

# Madragon

## Weltbeschreibung

3. Ausgabe



Herausg. und V.i.S.d.P.: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin  
Madragon - Weltbeschreibung – 14.03.2010, 3. Ausgabe  
Sämtliche Illustrationen sind Wikimedia Commons entnommen und die Urheberrechte sind abgelassen oder es handelt sich um gemeinfreie Werke.



## Die Ordnung des Universums

Das Universum besteht aus einer Vielzahl von Dimensionen. Eine dieser Dimensionen ist *Madragon*. Die Dimension von *Madragon* besteht wiederum aus drei Ebenen:

- Der Ebene der Unsterblichen
- Der Zwischenwelt
- Der Ebene der Sterblichen

### Die Ebene der Unsterblichen

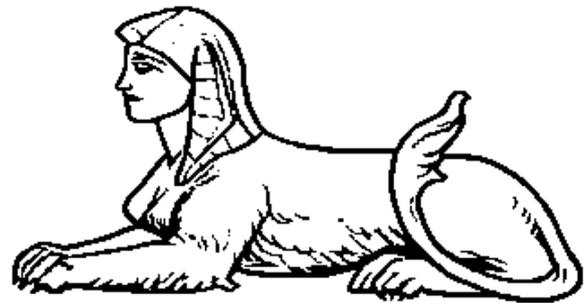
Auf der Ebene der Unsterblichen leben die Götter und ihre Diener, welche wiederum eigene Regionen bevölkern, ganz so wie die Sterblichen (z.B. Engel oder Dämonen oder Fabelwesen, soweit sie nicht auf andere Ebenen gebracht wurden). Dort „leben“ auch die Seelen der Verstorbenen, soweit sie nicht aufgrund ihres Glaubens auf der Ebene der Sterblichen wiedergeboren werden. D.h., „Himmel“ und „Hölle“ sind Regionen derselben Ebene. Manchmal werden Sterbliche in der Ebene der Unsterblichen aufgenommen, insbesondere Halbgötter oder Heilige. Nur in seltenen Fällen gelingt es wenigen Sterblichen aus eigener Kraft auf die Ebene der Unsterblichen zu gelangen, z.B. mittels sehr mächtiger Magie.

### Die Zwischenwelt

Die Zwischenwelt berührt die Ebenen der Unsterblichen und Sterblichen; auch der Zugang zu anderen Dimensionen ist hier am wahrscheinlichsten. In der Zwischenwelt vergeht die Zeit anders. Auch die Zwischenwelt hat verschiedene Regionen. In der Zwischenwelt leben die Geister der Verstorbenen, die – aus welchen Gründen auch immer – nicht in die Ebene der Unsterblichen aufgenommen wurden. Sie ist auch ein Rückzugsort für Naturgeister wie den Dryaden, aber auch Feenhügel befinden sich in der Zwischenwelt. Priester, Schamanen oder andere Zauberkundige können eventuell in die Zwischenwelt reisen oder zumindest mit ihren Bewohnern Kontakt aufnehmen.

### Die Ebene der Sterblichen

Die Ebene der Sterblichen wird von den Sterblichen, Halbgöttern und Heiligen bewohnt. Sie ist die „reale Welt“. Den Unsterblichen steht es meist frei, sich dort aufzuhalten.



### Kreaturen des Chaos und der Finsternis

Diese Kreaturen, egal ob als Herr oder Diener, sind eine eigene Spezies, die - unabhängig von ihrer Herkunft oder ihrem Wohnort – aufgrund ihres Wesens sich von allen anderen unterscheiden. Sie wurden bereits als „böse“ geboren oder haben sich für die Seite der Finsternis entschieden.

### Götter

Götter sind unsterblich. Sie entstehen durch Anbetung oder durch sich selbst (Schöpfungsmythen) oder werden durch andere Götter geschaffen. Die Macht der Götter ist abhängig von ihren Gläubigen (aber nicht von ihren Anhängern, d.h., wenn ich an "guten" Gott verehere, aber an die Existenz

eines "bösen" Gottes fest glaube, dann könnte letzterer sogar mächtiger sein.) Götter können natürlich Madragon besuchen, wenn sie dies wollen, aber Sterbliche die Ebene der Götter nur ausnahmsweise.

## Halbgötter

Halbgötter sind sterblich, werden jedoch Jahrhunderte alt. Sie haben übermenschliche Kräfte und sind in der Regel Abkömmlinge von Göttern und Nichtgöttern oder Naturgeister, die von einer kleineren Schar Wesen verehrt werden, aber nicht als Götter, sondern eher wie "Heilige". Halbgötter sind Bewohner der Ebene der Sterblichen

## Heilige (und Unheilige)

Heilige sind unsterblich gewordene Sterbliche. Sie haben übermenschliche Kräfte. Sie bewohnen die Ebene der Sterblichen, wenn sie nicht in der Ebene der Götter aufgenommen wurden.

## Elementarwesen

Elementarwesen sind Bewohner anderer Dimensionen. Manche dienen - freiwillig oder gezwungenermaßen - Bewohnern Madragons (egal auf welcher Ebene) und bewohnen in der Regel die Ebene ihres „Meisters“.

## Fabelwesen

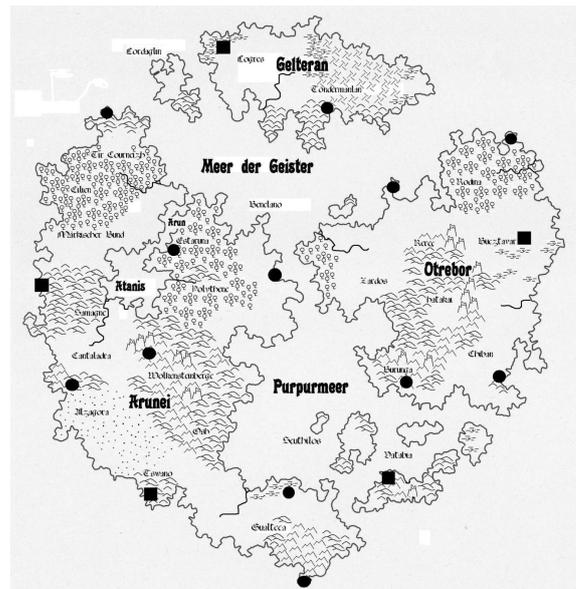
Fabelwesen wie z.B. Springen, Greife oder Trolle entstammen eigentlich aus der Ebene der Unsterblichen. Sie wurden durch die Götter geschaffen und auf die Ebene der Sterblichen entsandt, wo sie von ihren Erschaffern vergessen wurden.

## Aura

Alle Wesen, aber auch viele Dinge, haben eine eigene Aura, die von einem Zauberkundigen mit der entsprechenden Fähigkeit oder von Magiebegabten Wesen erkannt werden kann. Es gibt fünf verschiedene Auren:

- die goldene Aura Götter und ihre Diener (ausgenommen Kreaturen des Chaos und der Finsternis), Gegenstände, die direkt aus der Ebene der Unsterblichen stammen
- die silberne Aura Halbgötter, Fabelwesen, Heilige, gesegnete Gegenstände und Orte

- die graue Aura Naturgeister, Geister verstorbener Sterblicher, Wohnorte, wie der Baum einer Dryade
- die finstere Aura Kreaturen des Chaos und der Finsternis, unabhängig aus welcher Ebene oder Dimension, verfluchte Sterbliche oder unheilige Gegenstände oder Orte
- die elementare Aura Elementarwesen, Gegenstände aus anderen Dimensionen



## Madragon

Auf Madragon kennt man sechs Himmelsrichtungen: *Nor* (Norden), *Est* (Nordosten), *Mir* (Südosten), *Süd* (Süden), *Wes* (Südwesten) und *Ydd* (Nordwesten). Am weit verbreitetsten ist der Mondkalender. Das Jahr hat 365 Tage und ist in 13 Monde eingeteilt, die allerdings in den jeweiligen Kulturen andere Bezeichnungen tragen. Allerdings hat sich auf ganz Madragon eine einheitliche Zählung der Jahre durchgesetzt: „Nach“ bzw. „vor dem Untergang von Mun“ (siehe Zeittabelle).

Die Welt Madragon (oder vielmehr der bekannte Teil Madragons) besteht aus dem größeren, sich vom Ydd bis Süd erstreckenden Kontinent *Arunei*, aus dem kleineren im Est liegenden Kontinent *Otrebor*, aus der großen im Nor liegenden Insel *Gelteran*, aus der kleineren yddlichen Insel *Lordaglin* und aus den im Mir befindlichen *Vatabischen Inseln*. Im Nor trennt das *Meer der Geister* Gelteran und Lordaglin von Arunei und Otrebor, im Zentrum die *Straße der Langen Kerle* und das *Purpurmeer* die

Kontinente Arunei und Otrebor. Rings um Inseln und Kontinente umgibt der *Endlose Ozean* Madragon. Bis auf eine verschwindende Minderheit ist man der allgemeinen Auffassung, dass Madragon eine Scheibe ist und dass der Endlose Ozean irgendwo weit draußen von der Kante ins Unbekannte stürzt. Am Himmel Madragons sieht man



## Zeittabelle

### Göttliches Zeitalter:

Die Götter (oder der eine Gott) schaffen die Welt Madragon und besiedeln sie mit Wesen. Bei vielen Völkern finden sich Übereinstimmungen in der Schöpfungsgeschichte. So gelten die *Riesen* häufig als ältestes Volk. Danach kamen die *Naturgeister* (einschließlich der *Gnome*) und *Bestien*, danach wiederum kamen *Elben* und *Zwerge* (wobei beide Völker behaupten, das jeweils ältere Volk zu sein), dann erst die Völker der *Menschen* und zuletzt die *Halblinge*. Die *Sprass* sind erst später mit Schiffen von jenseits des Endlosen Ozeans gekommen.

### Bronzenes Zeitalter:

Entstehung der Menschenreiche *Mun*, *Urlad* und *Zaran* sowie von vier Volksgruppen, die nur als die *norlichen*, *weslichen*, *estlichen* und *südlichen Barbaren* überliefert sind. Entwicklung der Magie und Erschaffung der Orks durch munische Zauberer. Heftige Kriege unter Einsatz von Magie zwischen *Mun* und *Urlad* um *Zardos* und zwischen *Zaran* und *Mun* um *Osh*. Das Bronzene Zeitalter endet mit dem fast zeitgleichen Untergang der drei alten Reiche. *Mun* zerstört sich im Krieg der Zauberer selbst. Der größte Teil der Insel *Mun* (heute: *Scuthilos*) geht in den Fluten des Purpurmeeres unter (Beginn der Zeitrechnung). Krieg der Kasten in *Urlad* und Flucht der unterlegenen Magierkaste ins Gebirge, wo die

einen kleinen, normalerweise goldfarbenen Mond und viele Sterne, die zu Sternbildern zusammengefasst werden. Die bekanntesten Sternbilder sind: Die *Krone des Nors*, an der man sich gut orientieren kann, da sie immer im *Nor* steht, der *Schlund des Molochs*, dem man Unglück zuschreibt, und das *Füllhorn* mit positiven Eigenschaften.

Magierrepublik *Rerec* gegründet wird. Entstehung des *Vardanismus* in *Mun* und des *Cagorismus* in *Zaran*. Alle drei Reiche stützen sich immer stärker auf die Magie und die Sklavenwirtschaft und vernachlässigen Handwerk und Kriegskunst. Mehrere Barbarenvölker hingegen entdecken die Eisenverarbeitung und zerstören im so genannten *Barbarensturm* die Überbleibsel der drei alten Reiche größtenteils allein aufgrund ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit.

### Eisernes Zeitalter:

Die weslichen Barbaren (Vorbild: Kelten, Iberer, Illyrer, Italer) bleiben größtenteils in ihren alten Siedlungsgebieten (im *Nor* und *Ydd Aruneis*, *Lordaglin*). Die norlichen Barbaren (Vorbild: Indogermanen, Slawen) lebten ursprünglich nur auf *Gelteran*; sie zogen über das Meer der Geister Richtung *Mir* nach *Otrebor* und Richtung *Wes* sogar den Strom *Arun* hinunter und verdrängten die dort lebenden *Wesbarbaren*. Im heutigen *Polythene* sowie in *Cantaladra*, *Estaruna* und in der *Samagne* vermischten sie sich mit den *Wesbarbaren*, im heutigen *Zardos*, in *Rodina* und *Burunga* mit den *Estbarbaren*. Die *Estbarbaren* (Vorbilder: Alt-China, Mongolen, Magyaren, Malaien) entwickelten sich selbständig zu den Reichen *Chiban*, *Busztavar* und *Vatabia* oder leben in der *Hatakai* weiter als Barbaren. Die *Südbarbaren* gründeten die Kulturen von *Osh* und *Gualteka* oder bleiben Barbaren (z.B. die *Tswane*). Im Gebiet des heutigen *Cantaladra* spalteten sich die *Neu-Cagoriten* ab und trugen ihre Konfession auch in den *Märkischen Bund*, nach *Estaruna*, *Logres*, *Benelano* und *Rodina*. Erst später erfolgt die Landung der *Sprass*-Flotte an der Nordküste von *Zardos*, von wo sie sich südwärts entlang den Küsten ausbreiten und ihre Siedlungen errichten. Ende der Völkerwanderungen.

### Heroisches Zeitalter

Wir schreiben das Jahr 310 nach dem Untergang von *Mun*. Das Abenteuer beginnt...



## Weltreligionen

### Die Weggefährten der helfenden Hand (Thalaner)

Hierbei handelt es sich eher um eine Weltanschauung als um eine Religion. Die *Thalaner* befolgen die philanthropischen Wertmaßstäbe des vor rund 100 Jahren wirkenden polythenischen Philosophen *Thalos*. Die Thalaner betreiben außer Philosophenschulen noch Kranken-, Alten-, Waisen- und Mütterheime. Sie bilden Heiler aus, die als auch als Verkünder der Philosophie ausgeschickt werden. Ihr Symbol ist eine Hand.

Es gibt sie in allen Ländern außer in Rerec und in Scuthilos: In den religiös toleranten Ländern wie Benelano, Polythene oder Chiban haben sie sogar einen gewissen Einfluss, in religiös eher intoleranten Ländern werden sie mitunter auch verfolgt.



### Die Vardaniten

*Vardan* war einst ein Elementar-Beschwörer des untergegangenen Reiches Mun. Er schwor der Magie ab und gründete eine

Sekte, die rasch Zulauf bekam. Im Krieg der Zauberer floh Vardan mit seinen Getreuen nach Osten und bereiste die heutigen Länder Burunga, Chiban und Vatabia, wo sich sein Glaube rasch verbreitete und sich mit den alten schamanistischen Glaubensvorstellungen der jeweiligen Völker zu jeweils kulturell leicht abweichenden Staatsreligionen entwickelte.

Der Glaube beruht auf der Vorstellung, dass nur eine bestimmte Anzahl von Seelen vorhanden ist, die durch Reinkarnation in den verschiedensten Lebewesen sich jeweils auf die Göttlichkeit zu- oder wegbewegt, je nachdem, wie gottgefällig das Leben geführt wird. Wer die „Edle Achtheit“ beherrscht erreicht das Nirvana:

1. Rechte Ansicht (Wissen um Alter, Krankheit, Vergänglichkeit irdischen Glücks),
2. Rechtes Entschließen (Verzicht auf weltliches Leben und Besitzlosigkeit als Mönch oder Nonne),
3. Rechtes Reden (sittlicher Lebenswandel, Ordenszucht, Meditation),
4. Rechtes Handeln (wie 3., nur strenger),
5. Rechtes Leben (wie 3., nur noch strenger),
6. Rechtes Streben (Beherrschung des Geistes, Bewachung der Sinne),
7. Rechte Achtsamkeit (Kontrolle der Körperfunktionen),
8. Rechte Sammlung (vier Stufen der Meditation, in der das Gesetz des Leidens und damit die Erleuchtung erlangt wird).

Das Symbol der Vardaniten ist das Rad. Gehuldigt wird der Lebensgöttin *Burun*, dem Totengott *Gulkan* und dem Gott der Weisheit *Shashna*. Außerdem gibt es noch den Chaosgott *Kilat*, dessen Anbetung jedoch verboten ist. (In Chiban tragen die Götter andere Namen: *Bu Lung* (Burun), *Djul Kang* (Gulkan), *Sha Shang* (Shashna) und *Qui Lan Tu* (Kilat)). Die Huldigung geschieht durch Tanz, Gebet, Askese, Geißelung, Architektur, Bildhauerei und Malerei. Die chibanischen Vardaniten kann man als tolerant, die vatabischen als fromm und die burungischen als fanatisch bezeichnen. Jede Gottheit hat ihren eigenen Tempel. Die Priesterschaften sind je Reich nach den einzelnen Göttern organisiert. Außerdem gibt es Klöster, auch Klöster mit Kriegermönchen, sowie Eremiten und Wandermönche. Unter dem Klerus ist Zölibat üb-

lich. Der Eintritt in die Priesterschaft oder in einen Orden wird durch strenge Prüfungen geregelt, der Austritt ist jedoch jederzeit möglich. In den Bergen der Hatakai sollen verborgene Klöster liegen.

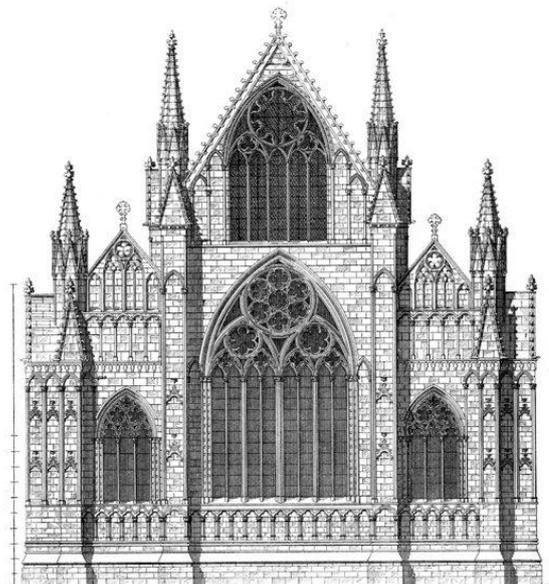


## Die Alt-Cagoriten

Vor rund 300 Jahren gründete der zaranische Prophet *Khales* an einer kleinen Oase inmitten der Wüste eine Glaubensgemeinschaft, die zur größten Religion Madragons wird. Sie war die erste monotheistische Religion und verbreitete sich rasch. Selbst nach dem Untergang des Reiches Zaran im Barbarensturm verbreitete sie sich weiter.

*Cagor* (auch *Zagor* oder *Tsagor*), der Herr der Elemente (Erde, Feuer, Wasser, Luft) und Gebieter der Magie (die die Elemente zusammenhält, bzw. trennt), Schöpfer der Welt, ist in allen Dingen und Wesen. Er ist Schicksalslenker, Lebensspender und -nehmer in einem und Hüter der Seelen, die ins Paradies eingehen. Eine bildliche Darstellung *Cagors* ist Ketzerei, nur sein Symbol, das Auge, und Symbole für die vier Elemente sind erlaubt. Die Verehrung *Cagors* geschieht durch Gebet, Askese, Kalligraphie und Architektur, seltener durch Tanz und Musik. Der Kult der Alt-Cagoriten ist in Alzagora und Teilen Cantaladras Staatsreligion, außerdem leben viele Gläubige im Wolkensteingebirge. *Cagor* ist der einzige Gott und *Khales* ist sein Prophet. Er vertrieb die Dämonen und Götzen und verbannte sie in die Hölle. Wahre Gläubige kommen nach ihrem Tod ins Paradies.

Während ihres irdischen Daseins sind sie jedoch zahlreichen Verführern ausgesetzt. Allerdings gibt es auch Schutzgeister, die Engel. Das heilige Buch der Alt-Cagoriten ist das *Zabur* (Buch der Psalmen), das jedoch von diversen *Zabur*-Schulen unter der Leitung eines Imams unterschiedlich ausgelegt wird. Sechs Gebete pro Tag, Armenspenden und eine *Hadj* (Reise zu den drei heiligen Stätten des *Khales* (Geburtsort, Todesort und Ort der Glaubensoffenbarung)) genügen in der Regel für die Aufnahme ins Paradies. Märtyrer erhalten Vorzugsplätze. Die Tempel sind in der Regel von quadratischem Grundriss und werden von einer großen Kuppel überwölbt; von schlanken Türmen herab wird zum Gebet gerufen. In jedem Tempel befindet sich eine Abbildung von *Cagors* Auge sowie je ein Symbol der Elemente (z.B. eine Feuerschale, ein Springbrunnen, eine Fahne, ein Becken mit Sand). Zeremoniensprache ist neben der jeweiligen Nationalsprache das Zaranische. Die Priesterschaft rekrutiert sich aus den Glaubenschulen, die es in jeder größeren Gemeinde gibt und die von einem Ältestenrat geleitet werden. Eine Kirchenhierarchie oder eine höchste theologische Instanz gibt es nicht, nur jeweils regional besonders angesehene Glaubenslehrer. Außerdem existieren mehrere militante Geheimbünde von Assassinen, die als Reaktion auf die Ritterorden der Neucagoriten gegründet wurden. Zauberer genießen ein gewisses Ansehen, Dämonen-Beschwörer und Nekromanten gelten hingegen als Ketzer.





## Die Neu-Cagoriten

Die Neu-Cagoriten sind eine Abspaltung der Cagoriten. Der neu-cagoritische Glaube ist Staatsreligion in Estaruna, Logres, im Märkischen Bund, in der Samagne, in Teilen Cantaladras und im Westen Rodinas. Außerdem hat er viele Gläubige in Benelano und findet durch Missionierung zunehmend Gläubige in Töndermanlan, Rodina und Busztavar.

Zum Schisma kam es unter anderem auf

grund der vermenschlichten Darstellung von Gott und den Elementen, sowie der - für die Alt-Cagoriten ketzerischen - Übernahme vieler heidnischer Bräuche als auch heidnischer Gottheiten als Heilige und Schutzpatrone in den Kult. Maßgeblicher Streitpunkt ist jedoch die Anzahl der göttlichen Elemente. Außer Feuer, Erde, Wasser und Luft kennen die Neu-Cagoriten das Element Eis. Die Neu-Cagoriten kennen außer den heiligen Stätten der Alt-Cagoriten dadurch zudem noch zahlreiche Höhlen, Bäume, Berge, Quellen, etc. als sakrosankt an, an denen später oftmals Kapellen, Kirchen und Klöster gebaut wurden. Die Verehrung Cagors findet in Zeremonien, Gebet, Gesang, Malerei, Skulpturen und Askese, im Extrem durch Selbst-Geißelung statt. Als Symbol benutzen die Neu-Cagoriten ein Auge, hinter dem fünf Pfeile nach außen weisen oder einen fünfzackigen Stern. Die Neu-Cagoriten haben eine straffe Kirchenhierarchie entwickelt, an deren Spitze die fünf Erzbischöfe stehen (Gran Altrada für Alzagora und den größten Teil Cantaladras, Valdogre für den südlichen Märkischen Bund und einen kleineren Teil Cantaladras, Vanerborn für den nördlichen Märkischen Bund und das südliche Estaruna, Benelano für Benelano, Rodina und Busztavar und das norliche Estaruna, Cordwell für Logres und Töndermanlan), die die Bischöfe, Priester und Laienpriester kontrollieren. Hinzu kommen die Hochmeister der fünf Ritterorden mit ihren Klöstern und Burgen in allen neu-cagoritischen Gebieten sowie die anderen Ordensoberhäupter.

Name	Kurzname	Ausrichtung	Farben	Wirkungsgebiete (fett: Sitz)
Ritterschaft vom Hammer Gottes	Hammerritter	Leben	braun	Benelano, <b>Cordwell</b> , Vanerborn
Ritterlicher Bund der Barmherzigkeit	Weißer Ritter	Tod	weiß	Cordwell, <b>Valdogre</b> , Gran Altrada
Gemeinschaft der Tränen Cagors	Traurige Ritter	Meer	dunkelblau	<b>Benelano</b> , Valdogre, Vanerborn
Ritterorden der Heiligen Flamme	Rote Ritter	Krieg	rot	Benelano, Cordwell, <b>Gran Altrada</b>
Kongregation der Brüder und Schwestern der göttlichen Träume	Träumer	Weisheit	hellblau	Gran Altrada, Valdogre, <b>Vanerborn</b>
Brüder vom Gedächtnis Swithuns	Swithunianer	Leben	braun/weiß	Benelano, <b>Cordwell</b> , Vanerborn
Schwwestern vom Heiligen Grabe Cagors	Gravisantinen	Tod	schwarz/weiß	Benelano, Cordwell, <b>Gran Altrada</b> ,
Congregation der Erben des St. Rufus	Rufusianer	Weisheit	blau/grau	Cordwell, Valdogre, <b>Vanerborn</b>
Schwwestern vom Gotteslicht	Deolucianer	Krieg	gelb	<b>Valdogre</b> , Gran Altrada, Vanerborn
Der Orden der göttlichen Träume Cagors	Tempelschläfer	Meer	schwarz	<b>Benelano</b> , Valdogre, Gran Altrada

# Zauberei

Die meisten Magiergilden auf Madragon sind Zwangsvereinigungen, die meist zur staatlichen Kontrolle von Zauberei dienen und häufig von Priestern kontrolliert werden. Einige, insbesondere die barbarischen Länder, kennen keine solche Kontrolle. Magiergilden sind am ehesten für Magier und Thaumaturgen interessant, aber auch andere Zauberkundige können sich eventuell einer Magiergilde anschließen. Für Zauberkundige Abenteurer dürften daher solche Gilden interessant sein, die sich weitgehend von staatlicher oder klerikaler Kontrolle gelöst und eher Interessen- und Schutzverband sind, sich der Lehre und Wissenschaft verschrieben haben und überregional tätig sind.

Es existieren acht Magiergilden mit „internationalen“ Ruf:

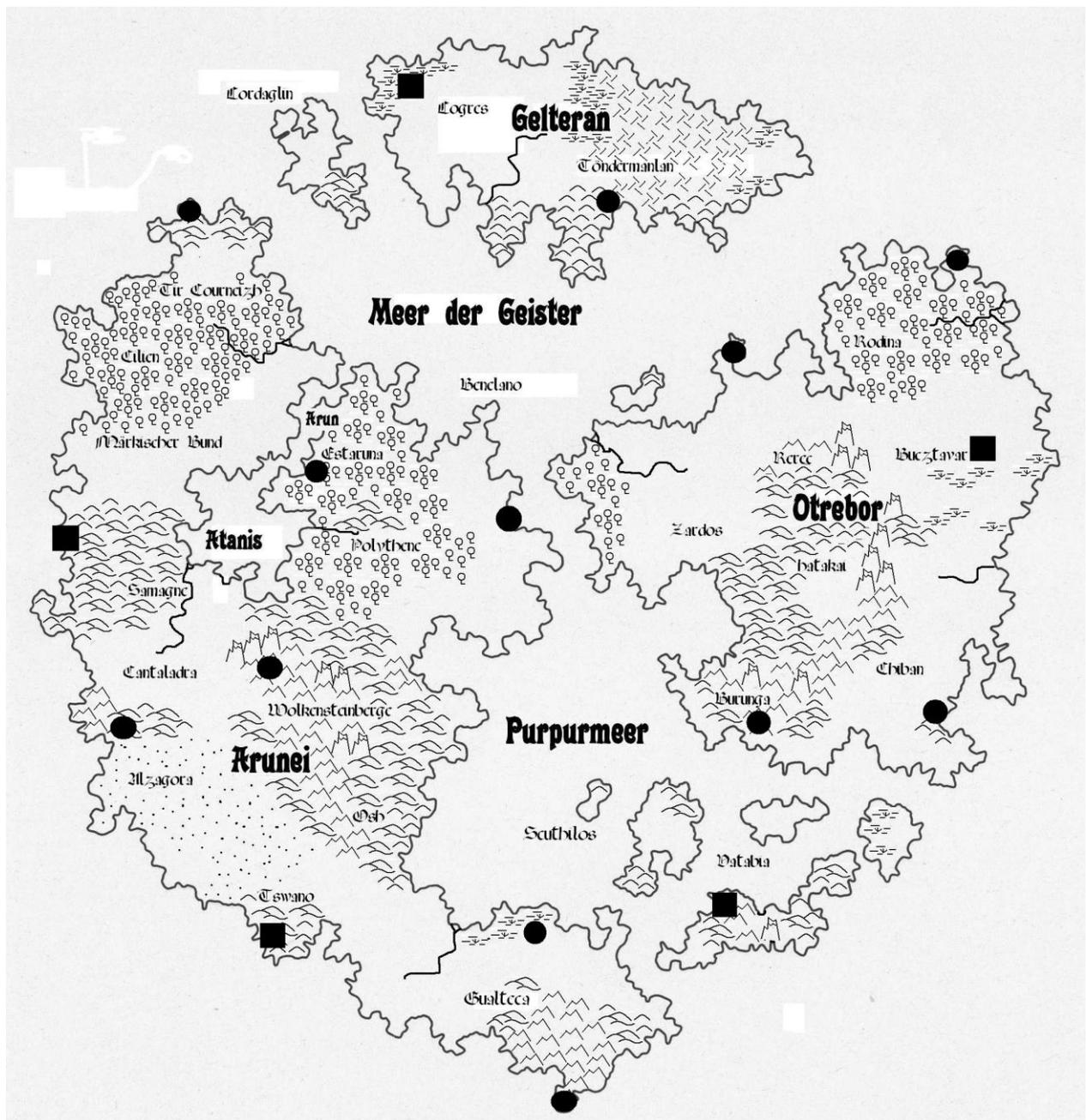
- Die Kammer der Gelehrten der Zauberkunde - „Feng Chi Shuan“ in Bingdong (Chiban)
- Die Magierkaste von Rerec („Rereciden“) in der Magierrepublik Rerec
- Die Gemeinschaft der gottesfürchtigen Arkanisten („Chadlih al Arcanisa al Cagora“) in Alzagora
- Das Institut zur Erforschung magischer Kräfte („Il Instituto“) in Benelano
- Die Gilde der Unsichtbaren („Il Inviderio“) in Benelano
- Der Zirkel der Forschenden der magischen Materie („Il Circulano“) in Benelano

- Die Loge der Magiker in Büttelheim (Märkischer Bund)
- Der Bund der Eule in Dolvenbarn (Logres).

Zauberkundige können auf verschiedene Arten ihre Magie praktizieren, insbesondere indem sie

- Verbindung zu einer höheren Wesenheit aufnehmen, die ihnen hilft (Priester)
- die magische Energie anzapfen, die Dingen oder Wesen innewohnt (Magier, Thaumaturgen, Alchimisten)
- Verbindung zu bestimmten Geistern aufnehmen, die ihnen helfen (Schamanen)
- die magische Energie nutzen, die ihnen selbst innewohnt (Naturgeister)
- die magische Energie anderer Dimensionen nutzen (Beschwörer)





## Alzágora

**Vorbilder:** Frühes Mittelalter, Arabien, insbesondere Nordafrika und maurisches Spanien, Märchen aus 1001 Nacht, Sindbads Seereisen

**Landschaft:** Wüste mit vereinzelt Oasen, sehr fruchtbares Küstengebiet

**Klima:** Nordafrika, subtropisch, trocken, z.T. mediterran

**Fauna/Flora:**

Adler, Affe, Esel, Falke, Ghul, Hund, (Riesen-) Käfer, Kamel, Katze, Löwe, Maultier, Pferd, Raubechse, Riese, Rind, Ruch, Schlachtross, (Gift-) Schlange, (Riesen-) Skorpion, (Spei-) Spinne, Vampirfledermaus, (Sand-) Wurm, Zyklop

**Sprachen:** alzagrisch (neu, Handelssprache, verwandt mit zaranisch und oshitisch), zaranisch (alt)

**Namen:** Abd al - (Diener des), Abu, Achmed, Ali, Asrak, Harun, Hassan, Husain, Ibn (Sohn), Jazid, Khaldun, Malik, Al Mansur (der Prächtige), Merwan, Mohammed,



Muawija, Murmin, Omar, Othman, Rachman, Saif, Tarik, Walid / Aischa, Fatima, Sulaima

**Religion:** Frommer Alt-Cagorismus, mehrere Assassinen-Orden zur Verteidigung des Glaubens

**Magie:** Zauberer sind in jeweiligen Gilden organisiert und angesehen, Hexern wird misstraut, Dämonenbeschwörer sind Ketzer.

**Wirtschaft:**

Haupthandelswaren (Export) sind Juwelen, Gewürze, Myrrhe, Weihrauch, Metallwaren, Waffen, Rüstungen, Vieh, Pferde, Schafe, Wolle, Kamele, Leder, Teppiche, Glas, Erz, Olivenöl, Salz, Datteln, Feigen, Drogen. Alzagrische Händler beherrschen den Handel an der Küste des Endlosen Ozeans von Cantaladra bis Vatabia; mehrere kleine Handelsniederlassungen an der Südküste Gualtekas und auf der vatabischen Insel Seladerna.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudal/zivilisiert; Monarchie; der Kalif von Alzagara regiert als Erbmonarch und Herr aller Gläubigen; Zentralregierung des Großwesirs und weiterer Wesire in der Stadt Alzagara; Beamtenapparat; lokale Fürsten mit begrenzter Autonomie (Emire, Sultane) in entfernteren Gebieten und den alzagrischen Fürstentümern in Cantaladra; etwa ein Fünftel der Einwohner sind Skla-

ven, (in den cantaladrischen Besitztümern jedoch auch Leibeigene).

**Wappen:** goldener Halbmond auf grünem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Da sich die Alzagrer über ihren Glauben definieren, sehen sie alle Alt-Cagoriten als gleichberechtigt an, gegenüber den Neu-Cagoriten sind sie misstrauisch bis ablehnend, gegenüber den Thalanern jedoch sehr tolerant; alle anderen Religionen Madragons sind jedoch polytheistisch und damit für einen Alzagrer Irrglauben; dies hält jedoch keinen alzagrischen Händler davon ab mit einem Nichtgläubigen Geschäfte zu machen. Alzagara ist eines der wenigen Großreiche Madragons. Während in Cantaladra ständig wechselnde Parteien (auch unabhängig von ihrer Konfession) unter Einbeziehung Alzagoras Krieg führen, besteht zum Zwergenreich Dwarenhoim ein freundliches Verhältnis. Das südlich gelegene Großreich Osh ist jedoch ein aggressiver Gegner, mit dem in gewissen Abständen Krieg geführt wird. Das Land Tswano wird des Öfteren zur Trophäen- und Sklavenjagd heimgesucht.

**Kriegskunst:** gut gedrilltes Berufsheer bestehend aus leichter, selten schwerer Kavallerie, schwerer Infanterie und Bogenschützen sowie Kamelreitern; in den entfernteren Emiraten nur leichte Kavallerie und Infanterie; im Süden Alzagoras auch Elefantenreiter

**Typische Waffen:** Krummsäbel, Dolch, leichter Speer, Wurfspeer, Stoßspeer, Bogen, Wurfmesser, Wurfpeil, kleiner Schild, Buckler, Kurzsword, Langsword

**Minderheiten:** Wüstennomaden, Sklaven aus aller Herren Länder, insbesondere Tswani



## Beneláno

**Vorbilder:** Spätmittelalter /

Frührenaissance, Byzanz, Venedig

**Landschaft:** Megalopolis mit vorgelagertem Bauernland sowie überseeischen Küstengebieten und Inseln mit Handelsposten

**Klima:** Mitteleuropa, gemäßigt feucht

**Fauna/Flora:** Eule, Hund, Katze, Riesenratte, Ungeziefer, Rabenvögel, Fledermäuse

**Sprachen:** polythénisch (neu, Handelsprache), munisch (alt), zaranisch (alt)

**Namen:** Vornamen siehe Polythéne sowie Cantaladra, Estaruna, Märkischer Bund und Logres (neu-cagoritische Heilige); Benelaner tragen meist auch einen Familiennamen (gebildet aus Vornamen, Abstammung, Ortsbezeichnung oder Beruf)

**Religion:** Polythener Polytheismus, toleranter Neu-Cagorismus, frommer Alt-Cagorismus, Thalanismus, Sprass-Glaube, zardischer Polytheismus

**Magie:** Zauberer sind in Gilden organisiert und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Benelano ist die größte Stadt Madragons mit rund einer Million Einwohner und lebt von Handel und Handwerk; Haupthandelsgüter sind Metallwaren, Waffen, Rüstungen, Keramik, Glas, Magie, Fisch, Schiffe und Sklaven.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** zivilisiert, Plutokratie, Oligarchie. Die Stadt wird beherrscht von den Gilden und Zünften sowie den reichen Patrizierfamilien, die ge-

geneinander intrigieren. Das Oberhaupt der Republik wird jährlich nach Zensuswahlrecht gewählt. Korruption und Günstlingswirtschaft bestimmen das politische Leben.

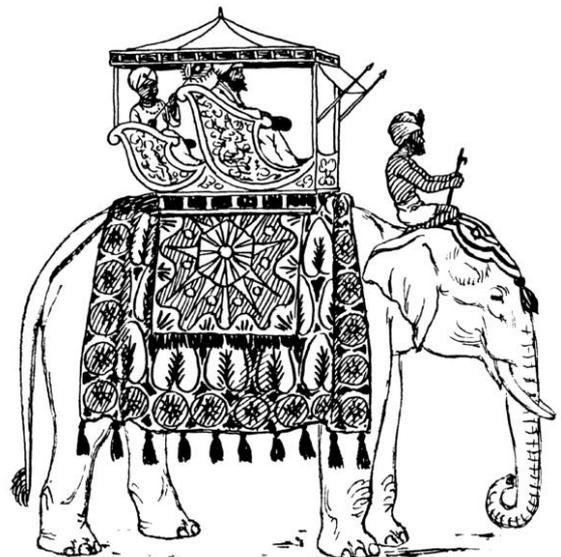
**Wappen:** Leuchtturm in rot und Gold, umgeben von 12 Goldmünzen, auf blauem Grund; Wappenspruch: Pecunia non olet!

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Wer Geld mitbringt, ist stets willkommen, Glaube und Herkunft spielen keine Rolle. Wahlrecht besitzt jedoch nur, wer nachweisen kann, dass sein Großvater in Benelano geboren ist.

**Kriegskunst:** Benelano ist berühmt für seine unschlagbare Galeerenflotte; die einfachen Bürger der Stadt sind wehrpflichtig und dienen ein paar Wochen im Jahr als Ruderer oder Stadtwachen. Die normalen Krieger, insbesondere die Offiziere, sind jedoch angeworbene Söldner aus aller Herren Länder.

**Typische Waffen:** Dolch, Fuchtel, Kurzschwert, Rapier, Ochsenzunge, Glefe, Helbarde, leichte Armbrust, schwere Armbrust, Handarmbrust, Wurfspieß, Schilde, Kampfgebel

**Minderheiten:** Sprass, Zarden, Estaruner, Märker, Töndermannen, Rodiner, Logrer und andere.



## Burúnga(pangbanári)

**Vorbilder:** Hochmittelalter, Südasien

**Landschaft:** Der überwiegende Teil Burungas besteht aus unzugänglichem Gebirge und Hochland; hervorzuheben sind die heiligen Gebirge Burungong und

Saringong, die als Wohnstatt der Götter, Geister, Dämonen und Ahnen gelten.

**Klima:** Indien, subtropisch, Trockenzeit/Regenzeit

**Fauna/Flora:** (elektrischer) Aal, Adler, Affe, (Riesen-) Ameise, Bär, Drache, Eber, Elefant, Eule, Falke, (Riesen-) Frosch, Graha, Hund, (Riesen-) Käfer, Krokodil, Leopard, Nymphen („Apsaras“) Ork, Pferd, Riese, Rind, Schlachtross, (Gift- und Riesen-) Schlange, (Riesen-) Skorpion, (Gladiator-) Spinne, (Riesen-) Spinne, (Spei-) Spinne, Tiger, Vampirfledermaus, Vogelmensch, Wolf, Yeti, Zwergdrache

**Sprachen:** burungi (neu, verwandt mit zardisch, urdla), munisch (alt), urdla (alt)

**Namen:** Aibak, Ashoka, Caitanya, Dara, Horsha, Kabir, Kalidasa, Kanishka, Mahdva, Nanak, Ramananda, Ramanuja, Shivaji, Tshandragupta, Tulsi, Vallabha/

**Religion:** fanatischer Vardanismus; Besonderheiten: Schakti-Kult: personifizierte weibliche Energie, orgienhafte Zeremonien von Davadasi (Tempeltänzerinnen) mit kompliziertem Ritual (stark sexuell orientiert); Erbpriesterschaft der Brahmanen; Weitergabe der religiösen Texte nur innerhalb der eigenen Familie; Dämonenfürsten (Rakschasa, Mahischasura (in Gestalt eines Büffels), Asura (Widergötter), Totengeister (Bhusa, Vetala, Pischata) und spezielle weibliche Dämonen (Yogini, Grahi); Verbrennung der Toten auf speziellen Verbrennungsplätzen.

**Magie:** Zauberer stehen unter strenger Kontrolle der Priesterschaft und werden misstrauisch beobachtet. Sie bilden eine eigene Kaste, die unter der Händlerkaste steht

**Wirtschaft:** Hauptausfuhrartikel sind Erze, Marmor, Juwelen, Gewürze, Reis, Baumwolle, Drogen, Farben und Elfenbein. Der Handel wird im Westen häufig über die Sprass abgewickelt.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudale, Aristokratie/Theokratie. Burunga besteht aus einer Doppelmonarchie: Je ein König herrscht ein Jahr lang in der Stadt Ashoban über den Westen, der andere in der Stadt Ashokiri über den Osten des Reichs. Maßgeblich für alle Dinge des Lebens in Burunga ist die Kastenzugehörigkeit. In Ashoban ist die Reihenfolge der Kasten von oben nach unten: Priester, Krieger, Magier, Beamte, Händler, Handwerker, Bauern, Parias; in Ashokiri steht die Kriegerkaste über der Priesterkaste. Die Kastenzugehör-

rigkeit kann der Kundige an typischen Tätowierungen erkennen. Die Utang und die wilden Bergstämme scheren sich jedoch nicht um die Kasten und Sittenwächter; Frauen haben eine geringere Stellung.

**Musik:** Vina, Sitar, Sarangi (Saiten-I.), Zimbeln, Glocken, mit Wasser gefüllte Porzellschüsseln, Flöte, Pfeife, Muschelhorn, Trommeln, Rezitativ-Gesang, dazu Theater und hohe Musik-Kunst.

**Wappen:** schwarze Kobra mit zwei Köpfen auf geteiltem Schild in Silber und Grün

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Ausländische Besucher werden bei der Einreise von Beamten einer Kaste zugeordnet und erhalten ein entsprechendes Dokument. Das von der Priesterkaste beherrschte Ashoban gilt als intoleranter als die Provinz Ashokiri. Die Priesterkaste sowie ihre Assassinen- und Kriegermönch-Orden sind strenge Sittenwächter und verfolgen Verstöße gegen die Regeln des Vardanismus mit fanatischem Eifer.

**Kriegskunst:** Das Tragen einer Waffe ist nur Angehörigen der Krieger- und Priesterkaste erlaubt. Die Berufskrieger sind in zahlreichen Kämpfen mit Zarden, vatabischen Piraten und dem Reich Chiban zu stolzen und gestählten Kämpfern geworden. Die zur Priesterkaste gehörigen Assassinen und Kriegermönche beherrschen geheime Kampftechniken, die nur in den vardanitischen Klöstern weitergegeben werden. Die Bergstämme haben wilde und stolze Stammeskrieger.

**Typische Waffen:** Keule, Kriegshammer, Krummsäbel, Dolch, Kurzschwert, Streitkolben, Streitaxt, leichter Speer, Wurfspeer, Schlachtbeil, Stoßspeer, Bogen, Wurfmesser, Wurfpeil, kleiner Schild, Buckler, Diskus, Lasso, Lanze, Kampfgabel, Glef, Wurfscheibe

**Minderheiten:** Utang, Bergstämme, Sprass



## Búsztavar

**Vorbilder:** Frühes Mittelalter, Magyaren, Balkan

**Landschaft:** Busztavar besteht überwiegend aus Steppe, die jedoch von Ackerland und Sumpfgeländen - den Höveds - durchbrochen wird. Im Südwesten liegt das Hochland Djarion, das von einem Elfenvolk bewohnt wird.

**Klima:** Balkan, Ukraine, kontinental, trocken-gemäßigt, kalte Winter.

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Eule, Falke, Fee, (Riesen-) Frosch, Ghul, Hund, Kobold, Lindwurm, Nachtmahr, Nachtmarder, Nymphe, Oger, Ork, Pferd, Rabe, Riese, Rind, Schlachtross, Schnurwurm, Schwarzalb, Vampir, Werwolf, Wolf, (Dunkel) Wolf, Wolfsmensch

**Sprachen:** busztavarisch (neu)

**Namen:** Arpad, Bela, Denesz, Ferenc, Geza, Imre, Isztvan, Koloman / Ilona, Zsuzsa

**Religion:** Schamanismus, toleranter Neucagorismus, Thalanismus

**Magie:** Es existiert keine Kontrolle von Zauberern, ihnen wird misstraut.

**Wirtschaft/Siedlungen:** Busztavar ist ein Land der Hirten und - erst langsam beginnend - der Bauern. Hauptausfuhrartikel sind

Vieh, Schafe, Pferde, Wolle, Leder und Erze.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** barbarisch/feudal, Monarchie. Die Busztavaren zerfallen in zahllose Clans; im Nor, wo die Sesshaftigkeit am weitesten vorangeschritten ist, regieren Fürsten nach rodinischem Vorbild und haben häufig den cagorischen Glauben angenommen. Der König, der nur das Land, das an die Hauptstadt Czodolyvor-Höved grenzt, regiert, spielt gegenüber den lokalen Fürsten und Sippenältesten mehr eine mystisch-religiöse Rolle und wird im weitesten Sinne nur als höchster Richter anerkannt.

**Wappen:** silbernes Schwert auf grünem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Die Busztavaren sind Fremden gegenüber aufgeschlossen und freundlich. Da Busztavar eines der abgelegensten Länder Madragons ist, sind Berichte über ferne Gegenden stets willkommen. Trotz voranschreitender Missionierung ist man religiös sehr tolerant.

**Kriegskunst:** Die busztavarischen Steppeureiter sind in Rodina, Chiban und Zardos gefürchtet; viele dienen als Söldner im Ausland.

**Typische Waffen:** Langschwert, Krummsäbel, Handaxt, Streitaxt, Stoßspeer, Bogen, Wurfaxt, Kompositbogen, Lasso

**Minderheiten:** Puch, Gnome, Elben.



## Cantaládra

**Vorbilder:** Hochmittelalter, Spanien, El Cid

**Landschaft:** Ackerland, Weideland, teilweise in Steppe übergehend

**Klima:** Südeuropa, mediterran

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Drache, Draug, Eber, Esel, Eule, Falke, Fee, Hund, Katze, Kobold, Lindwurm, Löwe, Maultier, Nymphe, Oger, Pferd, Rabe, Riese, Rind, Ruch, Schlachtross, (Gift-)Schlange, Wolf

**Sprachen:** cantaladrisc (neu, verwandt mit samagnisch und estarunisch), zaranisch (alt)

**Namen:** Alfonso, Alvar, Diego, Enrique, Felipe, Fernando, Iago, Juan, Pedro, Ramiro, Rodrigo, Sancho / Ines, Isabella, Juanita

**Religion:** toleranter bis fanatischer Neucagorismus, toleranter bis frommer Alt-Cagorismus, Thalanismus

**Magie:** Zauberer sind in den unabhängigen Fürstentümern in einer Gilde organisiert und geachtet, in den anderen Fürstentümern gleiche Behandlung wie in Alzagora.

**Wirtschaft:** Waffen, Getreide, Obst, Wein, Pferde, Vieh, Flachs, Sklaven, Tuche, Olivenöl sind die Hauptexportartikel. Fertigung hochwertiger Handwerkerwaren.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudale, Aristokratie (z.T. Fremdherrschaft durch Alzagora); teils unabhängige, teils vom Märkischen Bund oder Alzagora abhängige Fürstentümer, die in ständig wechselnden Allianzen ununterbrochen Krieg führen. Starker Einfluss der Ritter- und Assassinenorden. Durch wirtschaftlich günstige Voraussetzungen blühen Handel, Handwerk, Kultur und relativ religiöse Toleranz.

**Wappen:** goldener Löwe über silbernem Halbmond in den unabhängigen cantaladriscen Fürstentümern, goldener Halbmond über silbernem Löwen in den alzagrischen Fürstentümern in verschiedenen Kombinationen

**Verhältnis zu anderen Völkern:** In den Städten werden Fremde freundlich aufgenommen, in der Provinz ist man eher misstrauisch.

**Kriegskunst:** Durch ständige Kämpfe und zahlreiche Berührungspunkte mit anderen Kulturen sowie aufgrund der zahlreich angelockten Söldner gibt es in Cantaladra fast alle Waffen und Rüstungen in hochwertiger Qualität. Die Caballeros sind zumeist gefürchtete Kämpfer, der einfache cantaladrisc Krieger ist jedoch ein Wehrpflichtiger und neigt zur Fahnenflucht.

**Typische Waffen:** Langschwert, Krummsäbel, Dolch, Streitkolben, leichter Speer, Wurfspeer, Stoßspeer, Lanze, Bihänder, Anderthalbhänder, Hellebarde, Morgenstern, Kriegsflegel, Magierstab, Bogen, leichte Armbrust, schwere Armbrust, Wurfmesser, großer Schild, kleiner Schild, Buckler, Parierdolch, Gefe,

**Minderheiten:** Alzagrer, märkische, logrische und samagnische Ritter



## Chiban

**Vorbilder:** Frühmittelalter, China

**Landschaft:** fruchtbares Tiefland; der Fluss Tseninbao tritt regelmäßig über die Ufer.

**Klima:** Ostasien, über kontinental zu gemäßigt bis tropisch

**Fauna/Flora:** Adler, Affe, Drache, Eber, Einhorn, Esel, Eule, Falke, Kobold, Krokodil, Lindwurm, Leopard, Nymphe, Pferd, Phönix, Pony, Rind, Schlachtross, (Gift-)Schlange, (Riesen-)Schlange, (Riesen-)Spinne, Tiger, Vampir, Wolf, Zwergdrache

**Sprachen:** chi (neu, Handelssprache, verwandt mit munisch, vatabisch), munisch (alt)

**Namen:** Chien, Han-Yü, Kü-I, Shen-Tsung, Siu, Tai-Tsung, Tai-Po, Tschu-Hi, Tung-Po, Weng, Wu-Ti

**Religion:** Toleranter Vardanismus, Schamanismus, Thalanismus, dazu kommt ein starker Ahnenkult und die angestrebte Verlängerung des Lebens, auch mittels Magie; jedes Dorf hat seinen Erdaltar, häufig mit einem heiligen Baum oder Hain; vermögende Tote erhalten umfangreiche Erdgräber und ihnen wird ein Gewand aus Jade angelegt; ansonsten ist es üblich, die Toten auf dem eigenen Grund und Boden zu beerdigen, bzw. Urnen ins Haus zu stellen, damit die Ahnengeister darüber wachen. Es existiert keine Priesterkaste, der Kaiser und hohe Beamte üben das Priesteramt aus, hinzu kommen Mönche und Nonnen der Klöster. Als Dämonen treten insbesondere Ahnengeister „ohne Ahnenopfer“ oder, wenn sie aus anderen Ebenen oder Dimensionen stammen, z.B. Wang Xiang (Felsen), Gui-Drachen, Wangliang (Bäume), Fenyang (Erde), Songwuyi (Feuer).

**Magie:** Alle Zauberer werden vom Staat kontrolliert und sind geachtet.

**Wirtschaft/Siedlungen:** Chiban ist ein reiches Land mit fleißigen Händlern und Handwerkern. Hauptausfuhrartikel sind Tee, Seide, Reis, Vieh, Bambus, Drogen, Porzellan, Metallwaren, Perlen

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudalistisch/zivilisiert, Monarchie mit Beamten-, Krieger-, Magier- und Priesterkaste. Chiban ist ein straff geregelter, stabiler Zentralstaat. Die größte Gefahr besteht in Chiban darin, dass - wie in der Vergangenheit bereits geschehen - ein Wahnsinniger auf den Thron gelangt. Der Status der Frau ist zwar geringer als der des Mannes, nichtsdestotrotz ist eine innerfamiliäre Dominanz nicht selten.

**Wappen:** rosafarbener Paradiesvogel auf goldenem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Obwohl Chiban eine Randlage hat, betrachten die Chi ihr Land als Mittelpunkt der Welt und die meisten Fremden als Barbaren, insbesondere solche, die es mit der Hygiene nicht sonderlich ernst nehmen.

**Musik:** Okarina, Klangsteine, Bronzeglocken, Zither, Mundorgel, Laute, Trommeln, Schlag- und Schrap-I.; Musik, Gaukler und Pantomime gelten als hohe Kunst

**Kriegskunst:** Waffen dürfen nur von Angehörigen der Krieger-, Beamten, Priester- und Magierkaste sowie von Adligen getragen werden. Daher ist Waffenloser Kampf sowie Kampf mit Kampfstab und Keule unter der restlichen Bevölkerung weit verbreitet. Auch gibt es zahlreiche und konkurrierende Kampfschulen. Gefürchtet ist der Kaiserliche Geheimdienst.

**Typische Waffen:** Handaxt (Dolchaxt, „Ge“), Langschwert, Lanze, Krummsäbel, Dolch, Hellebarde („Ji“), Kurzschwert, Streitaxt, leichter Speer, Stoßspeer, Stabkeule, Kampfstab, Magierstab, waffenloser Kampf, Bogen, Langbogen, Wurfspeer, Wurfmesser, Wurfpeil, Wurfstern, kleiner Schild („Gan“), leichte Armbrust, schwere Armbrust, Glefe, Wurfeisen, NunShaku, Kampf gabel

**Minderheiten:** -



## Cilien

**Vorbilder:** Britannien, Gallien, Lothlorien, Märchenwald

**Landschaft:** Mischwald

**Klima:** feuchtgemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Eule, Falke, Fee, Greif, Höhlenmensch, Hund, Kobold, Lindwurm, Nympe, Oger, Ork, Riese, Schrat, Vogel-mensch, Wolf, (Dunkel-) Wolf, Schwarzalb, Baumhirte, Einhorn, (Riesen-) Käfer, Nachtmarder, (Gladiator-) Spinne

**Sprachen:**

**Namen:**

**Religion:**

**Magie:** keine Kontrolle; die Bevölkerung ist sehr abergläubig und fürchtet in der Regel Zauberei

**Wirtschaft/Siedlungen:** Es wird größtenteils nur für den eigenen Verbrauch produziert und gejagt. Die Menschen leben in kleinen Dörfern oder nomadisch. Nur wenige isolierte Siedlungen von Menschen verschiedener Herkunft und Nichtmenschen. Hauptausfuhrartikel sind: Felle, Leder, Harz, Honig, Holz.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** In Cilien liegt ein Elbenreich. Ansonsten existieren viele kleine Stämme, Völker und selbständige Siedlungen in den verschiedensten Formen.

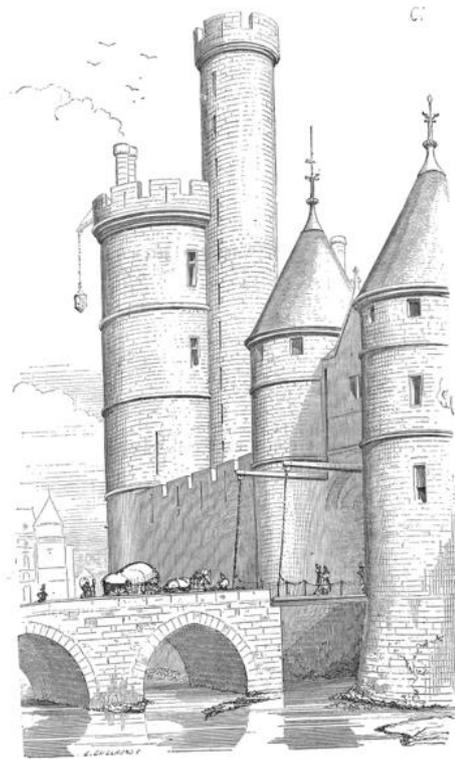
**Wappen:** -

**Verhältnis zu anderen Völkern:** je nachdem

**Kriegskunst:** je nachdem

**Typische Waffen:** je nachdem

**Minderheiten:** Elben, Cournen, Schwarzalben, Dunkelzwerg, Puch, Gnome, Verbannte, Orks, Vogelmenschen, etc.



## Estaruna

**Vorbilder:** Italien, Spätmittelalter, Frührenaissance, „Die Mondmotte“ u.a. Romane von Jack Vance

**Landschaft:** dichter mediterraner bis gemäßigter Mischwald

**Klima:** mediterran bis gemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Basilisk, Baumhirte, Drache, Eber, Esel, Eule, Falke, Fee, Hippogriff, Hund, Katze, Kentaur, Kobold, Lindwurm, Löwe, Maultier, Nympe, Oger, Pferd, Rabe, Riese, Satyr, Schlachtross, (Gift-) Schlange, Wolf, Zyklop

**Sprachen:** estarunisch (ähnelt samagnisch, und cantaladrisc), zaranisch (alt)

**Namen:** Antonino, Bernardo, Guillermo, Orlando, Papageno/Bianca, Giannina, Lucretia, Tiara, Viola

**Religion:** frommer Neu-Cagorismus, Thalanismus, diverse Sekten; der estarunische Adel hat eine sehr pessimistische oder sogar morbide Weltsicht; die Art, wie er die Schriften Cagors auslegt, grenzt an Ketzerei, ggü. anderen Religionen ist er jedoch tolerant, selbst ggü. Anhängern finsterner Kulte.

**Magie:** Zauberei ist ein Vorrecht des Adels; Kontrolle gibt es keine.

**Wirtschaft/Siedlungen** Die Estaruner sind geschickte Handwerker und gewiefte Händler. Die Seefahrer wetteifern mit den Märkern und Samagnern um die Beherrschung

von Arun und Hattensee mit ihren riesigen Schaufelradschiffen. Hochseetüchtige Schiffe werden von den Estarunern jedoch nicht gebaut. Da die Bevölkerung klein ist, werden nur wenig Anbauflächen für Lebensmittel benötigt. Die meisten Städte liegen an der dicht besiedelten Küste. Hauptausfuhrartikel sind: Wein, Öl, Kork, Holz, Waffen, Schmuck und andere Fertigkeiten.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die kleinen Stadtstaaten und Fürstentümer Estarunas bilden einen lockeren Verband, in dem Unstimmigkeiten manchmal mit Waffengewalt ausgetragen werden, ohne dass es jedoch zu größeren Konflikten kommt. Üblich hingegen sind Handelskriege und Attentate. Während das einfache Volk ein normales Leben lebt, ist für den Adel Tradition, Standesbewusstsein und Etikette von existentieller Wichtigkeit. Kleidung, Gesten, Mimik, Sprache: alles unterliegt den rigiden gesellschaftlichen Normen, die zudem regional unterschiedlich sind. Der Anteil niederer Adliger und der von Unfreien und Sklaven an der Gesamtbevölkerung ist sehr hoch. Die Loyalität des Adels gilt uneingeschränkt nur ggü. der Familie (Bluttrache).

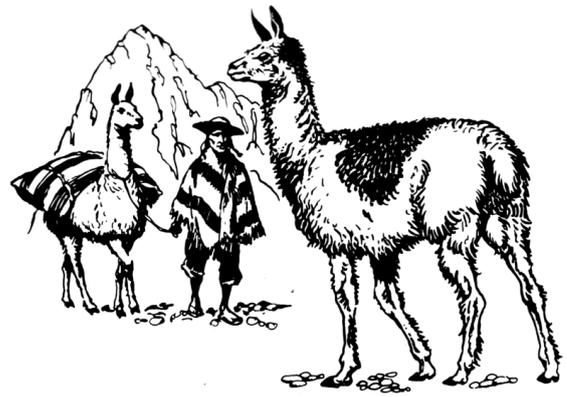
**Wappen:** goldener Hippogriff auf schwarzem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** das einfache Volk ist gastfreundlich; der Adel ignoriert Fremde, es sei denn, diese beherrschen die komplizierten gesellschaftlichen Normen.

**Kriegskunst:** Die - disziplinierten, aber eher konfliktscheuen - kleinen Söldnerheere bestehen üblicherweise aus Pikenieren, Armbrustschützen und leichter Reiterei. Es dienen häufig Märker. Einige Fürsten haben kleine Einheiten mit Riesenadlern. Typische Rüstungen sind Steppjacken und Kürasse sowie Metallhelme ohne Visier und Sturmhauben.

**Typische Waffen:** Dolch, Fuchtel, Handarmbrust, Hellebarde, Kurzsword, Lanze, Leichte Armbrust, Leichter Speer, Ochsenzunge, Parierdolch, Rapier, Schwere Armbrust, Wurfspeer, Parierdolch, Kampfgabel, Gefe, Kurzsword, Dolch

**Minderheiten:** Märker, Polythenen



## Gualteka

**Vorbilder:** Azteken, Olmeken, Tolteken, Maya, Prärieindianer

**Landschaft:** Im Est, Nor und Ydd liegen das fruchtbare Küstengebiet, der Sumpf Atzanok und die Stadtstaaten unter Führung von Coyotlán, im Wes die Greifensteppe und im Süd das Gebirge Teopán mit den Bergstämmen und dem kleinen gleichnamigen Fürstentum.

**Klima:** subtropisch bis tropisch

**Fauna/Flora:** Adler, Affe, Bär, Draug, Falke, Federechse, Flugechse, (Riesen-) Frosch, Greif, Jaguar, (Riesen-) Käfer, Krokodil, Nachtmahr, Nymphe, Ork, Pferd, Piranha, Puma, Säbelzahn tiger, (Gift-) Schlange, (Riesen-) Schlange, (Gladiator-, Riesen-, Spei-) Spinne, Vogelmensch

**Sprachen:** gualtekisch (neu, ähnelt munisch), munisch (alt)

**Namen:** Atahualpa, Huanya, Huascar, Itzcoatl, Manco, Montezuma, Pachacutic, Tupac

**Religion:** Schamanismus, gualtekischer Polytheismus: Sonnengöttin Quetzal, Todesgott Coyotl, Fruchtbarkeitsgöttin Mixito, Kriegsgott Uaxamac sowie diverse Halbgötter, die aus Verbindungen der vier Götter entstanden sind und häufig nur lokale Bedeutung haben.

**Magie:** Zauberei ist verboten.

**Wirtschaft:** Tauschhandel, Währung ist unbekannt, keine Bronze- oder Eisenverarbeitung, Hauptexportartikel sind: Juwelen, Gold, Silber, Zucker, Tabak, Kartoffeln, Mais

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die Stadtstaaten des Tieflands sind menschenverachtende Sklavenhaltergesellschaften unter Priesterkönigen mit starkem Einfluss von Schamanen, Priestern oder Dämonenbeschwörern, das kleine Fürsten-

tum Teopan ist eine Aristokratie, die Step-  
pen- und Bergstämme sind von einfacher  
Stammesstruktur (Häuptling, Schamane).

**Wappen:** schwarzer Panther auf grünem  
Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Die  
Stadtstaaten im Tiefland unter der Führung  
Coyotláns sind fremdenfeindlich, die Barba-  
ren der Steppe, des Sumpfes und des  
Hochlands sowie das abgeschiedene Fürs-  
tentum Teopán ganz im Süden Gualtekas  
hatten erst sehr wenig Kontakt zu Fremden.

**Kriegskunst:** Die Gualteken haben keine  
Metallwaffen. Die Stadtstaaten Teopáns  
haben disziplinierte Berufskrieger, anson-  
sten gibt es stolze Stammeskrieger.

**Typische Waffen:** Dolch, Streitkolben,  
Kriegshammer, Handaxt, leichter Speer,  
Stoßspeer, Bogen, Schleuder, Stock-  
schleuder, Wurfspeer, Speerschleuder,  
Wurfaxt, Wurfkeule, Blasrohr, Kurzbogen

**Minderheiten:** Utang, Steppennomaden,  
Bergstämme



## Hatakai

**Vorbilder:** Zentralasien, Tibet, Hindukusch

**Landschaft:** Hochgebirge, Steppe, trocke-  
nes Hochland

**Klima:** trocken, kontinental, alpin

**Fauna/Flora:** Adler, (Riesen-) Ameise,  
Bär, Basilisk, Chimäre, Drache, Draug,  
Dromedar, Dunkelzweig, Eber, Esel, Eule,  
Falke, Federechse, Greif, Hippogriff, Höh-  
lenmensch, Hund, (Riesen-) Käfer, Kobold,

Lindwurm, Mantikora, Nachtmahr, Orc,  
Phönix, Riese, Ruch, Säbelzahniger, (Gift-)  
Schlange, Schrat, Vogelmensch, Wolf,  
Zwergdrache

**Sprachen:** verschiedene

**Namen:** verschiedene

**Religion:** überwiegend Schamanismus

**Magie:** keine Kontrolle; die Bevölkerung ist  
sehr abergläubig und fürchtet in der Regel  
Zauberei

**Wirtschaft/Siedlungen:** Es wird größtenteils  
nur für den eigenen Verbrauch produ-  
ziert und gejagt. Die Menschen leben in  
kleinen Dörfern oder nomadisch. Nur weni-  
ge isolierte Siedlungen von Menschen ver-  
schiedener Herkunft und Nichtmenschen.  
Hauptausfuhrartikel sind: Sklaven, Edel-  
steine, Felle, Leder, Erze

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Es  
existieren viele kleine Stämme, Völker und  
selbständige Siedlungen in den verschie-  
densten Formen.

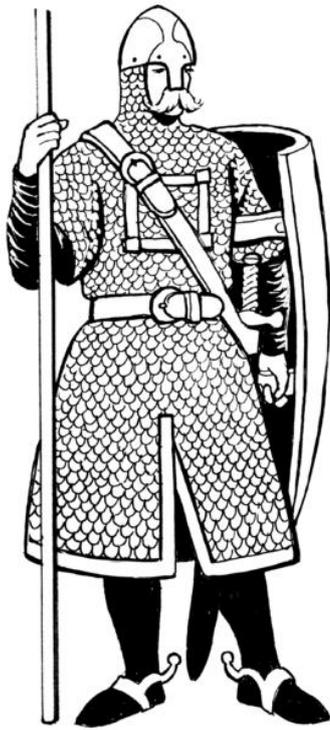
**Wappen:** -

**Verhältnis zu anderen Völkern:** je nach-  
dem

**Kriegskunst:** je nachdem

**Typische Waffen:** je nachdem

**Minderheiten:** Hatakai (Nomadenvölker  
unterschiedlicher Herkunft und verwandt mit  
Busztavaren, Zarden und Burungi), Zwerge,  
Sprass, Puch, Busztavaren, Zarden,  
Burungi, Verbannte, Orks, Rodiner, Vogel-  
menschen, etc.



## Logres

**Vorbilder:** Frühes bis Hochmittelalter, Angelsachsen, Normannen, Legenden um Artus und Merlin

**Landschaft:** Acker- und Weideland, viel Sumpfgebiet und Heidelandschaft, sanft hügelig, viele Seen und Flüsse

**Klima:** gemäßigt feucht

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Baumhirte, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Einhorn, Esel, Eule, Falke, Fee, (Riesen-)Frosch, Hohlmensch, Hund, Irrlicht, Kobold, Lindwurm, Maultier, Nymphe, Oger, Orc, Pferd, Pony, Rabe, Riese, Rind, Schlachtross, Schrat, Schwarzalb, Sendling, Troll, Waelingworm, Wolf, (Dunkel-)Wolf

**Sprachen:** logrisch (neu, ähnelt töndrisch und märkisch), zaranisch (alt)

**Namen:** Aedhelred, Aelfric, Aescwine, Beohtric, Beornoth, Cenulf, Ceolred, Cynsic, Eadward, Godwin, Leofgar, Morcar, Oswiu, Siward, Wihtrud / Aelfgifu, Branwen, Cyneburg, Editha, Ercongota, Leofrun, Mildreth, Nafena, Rowena, Trydh

**Religion:** Frommer Neu-Cagorismus, alt-logrischer Polytheismus (entspricht dem töndrischen Polytheismus: Feuergott Godar, Handwerker Gott Magon, Fruchtbarkeitsgöttin Earca, Meerestgöttin Neardha, Kriegsgott Dredid und Wintergott Hysc.

**Magie:** Zauberer sind zusammen in einer Gilde organisiert und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Die Wirtschaft ist größtenteils auf Landwirtschaft, Viehzucht und Fischerei ausgerichtet. In den wenigen Städten ist ein kleines wohlhabendes Bürgertum im Entstehen. Die Kirche ist wohlhabend. Hauptausfuhrartikel sind Vieh, Schafe, Wolle, Tuche, Waffen, Rüstungen, Bier, Spirituosen, Obst, Fisch, Tran, Gänse, Schweine.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudale Erbmonarchie mit starker Stellung der Herzöge (Ealdormanes). Im Grenzgebiet zu Töndermanlan Grenzmarken, die direkt dem König unterstehen.

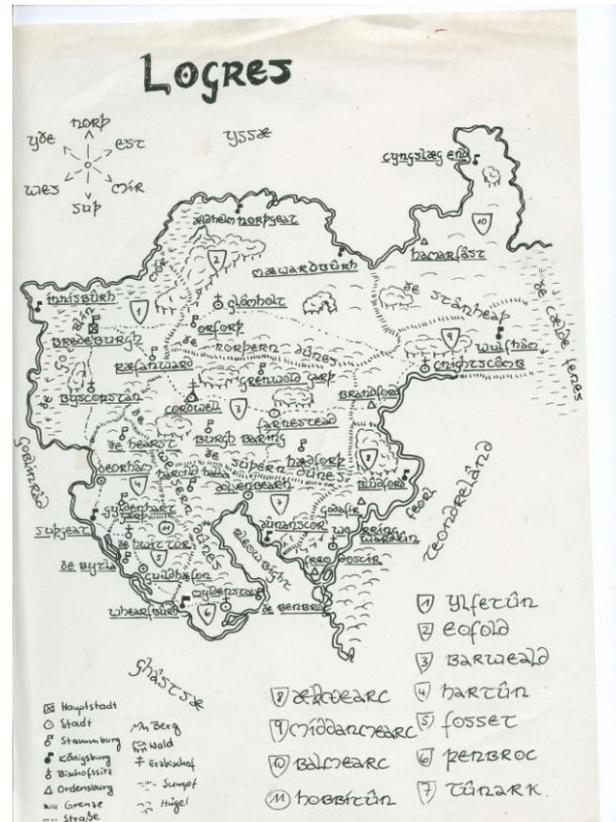
**Wappen:** Silberner Schwan auf blauem Grund.

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Wegen der wenigen Reisenden ist man ziemlich gastfreundlich.

**Kriegskunst:** Adlige (Thane) und Freisassen (Fyrd) sind wehrpflichtig. Gefürchtete Kämpfer sind die Herdruppen der Ealdormanes und des Königs, die Huscarls. Leibeigene dürfen keine Waffen tragen und beherrschen häufig den Kampf mit dem Kampfstab oder der Keule.

**Typische Waffen:** Langschwert, Dolch, Kurzschwert, Keule, Handaxt, Schlachtbeil, leichter Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Langbogen, leichte Armbrust, Wurfspeer, großer Schild

**Minderheiten:** Halblinge, Elfen, Gnome, Töndermannen



## Lordaglin

**Vorbilder:** Frühes Mittelalter, Schottland

**Landschaft:** überwiegend Weide- und Heideland, viel Sumpf und zahlreiche Seen

**Klima:** gemäßigt feucht

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Einhorn, Eule, Fee, Grona, Hund, Irrlicht, Kelpie, Klopfer, Kobold, Lindwurm, Nympe, Ork, Oger, Pferd, Pony, Rabe, Riese, Rind, Schwarzal, Seeooger, Silkie, Waelingworm, Wolf, (Dunkel-) Wolf

**Sprachen:** lordaglacht (neu, ähnelt cournalacht), elbisch

**Namen:** Angus, Banco, Duncan, Dunstan, Fergus, Kenneth, Malcolm / Deirdre, Gwen, Lorna, Moira, Regan

**Religion:** Druidismus

**Magie:** Zauberer stehen unter Kontrolle der Druiden und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Außer in den wenigen kleinen Städten wenig Händler und Handwerker; dafür viele Viehzüchter und Fischer. Hauptausfuhrartikel sind: Vieh, Schafe, Wolle, Tuche, Bier, Spirituosen, Fisch, Tran.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Lordaglin hat zwar einen Hochkönig, der jedoch nur über das Land regiert, das ein paar Tagesmärsche der Stadt Featorn entfernt ist. Den Rest des Landes teilen sich die Clanchiefs auf, die ständig versuchen mit List und Gewalt ihr Territorium zu vergrößern.

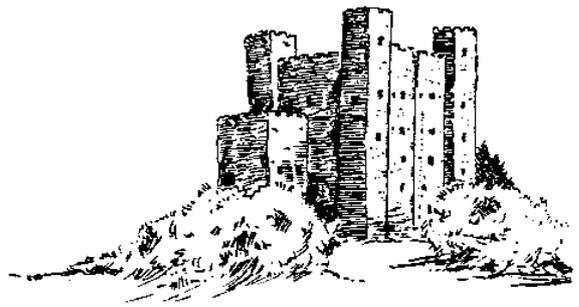
**Wappen:** schwarzer Rabe auf goldenem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** die Lordagliner sind sehr gastfreundlich, misstrauen aber den Cagoriten.

**Kriegskunst:** Die wilden Hochlandkrieger sind zwar gefürchtete Kämpfer, aber sehr undiszipliniert.

**Typische Waffen:** Langschwert, Dolch, Keule, Streitaxt, Stoßspeer, Bihänder, Kampfstab, Langbogen, kleiner Schild, großer Schild

**Minderheiten:** Gnome, Elben



## Märkischer Bund

**Vorbilder:** Hoch- bis Spätmittelalter, Heiliges Römisches Reich Deutscher Nation, Deutscher Ritterorden, Raubritter, Bauernaufstand

**Landschaft:** stark kultivierte liebliche Landschaft. Im Norden mehr Heidellandschaft, das Hochland der Riesenmark ist stark bewaldet.

**Klima:** gemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Baumhirte, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Esel, Eule, Falke, Fee, Hohlmensch, Hund, Irrlicht, Katze, Kobold, Lindwurm, Nympe, Oger, Pferd, Troll, Schrat, Schwarzal, Wolf, (Dunkel-)Wolf

**Sprachen:** märkisch (neu, Handelssprache, ähnelt logrisch und töndrisch), zaranisch (alt)

**Namen:** Adalbert, Burckhardt, Diederich, Gernhardt, Herewein, Karlmann, Luitpercht, Markmann, Neidhardt, Ottokarl, Plegemund, Reichhardt, Siegfried, Tankred, Willibald / Adelheide, Bruni, Dietlindis, Gunda, Huldtraud, Mechthildis, Ottilie, Richildis, Waltraude

**Religion:** frommer bis fanatischer Neucagorismus

**Magie:** Zauberer sind in jeweiligen Gilden organisiert und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Neben den Fürsten und Klerikern hat sich ein selbstbewusstes Stadtbürgertum entwickelt, das sich - vor allem im Norden - unter der Führung von Büttelheim zu einem Schutzbund zusammengeschlossen hat. Hauptausfuhrartikel sind Erze, Waffen, Rüstungen, Magie, Glas, Keramik, Vieh, Getreide, Tuche, Flachs, Hanf, Bier, Butter, Gänse, Schweine, Metallwaren, Leinen, Fisch, Wein, Papier, Spirituosen.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Der Märkische Bund ist ein lockerer Zusammenschluss zahlloser kleiner Fürstentümer, denen z.T. auch Kleriker vorstehen (Fürstbischöfe). Es gibt dermaßen viele Adlige,

dass einige gezwungen sind, als Raubritter tätig zu werden. Zweimal im Jahr treffen sich die Stände unter dem Vorsitz des Erztuchsess. Zum Märkischen Bund gehört – zumindest politisch – auch die Samagne.

**Wappen:** vier schwarze Türme auf dem Balken eines blauen Schrägkreuzes auf silbernem Grund.

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Nicht-Neu-Cagoriten wird auf dem Land mit Misstrauen begegnet.

**Kriegskunst:** In den Städten muss jeder Bürger für ein paar Tage im Monat bei der Bürgerwehr Dienst schieben, Freisassen sind wehrpflichtig, können sich aber freikaufen, ansonsten werden Söldner, meist aus dem eigenen Land, aus Cantaladra oder Logres geworben.

**Typische Waffen:** Langschwert, Anderthalbhänder, Dolch, Streitkolben, Lanze, Bihänder, Hellebarde, Morgenstern, Armbrust, Schild

**Minderheiten:** Gnome, Zwerge, Samagner, Estaruner



## Osh

**Vorbilder:** Frühe Antike, Ägypten (Mittleres Reich)

**Landschaft:** Im Norden Gebirge, im Süden Steppe, an der Purpurmeerküste und entlang des Flusses Gryf sehr fruchtbares Schwemmland

**Klima:** subtropisch (Regenzeit/Trockenzeit), z.T. alpin

**Fauna/Flora:** (elektrischer) Aal, Adler, Affe, (Riesen-)Ameise, Bär, Basilisk, Chimäre, Esel, Eule, Falke, Gorgo, Greif, Hippogriff, Hund, (Riesen-)Käfer, Katze, Krokodil, Löwe, Mantikora, Minotaur, Pferd, Phönix, Rind, Säbelzahn tiger, (Gift-)Schlange, (Riesen-)Schlange, Skorpion, Wolf

**Sprachen:** oshitisch (neu, ähnelt alzagrisch und zaranisch), zaranisch (alt), munisch (alt)

**Namen:** Amasis, Amenemhet, Amenophis, Cheops, Chephren, Djoser, Haremhab, Imhotep, Meremphah, Mykerinos, Psammetich, Ramses, Samenckkare, Semnut, Sesostris, Sethos, Sinuhe, Snofru, Thutmosis Tutanchamun / Hatschepsut, Nofretete, Teje

**Religion:** oshitischer Polytheismus: die Sommer- und Sonnengöttin Hoth, der Feuer- und Schmiedegott Honsu, der adlerköpfige Gott der Herrschaft und Gesetze Heptor, die immer nackt dargestellte Göttin der Leidenschaft, Schönheit und Liebe Phetys, die rinderköpfige Göttin der Erde, Berge und Rinder Phoeris, die Göttin der Felder und Fruchtbarkeit Phtah, der krokodilköpfige Gott des Krieges Kobek, der löwenköpfige Gott des Jähzorn, der Eifersucht und der Schönheit Korus, der Gott des Himmels, der Blitze und des Donners Ke, die Flußpferdgöttin der Flüsse Mines, der fischschwänzige Meeressgott Mut, die geflügelte Regengöttin Mhepri, der schakalköpfige Wintergott Tapis, der gesichtslose Totengott Ta'at, der geierköpfige Gott der Krankheiten und Ärzte Telkit, die Katzensgöttin der List, des Handels und des Wohlstands Vastet, der widderköpfige Gott des Handwerks und der Magie Vekhret und die ibisköpfige Göttin der Weisheit Vubis; ausgeprägter Totenkult mit Monumentalgräbern und wertvollen Grabbeigaben; Traumdeutungen, Tempelschlaf; strenge Speise-, Bekleidungs- und Hygienevorschriften; die Tempel sind reich und haben eigene Güter. Man unterscheidet Propheten, Opferpriester, Vorlesepriester, Tempelsänger, Musikanten, niedere Beamte.

**Magie:** Zauberer stehen unter strenger Kontrolle der Priesterschaft und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Sklavenhaltergesellschaft, in der von den Pharaonen Menschenmassen für ehrgeizige Bauprojekte organisiert werden. Hauptausfuhrartikel sind: Gold, Erze, Juwelen, Olivenöl, Hanf, Elfenbein, Korallen, Perlen, Elefanten, Papyrus.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** An der Spitze steht der Priesterkönig (Vergöttlichung nach dem Tod); er stützt sich auf die Priester-, Krieger- und Beamtenkaste (Eunuchen), Frauen sind den Männern vor dem Gesetz gleich.

**Musik:** Flöte, Harfe, Klapper, Klarinette, Sistrum (Metallrassel), Oboe, Trompete, Laute, Harfe, Leier, Trommel, Tamburin, Chormusik; am Hof leben geachtete Hofmusiker.

**Wappen:** goldene Sphinx auf purpurnem Grund

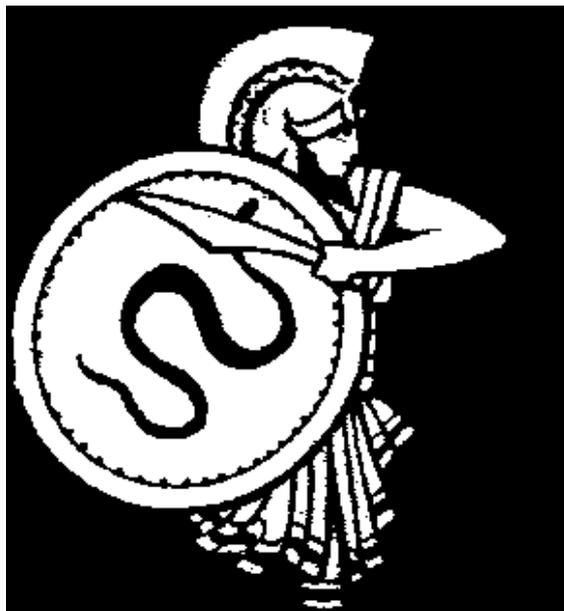
**Verhältnis zu anderen Völkern:** Die Oshiten betrachten sich als das auserwählte Volk und verhalten sich dementsprechend gegenüber Fremden. Der Außenhandel wird daher meist über Zwerge und Sprass abgewickelt.

**Kriegskunst:** Gefürchtete Streitwagenkämpfer. Ansonsten gut organisierte Massenaufgebote, keine Reiterei.

**Typische Waffen:** Dolch, Keule, Kurzsword (Sichelsword), Langsword, Handaxt, Kampfabel, Lanze (nicht zu Pferd), Leichter Speer, Stoßspeer, Streitaxt, Bogen, Wurfkeule, Bola, kleiner Schild, großer Schild

**Rüstungen:** Helme, Watten- (LR) und Schuppenpanzer (KR)

**Minderheiten:** Berggnome, Puch, Sprass, Tswane



## Polythéne

**Vorbilder:** Frühe und Klassische Antike, Mykene, Klassisches Griechenland, Mazedonien

**Landschaft:** Im Wes liegt der große und nicht ungefährliche Wald Kentaureion, im Est das fruchtbare Tiefland Panikeion.

**Klima:** Südosteuropa, mediterran bis gemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Basilisk, Baumhirte, Chimäre, Eber, Esel, Eule, Falke, Gorgo, Greif, Harpye, Hippogriff, Hund, Hydra, Katze, Kentaur, Löwe, Mantichora, Maultier, Minotaur, Nymphe, Pferd, Rabe, Riese, Ruch, Satyr, Schlachtross, (Gift-) Schlange, Wolf, Zyklop

**Sprachen:** polythenisch (neu, Handelsprache), munisch (alt)

**Namen:** Apollodoros, Ariston, Cassander, Kleomenes, Leonidas, Lysagoras, Miltiades, Nikodemos, Pausanias, Phaidon, Praxiteles / Aerope, Alekto, Chryseis, Danae, Daphne, Erigone, Galateia, Iambe, Leto, Maia, Nike, Oinone, Salmakis, Teisiphone

**Religion:** polythentischer Polytheismus: Gottvater, oberster Richter und Sonnengott Thenos, Gottmutter, Herd-, Heim- und Schutzgöttin Thena, Gott der Schönheit, Leidenschaft und Liebe Hermion, Göttin der Fruchtbarkeit, des Ackerbaus, der Erde und des Weines Dyoneter, Göttin des Windes und Beschützerin der Schiffe und Seeleute Delphila, Gott des Meeres, des Sturmes und Erdbebens Gorseion, Göttin der Unterwelt, Hüterin der Toten und der Zeit Chronykla, Gott des Winters, der Kälte, des Schnees und der Berge Akron, Götterbote, Gott der List und Schutzpatron der Kaufleute und Diebe Pterion, Göttin der Weisheit, Wissenschaft, Kunst und Magie Maphrodaphne, Gott des Krieges, des Feuers und der Zerstörung Oneikes, Göttin der Jagd, der Tiere und des Mondes Nikaia; Thalanismus und diverse Philosophenschulen.

**Magie:** Alle Zauberer sind in jeweiligen Gilden organisiert und werden im Panikeion geachtet aber im Kentaureion nur geduldet.

**Wirtschaft:** Die Polythenen sind geschickte und wagemutige Händler und gute Landwirte und Handwerker. Hauptausfuhrartikel sind: Wein, Holz, Schiffe, Keramik, Marmor, Olivenöl, Fisch

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Polythene ist ein Staatenbund aus kleinen Fürstentümern und Stadtstaaten. Die mächtigsten sind der Kriegerstaat Oneikos (Vorbild: Sparta) und die Handelsstadt Gormene (Vorbild: Athen). Die Stadtstaaten haben häufig demokratische Strukturen; trotzdem

ausgeprägte Sklavenhaltung. Die Fürsten und Stadtstaaten treffen sich einmal im Jahr im Areopag. Im südlichen Kentaureion liegt das Amazonenreich Amazonos.

**Wappen:** grüne Traube auf goldenem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** aufgeschlossen und freundlich. Nur die heilige Stadt Oneikos ist für Ausländer verboten. Und in Amazonos haben Männer nichts zu melden.

**Kriegskunst:** Die Bürger der Städte dienen als Hopliten oder als Ruderer im Kriegsfall. Besonders gefürchtet sind die rot gewandten Hopliten von Oneikos.

**Typische Waffen:** Dolch, Kurzschwert, Leichter Speer, Stoßspeer, Bogen, Schleuder, Stockschleuder, Wurfspeer, Pilum, Speerschleuder, großer Schild

**Minderheiten:** Sprass, Gnome, Elben, Puch



## Rerec

**Vorbilder:** Magierreich, Frühe Antike, Babylonien

**Landschaft:** Gebirge

**Klima:** alpin

**Fauna/Flora:** siehe Zardos

**Sprachen:** zardisch (neu, Handelssprache, ähnelt burungi und urdla), munisch (alt), urdla (alt)

**Namen:** siehe unter Zardos

**Religion:** Religionsausübung in der Öffentlichkeit nicht erlaubt; meist zardischer Polytheismus

**Magie:** Zauberer werden vom Staat kontrolliert.

**Wirtschaft/Siedlungen:** Es gibt nur eine Stadt und einziger Exportartikel ist Magie.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Herrschaft der Magier, die nach Art von Gilden in verschiedene Zirkel unterteilt sind. Die Zirkelmeister bilden den obersten Rat, die den jeweils obersten Magier und obersten Thaumaturgen wählen (Konsularverfassung). Der Rest der Bevölkerung ist rechtlos.

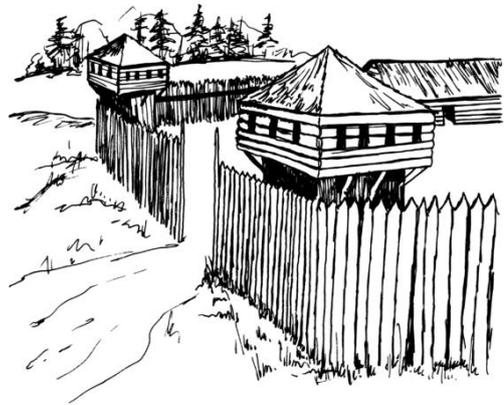
**Wappen:** vier auf das Zentrum weisende goldene Blitze auf „irisierendem“ Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Fremde dürfen nur mit Genehmigung die Stadt betreten, ausgenommen Zauberkundige

**Kriegskunst:** Söldnerheer mit starken magischen Waffen und Kampfmagier.

**Typische Waffen:** Magierstab, Magierstecken, Dolch, Kampfstab

**Minderheiten:** Zwerge, Gnome, Puch



## Rodina

**Vorbilder:** Frühes bis Hochmittelalter, Reich von Kiew, Republik Nowgorod, Fürstentum Moskau

**Landschaft:** Im Wes fruchtbares Tiefland, im Est dichter Urwald

**Klima:** gemäßigt bis gemäßigt kontinental

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Baumhirte, Drache, Draug, Dunkelzwerge, Eber, Esel, Eule, Falke, Fee, Hund, Irrlicht, Ghul, Kobold, Lindwurm, Oger, Schrat, Vampir, Werwolf, Wolf, (Dunkel-) Wolf, (Schnee-) Wolf

**Sprachen:** rodinisch (neu), zaranisch (alt)

**Namen:** Boleslaw, Boris, Dir, Igor, Iwan, Jaroslaw, Mieszko, Mistislaw, Mojmir, Oleg, Przemysl, Rurik, Swatopluk, Swjatoslaw, Wladimir, Wladislaw / Dubrawka, Jadwiga, Olga

**Religion:** Schamanismus, Thalanismus, Neu-Cagorismus

**Magie:** Zauberern wird misstraut, ansonsten besteht keine Kontrolle. Ausnahme: Werewo, wo Zauberer in einer Gilde organisiert sind. Die Achtung vor Zauberern im Wes wechselt zu Misstrauen im Est.

**Wirtschaft:** Die Stadtrepublik Werewo ist ein wichtiger Handelsknotenpunkt; der überwiegende Teil der Bevölkerung lebt jedoch von Ackerbau und Viehzucht. Hauptausfuhrartikel sind: Sklaven, Wachs, Honig, Bernstein, Pelze, Holz.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Das Land ist zersplittert in mehrere kleinere und zwei größere Fürstentümer. Die wichtigsten sind im Wes die Händlerrepublik Werewo und im Est das Großfürstentum Dragulew. Einfache feudale Strukturen. In Richtung Est verstärken sich Frömmigkeit, Intoleranz und Despotismus.

**Wappen:** Westen: schwarzer Wolf vor goldenem Mond auf grünem Grund; Osten: schwarze Fledermaus auf purpurnem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** s.o.

**Kriegskunst:** Im Westen kleinere Ritterheere, im Osten üblicher Wehrdienst der Freibauern. Der Großfürst von Dragulew hat zwei Eliteeinheiten, die Ulanen und die Strelitzen (Meisterschützen).

**Typische Waffen:** Langschwert, Krummsäbel, Dolch, Keule, Handaxt, Streitaxt, leichter Speer, Stoßspeer, Schlachtbeil, Bogen, Langbogen, Wurfspeer, Wurfaxt, großer Schild, kleiner Schild

**Minderheiten:** Elben, Gnome, Puch, Töndermannen



## Scuthilos

**Vorbilder:** Antike, Atlantis, Mu

**Landschaft:** Insel mit schwer anlandbarer Küste

**Klima:** subtropisch

**Fauna/Flora:** (Gift-)Schlange

**Sprachen:** munisch (alt, ähnelt chi, gualtekisch und vatabisch)

**Namen:** ?

**Religion:** Agnostizismus

**Magie:** Dämonenbeschwörer werden vom Staat kontrolliert, alle anderen Zauberer sind verfehmt.

**Wirtschaft:** Tribute von erpressbaren kleinen Fürsten, magische Dienstleistungen

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Straffe Hierarchie der Zauberer. Aufstieg durch Zauberduelle. Der Rest der Bevölkerung sind Sklaven.

**Wappen:** auf der Spitze stehendes silbernes Pentagramm auf rotem Grund

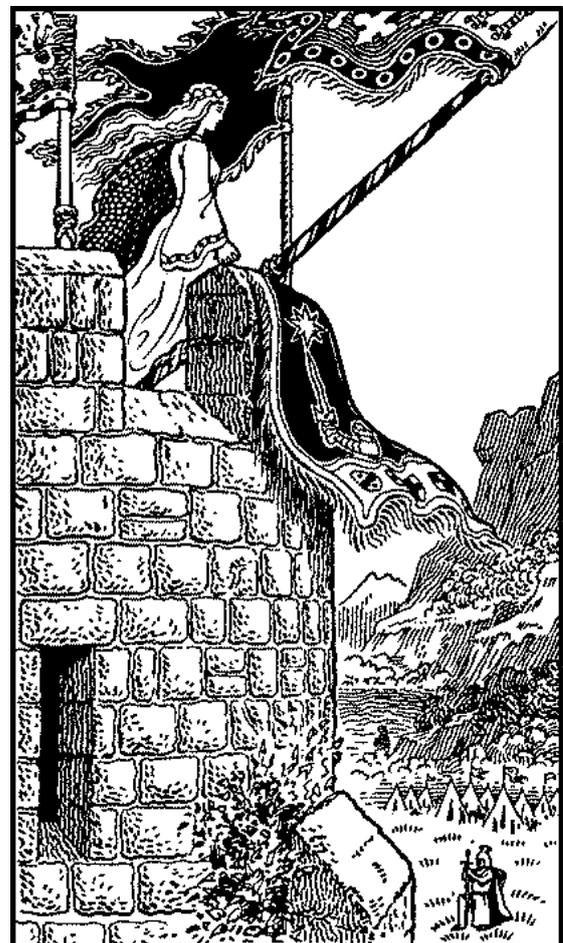
**Verhältnis zu anderen Völkern:** Die Mun sehen sich als das auserwählte Volk an.

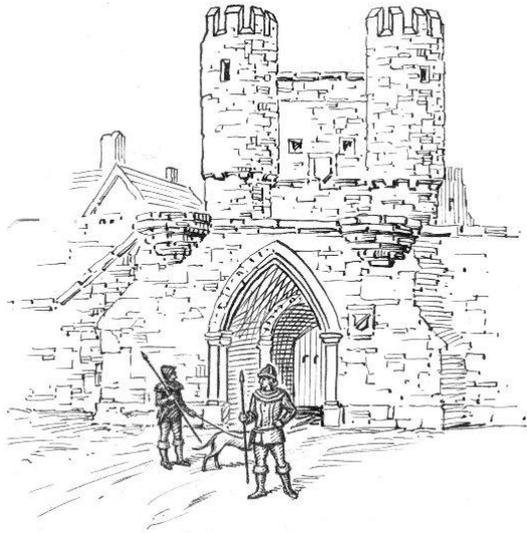
**Kriegskunst:** Magie

**Typische Waffen:** -

**Nicht vorhandene Waffen:** -

**Minderheiten:** Sklaven





## Samagne

**Vorbilder:** Hoch- bis Spätmittelalter, Frankreich

**Landschaft:** stark kultivierte liebliche Landschaft. Das Hochland im Westen ist stark bewaldet.

**Klima:** gemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Baumhirte, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Esel, Eule, Falke, Fee, Hohlmensch, Hund, Irrlicht, Katze, Kobold, Lindwurm, Nymphe, Oger, Pferd, Troll, Schwarzalb, Wolf, (Dunkel-) Wolf

**Sprachen:** samagnisch (neu, ähnelt cantaladratisch und estarunisch), zaranisch (alt)

**Namen:** Albert, Didier, Gerard, Charles, Louis, Marcel, Peregrine, Ricard / Adelaide, Eugenie, Ottilie

**Religion:** frommer bis fanatischer Neucagorismus

**Magie:** Zauberer sind in jeweiligen Gilden organisiert und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Neben den Fürsten und Klerikern hat sich ein selbstbewusstes Stadtbürgertum entwickelt, das sich - vor allem im Norden - unter der Führung von Büttelheim zu einem Schutzbund zusammengeschlossen hat. Hauptausfuhrartikel sind Erze, Waffen, Rüstungen, Magie, Glas, Keramik, Vieh, Getreide, Tuche, Flachs, Hanf, Bier, Butter, Gänse, Schweine, Metallwaren, Leinen, Fisch, Wein, Papier, Spirituosen.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die Samagne bildet den Süden des Märkischen Bundes. Der Märkische Bund ist ein lockerer Zusammenschluss zahlloser kleiner Fürstentümer, denen z.T. auch Kleriker

vorstehen (Fürstbischöfe). Es gibt dermaßen viele Adlige, dass einige gezwungen sind, als Raubritter tätig zu werden. Zweimal im Jahr treffen sich die Stände unter dem Vorsitz des Erztruchsess.

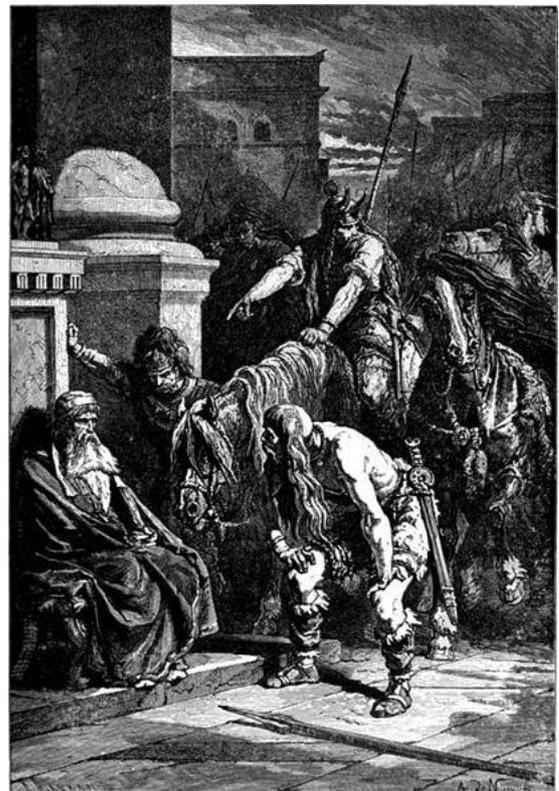
**Wappen:** vier schwarze Türme auf dem Balken eines blauen Schrägkreuzes auf silbernem Grund.

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Nicht-Neucagoriten wird auf dem Land mit Misstrauen begegnet.

**Kriegskunst:** In den Städten muss jeder Bürger für ein paar Tage im Monat bei der Bürgerwehr Dienst schieben, Freisassen sind wehrpflichtig, können sich aber freikaufen, ansonsten werden Söldner, meist aus dem eigenen Land, aus Cantaladra oder Logres geworben.

**Typische Waffen:** Langschwert, Anderthalbhänder, Dolch, Streitkolben, Lanze, Bihänder, Hellebarde, Morgenstern, Armbrust, Schild

**Minderheiten:** Gnome, Zwerge, Märker, Estaruner, Cantaladrer



## Tir Courneizh

**Vorbilder:** Klassische bis Spätantike, Gallien, Alt-Britannien, Romano-Briten, Bretagne, Legenden um Artus und Merlin

**Landschaft:** Wald, Heide, Berge, wenig Ackerland

**Klima:** gemäßigt feucht

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Baumhirte, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Einhorn, Eule, Falke, Fee, (Riesen-) Frosch, Hund, (Riesen-) Käfer, Kobold, Lindwurm, Nachtmarder, Nymphe, Oger, Orc, Pferd, Pony, Rabe, Riese, Schrat, Schwarzalb, (Gladiator-) Spinne, Wolf, (Dunkel-) Wolf

**Sprachen:** cournalacht (neu, ähnelt lordaglacht), elbisch

**Namen:** Caradoc, Conan, Llewellyn, Owain, Rhys / Gwenifer, Nest, Ygerne

**Religion:** Druidismus

**Magie:** Alle Zauberer stehen unter Kontrolle der Druiden und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Wenig Ackerbau, viel Viehzucht, geschickte Handwerker. Die Cournen neigen zum Raub und das Land ist sehr unzugänglich, daher existieren an der Grenze und an der Küste einige Handelsposten für den Fernhandel. Hauptausfuhrartikel sind: Schmuck, Holz, Felle, Erze, Wolle, Schweine, Wachs, Honig, Met.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die Cournen teilen sich in Stämme und diese wiederum in Sippen auf, die sich häufig bekriegen. Als Hochkönig wird jedoch von allen Cournen der König der Elben anerkannt. Die mystische Scheu vor ihm läßt jeden Cournen erzittern. Der König der Elben hingegen mischt sich nur selten in die Angelegenheiten der Menschen, selbst dann nicht, wenn man ihn bittet.

**Wappen:** silberne Harfe auf blauem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Elben werden verehrt, Gnome geachtet, der Rest - mit Ausnahme der verwandten Lordagliner - wird eingeteilt in Händler, ehrbare Gegner oder zukünftige Sklaven.

**Kriegskunst:** Ungestüme, stolze aber sehr undisziplinierte Krieger. Das Ritterheer des Elfenkönigs gilt als unschlagbar.

**Typische Waffen:** Langschwert, Dolch, Kriegshammer, Handaxt, Streitaxt, leichter Speer, Stoßspeer, Kampfstab, Bogen, Langbogen, Schleuder, Wurfspeer, Speerschleuder, Wurfaxt, Großer Schild

**Minderheiten:** Elben, Gnome, Puch



## Tøndermanlån

**Vorbilder:** Frühes Mittelalter, Wikinger

**Landschaft:** Im Süden Hochland mit tiefen Fjorden, im Westen und Osten Heideland mit großen Sümpfen und zahlreichen Seen, im Norden Tundra und Gletscherfelder

**Klima:** subpolar bis gemäßigt

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Eistroll, Eule, Falke, Fee, (Riesen-) Frosch, Hund, Kobold, Lindwurm, Mammut, Nymphe, Oger, Ork, Pferd, Pony, Rabe, Riese, Rind, Schwarzalb, Thurse, Troll, Wolf, (Dunkel-) Wolf, (Schnee-) Wolf

**Sprachen:** tøndrisch (neu, Handelssprache, ähnelt logrisch und märkisch)

**Namen:** Harald, Olav, Sigurd / Britta, Gertrud, Gudrun

**Religion:** tøndrischer Polytheismus (entspricht dem alt-logrischen Polytheismus): Feuergott Gödr, den Handwerker Gott Mægr, Fruchtbarkeitsgöttin Erkka, Meeressgöttin Njerda, Kriegsgott Dråde und Wintergott Iskur.

**Magie:** Es existiert keine Kontrolle, Zauberern wird allgemein misstraut, Ausnahme: Elementarbeschwörer sind geachtet.

**Wirtschaft:** Die Tøndermannen sind geschickte Handwerker und gewiefte Händler, die bei Gelegenheit aber auch Raub und Piraterie nicht verachten. Hauptausfuhrartikel sind Schmuck, Fisch, Tran, Felle, Bernstein, Met, Erze, Waffen

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die Tøndermannen teilen sich in drei große Stämme auf, welche sich wiederum auf viele Sippen verteilen. Zahlreiche Blutfehden untereinander.

**Wappen:** schwarzer Helm mit goldenen Hörnern auf blauem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Aufgeschlossen und gastfreundlich. Viele Tøndermannen leben in allen Ländern am

Meer der Geister oder dienen als Söldner in fremden Heeren.

**Kriegskunst:** Die Töndermannen sind hervorragende und trotz ihres barbarischen Ursprungs disziplinierte Kämpfer und werden gerne als Söldner genommen, insbesondere als schwere Infanterie und Seekrieger.

**Typische Waffen:** Langschwert, Kriegshammer, Streitaxt, leichter Speer, Stoßspeer, Schlachtbeil, Stielhammer, Bogen, Wurfspeer, Wurfaxt, Handaxt, Wurfhammer, großer Schild

**Minderheiten:** Zwerge, Gnome, Puch



## Tswano

**Vorbilder:** Schwarzafrika

**Landschaft:** Savanne, Buschwald

**Klima:** subtropisch, tropisch

**Fauna/Flora:** (elektrischer) Aal, Adler, Affe, (Riesen-) Ameise, Elefant, Eule, Falke, Greif, Hund, (Riesen-) Käfer, Katze, Krokodil, Leopard, Löwe, Nachtmahr, Nashorn, Rind, Ruch, Säbelzahn, (Gift-) Schlange, (Riesen-) Schlange, Skorpion, (Riesen-) Spinne, (Spei-) Spinne, Vampirfledermaus, (Sand-) Wurm, fleischfressende Pflanzen,

**Sprachen:** tswani, zaranisch (alt)

**Namen:** Shaka, Umslopogaas/

**Religion:** Schamanismus

**Magie:** keine Kontrolle; die Bevölkerung ist sehr abergläubig und fürchtet in der Regel Zauberei

**Wirtschaft/Siedlungen:** Es wird größtenteils nur für den eigenen Verbrauch produziert und gejagt. Die Menschen leben in kleinen Dörfern oder nomadisch. Einzige Stadt ist Simbatswane. Hauptausfuhrartikel

sind: Elfenbein, Sklaven, Edelsteine, Felle, Leder

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** Die Tswane leben in kleinen Stämmen mit Ausnahme des kleinen Königreichs Simbatswane.

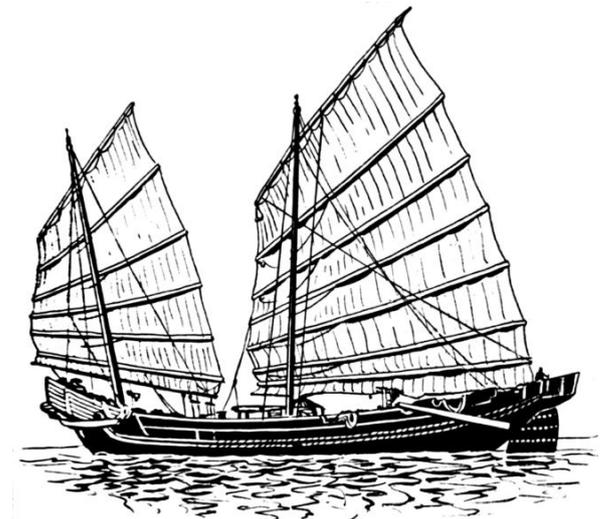
**Wappen:** weißer Löwe auf rotem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Ausländer werden meist freundlich aufgenommen, da sie sehr selten nach Tswano kommen.

**Kriegskunst:** Nur leicht bewaffnete, ungerüstete Stammeskrieger; nur das Königreich Simbatswane hat fanatische Elitekrieger.

**Typische Waffen:** Dolch, Handaxt, Keule, Kurzbogen, leichter Speer, Ogerhammer, Speerschleuder, Stoßspeer, Streitkolben, Wurfkeule, Wurfspeer, großer Schild

**Minderheiten:** Pygmäen



## Vatabia

**Vorbilder:** Spätmittelalter, Malaien, Khmer, Südostasien, Sandokan

**Landschaft:** große und kleine Inseln mit tropischem Sumpf, Vulkanen, Dschungel, terrassierten Feldern

**Klima:** tropisch

**Fauna/Flora:** Adler, Affe, (Riesen-)Ameise, Eber, Elefant, Eule, Falke, Federechse, Flugechse, (Riesen-) Frosch, Graha, Hund, Krokodil, (Riesen-) Käfer, Moa, Pferd, Rind, Saurier, (Gift-) Schlange, (Riesen-) Schlange, Spinnen, Tiger

**Sprachen:** vatabisch (neu, Handelssprache, ähnelt chi und munisch), munisch (alt)

**Namen:**

**Religion:** frommer Vardanismus

**Magie:** Es existiert keine Kontrolle; in den Großstädten sind die Zauberer in Gilden organisiert und werden geduldet.

**Wirtschaft:** Die Vataben sind Piraten, Fischer und Schmuggler, aber auch Reisbauern und Viehzüchter. Hauptausfuhrartikel sind: Reis, Erze, Zucker, Juwelen, Gewürze, Elfenbein, Korallen.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Kleine Fürstentümer mit Aristokraten- und Priesterkasten.

**Wappen:** ein schwarzer und ein goldener Säbel gekreuzt auf blauem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Die Mun werden gefürchtet, alle anderen als potentielle Beute betrachtet.

**Kriegskunst:** Die Vataben sind hervorragende Seekrieger.

**Typische Waffen:** Krummsäbel, Dolch, waffenloser Kampf, Bogen, Wurfmesser, Wurfpeil, Wurfstern, Blasrohr, kleiner Schild, Buckler, Parierdolch, Wurfscheibe, Wurfeisen

**Nicht vorhandene Waffen:** Lanze, Langbogen, Armbrust, Bola

**Minderheiten:** Utang, Sprass, Chi, Burungi, Alzagrer



## Wolkensteinberge

**Vorbilder:**

**Landschaft:** Gebirge und Hochgebirge

**Klima:** Balkan, alpin

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Basilisk, Chimäre, Drache, Draug, Dunkelzwerg, Eber, Esel, Eule, Falke, Federechse, Fee, Greif, Gorgo, Harpye, Hippogriff, Höhlenmensch, Hund,

Hydra, Kobold, Lindwurm, Mantikora, Nachtmahr, Nymphe, Oger, Orc, Riese, Ruch, Säbelzahniger, Schrat, Vogel-mensch, Wolf, Zyklop

**Sprachen:** diverse

**Namen:**

**Religion:** meist Schamanismus

**Magie:** Die meist abergläubischen Barbaren haben eine natürliche Scheu vor Magie.

**Wirtschaft:** Sammler und Jäger; Hauptausfuhrartikel: Felle, Erze, Edelsteine.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Stammesverbände und einige kleine Stadtstaaten; Fürstentümer der Zwerge, insbesondere Dwarenhoim.

**Wappen:** -

**Verhältnis zu anderen Völkern:**

**Kriegskunst:**

**Typische Waffen:**

**Nicht vorhandene Waffen:**

**Minderheiten:** Polythenen, Samagner, Alzagrer, Gnome, Puch, Oshiten, Sprass, Zwerge



## Zardos

**Vorbilder:** Frühe bis Klassische Antike, Kleinasien, Mesopotamien, Persien

**Landschaft:** Zentrales Tiefland und Hochland sind trocken und versteppt, der Rest fruchtbares Tiefland bzw. Wald.

**Klima:** gemäßigt über mediterran bis subtropisch

**Fauna/Flora:** Adler, Bär, Basilisk, Chimäre, Drache, Eber, Esel, Eule, Falke, Gorgo, Greif, Harpye, Hippogriff, Hund, Hydra, (Riesen-) Imdugud (löwenköpfiger Adler),

Käfer, Katze, Kentaur, Leviathan, Löwe, Mantichora, Maultier, Minotaur, Nymphe, Orc, Pferd, Phönix, Rabe, Rind, Riese, Ruch, Satyr, (Gift-) Schlange, Wolf, Zwergdrache, Zyklop

**Sprachen:** zardisch (neu, Handelssprache, ähnelt burungi und urdla), urdla (alt), munisch (alt)

**Namen:** Amarsin, Bursin, Eannatum, Entemena, Gudea, Hammurabbi, Ibbisin, Ischmedagan, Lugalenda, Lugalzagesi, Mesilim, Mesannepadda, Mursilis, Naramsin, Nebukadnezar, Nabopolassar, Rimsin, Sargon, Schamschiadad, Schulgi, Schusin, Urnammu, Urnansche, Urukagina, Utuchengal, Zimrilim /

**Religion:** zardischer Polytheismus: Gott Belon (Herrschaft), Göttin Astar (Krieg) und Der Moloch (Chaos) sind die verbreitetsten Götter, außerdem gibt es noch zahlreiche lokale Gottheiten, meist Schutzpatrone eines Stadtstaates sowie Dämonenfürsten (Galea: Lamaschtu, Lilu, Lilitu, Ardat-Lili, Asakku, Pazuzu) und Genien (Schedu = geflügelter Menschen-Stiere oder Vogel-Menschen) sowie zahlreiche Dämonen (Utukku, bärtige Papsukkal-Männchen); wichtigstes Fest ist die „Heilige Hochzeit“; Priester versetzen sich mit einem Getränk namens Soma in einen Rauschzustand. Die Tempel haben meist zwei Oberhäupter (je einen für die Verwaltung und den Kult), Tempel-Eunuchen und Hierodulen (Tempel-Prostituierte), Beschwörer und Omen-deuter; man kennt Trankopfer, kultische Reinigung, Gesang, Pflege des Inventars; Göttergewänder, Tanz; Tote werden häufig unter dem Fußboden des eigenen Hauses oder in Felsengräbern bestattet.

**Magie:** Je nach Stadtstaat und Fürstentum ist von fanatischer Verfolgung bis Zaubererherrschaft alles möglich.

**Wirtschaft:**

Wein, Fisch, Sklaven, Drogen, Flachs, Leinen, Pferde, Vieh, Kaffee, Getreide, Olivenöl

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

Zardos zerfällt in zahllose kleine und größere Stadtstaaten und einige Fürstentümer sowie Steppenclans. Während die Fürstentümer typische Aristokratien unter einem König sind, haben die Stadtstaaten sehr unterschiedliche Verfassungen. Kastenwesen, Republiken, Theokratien, Magierherrschaft; alles ist vertreten. Je nachdem ist auch die Stellung der Frau unterschiedlich.

**Kultur:** Es existieren eine ganze Reihe von Ärzte-, Schreiber- und Astrologenschulen. Fürsten und Stadtstaaten legen oft Löwen-gruben an.

**Musik:** Harfe, Leier, Trommel, Pauke, Becken, Schellen, Klappern, Rasseln, Tamburin, Lyra, Laute, Doppelflöte, Trompete, Horn.

**Wappen:** goldener, geflügelter Stier auf braunem Grund

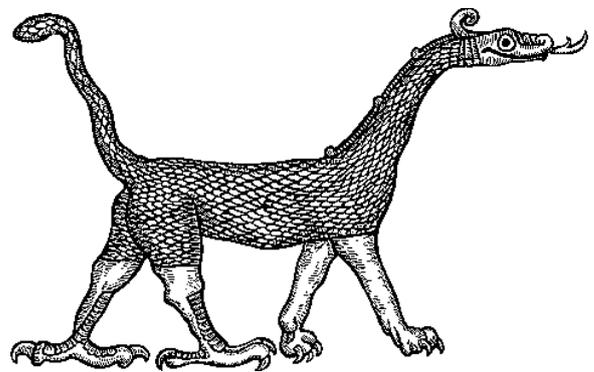
**Verhältnis zu anderen Völkern:** Je nach Stadtstaat sehr verschieden. Von tolerant und gastfreundlich bis fremdenfeindlich.

**Kriegskunst:** Alles einschließlich Streitwagen und Kriegselefanten ist vertreten.

**Typische Waffen:** Dolch, Kurzsword (auch Sichelsword), Streitkolben, Streitaxt, Handaxt, leichter Speer, Stoßspeer, Bogen, Schleuder, Stockschleuder, Wurf-speer, Speerschleuder, Wurfaxt, Wurfkeule, Wurfpeil, Schilde, Netz

**Rüstungen:** Helme, Panzerhemd, Beinschienen

**Minderheiten:** Steppennomaden, Puch, Sprass, Zwerge, Gnome, Polythenen



## Sprass (S'Spras's)

**Vorbilder:** Echsenwesen, Phönizier

**Klima:** bevorzugt mediterran über subtropisch bis tropisch

**Sprachen:** sprassi (neu, von Menschen nur begrenzt erlernbar)

**Namen:** Is'sos's / Es'spres'so

**Religion:** frommer Glaube an die allwissende Schlangemutter, Monotheismus

**Magie:** Soweit die Sprass-Siedlungen selbständig sind, haben sich die Zauberer in Gilden organisiert und werden geachtet. Ansonsten gilt das jeweilige Recht des Gastlandes.

**Wirtschaft:** Die Sprass gelten als die am gerissensten Händler Madragons, aber

auch als gute Handwerker. Sie ernähren sich fast ausschließlich von Fisch und Wasserpflanzen.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:**

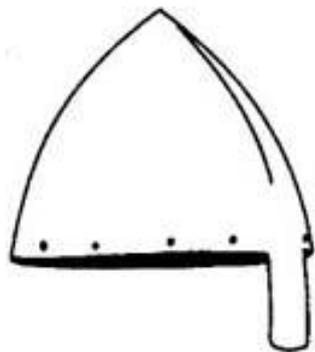
Wahlmonarchien mit kompliziertem Kastenwesen mit Einflüssen des jeweiligen Gastlandes. Die Kastenzugehörigkeit kann man an farbigen Tätowierungen auf dem natürlichen Panzer erkennen.

**Wappen:** Silberne Schlange, die sich um ein goldenes Ei wickelt auf rotem Grund

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Immer sehr höflich, es könnte ja ein potentieller Kunde sein.

**Kriegskunst:** Die Sprass sind als Söldner sehr geschätzt, da sie unerschrockene und loyale Kämpfer mit Bärenkräften und natürlicher Rüstung sind.

**Typische Waffen:** Streitkolben, Kriegshammer, Schlachtbeil, Stielhammer, Kriegsflegel, Hellebarde, schwere Armbrust, Wurfhammer, Netz



## Zwerge

**Vorbilder:** Zwerge, Frühes Mittelalter,

**Landschaft:** Gebirge und Hochgebirge

**Klima:** alpin

**Fauna/Flora:** alpin

**Sprachen:** zwergisch

**Namen:** Balin, Bifor, Bumbur, Dwalin, Gloin, Oin, Thorin Eichenschild

**Religion:** zwergischer Polytheismus; Schmiedegott Wode, Handwerksgott Mek, Erdgöttin Ferga, Kriegsgott Thuro

**Magie:** Es gibt keine Kontrolle. Elementarbeschwörer und Thaumaturgen sind geachtet, alle anderen geduldet.

**Wirtschaft:** Exzellente Handwerker und gewiefte Händler, Hauptexportartikel sind: Gold, Silber, Erze, Salz, Juwelen, Metallwaren, Waffen, Rüstungen, Farben.

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** feudal; jede Zwergensiedlung ist in der Regel autonom und untersteht einem Fürsten, der

entweder von den Ältesten gewählt wurde oder aufgrund eines Erbrechts dazu bestimmt ist, häufig aber von den Ältesten bestätigt werden muss. Nur Ordûm hat einen Hochkönig und eine kleine Adelschicht. Aber auch dort ist der König nicht viel mehr als ein höchster Richter und oberster Heerführer.

**Wappen:** meist mit Berg, Amboss, Hammer oder Tor

**Verhältnis zu anderen Völkern:** Misstrauisch, aber nicht feindselig, meist herablassend gegenüber den „jüngeren“ Völkern. Manche Zwergenreiche haben anderen Völker, insbesondere Menschen, tributpflichtig gemacht.

**Kriegskunst:** Hochwertige Waffen und Rüstungen, stolze und ehrenhafte Krieger, abgebrühte Söldner.

**Typische Waffen:** Dolch, Kurzschwert, Keule, Streitkolben, Kriegshammer, Handaxt, Streitaxt, leichter Speer, Bogen, leichte Armbrust, Wurfspeer, Speerschleuder, Wurfaxt, Wurfhammer, kleiner Schild (nur Zwerge)

**Minderheiten:** Polythenen, Märker, Alzagrer, Gnome, Puch

Ferner leben in der Riesenmark des Märkischen Bundes die weslichen Zwerge (Dwerge), auf Gelteran die norlichen Zwerge (Twärgr) und in den Gebirgen Rôs und Hünenwall die estlichen Zwerge (Tvaroi), die sich durch Dialekt und kulturellen Einfluss durch die dort wohnenden Menschen unterscheiden.



## Puch (Puk, Buckelmänner)

**Vorbilder:** Megalithkultur, Pikten

**Landschaft:** entlegene Wald-, Sumpf-, Heide- und Gebirgsgebiete

**Klima:** alle subpolaren, gemäßigten und alpinen Gebiete

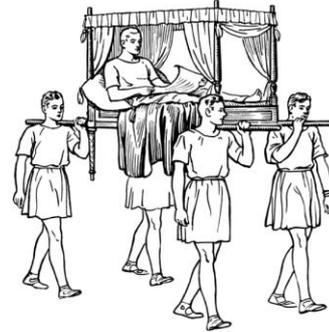
**Sprachen:** pukisch (in diversen Dialekten)  
**Namen:** Huk / Mora  
**Religion:** Schamanismus, in Lordaglin und Tir Courneizh Druidismus  
**Magie:** Es existiert keine Kontrolle, Miss-  
trauen kann in Achtung umschlagen und  
umgekehrt.  
**Wirtschaft:** Sammler und Jäger  
**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** ein-  
fache Stammesverbände und Clans  
**Wappen:** -  
**Verhältnis zu anderen Völkern:** misstrau-  
isch bis gastfreundlich  
**Kriegskunst:** gute Schleuderer und Fähr-  
tenleser  
**Typische Waffen:** Dolch, Keule, Handaxt,  
leichter Speer, Bogen, Schleuder, Speer-  
schleuder, Wurfkeule, Kurzbogen, Netz,  
Lasso  
**Minderheiten:** -



## Utang

**Vorbilder:** Papua, Aborigines, Ainu  
**Landschaft:** entlegene subtropische und  
tropische Inseln, Gebirge, Dschungel,  
Sümpfe  
**Klima:** nur subtropische und tropische Ge-  
biete  
**Fauna/Flora:** -  
**Sprachen:** Utanglang  
**Namen:** lang und schwer zu merken  
**Religion:** Schamanismus  
**Magie:** Es existiert keine Kontrolle, Miss-  
trauen kann in Achtung umschlagen und  
umgekehrt.  
**Wirtschaft:** Jäger und Sammler

**Regierung/Verwaltung/Gesellschaft:** pri-  
mitive Stammesverbände, Kannibalismus,  
Kopfjagd  
**Wappen:** -  
**Verhältnis zu anderen Völkern:** s.o.  
**Kriegskunst:** greifen nur aus der Deckung  
an, gute Fährtenleser  
**Typische Waffen:** Keule, leichter Speer,  
Blasrohr, Kurzbogen, Wurfspeer  
**Minderheiten:** -



## Mûn

**Vorbilder:** Atlantis, Mu  
**Sprachen:** munisch (alt, ähnelt chi,  
qualtekisch und vatabisch)  
**Religion:** munischer Polytheismus,  
Vardanismus  
**Magie:** Zauberei wurde völlig unkontrolliert  
praktiziert. Es entstanden verschiedene  
Fraktionen, die sich gegenseitig bekämpf-  
ten. Die Dämonenbeschwörer gewannen  
den „Krieg der Zauberer“ und verboten die  
Ausübung der anderen magischen Zweige.  
Die überlebenden Zauberer der anderen  
Zweige flohen aus Mun.  
**Geschichte:** Das Reich Mun entstand auf  
der - inzwischen größtenteils untergegan-  
genen - Insel Scuthilos. Mun war ein Reich  
der Seefahrer und Zauberer, welche die  
tektonisch instabile Insel mittels Magie im  
Gleichgewicht hielten. Im Krieg der Zauber-  
er erlosch diese Magie und der größte Teil  
der Insel versank. Die Mun legten planmä-  
ßig Siedlungen entlang der Küsten des  
Purpurmeeres an. Die Städte Surapur,  
Gormene, Benelano und Zoroas gehen auf  
solche Siedlungen zurück. Mun führte um  
den Besitz von Osh Kriege gegen Zaran  
und um den Besitz von Zardos gegen  
Urad, Kriege, die auch mit Magie ausgetra-  
gen wurden. Hin und wieder werden mäch-  
tige magische Artefakte aus der Zeit der  
Mun-Kriege gefunden. Die munische Kultur  
wird insbesondere von den Polythenen ge-  
pflegt, die sich als geistige Nachfahren füh-

len. Der in Mun entstandene Kult des Vardanismus bewahrte die Sprache der Mun in Chiban, Burunga und Vatabia. Die wahren Erben Muns sind jedoch die Dämonen-Beschwörer der Insel Scuthilos, deren Besuch Fremden verboten ist. An der Nordküste Gualtekas liegt außerdem noch die munische Ruinenstadt Ion-Mûn-Pân.

**Wappen:** goldenes Pentagramm auf purpurnem Grund

## Urlad

**Vorbilder:** Babylonier, Sumerer

**Sprachen:** urdla (alt, ähnelt burungi und zardisch)

**Religion:** zardischer Polytheismus

**Magie:** Beschwörer galten als „munische“ Zauberer und waren damit Feinde.

**Geschichte:** Die Magier und Thaumaturgen bildeten die oberste Kaste über der Priester- und über der Kriegerkaste. Unter einem schwachen König verbündeten sich Priester- und Kriegerkaste gegen die Zauberer. Diejenigen, die nicht getötet wurden, flüchteten in die Berge und gründeten die Magierrepublik Rerec. Mit Mun wurden heftige Kriege um Zardos geführt, vor allem mit Hilfe von Magie. Urlad ging im Barbarensturm unter, aber seine Kultur lebt in den Ländern Rerec und Zardos weiter. Erwähnenswert ist die alte Hauptstadt Urlads und jetzige Ruinenstadt Urlad-Ur.

**Wappen:** Goldener geflügelter Stier mit Menschenkopf auf rotem Grund

## Zarán

**Vorbilder:** Hebräer, Aramäer

**Sprachen:** Zaranisch (alt, ähnelt alzagrisch und oshitisch)

**Religion:** zaranischer Polytheismus; später Aufkommen des Cagorismus

**Magie:** Die im Volk angesehenen Zauberer organisierten sich bereits früh in Gilden, sie bildeten das Vorbild für heutige Zaubergilden.

**Geschichte:** Zaran ist eine frühe Hochkultur, die im fruchtbaren Küstengebiet im heutigen Alzagora entstanden ist und sich über die Gebiete der heutigen Länder Alzagora, Cantaladra und Teilen von Dwarenhoim und Osh erstreckte. Zaranische Sprache und Kultur verbreiteten sich außerdem durch den Cagorismus. Das Reich Alzagora ist direkter Nachfolger Zarans. Die norlichen Gebiete gingen im Barbarensturm verloren,

die estlichen durch Emanzipation der Oshiten. Zaran führte verlustreiche Kriege gegen Mun, das an der oshitischen Purpurmeerküste Fuß gefasst hatte.

**Wappen:** goldene Sonne und goldener Halbmond auf schwarzem Grund

