Mächte des Eises und der Finsternis.

Verbreitung und Lebensweise: Beheimatet in den Tälern der Grimmfrostöde, an den Ufern des nördlichen Meeres und der Brecheisbucht sowie auf küstennahen Inseln und in den Eiszinnen ernähren sich die Firnelfen nahezu ausschließlich durch die Jagd auf Vögel, Land- und Meerestiere. Manche der kleinen, über die Eislande verstreuten Sippen haben das Land gar vollständig hinter sich gelassen, sie leben und jagen ausschließlich auf dem Treib- und Packeis. Die einst so stolzen Eispaläste der Firnelfen sind vielerorts notgedrungen durch einfache Eis- und Felshöhlen abgelöst worden. Außerdem werden Pflanzen und Tiere seit dem Vormarsch des verderbten Eises Glorianas im zunehmend bitteren Winter immer seltener.

Weltsicht und Glaube: Auch die Firnelfen begreifen das Dasein als ewigen Kreislauf von *nurti* und *zerzal*, wenngleich sich ihr Weltbild zunehmend der Vergänglichkeit zuwendet. Darüber hinaus kennen, fürchten und verachten sie die Begehrenauslöserin *bhardona* als Herkunft und Personifikation allen Übels.

Auelfen

Sprache: Isdira (auelfischer Dialekt)

Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort
(z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Boote & Schiffe), Magische Einstimmung (Wesen der Auen), Waffenbegabung (vor allem Bögen)

Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Besitz, Götter), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten

Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fährtsuchen, Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Schwimmen, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen

Typische Namen:

- ♂ *männlich:* Adalarion, Alarion, Caerleon, Delayar, Dendayar, Edorion, Elanor, Feysiriell, Lindariel, Navarion
- ♀ *weiblich:* Alaniel, Caerleon, Daleone, Eldariel, Gailanoe, Lauriel, Mandara, Rhianna, Sanyadriell, Valandriell
- ♂ *Sippenname:* Birkenblatt, Eichhorngruß, Leuchtmoos, Seemond, Tauglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Auelfen (43 AP)

Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fährtsuchen +1, Fischen & Angeln +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Schwimmen +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1

Sitten und Bräuche: Firnelfen sind erbarmungslose Jäger, grimmige Krieger und großherzige Familienmitglieder. Heimat und Sippe sind ihre höchsten Güter, ihre größten Stärken, aber in diesen umkämpften Tagen auch ihre empfindlichsten Schwächen.

Tracht und Bewaffnung: Gegen die Unbilden des Nordlands hüllen sie sich in kunstfertig verzierte und meisterhaft verarbeitete Pelze. Rüstungen tragen sie darüber hinaus keine. Der Wurfspeer, der säbelartige Robbentöter (*mamra*), das Jagdmesser und der Elfenbogen (*yara*), der zuweilen aus dem Kristall des Eisigels geformt wird, gehören zur üblichen Bewaffnung der Firnelfen. Ferner trägt ein jeder von ihnen ein schwarzes Schutzamulett bei sich.

Firnelfen

Sprache: Isdira (firnelfischer Dialekt)

Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort

(z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Kälteresistenz, Magische Einstimmung (Wesen des Eises), Richtungssinn, Waffenbegabung (vor allem Bögen und Wurfaffen)

Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Unfähig in Wissenstalenten

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen), Kälteempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Fährtsensuchen, Fesseln, Fischen & Angeln, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen

Typische Namen:

- ♣ **männlich:** Arael, Delavar, Eldariel, Ilcoron, Mandaniel, Mandrion, Osagiel, Sanyarin
- ♣ **weiblich:** Alari, Calenleya, Elayoé, Fiannon, Mandaniel, Onioniel, Peaolé, Saliniome, Teleria, Zairi
- ♣ **Sippenname:** Eiskristall, Frostracht, Pfeifflug, Schnee-auf-den-Gipfeln, Weißherz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Firnelfen (55 AP)

Fährtsensuchen +2, Fischen & Angeln +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Singen +2, Sinnesschärfe +2, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +2



Firnelf

Waldelfen

Die Waldelfen sind am tiefsten in der Ursprungszeit ihres Volkes verwurzelt, als es vor langer Zeit aus dem Licht in die Wälder Aventuriens trat. Sie lebten nie in den sagenhaften Städten der Hochelfen und bedauerten nie ihren Untergang.

Verbreitung und Lebensweise: Die selten mehr als drei Dutzend Individuen umfassenden Sippenverbände siedeln vorwiegend in den Wäldern der Salamandersteine, wo sie im vollkommenen Einklang mit der Natur leben. Sie nehmen sich nicht mehr und nicht weniger, als sie zum Überleben brauchen, und achten empfindlich darauf, das Gleichgewicht der Dinge nicht zu stören. Männer und Frauen sind gleichberechtigt und Aufgabenteilung ist ihnen nicht bekannt. Jeder geht seinen Lebensweg. Von Menschen können Waldelfen für gewöhnlich nur entdeckt werden, wenn diese es auch wollen – was selten vorkommt.

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt und das Weltverständnis der Waldelfen entspricht weitestgehend dem der Auelfen, wengleich sie sich mehr noch als ihre Brüder und Schwestern an den Flussläufen als Teil der Natur betrachten – ebenso bedeutsam oder wichtig wie die Blätter eines Baumes.

Sitten und Bräuche: Der Wald und die Sippe stehen im Mittelpunkt ihres Denkens, Handelns und Fühlens. Jenseits ihrer Heimat, selbst wenn sie nur als einer von vielen Wanderern die Wälder durchstreifen, werden sie fortwährend von Heimweh geplagt und sehnen sich zurück in ihre aus Baumkronen geformten Wohnstätten.

Tracht und Bewaffnung: Sie tragen überwiegend Kleidung aus kunstvoll verziertem Wildleder. Gegen die Kälte des Winters oder auf Reisen ergänzen sie diese durch Felle oder dickeres Leder.



Waldelfe

Die traditionelle Rüstung aus gehärtetem Leder oder Rinde wird nur in kriegerischen Zeiten angelegt. Schlanke Fechtwaffen wie das Wolfsmesser (*larza*) und der Elfenbogen (*yara*) begleiten sie hingegen die meiste Zeit.

Kulturen der Zwerge

Ambosswerge

Die streit- und abenteuerlustigen Ambosswerge sind Bier auf die Mühlen jener Menschen und Elfen, die im bärtigen Volk nicht mehr als trinkwütige Grobiane sehen. Allen Vorurteilen zum Trotz steckt hinter den Ambosswergen aber mehr als nur ein Haufen von Zwergenkriegern.

Verbreitung und Lebensweise: Die Zwerge vom Amboss siedeln vorwiegend im Bergkönigreich Waldwacht, vereinzelte Sippen sind jedoch auch im Finsterkamm, in den Thaschbergen, den Drachensteinen, den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall zu finden. Ihre unterirdischen Behausungen und Stollen werden vom Schmiedefeuer und den Herdfeuern ihrer Hallen erhellt.

Ihre tägliche Routine aus Schmieden und Feiern wird nur hin und wieder von mehrjährigen Reisen unterbrochen, wenn diese einem guten Kampf dienen.

Waldelfen

Sprache: Isdira (waldelfischer Dialekt)

Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Waffenbegabung (vor allem Bögen)

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Artefaktgebunden (Instrument), Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Unfähig in Wissenstalenten

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Fährtsensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Magiekunde, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente Alchimie, Boote & Schiffe, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen

Typische Namen:

- ♂ *männlich:* Albion, Cinnamon, Elbrenell, Fermion, Floriel, Imion, Lorian, Mandriel, Nurdhavalon, Saladir
- ♀ *weiblich:* Allacaya, Cairlinn, Déhaoine, Feyaria, Liloé, Miamiel, Oionel, Rilaona, Shayariel, Valaria
- ♂ *Sippenname:* Abendrot, Ahorngruß, Sonnenstrahl, Weidenpfeil, Wipfelglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Waldelfen (47 AP)

Fährtsensuchen +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +1

Weltsicht und Glaube: Das Schmiedehandwerk ist bei den Ambosswergen Gottesdienst und Lebensinhalt zugleich. Dem Schöpfergott Angrosch, dem in manchen Sippen Rondra zur Seite steht, steht „der Drache“ als alter Feind gegenüber, der auch in Gestalt schwarzer Magie und namenlosen Unsegens gefürchtet und bekämpft werden muss.

Sitten und Bräuche: Sie reiben ihre Haut tagtäglich mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein und gehen unbeirrbar und unaufhaltsam wie ein Hammerschlag ihrer eigenen Wege, selbst wenn diese durch den härtesten Fels führen. So stolz und so stur sie auch sind und so sehr sie die allabendlichen Trinkgelage im Kreise ihrer Sippe auch lieben, bei Tage gehen sie beinahe asketisch ihrer Arbeit als unvergleichliche Waffenschmiede nach und gelten nicht nur im Kampf als größte Krieger ihres Volkes.

Ambosszwerge

Sprache: Rogolan (ambosszwergerischer Dialekt)

Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- *Geweihtenprofession:* Rondrageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Metallbearbeitung und Steinbearbeitung), Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung (vor allem Armbrüste, Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen), Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Elfen und Echsen), Prinzipientreue (zwergerischer Ehrenkodex), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit oder engen Räumen), Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit)

Typische Talente: Einschüchtern, Geschichtswissen, Kraftakt, Kriegskunst, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Fliegen, Reiten, Schwimmen, Sternkunde

Typische Namen:

- *männlich:* Andrasch, Ballasch, Cobaltosch, Fobosch, Groin, Ibralosch, Kirgam, Marnax, Pogolosch, Sordolax
- *weiblich:* Agescha, Borascha, Durga, Hogescha, Lavascha, Norturrima

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Andrasch Sohn des Ballasch oder Durga Tochter der Lavascha.

Kulturpaket Ambosszwerge (31 AP)

Einschüchtern +1, Geschichtswissen +1, Kraftakt +2, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Metallbearbeitung +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Steinbearbeitung +2, Verbergen +1, Zechen +2



Ambosszwerger

Tracht und Bewaffnung: Viele Ambosszwerge besitzen ein Kettenhemd, das als Familienerbstück von einer Generation auf die nächste übergeht. Darüber tragen die Ambosszwerge oft einen Umhang aus Tuch oder Fell. Der Zwergenschlägel-Kriegshammer, die doppelblättrige Zweihandaxt, der Felsspalter, der traditionelle Drachenzahn-Dolch und das Kurzschwert gelten ihnen als treueste Gefährten im Kampf. Darüber hinaus haben sie eine besondere Leidenschaft für Armbrüste, deren Fertigung sie perfektioniert haben.

Brillantzwerge

Die Brillantzwerge sind die unangefochtenen Schöngeister unter den Zwergen, die als Händler und Künstler mit einem Sinn für die wirklich wichtigen Dinge durch ein ebenso feinsinniges wie abenteuerliches Leben gehen.

Verbreitung und Lebensweise: Ihre Heimat in den Beilunker Bergen verloren sie während der Invasion Borbarads, woraufhin sich viele von ihnen nach Jahren der Wanderung im Raschtulswall niedergelassen haben. Hier errichteten sie mit Vorliebe behagliche Wohnhöhlen nahe der Oberfläche oder an kristallverglasen Berghängen. Entwurf und Fertigung filigraner Schmuckstücke, Poesie und Gartenarbeit liegt in der Natur der Brillantzwerge. Doch wenngleich sie lieber Duftwässerchen als Blut vergießen, tragen sie ihre Waffen nicht nur zur Zierde.



Brillantzwerg

Weltsicht und Glaube: Angrosch gilt ihnen auch als Gott der schönen Künste und wird doch kaum mehr verehrt als Phex, der Schutzherr des Handels und der Abenteurer. Während die Erzzwerge ihre umtriebigen Vettern als leichtlebig bezeichnen würden, in denen Angroschs Feuer eher glimmt als lodert, betrachten sich die Brillantzwerge als Blüte der zwergischen Kultur, da sie nicht mehr im Dunkel der Vorzeit hocken und über die Einhaltung überkommener Traditionen brüten.

Sitten und Bräuche: Neben dem beliebten Züchten von Katzen, Hunden und den tatsächlich auch zum Reiten genutzten Zwergenponys sowie ihrem Sinn für mechanische Feinarbeiten widmen sich Brillantzwerge mit ausgesprochenem Eifer der Brautwerbung. Bis zu fünf Zwerge buhlen um eine Zwergenfrau, indem sie diese in einem jahrelangen Schlagabtausch mit Geschenken und Wohltaten überhäufen.

Tracht und Bewaffnung: Leichte Reisekleidung aus weichem Leder ist für die abenteuerlustigen Brillantzwerge meist die erste Wahl, wobei sie eine Schwäche für allerlei Kleinodien haben. Im Kampf stehen sie mit Schwertern, Streitäxten, Schilden und nicht zuletzt meisterhaften Armbrüsten ihren Mann.

Brillantzwerg

Sprache: Rogolan (brillantzwergischer Dialekt)

Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort

(z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- ◆ *Geweihtenprofession:* Hesindegeweihter (selten), Phexgeweihter (selten), Rondrageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Metallbearbeitung und Steinbearbeitung), Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier, Neugier)

Untypische Vorteile: keine

Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Blutausch, Nachtblind

Typische Talente: Betören, Geographie, Geschichtswissen, Malen & Zeichnen, Mechanik, Metallbearbeitung, Musizieren, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Schlösserknacken, Steinbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Zechen

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fliegen, Schwimmen

Typische Namen:

- ◆ *männlich:* Angrox, Balum, Cratosch, Gandresch, Grotho, Jandrim, Migosch, Norrin, Rabagasch, Topasch
- ◆ *weiblich:* Angalla, Cadrimea, Etoscha, Igrima, Magmascha, Segrima

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Balum Sohn des Grotho oder Angalla Tochter der Segrima.

Kulturpaket Brillantzwerge (29 AP)

Betören +1, Geographie +2, Geschichtswissen +1, Metallbearbeitung +1, Musizieren +1, Sagen & Legenden +1, Schlösserknacken +2, Steinbearbeitung +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1

Erzzwerge

Das zahlenmäßig größte Volk der Zwerge ist überaus traditionsbewusst, in jeder Hinsicht unnachgiebig und führt seine Lebensweise und Ansichten zurück auf den Beginn der zwergischen Kultur in Aventurien.

Verbreitung und Lebensweise: Die Mehrzahl der Erzzwerge lebt in den Koschbergen, dem Eisenwald und den Ingrakuppen. Zwar sind einige wenige auch in anderen Regionen wie beispielsweise Fasar anzutreffen, doch gemeinhin leben sie in imposanten Höhlenstädten tief unter dem Berg. Sie meiden das Sonnenlicht und das unstete Leben jenseits ihrer zuverlässigen, steinernen Welt, die sie als brillante Baumeister unablässig planen und gestalten.



Erzzwerg

Erzzwerge

Sprache: Rogolan (erzzwergischer Dialekt)

Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

- ◆ *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- ◆ *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- ◆ *Geweihtenprofession:* -

Typische Vorteile: Begabung in Wissens- oder Handwerkstalenten (vor allem Geschichtswissen, Rechtskunde, Metallbearbeitung und Steinbearbeitung)

Typische Nachteile: Angst vor ... (Höhe oder dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtzwerge), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen), Nachtblind, Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Wenngleich es Gerüchte über einen Sinn für trockenen Humor gibt, verurteilen sie die Freude ihrer Anverwandten an haltlosen Feierlichkeiten oder deren Abkehr von urzwergischen Traditionen aufs Schärfste und ziehen diesem moralischen Verfall ein wohlgeordnetes Leben zu Ehren ihrer Ahnen vor.

Weltsicht und Glaube: Angrosch ist der einzig wahre Gott. Alle anderen übernatürlichen Wesenheiten sind ihm weit untergeordnet und allenfalls dienstbar, wenn sie nicht gleich zum Gefolge des goldenen Drachen Pyrdacor gezählt werden, dem ewigen Feind und Quell alles Bösen in der Welt.

Sitten und Bräuche: Ordensähnliche Bruderschaften, in denen sich der Rechenkunst und der Zahlenmystik, der Architektur und der Angroschverehrung gewidmet wird, spielen in der Gesellschaft der Erzzwerge eine bedeutende Rolle; Reiselust und Abenteuerfahrt eher als persönliches Unglück, das bestenfalls als Übel betrachtet wird.

Tracht und Bewaffung: Üblicherweise tragen Erzzwerge lange, dunkle Lodengewänder, die nur zu besonderen Anlässen durch gold- und silbergewirkte Brokatroben ausgetauscht werden. Wenn sie kämpfen müssen oder in die Schlacht ziehen, ist das traditionelle Kettenhemd ihre erste Wahl. Wenn es aber einmal darum geht, gegen das Drachengezücht in den Kampf aufzubrechen, verlassen sich wahre Angroschim auf Hammer, Axt und Drachentöter. Viele ihrer Waffen und Rüstungen sind schon seit Zwergengenerationen in den Händen ihrer Familie.

Typische Talente: Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Fliegen, Gaukeleien, Reiten, Schwimmen

Typische Namen:

- ◆ *männlich:* Arthag, Brodrosch, Famburasch, Grimmbart, Huramasch, Kagrim, Partram, Schrobosch, Tarmosch, Xolgrimm
- ◆ *weiblich:* Aurulne, Dorella, Halrima, Korunde, Narescha, Topasa

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Grimmbart Sohn des Xolgrimm oder Halrima Tochter der Dorella.

Kulturpaket Erzzwerge (34 AP)

Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +2, Mechanik +2, Metallbearbeitung +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Verbergen +2, Zechen +1

Hügelzwerge

Sprache: Rogolan (hügelzwegischer Dialekt)

Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Angbar)

Sozialstatus: keine

Übliche Professionen:

- ◆ **Weltliche Profession:** alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- ◆ **Zaubererprofession:** Magier (selten)
- ◆ **Geweihtenprofession:** Perainegeweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschafts- und Handwerkstalenten (Lebensmittelbearbeitung), Soziale Anpassungsfähigkeit

Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)

Untypische Vorteile: keine

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit oder engen Räumen), Blutrausch, Nachtblind

Typische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Lebensmittelbearbeitung, Singen, Tanzen, Verbergen, Zechen

Untypische Talente: Einschüchtern, Fliegen, Reiten, Wildnisleben

Typische Namen:

- ◆ **männlich:** Artox, Bengram, Dabrasch, Gerambalosch, Hargasch, Obolosch, Roglom, Tlutasch, Xandaresch, Zinkhal
- ◆ **weiblich:** Aurea, Caldera, Garescha, Ingrascha, Thurescha, Xolgima
- ◆ **Sippennamen:** Beutelsaum, Breitpfann, Grumling, Hüglinger, Kugelin, Süßbrot

Hügelzwerge benutzen Vornamen und Sippennamen und verzichten meistens auf die bei den anderen Zwergenkulturen verwendete Namensgebung.

Kulturpaket Hügelzwerge (13 AP)

Fahrzeuge +1, Fischen & Angeln +1, Lebensmittelbearbeitung +2, Singen +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1

Hügelzwerge

Die Hügelzwerge sind ausnehmend gemütliche Vertreter des kleinen Volkes. Sie haben dem harten Fels und dem noch härteren Leben darunter den Rücken zugekehrt und füllen ihre Speisekammer lieber mit sonnengetrockneten Würsten, denn mit schimmelfeuchtem Steinbrot.

Verbreitung und Lebensweise: Sie graben ihre rundlichen Erdhäuser vorzugsweise ins östliche Vorland der Koschberge und siedeln darüber hinaus am Angbarer See. Sie streben nach Genuss und Geselligkeit, wissen Speis und Trank zu schätzen und messen exquisiten Gewürzen und formschönen Einrichtungsgegenständen weit mehr Bedeutung zu als Kampf und Abenteuer, welche sie als ausnehmend ungemütlich empfinden.

Weltsicht und Glaube: Der Angroschkult der Hügelzwerge trägt ähnliche Züge wie die menschliche Ingerimmverehrung und ist weit weniger rigide als der ihrer Verwandten unter den Bergen. Darüber hinaus hegen sie ernsthafte Zweifel an der immer wieder vorgebrachten drachischen Bedrohung in Vergangenheit und Gegenwart. Das Leben ist zu schön, um derart verdorben und gefährdet zu sein. Folglich scheren sie sich wenig um Glaubensfragen.

Sitten und Bräuche: Auch wenn sie wie alle Zwerge begabte Schmiede sind, üben sie sich lieber in Weinanbau und Käseschöpfen. Ohnehin widmen sich die Hügelzwerge allem, was mit Gemütlichkeit und Geduld einhergeht, denn während ihres langen Lebens haben sie viel Zeit, ihre Bäuche und ihre Steckenpferde zu pflegen.

Tracht und Bewaffnung: Eine große Auswahl an weiten, bequemen Gewändern aus weichen Stoffen gehört für einen Hügelzweig selbst auf kulinarischen Bildungsreisen zum lebensnotwendigen Gepäck. Falls gar ein Kampf unumgänglich ist, greifen sie bevorzugt zu handlichen Streitäxten und Kurzschwertern.

Da ein Unkundiger sie selten von einem kampferprobten Ambosswerg unterscheiden kann, tragen sie zur Abschreckung gerne eine Doppelaxt mit Kupferblechblättern bei sich, die jedoch bestenfalls als Theaterrequisite taugt. Geübt sind die meisten Hügelzwerge hingegen mit Armbrüsten, mit denen sie in ihrer Freizeit gerne üben und an Wettbewerben teilnehmen.



Hügelzwergerin