

Trilapias

Eine Rollenspielwelt für D20-Systeme

Weltreferenz

Uwe Schmidt

Inhaltsverzeichnis

Cambria	Seite 3
Die Königreiche Cambrias	Seite 4
Brande	Seite 4
Parke	Seite 5
Maroas	Seite 6
Krindas	Seite 6
Die hohe Stadt Cambra	Seite 7
Die Ritterorden Cambrias	Seite 8
Der Orden der Rose	Seite 8
Der Orden des Wolfs	Seite 8
Der Orden des Stabes	Seite 9
Der Cravesische Inselbund	Seite 10
Opania	Seite 11
Revellia	Seite 12
Cravenia	Seite 12
Andere Mitglieder des Bundes	Seite 13
Matallani	Seite 13
Shellara	Seite 14
Trunia	Seite 14
Ollatania	Seite 14
Die Elfenreiche	Seite 15
Kalazhat und Gubbing	Seite 16
Kalazhat	Seite 16
Gubbing	Seite 17
Die Götter Trilapias	Seite 18
Die Uralten	Seite 18
Nathal Sath	Seite 18
Pathalnagar Göttervater	Seite 19
Xathathos Endbringer	Seite 19
Die Götter der Elfen	Seite 20
Die Herkunft der Menschen	Seite 21
Das nördliche Pantheon	Seite 21
Das südliche Pantheon	Seite 23
Götter der Zwerge, Gnome und Halblinge	Seite 25

Cambria

Cambria war das erste große Reich, das Ergebnis des erfolgreichen Versuch die verschiedenen Stämme der Menschen zu einen, den Orks und den Barbaren Land abzutrotzen und den Bauern und Handwerkern Schutz und Land zu geben. Das erste Reich, dessen Herrscher gleichberechtigt mit den hohen Königen der Elfen und den Zwergenherrschern verhandeln konnte.

Palandar, Herzog der Alfmarken, war der erste der die Menschen alten und jungen Blutes zu einigen versuchte. Palandars Marken lagen am Rande der Elfenwälder, er war Lehensmann des Elfischen Hochkönigs Althelas. In seine Marken wurden jene Flüchtlinge geschickt, die von den elfischen Kriegeren in den Wäldern aufgegriffen hatten, in die sie sich vor Plünderern und Orks geflüchtet hatten. Als die Marken schier überzulaufen begannen bat Palandar seinen Lehensherren um die Erlaubnis, seine Mark in die Gebiete der Orks und Hartack-Barbaren erweitern zu dürfen. Althelas verweigerte ihm dieses Ansinnen, gab ihn jedoch frei um sich ein eigenes Reich zu schaffen.

Palandar bildete sich eine Kriegsschar aus und eroberte als erstes die Hochburg des Hartack-Hetmanns Krambas und nannte sie Cambria. Sie wurde mithilfe elfischer Magie und zwergischer Steinarbeiter zur ersten Steinfeste der Menschen auf dem Kontinent. Von hier aus startete er Eroberungszüge gegen Orks und Plünderer, eroberte Dörfer und gründete Städte, um ein Reich der Menschen zu schaffen. Doch immer wieder mußte er Rückschläge hinnehmen, mehrmals wurden Teile seines Reiches abtrünnig und rebellierten gegen den Marksherren.

Erst seinem Sohn Allendar gelang es allerdings ein Reich zu schaffen, in dem die meisten Menschen in Frieden leben konnten. Er besiegte zwei seiner älteren Brüder, die früh begonnen hatten ihre eigenen Reiche zu gründen und trieb

die Orks hinter die Berrachberge zurück. Er gründete die erste Magiergilde der Menschen und brachte elfische Magier dazu, ihre Geheimnisse mit den Menschen zu teilen. Er gründete den Wolfsorden und später den Orden der Rose. Durch die Orden behielt er die Kontrolle über die von ihm vergebenen Lehen.

Allendar wurde schließlich von den Hochkönigen der Elfen als Hochkönig der Menschen anerkannt. Die Hohepriester Balatars und Kerrs krönten ihn fünfzig Jahre später zum Kaiser der Menschen hohen und niederen Blutes. Der neue Titel wurde gewählt um den Herrscher Cambrias von den Hochkönigen des Ostens zu unterscheiden, die sich damals Teile der Orkreiche sicherten und teilweise mit Orktruppen herrschten.

Als Allendar schließlich mit 280 Jahren hochbetagt starb, übergab er die Kaiserkrone an seinen damals fünfzig Jahre alten Sohn Drematius, der später den Rufnamen „der Gerechte“ erhielt.

Drematius, der sowohl bei den Magiern gelernt als auch im Wolfsorden gedient hatte, begann das Reich neu zu ordnen. Er schuf ein Rechtssystem, das den kleinen Bauern Schutz versprach, setzte den Lehensherren Grenzen und ging gegen jene vor, die sich dunklen Künsten verschrieben hatten. Er selbst gründete mehrere Städte, gab der Magiergilde zwei neue Refugien und stellte die Bibliothek der Priester Nathal Saths unter seinen persönlichen Schutz. Er gründete den Orden des Stabes, dessen Mitglieder den Schutz der Magiergilde und der Tempel des Ortes übernehmen sollten. Auch der Kampf gegen zu machtlüsterne Zauberer und Magier war Aufgabe der Stabsritter.

Allendars Herrschaft dauerte über zweihundert Jahre, in denen er das Reich ordnete, den Wohlstand mehrte und Handelsverträge mit den Zwergenreichen und den Elfenlanden schuf. Doch leider hatte er mit seiner Familie weniger Glück - seine Söhne stritten sich um die Macht, keiner wollte verzichten. Dem Herrscher wurde dies lange nicht klar. Er zog sich, als selbst die Magie der Gilde sein Alter nicht mehr

zurückhalten konnte in die Elfenwälder zurück, nach dem er auf der Insel der Seher am Stein des Schicksals zu erfahren suchte, wen er denn als Nachfolger ernennen sollte.

Was immer der kranke Herrscher dort gesehen hatte, es trieb ihn in die Verzweiflung. Allendar übergab seine Krone dem Rosenorden und beauftragte den elfischen Hochkönig Athelas mit der Ernennung eines neuen Kaisers. Der Elfenherrscher sollte einen neuen Imperator ernennen, sobald er klar die Macht gewonnen hatte das Reich zu einen und zu verwalten. Danach starb Allendar der Gerechte, letzter Kaiser des Reiches Cambria.

Die Königreiche Cambrias

Die Königreiche sind die ehemaligen Hauptprovinzen des Imperiums. Nach dem Tode von Allendar, dem Gerechten stritten sich seine Söhne um das Reich. Jeder der vier Söhne vereinigte einige Provinzen um sich, ernannte sich selbst zum König und führte gegen seine Brüder Krieg um die Kaiserkrone. Keiner der jungen Könige überlebte die nächsten sechs Jahre, und keiner der Könige die den Kaisersöhnen folgte, hatte noch kaiserliches Blut in den Adern. Alle Mitglieder der kaiserlichen Familie wurden von den Söhnen des Herrschers in den Tod getrieben, um die Konkurrenz in der Thronfolge auszuschalten. Penevaras, der älteste der Brüder schaffte es schließlich seine Brüder auszuschalten und seine Familie auszurotten - nur um dann festzustellen, das ihm die Könige nicht gehorchten und der Rosenorden ihm die Kaiserkrone verwehrte. Peneveras versuchte die Ordensburg der Rose mit Gewalt zu nehmen, was auch die anderen beiden Orden gegen ihn aufbrachte. Seine Truppen wurden von einem Heer der Wölfe und Stäbe angegriffen, während es den Hauptsitz der Rosen belagerte. Peneveras starb in der Schlacht, ohne einen Nachfolger zu hinterlassen. In allen vier Provinzen übernahmen lokale Fürsten das

Königsamt als klarwurde, das es auf absehbare Zeit keinen Kaiser mehr geben würde. Die Könige schworen Treue gegenüber Cambria und seinem Kaiser um sich der Unterstützung der Orden zu versichern. Mehr als Lippenpracht lag in diesen Eiden nicht, da kein Herrscher mehr die Macht hatte, das Reich zu einen.

Brande

Brande liegt südlich der ehemaligen Hauptstadt. Es grenzt im Westen an den Cambrischen Ozean, im Süden an den zu Revellia gehörenden Stadtstaat Ballara. Im Nordosten grenzt es an Krindas, im südlicheren Osten an Wore. Die Hauptstadt ist Haraldshaven, gleichzeitig größte Stadt und südlichster Hafen des Königreichs. Die Königsburg, Haraldsblock, erhebt sich auf einem natürlichen Felsen südlich der Stadt. Die Burgmauern sind ganz am Rande des natürlichen Felsens gebaut, die Burg gilt als uneinnehmbar. Kaisersohn Peneveras bewies das eindrucksvoll indem er hier zwei Jahre lang die Belagerung seiner beisen jüngeren Brüder ertrug, ohne das die Keller, die hier tief in den Felsen gehauen wurden sich wirklich geleert hätten.

Brande ist das reichste der Cambrischen Königreiche. Der Seehandel und die Nähe zu den Stadtstaaten, reiche Ernten auf fruchtbarem Ackerboden und einige Eisenminen sichern den Wohlstand. Auch die Bevölkerung ist vielseitiger als in den meisten anderen Reichen. Zwerge und Gnome finden hier viel eher einen Platz zum Bleiben, fast egal in welcher Profession. Der größte Tempel der Zwergengötter abseits der finsternen Minen steht in Haraldshaven. Viele Häuser im reichen Händlerviertel gehören Halbblingen, die auf der Suche nach besseren Handelsmöglichkeiten die Grüngauen verlassen haben. Auch Elfen finden sich hier, wie auch die zweitgrößte Magiergilde Cambrias.

König Kendel ist jungen Blutes, seine Familie stammt aus der Gegend von Haraldshaven. Der König ist eher Diplomat und Geschäftsmann als Kriegsherr, ohne das dies große Probleme aufwerfen würde. Herzog Gromen, ein Mann alten Blutes der schon unter Krendels Großvater gedient hat, sorgt für die militärische Sicherheit des Landes. Brandes Heer ist hervorragend ausgestattet und gut trainiert, hat aber keinerlei Kampferfahrung, ein paar Auseinandersetzungen mit durchgedrungenen Orks und Nordlandplünderern einmal ausgenommen.

König Krendel von Brande hat durchaus Interesse an der Kaiserkrone, wie auch König Landrik von Parke. Zwischen diesen beiden Reichen gibt es daher häufig Reibereien

Rassen:

Aus Brande können Halblinge, Zwerge, Menschen und Halbelfen kommen. Zwerge werden aus Handwerkerfamilien stammen, die in Brande sesshaft geworden sind. Halblinge aus Brande werden entweder aus eine Händlerfamilie stammen oder auch als Handwerker arbeiten, die Landwirtschaft wird fast ausschließlich von Menschen ausgeübt.

Klassen:

Waldläufer, Druiden und Barbaren werden wohl eher nicht aus Brande stammen. Paladine aus Brande sind etwas seltener als aus dem Rest des Reiches, da das Rittertum hier einen etwas geringeren Stellenwert einnimmt als im Rest des Reiches. Magier, Barden und Sagenkundler sind hier recht häufig zu finden. Zauberer und Hexen sind etwas seltener als in den anderen Königreichen, werden aber im Regelfalle nicht verfolgt oder vertrieben, solange sie nicht gegen die Gesetze der Reiche verstoßen. Priester sind nicht selten, Druiden oder Schamanen quasi nicht existent.

Parke

Am nördlichen Meer gelegen und durch Krindas von den Orks abgeschirmt liegt Parke in einem landwirtschaftlich eher schwierigen Gebiet. Das flächenmäßig größte Königreich Cambrias hat die geringste Bevölkerung und die größten Unterschiede zwischen Arm und Reich.

König Landrik von Parke stammt aus einem alten Zauberergeschlecht. Ob er alten Blutes ist darf wohl bezweifelt werden, allerdings sind die Mitglieder der Königsfamilie ähnlich langlebig wie die Menschen mit Elbenblut. Seine Familie hat ihren Stammsitz in der Bergfeste Kragesmat weit im Inneren des Landes, die offizielle Hauptstadt liegt in der wesentlich grenznäheren Stadt Parksteg, in der der königliche Palast steht.

Das karge Bergland ist reich an Bodenschätzen. Aus Parke kommen Kohle, Eisen, Blei, Kupfer, Salz und Zinn.

Rassen:

In Parke gibt es, bis auf die Elfen, alle Rassen. Zwerge sind als Facharbeiter in den Minen zu finden, Gnome in der Weiterverarbeitung. Mehrere Halbling-Händler haben sich hier niedergelassen, das Geschäft Lebensmittel gegen Bodenschätze ist wohl lukrativ. Halborks sind eher selten, doch da es in den Bergen wohl noch einige Orkstämme gibt, kommt auch das vor.

Klassen:

Druiden sind in Plavs weitgehend unbekannt, Barbaren sind selten, kommen aber im Norden noch vor. Magier aus Plavs haben keine starke Gilde im Hintergrund, sind aber nicht ungewöhnlich. Das Talent zur Zauberei ist in Parke etwas häufiger als im Rest des Reiches, Hexen und Zauberer sind also keinesfalls unüblich.

Maroas

Maroas liegt in der Nähe der Elfenwälder, auch Pallandars Marken, in denen das Imperium seinen Anfang nahm, liegen in diesem Königreich. Maroas ist für gutes Essen und ineffektive Bürokratie berühmt, aber auch für gute Diplomaten und seiner Gelehrten. Hier steht die einzige Magiergilde, in der menschliche und elfische Magier gemeinsam forschen, hier gibt es auch einen der Tempel Nathal Saths, des Wissenden Gottes.

König Levenar ist von altem Blute, wie der gesamte hiesige Adel. Nirgendwo gibt es so viele Halbfelfen wie hier, fast ein Viertel der Bevölkerung blickt auf elfische Vorfahren zurück.

Rassen:

Menschen, Elfen und Halbfelfen kommen aus Maroas. Alle anderen Rassen haben es hier schwer, da die Bewohner eine freundliche Form des Rassismus pflegen - Zwerge und Halblinge sind als Gäste und Durchreisende jederzeit willkommen. Sollten sie sich jedoch niederlassen wollen, ändert sich diese Einstellung.

Klassen:

Aus Maroas kommen kaum Zauberer; Barbaren und Waldläufer sind auch eher selten. Es gibt eine kleine Gruppierung Druiden in einem Randgebiet des Elfenwaldes, in der Nähe von Pallandars Marken - die werden aber auch mehr geduldet als geachtet.

Krindas

Das nördlichste Königreich des Reiches ist auch das unruhigste. Krindas liegt an der Grenze zu den Orklandern und den Gebieten der Varranak-Barbaren. Die Städte in Krindas sind klein und gut befestigt, das Reich ist mit kleineren Burgen

überzogen um Plünderer rechtzeitig zu entdecken und sie von den Feldern fernzuhalten. Der Königssitz ist die Zitadelle Krindarrick, schmucklos, grau und kantig inmitten des eher kargen Landes gelegen, mit der Stadt Ravendahl zu ihren Füßen. König Harran's Truppen müssen ständig Grenzen und Innenland schützen, Krieger und Ritter sind hier angesehener als anderswo. Die in der Nähe von Ravendahl gelegenen Goldminen sichern die Einnahmen des Königs, nur sind Truppen und Burgen nicht gerade billig - auch muß Krindas häufig Nahrungsmittel aus den anderen Königreichen einführen um Hungersnöte zu vermeiden. Die Minen selbst werden durch eine Zwergenkompanie geschützt, die schon etliche Jahrzehnte im Dienste der Könige von Krindas steht.

König Harran unterstützt die imperialen Ritterorden nach Kräften. Der Stab und die Rose erhalten regelmäßige Zuwendungen aus der Staatskasse, der Wolfsorden bekommt wahre Vermögen zugesteckt - allerdings wäre das Königreich ohne die steten Bemühungen der Palladine des Wolfes schon lange gefallen. Nirgendwo werden Schwerträger höher geschätzt als hier. Nirgendwo gibt es weniger Gelehrte als hier.

Zauberei ist die arkane Kunst des Reiches.

Harran hat einige Magier in seinen Diensten, eine Gilde steht ihm jedoch nicht zur Verfügung. Zauberer sind jedoch einfacher zu rekrutieren, sie kosten auch weniger als Magier, da ihre Künste keine Forschung benötigen. Auch wenn den arkanen Naturtalenten ein gutes Gehalt gezahlt wird, Probleme mit der Loyalität tauchen immer wieder auf. Mehr als einmal mußte der König die Stabsritter zur Hilfe rufen um sich von einem ehemaligen Untergebenen zu befreien zu lassen.

Rassen:

In Krindas sind wenig Elfen zu finden, wohl aber Zwerge und Halborke. Halbfelfen sind in Krindas eher selten, kommen aber durchaus vor - doch Familien die traditionell „altes Blut“ haben gibt es hier nicht. Halblinge kommen vor, in einigen Gebieten haben sie sich als Bauern angesiedelt

nachdem die Menschen dort durch Orks vertrieben wurden, insbesondere in der Nähe der Goldminen, in deren Umgebung auch viele Zwerge zu finden sind.

Klassen:

Krieger, Palladine, Ranger und Zauberer sind übliche Helden aus Krindas. Magier, die ihre Karriere hier starten werden weniger Forschungsmöglichkeiten haben als ihre Kollegen aus den friedlicheren Königreichen. Schurken und Barden kommen vor, sind aber bei weitem nicht so häufig wie in Brande.

Die hohe Stadt Cambra

Cambra, die Kaiserstadt ist die größte Stadt Trigemnias. Am Meer gelegen und von fruchtbarem Land umgeben ist der Reichtum durch Handel kein Wunder. Cambras Handwerker sind weltberühmt, die Magieryilde, die auf einer Insel direkt vor der Stadt liegt, ist die größte und berühmteste der ganzen Welt. Elfen und Halblinge, Zwerge, Gnome und Halborke - in dieser Stadt kann man sie alle finden, auch wenn der größte Teil der Bevölkerung immer noch aus Menschen und Halbelfen besteht.

Regiert wird die Stadt im Moment von Herzog Waramer, einem Halbelfen aus einer alten Adelsfamilie von Halbelfen. Er fungiert als Stadthalter des Kaisers was die Verwaltung der Stadt angeht, zieht Steuern ein und sorgt in der Stadt für Ordnung. Vertreter des Kaisers und oberster Richter ist der vom Rosenorden eingesetzte Stadtkommandant. Der Rosenorden sorgt in der Kaiserprovinz um die Hauptstadt herum für Ruhe, hat hier auch das Steuerrecht. Die Stadtverwaltung arbeitet eng mit dem Ritterorden zusammen, da die Unabhängigkeit der Stadt nur durch das Schwert gewährleistet werden kann. Die Könige Cambrias, allen voran Krendel und Landrick, sehen die Verfügungsgewalt über die

Stadt als ersten Schritt zur Herrschaft über das gesamte Reich.

Cambra pflegt Wissen, Fertigkeit und die schönen Künste. Barden aus aller Welt finden sich hier, wie auch Magier und Zauberer, Schriftgelehrte und Historiker, Händler aller Einkommensstufen und Meister jedes Handwerks. Das Leben ist eher teuer in Cambra, so hat diese Stadt auch einige dunkle Bereiche, in denen die Stadtwache eher selten patrouliert. Manche Gerüchte kursieren über die dunklen Ecken Cambras, das hier ein Orden tödliche Meuchelmörder residiert; treu dem Kaiserhaus aber im Moment ohne starke, kontrollierende Hand; das eine Schule der übelsten Magie irgendwo in den Schatten verborgen liegt, den Untergang der Zivilisation plant - und viel weiteres Geschwätz. Tatsache ist allerdings, das die Unterwelt Cambras durchaus nicht unorganisiert ist, das es einige Machthaber gibt, deren Einfluß überall dort groß ist, wo die Augen des Gesetzes nicht hinsehen.

Auch eine Vielzahl von Tempeln kann man in dieser Stadt leicht finden. Sicherlich, nur die in Cambria allgemein angebeteten Götter haben große Tempel hier, da aber viele Ausländer per Schiff in die Stadt kommen, haben auch fremde Pantheons hier Priester. Die Einwohner sind Fremdgläubigen gegenüber sehr tolerant, immerhin bringen die Fremden auch Geld und neue Geschichten mit - beides ist hier sehr willkommen.

Rassen:

Typisch sind Menschen und Halbelfen, aber alle Rassen sind möglich. Cambra ist eine Metropole, in der jede Rasse eine Nische gefunden hat. Selbst Halborke findet man hier, allerdings meist in den ärmeren Ecken der Stadt.

Klassen:

Fast alle Klassen möglich. Druiden und Barbaren sind allerdings sehr unwahrscheinlich, Ranger können allerdings durchaus aus dem Umfeld der Stadt kommen - die dortigen Waldgebiete beherbergen einige freie Menschen.

Die Ritterorden Cambrias

Der Orden der Rose

„Dem Volke, dem Kaiser, nicht mir zum Schutze“

Die Paladine des Rosenordens waren zu kaiserlichen Zeiten für den Frieden innerhalb des Reiches und die Verteidigung der kaiserlichen Familie zuständig. Zu den Rosen berufen zu werden war die höchste Ehre, die Anzahl der offiziell zu Rittern berufenen Rosen auf einundzwanzig beschränkt. Allerdings standen zwanzig der einundzwanzig Ritter einem der „Dornen“ vor - aus diesen Gruppen wurden die Rosen rekrutiert. Jeder Dorn durfte bis zu hundert Ritter umfassen, diese Zahl wurde allerdings selten erreicht. Der verbleibende Ritter war das Oberhaupt des Ordens, Siegelbewahrer des Reiches und Schutzherr von Cambra. Er stand den anderen Rittern vor.

Der Orden hat seine Zitadelle nur einen Tagesritt von Cambra entfernt, dort werden die Reichsinsignien des verbliebenen Kaiserhauses bewahrt. Seit dem Untergang des Imperiums hat der Orden für die Unabhängigkeit Cambras gesorgt. Auch sorgten die Rosen mit Wort und Schwert dafür, dass keiner der Reichskönige sich die Kaiserkrone sichern konnte. Der Schutzherr von Cambra zieht dort und in den umliegenden Landstrichen den Zehnten ein, so dass die Ritter der Rose nicht am Hungertuch nagen müssen - auch wenn bei weitem nicht alle Dornen vom Orden gut ausgestattet werden.

Die Rosen nehmen heute jeden als Krieger geeigneten Bewerber als Waffenknechte in einem der Dornen auf. Die Neulinge bekommen ein gründliches Training, werden Grahut geweiht und bekommen Rüstung und Waffen, bevor sie für den Orden in die Welt hinaus geschickt werden. Krieger müssen sich beweisen, nur wer sich im

Kampf und in der Tugend bewährt hat rückt im Orden weiter auf.

Der Orden der Rose ist nicht alleine Kämpfern vorbehalten. Magier und Zauberer, die ihre Fähigkeiten bewiesen haben und von einwandfreiem Ruf sind, können ebenfalls zu Rosen berufen werden. Das Oberhaupt der Magiergilde darf traditionsgemäß einen Magier vorschlagen, der in den Orden aufgenommen wird. Als Waffenknechte werden in der Regel nur Krieger aufgenommen.

Spieltechnisch:

Palladine und Krieger können zu einer der Dornen gehören. Sie sind weitestgehend frei in ihren Handlungen, solange der Orden ihnen keine Order erteilt. Da die Dornen auch im Reich für Ordnung sorgen sollen, schränken die Rosen sie erheblich weniger ein als das in anderen Ritterorden der Fall ist.

Der Orden des Wolfs

„Vor dem Feuer“

Die Wölfe waren immer in der vordersten Kampflinie bei allen Eroberungen der Kaiser. Die Anzahl ihrer Ritter war nie limitiert, der harte Dienst an den Fronten sorgte allerdings dafür, dass ihre Reihen nie zu gut gefüllt waren. Wer sich im Orden als Waffenknecht ausgezeichnet hatte konnte rasch zum Ritter aufsteigen. Über den Rittern stehen die vier Kommandanten, die theoretisch gleichberechtigt den Orden führen - mit dem Kaiser als Rudelführer, als höchstem Wolfsritter. Da es keinen Kaiser mehr gibt sind Streitigkeiten unter den vier Kommandanten keine Seltenheit. Trotzdem sind die Wölfe nach wie vor eine Elitetruppe, die von ihren Feinden gefürchtet wird.

Nach dem Fall des Imperiums haben sie sich in die Dienste der Reichskönige gestellt, in der Hoffnung auf weitere Eroberungen außerhalb des Reiches. Der einzige Reichskönig, der ihre

Leistungen honorierte war König Harran von Krindas, der immer noch im Krieg mit den Barbaren aus Kjel und den dortigen Orkstämmen liegt. Streitigkeiten innerhalb des Imperiums wurden selten mit offizieller Unterstützung der Wölfe ausgefochten, hin und wieder fand man aber doch einzelne Wölfe in den Heeren der Reichskönige, auch bei internen Schlachten. Offiziell hält sich der Orden jedoch bei inneren Streitigkeiten zurück.

Die Wölfe haben wohl ihr Ordenskapitel im Königreich Brande, doch sind hier nicht mehr viele Ordensritter zu finden. König Kendel von Brande unterstützt den Orden nicht, Ländereien stehen nicht zur Verfügung, so daß die Wölfe erhebliche Geldmittel benötigen um ihre Burg aufrechtzuerhalten - jeder Esser muß mit Geldern verpflegt werden, die anderswo errungen werden müssen. Eine zweite Feste unterhält der Orden auf König Harrans Land, wo der Orden nicht selbst für den Unterhalt aufkommen muß.

Spieltechnisch:

Der Orden des Wolfes ist für einen Spieler nur mit Zustimmung des Spielleiters möglich. Die Wölfe sind immer in Schlachten zu finden, aber auch immer in einer festen Organisation - die Wölfe sind Soldaten, keine Abenteurer.

Der Orden des Stabes

„Des Weisen Mann“

Der Orden des Stabes schützt die Tempel und Magieschulen des Reiches. Die Stabsritter wurden gegründet nachdem es Übergriffe auf die Tempelanlage des Nathal Sath gegeben hatte und dort über tausend Schriften im Feuer vernichtet wurden. Der Kaiser beschloss, das es einen Orden geben solle, der über das Wissen seine schützende Hand halte. Diese Aufgabe wurde an die Stabsritter übergeben, die in den Gildenhäusern der Magier und in allen größeren Tempelanlagen stationiert wurden. Ihre Kampfkraft wurde

dann auch benutzt wenn Nekromanten und Dämonenbeschwörer aus dem Reiche vertrieben werden mußten, denn selbstverständlich waren es die Ritter des Stabes, die mit ihrem Schild und Schwert die Magier schützten, die sich gegen den bösen Zauber stellten. Der Orden wird von den Königshäusern und den Magiergilden finanziert. Da es immer noch renitente Zauberer im Reich gibt, haben die Ritter des Stabes genug zu tun.

Mitglied der Stäbe kann nur werden, wer sich als Kämpfer bewährt hat und nicht selber über magische Kräfte gebietet - in diesem Punkt sind die Ordensregeln sehr streng. Der Orden soll Magier schützen, nicht mit ihnen konkurrieren. Die Mitglieder des Ordens brauchen allerdings meist nicht lange zu bitten um einen Magier als Begleitung zu bekommen, sollten sie ihn benötigen. Alle Magiergilden verlassen sich auf die Stabsritter als Schutztruppe.

Der Orden des Stabes nimmt jeden Bewerber auf der sich in den Augen der Stabsritter ausreichend bewährt hat. Eine maximale Anzahl gibt es nicht, es werden auch immer mehr Ritter benötigt als zur Verfügung stehen. Allerdings ist der Orden in den Augen des Nachwuchses der uninteressanteste. Die Rose ist der älteste und edelste Orden, die Wölfe sind die tapfersten - der Schutz von Tempeln und Zitadellen und die Jagd auf Zauberer bieten weniger Stoff für Sagen als die Eroberung der Orklände oder der heldenhafte Kampf mit dem Kaiser an der Ostfront.

Spieltechnisch:

Die Stäbe stehen Spielern offen, allerdings nicht zu Beginn ihrer Laufbahn. Ein Palladin kann durchaus dem Stabsorden nahe stehen und auf Aufnahme warten. Die Stäbe akzeptieren ihn, wenn sie der Meinung sind das er ihre Anforderungen erfüllt. Allerdings wird kein Spruchkundiger aufgenommen.

Der Cravesische Inselbund

Im Süden des Imperiums liegt das zweite größere Reich der Menschen. Der Bund gründete sich während der Herrschaft Allendars in Cambra, in der Hoffnung dem aufstrebenden Reich im Norden etwas entgegenzusetzen zu können und selbstständig zu bleiben. Die Menschen die hier im Süden leben sind von den Orks weitgehend verschont geblieben und haben eine eigene, von den Elfen viel weniger beeinflusste Kultur aufgebaut - eine Kultur, die sie damals gegen das Imperium verteidigt und bis heute erhalten haben.

Die Ursprünge der Südreiche sind aber noch deutlich älter. Viele Menschen des Nordens zogen ursprünglich auf der Flucht vor den Elfen in den Süden und gründeten dort einige Fürstentümer. Verstärkt wurden diese hundert Jahre später, als die Bewohner des Parthaxianischen Reiches auf der Flucht vor den Zwergen in den Süden vorstießen.

Die Inseln des Bundes sind nicht fest aneinander geknüpft. Der Bund diente als Verteidigung gegen das Imperium, er wird auch heute noch aufrecht erhalten um eine gewisse Wehrhaftigkeit nach außen darzustellen. Trotzdem werden die einzelnen Inselstaaten von eigenen Fürsten und Königen regiert, sind einander weder Lehens- noch tributpflichtig. Der Glaube an das opanische Pantheon grenzt die Inseln vom Imperium kulturell ab. Schmiedekunst und Kunsthandwerk haben hier andere Wurzeln. Menschen dominieren die Inseln, Halblinge sind noch halbwegs häufig anzutreffen. Elfen und Zwerge sind seltene Ausnahmen, und auch nicht wirklich gerne gesehen auf den Inseln des Bundes. Fast jeder Volksstamm auf den Inseln hat in seiner

Geschichte schon einmal Krieg mit den Elfenreichen geführt, knapp die Hälfte hatte Auseinandersetzungen mit den Zwergen. Die Menschen sind damals vom Kontinent geflüchtet weil nur das Meer ihnen Sicherheit vor fremder Herrschaft versprach. Es gab zwei Versuche der Elfen, ihre Herrschaft auf die Inseln auszudehnen, die beide an Flutwellen gescheitert sind, hervorgerufen von den Priestern Palladopanis. Der Schutz des Meeres vor den elfischen Heeren prägte die menschlichen Flüchtlinge. Die Menschen der Inseln fühlen sich dem Meer verbunden und vertrauen ihm mehr als das sie es fürchten.

Der letzte Krieg mit den Elfen oder den Zwergen ist nun einige Jahrhunderte her, die letzten Auseinandersetzungen mit Cambria waren eher von den Inseln initiiert um einen festen Hafen auf dem Festland zu erlangen. Die Beziehungen zwischen dem Bund und den Königreichen Cambrias sind nicht wirklich gut, obwohl es in den letzten fünfzig Jahren keine echten Kriege mehr gegeben hat. Dennoch hat bisher jeder Theokrat von Opania bisher betont, das auch das Festland zu missionieren sei und dem wahren Glauben zugeführt werden möge.

Der Inselbund hat zwei Machthaber. Die politische Macht liegt beim Kanzler des Inselbundes, der die Staaten des Bundes von seinem Amtssitz auf der Insel Scarro empfängt. Er wird von den Herren der Insel für zehn Jahre gewählt, im Falle seiner Abwahl ist er immer noch Berater des Inselbundes mit einem Wohnrecht auf Scarro. Die religiöse Macht liegt bei seiner heiligen Ehrwürdigkeit, dem Theokraten des Perix, Bewahrer der Freien, Protektor der Meere, dem Hohepriester von Opania. Obwohl sich niemand direkt gegen die Kirche wenden kann, da diese offiziell die Unabhängigkeit garantiert, ist jede Erklärung des Theokraten immer Gegenstand von Diskussion und Auslegung, denn seine Weisungsbefugnis ist offiziell auf religiöse Dinge beschränkt.

Alle Mitglieder des Bundes unterstützen Scarro durch Geld und Waren und stellen Kompanien für das gemeinsame Heer des Bundes. Der

Kanzler bestimmt die Kommandeure dieser Truppen und befiehlt diesen, der Unterhalt der Männer wird von der jeweiligen Ursprungsinsel bezahlt. Für jede Kompanie mit mindestens 500 Mann darf der entsprechende Fürst einen Vertreter in den Rat des Bundes auf Scarro entsenden. Diese Abordnung erfolgt in der Regel auf Lebenszeit, da der Kanzler seine Diplomaten und Generäle in der Regel aus dem Rat ernennt und es daher unpraktisch wäre, wenn die Ratsmitglieder zurückgesandt würden. Der Theokrat ist ebenfalls Mitglied des Rates, auch wenn er sich in der Regel nicht auf Scarro sehen läßt.

Der Kanzler mischt sich in der Regel nicht in die Innenpolitik der einzelnen Inselreiche ein und beschränkt auch den Innen- und Außenhandel des Bundes nicht. Sein Einfluß beschränkt sich auf die Außenpolitik.

Einen gravierenden Unterschied zwischen den Königreichen des Imperiums und dem Inselbund liegt in der Verfügbarkeit magischer Dienstleistungen und aktiver Zauberer. Die Inselreiche hatten keinen Zugriff auf die magischen Werke der Elfen, die Menschen des Südens mußten viel selbst erarbeiten. Zauberer sind hier eher häufiger als anderswo, doch Magier sind eine echte Seltenheit. Sagenkundler sind sehr häufig, ihre geringen Fähigkeiten mit der Spruchmagie machen sie durch gewaltige Fähigkeiten in den Inkantationen der Ritualmagie wett. Das entsprechende Wissen wird innerhalb magischer Zirkel weitergegeben, die miteinander konkurrieren. Die meisten Zirkel sind relativ klein und haben nicht mehr als eine Handvoll aktiver Mitglieder, andere dagegen sind wichtige Institutionen einzelner Inseln oder des Bundes selber. Die Zirkel bestehen aus Sagenkundigen, Barden und Zauberern, häufiger auch aus Druiden wo dies möglich ist.

Die Inselreiche ziehen einen großen Teil ihres Reichtums aus dem Handel. Die Seehändler handeln in der Regel mit jedem, der Gewinn verspricht - so daß selbst Kontakte zu Orkstämmen bestehen. Aber auch reguläre

Handelsbeziehungen zu anderen Kontinenten füllen das Sortiment und die Kassen. Händler haben nur in Gubbing einen ähnlich hohen Stand wie auf den Inseln des Bundes.

Opania

Opania ist das reichste der Inselreiche, sowohl dank der Tatsache das vier der reichsten Händlerfamilien hier ihren Hauptsitz haben, als auch wegen dem Hauptkirchensitz. Der Theokrat erhält Steuern aus allen Inselreichen, so das er auf weitere Abgaben weitestgehend verzichten kann. Die Hauptstadt Panrandro erstrahlt so auch in Gold und Marmor, der Reichtum ist nirgendwo so offensichtlich wie in Opania.

Allerdings sind auch die Unterschiede in reich und arm wohl nirgendwo so krass wie hier. Zwar gibt es einige Armenküchen, die das Verhungern der Armen verhindern, Rechte haben sie aber fast keine. Bettler werden regelmäßig von Waachen vertrieben, wer zu abgerissen aussieht oder sich keinen guten Anwalt leisten kann, wird keine Anschuldigung beweisen oder widerlegen können.

Die Stadt wird von den Intrigen der Handelshäuser und des Theokraten selbst beherrscht. Jeder der hier handelt bekommt die Macht der Häuser zu spüren, jeder der sich mit ihnen anlegt erlebt die Macht ihrer Hausarmeen. Auch die nach Scarro geschickten Ratsherren sind ein Politikum, das häufig schon blutig ausgekämpft wurde.

Opania ist aber auch eine Wiege der Kunst und ein Platz, in dem Künstler aller Art geschätzt und gut bezahlt werden. Barden, Schauspieler, Maler, Dichter, Bildhauer und andere mehr - sie alle finden hier leicht einen Mäzen. Auch kritische Worte und Spottgesänge werden hier geduldet, vorausgesetzt sie sind linguistisch geschliffen und perfekt vorgetragen.

Die Insel des Theokraten ist außerhalb der Hauptstadt sehr fruchtbar. Weizen und Oliven

aus Opania sind weithin geschätzt, der opanische Wein wahrscheinlich noch mehr. Die Felder gehören den Bauern, die sie bearbeiten, die Kirche verhindert noch die Landnahme durch die reichen Händler und sorgt für stabile Preise - eine Tatsache, die die freien Bauern zu Parteigängern des Theokraten macht und seine Rolle auf der Insel wesentlich stärkt, alleine schon dadurch, das viele Bauernsöhne gerne in seinen Truppen dienen, um das Haus der Kirche zu verteidigen und er ein einem weit geringeren Maße auf Söldner angewiesen ist.

Rassen:

Aus Opania kommen in erster Linie Menschen. Halbfelfen sind möglich, aber extrem selten, Zwerge und Elfen ausgeschlossen. Es gibt einige Niederlassungen der Halblinge hier, aber der Nachwuchs dürfte in aller Regel in Gubbing großgezogen werden.

Klassen:

Keine Magier, Druiden, Palladine, Ranger oder Barbaren. Sagenkundler und Barden sind häufig, Krieger können eher schwimmen als reiten.

Revellia

Als die nördlichste Insel des Bundes und als die einzige Insel, die bereits vor der Flucht vor den Elfen bewohnt war ist Revellia durchaus etwas untypisch für eine Insel des Bundes. Revellia ist sehr groß und hat viel Waldbestand, der auf den anderen Inseln bereits der Axt gewichen ist, um Holz für den Schiffbau und Ackerland zu gewinnen. Revellia wird auch nicht von einem Souverän regiert, sondern vom Zirkel der Zwölf - dem mächtigsten arkanen Zirkel auf den Inseln des Bundes. Der Zirkel residiert in einer großen Festungsanlage, hoch über der Hauptstadt Revelus. In der Festung soll eine der umfangreichsten Bibliotheken und Schriftensammlungen der Welt verborgen liegen, offen nur für die Mitglieder des Zirkels. Der Zirkel hat mehrere hundert Mitglieder, die Zahl Zwölf bezieht sich

auf die Anführer des Zirkels, die den Titel Hoher Zauberer oder Hoher Druiden tragen. Mit der hohen Verbreitung des Druidentums fällt Revellia ebenfalls aus dem Schema der anderen Bundesinseln heraus - die Hauptreligion ist das Druidentum, die Ordern des Theurgen werden hier kaum beachtet. Trotzdem entrichtet die Insel die üblichen Abgaben an die Kirche des Bundes, da Revellia aufgrund seiner geringen Bevölkerungsdichte im Kriegsfall auf den Schutz durch die Armeen des Bundes angewiesen ist.

Grüne Wälder und saftige Wiesen überziehen die Hügel der grünen Insel, wenige Dörfer gibt es hier. Die Menschen leben von wenig Ackerbau und viel Viehzucht und Milchwirtschaft. Aber da die Bevölkerung eher gering ist, kann man auch weit wandern ohne auf ein Dorf zu stoßen.

Zwei Städte liegen auf der großen Insel, beide liegen am Meer und haben Häfen, die für große Handelsschiffe geeignet sind. Außer dem im Süden liegenden Revelus gibt es noch Petrios im Norden der Insel.

Rassen:

Menschen und Halbfelfen

Klassen:

Ausgeschlossen sind Palladin, Priester, Magier und Barbar. Sagenkundige sind möglich.

Cravenia

Cravenia ist nach Revellia die zweitgrößte Insel des Bundes, und nach Opania die zweitreichste. Zwei große Handelshäfen liegen an der Küste Cravenias - Port ò Pradas nach Norden und Port Laguara nach Osten. Im Port Laguara wird in aller Regel der Fernhandel in die Orklände und zu weit entfernten Gefilden betrieben, der Handel mit anderen Inseln und den Köigreichen des Imperiums erfolgt über den Nordhafen. Die Hauptstadt ist Port ò Pradas, hier residiert der Duc de Ravien, der Herzog von Cravenia.

Das Innenland von Cravenia ist sehr fruchtbar, die dortigen Großhöfe gehören Kaufmannsfamilien aus den beiden Hafenstädten. Die Qualität der hier erzeugten Waren kann sich noch nicht mit der Opanias messen, obwohl alles getan wird um die Qualität der eigenen Produkte zu verbessern. Bismal ist nur die Qualität des hier produzierten Essigs und des Senfs wirklich bemerkenswert.

Ein ausgedehntes Waldgebiet im Inneren der Insel ist das letzte Refugium der Druiden hier. Der Duc bemüht sich, trotz aller Gewinnmaximierung immer noch Anhänger der alten Religion hier zu behalten, auch als Gegenpol zur Kirche des Theokraten. Die Druiden hier sind sehr eigen, ihre Beziehungen zu ihren Glaubensgenossen anderswo sind bestenfalls mäßig.

Beide Hafenstädte protzen mit ihrem Reichtum. Die Mengen an Marmor und Gold können sich durchaus mit denen Panrandros messen, der Wunsch die Insel des Theokraten auf den zweiten Platz zu zwingen eigentlich unübersehbar.

Cravenia stellt den größten Teil der Truppen und stellt so die meisten Ratsmitglieder. Auch die Feste Scarro wurde von Cravenia gestellt, die Wachen sind bis heute cravenische Elitesoldaten. Der Einfluß, den Cravenia auf den Kanzler hat ist entsprechend groß

Rassen:

Menschen und Halbelfen. Halblinge sind nicht völlig ausgeschlossen.

Klassen:

Keine Druiden, Palladine oder Ranger. Alles andere ist möglich.

Andere Mitglieder des Bundes

Der Bund hat an die fünfzig weitere Inseln als Mitglieder, die von achtundzwanzig Fürsten geführt werden. Die Inseln versuchen mit Handel und eigenen Produkten genug Wohlstand zu erhandeln um selber eine mit Opania oder Cravenia vergleichbare Bedeutung zu erlangen. Doch die Chancen dafür sind klein. Der offensichtliche Luxus der beiden reichsten Inseln verführt die kleineren Inseln leicht zu unangemessener Prahlerei und leichtfertigen Umgang mit der Staatskasse, so das die meisten Inseln hoffnungslos verschuldet sind. Die so belasteten Fürsten haben dann in der Regel auch keinen eigenen Einfluß mehr sondern schenken ihre Stimmen ihrem jeweiligen Gläubiger, also entweder Cravenia oder Opania.

So sind die Inseln denn auch ein schlechteres Spiegelbild der beiden Hauptakteure des Bundes. Mehr oder weniger prachtvolle Paläste, ein weitestgehend erschlossenes Hinterland, viel Landwirtschaft und ein respektiertes Kunsthandwerk.

Die auf den Inseln zu findende Priesterschaft ist überall dem Theokraten verpflichtet, größere Tempel anderer Pantheons gibt es nirgendwo. Selbst kleinere Schreine sind ungerne gesehen, Ausnahmen gibt es nur für die Anhänger des grauen Lords und für die heiligen Haine der Druiden. Die Tempelbibliotheken Nathal Saths werden toleriert, seine Anhänger auch nicht von radikalen Anhängern des Theokraten belästigt. Priester aus dem Norden, die ihre Religion zu offen zeigen sind auf den Inseln auch nicht sehr beliebt.

Der alte Glaube hat auf ungefähr der Hälfte der Inseln noch Anhänger. Die Druiden konnten ihre heiligen Orte sehr häufig vor der Zivilisationen bewahren, konnten Wälder und Moore auf vielen Inseln vor der kompletten Auslöschung

bewahren. Die Anhänger des alten Glaubens werden aber nur auf wenigen Inseln von den Steuern an den Theokraten freigestellt, nur die Druiden selbst genießen ein gewisses Maß an Freiheit.

Zu den noch einigermaßen bedeutenden Inseln gehören Mallatani, Shellara, Trunia und Ollatania. Diese Inseln stehen nicht in direkter Abhängigkeit zu einer der anderen Inseln und haben genug Ressourcen um unabhängig zu bleiben. Allerdings ist es einfach ihre Bedeutung zu überschätzen. Da sie zusammen nicht einmal halb so viele Truppen wie die drei großen Inseln aufstellen, ist ihr Einfluß im Bund beschränkt.

Matallani

Matallani ist berühmt für sein Papier und die feinen Pergamente, die hier hergestellt werden. Rinder und Schafe werden hier hauptsächlich für die Pergamentherstellung gezüchtet; Pappelwälder werden zur Papierherstellung genutzt. Matallani handelt auch viel mit Tinten, Farbpigmenten und Lösungsmitteln.

Matallanis Graf ist mit einer Nichte des Theokraten verheiratet, auch macht die Insel gute Geschäfte mit der Kirche die einen stetigen Bedarf an Papier und Pergamenten hat.

Matallani beherbergt einen der größten Tempel des grauen Lords auf den südlichen Inseln. Gerüchte behaupten, das hier ein echtes Orakel in den Diensten des Grafen steht. Bestätigt wurde dies allerdings nicht.

Rassen:

Menschen und, sehr selten, Halbelfen.

Klassen:

Keine Druiden, Magier, Palladine, Barbaren oder Ranger. Alles andere ist möglich

Shellara

Die blaue Insel hat viele Naturschätze. Silber und Blei, Lapislazuli und andere Halbedelsteine haben genug Reichtum auf der Insel belassen, um unabhängig zu bleiben. Shellara wird von der Weisen Frau regiert - ein Titel der genau so erblich ist wie die anderen Fürstentitel auf den Inseln. Hier gibt es vergleichsweise wenig Landwirtschaft, aber Bergwerke und Tongruben. Shellara und Revellia haben seit langem feste Handelsabkommen, ein Großteil der Nahrungsmittel die in den Bergwerken verteilt werden stammen von der grünen Insel.

Auf der blauen Insel gibt es noch eine karge, weitgehend unbesiedelte Gegend an der südlichen Küste, die von den wenigen Menschen alten Glaubens besiedelt sind, die auf der blauen Insel noch verblieben sind. Bekannt ist die arkane Gilde zum Klippenturm, die an der Südküste der Insel in besagtem Turm ihre Basis hat.

Rassen:

Menschen und, sehr selten, Halbelfen.

Klassen:

Keine Paladine, Barbaren oder Ranger.

Trunia

Trunia ist keine typische Insel - eine zivilisierte Hafenstadt mit Feldern drumherum teilt sich die Insel mit diversen unzivilisierten Barbarendörfern. Die Insel war schon besiedelt, als die Auswanderung begann, und obwohl die Krieger der einheimischen Karrackar alles versuchten um die zivilisierten Eindringlinge zu vertreiben konnten sie die befestigte Stadt Tris nicht einnehmen. Doch auch dem Grafen von Tris gelang es nicht erfolgreich Krieg gegen die Stämme zu führen. Schließlich einigten sich beide Seiten auf eine Art Waffenstillstand.

Trunia ist keine reiche Insel, aber die hiesigen Barbaren sind als Söldner gerne gesehen. Die Stämme zahlen keinerlei Steuern, aber verstoßene Stammeskrieger lassen sich häufig in Tris zu Gladiatoren ausbilden - die Stadt ist berühmt für ihre Gladiatorenkämpfe.

Haupteinkommensquelle Trunias ist der Handel mit Eisen und Eisenerzeugnissen. Die

Rassen:

Menschen

Klassen:

Keine Magier, Palladine oder Ranger. Alles andere ist möglich

Theokraten zahlen, eine Vereinbarung die noch aus der Gründungszeit des Inselbundes stammt.

Rassen:

Menschen und Halbelfen.

Klassen:

Keine Magier, Palladine, Barbaren oder Ranger.

Ollatania

Eine große Insel weit im Süden, mit saftigen Wiesen, vielen Schafen und weltberühmten Oliven. Der Großfürst von Ollatania ist traditionell eine Art Außenminister des Bundes. Die Hauptstadt der Insel, Pelotes, ist allerdings relativ farblos und uninteressant.

Viele Einwohner Ollatanias gehören dem alten Glauben an. Hier müssen die Menschen druidischen Glaubens auch keine Steuern an den

Die Elfenreiche

Die Elfen leben in den Wäldern Lanaras, Berolas und in den Waldgebieten am Rande von Wore. Sie sind das älteste Volk auf Trigemnia und haben den Höhepunkt ihrer Macht seit langem überschritten. Ihre Städte, die tief in den Wäldern versteckt sind, quellen nicht mehr über von Leben, die meisten Elfen sind schon mehr als ein Jahrtausend alt. Elfen sterben nicht an hohem Alter, doch die Gesellschaft verknöchert, wird unflexibel wenn kein frisches Blut mehr hinzukommt.

Es ist den anderen Völkern nicht verborgen geblieben das die Elfen langsam aussterben. Noch werden junge Elfen geboren, doch ihre Anzahl geht stetig zurück. Selbst mit der mächtigen Magie, die den Elfen zur Verfügung steht schaffen es weniger als zehn Elfen jedes Jahr in's Leben - das ist selbst für ein Volk, deren Mitglieder nicht an Altersschwäche sterben zu wenig.

Junge Elfen wachsen in einer Gesellschaft ohne Kinder auf - der nächste junge Elf wird, mit etwas Glück, in der nächsten Siedlung leben - eine Tagesreise weit entfernt. Die Eltern werden den Nachwuchs behüten und ausbilden - nur das es niemanden um den Elfen herum gibt, der nicht deutlich älter ist und alles viel besser kann. Kein Wunder das es viele der jungen Elfen bald nach der Volljährigkeit aus den Wäldern treibt, heaus aus einer Gesellschaft in der man nicht hoffen kann, bald eigene Erfolge zu erringen.

Obwohl die Elfen wohl in Zukunft immer weniger Einfluß auf das Weltgeschehen haben werden dürfen ihre Macht, ihre Kenntnisse in Magie und Kriegskunst keinesfalls außer Acht gelassen werden. Die uralten Magier in den dunklen Wäldern hatten Jahrtausende Zeit um ihre Künste zu erlernen und zu verfeinern. Die elfischen Erzmagier verfügen über Fähigkeiten, von denen die Menschen noch weit entfernt sind. Auch die Armee der Waldbewohner ist immer

noch sehr schlagkräftig, gerade weil viele der einfachen Soldaten aus den verbliebenen Halbelfen-Provinzen direkt an den Elfenwäldern stammen. Anders ist der Schutz der Reiche nicht möglich.

Die Elfen Trigemnias achten persönliche Macht hoch, insofern muß ein Elfenkönig stark genug sein um seine Konkurrenten klar zu überflügeln - geschieht das nicht kommt es zur Spaltung. So entstanden auch die drei Elfenreiche, ihre Könige sind die besten Krieger und äußerst fähige Magier - die Erzmagier selber werden allerdings mangels ihrer Kriegsfähigkeiten als untauglich für die Regentschaft angesehen. Allerdings ist ihre Macht unbestritten, daher werden sie von den Königen eher als gleichberechtigt, denn als Untergebene behandelt - immerhin schützt ihre Magie die Wälder und Städte, immerhin hilft ihre Kunst wenigstens einige Kinder in die Welt zu setzen.

Die alten Elfen verlassen die Wälder kaum, und wenn dann nur mit einer Schutztruppe aus Halbelfen. Handel mit den Elfen findet im Wesentlichen über Halblinge und Halbelfen statt, die in den Elfenstädten gerne gesehen werden. Nahrungsmittel liefert der Wald zur Genüge, Eisen, Silber und andere Metalle müssen importiert werden.

Rassen:

Aus den Elfenprovinzen stammen ausschließlich Elfen und Halbelfen.

Klassen:

Den Elfen stehen folgende Klassen nicht zur Auswahl: Druide, Barbar, Palladin.

Kalazhat und Gubbing

Kalathat ist das Zwergenreich, Gubbing sind die Halbling-Provinzen. Beide hängen stark zusammen, beide Rassen sind aufeinander angewiesen. Brauchen die Halblinge doch häufiger den Schutz der Zwerge, wenn Orks oder andere Eroberer die fruchtbaren Länder zwischen den zwergischen Bergreichen plündern möchten. Die Zwerge hingegen sind auf die von den Halblingen angebauten Lebensmittel angewiesen, da sie in den Minen kaum mehr als ein paar Pilze anbauen können.

Kalazhat

Das letzte verbliebene Zwergenkönigreich liegt in und unter den Bakhat-Gebirge. Die Zwerge haben sein Jahrhundert immer wieder gegen die verschiedensten Rassen gekämpft - erst gegen die Elfen, dann gegen die Menschen, immer wieder gegen die Orks - meist haben sie die Schlachten gewonnen, doch den Krieg verloren. Die sehr langlebigen Zwerge waren noch nie sehr fruchtbar so daß jeder Krieg ihre Anzahl nachhaltig reduziert hat. Als den Zwergenherrschern klar wurde, das ihre größte Stärke auch ihre größte Schwäche ist, wählten sie das Exil. Die Zwerge Kalazhat haben es sich verboten, sich in die Dinge der anderen Völker einzumischen. Sie haben es sich geschworen, Unehre nur auf ihrem eigenen Grund und Boden zu rächen und in auf ihrem Boden nur solche Wesen zuzulassen, die ihre Ehre erworben und nicht wieder abgegeben haben. Diese Regel gilt bis heute in den unterirdischen Tunneln, in den oberirdischen Zitadellen werden auch Diejenigen empfangen, die ihre Ehre noch nicht von der Zwergengemeinschaft erworben haben. Hier sind alle willkommen, die mit den Zwergen handeln und sprechen wollen. Jeder tiefergehende Kontakt erfordert jedoch den

Erwerb der eigenen Ehre. Der gezahlte Betrag ist dabei ein vertrauensbildender Faktor - je mehr Geld gezahlt wurde, desto eher werden die Zwerge den Bewerber ernst nehmen. Die Ehre kann aber auch von Auswärtigen nur einmal gekauft werden, wer sich durch Betrug, Unwahrheit oder gebrochene Versprechen entehrt kann seine Ehre kaum wiedergewinnen.

Die Zwerge aus Kalazhat sind im Umgang etwas schwierig. Sie sind der festen Überzeugung das jedes Ding, jede Sache, jede Tat ihrn genau bestimmbar Wert hat. Ein Zwerg aus Kalazhat würde nie eine Ware über ihrem Preis verkaufen, sein Dank wegen einer Tat ist nie grenzenlos und er weiß stets was seine Hilfe wert ist. Wer mit diesen Zwergen handeln will braucht viel Geduld und Toleranz.

Es muß allerdings erwähnt werden, das die im Reich noch vertstret lebenden Zwergengstämme Kalazhat für bürokratisch, außerdem herrscht der Gedanke vor das Kalazhat seine Ehre nicht häufig genug auf dem Schlachtfeld verteidigt hat.

Immer noch auf Zwergengebiet findet man auch die größte Gnomenpopulation des Kontinents. Beide Völker akzeptieren den Zwergenkönig als das Oberhaupt des Landes. Auch die Gnome kaufen sich ihre Ehre, auch wenn sie gerne mit den Zwergen über den Wert der Dinge streiten und aus der Sturheit der Axtschwinger ihre Unterhaltung ziehen.

Rassen:

Aus Kalazhat stammen ausschließlich Zwerge und Gnome.

Klassen:

Zwerge haben weder Palladine noch Ranger, auch keine Druiden. Zauberer kommen vor, Magier sind selten, aber vorhanden - die Zwerge hüten ihr magisches Wissen seit Jahrhunderten. Zwergische Schurken kommen selten vor, sie sollten auch sehr darauf achten, nie ein Wort zu brechen und nie die Unwahrheit zu sagen - sonst müssen sie entehrt die Minen verlassen.

Gubbing

Zu den Füßen der Zwergenberge haben die Halblinge ihre Wohnhöhlen in die fruchtbare Erde gegraben. Gubbing ist eines der fruchtbarsten Länder, betreut von der Rasse, die sich am besten mit der Landwirtschaft auskennt. Weite Felder umschließen die Dörfer, bequeme Wege mit klaren Wegweisern erlauben es dem Reisenden stets seinen Weg zu finden.

Gubbing hat nur eine Stadt, Hommesplatz. Der Hommes ist der Handel, ursprünglich gab es also auf dem Hommesplatz die Hommesmannen, die den landwirtschaftlichen Reichtum Gubbings in andere Waren wandelten. Der Handel mit der Außenwelt hat bei den Halblingen Tradition, viele Halblingsfamilien sind Händler in der sechsten oder siebten Generation. Reiche Handelsfamilien haben teilweise sehr eindrucksvolle Wohnhöhlen in die Hügel von Gubbing gegraben.

Landwirtschaft und Handwerk prägen das Bild Gubbings. Die Halblinge produzieren das schmackhafteste Essen, ihr Bier und ihre aufwendigen Gewürzsaucen sind auf dem gesamten Kontinent berühmt. Gute Köche und erfolgreiche Bauern sind hier sehr hoch angesehen, mehr noch als die reichen Händler. Auch die Handwerker genießen hohe Achtung. Halblinge sind sehr geschickt in der Holzbearbeitung und der Töpferei, sowie bei Stoffen und Lederwaren. Die Schmiede in Gubbing sind dagegen zumeist Zwerge.

Gubbing hat keinen König, sondern einen Ältestenrat und einen Landessprecher. Die einzelnen Dörfer wählen in aller Regel einen Dorfverwalter, der eine Art Bürgermeister ist. Auch dieser wird in der Regel von den ältesten Halblingen der Gemeinde beraten. Ein stehendes Heer gibt es in Gubbing nicht, alle Halblinge üben sich in ihrer Freizeit auch im Umgang mit Waffen und Rüstung und sind bereit, ihr Land gegen jedwede Bedrohung zu verteidigen. Auch

wenn dies bisher selten nötig war. Zweimal mußten die Halblinge Gubbings ein Heer aufstellen, einmal gegen die Orks und einmal gegen einen Zauberer aus den Südländern, der die reichen Keller der Halblinge als wichtigen Schritt zur Welteroberung sah. In beiden Fällen brauchten die Halblinge nicht sehr lange um ein eigenes, schlagkräftiges Heer zusammenzustellen, dem in beiden Fällen beeindruckende Zwergenheere aus Kalazhat beistanden - die Axtschwinger aus den Bergen wissen durchaus das ihr eigenes Reich auf die Nahrungsproduktion aus Gubbing angewiesen ist, und auch genug Freundschaften und Verträge binden Zwerge und Halblinge aneinander.

Mitglieder anderer Rassen sind in Gubbing willkommen, müssen aber in der Regel einiges Geld mitbringen um an Land für ein eigenes Gebäude zu kommen - wenn sie nicht in einer Wohnhöhle leben wollen, die für die meisten Rassen nicht die benötigte Kopfhöhe aufweist. Wer eine dauerhafte Unterkunft hat und auch ansonsten nicht unangenehm auffällt kann in den Halblinglanden gut leben. Einige menschliche Händler haben hier Handelsstationen, aber das war es dann in aller Regel auch schon.

Gubbing hat keine Magiergilde oder ähnliches, die Meister der arkanen Künste sind hier sehr auf sich gestellt. Es gibt schon ein paar Halblinge, die die arkanen Künste gelernt haben, sie verteilen sich aber zu gut auf's ganze Land um sich zu organisieren. Während fremdrassige Magier immer mit Zweifel betrachtet werden sind die wenigen Halbling-Magier in der Regel hoch angesehen.

Rassen:

Aus Gubbing kommen in erster, zweiter und dritter Linie Halblinge. Menschen, Halbelfen, Zwerge und Gnome sind ebenfalls möglich, wären aber ungewöhnlich.

Klassen:

Keine Waldläufer und keine Druiden. Auch Halbling-Palladine sind nicht bekannt. Alles andere ist möglich.

Die Götter Trilapias

Die Götter Trilapias teilen sich in die Uralten, die beiden menschlichen Pantheons sowie die Göttergruppen der Elfen, der Zwerges und Gnome, sowie der Halblinge.

Die Uralten

Die Uralten Götter werden von wenigen Menschen angebetet. Sie sind älter als die Menschen, fordern wenig von den Menschen und berühren nur wenige mit ihrer Macht. Einige Theologen sagen, das die Uralten die Götter der Götter sind. Ob dem wirklich so ist wird häufig von Gelehrten diskutiert.

Keiner der Uralten hat viele Gläubige auf der Welt, kein Priester der Uralten versucht sich in der Missionierung. In gewisser Weise vertreten sie ältere Prinzipien.

Nathal Sath

Nathal Sath ist das Auge des Schicksals und der Sammler des Wissens. Von allen Uralten hat Nathal Sath noch die meisten Tempel, die immer auch Bibliotheken sind.

Priester des Nathal Sath sind Wissenssucher, Barden und Schriftgelehrte. Niemand kann sich für eine Priesterschaft bewerben, der graue Lord des Schicksals sucht sich seine Diener selber aus.

Die Tempelanlagen des Nathal Sath sind im ehemaligen Imperium hochgeschätzt wegen des Wissens, das in ihnen gehortet wird. Die Bibliotheken des Sammlers des Wissens sind in aller Regel sehr vielseitig und möglichst umfangreich. Die Priester sammeln alle Arten von Wissen auf,

schreiben es in die Bücher und lesen diese ihrem Herren vor.

Nathal Sath mag Sammler des Wissens sein - großzügig geht er mit seiner Sammlung nicht gerade um. Wer in einem Tempel des grauen Lords nach Wissen sucht ist auf die Bücher beschränkt, der Gott gibt den Priestern nie direkte Antworten. Allerdings ist ein Wissensuchender schon häufig vom Schicksal dahin geführt worden, wo seine Frage beantwortet wurde.

Hin und wieder jedoch enthüllt der Graue Lord einem seiner Priester die Zukunft, meist in einer Weise die diesen zwingt, die erhaltenen Informationen weiterzugeben. Wenn es einen Gott der Propheten und Orakel gibt, dann ist es Nathal Sath. Doch das Auge des Schicksals sieht zwar viel, es enthüllt nur das absolut notwendige.

Im Imperium sind die Tempel des grauen Lords zu einer Struktur zusammengefaßt, das ist aber nur im Imperium so. Der Schutz durch den Orden des Stabes hat hier verbindend gewirkt.

Spieltechnisch:

Priester Nathal Saths werden berufen, und das auch sehr selten in jungen Jahren. Fast alle waren vorher Sagenkundler oder Barden; oder zumindestens gelehrte Magier. Waffenfertigkeiten werden keine verlangt, Zauber ebensowenig. Die Kunst gut vorzutragen wird von allen Priestern des grauen Lords beherrscht. Alle Priester haben eine zumindest teilweise neutrale Gesinnung.

Der Spielleiter kann dem Spieler eines geeigneten Charakters durchaus das Angebot machen, eine Priesterschaft Nathal Saths zu übernehmen. Diese Art des Klerikers ist eine spezielle Prestige-Klasse. Wer diese Klasse annimmt, der kann sie nicht unterbrechen. Das Sammeln von Wissen aller Art darf nicht unterbrochen werden.

Angehörige aller Rassen können Priester des Nathal Sath werden. Es ist in jeder größeren Stadt mindestens ein Priester aktiv, üblicherweise ist er auch gut zu finden, da er an jeder Art von Wissen interessiert ist.

Pathalnagar Göttervater

Pathalnagar ist der Urvater, der Lebensbringer. Die menschlichen und elfischen Götter stammen von ihm ab. Seine Macht ermöglichte die Entwicklung der Tiere, Pflanzen und Menschen. Aber er gab seine Macht auch an seine Kinder weiter. In den Geschichten über die Götter erscheint er als gutmütiger Vater, der gerne hilft aber selten versteht was er tut.

Der Göttervater hat keine eigene Priesterschaft, es bringt in aller Regel auch nichts, Gebete an ihn zu richten. Regeln und Reiche bedeuten im nichts, alles Leben ist gleich viel wert. Pathalnagars Macht liegt in jedem Samenkorn, in jeden geborenen Säugling. Aber genau da, nach der Geburt, endet sein Interesse auch.

Pathalnagar wird zwar als Göttervater bezeichnet, er verkörpert aber beide Geschlechter. Als Widersacher des Enbringers ist er männlich, als Quelle allen Lebens ist er weiblich.

Der Göttervater ist zwar Quell des Lebens, aber nicht Schutzherr der Menschen - jedes Leben ist ihm gleich viel wert, die Fortpflanzung ist der beste Weg ihm zu huldigen. Zivilisierte Zurückhaltung Höflichkeit, Gelehrtheit sind ihm fremd.

Die menschlichen Regeln der Ordnung, Abmachungen, Versprechen oder Eide sind nichts für den Lebensbringer. Er hält sich an keine Regel, kein Versprechen kann ihn binden. Blutbande sind ihm nicht heilig, die spontane Lust siegt immer über den langfristigen Plan.

Spieltechnisch:

Pathalnagar hat keine Priesterschaft, da seine Zügellosigkeit keine Verlässlichkeit kennt. Kein Spieler kann sein Priester oder Prophet werden ohne einen Teil des Gottes in sich zu spüren - und das führt in aller Regel zu einem Verlust der Vernunft., zu einem völlig triebgesteuerten Verhalten. Die Druiden respektieren ihn als Schaffer des Lebens und huldigen ihm zuweilen

in wilden Fruchtbarkeitsritualen. Trotz alledem hat er keine wirkliche Priesterschaft. Auch die Druiden folgen nicht seinem Willen oder befolgen seine Richtlinien, sie schenken ihm nur Dank für das Leben an sich.

Vereinzelt hat es Wunder gegeben, sie auf Pathalnagar zurückgeführt werden. Hin und wieder wirkt er durch einen Menschen, oder durch ein Tier oder eine Pflanze. Dies ist aber in aller Regel eine Reaktion auf das Wirken Xathathos und weder voraussagbar noch verlässlich.

Xathathos Endbringer

Die dunkle Königin, der Schleicher im Dunkeln, Todeskönigin - Xathathos ist das Ende, der Tod der im Dunkeln wartet. Sie steht für Verfall und ist so das genaue Gegenteil Pathalnagars.

Wie auch der Göttervater hat Xathathos kein eindeutiges Geschlecht und kann als Mann oder Frau auftreten, oder auch als dunkler Schatten. Die dunkle Königin wartet zumeist bis ihre Beute zu ihr kommt, sie bringt keine Krankheiten und führt auch nicht die Klinge des Mörders. Doch wessen Zeit gekommen ist, der fällt in ihre Arme, verschwindet in ihrem Dunkel. Wer vor seine Zeit stirbt, den nimmt sie nicht auf, so wird gesagt. Das, so sagt der Volksmund, ist dann die Entstehung von Gespenstern und Poltergeistern.

Untote sind eine andere Erscheinung, die mit ihr in Zusammenhang stehen. Die Macht, Untote zu schaffen und zu kontrollieren stammt im Ursprung von ihr. Die Magier und Hexer, die Skelette beleben benutzen von ihr geschaffene Regeln, Vampire und andere mächtige Untote zeigen immer auch Spuren ihrer Macht in ihrer Aura. Warum die dunkle Königin diese Gaben verteilt ist unklar.

Die dunkle Königin ist auch charakterlich völlig anders als der Lebensbringer. Wo Pathalnagar das Chaos repräsentiert, da verkörpert sie die

Ordnung. Wo der Lebensbringer kein Versprechen honoriert bricht sie ihre Zusagen niemals. Viele Handlungen der Göttin scheinen von langer Hand geplant, nie hat sie in den von ihr bekannten Geschichten aus Wut oder Freude gehandelt, sondern immer nach dem von vorne herein bestehenden Plan.

Wie auch der Lebensbringer wird auch seine Widersacherin selten angebetet. Ein paar wenige Nekromanten sind Priester der Todeskönigin, doch enden solche Menschen häufig in Wahnsinn und Machtlosigkeit statt die absolute Macht zu finden, die sie suchen mögen. Denn Xathathos enthüllt ihren Priestern ihre Geheimnisse; unabhängig davon ob sie sie ertragen können.

Die Schamanen der Orks scheinen häufiger Kontakt zur Stimme im Dunkeln, wie sie die Todeskönigin nennen, aufzunehmen. Alle bedeutenden Orkschamanen haben die Stimme gehört und verhandeln mit ihr. Die Orks beten Xathathos nicht an, aber bieten häufig Opfer an und handeln mit ihr.

Spieltechnisch:

Xathathos hat vereinzelt Priester, die tatsächlich Kontakt zu ihr direkt aufgenommen haben. Die Schamanen der Orks und einige echte Nekromanten sind in der Lage, ihre Macht zu nutzen ohne sofort dem Wahnsinn anheim zu fallen. Andere die dies probieren verlieren ihre Identität, sprechen wirres Zeug mit den Stimmen von Toten und sterben in der Regel bald darauf. Allen von der dunklen Königin berührten ist gemein das Tiere sich vor ihnen fürchten. Solche Menschen sind jedoch extrem selten.

Die Götter der Elfen

Die Urmutter der Elfengötter entstand der Sage nach bei einer Auseinandersetzung zwischen dem Göttervater und der Todesgöttin. Elendara, wie sie genannt wurde, war so schön, das der Göttervater ihr sofort verfiel und sie schwängerte. Ihre Kinder waren die drei Hauptgötter der Elfen: Armarathar, der Edle; Belathorana, die Wundersame und Pendarerath, der Krieger. Elendara hatte ihnen Macht von beiden Urgöttern vererbt, eine Macht die Armarathar nutzte, um das Leben weiterzutragen - die Rasse der Elfen entstand. Ellendara diente als Mutter für die ersten Elfen, doch bei der Geburt verstarb sie - sie opferte all ihre Lebenskraft für die Elfen.

Die Götter der Elfen werden im Allgemeinen als gemeinsames Pantheon angebetet. Nur wenige Schreine sind einzelnen Göttern gewidmet, und diese immer einem der drei Hauptgötter. Priester sind in aller Regel Diener aller Götter; nur Pendarerath legt Wert auf eine eigene Priesterschaft.

Spieltechnisch:

Elfische Priester können entweder allgemeine Priester des Pantheons sein oder sich an eine der Gottheiten binden. Falls diese Gottheit allerdings nicht der Krieger ist hat diese Entscheidung nach außen keine Wirkung - die Priester des Pantheons tragen das selbe Symbol und beten in den selben Tempeln. Die Ausrichtung des Priesters ist seine Sache, seine Gebete sollten aber allen Göttern dienen. Die Priester Pendareraths tragen allerdings eher Rüstung als Robe und sind klar von den anderen Priestern unterscheidbar..

Die Herkunft der Menschen

Die Menschen entstanden, als Pathalnagar die elfische Rasse sah, und sie als wenig perfekt ansah. Ihre Selbstkontrolle war sehr hoch, ihre Vermehrungsrate zu klein. Der Lebensgeber wollte eine in seinen Augen bessere Rasse schaffen. Als Frau verführte Pathalnagar den wilden Pendarerath, um seine Stärke und seine Wildheit in die neue Rasse zu legen. Das Ergebniss dieser Verbindung waren die ersten Menschen - acht an der Zahl. Aus ihren verschiedenen

Verbindungen entstanden die zwanzig Geschlechter der Menschen, die sich unter den wachsamen Blicken des Lebensvaters auch durchaus sehr unterschiedlich entwickelten.

Da die Menschen allerdings durch einen Elfen-gott gezeugt wurden stehen sie den Elfen sehr nahe. Doch im Gegensatz zu den Elfen stammt ihr Lebensfunke vom Göttervater persönlich, ist daher stärker und weniger gut zu kontrollieren.

Da Pathalnagar das Interesse an der von ihm geschaffen Rasse schnell wieder verlor konnte die Todesbringerin hier Einfluß nehmen - in einer Zeit als die Menschen noch keine Götter hatten, nahm sie ihnen die Unsterblichkeit, die sie den Elfen nie hatte nehmen können. Die Menschen altern seitdem, und sterben wenn der Lebensfunke nicht mehr ausreicht die Macht von Xathathos abzuwehren.

Nur die von Pathalnagar selbst geborenen acht Menschen behielten der Sage nach ihre Unsterblichkeit. Sie wandern noch heute unter den Lebenden. Aber die Kraft des Lebensgebers ist auch ihr Fluch. Die ungebundene Wildheit ihrer Mutter ist auch ihnen zueigen. Unsterblich, aber triebgesteuert treiben sie durch die Welt, mit der Lebenskraft der Götter gesegnet, aber ohne sonstige Gaben.

Das nördliche Pantheon

Als die dunkle Göttin den Menschen die Sterblichkeit brachte, erbarmte sich Armarathar von den Elfen ihrer. Er fing die Seelen der Menschen ein und ließ sie auf der Ebende der Götter bleiben. Bald waren es hier zu viele, und der elfische Gott sann auf Abhilfe.

Armarathar suchte Xathatos auf, stellte sie wegen der menschlichen Sterblichkeit zur Rede. Was dort besprochen wurde ist nicht klar bekannt, allerdings kam es danach zu einer Vereinigung des Endbringers mit Pendarerath, dem Urvater der Menschen. Daraus entstanden Harren, Sanna, Eiren und Brianna - die Götter der Menschen, wie sie im Norden verehrt werden. Sie schufen sich ihre eigene Ebene, übernahmen die Verantwortung für die von Armarathar gesammelten Seelen und schufen ihre eigene Ebene.

Spieltechnisch:

Das Pantheon des Nordens kennt allgemeine Priester und Priester, die einzelnen Gottheiten folgen. Ungefähr die Hälfte der ernannten Priester werden von einer Gottheit erwählt. Im Allgemeinen gilt eine Spezialisierung auf eine Gottheit als Auszeichnung für den Priester. Allerdings gibt es auch fähige Priester unter den nicht berufenen. Priester tragen beim Gottesdienst immer Roben in hellem Braun oder Beige, wobei farbige Streifen die von einem Gott erwählten Priester kennzeichnen. Bei nicht erwählten Priestern sind die Streifen schwarz.

Harren

Harren, ein rechtschaffener guter Gott, ist der Göttervater des nördlichen Pantheons, ein Gott der Gerechtigkeit und der Ordnung. Er gab den Menschen Ziele und Ideale, zeigte ihnen die Unterschiede zwischen Gut und Böse.

Harren liebt die Wahrheit, Mut und Standhaftigkeit. Das Wichtigste an einem Menschen ist ihm ein aufrichtiger Charakter.

Harren ist der Ehepartner Sannas

Symbolismus:

Harrens Farbe ist das Gelb der Sonne, die auf alle scheint. Sein Symbol ist ein gelbes Dreieck auf schwarzem Grund. Es symbolisiert einen Lichtstrahl, der die Dunkelheit durchdringt. Seine Waffe ist das Langschwert.

Domänen:

Good, Law, Protection, Strength

Spieltechnisch:

Priester Harrens müssen von Rechtschaffenen Guten oder Rechtschaffenen Neutralen Gesinnung sein. Der Hauptgott erwählt nicht viele Priester, Spieler die diesen Weg wählen sollten daher im Spiel deutlich machen, warum der Gott sie erwählt hat

Sanna

Sanna ist die rechtschaffene gute Göttin der Fruchtbarkeit und Heilung. Ihr Segen bringt eine reiche Nachkommenschaft, lässt aber auch das Korn auf den Feldern sprießen. Sie ist auch Göttin der Luft und des Himmels.

Sanna schätzt Mildtätigkeit und Mitleid mehr als die Gerechtigkeit. Strafen sind nicht ihre Sache, die Heilsgöttin hofft das Böse zu bekehren und Leid durch Wohlstand zu lindern.

Sanna ist die Ehepartnerin Harrens

Symbolismus:

Sanna's Symbol ist die offene Hand, als Symbol für die Gaben, die sie reicht. Ihre Farbe ist ein helles Blau, das den weiten Himmel repräsentiert. Sannas Waffe ist der Kampfstab

Domänen:

Air, Healing, Plant, Luck

Spieltechnisch

Priester Sannas dürfen von chaotisch guter oder neutral guter Gesinnung sein. Sanna erwählt verhältnismäßig viele Priester. Priestern Sannas ist es verboten, Waffen zu anderem Zwecke als der Selbstverteidigung einzusetzen.

Eiren

Eiren ist ein neutraler guter Gott des Krieges, des Kampfes und der Auseinandersetzung. Er hat auch Macht über das Feuer, das Element des Kampfes.

Eirens Mission ist der Kampf gegen das Böse. Die von ihm geliebten Tugenden sind Tapferkeit und Mut.

Eiren ist der Ehepartner Briannas

Symbolismus:

Eirens Symbol ist eine symbolisierte Speerspitze, seine Farbe ist Rot. Eirens Waffe ist der Langspeer.

Domänen:

Good, War, Strength, Fire

Spieltechnisch

Priester Eirens tragen die Robe nur zu Gottesdiensten - ansonsten sieht man sie eher in Rüstung. Der Kult verwendet spezielle Lederrüstungen und Kettenhemden. Für die Priesterschaft Eirens gelten die normalen Gesinnungsregeln.

Brianna

Brianna ist die chaotisch gute Göttin des Gesanges, des Schauspiels, der Literatur und der schönen Künste. Sie liebt Wissen und Bildung und versucht beides in den Menschen zu mehrten.

Brianna bevorzugt geistreiche und kreative Menschen. Späße und Blendwerk sind ihr aber weniger wichtig als die Wahrheit, in möglichst netter Verpackung.

Symbolismus:

Briannas Farbe ist das Weiß. Ihr Symbol ist die Schreibfeder. Briannas Waffe ist der Kampfstab.

Domänen:

Good, Knowledge, Travel, Trickery

Spieltechnisch

Briannas Priester sind immer auch Künstler oder Philosophen, immer Personen die sich auch darstellen können.

Artes

Artes ist der rechtschaffenen neutrale Gott des Todes. Er nimmt die Seelen der Verblichenen zu sich und sorgt für die Leidenden. Er kennt die Lebenszeit, die jedem zugemessen ist und sorgt dafür, das keiner verloren geht.

Artes Tugenden sind Zuverlässigkeit und die Gabe, die Härten des Lebens hinzunehmen.

Symbolismus:

Artes Symbol ist das Schwert. Seine Waffe ist ein Bastardschwert. Artes Farbe ist ein dunkles Lila.

Domänen:

Death, Destruction, Strength

Spieltechnisch

Alle Priester des Artes müssen rechtschaffen sein.

Das südliche Pantheon

Auch das südliche Pantheon entstand als direkte Folge der Sterblichwerdung der Menschen.

Nathal Sath, der Graue Lord sah den Einfluß des Endbringers und sah das die Menschen Beschützer brauchen würden, um auf der Welt zu überleben. Offensichtlich interessierte die Menschheit den grauen Lord genug um selber tätig zu werden.

Der Herr des Schicksals fand Pahtalnagar schnell, und obwohl dieser keinen Bedarf für menschliche Götter sah setzte sich Pathal Nagar durch. Die ersten beiden Götter des südlichen Pantheons wurden von Pathalnagar mit einer Frau der ersten acht Menschen gezeugt, während Nathal Sath seine Macht benutzte um den beiden Kindern dieser Vereinigung außer der Lebenskraft auch Vernunft und Wissen mitzugeben. Die beiden Kinder waren Perix und Ewara, die Goldenen, Eltern des südlichen Pantheons.

Die südlichen Götter wurden zuerst in Parthax, der ersten menschlichen Zivilisation angebetet, einem untergegangenen Reich dessen Ruinen heute größtenteils in den Orklandern liegt. Als Parthax in den Zwergenkriegen verwüstet wurde, zogen die Menschen aus Parthax mit ihren Priestern gen Süden, wo sie mit den Überlebenden der Elfenkriege die Südprovinzen bildeten.

Die Gottheiten des südlichen Pantheons werden immer zusammen angebetet. Immer wird die Vorherrschaft Perix betont, der die Menschen zu Macht und Einfluß führt, und der Einfluß seiner Frau Ewara, die das Schicksal der Menschen formt.

Spieltechnisch:

Die Kultstätten des Südens sind aufgeteilt in die Tempel des Perix, die Augurien der Ewara und die Bethäuser und Schreine der anderen Gottheiten. Die Gottheiten haben eine klare Rangfolge,

diese ist in der Qualität und Größe der religiösen Stätten klar erkennbar. Das größte, beste Heiligtum ist immer das des Perix, nur wenig schlechter ist das Haus der Tahra. Alles andere danach hat deutlich schlichter zu sein.

Die Priesterschaft ist den Göttern klar zugeordnet, die Priester jeder Gottheit tragen eine eindeutige Kleidung, an der sofort der Gott erkennbar ist, dem sie dienen. Auch sind gemeinsame Gottesdienste selten. Generische Priester gibt es im Süden nicht, jeder Priester dient einem bestimmten Gott. Die selbe Rangabfolge die bei den Gotteshäusern zu finden ist prägt auch die Priesterschaft.

Im Süden wird eine Kirchensteuer eingetrieben und an die Orden verteilt. Jeder Priester erhält daher im Regelfalle ein Gehalt und eine Grundausstattung an Bedarfsgegenständen. Dafür wird erwartet, das er sich an die Anweisungen seines jeweiligen Ordens hält. Priester, die aus dieser Struktur ausbrechen verlieren zwar in aller Regel nicht die Gnade ihrer Gottheit, bekommen aber in der Regel trotzdem alle Arten von Schwierigkeiten.

Perix

Perix ist der rechtschaffen neutrale Gott des Handels und des Verhandeln. Er ist auch ein Gott der Herrschaft und des Rechts. Er ist auch der Gott der Sonne, die auf die südlichen Inseln scheint.

Von Perix geförderte Tugenden sind der Gehorsam und die Erfüllung von Pflichten und Verträgen. Er ist der Hüter des Gesetzes, obwohl nicht er es war der es den Menschen gebracht hat.

Symbolismus:

Perix Symbol ist die Krone, seine Farbe ist das Gold. Priester des Perix tragen prachtvolle, purpurne Roben, ab dem Rang des Hohepriesters mit kostbarem Pelzbesatz. Perix Waffe ist der Streitkolben.

Domänen:

Law, Sun, Protection, Order

Spieltechnisch

Alle Priester des Perix müssen rechtschaffen sein.

Tahra

Tahra ist die Göttin des Schicksals. Sie kennt die Zukunft und die Vergangenheit, sie kennt die Bestimmung jedes Menschen und kann in einzelne Schicksale eingreifen.

Tahra schätzt Klugheit, und auch sie bevorzugt Menschen, die sich mit ihrer Rolle im Leben zufrieden geben. Andererseits scheint sie manchmal auch ein starkes Interesse an den Menschen zu haben, die das Schicksal wenden können. Der „Segen der Tahra“ ist im Volksmund allerdings eher ein Fluch - wer das Interesse der Göttin auf sich zieht darf kein ruhiges, angenehmes Leben erwarten.

Symbolismus:

Tahras Symbol ist das Buch des Schicksals, in dem sie die Geschichte der Menschen verewigt. Ihre Farbe ist Grau. Ihre Priester tragen graue oder beige Kutten aus bestem Stoff, mit einer Seidenschnur als Gürtel und einer Kaputze, ohne sonstige Verzierungen.

Domänen:

Knowledge, Luck, Travel, Healing

Spieltechnisch

Tahra hat mehr Priesterinnen als Priester. Hohepriesterinnen und -priester sind häufig an Fürstenhöfen als Seher zu finden. Auch sie tragen die auffällig schmucklose Kutte.

Das Druidentum

Das Druidentum, die Verehrung und das Einswerden mit der Natur ist eine durchaus bedeutende Religion in den Gebieten Trilapias. Das Druidentum begann als menschliche Religion, da die ersten Druiden Menschen waren, denen die vom Lebensbringer selbst gezeugten Urmenschen das Verständniss für die Natur nahebrachten. Obwohl die Urmenschen selbst nicht die Fähigkeiten zum Druiden hatten so konnten sie doch einigen Menschen, die mit ihnen zusammen in der Natur lebten, die Zusammenhänge der Natur so gut verständlich machen, das diese eine direktere Beziehung zu allem Lebenden um sich herum schaffen konnten.

Das Druidentum begann als menschliche Religion. Im Gegensatz zu den anderen Religionen waren die Druiden bei weitem nicht so schnell mit Regeln und Gesetzen bei der Hand, und gerade im Anfang, bevor das Imperium das Land eroberte, war ihre Macht groß. Die Druiden halfen denen, die sich helfen lassen wollten und ließen jene in Ruhe, die stark genug waren um ihre Hilfe nicht zu brauchen. Niemand rief einen Druiden ohne Not zur Hilfe, denn ihre Gaben hatten meistens einen schmerzhaften Preis. Mal bestand dieser nur in einfachen Dienstleistungen, in der Schenkung von Opfertieren oder in Versprechungen über eigenes Verhalten, die von dem Hilfesuchenden abgegeben werden mußten. Es ist in Einzelfällen sogar zu Menschenopfern gekommen, insbesondere wenn Stammesfürsten oder Königen geholfen werden sollte. Allerdings müssen solche Opfer laut dem druidischen Glauben immer freiwillig sein, um ihren Zweck zu erfüllen.

Niemand sollte die Druidenschaft als friedliche Gruppe von Naturliebhabern mißverstehen. Die Natur ist genau so häufig grausam wie hilfreich, tödliche Kämpfe sind keine Seltenheit und der Starke gebietet über den Schwachen.

Übermäßiges Mitleid ist keine druidische Tugend. Kämpfe werden nicht sehr oft gesucht; keinesfalls aber werden sie vermieden.

Die menschlichen Druiden begannen damit, über die Lande zu wandern um die Natur besser zu verstehen. So kamen sie mit den Elfen in Kontakt, die diesen sonderbaren Naturmagiern zuerst mit sehr viel Ablehnung gegenüberstanden. Einige elfische Priester führten sogar regelrecht Krieg gegen die druidischen Gemeinschaften in den Elfenmarken. Dies ging so lange bis ein Hochdruide um eine Audienz bei dem Elfenkönig bat und ihm und dem elfischen Hohepriestern seine Weltsicht schilderte. Nach einem langen Gespräch über Glaubensgrundsätze mußte der Hohepriester dem Druiden zugestehen, das nichts boshafes an seiner Religion war. Die Verfolgungen hörten danach auf, es gab sogar sehr intensive Kontakte zwischen einzelnen Druiden und einigen Führern der Elfen, insbesondere als das Problem mit dem ausbleibenden Nachwuchs die elfischen Priester und Magier nach immer neuen Lösungswegen suchen ließ. Im Zusammenhang mit diesen Forschungen wurden auch die ersten Elfen zu Druiden. Dies war noch Jahrhunderte vor der Gründung des Imperiums.

In jenen Tagen waren die Menschen noch mehr geduldet als geachtet, ihre schnelle Vermehrung brachte Probleme mit sich, die zum Krieg zwischen Menschen und Elfen führte. Viele Menschen starben, ein Großteil der Überlebenden wanderte nach Süden ab. Damals spaltete sich auch die Druidenschaft. Im wesentlichen ging es um die Frage ob das druidische Wissen überhaupt an die Elfen hätte weitergegeben werden sollen und ob die Druidenschaft die wenigen elfischen Druiden nicht umbringen sollte, um diesen Vorteil den Menschen zu erhalten. Zu dieser Zeit gab es noch sehr wenige menschliche Zauberkundige, hingegen sehr viele Magier auf elfischer Seite, eine Tatsache die auf menschlicher Seite zu viel Leid und vielen Toten führte.

Die Druiden konnten sich nicht einigen. Die Druiden, die ihre Kunst nicht mit den anderen Rassen teilen wollten wanderten nach Süden ab um mit den dortigen Menschen weiter zu leben. Die Druiden des Nordens gaben ihr Wissen weiterhin an jeden weiter, der es erlernen wollte und stark genug war.

Über die Jahrhunderte entwickelten sich die Druiden des Nordens anders weiter als die Druiden des Südens, zumal es so gut wie keine Kontakte mehr zwischen den beiden Fraktionen mehr gab und gibt. Die Liebe zur Natur und ihre grundsätzlichen Fähigkeiten unterscheiden sich wenig, wohl aber ihre Ansichten über eine ideale Lebensweise und die Welt an sich.

Die Druiden des Nordens

Die nördlichen Druiden sehen den natürlichen Lebensraum ständig schrumpfen. Im Imperium besteht ein ständiger Bedarf nach Holz, dem immer mehr Wälder zum Opfer fallen. Die zunehmende Bevölkerung benötigt immer mehr Land für Bauernhöfe, auch diese Gebiete sind nach Ansicht der Druiden unnatürlich und nicht mehr für sie bewohnbar. Der Bedarf nach ihren Fähigkeiten ist ebenfalls stark zurückgegangen, da das Gesetz des Kaisers für Ordnung sorgt und die Priester sich um die seelischen Bedürfnisse der Menschen kümmern. Die wenigsten Druiden gaben ihre Haine friedlich auf, immer wieder kam es zu Auseinandersetzungen zwischen den Siedlern und den Druiden. Regelmäßig setzte sich die Priesterschaft durch und vertrieb die Druiden aus ihren angestammten Plätzen. Heute sind nur noch kleinere Regionen in den Königreichen von Druiden bewohnt, allesamt nur von Gnaden des Kaiserhauses, das ihre verbliebenen Wälder und Haine durch ein Gesetz schützen wollte. Aber viel Gebiet ist nicht mehr geblieben, in den barbarischen Bereichen und den Orkländern gibt es wesentlich mehr Druiden als innerhalb des Imperiums. Aufgrund der großen Versplitterung ist eine gemeinsame Druidenschaft eigentlich nicht mehr gegeben. Größere Treffen kommen gelegentlich vor, sind aber selten und immer unvollständig. Doch auch

wenn die Gemeinschaft bestenfalls lose ist und die Gläubigenzahl teilweise gering - ein Druiden muß immer noch die Stärke der Natur repräsentieren. Die Druiden des Nordens mögen beschränkt sein in dem was sie tun können, friedliche Naturbewunderer sind sie nicht geworden.

Die Anzahl der Anhänger des alten Glaubens ist im Imperium sehr überschaubar, hier gibt es auch nur wenig geeignete Orte. Bei den Barbaren des Nordens sind die Druiden jedoch durchweg höher angesehen. Viele Stämme des Nordens und des Ostens geben Opfertiere und fragen die Hüter des Alten Glaubens in vielen Dingen um Rat.

In den Regionen in denen Druiden und Orks zusammentreffen respektieren und fürchten die Orks die Druiden in einem erheblich größeren Maße als das bei den menschlichen Priestern der Fall ist. Die Orks verstehen den Glauben der Druiden eher als die abstrakteren Götterkonzepte der Menschen und halten sie durchaus für heilige Männer. Was allerdings nicht bedeutet das noch kein Druiden von einem Ork erschlagen worden wäre.

Die Druiden des Südens

Die Lektion über die Möglichkeiten magischer Macht, die ihnen in den Elfenkriegen erteilt wurden, haben die Druiden des Südens niemals vergessen. Magische Macht, sowohl druidischen als auch aus arkanen Quellen sollten der neuen Gemeinschaft das Überleben sichern und sie vor weiteren Vertreibungen schützen. In sofern begannen die südlichen Druiden schnell sich zu schlagfähigen Zirkeln zusammenzufinden, Hexenmeister zu unterstützen und magische Rituale zu erforschen. Die Nähe zur Natur gaben sie niemals auf, doch nahmen sie vermehrt Einfluß auf die Politik ihrer Umgebung. Lokale Zirkel beeinflussten häufig die Bevölkerung und half die Adligen zu kuren.

Triumph und Niederlage zugleich war en die Zwergenkriege. Als die Zwerge die Menschen Parthas vertrieben, halfen die Druiden dabei, die versprengten Gruppen zu einen und den

Zwergen eine Grenze zu setzen. Ohne die Magie der Druiden und ihrer Hexenmeister hätten die Zwerge die Überlebenden des alten Parthax vermutlich vernichtet, doch so gelang es den Menschen des Südens eine solide Grenze zu errichten und die Zwerge in ihre Schranken zu verweisen. Die letzte Schlacht der Zwergenkriege endete zwar in einer panischen Flucht der überlebenden Menschen, allerdings waren so viele Zwerge verstorben das die Zwerge keine weitere Schlacht wagen konnten. Die Orks trieben dann die Zwerge in ihre Berge zurück, die Menschen schafften es auch hier die Grenzen zu halten.

Doch mit den Priestern aus Parthax kam auch die Zivilisation in die Südländer. Die Druiden sahen sich ebenso mit dem Vordringen der Zivilisation konfrontiert, und führten den selben Kampf wie die Druiden des Nordens. Sie waren, alles in allem, erfolgreicher und konnten größere Landstriche vor der Zivilisation bewahren; konnten in einigen Gebieten auch ein ihrer Meinung besseres Zusammenleben von Mensch und Natur erreichen. Viele ihrer heiligen Städten blieben bestehen, auch weil sie für die zerstörten Haine blutige Rache nahmen.

Das Druidentum ist im Süden nicht mehr Hauptreligion, die Druiden werden aber immer noch hoch geachtet - eben wegen ihrer magischen Fähigkeiten. Die Druiden studierten nach den Zwergenkriegen das magische Wissen aus Parthax und waren in der Lage einen großen Teil der pathaxianischen Ritualmagie zu verstehen und vor der Vergessenheit zu bewahren. Weitere Forschungen führten zu einem Ritual, das einen Menschen ohne eine entsprechende Begabung zum Hexenmeister macht. Damit schufen sie die Grundlage für die magische Tradition des Südens, die ohne diese Rituale kaum eine magische Tradition hätten aufbauen können. Auch insofern hatte die erstarkende südliche Kirche keine Chance, das Druidentum ernsthaft anzugreifen. Auch wenn die meisten Zauberer des Südens heute nicht mehr direkt aus den heiligen Hainen stammen und auch von den religiösen Hintergründen des alten Glaubens nicht mehr

viel wissen - Angriffe auf die Druiden und ihre Anhänger haben so machtvolle Gegner, denn keiner der südlichen Fürsten kann es sich erlauben auf einen Hofzauberer zu verzichten.

Spieltechnisch:

Die Druiden des Nordens und des Südens unterscheiden sich spieltechnisch nicht. Beide entsprechen dem Druiden aus dem Spielerhandbuch. Von der Vorgeschichte und der Anbindung an andere Druiden unterscheiden sie sich jedoch gewaltig.

Die Druiden des Nordens sind viel mehr Einzelgänger als ihre südlichen Kollegen. Ein Druiden im Norden wird während seiner Lehrzeit nicht viel Freiheit genießen können, nach seiner Ernennung ist er frei zu gehen wohin er will und durch keine Bindung verpflichtet, den Weisungen anderer zu gehorchen.

Ein Druiden des Südens wird in aller Regel einem Zirkel angehören und hat hier eine Menge Pflichten, die er erfüllen muß. Eine Abnabelung von seinem Zirkel ist zwar möglich, macht aber das Fortkommen schwieriger, da geeignete Plätze für druidische Zeremonien schwierig zu finden sind. Südliche Druiden sind auch ausschließlich Menschen. Die Kriege mit Elfen und Zwergen haben dort eine rassistische Grundtendenz geschaffen, die nur langsam schrumpft.

Die Druiden des Nordens sind in aller Regel einklassig. Im Süden sind Kombinationen aus Hexenmeister und Druiden durchaus üblich. Auch der Sagenmeister läßt sich gut mit dem Druiden kombinieren. Der Mystische Theurg ist hier also eine gern genommene Prestigeklasse, in der die beiden erlernten Klassen zusammenfinden können.

Druiden aus dem Süden sollten sich überlegen wieso ihr Zirkel sie auf Abenteuer gehen läßt, oder ob sie sich mit ihren Leuten überworfen hat. Hier sollte die Geschichte der Spielfigur durchaus Angriffsfläche für gute Geschichten liefern.

Götter der Zwerge, Gnome und Halblinge

Der Sage nach stammen Zwerge, Gnome und Halblinge von der selben Mutter ab - der Riesin Maranalar. Die Riesin stahl Pathalnagar etwas von seiner Lebenskraft und paarte sich dann mit einem riesigen Felsenmann, geschaffen aus eben diesem von dem Urgott gestohlenen Lebensfunken. Sie gebar drei Kinder - Drawin, Graggin und Maleanar. Drawin überrredete seine Mutter ihm von den Resten der Urgottkraft eine Steinfrau zu beleben, aus seiner Verbindung mit ihr entstand das Volk der Zwerge. Graggin verführte die elfische Gottheit BBB, aus dieser Verbindung entstand das Volk der Gnome. Maleannar suchte sich einen menschlichen Mann als Partner, den Urmenschen Salder. Aus dieser Verbindung entstand das Volk der Halblinge.

Zwerge, Halblinge und Gnome haben jeweils einen Hauptgott, der ihre Rasse begründet hat. Die weiteren von ihnen angebeteten Götter sind mächtig gewordene Mitglieder ihrer Rasse, die durch ihre Fähigkeiten und durch legendäre Taten den Rang von Göttern oder Halbgöttern erreicht haben. Die Macht dieser Götter ist geringer, sie haben auch selten eine sehr ausgeprägte Priesterschaft. Nichtsdestotrotz werden sie sehr häufig angerufen, häufig auch als Vermittler zwischen den einfachen Gläubigen und der Gottheit.