

WELT

Vorgeschichte

Donnergrollen und Trommelschläge hallten über die Erde,
Dunkelheit und Schatten bedrohten des Königs Erbe,
Doch Stille kroch durch die Körper der Krieger,
Die Angst des Todes fuhr durch alle Glieder.

Da standen sie nun das Heer der Menschen,
nichts blieb übrig, außer zu kämpfen,
Der Gegner, eine Schar aus Monster,
blickten böse und noch schlimmer finster.

Blut und Eisen färbte das Land Silber und Rot,
das einzige was wartetet war nur noch der Tod,
Doch der Wille des Menschen ist nicht leicht zu biegen,
Die Hoffnung entfachte, der Wille zu Siegen

Es begann eine Schlacht, eines Epos angemessen,
sie prallten aufeinander, eines Blutrausches besessen,
Menschen und Orks schwingten Äxte und Schwerter,
Tod auf beiden Seiten, doch die Menschen waren stärker.

Und begann eine Zeit des Friedens und Wohlstand,
Fortschritt und Entwicklung in Astharos Hand,
Das Dunkle verbannt, wartend und geschwächt,
das Ziel auszurotten von Astharos Geschlecht.

Vor 132 Jahren tobte in der Welt von Astharos ein todbringender Krieg zwischen den Vereinigten heiligen Völker und der Schwarzen Klinge. König Ephistos, der Gerechte, der damalige Herrscher der Welt, führte mit den Streitkräften einen erbitterten Krieg zwischen Frieden und Dunkelheit. Solgoth, der ehemaligen Anführer der Schwarzen Klinge, versammelte unter sich eine Schar von Orks, Goblins, Totenwandler und weiteren dunklen und verdorbenen Wesen.

Der fast 14 Jahre andauernde Krieg, zwang die Welt bis an dem Rande des Untergangs. Nur durch die Vereinigung der Rassen und Völker konnte Astharos gerettet werden. König Ephistos, auch Heiliger Krieger Ephistos, genannt, wurde zum obersten Herrscher von Astharos und vereinigte auch nach dem Krieg die Rassen in eine Zeit des Friedens und Wohlstands.

Was mit der Schwarzen Klinge geschah als Solgoth besiegt wurde, blieb bis heute unklar. Ein Teil Astharos vermuteten das ein anderer Schatten-Oberherr den Platz eingenommen hat und sie auf eine neue Gelegenheit warten, die Welt erneut in eine dunkle und abgrundtief schreckliche Zeit zu stürzen. Der Großteil der Welt verdrängte jedoch den möglichen Präsenz der Schwarzen Klinge. Ob es Arroganz oder Gutgläubigkeit ist, weiß man nicht.

Doch die Dunkelheit war immer ein Bestandteil der ewigen Konvergenz der Welt. Sei es Krieg oder Tod, die Schatten wandelten immer unter uns.

Wir schreiben nun das Jahr 132 nach Ephistos und stehen nun vor neuen Abenteuern

Astharos

Der Kontinent Astharos gilt als der reichste Kontinent der bekannten Welt. Fruchtbare Land, Erzeiche Gebirge und eine Vielzahl an Wesen, Rassen und Lebewesen zieren das Land von Astharos. Hier Leben viele verschiedene Rassen darunter Menschen, Orgrosh, die Orks, Arondal, die Elben, Helban, die Halblinge, Taragdul, die Zwerge, Felica, die Katzenmenschen und die Pessmos, Mischwesen aus Tier und Mensch und anderen Wesen.

Astharos ist aufgeteilt in mehrere Fürstentümer wie Caelndil, Terrascall, Mithrand, Seedeheim, Auurus – Erandal, Bühlenbrücke und der Insel Ihlfheim.

Astharos ist einer der ... Kontinente.

1. Cyrias – Der Kontinent des Handels und seinen Bewohnern den Cyria.
 - a. Unerforschte Gebiete
2. Eisheim – Bedeckt von Schnee und Eis und den Menschen Yothien.
3. Sholsthein – Der Dunkle und karge Kontinent, wo die Schwarze Klinge ihren Ursprung hatte.
4. Tyramdil – Überall auf diesem Kontinent sind dichte Wälder, Dschungel und Sümpfe. Hier leben die Menschen Waldeshain. Primitive Waldmenschen und Sklavenhändler herrschen hier über die Lande.
5. Die Ewige Weiten – Wüste und Sand bedecken hier das Land.
 - a. Wüsten
 - b. Karge Gebiete
 - c. Delta-Gebiete – Vergleichbar zu Ägypten
 - d. Hauptsächlich Varge und Menschen (Menschen heißen hier anders -> Wüstenvolk)
6. Arondilath – Der heilige Kontinent der Elben.
7. Drogos – Land der Drachen und Legenden
 - a. Ritter, Paladine, Drachen, Abenteurer Gilden
 - b. Weite Felder, Berge, Sümpfe

<https://splitterwiki.de/wiki/Lorakis>

FÜRSTENTÜMER

Terrascall

Das rauste und Karste Gebiet in Astharos ist das „Terrascall“ Gebirge. Das Gebirge besteht aus komplexe Landschaftsformen aus mehreren Bergen und Tälern, welche auch teilweise aus Eis und Schnee bestehen. Das Gebirge hat nur eine sehr geringe klimabedingte Vegetationszone und besteht aus vielen kleinen Mienen und der großen „Hammerstein“ Miene bei Miratan. In diesem Gebirge leben hauptsächlich Zwerge, vereinzelt Menschen und eine große Zahl an Orks und anderen Wesen der Dunkelheit. Im Fürstentum selbst gibt es wenig verteilte Zivilisation. Die einzigen Orte an denen Personen leben ist in der Stadt Miratan an der Grenze zum Fürstentum Caelndil, der kleinen Stadt Silberstein und in der Magier-Akademie Magnus Aurelius. Als Symbol für das Gebirge steht das Element Erde.

Mithrand

Das Hochland Mithrand grenzt an das Terrascall - Gebirge und liegt über dem Seedeheim – Flachland und ist mit dem Element Eisen gezeichnet. In der Mitte des Hochlandes liegt der See „Seonora“ mit der Stadt Herbanas. Es besteht wie das Flachland aus mehreren Wäldern, Wiesen und Feldern. Aufgrund der Nähe zum mineralreichen Gebirge besteht das Hochland aus einem sehr fruchtbaren Boden, weswegen viel Fläche für die Landwirtschaft genutzt wird. Ebenfalls in diesem Fürstentum liegen die Dörfer Kaarstharven, Sonnhain, Dylad, Werz, Malebur, Shirborn, Kierssteinen, Ireth, Wys und Yorias.

Caelndil

Caelndil ist das Herzgebiet von Astharos. Weite Wiesen und Wälder, Üppige Flüsse und frische Luft. In Caelndil liegt die Hauptstadt Asthos, in welchem der derzeitige Truchsess Tabron herrscht. Durch ihre Überordnung gegenüber den anderen Fürstentümern wird Caelndil mit dem Element Luft beschrieben. Im Gebiet Caelndil liegen neben der Stadt die Dörfer Avemras, Haalbron, Gieron, Eichhorn, Rissgarten, Lythenmar, Thronhein und Fierstale.

Seedeheim

Das Seegebiet und Flachland im Fürstentum Seedeheim besteht aus mehreren Wäldern und kleinen Seen. In Seedeheim selbst befindet sich der große See „Weitengraas“ mit der Seestadt Glarius. In Glarius leben allerlei Rassen zusammen und aufgrund der vielen Seen und Gewässern wird das Fürstentum mit dem Element Wasser betitelt. Ebenfalls in diesem Gebiet liegt noch die Stadt Tropfenwies und die Dörfer Uael, Tasben, Marekta

Aaurus – Erandal

Aaurus -Erandal, auch „Land der Elfen“ genannt ist das nördlichste Fürstentum von Astharos. In Ihm liegt der Môr-eryn. Der Môr-eryn („môr“ – Dunkelheit, „eryn“ – Wald) in Seedeheim, ist einer der größten Wälder im Reich von Astharos. Er besteht aus dichtbewachsenen großen und starken Bäumen, welche zum Großteil aus alten Eichen bestehen. Die Bäume sind so dicht bewachsen, dass nur selten das Licht der Sonne hindurchscheint, weswegen er von den meisten nur als Dunkel-Wald bezeichnet wird. Durch diese Vegetation herrscht dort oft Nebel, wodurch sich schon viele dort verirrt haben. Die einzigen die sich ohne Probleme dort fortbewegen können sind Elfen. In mitten des Môr-eryn steht die Stadt „Thondbaran“ („Thond“-Wurzel, „baran“ - dunkelbraun), der dort ansässigen Waldelfen. Sie wird vom derzeitigen König Dírion geführt. Man behauptet, dass die Elfen sich von den anderen Völkern abschotten und ihr eigenes Leben führen wollen. Laut Aussagen von Dirion gibt es kein Grund an der Loyalität zum Friedensvertrag zu zweifeln.

Bühlenbrügge

Das kleinste Fürstentum in Astharos ist Bühlenbrügge. Obwohl sie nicht sonderlich groß ist, ist Bühlenbrügge eins der wichtigsten Fürstentümer in Astharos, da es auch als das „Handwerks“-Fürstentümer bekannt ist. Ob Holzhandwerk, Kutschenbau oder Schmiedekunst. In Nuberios und Dabostas gibt es mehrere Handwerksilden und Schulen, welche jeden zu einem besonderen Handwerker ausbilden. Aus diesem Grund wird dieses Fürstentum mit dem Element Metall gekennzeichnet.

Insel Ihlfheim

Die Insel Ihlfheim, auch bekannt als Insel der goldenen Stadt, ist die Heimat und Urlaubsort der Reichen und Adeligen. Die Stadt Flostapor bildet den Mittelpunkt der Insel und ist auch bekannt für seine wohltuenden Gesellschaft. Sie wird deswegen als golden bezeichnet, da sie nicht nur reich an Vegetation ist, sondern auch an nährhaften Boden auf welche vielerlei Früchte, Weine und anderen teuren Dingen angebaut werden, womit sich der Adel die Bäuche vollschlagen. Dementsprechend besitzt sie das Element Gold. Bis auf den Bauernstand und den niederen Klerus ist jeder auf der Insel willkommen und wird dementsprechend behandelt. Zwar Dürfen Bauern und der niedere Klerus die Insel besuchen und dort ihrer Arbeit nachgehen, aber ihnen wird täglich klar gemacht, wer an der Spitze Astharos steht. Ebenfalls liegt die kleine Stadt Willios auf Ihlfheim, in welchem hauptsächlich Schnaps gebrannt und Wein gekeltert wird.

ORTE UND STÄDTE

Städte

Hauptstadt Asthos

Asthos und seine weiten Umlande gelten als der wichtigste Sammel-, Handel- und Treffpunkt in Astharos. In ihr steht der Bergfried Wolkhain, welcher nach seinem Erbauer und erstem König Drendon. Der derzeitige Herrscher von Astharos und dessen Hauptstadt, ist der Truchsess Tabron, welcher das Land mit eisenharter Hand führt. Die ganze Stadt und der Bergfried selbst, sind umrandet von einer hohen Mauer und starken Befestigungsanlagen, welches sie vor Gefahren aus dem Umland schützt. In Asthos gibt es vielerlei Schenken, die Glaubenskirche von Thyros, Handwerksbetriebe, Bordelle und viele andere Gebäude, welche für das Wohl der Bürger sorgen. Hier versammeln sich allerlei Rassen und versuchen in Frieden und Einigkeit zu leben. Die einzige Rasse, welche sich in Asthos kaum aufhält, sind die Orgrosh, da sie Aufgrund der Geschehnisse der Vergangenheit mit verachteter Blicke beäugt werden.

Glarius

Die See- und Handelsstadt Glarius, liegt in Mitten des Sees Weitengraas. Der Haupt-Handelsgüter von Glarius bestehen aus Fischerei und anderen Gütern, welche für die Schifffahrt und der Arbeit auf See und Meer gebraucht wird. Erbaut wurde die Stadt auf riesigen Pfählen, erschaffen aus den Pirubäumen, welche in Seedeheim zu finden sind. Auf diesen Pfählen entstand mit der Zeit eine riesige Stadt aus Holz und Stein. Ähnlich zu einer normalen Stadt gibt es auch hier verschiedene Gebäude und Gildenhäuser.

Flostapor

Die Goldene Stadt Flostapor, welche in der Mitter der Insel Ilfheim steht und bekannt für ihre **Weine, Schnäpse** und Freudenhäuser ist. Der Adel und Hohe Klerus nutzt mit Freuden die Güter der Insel und dessen freudenbringenden Gesellschaften. Ebenfalls sind die Stadt und Insel auch als Urlaubs- und Heimatort der hohen Gesellschaft berühmt. Die Stadt wurde aus feinstem und reinstem Marmor, edlen Hölzern und stabilen und verzierten Stein erbaut, welche in der Abendsonne in allen Farben funkelt und strahlt. Aufgrund der Vielzahl an Festen und Feiern ist selten Stille in Flostapor und an jeder Ecke etwas zu finden, was Männer und Frauen glücklich machen kann.

Herbanas

Im Westen Mithrand, liegt des Hauptstadt Herbanas, welche auch Stadt der Kunst und des Gesangs bekannt ist. In Mitten der Stadt liegt die Bardenakademie Götteburg und dessen Barden, gelten als die besten Künstler Astharos. Die Stadt selbst steht am Ufer des Wolkensee's Seonora. Laut Legenden wurde der See nach Thyros Tochter Seonora benannt, welche den See mit ihren Tränen füllte als ihr Geliebter Herbanas am Rande einer tiefen Kluft starb, die durch einen fallenden Stern geschaffen wurde. Aufgrund dieser Legende wurde die Stadt um die Grabstelle von Herbanas erbaut, sodass Seonora und Herbanas in ewiger Zeit zusammen sein können.

Thonbaran

Môr-eryn, der Dunkle Wald, umrandet Thonbaran, die Stadt der Elben. In Mitten des Waldes wurde eine Stadt aus Stein und Bäumen geschlagen, welche eines Elben würdig ist. Edle Gebäude und Brücken aus den härtesten Baumstämmen des Giliat-Baums bilden ein riesiges Labyrinth, in denen sich nur ein Elb zurechtfinden kann. Am höchsten Punkt der Stadt steht der Thron des Elbenherrn **Díron**, der seine Stadt von oben herab mit weiser und gerechter Hand führt. Aufgrund der im Wald geschaffenen Stadt, werden dessen Bewohner auch oft als Wald-Elben bezeichnet.

Nuberios

Wenn man Hammerschläge und Amboss-Klänge hört, weiß man das Nuberios nicht weit entfernt ist. Die Baumeistergilde Hammer und Eisen ist der Grund für Trubel und Reichtum der Stadt. Jeder der sich als Handwerker beweisen will, reist nach Nuberios und will von den besten lernen. Minerale und Erze bezieht die Stadt aus deren eigener Miene, welche in den **Berg Erios** geschlagen wurde.

Miratan

Miratan, die Stadt in den Bergen gilt als unglaublichste Bauwerk dieser Welt. Häuser und Gebäude wurden am Fuße des Berges und in dessen Hängen geschlagen und thronen über der Quelle Miratans. Die Stadt wurde vor tausenden von Jahren von Zwergen erbaut und schützen und hüten bis heute das Leben aller Lebewesen in der Stadt. Die Gebäude und Straßen schlängeln sich durch und am Berg entlang und verbinden sich mit riesigen Brücken miteinander. Geschaffen wurde die Stadt durch den härtesten Stein Terras, welcher überall in Terrascal zu finden ist. Die Gebäude und Brücken sind verziert durch Zwergen Metalle, Stahl und Silber und schimmern in der aufgehenden Sonne.

Landschaften

- Caelndil
 - o Fluss Sordorin
 - o Stürmende See
 - o Bucht von Thesos
 - o Hafen von Ashtos
- Mithrand
 - o Klippe von Malebur
 - o Höhen von Malebur
 - o Hügeln von Yorias
 - o Fluss Nifian
 - o Seonora-See
- Seedeheim
 - o Karstat-Inseln
- Bühlenbrügge
 - o Fluss Ninnhild mit den Armen Ninnhel und Ninnhal
- Terrascal
 - o Northag-Kette
 - o Thrung-Varn-Kette
 - o Grimaz-Norn-Kette
 - o Pass von Duraz
 - o Pass von Gorak-Gnol
 - o Tal des Lhunie
- Auurus-Erandal
 - o Ciiriael-See
- Insel Ihlfheim
 - o Hafen von Ihlfheim

Flüsse

ZEITRECHNUNG

Nach Ende des Krieges und dem Abschließen des Friedensvertrags der Vereinigten Völker, wurde eine neue Zeit Ära nach Ephistos beschlossen, welche nach dem damaligen König, aufgrund des maßgeblichen Erfolg, benannt wurde.

Ein Jahr in Astharos besteht aus vier Zyklen, welche jeweils aus 92 Tagen bestehen. Der Zyklus beginnt mit Kantos und dessen blühenden Bäumen und Pflanzen, frischen Winden und verschiedenen Wetterverhältnissen. Auf Kantos folgt Sithos, mit seinen trockenen und heißen Lüften und starken Gewittern. Nach Sithos kommt Hestos und seine kalten und lauwarmen Brisen, seinen goldrötlichen Bäumen und Blättern und dem Ernten von Trauben und anderen Früchten. Die härteste Zeit ist Wrestos, welcher durch harte, kalte Stürme und Schneefällen gezeichnet ist.

Kantos → Sithos → Hestos → Wrestos → (Neues Jahr) Kantos → ...

VÖLKER

Meschen

Die am verbreitetste Rasse in Astharos sind die Menschen, welche auch Astharaner genannt werden. Sie sind ein hartgesottenes Volk, welches sich im Laufe der Jahrhunderte an die rauen und harten Winter der Welt gewöhnt haben. Ihr durchschnittliches Alter liegt zwischen 90 und 120 Jahren und sie werden bis zu 2,20m groß. Durch die Winter bekamen sie ein starkes **Immunsystem** und dickere Haut, welche sie vor verschiedenen Dingen und Verletzungen schützt.

Orgrosh – Orks

Die Orgrosh ist einer der angsteinflößenden Rassen von Astharos. Viele von ihnen sind durchtrieben mit Gewalt und Hass und werden dementsprechend von den anderen Völkern behandelt. Sie werden meist als abscheulich angesehen und deswegen in den meisten Fällen gemieden. Sie müssen sich also, um zu überleben, den Respekt verdienen, sodass sie nicht gejagt werden. Aufgrund der Geschehnisse in den Kämpfen zwischen der Vereinigten Völker und der Schwarzen Klinge, werden Orks eher mit verachteten Blicken beäugt, da Orgrosh einen großen Teil der Armee der Schwarzen Klinge ausmachten. Orks sind äußerst große Lebewesen zwischen 1,80 m und 2,10 m und haben einen kräftigen Körperbau und grünliche bis graue Haut. Ihre Eckzähne werden oft so lang, dass sie über die Lippen hervorstehen. Aufgrund ihrer Herkunft können Orks und Halb-Orks im Dunklen besser sehen als andere. Im Gegensatz zu den Halb-Elfen, deren Diskriminierung zumindest zum Teil auf Neid oder ihrer Anziehungskraft beruht, kriegen Halb-Orks nur das Schlechteste beider Welten ab. Sie sind physisch schwächer als die Orks, werden aber dennoch von den Astharaner gefürchtet und angegriffen, die sich nur selten die Mühe machen, zwischen einem Halb-Ork und einem richtigen Ork zu unterscheiden. Auch wenn sie nicht wirklich akzeptiert werden, wissen viele zivilisierte Gesellschaften doch ihre Kampfstärke zu schätzen. So manch Orkischer Häuptling hat bereits mit voller Absicht Halb-Orks gezeugt, denn was es ihnen an Körperkraft mangelt, machen sie mit ihrer größeren Intelligenz und ihrer Aggressivität wett, was sie zu geborenen Kämpfern und strategischen Beratern macht. Viele Halb-Orks pochen auf ihre Unabhängigkeit und werden aus Notwendigkeit Abenteurer. Sie möchten ihrer schmerzhaften Vergangenheit entfliehen oder ihr Schicksal mit Hilfe von Waffengewalt verbessern. Andere wiederum sind optimistischer oder hungern einfach mehr nach Akzeptanz und ziehen mit in die Kreuzzüge, um der Welt ihren Wert zu beweisen.

Arondal – Elben

Eines der edelsten Geschöpfe in dieser Welt sind die Arondal. Sie haben ein langes Leben und besitzen ihren Ursprung in der Natur. Ihnen sind Traditionen sehr wichtig und finden mit anderen Völkern eher weniger gut Anklang. Nichtsdestotrotz können sie auch Bindungen zu anderen Völkern herstellen, wenn aber auch schwer. Existiert erstmal so eine Bindung, kann das Band zwischen den Wesen nur schwer getrennt werden. Elben sind somit äußerst soziale und loyale Wesen. Die Natur ist Elben besonders wichtig und haben deshalb auch eine besondere Bindung zur deren. Deshalb passen sie sich ihrer Umgebung schnell an und kommen somit auch gut zurecht. Wenn ein Elf nicht unter Elben lebt kann in ihm das Gefühl der Sterblichkeit heranwachsen, weil er seine Mitmenschen immer häufiger sterben sieht. Elfen sind in der Regel größer als andere Wesen. Sie sind leicht und schlank und dennoch stark und elegant. Sie besitzen spitze Ohren, was ihr Hörvermögen verbessert und weiter entwickelte Augen, wodurch sie besser sehen können. Sie werden 1,90 – 2,20 m groß und etwa 800 – 2000 Jahre alt. Desweiteren können Elfen in der Dämmerung besser sehen und besitzen Schärfere Sinne. Ihre innere Ruhe und Geduld sorgt dafür das sie hervorragende Schützen sind. Elfen sind oftmals sehr eitel und blicken deshalb oft auf andere Völker herab. Dennoch sind sie sehr gut darin den Charakter ihres Gegenübers gut einzuschätzen.

Halb-Elben sind das Ergebnis zwischen Menschen und Elben. Der Grund wieso die Menschen von Elben so angezogen fühlen ist die Eigenschaft der unergründlichen Schönheit. Auch die Elben sind wiederum von den Menschen fasziniert, da deren ungestüme und impulsive Art ziemlich erfrischend finden. In manchen Fällen führt diese gegenseitige Faszination dann auch zu tiefgründigeren Beziehungen, die jedoch nicht selten rein auf körperlicher Anziehungskraft beruhen und dementsprechend kurz sind. Halb-Elben gehören zu beiden Kulturen und doch zu keiner. Halb-Elben selbst können keine „reinblütigen“ Menschen oder Elfen zeugen, sondern vielmehr „reinblütige“ Halb-Elben, die aber von beiden Völkern als Bastarde betrachtet werden. Halb-

Elben werden größer als Menschen, sind jedoch kleiner als Elfen. Ebenso haben sie auch die spitzen Ohren der Elfen, ihre sind aber etwas abgerundeter und nicht so lang. Ihre Augen ähneln eher denen von Menschen, haben aber exotische Farben. Ähnlich wie Elfen sind sie ca. 1,90 – 2,30 m groß und werden 1800 – 3000 Jahre alt. Auch Halb-Elfen können in der Dämmerung besser sehen und haben bessere Sinne als andere Rassen. Da Halb-Elfen keine eigene Heimat und Kultur besitzen, sind sie sehr flexibel und können sich an fast jede Umgebung anpassen. Diese mangelnde Akzeptanz lastet schwer auf ihnen, einigen jedoch verleiht ihre Einzigartigkeit eine große Selbstsicherheit. Aus diesem Grund sind die meisten Halb-Elfen so unglaublich anpassungsfähig und in der Lage, ihre Mentalität und ihre Talente an die Gesellschaft anzugleichen, in der sie gerade leben.

Helban – Halbling

Das von Natur aus friedlichste Volk sind die Helban. Sie haben eine eher optimistische und gutmütige Art und besitzen ein fast schon unheimliches Glück. Sie besitzen einen starken Drang zum Wandern, weshalb schon viele Helban in manch Abenteuer geraten sind. Auch wenn sie keine sonderliche Größe besitzen, sind sie sehr mutig und neugierig. Sie besitzen ein eher ausgeglichenes Gemüt und neigen weniger zu Gewalt und Wutausbrüchen als andere Völker. Aufgrund ihrer ausgeglichenen Art sind sie ziemlich Opportunisten und lassen sich nicht schnell von Niederlagen beeinflussen. Da sie wissen, dass sie nicht sonderlich stark sind und sich nicht gegen jeden Feind wehren können, wissen sie, wann es gut ist, sich zurückzuziehen oder zu verstecken. Halblinge werden 0,90 bis zu 1,40 cm groß und ca. 90 – 120 Jahre. Da sie am Liebsten barfuß herumlaufen, sind ihre Sohlen meist mit einer dicken Hornhaut bedeckt, während der Rest ihrer breiten Füße von dickem, lockigem Haar gewärmt wird. Halblinge leben meist in einem guten sozialen Umfeld und kontrollieren kein Gebiet, das mehr als ein paar Dörfer oder freie Städte umfasst. Das tägliche Brot verdienen sich Halblinge meist als einfache Bauern und Landwirte, aber sie sind auch sehr stolz darauf, dass sie sich unbemerkt unter anderen Völkern bewegen können, wodurch es auch nicht abwegig ist, dass es viele Halblinge gibt, welche die Berufung als hervorragenden Diebe und Schwindlern gewählt haben. Die meisten wissen genau, welche Ansichten die anderen Völker von ihnen haben und verhalten sich dementsprechend extrem zuvorkommend und freundlich, wenn sie nicht übersehen werden wollen.

Taragdul – Zwerge

In der Welt von Astharos gelten die Taragdul als ein merkwürdiges Volk. Sie sind sehr gierig und ein stoisches Volk, weshalb sie sich auch viele in die Berge zurückgezogen haben. Durch ihren Rückzug haben sie sich aneignet, anderen Völkern gegenüber eher misstrauisch sind, weshalb sie sich entschlossen haben, sich gegen Plünderungen anderer Völker zu wehren. Zwerge sind äußerst mürrische und humorlose Bergarbeiter, was vielleicht durch ihre Geschichte sich entwickelt hat. Das jahrelange Leben unter der Erde und die Gefahren, welche sich unter Tage befinden, hatte wohlmöglich Einfluss auf ihre Gemüter. Natürlich haben sich nicht alle Zwerge in die Berge zurückgezogen, denn in Miratan, welche von Zwergen erbaut wurde, leben verschiedene Rassen zusammen, die ihrem Tagwerk nachgehen. Zwerge sind in den meisten Fällen eher kleingewachsen und äußerst muskulös, egal ob männlich oder weiblich. Zwerge sind sehr stolz auf ihre Haare, was sie auch zu tiefst verletzen kann, wenn die Haare beleidigt oder beschmutzt werden. Zwerge, die keine Haare oder Bärte tragen, sind in der Regel eher sonderbar, weswegen die meisten Völker, die sich mit Zwergen auskennen, bartlose oder haarlose Zwerge auch nicht vertrauen. Sie sind etwa 1,20 – 1,50 m groß und werden 200 – 250 Jahre alt. Da Zwerge viel Untertage arbeiten, entwickelten sie die Fähigkeit, im Dunklen besser sehen zu können. Zwerge sind ein sehr loyales Volk, vor allem wenn sie untereinander sind. Sie lieben die Gebirge und fühlen sich in Gegenwart zu Gestein, Metallen und anderen Edelsteinen wohl. Des Weiteren sind sie gute und ehrenvolle Handwerker.

Felica – Katzenmenschen

Die Felica sind das wohl sonderbarste Volk der Welt. Sie stammen von einem anderen Teil der Welt, haben sich aber schon vor Jahrhunderten in dieser Welt verbreitet. Sie gelten als äußerst schnell und leichtfüßig, weswegen viele von ihnen als Diebe tätig sind. Sie sind aber auch gute Händler, weswegen die meisten von ihnen als „Fahrende Händler“ bekannt sind. Ob die Ware, welche sie verkaufen, auch immer legal ist, weiß man nie so wirklich. Felica sind in den meisten Fällen eher ruhige Gesellen, können aber auch äußerst aggressiv

werden, wenn es von Nöten ist. Die besitzen die körperliche Struktur eines Menschen, aber das äußerliche ähnelt dem einer Katze, weswegen sie auch hauptsächlich als Katzenmenschen bekannt sind. Des Weiteren haben sie einen Katzenschwanz, welcher ihnen auch etwas Eleganz verleiht, aber auch Gleichgewicht gibt. Felicitas werden 1,80 bis zu 1,90 m groß, weswegen sie als mittelgroß eingestuft werden. An ihren Händen haben sie Krallen, was ihnen im Waffenlosen Kampf einen Vorteil verpasst. Ihr maximales Alter liegt zwischen 130 – 150 Jahre. Im Gegensatz zu anderen Rassen, werden die Felica nicht wirklich schlecht behandelt. Zwar werden sie nicht immer beachtet oder ernst genommen, aber niemals schlecht behandelt. Sie leben oftmals außerhalb von Städten und nie über eine längere Zeit. Nur wenige leben innerhalb der Stadt, geschweige denn über einen langen Zeitraum.

Pessmos – Mischwesen

Die Pessmos sind Mischwesen aus Tier und Mensch. Mal Mensch und Fisch, Mensch und Kuh und vieles weiteres. Ihren Ursprung haben sie durch den Krieg zwischen den Vereinigten Völkern und der Schwarzen Klinge, wo Dunkle und Helle Magie aufeinanderprallten und einen Riss in der Realität bildeten. Durch die Vermischung der beiden Magie-Kräften verwandelten sich viele Astharaner mit Lebewesen, welche in der Nähe der Schlachtfelder waren. Aufgrund ihres Ursprungs und deren Aussehen, werden sie nicht mal als Volk, sondern eher als eine einfache Abscheulichkeit bzw. mindere Wesen angesehen. Da ein Teil von ihnen menschlich ist, können sie sich ebenfalls mit jeder anderen Rasse fortpflanzen, jedoch ist unklar ob das Ergebnis mehr menschlich oder tierisch ist. Pessmos leben sowohl in Städten als auch außerhalb der Städte als Einsiedler. Durch die fehlende Akzeptanz der anderen Rassen, versuchen sie eher ein friedliches Leben zu führen und nicht mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten. Dennoch werden sie von den meisten Völkern eher schlecht und minderwertig behandelt. Obwohl es gegen das Gesetz ist, werden viele Pessmos auch als Sklaven und Belustigung der reichen und des Adels gehalten und deswegen auch oft als Güter auf dem Schwarzmarkt gehandelt. Je nach Lebewesen, welches die andere Hälfte ausmacht, werden sie zwischen 1,20m und 3,00m groß und bis zu 100 Jahre alt. Ihre Statur ähnelt mehr dem eines Menschen als der ihrer tierischen Hälfte, weswegen sich Pessmos auf zwei Beinen bewegen.

!Nicht spielbar!

Echsen-Menschen

Wolfs-Menschen -> Varge

- Wüstengebiete, Wälder
- 2 – 2,50m
- 80 – 200 Jahre alt

<https://splitterwiki.de/wiki/Varg>

STÄNDE

Klerus

Der Klerus sind Angehörigen des geistlichen Standes. Die Macht des Klerus insgesamt ist neben dem Adel ausgesprochen groß und viele Angelegenheiten von Astharos involviert. Zum Hohen Klerus gehören zum Beispiel Bischöfe, Priester und Abte Zum niederen Klerus gehören Pfarrer, Prediger, Mönche und Nonnen.

Hohepriester von Thyros

Hohepriester von Thyros gelten als die obersten Mächte dieser Welt. Der mächtigste und wichtigste Hohepriester wird Führer von Thyros genannt, welcher alle Anhänger und Gläubiger führt und lenkt. Der Führer von Thyros wird so hoch angesehen, dass er dieselben Privilegien und Rechte wie ein Jarl eines Fürstentums besitzt. Andere Hohepriester genießen ebenfalls ein hohes Ansehen und Werden dementsprechend von der Gesellschaft behandelt. Verletzt oder beleidigt man ein Hohepriester, wird dies als schweres Verbrechen gegen Thyros geahndet.

Adel

Der Adel ist die wesentliche und wichtige Stütze der Macht in Astharos dar. Er nimmt sich das " " Recht zur Herrschaft über niedrigere Gruppen. Er ist ein sozial, rechtlich und politisch privilegierter Stand, der dadurch auch wirtschaftlich hohe Vorteile genießt. Die Rechte des Adels begründen sich auf Geburt, Besitz oder Leistung. Zum Hohen Adel gehören der König, Jarls und Grafen. Zum Niederen Adel gehören Ritter und Personen mit speziellen Titeln.

Jarls

Die Hauptstädte der Fürstentümer werden durch Jarls geführt und durch deren rechten Hände, den Huscarls unterstützt.

Bauern und Bürger

Bauern sind der wichtigste Stand von Astharos da sie die wichtigsten Güter produzieren, Materialien herstellen, Dienstleistungen erbringen und Bauarbeiten vollziehen. Ihre wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung verhielt sich umgekehrt zu ihrem Ansehen und ihrer Möglichkeit an gesellschaftlicher Teilhabe. Auch auf Entscheidungen, die ihr eigenes Leben betrafen, hatten sie kaum Einfluss. Noch niedriger als die Bauern und Bürger sind Sklaven und Unfreie, wie zum Beispiel

GESETZE UND RECHTE

In Astharos und in dessen Gesellschaft gelten Gesetze und Rechte, welche jeder einzelne Bewohner dieser Welt einhalten und ehren muss. Verbrechen werden in dieser Welt in drei Grade eingeteilt und je nach Grad härter bestraft und geahndet. Geformt wurden diese Gesetze von den Vereinigten heiligen Völkern, obwohl auch Taragdul und Arondal auch eigene Gesetze besitzen. Rassen wie Pessmos oder Orgrosh genießen nicht immer den Schutz dieser Gesetze, werden dennoch nach diesen bestraft.

Rechtsprechungen werden durch einen Richter in den jeweiligen Städten der Fürstentümer vor einem Thyros Gericht durchgeführt.

Verbrechen des ersten Grades

1. Verbrechen an Thyros
 - a. Verletzen von Priestern,
 - b. Beleidigung gegen Thyros oder deren Gottes-Kinder
 - c. Beschädigung an göttlichem Eigentum
2. Verrat am Königshaus
 - a. Desertieren aus der Königlichen Armee
 - b. Ausnutzen von Macht eines Soldaten

Verbrechen des zweiten Grades

1. Verbrechen gegen Astharaner und anderen Rassen, welche unter dem Schutz der Vereinigten heiligen Völker stehen
 - a. Diebstahl
 - b. Ermordung und Totschlag
 - c. Verletzung am Leibe und Wohl
 - d. Entführung der Freiheit
 - e. Frauenraub
2. Widerstand gegen den Rechtsspruch der Schwarzschild oder einem Soldaten der Königlichen Armee
3. Falschmünzerei
4. Ehebruch
5. Betrug
6. Sodomie

Verbrechen des dritten Grades

1. Beschädigung des Eigentums des Landes und dessen Bürger
2. Beleidigungen, üble Nachrede

3. Diskriminierung gegenüber anderer Rassen
4. Wilderei
5. Unzucht
6. Ruhestörung

Strafen

1. Demütigung
2. Geldstrafen
3. Freiheitsstrafen
4. Verstümmelungen
5. Todestrafen
 - a. Hängen
 - b. Enthaupten

SPRACHEN

Menschen

Die gemeine Zunge dieser Welt, ist die Zunge der Menschen. Über alle Kontinente dieser Welt verteilt sprechen Astharaner, Cyrias, Yothien, Waldeshain und viele weitere die bekannte Zunge.

Schattensprache

Die Dunkle Sprache, die Sprache der Schatten, ist die Zunge der dunklen Wesen. Viele behaupten, dass der Namen der Schattenklinge von der Sprache bekam, aber ob das stimmt weiß niemand. Trolle, Orgrosh, Goblins und viele weitere beherrschen diese Sprache und sogar Todeswandler und Nutzer der Dunklen Magie benutzen sie in ihren Zaubern. Ihren Ursprung hatte sie in der Sprache der Elben, welche sich aber über die Jahrhunderte veränderte.

Elbisch

Die Sprache der Elben gilt als schwierigste und edelste Zunge der bekannten Welt. Viele mächtige Zauber werden in der Zunge der Elben geschmettert und gesprochen, aber auch ihre Magie in der Kunst und Umschreibung von Dingen klingt für die meisten dieser Welt als eine schöne und helle Melodie.

Zwergisch

Die Taragdul, die unter den Bergen leben und arbeiten, sprechen die Zunge der Zwerge. Ihre Sprache gilt als simple, hart und direkt. In ihrer Sprache ist kein Platz für Poesie und Philosophie, weswegen sie oft als lieblos und schwer bezeichnet wird.

Felicia

Für Felicia ist die Sprache nur ein Mittel zum Zweck. Sie nutzen ihre Sprache für Handel und Reichtum und verwenden sie bei allerlei Geschäften in der Welt und bei Reisen mit Karawanen durch das Land.

GLAUBE UND GÖTTER

Religion des Thyros – dem Gott des Himmels

Der wichtigste Glaube in der Welt des Astharos, ist der Glaube an den Gott Thyros. Laut Legenden hat Thyros diese Welt mit seinen Händen aus Lehm geformt hat. Die Meere aus seinem Tränen und Schweiß gefüllt hat und Pflanzen und Lebewesen aus seinen eigenen Zellen erschaffen hat. Schon seit Tausenden Jahren wird Thyros in Astharos angebetet. In der ganzen Welt wurden Schreine und Zitadellen zu seinen Ehren erbaut. Die Menschen die in diesen Zitadellen arbeiten werden Hohepriester von Thyros oder Priester von Thyros genannt. Ihre Aufgabe besteht darin die Zitadellen sauber zu halten und die Kunde und Religion in der Welt zu verbreiten, weswegen viele Priester in der Welt von Astharos unterwegs sind.

Thyros gilt in dieser Welt als Gottvater aller bekannten und heiligen Götter, der Welt, Lebewesen, Pflanzen und der Zeit. Seine Kinder bekamen von ihm Aufgaben und Pflichten, um die Menschen und alle anderen Rassen in ihren Taten zu schützen und helfen. Thyros erschuf seine Kinder nach seinem Abbild und dem Bild der Menschen, doch in welcher Gestalt man ihnen begegnet entscheiden die Götter selbst. Viele Sagen und Legenden beschreiben die Götter in Form von Tieren und Wesen, manche beschreiben sie sogar als Drachen, den edelsten und stärksten Wesen der bekannten Welt.

1. Aris – Göttin der Jagd
2. Begrend – Gott des Weines und der Völlerei
3. Arphen – Gott der Landwirtschaft und Tiere
4. Trendir – Gott des Handwerks
5. Gilith – Göttin der Musik und Kunst
6. Trados – Gott des Handels und Reichtum
7. Shathûr – Göttin der Stille
8. Koshka – Gott der Magie und des Wissens
9. Shieron – Gott der Gastwirtschaft
10. Seonora – Göttin der Liebe und Zuneigung

Alle anderen Götter werden nicht von Thyros und seinen Anhängern akzeptiert und gelten als eine andere Glaubensrichtung.

Aris – Göttin der Jagd

Aris, Göttin der Jagd schützt alle, welche sich als Jäger von Tieren und Wesen sich behaupten. Sowohl Menschen als auch Elfen, Orks und Pessmos glauben an Aris. Ihre Gläubigen feiern einmal im Jahr, am 34. Des Zyklus Kantos, das Fest des J'égris, auch Fest der Jagd genannt. Überall in der Welt gibt es kleine Schreine, um Aris zu huldigen und dessen Anwesenheit zu stärken.

Begrend – Gott des Weines und der Völlerei

Begrend, der Gott des Weines und der Völlerei ist zuständig für allerlei Festivitäten, Weine und Völlereien in der Welt von Astharos. Sie preisen ihn vor jedem Getränk in seinem Namen und an ihn glauben so gut wie alle Rassen. Am 66. Des Zyklus Sithos, feiern sie das Fest von Begros, dem Fest der Völlerei. Begrend erschuf für Astharos Trauben und Früchte, sodass man aus ihnen die leckersten Weine und Schnäpse herstellen kann.

Arphen – Gott der Landwirtschaft und Tiere

Die Landwirtschaft, des Felder und Landwirte wird vom Gott der Landwirtschaft Arphen bewacht. Halblinge, Elfen, Menschen und Pessmos sind Anhänger dieses Glaubens und preisen ihre Felder, Früchte und Güter in seinem Namen. Im Zyklus Hestos, am 74. Feiern sie des Fests von Mulu, welches auch als Fest von Weizen und Brot bekannt ist. Für ein erfolgreiches und ertragreiches Jahr opfern Landwirte und Bauern ein Tier in seinem Namen und hoffen, dass das Opfer ihnen Glück und Erfolg auf ihren Feldern bringt.

Trendir – Gott des Handwerks

Handwerker, Gebäude und allerlei von Hand erschaffene Dinge, vereinen sich unter Trendir, dem Gott des Handwerks. Menschen, Elfen, Zwerge und Pessmos preisen ihn vor jeder Tat, in welcher sie etwas erbauen und erschaffen. Beim Fest des Hedrosh, dem Fest von Hammer und Amboss, huldigen sie am 52. Des Zyklus Kantos seinem Segen.

Gilith – Göttin der Musik und Kunst

Musik, Dichtkunst und allerlei künstlerisches Tuen, welches von der Göttin Gilith für Astharos erschaffen wurde. Barden, Akrobaten und andere Künstler, welche aus Menschen und Halblingen bestehen, glauben an sie, wenn sie ein Gedicht oder anderes vortragen und erschaffen. Laut Legenden ist die Stimme Giliths, das schönste was ein Wesen hören könnte und sogar die härtesten Kämpfer und Kämpferinnen zum Tanzen bewegen.

Trados – Gott des Handels und Reichtum

Münzen, Stoffe, Lebensmittel oder andere Güter sind das tägliche Brot von Händler und Karawanen. Auf ihren Reisen durch die Länder und beim Handeln mit anderen, beten sie an Trados für einen erfolgreichen Handelsabschluss und dem sicheren Reisen durch die Lande. Menschen und Felicia huldigen Trados bei jeder gewonnen Münze und feiern ihn beim Fest der Handelsbringende Münze, dem Tonrak Fest.

Shathûr – Göttin der Stille

Die Stille ist die Waffe der Diebe und Assassinen. Die Anhänger von Shathûr behaupten das ihre Opfer vor dem Sterben nur noch Stille hören und innerlich wissen das ihr Leben verwirkt ist. Jeder, der ein Leben in der Dunkelheit führt wird durch den Mantel von Shathûr in seinen Taten geschützt.

Koshka – Gott der Magie und des Wissens

Laut den Gläubigen von Koshka, sei er der Weiseste Gott unter den Göttern. Alle Magie und das unendliche Wissen zu entdecken und verstehen ist das hehrste Ziel von Koshka. Thoronath, das Fest der ewigen Magie, ist eine Versammlung aller Magier und Gelehrte dieser Welt, bei dem sie alles entdeckte Wissen in der ewigen heiligen Thoronath-Bibliothek lagern und versammeln. Die Thoronath-Bibliothek kann nur von denen gefunden werden, welche das Leben eines Gelehrten in Wissen und Weisheit führen.

Shieron – Gott der Gastwirtschaft

Ein schaumiges Bier und bequemes Bett aus Fellen und Federn ist das Handwerk eines Wirtes und Gasthauses. Alle Wirte segnen Shieron für jeden Gast, den sie in ihren vier Wänden begrüßen und versorgen dürfen.

Seonora – Göttin der Liebe und Zuneigung

Seonora, die Göttin der Liebe und Zuneigung, wird bei Hochzeiten angepriesen und segnet Liebende für ihre Zukunft. Seonora selbst war eins verliebt, doch ihr Geliebter Herbanas wurde durch einen fallenden Stern getötet, wodurch sie entschieden hat, dass alle wahrlich Liebenden durch sie geschützt werden.

Andere Götter

Ferrumtis – Gott des Eisens und Silber

Eisen und Silber, Spitzhacke und das sichere Arbeiten in der Tiefe werden durch Ferrumtis gesegnet. Vor jedem Tiefgang unter die Erde beten die Zwerge an ihn und feiern seine Anwesenheit und Schutz durch das Fest des Kibil, das Fest des Silbers und der Tiefe.

Fanuin – Gott des Lichts

Fanuin, der Gott des Lichtes, ist der heiligste und höchste Gott der Elben. Für ihn ist er der Erschaffer des Mondes und der Nacht. Er schützt sie und segnet sie bei all ihrer Taten und Schaffens, ist verantwortlich für ein Langes Leben und dessen körperlichen Überlegenheit. Sie preisen ihn in ihren zu seinen erbauten Wald-Schreinen und am 31. Wrestos am Fest des Ithildim, dem Fest des Mondsternlichts. Seinen Schutz und Anwesenheit sind ihnen heiliger als alles andere und reagieren sehr erzürnt falls man schlecht über ihn redet.

Varrakis – Gott des Kampfes und Krieges

Blut, Krieg und Kampf ist der Hauptaspektes in dem Leben eines Orks und dessen Gottheit Varrakis. Laut Sagen und Legenden erschuf Varrakis die Orks aus dessen Blut und Gedärmen und formte sie nach seinem Abbild. Orks huldigen ihm bei jedem Kampf und feiern in seinem Namen bei Siegen und Erfolgen.

Dandulein – Gott des Glücks

Glück ist den kleinen Hold. Halblinge und Glück werden immer wieder in Verbindung gebracht. Nicht nur Gold und Taler, sondern auch das Führen eins glücklichen Lebens, liegt in der Hand von Dandulein. Beim Fest von Koshka, dem Fest des Glücksbringendes Hufeisen, feiern sie seinen Präsenz.

MAGIE UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magie ist wie die Wesen in Astharos und den anderen Kontinenten ein unerklärliches Mysterium. Neben Magischen Sprüchen, gibt es ebenfalls verzauberte Gegenstände, welche wie eine Rüstung die Magie verstärken kann.

Elementarmagie

Eine der einfachsten Magiearten sind das Beherrschen der Elemente. Dazu gehört das Beherrschen von Feuer, Wasser, Luft und Erde. Anders als andere Zauber, ist das Erlernen eines neuen Element äußerst schwierig und wird nur von wenigen erreicht. Wenn die Zauber stärken sein sollen, muss man sich in der Nähe des zugehörigen Elementes befinden. Beispielsweise können manche Zauber nicht einfach so gewirkt werden.

Naturmagie

Die Naturmagie umschreibt alle Zauber und Rituale, welche die Natur beeinflussen. Darunter fallen allerlei Pflanzen und Tiere, Gifte und Extrakte und dem Verändern von Holz.

Schutz- und Verstärkungsmagie

Schutz vor Magieangriffen oder normalen Angriffen und das Verstärken des Körpers, bilden den Hauptteil dieser Magie Art.

Beschwörungsmagie

Zu der Beschwörungsmagie gehören das Beschwören von allerlei Geisterwesen, Untote, Tierwesen, Feen oder sogar Waffen.

Illusionsmagie

Illusionen, Unsichtbarkeit, beeinflussen von Geistige Prozessen oder Geräusche vermindern sind Bestandteil der Illusionsmagie. Nicht jeder kann und will diese Art von Magie verstehen und erklärt sich manches sogar als Göttliche Fügung.

Wiederherstellungsmagie

Allerlei Heilzauber und Heilungen gehören zu dem Repertoire der Wiederherstellungsmagie. Wie die Elementarmagie, ist auch diese Art der Magie leicht zu Erlernen.

Bannmagie und Flüche

Das Werfen, Brechen und Annullieren von Flüchen, Bannkreisen und anderen Zauber sind Teil der Bann- und Fluchmagie.

Fortbewegungsmagie

Mit diesen Zaubersprüchen kann die Bewegung von jeglichen Lebewesen erhöht werden. Ebenfalls können die Ausdauer und Sprungkraft erhöht werden.

Wissensmagie

Rätsel und Unerklärliches sind Teil der Erkenntnismagie. Mit dieser Art der Magie lassen sich Magische Sprachen und Runen entschlüsselt werden, Inschriften gelesen werden und Telepathie genutzt werden.

Veränderungsmagie

Verwandlung des Körpers und von Gegenständen machen die Veränderungsmagie aus. So kann sich ein Zauberer sich in einen Fisch oder Vogel verwandeln, bestimmte Körperteile verändern, Körper oder Wesen versteinen und verwandeln, Gegenstände verformen und sogar Häuser erschaffen.

Dunkle Magie

Dunkle Magie gehört in Astharos und den anderen Kontinenten zu dem verbotenen Zauber. Jegliche Zauber werden gesetzlich geahndet, weswegen die meisten Zauberer davon ablassen oder ein Leben in Dunkelheit führen.

WICHTIGE PERSONEN

Solgoth, Dunkelklinge

Solgoth war des brutalsten und schrecklichsten Oberherrn der Schwarzen Klinge. Als junger Orgrosh wurde er seiner Familie entzogen und musste somit in der Wildnis von Sholstein aufwachsen. Seine Eltern wurden von Rittern der Königlichen Armee getötet, wodurch sich Solgoth schwor stärker als alle anderen Oberherrn der Schwarzen Klinge. Im Erwachsenen Alter wurde Solgoth als Kämpfer in Schattenturnieren versklavt und gezwungen bis zum Tod zu kämpfen. Sein Hass gegenüber dem Königreich und dem Aufwachsen in der Wildnis formten Solgoth zum brutalsten und bestialischsten Krieger den die Schwarze Klinge je gesehen hat. Mithilfe dieser Kraft und seinem Willen erkämpfte er seine Freiheit aus den Turnieren und stieg im Laufe der Jahre innerhalb der Schwarzen Klinge auf und übernahm irgendwann als obersten Oberherrn die Führung der Schwarzen Klinge.

König Ephistos, der Gerechte

König Ephistos, der Gerechte, war der damalige Herrscher und König von Astharos. Durch sein Geschick und Führungskraft versammelte er die Völker von Astharos unter einem vereinten Banner, wodurch die Vereinigten Völker die Schattenklinge und dessen Oberherrn Solgoth bezwingen konnte. Aufgrund dieses Erfolges wurde mit seinem Sieg eine neue Ära ausgesprochen. Mithilfe seines berühmten Schwertes „Escirion“ schlachtete er die Heerscharen der Schwarzen Klinge nieder und ging so als einer der ersten Heiligen Krieger in die Geschichte ein.

Heilige Krieger

Der Ursprung der Heiligen Krieger entstand während dem großen Krieg zwischen der Schwarzen Klinge und den Vereinigten Völkern. Ephistos, der damalige König war der erste Heilige Krieger, welcher danach die Position des Großmeisters einnahm. Nach seinem Tod nahm ein anderer die Position des Großmeisters ein, welcher die Führung der Königlichen Armee übernahm. Die Heiligen Krieger gelten als die stärksten und mächtigsten Ritter und Soldaten innerhalb der Königlichen Armee. Durch jahrelanges Training und dem Nutzen von Magischen Schwertern und Waffen, erheben sie sich innerhalb der Armee und genießen dementsprechend größeres Ansehen in Astharos.

König Drendon

Drendon, der Baumeister, gründete vor tausenden Jahren den Kontinent Astharos und erbaute mit seinem Anhänger den Bergfried Wolkhain. Seine Macht reichte damals von der Hauptstadt bis über das Fürstentum Caelndil. Seine Nachfahren eroberten und einten dann die anderen Fürstentümer unter dem Banner des Königshauses. Begraben wurde Drendon in der Königlichen Grabkammer unter dem Bergfried.

Truchsess Tabron

Der derzeitige Herrscher von Astharos ist der Truchsess Tabron. Sein Vorfahre Truchsess Regon der 2. auch bekannt als Regon „Sturmbrecher“, war der Adjutant des damaligen Kaisers Ephistos der 2. Nach dem Tod des Kaisers belegte Regon den Thron als vorläufiger Vertreter. Ursprünglich sollte Regon als dauerhafter Nachfolger gewählt werden, aber bei der Wahl kam es zu einem keinem richtigen Ergebnis. Die Bürger Astharos waren sich bei Regon als Herrscher, aufgrund seinen radikalen Ansichten nicht sicher, wodurch sich die Rebellion namens

„Ionnath-Astharos“ („Ionnat“: Söhne) gründete, welche seither verhindert, dass das Blut Regon den einzig wahren Thron Astharos besteigen. Aus diesem Grund gibt es seither keinen wahren Herrscher über das Land und die Nachfahren Regon waren nicht mehr als Truchsess von Astharos. Tabron selbst versucht seit er den Platz des Truchsesses eingenommen hat, die Ionath-Astharos aus den Gedanken der Gesellschaft zu verbannen. In den Augen der Bürger Astharos gilt Tabron als Herrscher für eher ungeeignet, da er wie sein Vorfahre ebenfalls harten Ansichten für das Land besitzt. Aus diesem Grund fürchten sich die Bürger vor Tabron und unternehmen selbst nichts gegen den Truchsess von Astharos.

GILDEN UND GRUPPIERUNGEN

Vereinigten heiligen Völker

Bruderschaft von Schwert und Schild - Monsterjäger

Todeswandler -> Nekromanten, Schwarze Magier

Schwarze Klinge

- Schatten-Oberherrn – Andere Anführer der Schwarzen Klinge
- Von anderem Kontinent

Kinder des Volkhos - Vampire

Vinatara - Alchimisten und Druiden der Natur

Andros Wall – Söldner

Akademie von Magnus Aurelius – Magier Akademie

Diebesgilde - Diebe

Roschana Zirkel – Hexen-Zirkel

Barden von Astharos - Barden

Königliches Handelskontor – Händler

Baumeistergilde Hammer und Eisen – Handwerker

Ionnath-Astharos – Rebellen

Die Ionath-Astharos, auch „Söhne Astharos“ genannt ist die Rebellion, welche verhindern will, dass die Nachfahren von Hephisto den einzig wahren Thron Astharos besteigen. Leif Rhondbar auch „Kampfdämon Leif“ genannt, ist der derzeitige Anführer der Rebellion. Im Gegensatz zu einem Königshaus, wo der Nachfahre den Thron besteigt, wird bei den Ionath-Astharos die Führung vom Stärksten belegt. Seit ihrer Gründung versuchen die Paladin-Ritter „Schwarzschild“ von Ephritos den Hauptsitz der Rebellion zu finden und im Keim ersticken. Wo genau man Mitglieder der Rebellion finden kann ist niemanden bekannt. Das einzige bekannte, ist das **Symbol der Rebellion, welches einen Phönix in einem Brennenden Kreis** darstellt.

Schwarzschild

Ein „Schwarzschild“ ist ein Paladin des aktuellen Truchsess Tabron. Ihren Namen bekamen sie durch ihre Dunkle Rüstungen und Schilder und ihrer mürrischen und düsteren Art. Sie selbst gelten als starke Kämpfer und werden von den Bürgern Astharos gefürchtet. Hauptsächlich halten sie sich in der Hauptstadt auf und schützen den Willen den Truchsess.

Die Königliche Armee

Die Königliche Armee verteilt sich in ganz Astharos und schützen den Willen und Wohl des Volkes. Ausgebildet werden sie Avemras, wo sie zu den härtesten und stärksten Kriegern dieser Welt geformt werden. Ihre Treue gilt dem Königshaus und dem Volk, welches sie durch Pflichtgefühl und Ehre präsentieren.

Blutschatten - Assasinengilde

WÄHRUNG

1 Goldrand	10 Silverting	100 Kupferling
	1 Silverting	10 Kupferling
		1 Kupferling

Minerale und Edelsteine

Ungefähre Preise

Typ	Name	Wert von 1g
Edelstein	Rubin	71 Goldrand
	Saphir	24 Goldrand
	Diamant	23 Goldrand
	Smaragd	22 Goldrand
	Opal	1 Goldrand
	Topas	2 Silverting
	Quarz	1 Silverting
	Silefstein	5 Kupferling
	Rosenquarz	4 Kupferling
	Amethyst	4 Kupferling
	Türkis	3 Kupferling
	Jaspis	3 Kupferling
	Obsidian	3 Kupferling
	Lapislazuli	2 Kupferling
	Malachit	1 Kupferling
Typ	Name	Wert von 500g
Erz	Gold	40 Goldrand
	Mondgestein	35 Goldrand
	Mithril	33 Goldrand
	Quecksilber	31 Goldrand
	Zwergstein	30 Goldrand
	Obsidian	25 Goldrand
	Orkkrisstein	20 Goldrand
	Malachit	10 Goldrand

	Silber	1 Goldrand
	Eisen	5 Silverting
	Bronze	4 Silverting
	Zinn	3 Silverting
	Magnetit	2 Silverting
	Kupfer	5 Kupferling
	Terras	1 Kupferling

APPARATUREN UND HANDWERK

Dampfmaschinen

Die Baumeistergilde Hammer und Eisen hat zusammen mit den Zwergen die Dampfmaschinen-Kraft entwickelt, wodurch vielerlei Handgriffe in der Welt verbessert und somit den Alltag vieler erleichtert wurden. Kaffeemaschinen, Öfen, Pressen und vieles mehr konnten durch diesen Fortschritt erreicht werden.